

МБДОУ «Детский сад присмотра и оздоровления № 190» г. Саратова

Консультация для педагогов

«Креативная гимнастика в работе с детьми дошкольного возраста»

2024 г.

Креативная гимнастика предусматривает целенаправленную работу педагога по применению нестандартных упражнений, специальных заданий, творческих игр, направленных на развитие выдумки, творческой инициативы. Благодаря этим занятиям создаются благоприятные возможности для развития созидательных способностей детей, их познавательной активности, мышления, свободного самовыражения и раскрепощенности.

**Цель:** развитие творческих и созидательных способностей занимающихся.

**Задачи:**

- развивать мышление, воображение, находчивость и познавательную активность, расширять кругозор;
- формировать навыки самостоятельного выражения движений под музыку;
- воспитывать умение эмоционального выражения, раскрепощенности и творчества в движениях;
- развивать лидерство, инициативу, чувство товарищества, взаимопомощи и трудолюбия.

**Виды игр и упражнений:**

Музыкально – творческие игры: «Кто я?», «Море волнуется», «Ай да я!», «Творческая импровизация», «Бег по кругу», «Займи место».

Специальные задания: «Создай образ», «Импровизация под песню», «Художественная галерея», «Выставка картин», «Танцевальный вечер», «Повтори за мной», «Делай как я, делай лучше меня».

Приведенные ниже задания, показывают путь, по которому можно искать и закреплять выразительные приемы создания игрового образа.

Взрослый должен внимательно следить за тем, чтобы дети сами подмечали различия в исполнении ролей своими друзьями и стремились находить оригинальные движения, мимику.

**«Магазин игрушек»**

Дети идут по кругу со словами:

Дин-дин, дин-дин,

Открываем магазин!

Заходите, заходите,

Выбирайте, что хотите.

Взрослый (продавец) спрашивает покупателя (ребенка), что он хочет купить.

Покупатель отвечает: «куклу». Продавец говорит: «Заходите, заходите, выбирайте что хотите!». В это время все дети изображают кукол. Покупатель выбирает ту куклу, которая ему больше всех понравилась. Кого выбрали, тот

становится покупателем, и прежний продавец встает в круг. Игра продолжается.

### **«Создай образ»**

При проведении игры педагог может предложить одно или несколько заданий:

- пройти по камешкам через ручей в качестве любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору;
- в качестве любого персонажа подкрадываться к спящему зверю (зайцу, волку, медведю);
- ловить бабочку или муху, перевоплотившись в любого персонажа;
- изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по – разному.

### **«Выставка картин»**

Из играющих выделяются четверо: директор выставки и трое посетителей. Остальные произвольно расходятся по залу (площадке), объединяются в группы по два, по три, по четыре человека, задумывают изображение каких либо сказочных героев из мультфильмов и сказок («Репка», «Красная шапочка», «Колобок», «Ну погоди» и т.д.). Спустя одну – две минуты «директор» отдает распоряжение: «Готовьте выставку!» Играющие располагаются вдоль стен (границ площадки) и занимают соответствующие места для изображения картин. По сигналу «директора» (например, три хлопка в ладоши) начинается осмотр «картин». Через 30-40 секунд, директор подает второй условный сигнал, все произносят «Выставка закрыта!» изображения картин прекращается, а посетители после краткого обсуждения называют две – три картины, которые им понравились больше других. Лучшие картины демонстрируются еще раз, их смотрят все играющие. После этого игра повторяется, но директором и посетителями назначаются другие дети.

### **«Ай, да я!»**

Дети стоят в кругу. Водящий в центре круга демонстрирует танцевальные движения под музыку. Все дети хлопают. С окончанием музыки водящий говорит: «Ай, да я!» и, указывая на любого, спрашивает: «А ты?» Следующим водящим становится тот, на кого указал предыдущий водящий.

### **«Займи место»**

Все играющие сидят на стульях по кругу спиной к центру. У водящего стула нет. Среди участников, по желанию, распределяются четыре мелодии: вальс, полька, мазурка и полонез. Звучит одна из выбранных мелодий. Водящая

должна двигаться по кругу, воспроизводя мелодию движениями. Следом за ней движутся и выполняют те же движения все, кто выбрал эту мелодию. Мелодия меняется, водящая начинает импровизировать её движениями, и к ней присоединяются те, кто выбрал вторую мелодию, а первые быстро садятся на стулья. Мелодии меняются, а группы поочередно выходят за водящим. Но вот зазвучал марш, под него должны идти все играющие. Вдруг музыка замолкает. Все играющие бегут и занимают стулья. Оставшийся без места становится водящим.