

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
Центр дополнительного образования

Танцевальные игры

## **«Все дело в шляпе»**

Методическая разработка

Автор: Ескина Елена Александровна  
Педагог дополнительного образования

Сухой лог  
2021 год

## **Объединение «Современный танец»**

**Возраст обучающихся : 7-8 лет**

### **Цель занятия:**

Формирование креативного мышления обучающихся, снятие зажимов, тревожности обучающихся.

### **Задачи:**

Образовательные:

1. Сформировать умение чувствовать себя уверенным в незнакомой ситуации
2. Сформировать умение ориентироваться в пространстве

Воспитательные:

1. Воспитать коммуникативные навыки, активность и самостоятельность обучающихся
2. Воспитать нравственно-обучающих отношения между обучающимися

Развивающие:

1. Развить креативное мышление обучающихся
2. Развить музыкальный слух и чувства ритма

**Форма проведения занятий:** Групповая

**Оборудование:** Музыкальный центр, флешка.

**Реквизиты:** Тросточка, цветок, шляпа, шарф, веер, боа, дудочка, бубен, газета, кукла, зонтик, зеркальце, шляпа, коробка с карнавальными масками.

**Планируемый результат:** Развитые коммуникативные навыки, снятие зажимов, уверенность в себе.

### **План занятия:**

1. Приветствие
2. Игра 1. «Танцуем сидя»
3. Игра 2. «Трансформер»
4. Игра 3. «Цепочка»
5. Игра 4. «Ищем друга»
6. Игра 5. «Лебединое озеро»
7. Игра 6. «Все дело в шляпе»
8. Игра 7. «Концерт-экспромт»
9. Игра 8. «Минута славы»
10. Игра 9. «Самопрезентация»
11. Игра 10. «Карнавал»
12. Игра 11. «Сон»
13. Подведение итогов.

### **Ход занятия**

#### **Приветствие (2 минуты)**

Обучающиеся встают в творческий полукруг, расправляют плечи, руки спокойно опущены вдоль туловища. Педагог стоит лицом к обучающимся. Дружные аплодисменты – приветствуем друг друга, затем аплодируем каждый сам себе – подбадриваем себя,

аплодируем своему соседу слева, аплодируем соседу справа, и вновь – дружными аплодисментами приветствуем всех присутствующих в классе.

### **Игра 1. «Танцуем сидя»**

Это «игра-повторялка» (или «зеркальный танец»). Участники садятся на стулья, расположенные полукругом. Ведущий сидит в центре зала и показывает разные движения для всех частей тела, давая установку:

- «смотрим по сторонам» (упражнение для головы);
- «удивляемся» (упражнение для плеч);
- «ловим комара» (хлопок под коленом);
- «притаптываем землю» (притопы) и т. д.

Игра проводится обычно в начале занятия и является частью ритмической гимнастики в танцевально-игровом тренинге. Так как некоторым участникам иногда бывает сложно сразу включиться в танцевальный процесс, начать двигаться можно в положении сидя.

Цель: разогреть тело, разбудить эмоции; снять напряжение в группе и настроить на работу.

Музыка: любая ритмичная, темп средний.

### **Игра 2. «Трансформер»**

Ведущий дает команды:

- построиться в колонну, шеренгу, диагональ;
- сделать круг (плотный, широкий), два круга, три круга;
- сделать два круга — круг в круге;
- встать по парам, тройкам и т. д.

Таким образом, группа «трансформируется», принимая различные фигуры и положения. При этом можно усложнить задание и перестраиваться маршем, подскоками, прыжками, кошачьим шагом, другими танцевальными движениями. Или выполнять команды за установленный промежуток времени (например, на счет до пяти; до десяти).

Цель; побудить участников к взаимодействию и взаимопониманию, развить чувство ориентации в пространстве.

Музыка: в качестве музыкального сопровождения игры используется ритм.

### **Игра 3. «Цепочка»**

Участники становятся в колонну и двигаются змейкой. Их руки находятся в постоянном сцеплении, которое по команде ведущего принимает разные формы: руки на плечи, на пояс, накрест; за руки, под руки и т. д.

При этом ведущий меняет предлагаемые обстоятельства: «двигаемся по узкой тропинке на носочках», «идем по болоту — ступаем осторожно», «перешагиваем лужи».

Цель: исследовать возможность вхождения в контакт и взаимодействия в группе.

Музыка: любая ритмичная (можно «диско»), темп умеренно-средний

### **Игра 4. «Ищем друга»**

Участники двигаются танцевальной ходьбой по площадке хаотично, приветствуя всех мимо проходящих членов группы кивком головы. Музыка обрывается — каждый должен найти себе пару и поздороваться рукопожатием (повторяется 5-7 раз).

Цель: исследовать взаимное принятие друг друга и вхождение в контакт: развить чувство быстрой реакции.

Музыка: любая ритмичная, темп средний.

### **Игра 5. «Лебединое озеро»**

Участники располагаются по всей площадке, принимая статичное положение (стоят, сложив «крылья», или приседают на корточки).

Ведущий (исполняя роль феи или волшебника) поочередно дотрагивается волшебной палочкой до участников, каждый из которых исполняет сольный танец лебедя.

При повторном касании волшебной палочкой «лебедь» снова замирает.

Цель: осознать свои танцевальные особенности и возможность самовыражения: развить умение импровизировать.

Музыка: вальс (например, вальсы И. Штрауса), темп средний или умеренно-быстрый.

### **Игра 6. «Все дело в шляпе»**

Участники разбиваются на пары и импровизируют. Ведущий в шляпе ходит по залу, останавливается возле любой пары, надевает шляпу на голову одному из участников и меняется с ним местами. Игра повторяется, пока каждый не побывает в шляпе.

Цель: стимулировать общение в парах, развить способность взаимопонимания и вхождение в межличностный контакт, расширить танцевально-экспрессивный репертуар.

Музыка: разные стили и жанры (например, твист), темп умеренный.

Реквизит: шляпа.

### **Игра 7. «Концерт - экспромт»**

Все сидят на стульях, расположенных полукругом. В коробке (на столе, на вешалке), стоящей вне поля зрения группы (как бы «за кулисами»), лежат различные элементы костюмов и реквизит. Участники по очереди выбирают что-либо из предложенных вещей и исполняют сольный номер экспромтом. Ведущий делает комментарий, поощряя проявление фантазии. Каждый танцор получает в награду аплодисменты группы.

Ведущий должен заранее продумать возможные варианты музыкального сопровождения и иметь в запасе разные фонограммы.

Цель: стимулировать творческое самовыражение, развить умение импровизировать, повысить самооценку.

Музыка: различные стили и жанры разного темпа и характера (продолжительность каждого сольного номера 40-50 секунд).

Реквизит: тросточка, цветок, шляпа, шарф, веер, боа, дудочка, бубен, газета, кукла, зонтик, зеркальце и др.

### **Игра 8. «Минута славы»**

Все сидят или стоят, располагаясь полукругом. Участники поочередно импровизируют на площадке, держа в руках табличку с надписью «минута славы», стараясь максимально раскрыться. Каждый танец исполняется под разную музыку и по окончании приветствуется аплодисментами группы. Ведущий делает комментарий, стимулируя участников на проявление их скрытых возможностей.

Цель: развить умение импровизировать, исследовать свои танцевально-экспрессивные возможности, стимулировать творческое самовыражение, повысить самооценку.

Музыка: подборка отрывков различных стилей и жанров разного темпа.

### **Игра 9. «Самопрезентация»**

Все сидят или стоят, располагаясь полукругом. Каждый участник по очереди в свободной импровизации делает торжественной походкой круг по площадке, выходит на середину зала и под аплодисменты группы «раскланивается», т. е. делает несколько поклонов-реверансов.

Ведущий дает комментарий, стимулируя участников на проявление их скрытых возможностей.

Цель: стимулировать творческое самовыражение, высвобождение чувств; повысить самооценку.

Музыка: фанфары или торжественный, энергичный марш.

### **Игра 10. «Карнавал»**

1-й этап — «Выбор костюма». Группа образует круг и двигается на месте в ритме музыки. В центре круга стоит коробка с большим набором карнавальных масок. Один из участников выбирает себе маску и импровизирует в ней, исполняя сольный танец: затем передает эстафету следующему члену группы, меняясь с ним местами (не снимая при этом маску, становится в общий круг). Новый солист продельывает то же самое. И так продолжается, пока все участники не будут в масках.

2-й этап — «Карнавал в разгаре». Участники двигаются в свободной танцевальной импровизации по всей площадке, по желанию вступая во взаимодействие друг с другом.

Ведущий делает комментарий, поощряя участников за их уникальность и неповторимость.

Цель: стимулировать творческое самовыражение, высвобождение чувств, исследовать возможность взаимодействия в группе.

Музыка: энергичная, темпераментная в стиле «латина» (возможно попури на тему латиноамериканских ритмов), темп умеренно-быстрый.

Реквизит: коробка с карнавальными масками.

### **Игра 11. «Сон»**

Участники располагаются на стульях в удобном положении или ложатся на пол на коврики, закрывают глаза.

1-й вариант: ведущий дает тему сновидения (например, «весна», «осень», «поход», «космос», «море», «облако» и т. д.) и участники под музыку отдаются своим фантазиям.

2-й вариант ведущий говорит заранее заготовленный текст на фоне. На втором этапе все делятся своими сновидениями.

Игра обычно проводится в конце занятия. Ведущий дает комментарий, стимулируя проявление индивидуальности.

Цель: проработать внутренние ощущения, стабилизировать эмоциональное состояние, достичь внутреннего равновесия.

Музыка: медленная, спокойная, ненавязчивая (например, медитативная музыка со звуками природы: шум моря, пение птиц и т. д.)

**Подведение итогов.** Обсуждают что больше запомнилось. После осуждений педагог просит встать обучающихся в первоначальный творческий полукруг, выпрямить спину, улыбнуться друг другу и аплодисментами поблагодарить себя за проведенный урок, поблагодарить друг друга и попрощаться.

### **Список используемой литературы**

1. Горшкова Е.В.: От жеста к танцу. [Текст] М., 2016 г.
2. Зайфферт, Д. Педагогика и психология танца. Заметки хореографа /Д. Зайфферт-М.: Лань, Планета музыки, 2015 г.
3. Ежова, Н.Н. Научись общаться!: коммуникативный тренинг/.- Изд. 2-е – Ростов н/Д: Феникс, 2016. – 250 с. – (Психологический практикум)
4. Михайлова М.А.: Танцы, игры, упражнения для красивого движения. [Текст]

