

## **ИГРЫ ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ**

### **«Скульптура и глина»**

Дети делятся на пары. Один из участников – скульптор, который «лепит» фигуру из глины. Второй участник «глина». Глина молчит и принимает ту позу, выражение лица и т.д., которые создает скульптор. Скульптор лепит также молча. Зрители отгадывают, что слепил скульптор.

### **«Зеркало»**

Дети выбирают себе пару, один выполняет роль зеркала, другой показывает, как он приводит себя в порядок, делает зарядку и т.д. затем дети и паре меняются ролями.

### **«Прогулка»**

Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройти как верблюд, гусеница ит.д.

### **«Через стекло»**

Детям предлагается сказать что-либо жестами, представив что один из них находится в поезде, а другой стоит на перроне, то есть они отдалены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Сообщение для передачи сначала ребенку можно предложить, например: «Напиши мне письмо», «Я тебе позвоню, когда приеду».

### **«Магазин игрушек»**

Цель: развитие умения понимать друг друга, снятие психического напряжения, страха социальных контактов, коммуникативной робости.

Ход: дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают. Недогадавшийся уходит без покупки.

### **«Буквы-загадки»**

1. «Буква по воздуху». Дети выбирают ведущего. Он, стоя спиной к игрокам, пишет по воздуху крупную букву, остальные отгадывают. Буквы можно писать рукой, плечом, головой, ногой, коленкой и т.п., в зеркальном отражении.

### **«Рассказ-рисунок о том, что вижу»**

Воспитатель (ребёнок-ведущий) просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения). Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе и т.п.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.

### **«На 5 органов чувств»**

Дети задумывают ситуацию, изображают по заданному «билетику»: нарисованному (нос, глаз, рот, ухо, пальцы) или написанному. Воспитатель во время игры обращает внимание на работу каждого их органов чувств: зрение, слух, вкус, обоняние, осязание, которые проявляются в поведении человека. На первом этапе играть по одному органу чувств, на втором – по 2, по 3, на третьем – все 5 (сценка-история про персонаж в обстоятельствах).

Варианты:

- прожить кусочек выдуманной истории с персонажем и обстоятельствами,
- усложнение – сравнение персонажей (карлик - великан, Дюймовочка – Карабас Барабас, мышка – медведь).

#### **«Ловить зверушку»**

Играющие по очереди берут «билетики» с заданием кого они должны ловить (кузнечика, бабочку, чужую кошку, своего котёнка и т.п.). Играющий выполняет задание, остальные встают в том случае, если превращение произошло и «зверушку поймали». Воспитатель просит назвать «отгаданную» зверушку и сравнивает с заданием в «билетике».

Вариант: выполнение задания парами, тройками и т.п.

#### **«Стихи по ролям»**

Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы (костюмы), элементы декорации. Дети открывают для себя разные взаимосвязи между конечным результатом, текстом, замыслом, приёмами исполнения.

#### **«Изобрази профессию»**

Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге). Дети называют профессию.

Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнаваемые в показе (врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)

#### **«Превращение предмета»**

Любой предмет из обихода занятия предлагается «превратить» во нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку-в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную щетку (выдавливать пасту и чистить зубы и т.п.)

#### **«Тело в деле»**

Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

Вариант:

- дополнить «фотографию» своим пониманием
- показать «фотографии» до и после задуманного

Каждое «дело» требует совершенно определённого «тела». Вся мускулатура, от направления взгляда до перемещения центра тяжести, от мускулатуры лица до положения ног по-своему определяются в зависимости от того, чем и как занят тот или иной ребёнок. Смысл игры – установление.