**«Творчество в движениях, пантомиме и театрально-игровой деятельности»**

Форма занятия: занятие-игра
**Цель занятия:** формирование у учащихся творческих проявлений в танцевальных движениях, пластической выразительности при создании образа.
**Задачи:**Обучающие: научить создавать образ с помощью танцевальных движений, научить пластической выразительности.
Развивающие: развивать через игру воображение и творчество в движениях.
Воспитательные: содействие в воспитании индивидуальности, умения выражать свои эмоции, чувства.
**Ход занятия**

1. Организационная часть. Проверка готовности учащихся к занятию: наличие принадлежностей, подготовленность рабочего места, работа с журналом. Далее педагог сообщает тему занятия. И чем учащиеся будут заниматься в течение занятия.
2. Игры на развитие воображения и творчество в движениях.
Игра «Танец розы»
Под красивую мелодию (использовать грамзапись, собственный напев) исполняется танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения. Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил прекрасную розу». Ребенок застывает в любой, придуманной им позе. Чем богаче воображение, тем интереснее движения танца и поза «застывшей, замерзшей розы». Кто лучше?
Игра «Пантомима»
Выбирается ведущий из детей. Ему сообщают, что в его отсутствие дети превратятся в животных (время года, погоду или какой-то предмет). Ведущий выходит из комнаты, играющие договариваются и приглашают ведущего. Движениями учащиеся показывают, во что они превратились (например, слонов, зайцев, дождливую погоду, художников, строителей, дровосеков, и т. д.), а ведущий отгадывает и, отгадав, расколдовывает.
Игра «Обезьянка»
Учащимся предлагается стать обезьянкой или зеркалом и повторять все, что делает педагог: он шагает и обезьянка шагает, поднимает руки — и обезьянка тоже. Педагог наблюдает и оценивает «правильно — неправильно», «успевает обезьянка или не успевает».
Играющие могут меняться ролями, когда правила игры, становятся понятны ребенку. В обезьяну или зеркало превращается взрослый. Смена ролей активизирует творческое воображение учащегося.
3. Игровые задания для развития пластической выразительности при создании образа.
Учащимся предлагается пройти по камешкам через ручей от лица
любого персонажа (сказки, рассказа, мультфильма) по их выбору.
Учащимся предлагается от лица любого персонажа
подкрадываться к спящему зверю (зайцу, медведю, волку).
Предложить ловить бабочку или муху от лица различных персонажей (лягушки, медведя, собаки).
Изобразить прогулку семейства трех медведей, но так, чтобы все три медведя вели себя и действовали по-разному.
Игра «Радуга появилась».
Педагог предлагает учащимся по-разному произнести фразу «Радуга появилась»? Отыскать как можно больше вариантов. Далее учащиеся тренируются в произношении фразы «Солнышко встало», «У меня зазвонил телефон». Теперь учащиеся пробуют повторить эти варианты, но без слов. Обратить внимание учащихся на то, что слова исчезли, но мелодика произношения фразы — то восторженная, то удивленная, то горестная, то сердитая — осталась.
Игра «Сказочное заклинание».
Педагог произносит сказочное заклинание:
Море волнуется - раз,
Море волнуется - два,
Море волнуется - три,
Морская фигура, замри!
Далее предлагает учащимся произнести его на разные лады, то громким и страшным голосом, как злодей, то печально и жалобно, как козленочек в сказке «Сестрица Аленушка», то пропищать тоненько, как мышонок. То есть использовать разные интонации. Произнести нужно завывающим, стонущим, хохочущим, рыдающим голосами.
Еще можно «покартавить», «сказать в нос». Очень интересное сочетание дает чередование говорения и пропевания. Определите, от имени, какого персонажа сказочное заклинание звучало выразительнее и интереснее.
4. По окончании занятия педагог проводит рефлексию.
- Какие игровые задания понравились детям больше всего?
- У кого, что получилось сделать лучше всего?
5. Подведение итогов занятия.