



**Игровые модели малых
жанров детского фольклора**

Составитель: Шорохова Н.И.

Игровая модель на материале докучной сказке

Шел мишка к броду.

С. Жилинской

Шел мишка к броду,
Бууууултых – в воду!
Уж он мок, мок, мок,
Уж он кис, кис, кис.
Вымок, выкис, вылез высох.
Встал на колоду,
Бултых – в воду!

Напев: нисходящее движение от S к T.

*Двигательный аккомпанемент
четвертями иллюстрирует
содержание текста.*

На улице гагара да кулик.

С. Жилинской

На улице гагара да кулик,
На покосе две старушки да старик.
Накосили стожок сенца,
Эта песенка опять с конца.

*Напев: нисходящее движение
от S к T. Ритмические
варианты ostinato звучащими
жестами.*

Игровая модель на материале докучной сказке

Шел я как-то через мост *С. Жилинской*

Шел я как-то через мост.

На мосту – ворона сохнет.

Уж я – хват! – ее за хвост,

Уж я – бряк! ее под мост,

Пусть она помокнет.

- шаги четвертями к центру круга, хлопок на последнюю долю

- возвращение спиной на свое место, 2 хлопка
- «замах» руками к соседу справа, ухватить за талию соседа

- «отцепиться» от соседа, «замах» для соскока, соскок на «бряк»

- поворот с притопом вокруг себя в правую сторону

Игра повторяется несколько раз с ускорением. Хорошо подходит для детско – родительских мероприятий и массовых праздников. Может использоваться как логоритмическое упражнение.

Игровая модель на материале докучной сказке

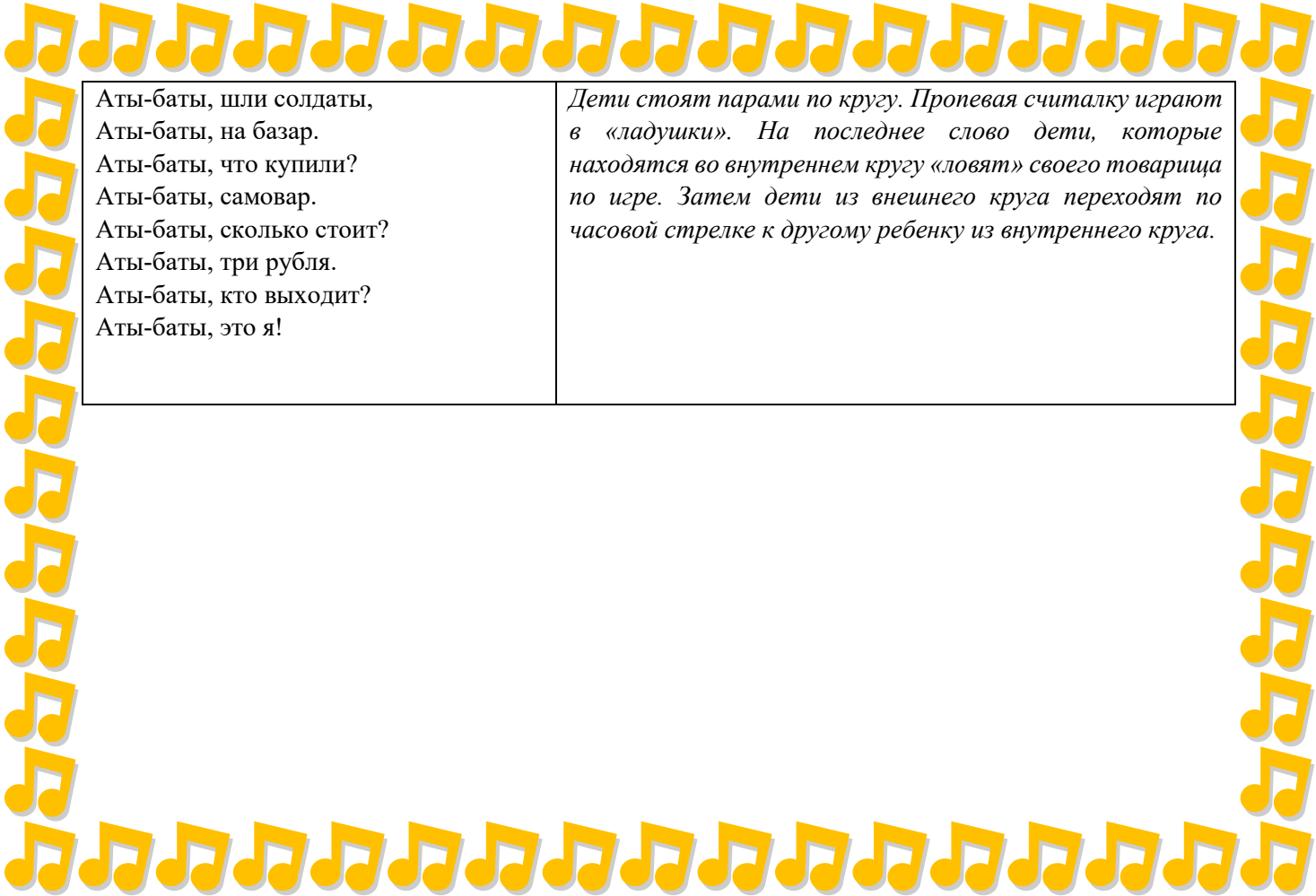
Жила была бабка *Н. Шороховой*

Жила-была бабка, у самой речки,
Захотелось бабке искупаться в речке.
Купила она мыло, купила мочало,
Наша песня хороша – начинай сначала.

Дети стоят в парах. Под песенку они играют в «ладушки», когда музыка кончилась, дети быстро бегут искать себе новую пару.

Игровая модель на материале считалки

Аты-баты, шли солдаты *Н. Шороховой*



Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля.
Аты-баты, кто выходит?
Аты-баты, это я!

Дети стоят парами по кругу. Прпевая считалку играют в «ладушки». На последнее слово дети, которые находятся во внутреннем кругу «ловят» своего товарища по игре. Затем дети из внешнего круга переходят по часовой стрелке к другому ребенку из внутреннего круга.

Игровая модель на материале прибаутки

Журавель О. Сульдиной

1. Повадился журавель, журавель,
На зелену конопель, конопель.

Припев: Такой, такой журавель,
Такой, такой он зобастый,
Такой, такой он носастый
Такой, такой длинный,
Конопельку щиплет.

2. Уж я того журавля изловлю,
Сетью крылья обовью, обовью.

3. Чтоб он больше не гулял, не летал,
Конопельку не щипал, не щипал.

Дети – «конопелька» - держась за руки, стоят в круге. Ведущий – «журавель» - в центре круга. С пением куплета дети идут по кругу, ведущий идет или бежит противоходом, легонько тормоша детей – «журавль щиплет конопельку». «Журавль» танцует в центре, а дети, стоящие в кругу, повторяют его движения – «дразнят журавля». На третьем куплете «конопелька» ловит журавля в «травяные сети», дети не возвращаются в исходное положение, а легко тормозят и щекотят ведущего.

Игровая модель на материале прибаутки

На задах воробьи

На задах воробьи Собирают конопли. Поросятам полосатым Носят полны коробьи.	<i>Дети «воробьишки» - парами лицом друг к другу произвольно размещаются по залу. На первые две строчки щиплют друг друга за руки, щеки и т.д. На следующие строчки разбегаются в разных направлениях и находят себе новую пару.</i>
--	--

Игровая модель на материале пестушки

Пеку, пеку хлебик

Пеку, пеку хлебик, Детям на обедик, Большему – большой, Меньшему – меньший. Шур да печь!	<i>Дети в парах произвольно размещаются по залу. Первый – «пекарь» стоит, второй – «тесто» сидит на корточках. «Пекарь» гладит «тесто», которое постепенно поднимается на ноги. На последние слова «тесто» пытается убежать», а «пекарь поймать его», если. Если «тесто убежало», то снова повторяем, а если «пекарь» поймал «тесто», то меняемся местами.</i>
--	--

Игровая модель на материале прибаутки

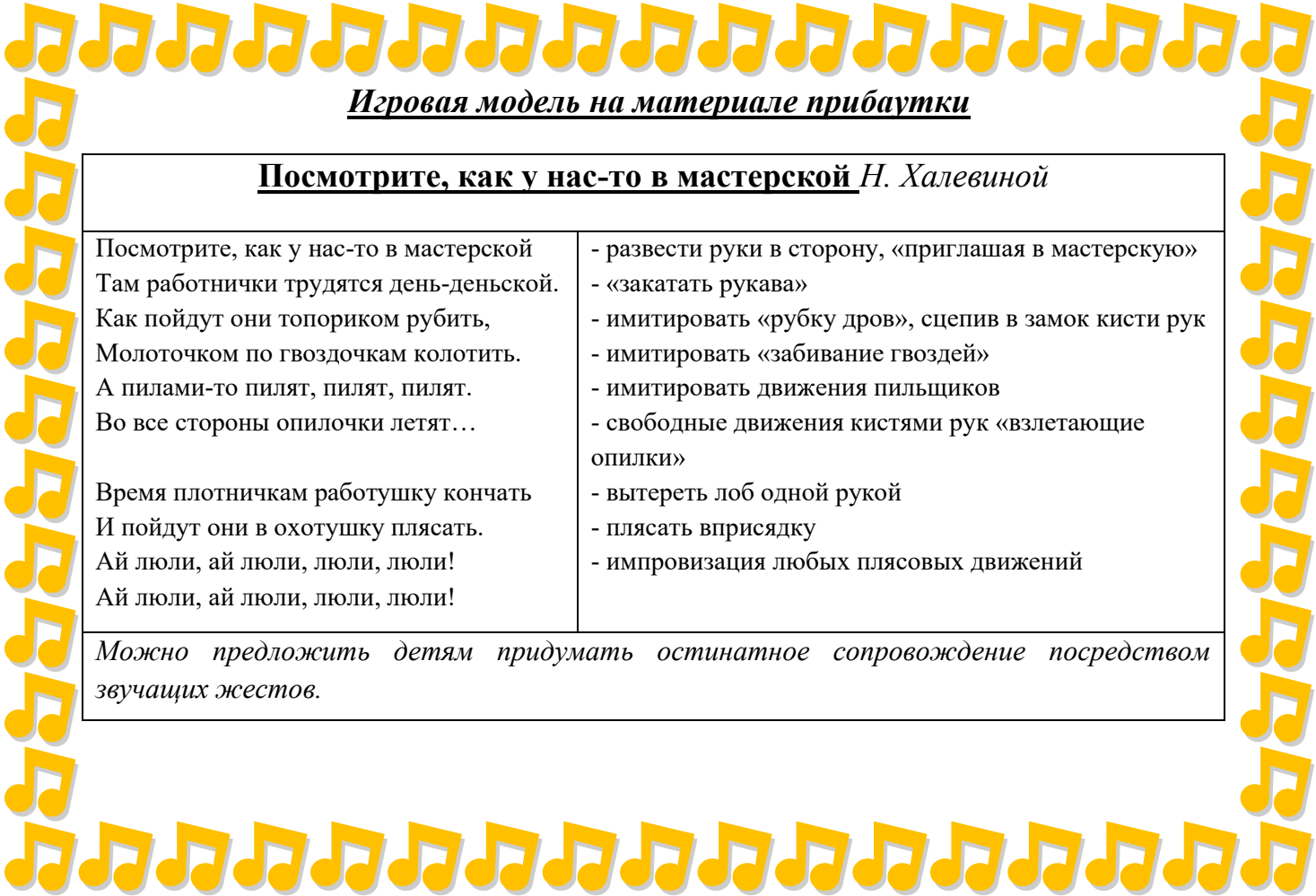
Сидит ворон на сосне Е. Абдрашитовой

1. Сидит ворон на сосне,
А сова на другой.
Гой-гой-гой, на другой.
Гой-гой-гой, на другой

2. У совы ворон пытается:
Кто в лесу гуляет?
Гу-гу-гу, гуляет.
Гу-гу-гу, гуляет.

3. Дровосеки гуляют –
Секут лес и валят.
Чах-чах-чах, валят.
Чах-чах-чах, валят.
(говорком) И секут, и валят
Напугать зверей хотят!

Дети встают в круг и выбирают четырех ведущих: сову, ворона и двух охотников. «Ворон», «сова» становятся в центр круга; «охотники», предварительно договорившись кто за кем будет охотиться – за кругом, «в охотничьем домике». Дети с пением прибаутки, двигаются по кругу, в припеве поднимая руки вверх и образуя воротца. «Ворон» и «сова» на куплет делают по три прыжка на каждой ноге, а в припеве «летают» - выбегают и возвращаются обратно. «Охотники» продолжают прятаться в «домике». С окончанием прибаутки «охотники» выбегают из «засады» и ловят «сову и «ворона» (как игра «кошки-мышки»). «Охотник» может ловить только свою птичку.



Игровая модель на материале прибаутки

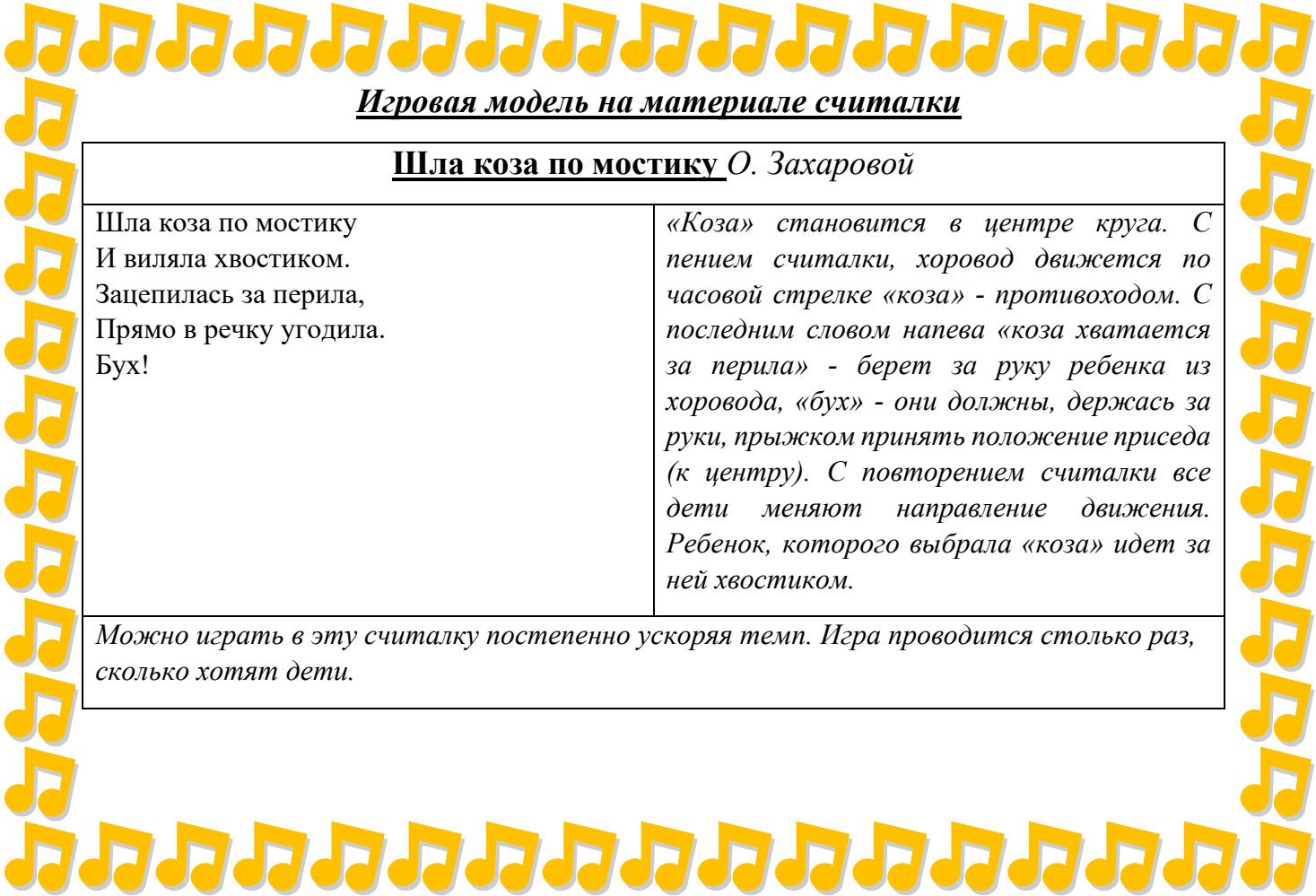
Посмотрите, как у нас-то в мастерской Н. Халевиной

Посмотрите, как у нас-то в мастерской
Там работнички трудятся день-деньской.
Как пойдут они топориком рубить,
Молоточком по гвоздочкам колотить.
А пилами-то пилят, пилят, пилят.
Во все стороны опилочки летят...

Время плотничкам работушку кончать
И пойдут они в охотушку плясать.
Ай люли, ай люли, люли, люли!
Ай люли, ай люли, люли, люли!

- развести руки в сторону, «приглашая в мастерскую»
- «закатать рукава»
- имитировать «рубку дров», сцепив в замок кисти рук
- имитировать «забивание гвоздей»
- имитировать движения пильщиков
- свободные движения кистями рук «взлетающие опилки»
- вытереть лоб одной рукой
- плясать вприсядку
- импровизация любых плясовых движений

Можно предложить детям придумать оstinatное сопровождение посредством звучащих жестов.



Игровая модель на материале считалки

Шла коза по мостику О. Захаровой

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком.
Зацепилась за перила,
Прямо в речку угодила.
Бух!

«Коза» становится в центре круга. С пением считалки, хоровод движется по часовой стрелке «коза» - противопологом. С последним словом напева «коза хватается за перила» - берет за руку ребенка из хоровода, «бух» - они должны, держась за руки, прыжком принять положение приседа (к центру). С повторением считалки все дети меняют направление движения. Ребенок, которого выбрала «коза» идет за ней хвостиком.

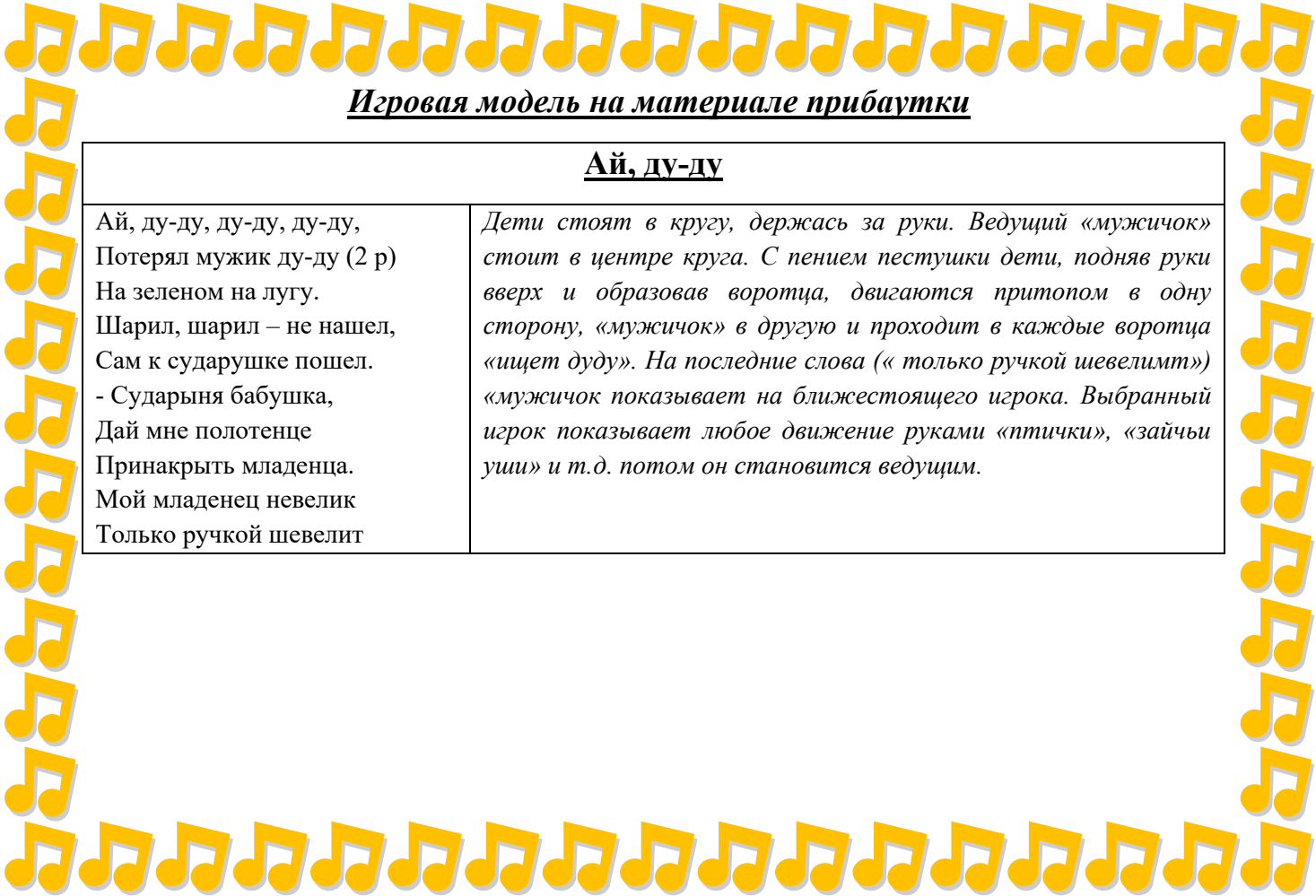
Можно играть в эту считалку постепенно ускоряя темп. Игра проводится столько раз, сколько хотят дети.

Игровая модель на материале приговорки и дразнилки

В волка О. Захаровой

Рву, рву травку,
Рву, рву муравку,
Цветочки и веночки.
Волк – за горою,
А я – за другою.
Волк – в кафтане,
А я – в сарафане.
Волк, волк,
Дранный бок,
Мокрый нос, серый хвост.
(говорком) Волк – волчище,
Серый хвостище,
Цветочек – на веночек,
Ягодки – в кузовочек,
А тебе ничего!

Дети выбирают одного или несколько водящих «волков», которые отправляются в свое «логово». Остальные дети «собирают ягоды и цветы» идут к «логову», дразнят «волков». По окончанию дразнилки «волки» бегут за детьми. Сначала дети соединяются в пары, а затем в цепочки «сети». Волки могут ловить только игроков-одиночек. Кого заляпали, те тоже становятся волками. Когда дети объединились в «сети», то начинают «охоту на волков» - собираются собраться в одну большую цепь и загнать «волков» в круг. А потом игра проходит по принципу «не выпустим». На каждый шаг сужая круг. «Волки» пытаются выскочить из круга.



Игровая модель на материале прибаутки

Ай, ду-ду

Ай, ду-ду, ду-ду, ду-ду,
Потерял мужик ду-ду (2 р)
На зеленом на лугу.
Шарил, шарил – не нашел,
Сам к сударушке пошел.
- Сударыня бабушка,
Дай мне полотенце
Принакрыть младенца.
Мой младенец невелик
Только ручкой шевелит

Дети стоят в кругу, держась за руки. Ведущий «мужичок» стоит в центре круга. С пением пестушки дети, подняв руки вверх и образовав воротца, двигаются притоном в одну сторону, «мужичок» в другую и проходит в каждые воротца «ищет дуду». На последние слова (« только ручкой шевелимт») «мужичок показывает на ближестоящего игрока. Выбранный игрок показывает любое движение руками «птички», «зайчы уши» и т.д. потом он становится ведущим.

Игровая модель на материале колыбельной

Ходит сон по лавочке О. Сульдиной

1. Ходит сон по лавочке
В голубой рубашечке.
Баю-баю-баю-бай,
Поскорее засыпай.

2. А Сониха по другой,
Сарафанец голубой.
Баю-баю-баю-бай,
Поскорее засыпай.

3. Спи-ко, спи-ко, баю-бай,
Свои глазки закрывай.
Поскорее засыпай,
Баю-баю-баю-бай.

Дети стоят в круге. В центре круга – Сон и Сониха с завязанными глазами. Игровой «горячо-холодно» наоборот. Сон и Сониха стараются найти друг-друга, дети подсказывают верное направление движения динамикой пения колыбельной: чем они дальше друг от друга, тем громче, чем ближе, тем тише дети поют «засыпая». Когда сон и Сониха встретились, дети закрывают глаза и «превращаются в сонные статуи». Сон и Сониха выбирают лучших, те становятся Сон и Сониха.

Игровая модель на материале считалки

Кони сидели на балконе Н. Шорохова

Кони, кони, кони
Сидели на балконе.
Чай пили, в ложки били,
По-турецки говорили:
«Чаби-чаляби,
Чаляби-чаби-чаби».
Мы набрали в рот воды
И сказали всем: «замри».
А потом набрали лука
И сказали всем: «ни звука».
А потом набрали тесто
И сказали всем: «ни с места».
А кто первый отомрет,
Тот получит шишкой в лоб.
Шишка не простая,
Шишка золотая.
Сказки не рассказывать,
Зубки не показывать.
Раз, два, три
Игру начни!

- ладушки в парах
- имитируют «стакан», бьют кулачками о боковую сторону
- имитируют разговор руками
- ладушки
- на слово «замри» соединить руки в «замок» перед ртом
- ладушки
- на слова «ни звука» подставить указательный палец ко рту
- «месим тесто»
- на слова «ни с места» обнять себя за плечи
- ладушки
- на слово «лоб» легонько шлепнуть себя по лбу
- ладушки
- грозим указательным пальцем правой руки
- грозим указательным пальцем левой руки
- ладушки
- замереть

Игровая модель на материале песенки-тетёшки

Еду, еду к бабе, к деду С. Жилинской

Еду, еду,
(2 прыжка с текстом, 4 шага в паузу)
К бабе, к деду,
На лошадке
В красной шапке,
По нырочкам,
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом, - бух! – в яму!

1 шаг: играем сидя с различными вариантами ostinato звучащими жестами. Итоговый вариант: 2 «хлопа» половинными и 4 «шлепа» четвертями.

1А шаг: речевая и интонационная импровизация «на тарабарском языке» или в речевом наигрыше во время «шлепов» в паузу.

2 шаг: играем в движении, «прыгающие паровозики».

3 шаг: у каждого «паровозика» («веревочки», «цепочки») свое двигательное ostinato, которое «задает машинист» - первый ребенок. После каждого проведения ведущий меняется: первый ребенок отправляется « в хвост» состава, второй – становится первым и задает всем характер, направление и ритм движения.

4 шаг: На окончание строфы («бух! – в яму») участники «паровозика» - цепочки распрыгиваются в разные стороны (в положение приседа), с началом новой песенки – собираются в «новые» команды – паровозики.

Игровая модель на материале пестушки-тетёшки

Едет – гонит на пегом коне *С. Жилинской*

Едет – гонит

На пегом коне.

К дедушке – по репку,

К бабушке – по мягкий хлеб.

Все прямо и прямо,

А потом, - бух! – в яму! –

- движение по кругу, держась за руки

- движение к центру круга

- движение из центра круга

- движение по кругу, держась за руки

1. Изменение направления движения, после чего игра повторяется с ускорением

2. *Переход на новое место в круге.*

Игровая модель на материале прибаутки

Петух С. Жилинской

Трух – тух, трух – тух – тух,
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами,
Под окном стоит,
На весь двор кричит:
- Я – я – я – я! Кукареку!

1 шаг: игра для самых младших. И.П. : Дети сидят в кругу , обозначая свои «домики» («окошки», крыши», «воротца» и т.д.). Петух – (ребенок – ведущий) – в центре круга, иллюстрирует припеваемый детьми игровой приговор. С окончанием напева останавливается у выбранного «домика» («окошка») и кричит, «хлопая крыльями»: «Я – я – я – я! Кукареку!». После чего меняется местами с выбранным ребенком и игра продолжается.

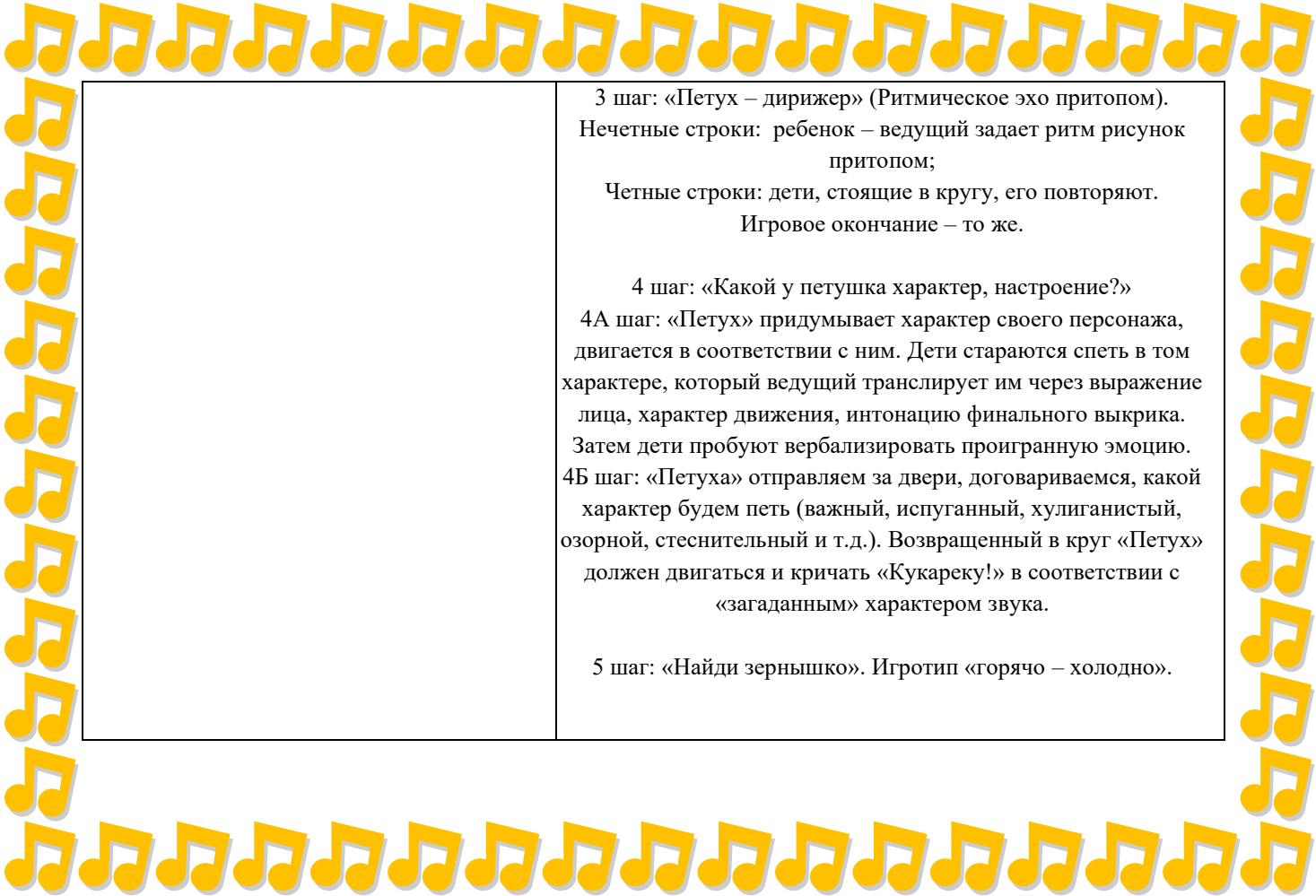
2 шаг: «Где бывал, петушок»? (Пластическое интонирование)
Игровой напев прибаутки строится на трихорде в кварте
(3 – 1 – 4 – 3 ст.).

1 ступень – «петушок на полянке, на земле»

3 ступень – «петух на насесте, на жердочке и т.д.»

4 ступень – «петушок на крыше».

В зависимости от того, как дети варьируют «маршрут петушка», варьируется и напев. Этот игровой вариант развивает слухомоторные ощущения, внимание и память.



	3 шаг: «Петух – дирижер» (Ритмическое эхо притопом). Нечетные строки: ребенок – ведущий задает ритм рисунок притопом; Четные строки: дети, стоящие в кругу, его повторяют. Игровое окончание – то же. 4 шаг: «Какой у петушка характер, настроение?» 4А шаг: «Петух» придумывает характер своего персонажа, двигается в соответствии с ним. Дети стараются спеть в том характере, который ведущий транслирует им через выражение лица, характер движения, интонацию финального выкрика. Затем дети пробуют вербализовать проигранную эмоцию. 4Б шаг: «Петуха» отправляем за двери, договариваемся, какой характер будем петь (важный, испуганный, хулиганистый, озорной, стеснительный и т.д.). Возвращенный в круг «Петух» должен двигаться и кричать «Кукареку!» в соответствии с «загаданным» характером звука. 5 шаг: «Найди зернышко». Игротип «горячо – холодно».
--	--

Игровая модель на материале потешки

У нашей,
у бабушки
Десять
внучат!

У нашей у бабушке
Десять внучат!

Две Алюльки в люльке
качаются,

Две Аленки в пеленках
валяются.

Две Аринки на перинках
увиваются,

Два Ивана на лавках сидят,
Два Степана учиться хотят.

Вот и так, вот и так,
Вот и этак, вот и так.

Десять внуков,
А бабушка одна.
А бабушка одна.

- вытянуть руки вперед, показать ладошки.
- перевернуть руки, показать тыльную сторону.
- открыть ладошки.
- быстро сжать руки в кулачки.
- повторить предыдущие движения.
- разжимать и сжимать мизинчики.
- разжимают и сжимают безымянные пальцы (вместе с мизинцами).
- разжимать и сжимать средние пальцы.
- разжимают и сжимают указательные пальцы.
- разжимать и сжимать большие пальцы.
- «танцевать» кистями рук над головой.
- хлопок.
- развести руки в стороны.
- ладошки открыть.

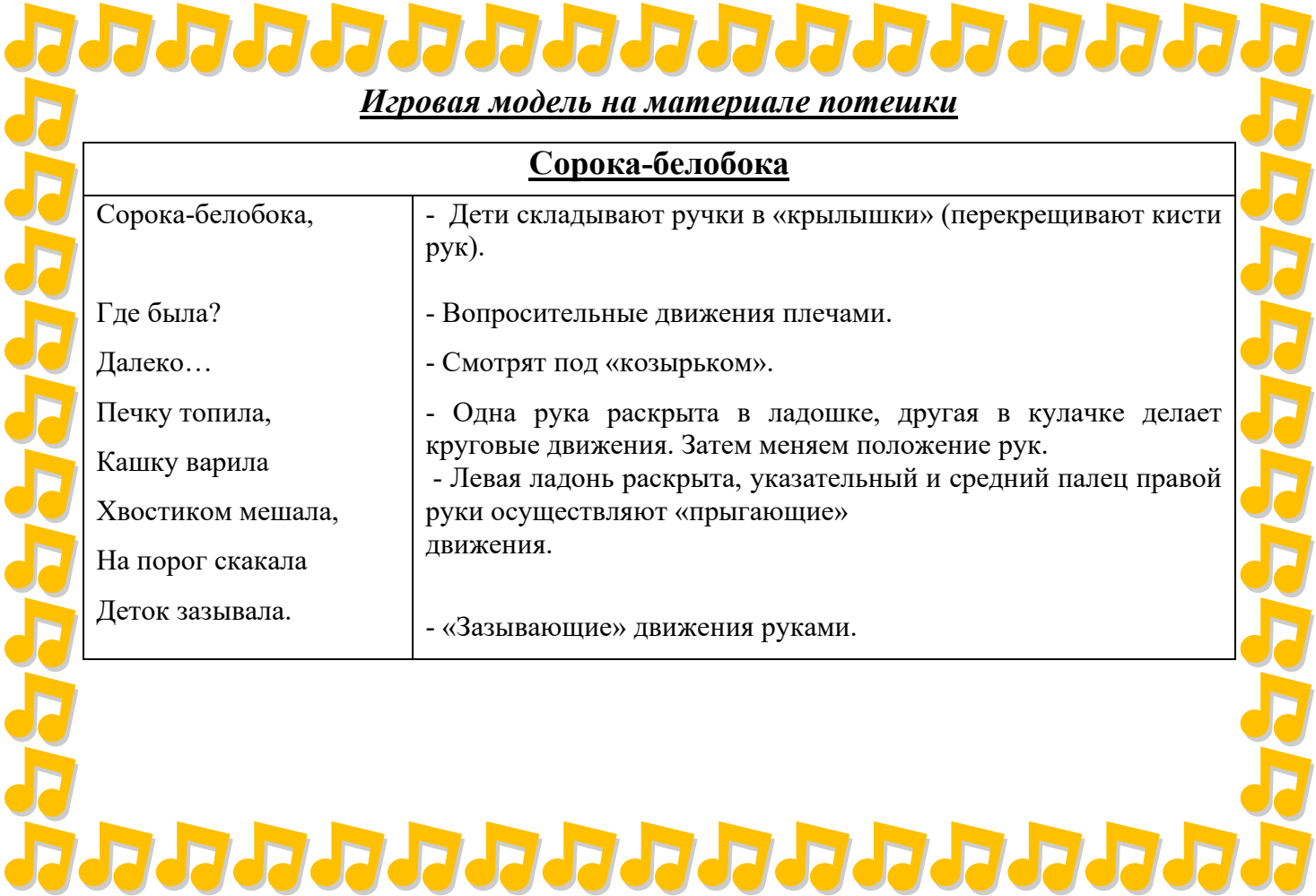
Игровая модель на материале пестушки

Ехал Пан

Ехал пан, ехал пан
Шагом, шагом, шагом.
Ехал пан, ехал пан
Рысью, рысью, рысью.
Ехал пан, ехал пан
Махом, махом, махом,
Бух!

- «Подпрыгивающие» движения на стуле, имитирующие езду на лошади, и ускоряющиеся с каждой строчкой.

- Стремительно согнуться, быстро достать пальцами пол.



Игровая модель на материале потешки

Сорока-белобока

Сорока-белобока,	- Дети складывают ручки в «крылышки» (перекрещивают кисти рук).
Где была?	- Вопросительные движения плечами.
Далеко...	- Смотрят под «kozyрьком».
Печку топила,	- Одна рука раскрыта в ладошке, другая в кулачке делает круговые движения. Затем меняем положение рук.
Кашку варила	- Левая ладонь раскрыта, указательный и средний палец правой руки осуществляют «прыгающие»
Хвостиком мешала,	движения.
На порог скакала	
Деток зазывала.	- «Зазывающие» движения руками.

Игровая модель на материале песенки

Лунь плывет

1. Лунь плывет,
Лунь плывет... и т. д.

- Медленное разведение рук в стороны, имитируя плавание.

2. Тятеньке – сажень,
И маменьке – сажень,
И дедушке – сажень,
И бабушке – сажень.

- Ребенок разводит руки в стороны, с каждым разом все шире и шире.

(Говорком)

А Светочке *(ребенок называет свое имя)* –
большую – на большую.

Игровая модель на материале загадки

С. Жилинской

Из куста шипуля,
За ногу тяпуля (Змея)

Делим детей на две группы: Первая группа сидит на стульях свободно. Вторая группа встает «змейкой». Под звучащие жесты и речь первой группы дети бесшумно идут за ведущим, положив руки на плечи впереди идущему и немного согнувшись. В конце, по хлопку в ладоши дети разворачиваются в прыжке и идут за «хвостом».

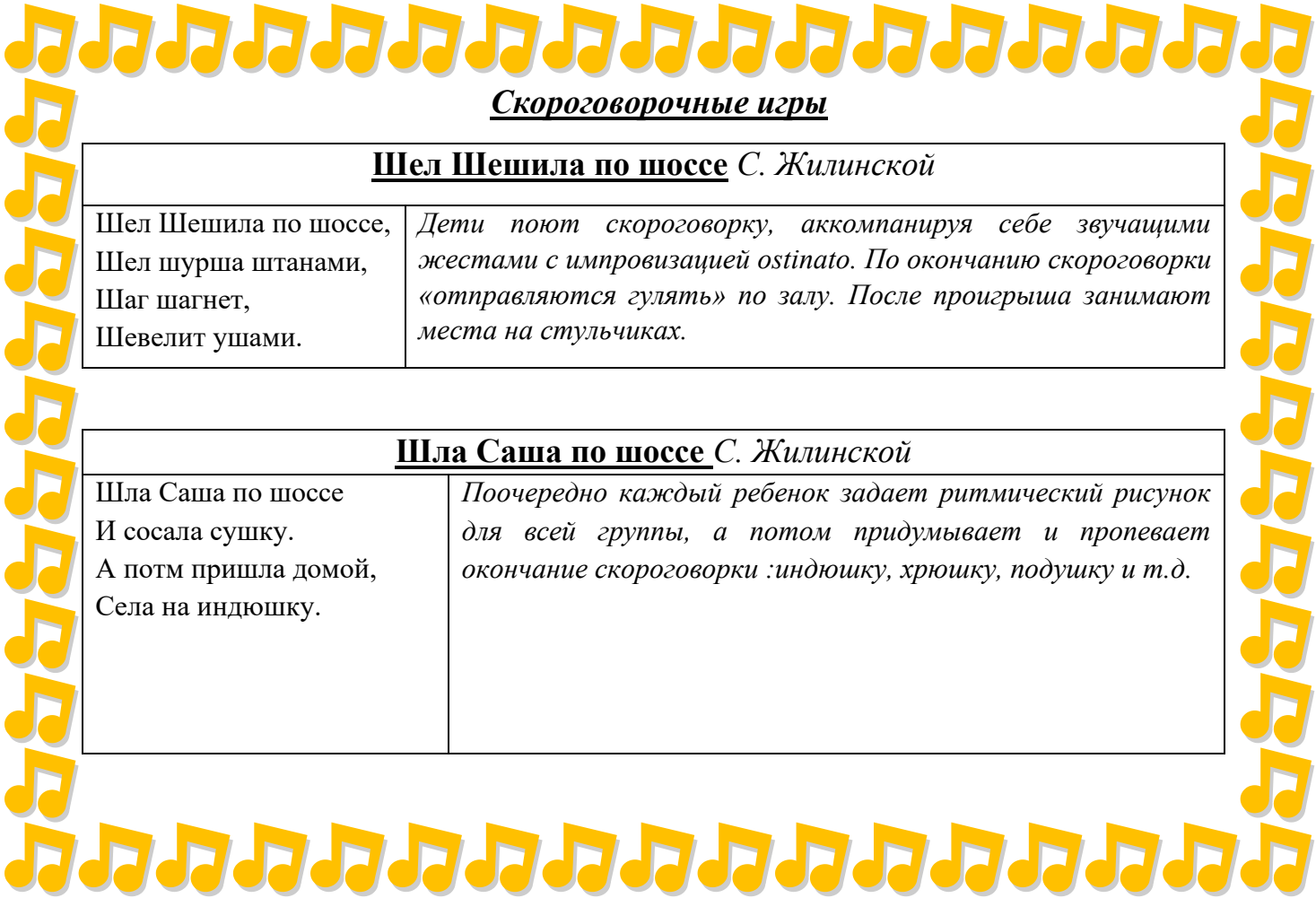
С. Жилинской

Прыгает тютюшечка,
Сам не зверь, не
птюшечка (Лягушка)

Пружинка на корточках, ходьба, бег. Остановка по условному сигналу. Образование круга и движения по кругу.



Скороговорочные игры



Скороговорочные игры

Шел Шешила по шоссе С. Жилинской

Шел Шешила по шоссе, Шел шурша штанами, Шаг шагнет, Шевелит ушами.	<i>Дети поют скороговорку, аккомпанируя себе звучащими жестами с импровизацией ostinato. По окончанию скороговорки «отправляются гулять» по залу. После проигрыша занимают места на стульчиках.</i>
---	---

Шла Саша по шоссе С. Жилинской

Шла Саша по шоссе И сосала сушку. А потм пришла домой, Села на индюшку.	<i>Поочередно каждый ребенок задает ритмический рисунок для всей группы, а потом придумывает и пропевает окончание скороговорки :индюшку, хрюшку, подушку и т.д.</i>
--	--

Скороговорочные игры

Расскажу Вам про покупки С. Жилинской

Расскажу вам про покупки!
Про какие про покупки?
Про покупки, про покупки,
Про покупочки мои!

Игра опирается на игротип «Съедобное-несъедобное!». Взрослый запекает первую строчку, дети продолжают диалог, а 3 и 4 строчку поют все вместе, сопровождая пение ритмическими движениями и звучащими жестами. По окончании пения взрослый называет покупку: если она относится к продуктам – дети говорят «Ам!», а если покупка не съедобная, то нужно промолчать.

Буква О С. Жилинской

Не по тропе, а около
Катилась «О» и охала.
«О» охала, «О» охала,
Не по тропе, а около.

Дети с пением идут по кругу, держась за руки. Ведущий «О» - движется противходом внутри круга и поет, его задача сбить детей с «музыкальной дорожки» - основной мелодии. Если дети хорошо знают мелодию, то ведущих может быть несколько. Также, дети могут двигаться не только в кругу, но и змейкой, улиткой и т.д.

Скороговорочные игры

Тень-тень-потетень С. Жилинской

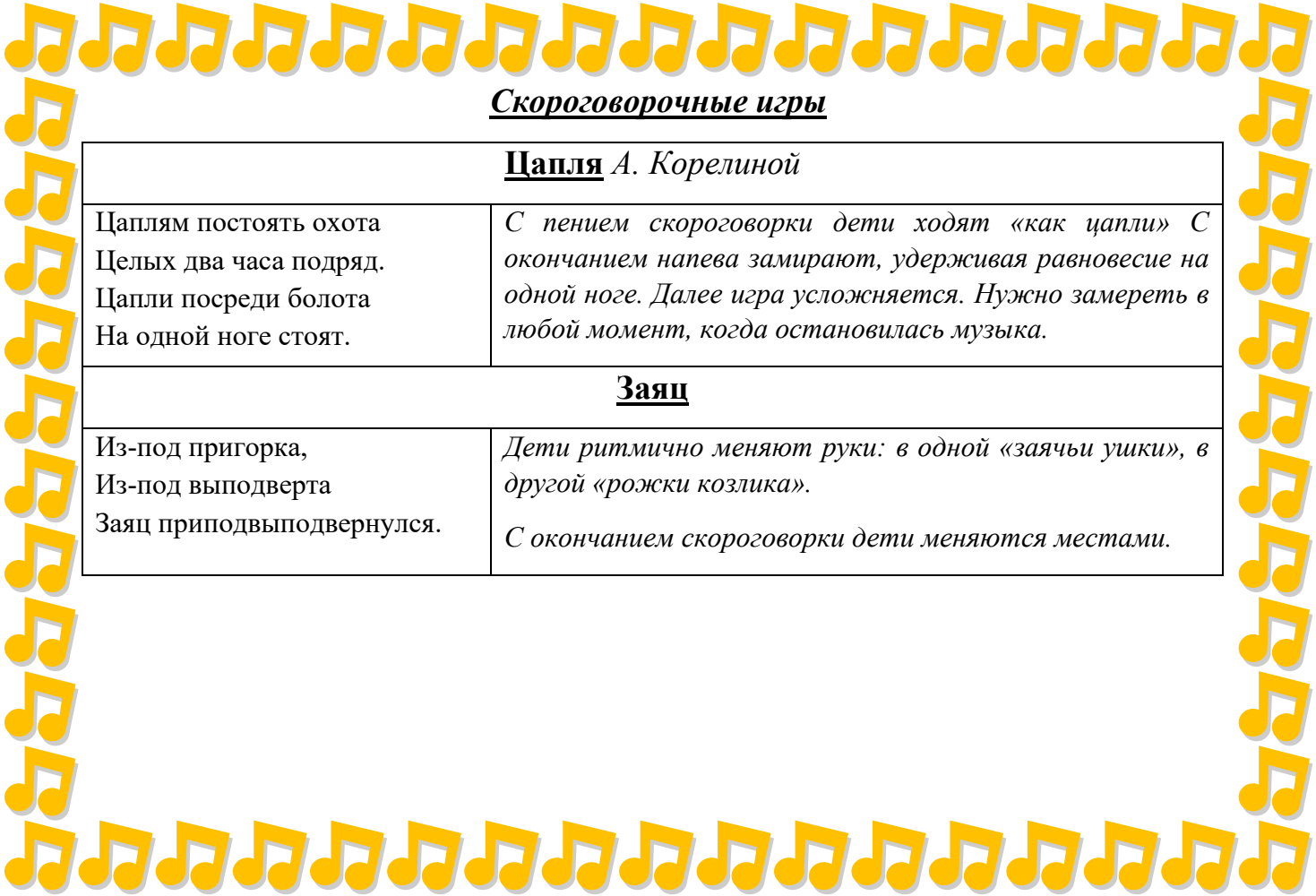
Тень-тень-потетень,
Заплету плетень.
Затем перерасплетениваю день

Дети поют скороговорку с движениями паре: 1 строка – ритмичные хлопки в ладони партнера, 2 строка – «переплетение» рук с партнером, 3 строчка – вернуться на исходное положение. Можно использовать другие движения.

Чайничек с крышечкой С. Жилинской

Чайничек с крышечкой,
Крышечка с шишечкой,
Шишечка с дырочкой,
В дырочке – пар.

*- круговое движение руками сверху вниз, как бы рисуя чайничек
- Хлопок ладонями
- кулак одной ладони поставить на открытую ладонь другой
- восходящие движения кистями*



Скороговорочные игры

Цапля А. Корелиной

Цаплям постоять охота
Целых два часа подряд.
Цапли посреди болота
На одной ноге стоят.

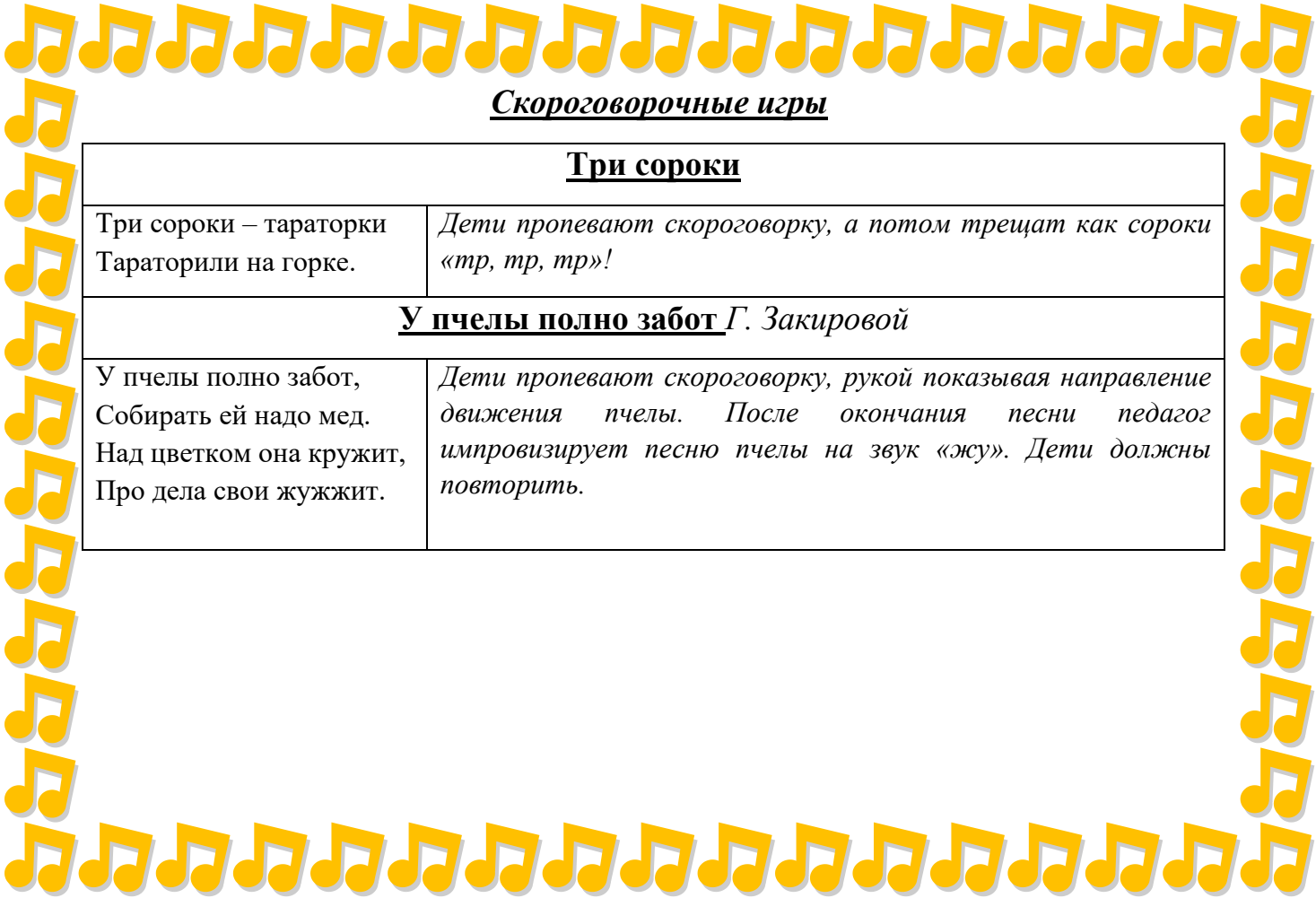
С пением скороговорки дети ходят «как цапли» С окончанием напева замирают, удерживая равновесие на одной ноге. Далее игра усложняется. Нужно замереть в любой момент, когда остановилась музыка.

Заяц

Из-под пригорка,
Из-под выподверта
Заяц приподвыподвернулся.

Дети ритмично меняют руки: в одной «заячьи ушки», в другой «рожки козлика».

С окончанием скороговорки дети меняются местами.



Скороговорочные игры

Три сороки

Три сороки – тараторки
Тараторили на горке.

Дети пропевают скороговорку, а потом трещат как сороки «тр, тр, тр»!

У пчелы полно забот Г. Закировой

У пчелы полно забот,
Собирать ей надо мед.
Над цветком она кружит,
Про дела свои жужжит.

Дети пропевают скороговорку, рукой показывая направление движения пчелы. После окончания песни педагог импровизирует песню пчелы на звук «жу». Дети должны повторить.

Скороговорочные игры

У Варвары куры стары

Тары-бары, растабары,
У Варвары куры стары.
Стары – старенькие,
Растабаренькие.

Дети пропевают скороговорку с различными эмоциональными фильтрами.

Весенняя скороговорка А. Шибановой

Снега лавина сползла с половины,
Сползла с половины пологой горы.
Еще половина, еще половина
Осталась лежать на горе до поры.

Дети выстраиваются в одну шеренгу и рассчитываются на первый, второй. С пением первой половины скороговорки дети чередуют притопы, наклонившись вперед, хлопки, отклоняясь назад.

А вторые дети делают наоборот. Вторую часть скороговорки дети повторяют импровизированные движения за ведущим. Ведущий замирает, дети должны повторить фигуру. Кто пошевелился, становится ведущим.

Скороговорочные игры

Ехал Грека через реку

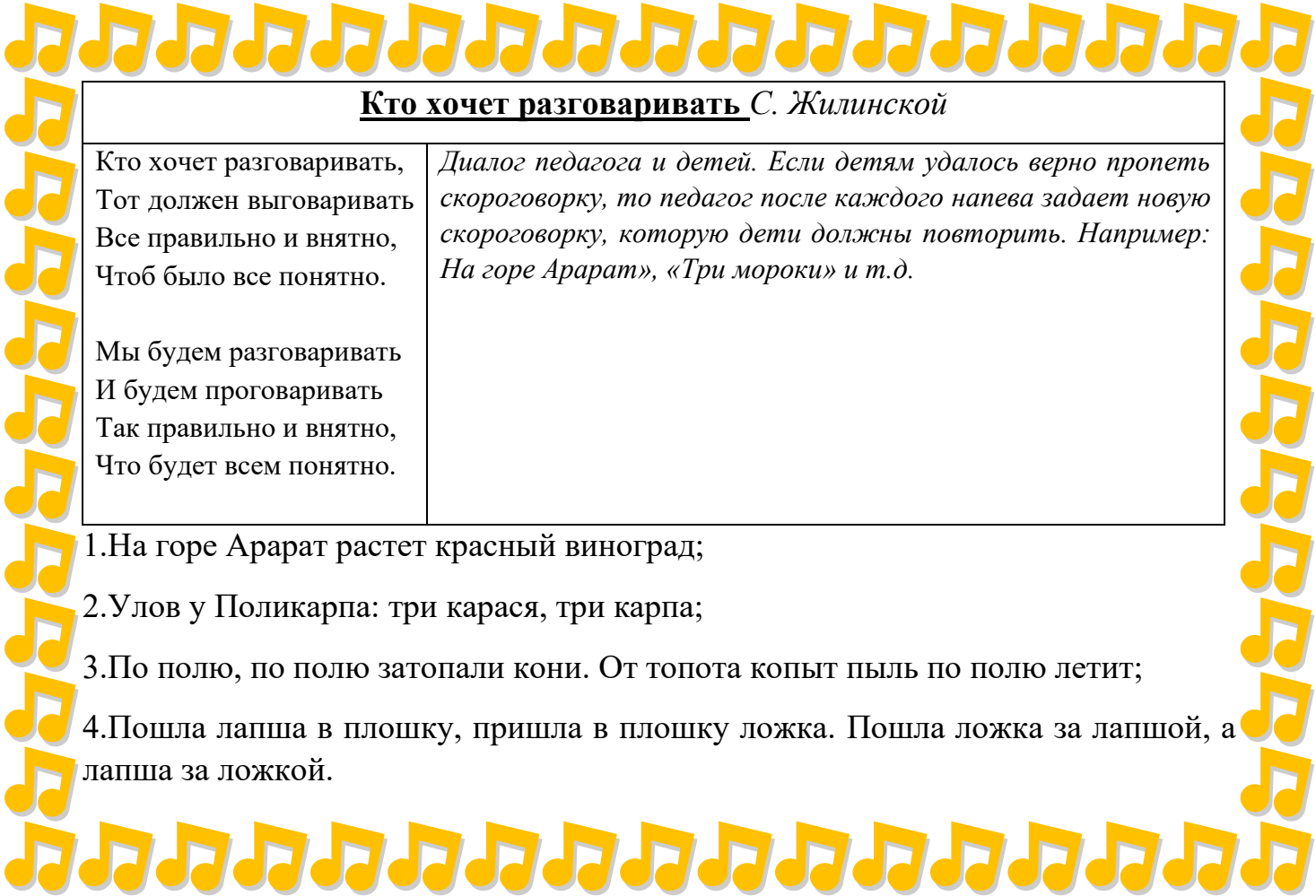
Ехал Грека через реку,
Видит Грека – в реке рак.
Сунул Грека руку в реку,
Рак за руку Греку цап.

Дети делятся на пары и встают в два круга: внешний, внутренний. На каждую строчку дети меняются местами. На слово «Цап» тот, кто стоит во внутреннем кругу, должен осалить того, кто стоит во внешнем кругу, а ребенок во внешнем кругу должен успеть присесть. Если игрок успел заляпать партнера, то меняются местами, если нет, то остаются на местах.

Шли сорок мышей

Шли сорок мышей,
Несли сорок грошей.
Две мыши потолще
Несли два гроша.

Дети делятся на пары. «Мышка» гуляет пальчиками по спине «Кошки» (пальчиковый массаж). Когда музыка остановилась, «кошка» должна поймать руки «мышки».



Кто хочет разговаривать С. Жилинской

Кто хочет разговаривать,
Тот должен выговаривать
Все правильно и внятно,
Чтоб было все понятно.

Мы будем разговаривать
И будем проговаривать
Так правильно и внятно,
Что будет всем понятно.

Диалог педагога и детей. Если детям удалось верно пропеть скороговорку, то педагог после каждого напева задает новую скороговорку, которую дети должны повторить. Например: На горе Арарат», «Три морочи» и т.д.

1. На горе Арарат растет красный виноград;
2. Улов у Поликарпа: три карася, три карпа;
3. По полю, по полю затопали кони. От топота копыт пыль по полю летит;
4. Пошла лапша в плошку, пришла в плошку ложка. Пошла ложка за лапшой, а лапша за ложкой.