

КАРТОТЕКА ИГР
«Волшебные звуки»
(на развитие сотрудничества в группе)

1. Загадочные ноты

цель: развитие способности концентрировать внимание; развитие умения наблюдать; развитие слуховой памяти; развитие сотрудничества в группе.

2. Биг Бен

цель: развитие выдержки; формирование контроля за движениями; формирование зрительного контроля за движениями рук; побуждение слушать; развитие сотрудничества в группе.

3. Поймай ритм

цель: развитие умения слушать; повышение способности концентрировать внимание; развитие кратковременной памяти.

4. Найди сладости

цель: развитие способности концентрировать внимание; побуждение к сотрудничеству в группе;

5. Слушай и вспоминай!

цель: развитие способности вспоминать прошедшие события; развитие способности чувствовать партнеров по игре; развитие воображения и умения слушать.

6. Слушай, танцуй и рисуй!

цель: развитие умения слушать и способности различать характер музыки; развитие способности концентрировать внимание; развитие способности соотносить движения со звуками; формирование контроля за движениями.

7. В каком направлении

цель: развитие умения слушать и концентрировать внимание; развитие осознания своей принадлежности к группе; формирование представлений о направлении; развитие выдержки.

8. Волшебная дудочка

цель: развитие умения слушать и концентрировать внимание; развитие доверия.

9. Мотоциклист

цель: развитие умения слушать; формирование контроля за движениями и повышение скорости реакции; предоставление возможности высвободить энергию; формирование пространственных представлений; стимулирование творческой вокализации.

10. Звуковые эффекты

цель: развитие умения слушать; развитие выдержки; развитие воображения; развитие способности к сотрудничеству в группе; подготовка группы к совместным прогулкам или развитие способности вспоминать общие впечатления.

11. Дирижер

цель: формирование способности к лидерству; стимулирование невербального общения; развитие уверенности в себе.

12. Обойди барабан!

цель: развитие уверенности в себе; развитие сотрудничества в группе; развитие инициативы; развитие способности концентрировать внимание; развитие умения слушать.

13. Имена

цель: стимулирование вокализации; формирование способности к лидерству; развитие умения слушать; побуждение к сотрудничеству в группе.

14. Растущие цветы

цель: развитие способности к лидерству и укрепление уверенности в себе; повышение заинтересованности участников быть активными в игре; развитие умения наблюдать.

15. Пугало

цель: развитие сотрудничества в группе; развитие выдержки; совершенствование контроля за движениями; повышение уверенности в себе.

16. Где я буду играть?

цель: развитие инициативы; развитие умения слушать; побуждение к сотрудничеству в группе.

17. Мышка

цель: развитие тактильных ощущений; развитие терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми; осознание различных частей своего тела; развитие умения слушать и концентрировать внимание.

18. Вертящийся бубен

цель: побуждение участников проявлять инициативу; развитие выдержки; развитие самоконтроля.

19. Время соло

цель: развитие уверенности в себе; развитие выдержки; побуждение к сотрудничеству и взаимопониманию в группе.

20. Слушай и выбирай!

цель: развитие инициативы и умения распределять роли и предметы; развитие способности различать звуки; развитие способности уверенно делать выбор, находясь в группе; развитие умения быть терпимым.

21. Инструмент - из коробки

цель: побуждение делать выбор; развитие выдержки; совершенствование способности концентрировать внимание.

22. Следи за тарелкой!

цель: Побуждение к социальным контактам; поощрение инициативы; побуждение слушать; развитие умения дожидаться своей очереди.

23. Танец шляпы

цель. Развитие сотрудничества в группе; развитие способности концентрировать внимание; осознавать себя в группе; ответственности и заботливости.

24. Что теперь?

цель. Развитие сотрудничества в группе; развитие способности делать выбор и принимать решения; вспоминать прошедшие события.

25. Кати или кидай!

цель. Развитие способности к сотрудничеству в группе; способности различать звуки; зрительного контакта; соотносить движения со звуками.

26. Прощальная симфония

цель. Развитие самоконтроля; побуждение к сотрудничеству в группе; развитие выдержки.

27. Все меняется!

цель. Развитие сотрудничества в группе; повышение скорости реакции; развитие умения слушать.

28. Короли и королевы

цель: развитие сотрудничества в группе; поощрение слушания; развитие уверенности в себе; формирование контроля за движениями.

29. Падение Хампти-Дампти

цель. Развитие способности прогнозировать, умения слушать; высвобождение энергии.

30. Обмен сообщениями

цель. Развитие умения дожидаться своей очереди; побуждение к зрительному контакту; развитие умения слушать и концентрировать внимание.

31. Помоги мне танцевать!

цель. Развитие умения осознавать себя в группе, способности прогнозировать, умения наблюдать, уверенности в себе.

32. Качающиеся обручи

цель. Развитие умения распределять роли и предметы; совершенствование контроля за движениями и умения удерживать равновесие в сидячем положении; развитие умения слушать.

33. Красная рука

цель: развитие выдержки и навыков сотрудничества; развитие осознанного отношения к другим людям, умения слушать; формирование способности к лидерству; упражнение в распознавании цветов.

34. Поймай мой взгляд!

цель: развитие зрительного контакта; побуждение к сотрудничеству в группе; развитие способности концентрировать внимание и слушать.

35. Группа в обручах

цель: развитие сотрудничества и группы; формирование контроля за движениями; поощрение инициативы.

36. Мне нравится...

цель: побуждение участников игры к общению друг с другом; развитие умения слушать, осознавать себя в группе; побуждение к самоутверждению.

37. Слушай и иди!

цель: побуждение к сотрудничеству в группе; развитие способности концентрироваться на слушании; совершенствование способности различать звуки; развитие уверенности в себе.

38. Тяжелый или липкий?

цель: побуждение к сотрудничеству в группе; развитие воображения; повышение уверенности в себе.

1. Загадочные ноты

Главная цель: развитие способности концентрировать внимание.

Дополнительные умения:

- развитие умения наблюдать;
- развитие слуховой памяти;
- развитие сотрудничества в группе.

Что понадобится: металлофон.

Количество участников: от 3 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Один участник играет на металлофоне две ноты и передает инструмент следующему, который повторяет эти же две ноты. Повторив за первым, второй участнице присоединяет еще две ноты **от себя** и тоже передает **инструмент** и т. д. Если кто-то забывает, какие ноты были сыграны до него, их можно повторить *мал* попросить группу помочь.

Замечания.

Взрослые могут облегчить задачу тем, кому труд- но запоминать, сыграв две «простые» ноты (верхнюю и нижнюю) на инструменте.

Можно упростить игру, вынув из клавиатуры металлофона несколько клавиш.

Другие варианты.

Вместо двух можно играть одну или три ноты.

В середине круга можно поставить три инструмента, и участники будут каждый раз играть на каких-то двух из них.

Можно повторять ноты не по высоте, а по количеству: сыграть до пяти нот и повторить ровно **столько же**. Возможны вариации на мемеводических инструментах, таких как бонгос или **бубны с тарелочками**

2. Биг Бен

Главная цель: развитие выдержки.

Дополнительные умения:

- формирование контроля за движениями;
- формирование зрительного контроля за движениями рук.
- побуждение слушать;
- развитие сотрудничества в группе.

Что понадобится: пластинчатые колокольчики строя ре, соль, ля и си.

Количество участников: от 5 до 10.

Основной вариант.

Четверо участников, каждый с колокольчиком в руке, стоят лицом к остальной части группы. Колокольчики должны быть расположены соответственно высоте звука в такой последовательности: ре, соль, ля и си справа налево. Ведущий берет на себя роль дирижера и показывает играющим, когда их очередь вступить, чтобы исполнить мелодию «Биг Бен».

Замечание.

Ведущий должен хорошо знать мелодию, особенно вторую и четвертую фразы, чтобы правильно направлять группу.

Другие варианты.

Будет полезно вначале всей группой пропеть мелодию «Биг Бен», чтобы лучше ее запомнить.

Когда мелодия сыграна, один из участников может изобразить бой часов.

Когда участники с колокольчиками хорошо запомнят мелодию, они могут играть без помощи ведущего.

Вместо пластинчатых колокольчиков можно использовать колотушку.

Четыре участника могут экспериментировать с музыкальными фразами из четырех звуков.

Один из участников может играть на пластинчатых колокольчиках, которые держат четверо других участников. В этом случае они откладывают палочки в сторону.

3. Поймай ритм

Главная цель: развитие умения слушать

Дополнительные умения:

- повышение способности концентрировать внимание;
- развитие кратковременной памяти.

Количество участников: от 3 до 8.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Ведущий хлопает в ладоши, используя несложный ритм, который легко повторить. По мере возможности участники присоединяются к ведущему и в конце концов хлопают все вместе. Затем ведущий может остановиться и задать другой ритм.

Замечания.

Возможно, ведущему нужно будет побуждать участников внимательно слушать и не хлопать беспорядочно в ладоши.

Другие варианты.

Можно отстукивать ритм на разных частях тела.

Ритм можно сопровождать словами.

Каждому участнику поочередно можно предлагать стать ведущим.

Для сопровождения можно использовать музыкальную аудиозапись.

Можно использовать такие инструменты, как бубны.

Простые ритмы группа может повторять немедленно (как эхо).

Участники могут повторять заданный ритм один за другим, по очереди.

Когда первый ритм будет освоен всей группой, ведущий может переходить к следующему без перерыва. Он может произнести: «Все меняется», чтобы подать группе сигнал перехода к новому ритму.

3. Найди сладости

Главная цель: развитие способности концентрировать внимание.

Дополнительные умения:

- побуждение к сотрудничеству в группе;

Количество участников: от 4 до 6.

Основной вариант.

Один из участников (водящий) выходит из комнаты, а ведущий прячет конфеты. Затем водящего зовут обратно и просят найти спрятанное. Группа помогает ему, хлопая в ладоши тихо или громко. Чем ближе водящий к цели, тем тише становятся хлопки. Они окончательно стихают, когда конфеты найдены.

Замечания.

Следует побуждать водящего обращать внимание на то, как его местонахождение в комнате влияет на громкость хлопков. Группу нужно побуждать следить за тем, на каком расстоянии от сладостей находится водящий, и соответственно хлопать в ладоши тише или громче.

Другие варианты.

Хлопки можно заменить распеванием звука «о».

Заменить хлопки могут также музыкальные инструменты.

Можно использовать музыкальную аудиозапись и попросить одного из играющих репетировать громкость воспроизведения.

Вместо группы водящего может направлять ведущий — играя на каком-то музыкальном инструменте или хлопая в ладоши.

Вместо сладостей можно прятать небольшой музыкальный инструмент.

5. Слушай и вспоминай!

Главная цель: развитие способности вспоминать прошедшие события.

Дополнительные умения:

- развитие способности чувствовать партнеров по игре;
- развитие воображения и умения слушать.

Что понадобится: барабаны, бонгос.

Количество участников: от 3 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Ведущий просит играющих вспомнить какой-то эпизод совместно проведенного времени — скажем, пребывание в гостях или на празднике. Один участник, думая об этом событии, играет на бонгос. При этом он старается своей игрой напомнить слушателям конкретный момент запоминаемого события. Закончив игру, он возвращает бонгос на место, и группе предлагается угадать, какой именно ситуации было посвящено соло. После этого солистом становится другой участник, и игра продолжается.

Участникам может понадобиться поддержка ведущего, чтобы дождаться, когда закончится соло, бонгос окажутся на своем месте, и станет возможным делать предположения относительно воспоминаний солиста. Вероятно, участникам нужно будет напоминать о том, что им следует слушать и стараться соотносить звуки с определенными ситуациями, а не просто хаотично перебирать всевозможные эпизоды, пытаясь найти правильный.

Замечания.

Для того чтобы участники не высказывали свои предположения одновременно, солист может опрашивать всех по очереди.

Другие варианты.

Можно использовать другие музыкальные инструменты. Каждый участник выбирает себе инструмент, а некоторые могут выбрать сразу несколько.

Группа может поговорить о каком-то событии и записать на небольших листах бумаги заметки о разных ситуациях, возникающих во время этого события. Листы с записями раздают участникам, и каждый из них «проигрывает» свой эпизод на бонгос.

Можно вспоминать и другие совместные события, такие как приготовление еды или игры на свежем воздухе.

6. Слушай, танцуй и рисуй!

Главная цель: развитие умения слушать и способности различать характер музыки.

Дополнительные умения:

- развитие способности концентрировать внимание;
- развитие способности соотносить движения со звуками.
- формирование контроля за движениями.

Что понадобится:

- несколько больших листов бумаги, прикрепленных к стене или к мольбертам;
- баночки с краской и большие кисти для рисования;
- портативный синтезатор или аудиозапись с контрастными по характеру музыкальными фрагментами: один — в быстром темпе, ритмичный, другой — спокойный и плавный.

Количество участников: от 3 до 4.

Основной вариант.

Группа танцует под музыку двух контрастных характеров. Ведущий поощряет танцующих хлопать в ладоши, топтать ногами, маршировать и делать любые резкие движения под быструю, ритмичную музыку — и медленно кружиться, плавно двигаться под спокойную музыку. После танцев участники прослушивают музыку еще раз, рисуя при этом красками на бумаге. Затем обсуждают картины, обращая внимание на то, отразился ли на них контрастный характер музыкальных фрагментов.

Замечания.

Каждый участник может двигаться и рисовать в своей индивидуальной манере: не должно быть «правильного» способа выразить характер музыки. Ведущему следует в большей степени поощрять творческий поиск, не просто учить танцевать или рисовать.

Другие варианты.

Можно использовать контрастные краски (яркие и тусклые) или ткани (плотные и тонкие).

Вместо красок можно использовать толстые фломастеры.

Во время рисования ведущий может остановить музыку и попросить участников поменяться местами, а когда музыка зазвучит вновь, продолжить рисовать на соседнем листе. По желанию, краски можно переносить или оставлять возле своего листа.

7. В каком направлении

Главная цель: развитие умения слушать и концентрировать внимание.

Дополнительные умения:

- развитие осознания своей принадлежности к группе;
- формирование представлений о направлении;
- развитие выдержки.

Что понадобится: бубенцы и портативный синтезатор.

Количество участников: от 4 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Когда зазвучит музыка (в среднем регистре синтезатора), играющие начинают передавать бубенцы по часовой стрелке. Внезапно ведущий берет на синтезаторе две самые высокие ноты, и группа изменяет направление движения бубенцов, передавая их против часовой стрелки. Музыка продолжает звучать, и каждый раз, когда слышны две высокие ноты, направление движения бубенцов изменяется.

Замечания.

Нет необходимости в том, чтобы играющий на синтезаторе хорошо владел инструментом. Однако он должен суметь убедиться в том, что направление движения бубенцов изменяется вовремя и остается неизменным до тех пор, пока не прозвучат две высокие ноты.

Другие варианты.

Можно передавать и другие небольшие инструменты.

Портативный синтезатор можно заменить другими мелодическими инструментами, например ксилофоном.

Сигнал для изменения направления движения бубенцов можно подавать, ударяя палочками по тарелке или барабану. В этом случае вместо синтезатора используют аудиозапись.

8. Волшебная дудочка

Главная цель: развитие умения слушать и концентрировать внимание.

Дополнительные умения: развитие доверия.

Что понадобится: блок-флейта, платок.

Количество участников: от 3 до 6.

Основной вариант.

Два участника стоят лицом друг к другу. Одному из них (желающему) завязывают глаза платком и просят внимательно слушать, как его партнер играет на блок-флейте. Играющий на инструменте все время медленно движется назад. Водящий с завязанными глазами идет на звук, следуя за играющим по всей комнате, но до него не дотрагиваясь. Когда музыка смолкает, оба участника останавливаются.

Замечания.

Играющему на блок-флейте нужно напоминать о том, что ему следует двигаться медленно и уходить не слишком далеко от партнера. Полезно один раз сыграть в эту игру, не завязывая глаза водящему. Помогающий взрослый может показать, как надо играть, первым выполнив роль водящего.

Другие варианты.

В комнате можно расставить стулья или другие небольшие предметы мебели, создающие препятствия.

Оставшиеся участники также могут являться препятствиями, сидя, стоя или лежа в разных местах комнаты.

Можно использовать другие подходящие инструменты.

Одновременно могут играть две пары, используя контрастные по звучанию инструменты.

Водить могут два участника, взявшись за руки.

9. Мотоциклист

Главная цель: развитие умения слушать.

Дополнительные умения:

- формирование контроля за движениями и повышение скорости реакции;
- предоставление возможности высвободить энергию;
- формирование пространственных представлений;
- стимулирование творческой вокализации.

Что понадобится: один казу.

Количество участников: от 3 до 6.

Основной вариант.

Группа располагается в комнате, оставив достаточно места для бега. Одного из участников выбирают на роль мотоциклиста, который будет кружить по комнате на воображаемом мотоцикле. Ведущий или один из участников имитирует на казу звуки мотоцикла: момент запуска, ускорение, замедление, поворот ручки «газа».

Замечания.

Полезно потренироваться в имитации звуков до начала движения мотоциклиста.

Эта игра может служить поводом для разговора о безопасности на дорогах.

Другие варианты.

Ведущий может расставить в комнате стулья, чтобы «мотоциклист» двигался по кругу и т. д.

Одновременно ездить на мотоцикле под аккомпанемент того же казу могут два участника. безопасности на дорогах..

Ведущий может расставить в комнате стулья, чтобы «мотоциклист» двигался по кругу и т. д.

Одновременно ездить на мотоцикле под аккомпанемент того же казу могут два участника.

10. Звуковые эффекты

Главная цель: развитие умения слушать.

Дополнительные умения:

- развитие выдержки;
- развитие воображения;
- развитие способности к сотрудничеству в группе;
- подготовка группы к совместным прогулкам или развитие способности вспоминать общие впечатления.

Что понадобится:

По музыкальному инструменту для каждого участника.

Количество участников — от 4 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Ведущий называет тему, например предстоящее посещение замка или пожарной станции. Затем каждый участник выбирает слово, связанное с данной темой, и инструмент для озвучивания этого слова. Так, магнитофон можно выбрать для слова «ветер», каштаны для слова «шаги», утиный манок для слова «утка».

Замечания.

Ведущий рассказывает историю на заданную тему, и каждый раз, когда он произносит ключевые слова, участники производят несколько звуков на своих инструментах.

Ведущий может предложить участникам перед началом игры сидеть как можно тише и прислушаться к звукам в комнате и вне ее.

Возможно, придется помогать участникам заканчивать игру вовремя. Для этого можно попросить их через несколько секунд положить инструмент на пол.

Ведущему имеет смысл использовать эту игру, чтобы предупредить возникновение страхов, которые могут появиться во время предстоящей прогулки.

Ведущий может повторять определенные ключевые слова, чтобы удерживать внимание кого-то из участников.

Другие варианты.

У двух участников может быть общее ключевое слово и один музыкальный инструмент.

Выбирает себе ключевые слова и играет на разных музыкальных инструментах только один участник.

Вместо музыкальных инструментов звуки можно имитировать голосом.

11. Дирижер

Главная цель: формирование способности к лидерству.

Дополнительные умения:

- стимулирование невербального общения;
- развитие уверенности в себе.

Что понадобится:

три контрастных по звучанию музыкальных инструмента.

Количество участников — от 4 до 10.

Основной вариант.

Трое участников исполняют роль музыкантов, четвертый — дирижера, все остальные — зрители. Начало и окончание игры дирижер обозначает взмахом руки (ее поднятие означает начало, а движение вниз — окончание). Дирижер побуждает музыкантов играть в соответствии с его жестами, при этом играть можно вместе или по очереди. Когда исполнители закончат музицирование, в игру вступает другая четверка.

Замечания.

Дирижер может устанавливать паузы между выступлениями музыкантов.

Не следует давать никаких словесных указаний.

Если дирижер встанет на стул, то ему будет легче вести игру и побуждать исполнителей смотреть друг на друга, а не только на свои инструменты.

Другие варианты.

Можно воспользоваться и другими сигналами для обозначения характера звучания: громче, мягче, быстрее, медленнее и т. д.

Игру на инструментах можно заменить вокалом.

Играть на инструментах может, за исключением дирижера, вся группа, солируя по очереди или небольшими группами, например, группа барабанщиков и группа с бубенцами. Дирижер может воспользоваться «настоящей» дирижерской палочкой и/или надеть белые перчатки.

Можно разложить инструменты на разноцветных циновках. Тогда дирижер, показывая образец определенного цвета, дает знать, на каком инструменте сейчас следует играть.

Дирижер может показывать картинку с изображением инструмента, звучание которого он хочет услышать.

12. Обойди барабан!

Главная цель: развитие уверенности в себе.

Дополнительные умения:

- развитие сотрудничества в группе;
- развитие инициативы;
- развитие способности концентрировать внимание;
- развитие умения слушать.

Что понадобится: тимп-том.

Количество участников — от 4 до 8.

Основной вариант.

Участники игры рассаживаются на полу вокруг тимп-тома с палочками. Ведущий обходит играющих сзади, напевая при этом какую-нибудь песню. Когда песня заканчивается, ведущий останавливается за спиной одного из играющих, который встает и направляется к тимп-тому, чтобы исполнить на нем соло. Группа аккомпанирует ему, хлопая в ладоши. Завершив игру, солист кладет палочки возле тимп-тома и идет следом за ведущим, с которым они обходят группу, напевая песню. Игра заканчивается, когда все участники игры исполнят соло на тимп-томе и встанут в шеренгу за ведущим.

Замечания.

Каждый раз, когда ведущий останавливается за спиной одного из играющих, он может спросить у группы его имя. Это помогает группе сосредоточиться, а солисту — подготовиться к выходу.

Возможно, некоторые участники захотят играть слишком долго. Ведущий в этом случае может помочь им остановиться словами: «Раз, два, три... стоп!»

Другие варианты.

Можно использовать другие музыкальные инструменты, например тарелку на подставке (штативе) или металлофон.

Ведущий может остановиться между двумя участниками, которые после этого будут играть на тимп-томе дуэтом.

Можно использовать самые разные песни.

Роль ведущего может взять на себя один из участников игры.

13. Имена

Главная цель: стимулирование вокализации.

Дополнительные умения:

- формирование способности к лидерству;
- развитие умения слушать;
- побуждение к сотрудничеству в группе.

Количество участников — от 4 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. В ритме какой-нибудь песни ведущий называет имя играющего, например: «Ти-мо-ти, Ти-мо-ти» — согласно нотам.

Группа присоединяется к распеву, пока ведущий не даст знак остановиться. Имя еще одного участника повторяют уже в другом ритме.

После того, как подобным образом пропеты три имени, ведущий делит группу на три подгруппы, соответствующие названным именам. Затем ведущий берет на себя роль дирижера, определяя для каждой подгруппы время начала и окончания распева, его темп и громкость. Подгруппы пропевают имена по очереди или одновременно. Игра продолжается с новыми именами и новым ведущим.

Замечания.

Ритмизация имен может быть совершенно свободной, и одно и то же имя можно пропевать в самых разных ритмах.

Другие варианты..

Может оказаться полезным варьировать высоту звука для разных слогов.

Можно использовать названия пищевых продуктов, игрушек, мебели или животных.

Можно использовать и бессмысленные звукосочетания, такие как «вао», «рамдид-леду» и др.

Произнесение слов можно сопровождать хлопаньем в ладоши.

14. Растущие цветы

Главная цель: развитие способности к лидерству и укрепление уверенности в себе.

Дополнительные умения:

- повышение заинтересованности участников быть активными в игре;
- развитие умения наблюдать.

Что понадобится: по музыкальному инструменту для каждого участника, два или три больших бумажных цветка на палках.

Количество участников — от 3 до 4

Основной вариант.

Один из группы играет на музыкальном инструменте, а остальные слушают. Вместе со звуками инструмента цветок (который на длинной палке держит кто-то из взрослых, невидимый для играющих) появляется из-за пианино или другого предмета мебели. Если музыка стихает, цветок перестает «расти». Если музыка быстрая и громкая, цветок «растет» быстрее. Когда цветок уже больше не может «расти», все начинают танцевать или изображать «увядание» цветка — это зависит от характера музыки.

Замечания.

По возможности, занятие лучше проводить в комнате с высокими потолками, чтобы цветок мог «расти» достаточно долгое время.

Другие варианты.

Два участника могут играть на разных инструментах одновременно, «ведя» за собой два цветка.

Один из участников может помогать управлять цветком.

Можно использовать разные цветы или по-разному окрашенные.

15. Пугало

Главная цель: развитие сотрудничества в группе.

Дополнительные умения:

- развитие выдержки;
- совершенствование контроля за движениями;
- повышение уверенности в себе.

Что понадобится:

небольшие цветные лоскуты (примерно 20 кв. см), по одному для каждого участника.

Количество участников — от 3 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Каждый участник выбирает себе лоскут. Один из участников встает в центр круга, разведя руки в стороны. Остальные подходят к нему и развешивают свои лоскуты у него на голове, руках, плечах, ногах. Затем все, кроме «пугала», возвращаются на свои места и поют какую-то спокойную песню. «Пугало» кружится очень осторожно, чтобы с него не спадали лоскуты. Постепенно поющие наращивают темп, «пугало» кружится все быстрее и в конце концов стряхивает с себя все лоскуты

Замечания.

Пение можно сопровождать хлопанием в ладоши, а когда «пугало» сбросит все лоскуты, поаплодировать ему.

Вначале участнику в роли пугала может понадобиться помощь, чтобы стоять спокойно.

Другие варианты.

«Пугалами» могут быть несколько участников — они кружатся, взявшись за руки.

Пение можно сопровождать хлопанием в ладоши, а когда «пугало» сбросит все лоскуты, поаплодировать ему.

16. Где я буду играть?

Главная цель: развитие инициативы.

Дополнительные умения:

- развитие умения слушать;
- побуждение к сотрудничеству в группе.

Что понадобится: бубен с тарелочками для каждого участника. Портативный синтезатор или аудиозапись танцевальной музыки.

Количество участников — от 3 до 6.

Основной вариант.

Участники танцуют в свободной манере и играют на бубнах. Через несколько минут ведущий делает музыку тише и предлагает участникам играть на бубнах, показывая разные места, по которым они будут ударять бубном. Это может быть спина другого участника, пол или стена комнаты, собственное колено и т. д.

Замечания.

Спокойная, мелодичная музыка способствует тому, что участники не слишком энергично ударяют друг друга бубнами.

Другие варианты.

Участники могут сами предлагать разнообразные места для игры на бубнах.

Можно балансировать, стараясь удержать бубны на разных частях тела.

Участники могут объединяться в пары с одним общим бубном.

17. Мышка

Главная цель: развитие тактильных ощущений.

Дополнительные умения:

- развитие терпимого отношения к физическому контакту с другими людьми;
- осознание различных частей своего тела;
- развитие умения слушать и концентрировать внимание.

Что понадобится: игрушечная мышка (или мягкая кукла), бубен с тарелочками, платок.

Количество участников— от 3 до 6.

Основной вариант.

Два участника садятся на стулья напротив друг друга. Одному из них завязывают глаза, а другому дают бубен. Ведущий становится рядом с тем, у кого завязаны глаза, в руках у ведущего мышка. Второй участник сидит тихо и смотрит. Когда же он начинает играть на бубне, ведущий «отпускает» мышку, которая «бегает», «прыгает», «карабкается» (соответственно характеру и темпу звучания бубна) по всему телу сидящего с завязанными глазами. Через некоторое время участники меняются местами. **Замечания.**

Участник, по которому «бегает» мышка, не должен стараться поймать ее руками. Ему следует как можно больше сосредоточиться на своих ощущениях. **Другие варианты.**

Участники могут обсуждать друг с другом свои ощущения.

Наиболее чувствительные участники могут вначале играть без повязки, а ведущему следует в таких случаях направлять мышку очень уверенно, «определенно».

Управлять мышкой может один из участников.

Можно использовать другие инструменты и других игрушечных животных.

Можно использовать два разных инструмента: один — под который мышка, например, «бегает»; другой — под который «прыгает».

Разные инструменты можно использовать для разных частей тела, по которым «бегает» мышка: например, колокольчики для рук и барабан для ног.

Участник, управляющий мышкой, может подпевать себе, заменив голосом звуки бубна и импровизируя на тему движений мышки.

18. Вертящийся бубен

Главная цель: побуждение участников проявлять инициативу.

Дополнительные умения:

- развитие выдержки;
- развитие самоконтроля.

Что понадобится: один бубен (с тарелочками или без них).

Основной вариант.

Группа садится в круг. Ведущий становится перед одним из участников, держа в руках бубен в вертикальном положении. Кому-то из участников предлагают ударить в бубен. В ответ на удар ведущий вращается на месте, соответственно характеру удара: если удар был слабый, ведущий слегка разворачивается, а потом становится спиной по отношению к своей первоначальной позиции; если удар был сильный, ведущий поворачивается вокруг своей оси и занимает первоначальное положение. После этого ударить в бубен предлагается следующему участнику.

Играющим может понадобиться помощь ведущего, чтобы ограничиться только одним ударом в бубен.

Другие варианты.

Бубен можно держать на разной высоте и под разными углами. Роль ведущего с бубном может взять на себя один из участников.

19. Время соло

Главная цель: развитие уверенности в себе.

Дополнительные умения:

- развитие выдержки;
- побуждение к сотрудничеству и взаимопониманию в группе.

Что понадобится: одна марака.

Количество участников — от 3 до 8.

Основной вариант.

Участники поют «1_опс1оп Впйд ТаШпд с!о\л/п» и передают мараку друг другу. Когда песня или куплет допеты, тот, у кого остался инструмент, исполняет на нем соло. После этого группа снова начинает петь и передавать мараку по кругу, и игра продолжается.

Замечания.

Ведущий должен следить, чтобы возможность солировать была у каждого участника.

Нужно добиться заметной разницы между двумя частями игры: совместным пением и солированием на инструменте.

Ведущему надо напоминать участникам, что им следует внимательно слушать, как играют остальные.

Другие варианты.

Петь можно в быстром и в медленном темпе. Возможен вариант, когда от темпа исполнения песни зависит скорость, с которой участники передают мараку друг другу. Можно петь разные песни.

Солирующие на инструменте могут захотеть играть стоя. Солист может сказать или пропеть свое имя до или во время исполнения.

Можно передавать два инструмента одновременно, в одном или в противоположных направлениях. Солисты могут играть по очереди или дуэтом.

Слушатели могут хлопать в ладоши, аккомпанируя солисту. Можно передавать по кругу разные инструменты. Вместо пения, предшествующего инструментальному соло, можно исполнять соло по очереди. Закончив игру, солист передает инструмент по кругу следующему участнику.

Солист может выражать в игре свои переживания или чувства, касающиеся других участников. Группа старается угадать, о чем и о ком он играл.

20. Слушай и выбирай!

Главная цель: развитие инициативы и умения распределять роли и предметы.

Дополнительные умения:

- развитие способности различать звуки;
- развитие способности уверенно делать выбор, находясь в группе;
- развитие умения быть терпимым.

Что понадобится: по музыкальному инструменту для каждого участника. Ширма (или что-то, играющее ее роль), за которой можно спрятать инструменты.

Количество участников — от 3 до 10.

Основной вариант.

Все инструменты спрятаны за ширмой. Ведущий играет на одном из них и передает его для игры участнику, который проявит наибольший интерес или назовет инструмент. Так продолжается до тех пор, пока инструмент не получит каждый участник. После этого играют все вместе.

Некоторые участники могут захотеть назвать инструмент, в то время как другие просто улыбкой выразят радость, услышав его звуки.

Получив инструмент от ведущего, каждый участник может коротко на нем сыграть.

Замечания.

участники будут меньше отвлекаться, если ведущий попросит их класть инструменты на колени или на пол перед собой, пока не наступил момент совместной игры.

Другие варианты.

Один из участников может взять на себя роль ведущего и играть за ширмой.

Одновременно можно играть на двух инструментах.

Участник может выбрать инструмент, чтобы отдать его другому участнику.

Участники могут комментировать свой выбор инструмента.

21. Инструмент - из коробки

Главная цель: побуждение делать выбор.

Дополнительные умения:

- развитие выдержки;
- совершенствование способности концентрировать внимание.

Что понадобится: большая коробка, вмещающая в себя музыкальные инструменты в количестве, как минимум равном числу участников.

Количество участников

- от 3 до 10.

Основной вариант.

Участники садятся полукругом, лицом к коробке. Коробка должна стоять достаточно высоко, чтобы играющие не видели лежащие в ней инструменты. Ведущий поет . на слове «**Pop!**» («Хлоп!») он не глядя вынимает инструмент из коробки и отдает участнику, который первым

-ставил к этому инструменту интерес. Участника просят коротко сыграть и положить инструмент на пол рядом со своим стулом. Игра продолжается до тех пор, пока не раздали столько инструментов, сколько требуется. После этого можно перейти к другой игре, в которой все вместе играют

на музыкальных инструментах.

Замечания.

Изменение темпа и характера песни поможет удерживать внимание играющих.

Участники могут подпевать.

Другие варианты.

Можно вынимать инструменты из-за ширмы или фортепиано.

Перед тем, как взять инструмент, участники могут его называть.

Можно вынимать сразу два инструмента.

22. Следи за тарелкой!

Главная цель: Побуждение к социальным контактам.

Дополнительные умения.

- Поощрение инициативы.
- Побуждение слушать.
- Развитие умения дожидаться своей очереди.

Что понадобится. Большая тарелка на подставке.

Количество участников. От 4 до 6. ,

Основной вариант.

Группа садится тесным кругом. В середине круга — тарелка. Ведущий объясняет, что место на тарелке, по которому ударили палочкой, определить кто из участников будет играть следующим. Первый начинает, ударив по тарелке один раз. Затем он передает палочку участнику, который находится ближе всех к месту удара палочкой по тарелке. Так палочка продолжает движение от одного участника к другому, каждый из которых ударяет по тарелке и передает палочку дальше.

Замечания.

- Ведущий может помочь играющим максимально сосредоточиться на звуках, предложив им дождаться окончания вибрации, и только после этого снова ударять по тарелке.
- Если играющие проявляют нетерпение, ведущий может предложить им продолжать игру в максимально быстром темпе.

Другие варианты.

• Вместо того чтобы передавать палочку, ударивший по тарелке может ждать, пока «подходящий» участник сам не попросит у него палочку. Можно использовать другие большие инструменты, такие как барабан или большой (басовый) ксилофон. Можно ударять по тарелке рукой, а не палочкой.

23. Танец шляпы

Главная цель. Развитие сотрудничества в группе.

Дополнительные умения.

- Развитие способности концентрировать внимание.
- Развитие умения осознавать себя в группе.
- Развитие ответственности и заботливости.

Что понадобится. Шляпа. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись.

Количество участников. От 4 до 8.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Когда начинает звучать музыка, участники передают шляпу по кругу, по очереди надевая ее на голову своего соседа. Когда звучание музыки прерывается, ведущий просит участника, у которого в этот момент оказалась шляпа, показать какое-то движение — с тем чтобы все остальные его повторили. Музыка начинает звучать вновь, и игра продолжается.

Замечания.

- Ведущему следует следить за тем, чтобы передача шляпы происходила именно через надевание, а не стягивание ее с соседа.
- Темп музыки может влиять на скорость передачи шляпы.

Другие варианты.

- Можно передавать другие предметы, например шарф, перчатки, кофту часы.

24. Что теперь?

Главная цель. Развитие сотрудничества в группе.

Дополнительные умения.

- Развитие способности делать выбор и принимать решения.
- Развитие способности вспоминать прошедшие события.

Что понадобится. Небольшие бумажные карточки, ручки или карандаши. Шляпа для карточек.

Количество участников. От 3 до 10.

Основной вариант.

Ведущий просит участников вспомнить музыкальные игры, в которых они принимали участие в составе группы. Участники записывают игры на карточках и складывают их в шляпу. Ведущий или один из участников тянет из шляпы карточку, и группа играет в игру, название которой там написано.

Замечания:

Этой игрой можно воспользоваться в начале занятия.

Игра особенно важна в группе, испытывающей трудности при принятии совместных решений.

Другие варианты:

- В маленькой группе карточку из шляпы может вынимать каждый участник.
- Вместо того чтобы записывать название игры, участники могут обозначать ее символическим рисунком.
- Ведущий может предложить участникам вспомнить только сидячие или только подвижные игры.

25. Кати или кидай!

Главная цель. Развитие способности к сотрудничеству в группе.

Дополнительные умения.

- Развитие способности различать звуки.
- Развитие зрительного контакта.
- Развитие способности соотносить движения со звуками.

Что понадобится. Два контрастных по звучанию музыкальных инструментов. Один мяч.

Количество участников. От 6 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг, а одного участника просят взять инструменты и сесть вне круга. Кто-то из сидящих в кругу берет мяч. Группа решает, каким из инструментов будет подаваться сигнал кидать мяч, а каким — его катить. Участники перебрасывают или перекатывают друг другу мяч в зависимости от того, на каком инструменте играет сидящий вне круга. Во время паузы мяч остается у кого-то из группы.

Замечания.

- Возможно ведущему придется напоминать участнику, играющему на музыкальных инструментах, о том, что во время смены инструмента ему следует делать паузу.
- Играющему вне круга, чтобы не отвлекаться, лучше смотреть в сторону, а не на группу.
- Может быть придется напоминать участникам о том, что при всех манипуляциях с мячом им следует оставаться в сидячем положении.

Другие варианты.

- Играющий за кругом может петь контрастные по звучанию песни.
- Можно использовать мячи разного типа и размера.
- Можно использовать и другие предметы, например мешочки с фасолью или обручи (чтобы перекатывать по полу).
- Можно пробовать разные способы передачи мяча, например ногами.
- Можно использовать три или более инструментов.

Танцуй и меняйся!

Главная цель. Развитие умения распределять роли и предметы.

Дополнительные умения.

- Развитие инициативы.
- Развитие умения слушать.

Что понадобится. Разные небольшие музыкальные инструменты, по одному для каждого участника. Портативный синтезатор или аудиозапись танцевальной музыки.

Количество участников. От 4 до 10.

Основной вариант.

Каждый участник выбирает себе небольшой инструмент. Звучит музыка, и все танцуют и играют одновременно. Когда музыка смолкает, участники обмениваются инструментами, а когда звучит вновь, продолжают танцевать.

Замечания.

- Если некоторым участникам трудно отдать свой инструмент, лучше всего возобновить музыку, когда инструментами обменяются большинство участников.
- после наступления тишины можно обменяться партнерами и/или инструментами. Некоторым участникам будет легче держаться в паре, если они возьмутся за руки. Частью танца могут быть игры с хлопками или подражание движениям друг друга.
- Для участников, которые по-разному танцуют и двигаются, можно использовать танцевальную музыку различных стилей.
 - Инструменты могут быть только у половины участников. Когда музыка смолкает, участники предлагают свои инструменты второй половине группы.

26. Прощальная симфония

Главная цель. Развитие самоконтроля.

Дополнительные умения:

- Побуждение к сотрудничеству в группе
- Развитие выдержка.

Что понадобится. По музыкальному инструменту для каждого участника, ящик для инструментов.

Количество участников. От 5 до 10.

Основной вариант.

1 Группа садится вокруг пустого ящика. У каждого участника имеется музыкальный инструмент. Ведущий задает ритм или играет какую-то мелодию, побуждая участников присоединиться к игре. Через некоторое время после того, как заиграла вся группа, один из участников кладет свой инструмент в ящик (ведущему следует предупредить об этом заранее). Вслед за ним свой инструмент кладет участник, сидящий слева, и так далее до тех пор, пока все инструменты не окажутся в ящике.

Замечания.

- Возможно, ведущему понадобится голосом или хлопком в ладоши побуждать участников отдавать свои инструменты. Ведущему нужно предотвратить ситуации, при которых участники, опускали свой инструмент в ящик, вынимают оттуда другой. Долгое может успокаивающе повлиять на группу, особенно в конце занятия.

Другие варианты.

- Эта игра может быть сыграна «в обратном порядке»: инструменты не кладут, а вынимают из ящика.
- Когда участник расстается со своим инструментом, он может напевать тише и тише, замолкая к концу игры.
- Ведущий или один из участников может взглядом показывать, что настал момент отложить инструмент.

27. Все меняется!

Главная цель. Развитие сотрудничества в группе.

Дополнительные умения.

- Повышение скорости реакции.
- Развитие умения слушать.

Что понадобится. По небольшому инструменту для каждого участника. Портативный синтезатор или музыкальная аудиозапись,

Количество участников. От 4 до 6.

Основной вариант.

Группа садится в круг, каждый участник со своим инструментом. Ведущий исполняет музыкальный фрагмент, а группа ему подыгрывает на своих инструментах. Когда музыка смолкает, каждый кладет инструмент на свой стул и занимает место участника, сидящего слева. Игра начинается снова, когда все участники пересядут и будут находиться в ожидании, готовые играть на «новых» инструментах.

Замечания.

- До начала игры на музыкальных инструментах можно потренироваться вставать и пересаживаться, оставляя инструменты на прежнем месте.
- Возможно, участникам нужно будет помочь сохранять тишину в перерывах между музыкальными фрагментами.

Другие варианты.

- Во время игры могут звучать различные по характеру музыкальные фрагменты.
- Во время игры могут звучать различные по характеру музыкальные фрагменты.
- Участники могут пересаживаться на любой стул по их усмотрению, а не только на тот, который находится слева от них.

Если используется синтезатор, участник, играющий на нем, может находиться в кругу и передвигаться влево после окончания игры. Это означает и возможность для каждого побыть «ведущим».

28. Короли и королевы

Цель: развитие сотрудничества в группе

- поощрение слушания;
- развитие уверенности в себе
- формирование контроля за движениями.

Что понадобится. Пара бубенцов.

Количество участников. От 4 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. В то время, когда участники передают друг другу по кругу бубенцы, ведущий пропевает имя каждого участника или использует речитатив: «Джули, бубенцы дай Брайану; Брайан, бубенцы дай Джону; Джон, бубенцы дай Сильвии. Сильвия, отдай их Рут». В этот момент Рут берет бубенцы и, положив их себе на голову, слегка качает ею, стараясь их не уронить. На : словах: «Рут, ты — королева дня!» Трижды все энергично хлопают в ладоши. Затем песня возобновляется и бубенцы передаются по кругу.

Замечания.

- Ведущему следует добиться заметного контраста между той частью игры, когда бубенцы передают по кругу, и энергичным периодом, когда нужно хлопать в ладоши.
- Если ведущий не пропевает, а проговаривает текст, то делать это следует в ритме колыбельной, преувеличенно подчеркивая ударения и паузы.

Другие варианты.

- Можно использовать другие небольшие музыкальные инструменты. В это» случае вместо чествования королевы или короля участники могут исполнять соло на своем инструменте, в то время как группа повторяет: «Рут, на бубне нам сыграй; Рут, на бубне нам сыграй...» и т. д.

29. Падение Хампти-Дампти

Главная цель. Развитие способности прогнозировать.

Дополнительные умения.

- Развитие умения слушать.
- Высвобождение энергии.

Что понадобится. По музыкальному инструменту для каждого участника.

Количество участников. От 3 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. У каждого участника музыкальный инструмент. Группа поет начало песни «Хампти-Дампти». На словах «сверху слетел» все начинают играть на своих инструментах как можно громче. Через несколько секунд наступает пауза, и участники могут допеть песню уже спокойно.

Замечания.

- Если ведущий хочет, чтобы группа допела песню тихо, успокаиваясь, может оказаться необходимым специально попросить ее об этом.

Другие варианты.

- Можно оставить инструменты на полу, и тогда участники должны будут «упасть», чтобы начать играть.

30. Обмен сообщениями

Главная цель. Развитие умения дожидаться своей очереди.

Дополнительные умения.

- Побуждение к зрительному контакту.
- Развитие умения слушать и концентрировать внимание.

Что понадобится. Два контрастных по звучанию музыкальных инструмента.

Количество участников. От 4 до 10

Основной вариант.

Группа садится в круг. Двое, сидящие напротив друг друга, выбирают инструменты. Один из них первым начинает играть. Второй вместе со всей группой слушает. Закончив играть, первый участник бросает взгляд на участника, сидящего напротив, и тот начинает играть на своем инструменте. Закончив играть, он бросает взгляд на первого участника, продолжая таким образом музыкальный диалог. Когда они по очереди сыграют достаточное число раз и завершат диалог, инструменты переходя к следующим двум участникам, сидящим напротив друг друга (инструменты передаются по часовой стрелке)

Замечания.

- Присутствующим взрослым имеет смысл выступить в качестве первой пары.
- Слушатели могут комментировать музыкальные диалоги.
- Участники могут подражать друг другу в игре (ритму и/или динамике).

Другие варианты.

- Музыкальные инструменты можно заменить пением или другими звуками голоса.

31. Помоги мне танцевать!

Главная цель. Развитие умения осознавать себя в группе.

Дополнительные умения.

- Развитие способности прогнозировать.
- Развитие умения наблюдать.
- Развитие уверенности в себе.

Что понадобится. Кукла-перчатка.

Количество участников. От 3 до 6.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Кукла на руке ведущего «танцует», двигаясь по кругу от участника к участнику. Пока кукла «танцует», группа поет песню. Когда песня допета, участник, около которого остановилась кукла, принимает ее и помогает ей «станцевать» у себя на коленях. После этого кукла продолжает «танцевать», перемещаясь по кругу на руке ведущего.

Замечания.

- Ведущий может передвигать куклу строго по кругу или же в произвольном порядке от одного участника к другому.

Другие варианты.

- Во время «танца» кукла на колене, группа может петь или хлопать в ладоши под различные мелодии.
- Участники игры могут исполнять «сольный танец» куклы, двигаясь по комнате.
- Если используется игрушка-животное, передавать ее по кругу могут сами участники, а не ведущий.

32. Качающиеся обручи

Главная цель. Развитие умения распределять роли и предметы.

Дополнительные умения:

- Совершенствование контроля за движениями и умения удерживать равновесие в сидячем положении.
- Развитие умения слушать.

Что понадобится. Обручи для каждой пары участников. Портативный синтезатор или аудиозапись «качающейся» танцевальной музыки.

Количество участников. От 4 до 10.

Основной вариант.

Участники, разделившись на пары, садятся на пол лицом друг к другу. У каждой пары обруч. Когда зазвучит музыка, пары, держась за обруч с противоположных сторон, начинают раскачиваться вперед-назад. Когда музыка смолкает, движение прекращается.

Замечания.

- Можно выбирать разные положения сидя, и каждому участнику нужно помочь найти наиболее удобное для него.

Другие варианты.

- Темп музыки и раскачиваний можно изменять.
- Раскачиваться участники могут не только вперед-назад, но и из стороны в сторону.
- Можно отложить обручи в сторону и раскачиваться, взявшись за руки и напевая.

33. Красная рука

Главная цель: развитие выдержки и навыков сотрудничества.

Дополнительные умения:

- развитие осознанного отношения к другим людям;
- развитие умения слушать;
- развитие умения слушать;
- формирование способности к лидерству;
- упражнение в распознавании цветов.

Что понадобится: один большой барабан на подставке. Наклейки или краски, подходящие для рук или ногтей.

Количество участников — от 3 до 4.

Основной вариант.

Каждый участник спокойно кладет руку на барабан. Тыльная сторона ладони раскрашена у всех разноцветными красками или к ней приклеены наклейки разных цветов. Один из участников ведет игру, называя руки по цвету, например: «Красная рука» — и рука ударяет в барабан один раз. Затем называется другая рука, и игра продолжается.

Замечания.

Возможно, участникам следует некоторое время всем вместе поиграть на барабане, чтобы не утратить интереса к игре в ожидании своей очереди.

Другие варианты.

- Участник, ведущий игру, тоже может быть «раскрашенной рукой».
- Ведущий игру может определять силу удара по барабану, называя руку тихим или громким голосом.
- Можно играть двумя руками, окрашенными в один и тот же цвет или в разные цвета.
- Можно дублировать цвета — с тем, чтобы два или более участников играли одновременно.
- Можно раскрасить разноцветными красками несколько ногтей или пальцев.
- Участники в ожидании своей очереди могут держать руки на коленях, а не на барабане. В этом случае ведущему игру следует запоминать, какие цвета он называет.

34. Поймай мой взгляд!

Главная цель: развитие зрительного контакта.

Дополнительные умения:

- побуждение к сотрудничеству в группе;
- развитие способности концентрировать внимание и слушать.

Что понадобится: по одному музыкальному инструменту для каждого участника.

Количество участников—от 4 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. У каждого участника имеется музыкальный инструмент. Ведущий начинает играть на своем инструменте и вскоре взглядом призывает кого-то из группы последовать своему примеру. Через некоторое время присоединившийся участник смотрит еще на кого-то, и тот, в свою очередь, начинает играть. Так продолжается до тех пор, пока не заиграет вся группа.

Замечания.

Ведущему лучше играть на мелодическом инструменте, а остальным — на ударных.

Другие варианты.

- Может оказаться разумным, чтобы вначале все инструменты лежали на полу (за исключением инструмента ведущего). Каждый участник берет свой инструмент, присоединяясь к игре.
- Взглядом призывает участников к совместной игре только ведущий.
- Ведущий может помогать участникам осознать зрительный контакт, пропевая в соответствующий момент их имена.

35. Группа в обручах

Главная цель: развитие сотрудничества в группе.

Дополнительные умения:

- формирование контроля за движениями;
- поощрение инициативы.

Что понадобится: обручи, по одному для каждого участника; портативный синтезатор или аудиозапись с небыстрой маршевой музыкой.

Количество участников—от 4 до 10.

Основной вариант.

Каждый берет себе обруч и с его помощью «прицепляется» к другому участнику — и так до тех пор, пока вся группа не окажется сцепленной обручами. Соединившись таким образом, участники стоят тихо в ожидании звучания музыки и затем стараются двигаться так, чтобы сохранять цепочку.

Замечания.

Ведущий может подсказать участникам разные способы сцепления: за плечи, руки, ноги, голову, туловище и т. д.

Участники могут, сбившись в кучку, образовать очень маленькую «группу в обручах» или, разойдясь как можно дальше друг от друга, длинную цепочку. Они могут также проявить фантазию и придать группе остроконечную или округлую форму.

Другие варианты.

- Вместо обручей можно использовать небольшие лоскуты (каждый примерно 20 см²). Участники могут «приклеиться» друг к другу.
- Когда «группа в обручах» образована, каждому участнику можно дать небольшой инструмент, чтобы он подыгрывал звучащей музыке.

36. Мне нравится...

Главная цель: побуждение участников игры к общению друг с другом.

Дополнительные умения:

- развитие умения слушать;
- развитие умения осознавать себя в группе;
- побуждение к самоутверждению.

Что понадобится: ксилофон.

Количество участников—от 4 до 10.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Один из участников берет ксилофон и проигрывает на нем 4 ноты. При этом он нараспев произносит, например, такую фразу:

«Мне нравятся туфли Стивена/ Джейн». После этого он передает инструмент сидящему слева от него участнику, который таким же образом говорит о том, что ему нравится у кого-то в группе. Игра заканчивается, когда выскажутся все играющие.

Замечания.

В конце игры участники могут обсудить свои утверждения «Мне нравится...».

На ксилофоне может быть сыграно больше четырех нот; играть и говорить можно по очереди, а не одновременно. Основная цель игры на ксилофоне — сопровождение высказывания, поэтому не имеет особого значения, как много звуков сыграл участник.

В игре можно использовать несколько разных инструментов по выбору каждого участника. В этом случае после окончания игры инструмент желательнее отложить в сторону.

Другие варианты.

• Можно таким же образом выразить и то, что не нравится («Мне не нравится...»).

Темой высказывания могут быть также различные кушанья или какие-то действия, которые нравятся или не нравятся играющим.

- Можно изменить очередность,
- можно изменить очередность, передавая инструмент не по кругу, а непосредственно тому участнику, о котором было последнее высказывание.

37. Слушай и иди!

Главная цель: побуждение к сотрудничеству в группе.

Дополнительные умения:

- развитие способности концентрироваться на слушании;
- совершенствование способности различать звуки;
- развитие уверенности в себе.

Что понадобится: платок.

Количество участников—от 4 до 10.

Основной вариант.

Ведущий завязывает глаза желающему из числа участников.

Цель игры: водящий должен вслепую дойти до стула, стоящего в другом конце комнаты. Один из участников хлопает в ладоши, указывая водящему, что ему нужно двигаться вперед; другой топает ногами, направляя водящего назад; третий, цокая, подает сигнал сделать шаг вправо; четвертый шипением обозначает шаг влево. Когда водящий доходит до стула, его роль берет на себя следующий желающий.

Замечания.

Водящему будет проще ориентироваться, если те, кто направляют его вперед и назад, будут стоять впереди и позади от него, а те, кто направляют вправо и влево, — с соответствующих сторон.

Участники, звуками направляющие водящего, должны прислушиваться друг к другу и хорошо согласовывать свои действия.

Другие варианты.

- Звуки голоса можно заменить музыкальными инструментами.
- Один участник может издавать несколько звуков, соответствующим образом обозначая разные направления движения.
- На пути водящего могут встречаться препятствия (сумки или люди, лежащие на полу). Это придаст игре большую остроту.

38. Тяжелый или липкий?

Главная цель: побуждение к сотрудничеству в группе.

Дополнительные умения:

- развитие воображения;
- повышение уверенности в себе.

Что понадобится: *бубен с тарелочками.*

Количество участников — от 4 до 8.

Основной вариант.

Группа садится в круг. Участники в тишине передают по кругу бубен, представляя, что он очень тяжелый. Затем ведущий предлагает представить, что бубен становится липким, пахнущим или скользким. Бубен откладывают в сторону и передают по кругу воображаемый, который тоже становится «липким» или «скользким» и т. д.

Замечания.

Ведущий может разжечь воображение участников, например, почти выронив «тяжелый» бубен или изобразив, что «липкий» бубен приклеился к одежде.

Другие варианты.

- Можно использовать другие небольшие инструменты.
- Участники могут передавать инструмент не строго по кругу, а в произвольном порядке.
- Можно передавать «таинственный» воображаемый инструмент. В этом случае участники могут обсуждать, какой, по их мнению, воображаемый инструмент они передают.
- Участники могут кидать воображаемый инструмент друг другу.

