

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»
Ленинского района г. Барнаула
(МБУДО «ЦРТДиЮ»)

Методическая разработка

Тема: «Повышение мотивации у дошкольников к занятиям по ритмике
через организацию и проведение тематических игр»
(картотека игр)

Авторы-составители:
Рыбакова Наталья Семеновна,
методист,
Пархоменко Виктория Владимировна,
педагог дополнительного
образования

г. Барнаул, 2025

Введение

Дошкольный возраст – самый плодотворный для развития всех видов деятельности. Позвольте ребенку сделать собственный выбор и это придаст ему уверенность в себе и создаст мотивацию.

Мотивация – это побуждение, которое обуславливает достижение положительного результата к различной деятельности.

Важным условием эффективного развития мотивации у дошкольников, по мнению психологов и педагогов, является организация игровой деятельности. Именно в игре удовлетворяются основные потребности ребенка: в движении, общении, познании, самореализации, радости и удовольствии.

Само слово «игра» во многих языках перекликается с понятиями шутки, смеха, легкости и беззаботности, подчеркивая неразрывную связь этого волшебного процесса с положительными эмоциями. Мир игр многолик и разнообразен: творческие, дидактические, словесные, подвижные – каждый найдет что-то по душе.

Ритмика – это уникальное соединение музыки и движения, где игра, танец и упражнение сливаются в единое целое. Занятия ритмикой дарят детям столь необходимую им физическую активность, являющуюся жизненно важной биологической потребностью. Именно она определяет уровень функциональных возможностей и работоспособности маленького организма.

Актуальность тематических игр на занятиях по ритмике неоспорима: игровая форма превращает обучение в захватывающее приключение, полное чудес и открытий.

Наша цель – пробудить у детей устойчивый интерес к занятиям ритмикой, воспитать в них дисциплину, самостоятельность, выдержку и, конечно же, развить их творческий потенциал.

Использование тематических игр на занятиях по ритмике позволяет достичь сразу нескольких важных задач:

1. Зажечь искру интереса. Игра создает атмосферу радости и приподнятого настроения, формирует устойчивую и глубокую заинтересованность в занятии. Именно в игре, особенно в дошкольном возрасте, дети находят истинное удовольствие.

2. Раскрыть творческие способности. В процессе игры дети активно размышляют, расширяют границы своего кругозора, развивают воображение и целеустремленность.

3. Снять напряжение и сплотить коллектив. Игра дарит возможность отвлечься от повседневных забот, снять эмоциональное напряжение и почувствовать себя частью дружной команды.

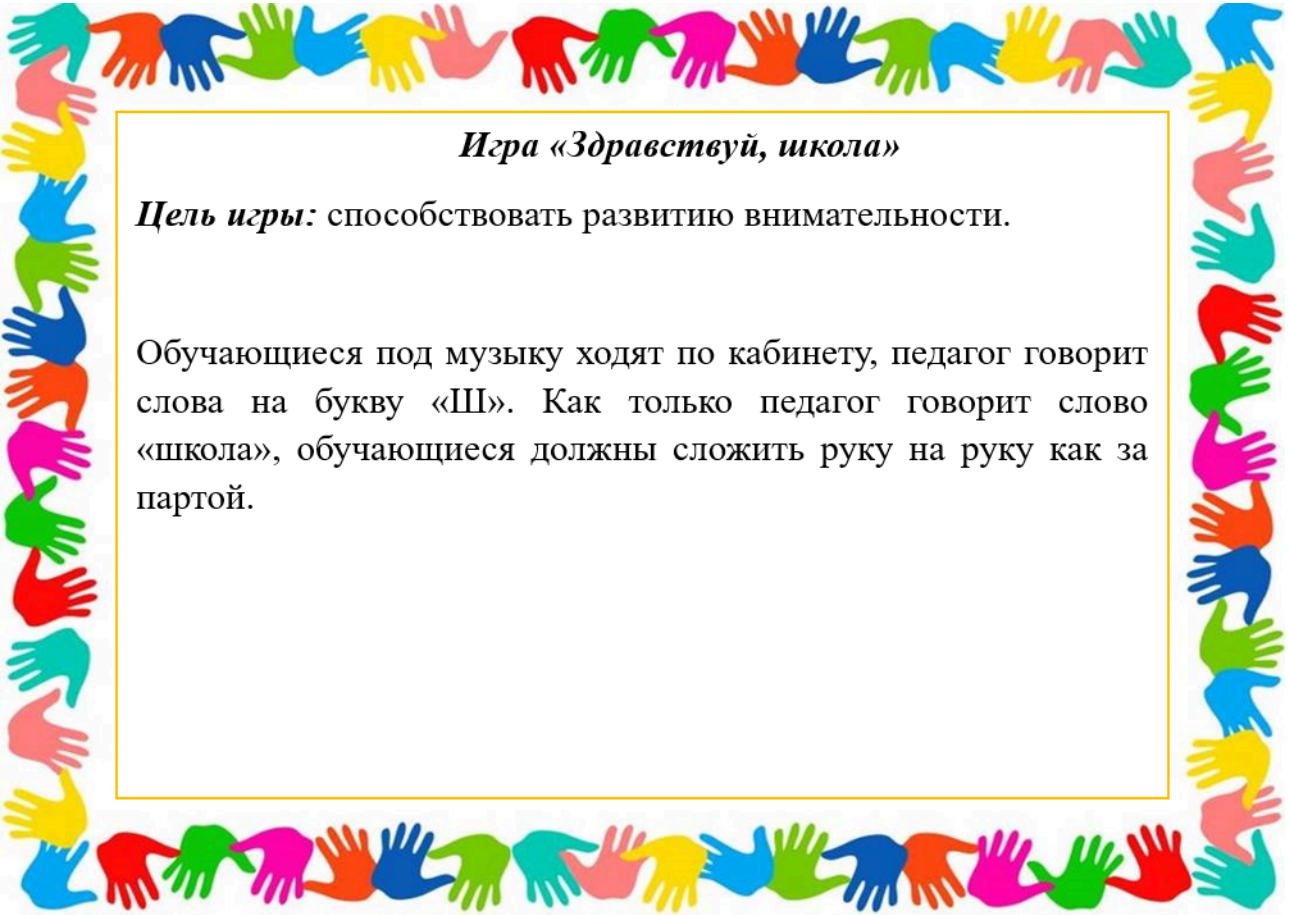
4. Закрепить полученные знания и умения. Неожиданные ситуации, возникающие в ходе игры, требуют от детей быстрой реакции, инициативы и находчивости.

Таким образом, тематические игры на занятиях ритмикой – это мощный инструмент, способствующий достижению высоких результатов, развитию и совершенствованию танцевально-творческих способностей каждого ребенка.

В данной методической разработке представлена картотека игр по следующим темам:

Месяц	Неделя	Названия недели
Сентябрь	1 неделя	«Здравствуй, школа! Посвящение в дошколята» Игра «Здравствуй, школа»
	2 неделя	«День витаминной корзины» Игра «Собери витаминки»
Октябрь	1 неделя	«День учителя» Игра «Переменка»
	2 неделя	«День вежливых людей» Игра «Пожелание»
	3 неделя	«День хлеба» Игра «Кот и мыши»
	4 неделя	«День мультфильмов» Игра «Магазин игрушек»
Ноябрь	1 неделя	«День доброты и вежливости» Игра «Словарь вежливых слов»
	2 неделя	«День рождения Деда Мороза» (18 ноября) Игра «Подарок Дедушке Морозу»
	3 неделя	«День осеннего здоровья» Игра «Мыло и бактерии»
	4 неделя	«День Матери» Игра «Цветок для мамы»
Декабрь	1 неделя	«Декабрь год кончает, а зиму начинает» Игра «Заморожу»
	2 неделя	«Фестиваль народных игр» Игра «У медведя во бору»
	3 неделя	«День зимнего солнцестояния» Игра «Солнышко и тучка»
	4 неделя	«Колядки» Игра «Золотые ворота»
Январь	1 неделя	«День объятий» Игра «Обнимашки»
	2 неделя	«День эскимо» Игра «Мороженое»
	3 неделя	«Праздник хорошего настроения» Игра «Добрые волшебники»
Февраль	1 неделя	«Международный день вопросов» Игра «Викторина»

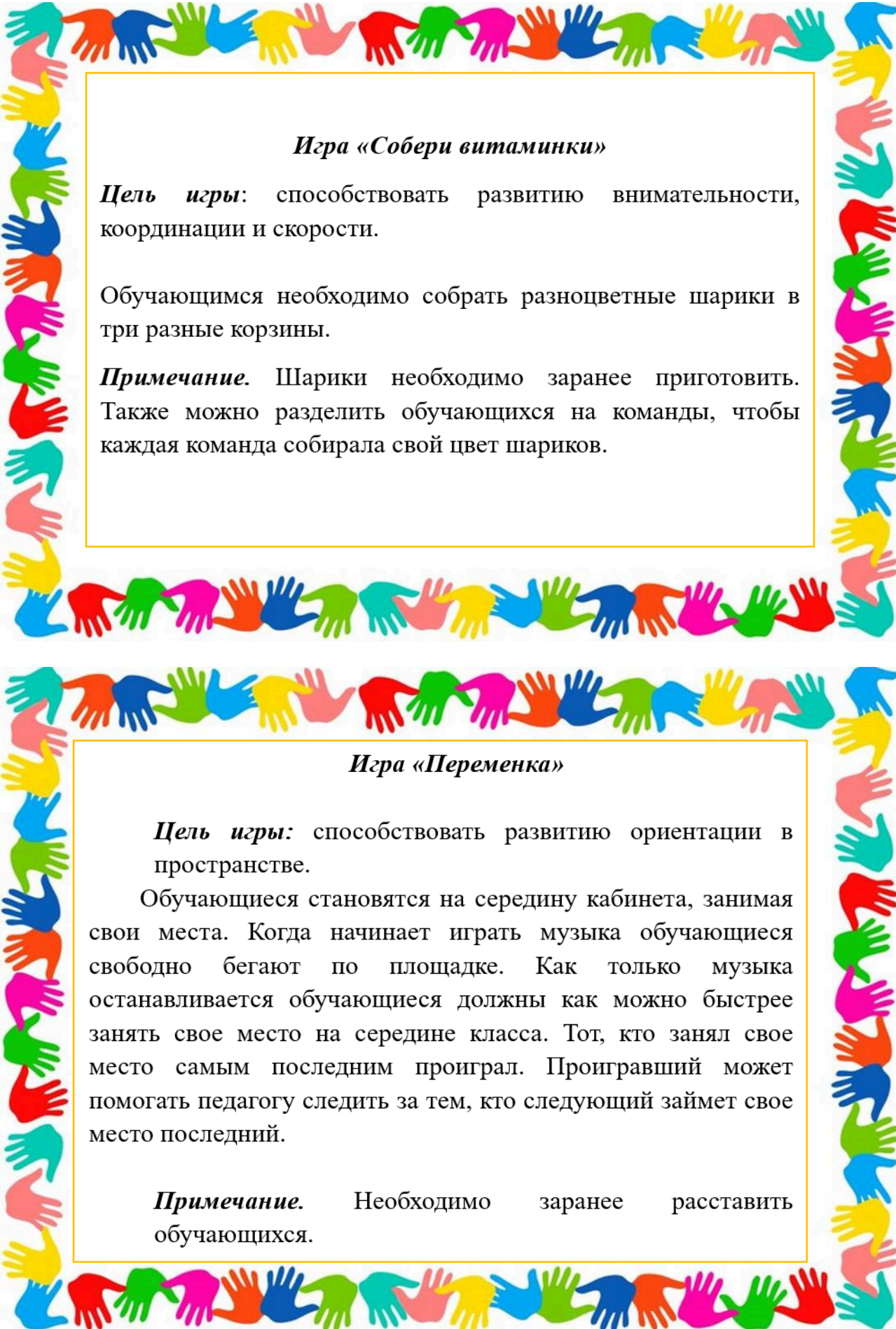
	2 неделя	«День Святого Валентина» Игра «Сердечные пары»
	3 неделя	«День защитника отечества» Игра «Моряки»
	4 неделя	«День волшебных сказок» Игра «Зеркало»
Март	1 неделя	«Международный женский день» Игра «Сад цветов»
	2 неделя	«День Земли» Игра «Земля, вода, воздух, огонь»
	3 неделя	«Всемирный день воды» Игра «Ручеек»
	4 неделя	«Международный день птиц» Игра «Совушка»»
Апрель	1 неделя	«День смеха» Игра «Кодовое слово»
	2 неделя	«День космонавтики» Игра «Ракетодром»
	3 неделя	«День подснежника» Игра «Собери подснежник»
	4 неделя	«День честности» Игра «Круг честности»
Май	1 неделя	«Праздник весны» Игра «Пчелки и ласточки»
	2 неделя	«День Победы» Игра «Самолеты»
	3 неделя	«День одуванчика» Игра «Одуванчики»
	4 неделя	«Ура! Каникулы!» Игра «Тише едешь-дальше будешь»



Игра «Здравствуй, школа»

Цель игры: способствовать развитию внимательности.

Обучающиеся под музыку ходят по кабинету, педагог говорит слова на букву «Ш». Как только педагог говорит слово «школа», обучающиеся должны сложить руку на руку как за партой.



Игра «Собери витаминки»

Цель игры: способствовать развитию внимательности, координации и скорости.

Обучающимся необходимо собрать разноцветные шарики в три разные корзины.

Примечание. Шарики необходимо заранее приготовить. Также можно разделить обучающихся на команды, чтобы каждая команда собирала свой цвет шариков.

Игра «Переменка»

Цель игры: способствовать развитию ориентации в пространстве.

Обучающиеся становятся на середину кабинета, занимая свои места. Когда начинает играть музыка обучающиеся свободно бегают по площадке. Как только музыка останавливается обучающиеся должны как можно быстрее занять свое место на середине класса. Тот, кто занял свое место самым последним проиграл. Проигравший может помогать педагогу следить за тем, кто следующий займет свое место последний.

Примечание. Необходимо заранее расставить обучающихся.

Игра «Пожелание»

Цель игры: сплочение, вызвать интерес к собеседнику.

Обучающиеся садятся в круг и передавая друг другу мячик высказывают друг другу пожелания.

Например: «Хорошего настроения, всегда будь добрым».

Примечание. Важно, следить чтобы каждый ребенок высказался.

Игра «Кот и мыши»

Цель игры: способствовать развитию ловкость и координацию.

Педагог выбирает пару ведущих, которые будут котами. Остальные обучающиеся становятся мышами.

Обучающимся озвучивается ситуация: в пекарню пробрались мыши, чтобы забрать хлеб, задача котов остановить мышей, а задача мышей не попасться котам.

Игра «Магазин игрушек»

Цель игры: способствовать развитию воображение и координации.

Выбирается один ведущий он становится покупателем в магазине. Педагог предлагает загадать любимых персонажей из мультфильмов. Когда начинает играть музыка в магазине наступает ночь и игрушки оживают, а когда музыка останавливается наступает утро и все игрушки замирают. Покупатель заходит в магазин и включает любую игрушку. Задача покупателя отгадать какую игрушку загадал обучающийся, а задача обучающегося показать так чтобы покупатель мог отгадать.

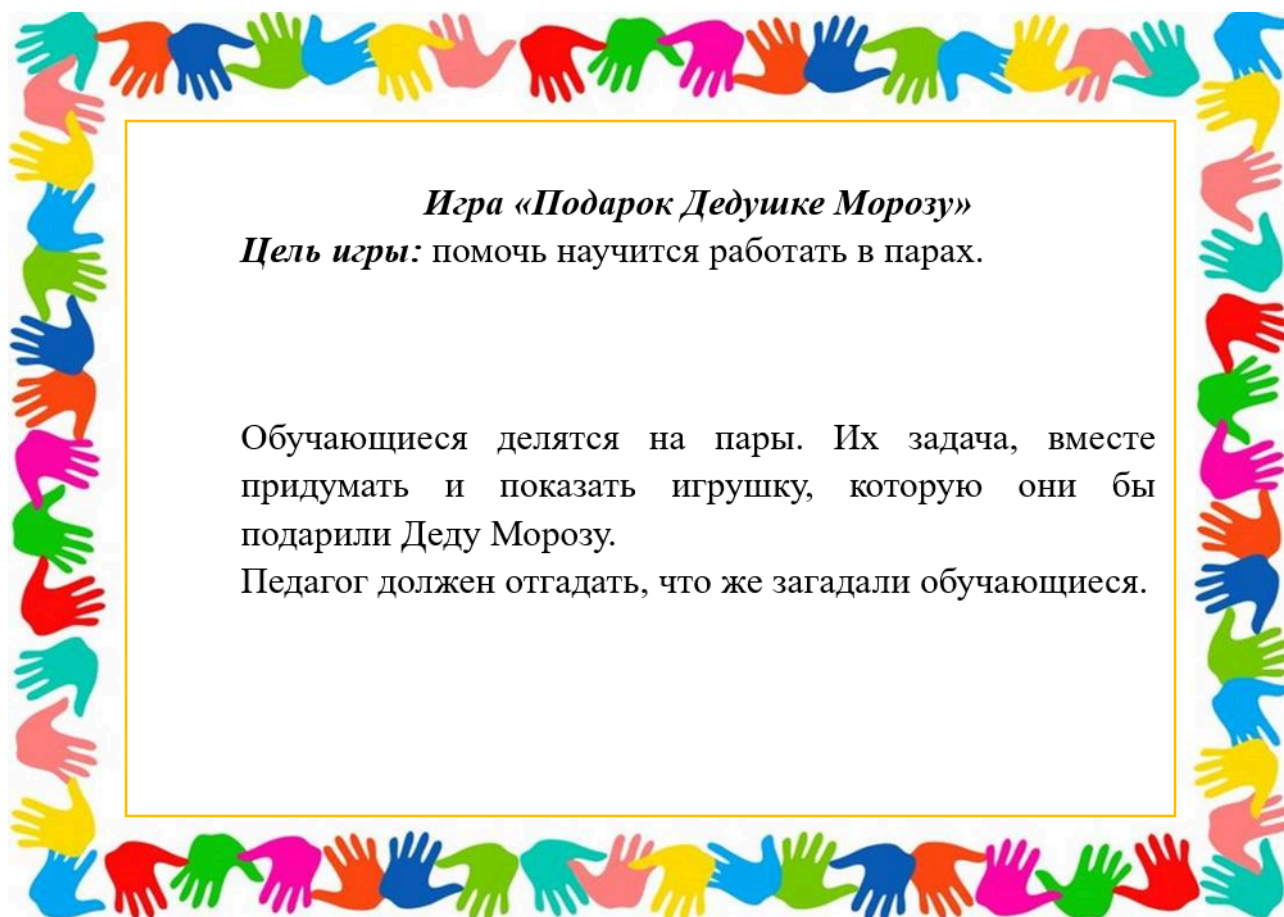
Примечание. Важно, чтобы ведущим был уверенный в себе ребенок.

Игра «Словарь вежливых слов»

Цель игры: познакомить обучающихся с вежливыми словами и научить подбирать близкие по смыслу вежливые слова.

Педагог предлагает представить, что обучающиеся это цветы, которые без вежливых слов завяли и предлагает оживить цветы с помощью вежливых слов.

Задача обучающихся назвать как можно больше вежливых слов



Игра «Подарок Дедушке Морозу»

Цель игры: помочь научиться работать в парах.

Обучающиеся делятся на пары. Их задача, вместе придумать и показать игрушку, которую они бы подарили Деду Морозу.

Педагог должен отгадать, что же загадали обучающиеся.

Игра «Мыло и бактерии»

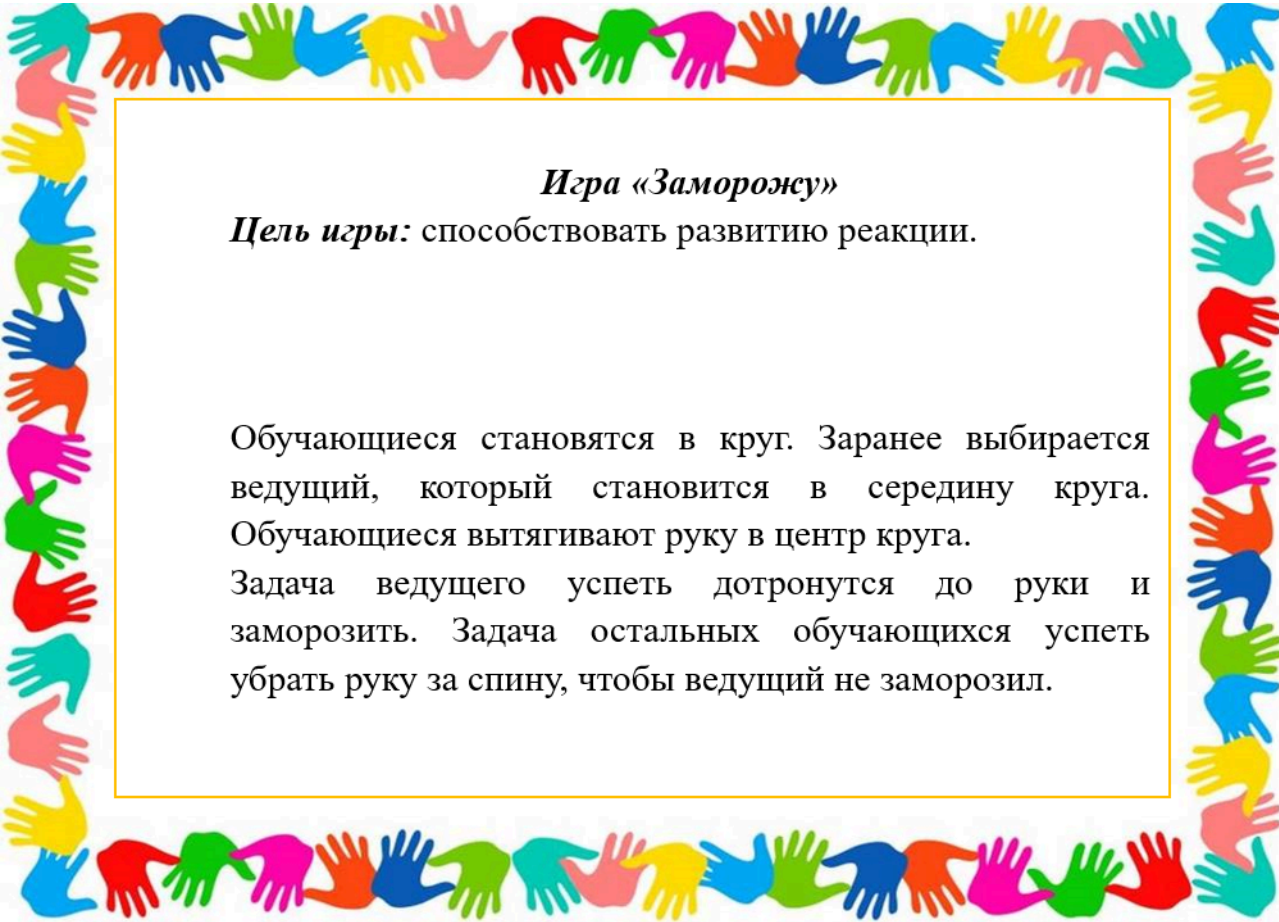
Цель игры: способствовать развитию воображение и координации.

Педагог выбирает одного обучающегося который становится мылом. Остальные обучающиеся бактерии. Бактерии становятся в круг. Мыло становится вне круга. Когда звучит музыка бактерии бегают в хаотичном порядке, не выходя из круга. Когда музыка останавливается мыло должно поймать как можно больше бактерий. Обучающихся которых поймали выходят из игры.

Игра «Цветок для мамы»

Цель игры: способствовать развитию воображение.

Педагог предлагает каждому обучающемуся выбрать любимый цветок мамы и вырастить его. Обучающиеся становятся зернышками, которые сажают в землю и постепенно вырастают. Педагог должен отгадать какой же цветок вырос у каждого обучающегося.

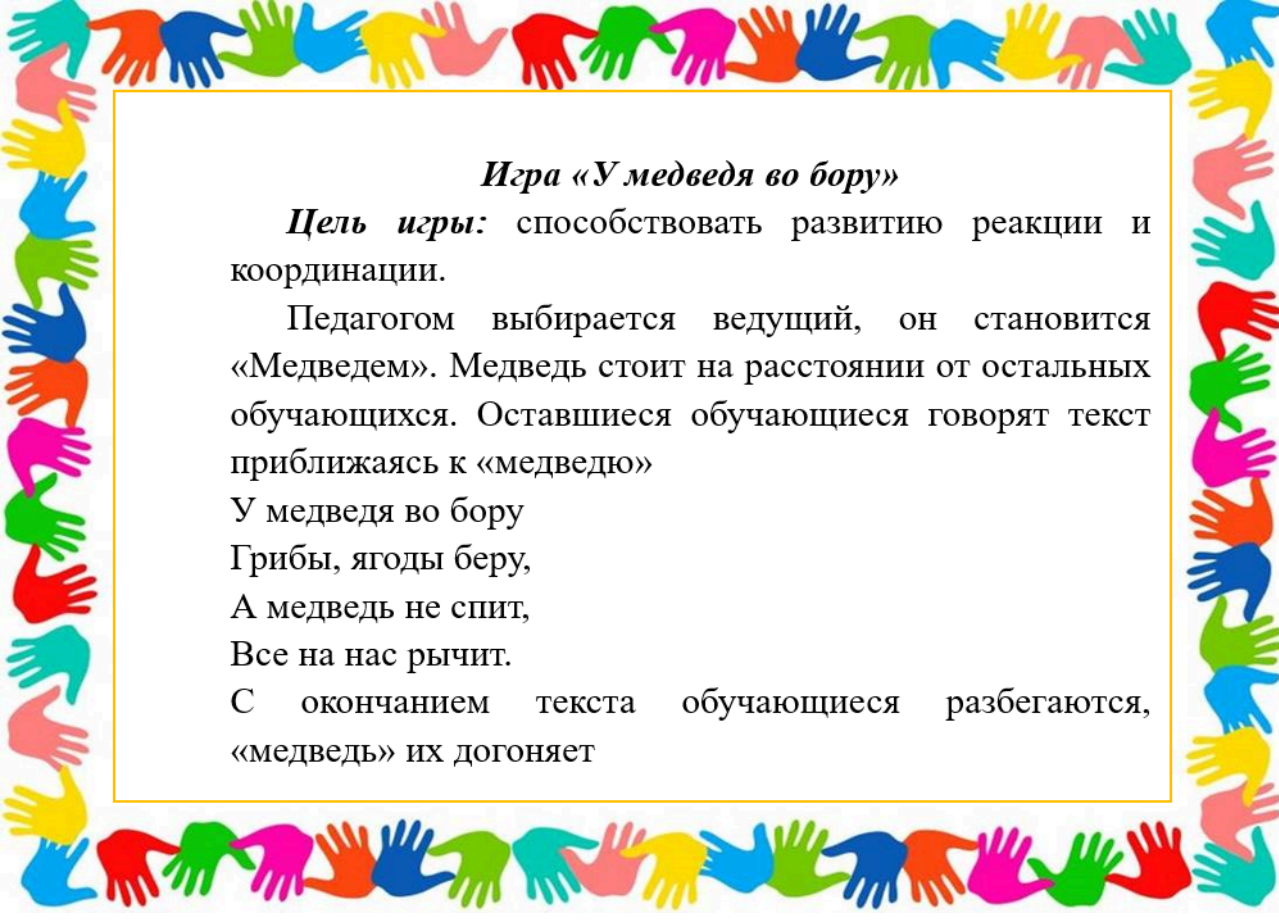


Игра «Заморожу»

Цель игры: способствовать развитию реакции.

Обучающиеся становятся в круг. Заранее выбирается ведущий, который становится в середину круга. Обучающиеся вытягивают руку в центр круга.

Задача ведущего успеть дотронуться до руки и заморозить. Задача остальных обучающихся успеть убрать руку за спину, чтобы ведущий не заморозил.



Игра «У медведя во бору»

Цель игры: способствовать развитию реакции и координации.

Педагогом выбирается ведущий, он становится «Медведем». Медведь стоит на расстоянии от остальных обучающихся. Оставшиеся обучающиеся говорят текст приближаясь к «медведю»

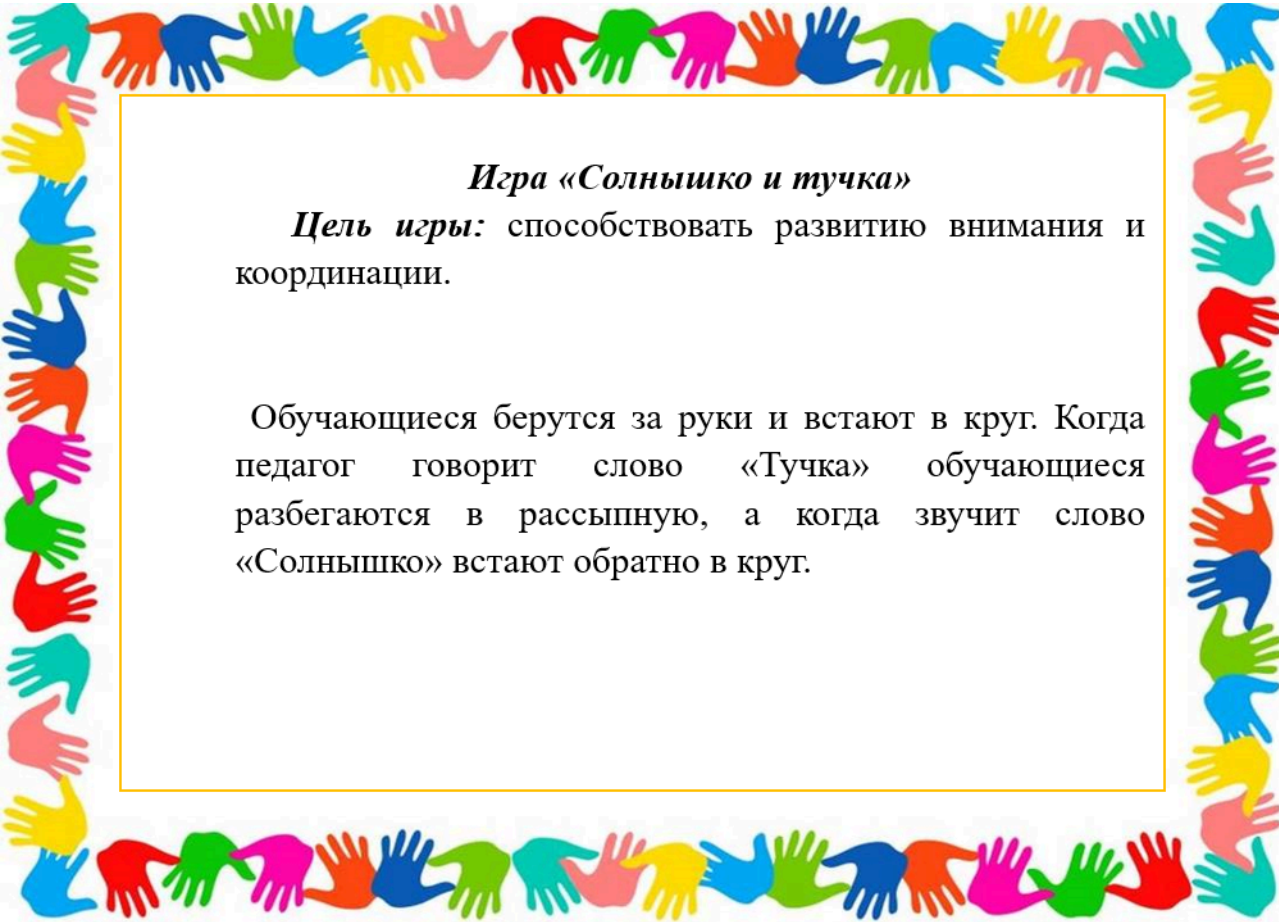
У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит,

Все на нас рычит.

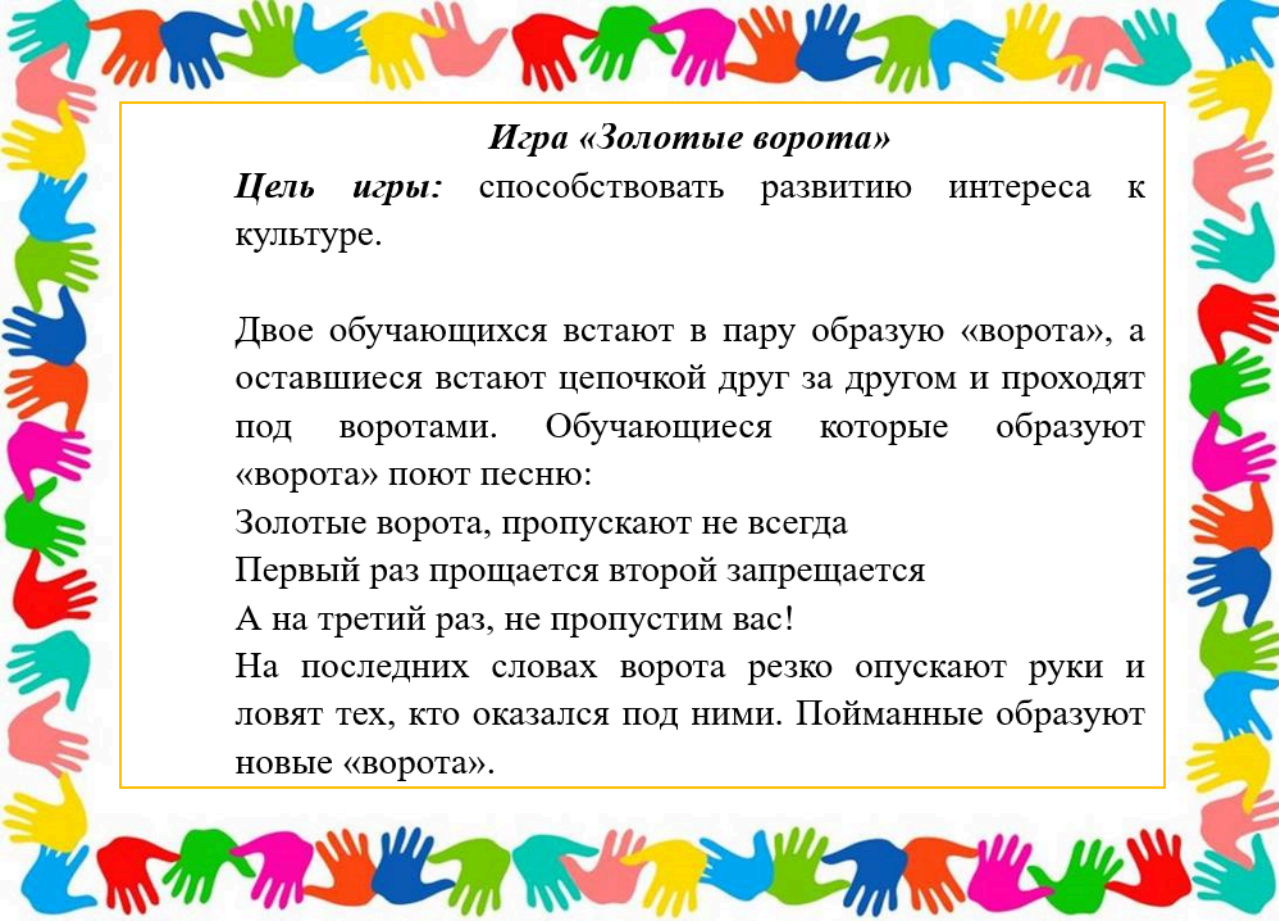
С окончанием текста обучающиеся разбегаются, «медведь» их догоняет



Игра «Солнышко и тучка»

Цель игры: способствовать развитию внимания и координации.

Обучающиеся берутся за руки и встают в круг. Когда педагог говорит слово «Тучка» обучающиеся разбегаются в рассыпную, а когда звучит слово «Солнышко» встают обратно в круг.



Игра «Золотые ворота»

Цель игры: способствовать развитию интереса к культуре.

Двое обучающихся встают в пару образуя «ворота», а оставшиеся встают цепочкой друг за другом и проходят под воротами. Обучающиеся которые образуют «ворота» поют песню:

Золотые ворота, пропускают не всегда

Первый раз прощается второй запрещается

А на третий раз, не пропустим вас!

На последних словах ворота резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота».

Игра «Обнимашки»

Цель игры: способствовать сплочению обучающихся.

Обучающиеся встают в круг, педагог произносит фразу «Передаю обнимашку» и называет имя обучающегося который стоит с правой стороны.

Далее обучающийся произносит те же слова и передает объятия следующему.

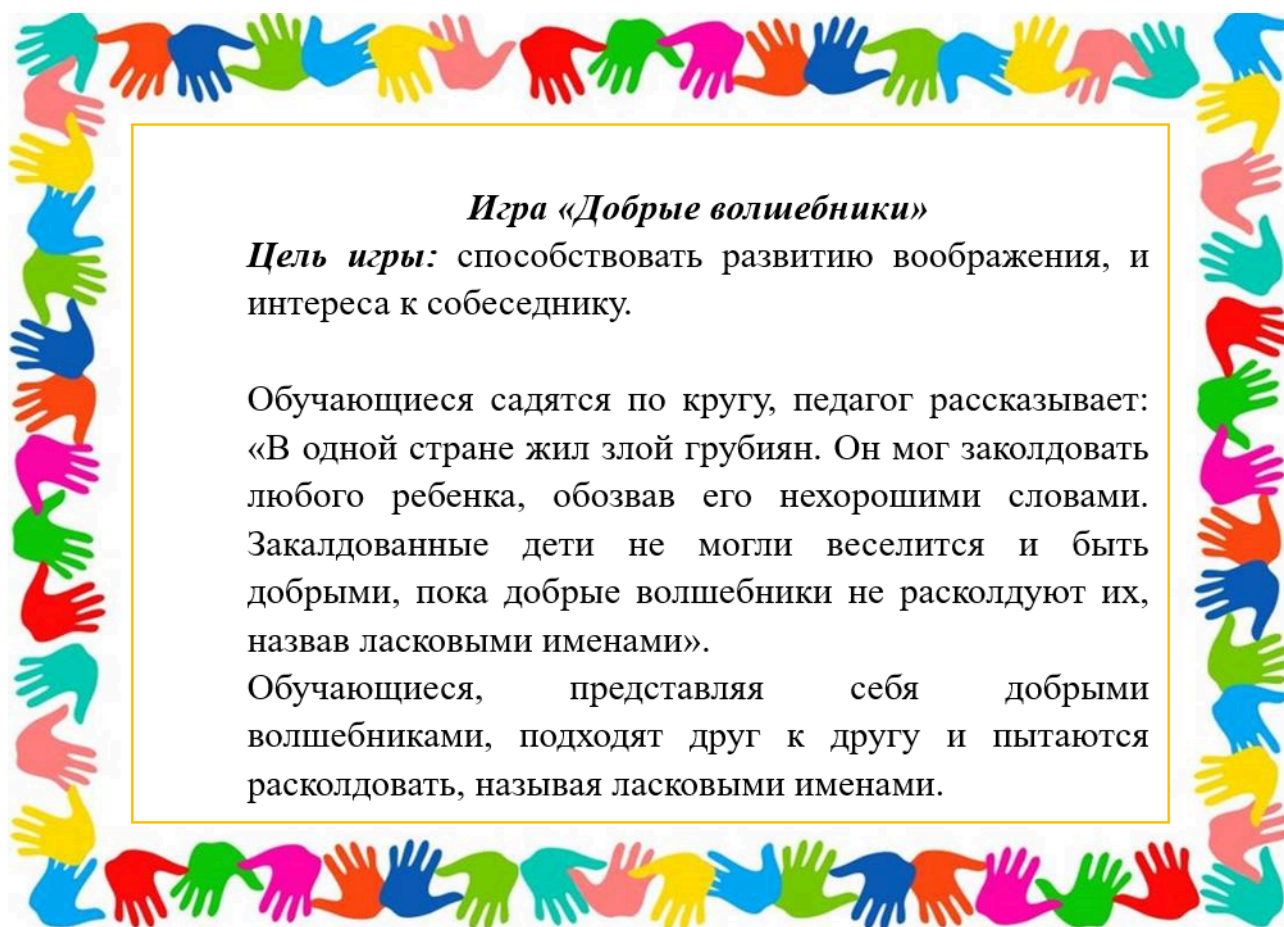
Затем при желании обучающийся может пустить «объятия» в обратном направлении.

В завершении игры все берутся за руки и произносят слова: «Мы друг другу улыбаемся, мы друзьями называемся!»

Игра «Мороженное»

Цель игры: способствовать развитию расслабления и напряжения, а также воображению.

Обучающиеся загадывает свое любимое мороженое, и встают в его фигуру. Далее мороженное постепенно начинает таять, и затем опять замораживается.

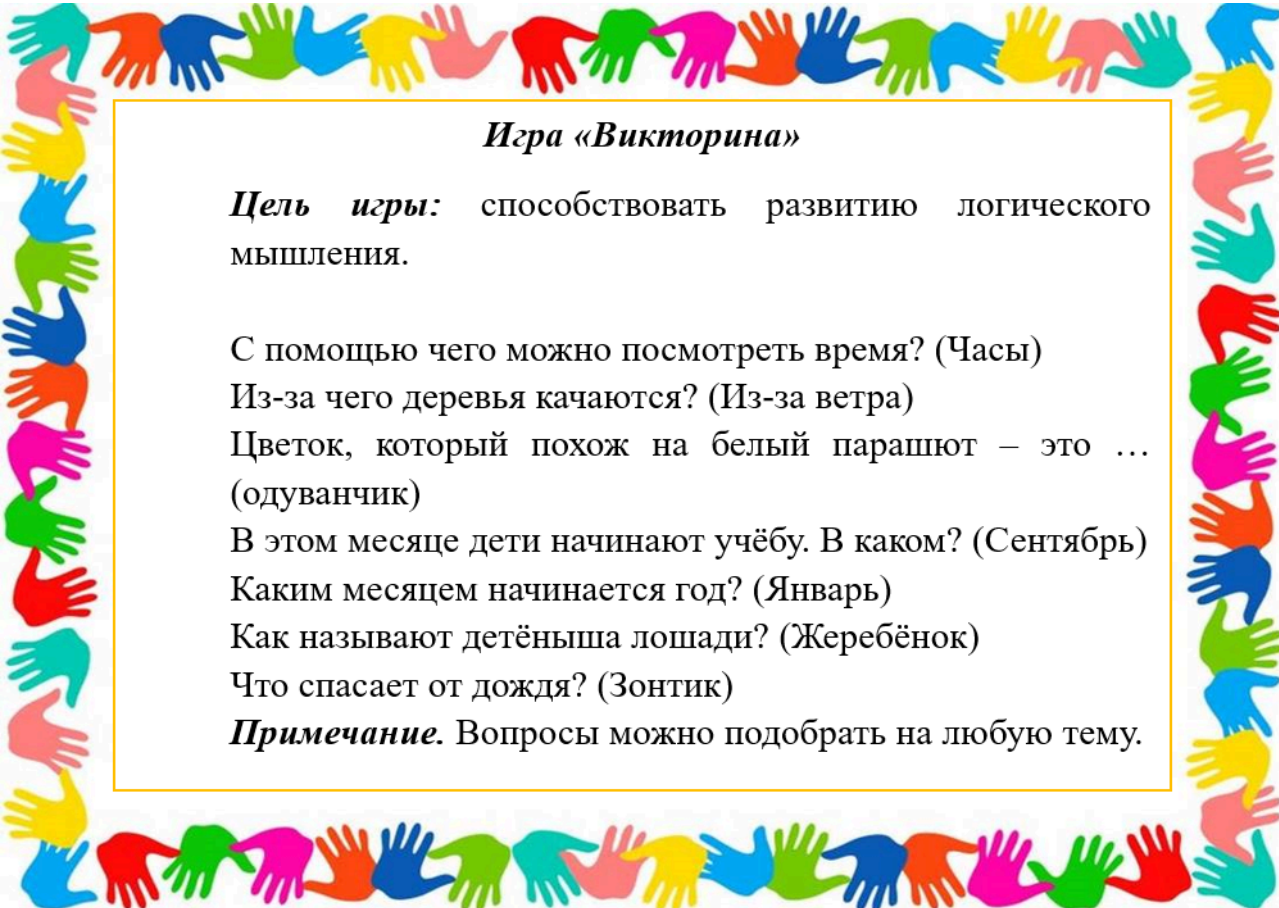


Игра «Добрые волшебники»

Цель игры: способствовать развитию воображения, и интереса к собеседнику.

Обучающиеся садятся по кругу, педагог рассказывает: «В одной стране жил злой грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, обозвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми, пока добрые волшебники не расколдуют их, назвав ласковыми именами».

Обучающиеся, представляя себя добрыми волшебниками, подходят друг к другу и пытаются расколдовать, называя ласковыми именами.

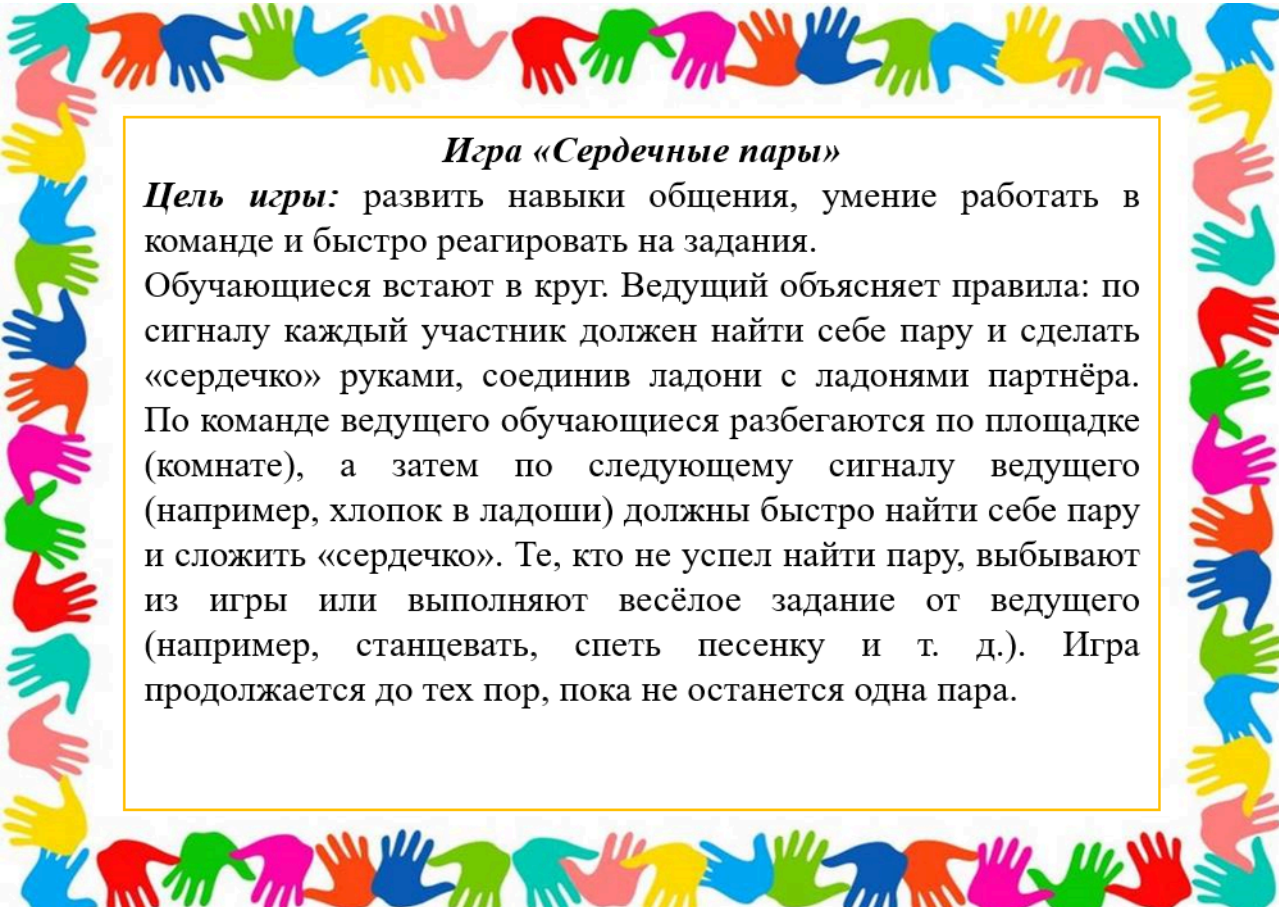


Игра «Викторина»

Цель игры: способствовать развитию логического мышления.

С помощью чего можно посмотреть время? (Часы)
Из-за чего деревья качаются? (Из-за ветра)
Цветок, который похож на белый парашют – это ...
(одуванчик)
В этом месяце дети начинают учёбу. В каком? (Сентябрь)
Каким месяцем начинается год? (Январь)
Как называют детёныша лошади? (Жеребёнок)
Что спасает от дождя? (Зонтик)

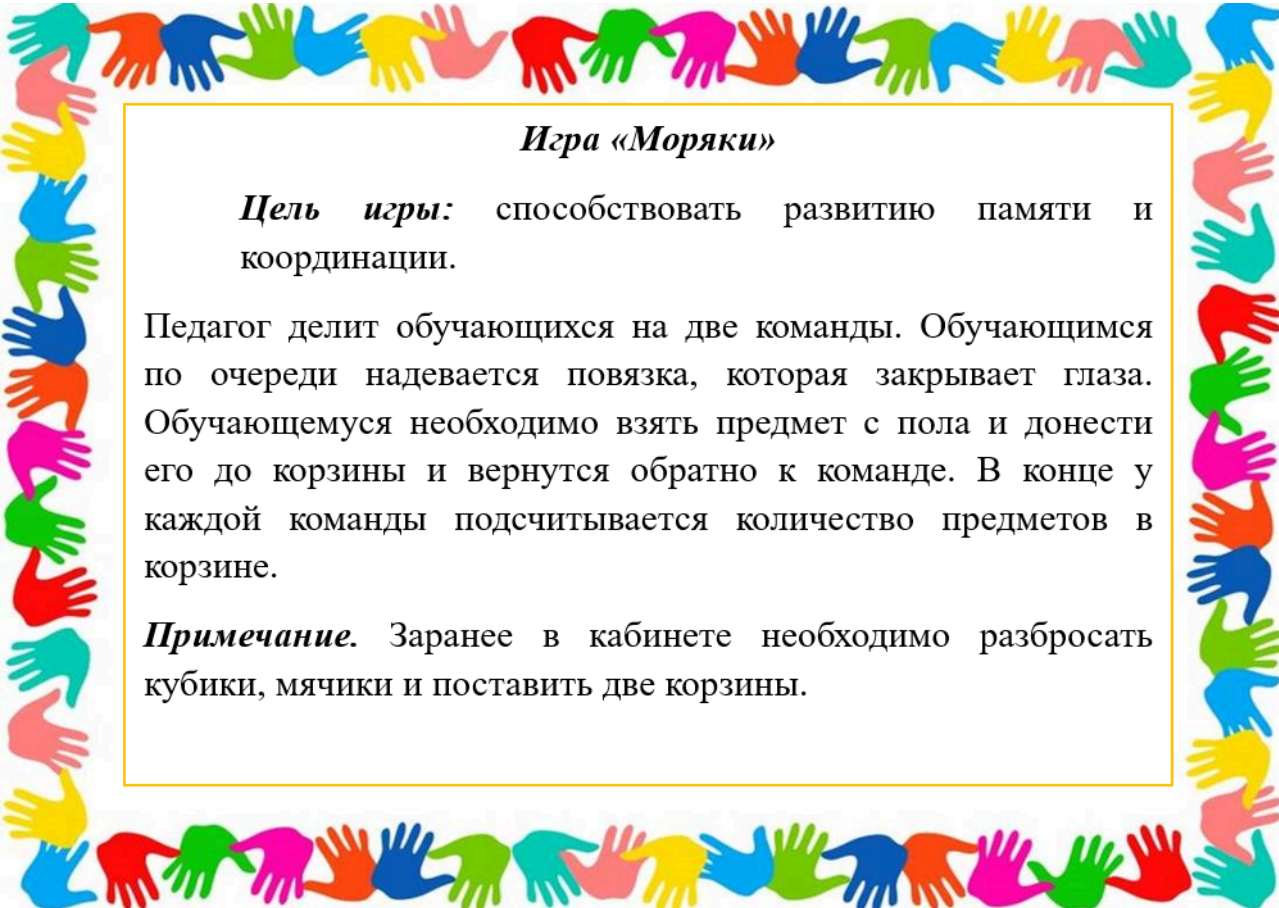
Примечание. Вопросы можно подобрать на любую тему.



Игра «Сердечные пары»

Цель игры: развить навыки общения, умение работать в команде и быстро реагировать на задания.

Обучающиеся встают в круг. Ведущий объясняет правила: по сигналу каждый участник должен найти себе пару и сделать «сердечко» руками, соединив ладони с ладонями партнёра. По команде ведущего обучающиеся разбегаются по площадке (комнате), а затем по следующему сигналу ведущего (например, хлопок в ладоши) должны быстро найти себе пару и сложить «сердечко». Те, кто не успел найти пару, выбывают из игры или выполняют весёлое задание от ведущего (например, станцевать, спеть песенку и т. д.). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

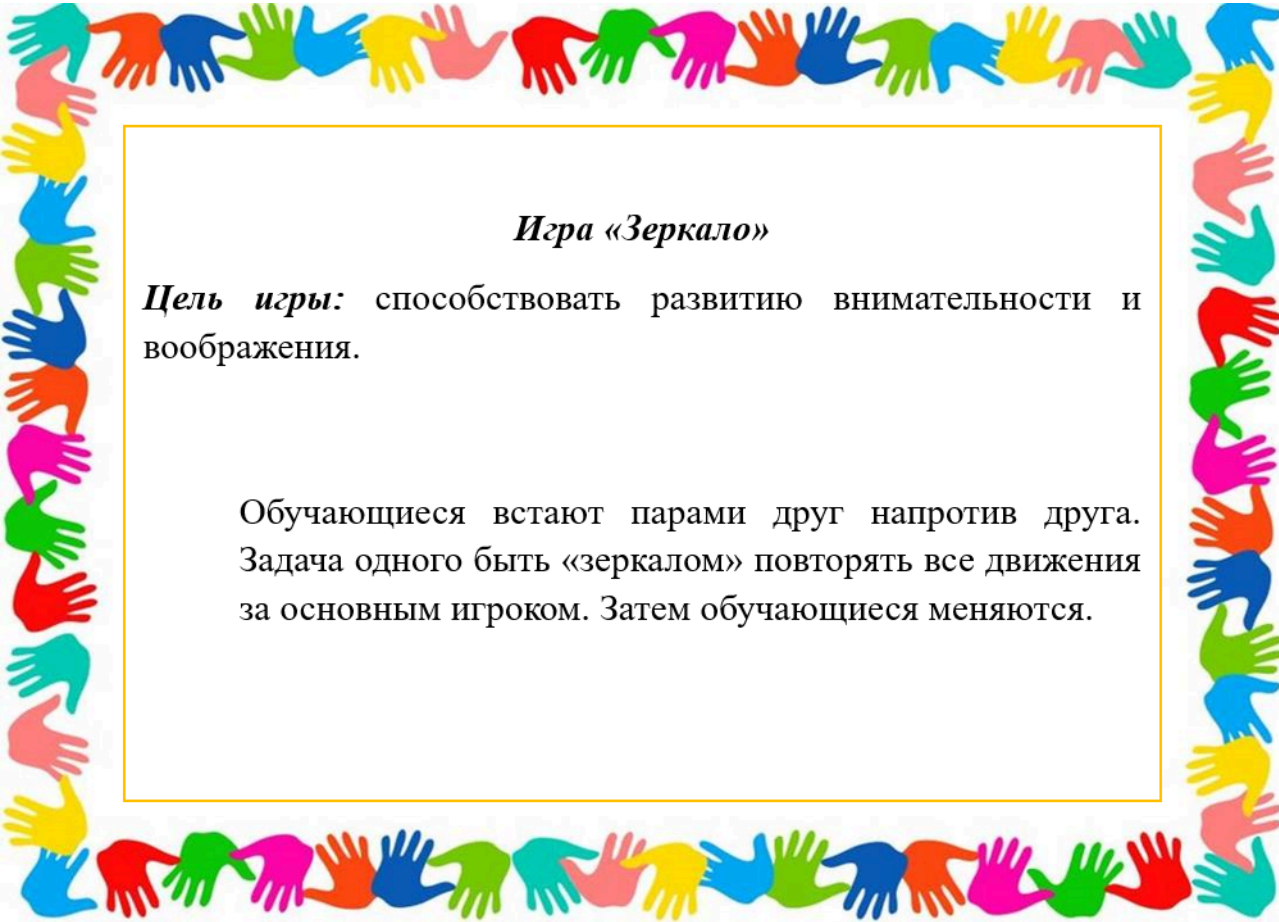


Игра «Моряки»

Цель игры: способствовать развитию памяти и координации.

Педагог делит обучающихся на две команды. Обучающимся по очереди надевается повязка, которая закрывает глаза. Обучающемуся необходимо взять предмет с пола и донести его до корзины и вернуться обратно к команде. В конце у каждой команды подсчитывается количество предметов в корзине.

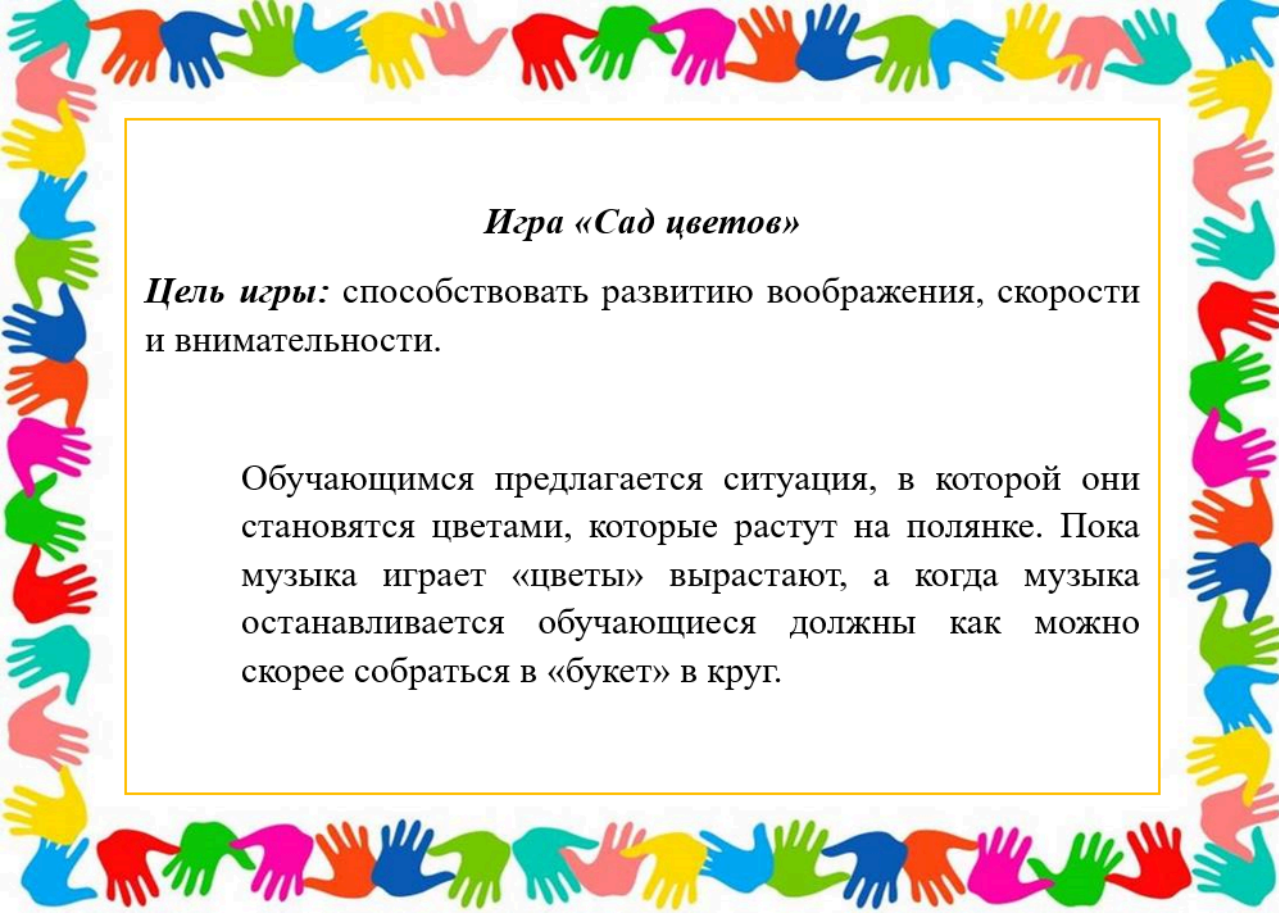
Примечание. Заранее в кабинете необходимо разбросать кубики, мячики и поставить две корзины.



Игра «Зеркало»

Цель игры: способствовать развитию внимательности и воображения.

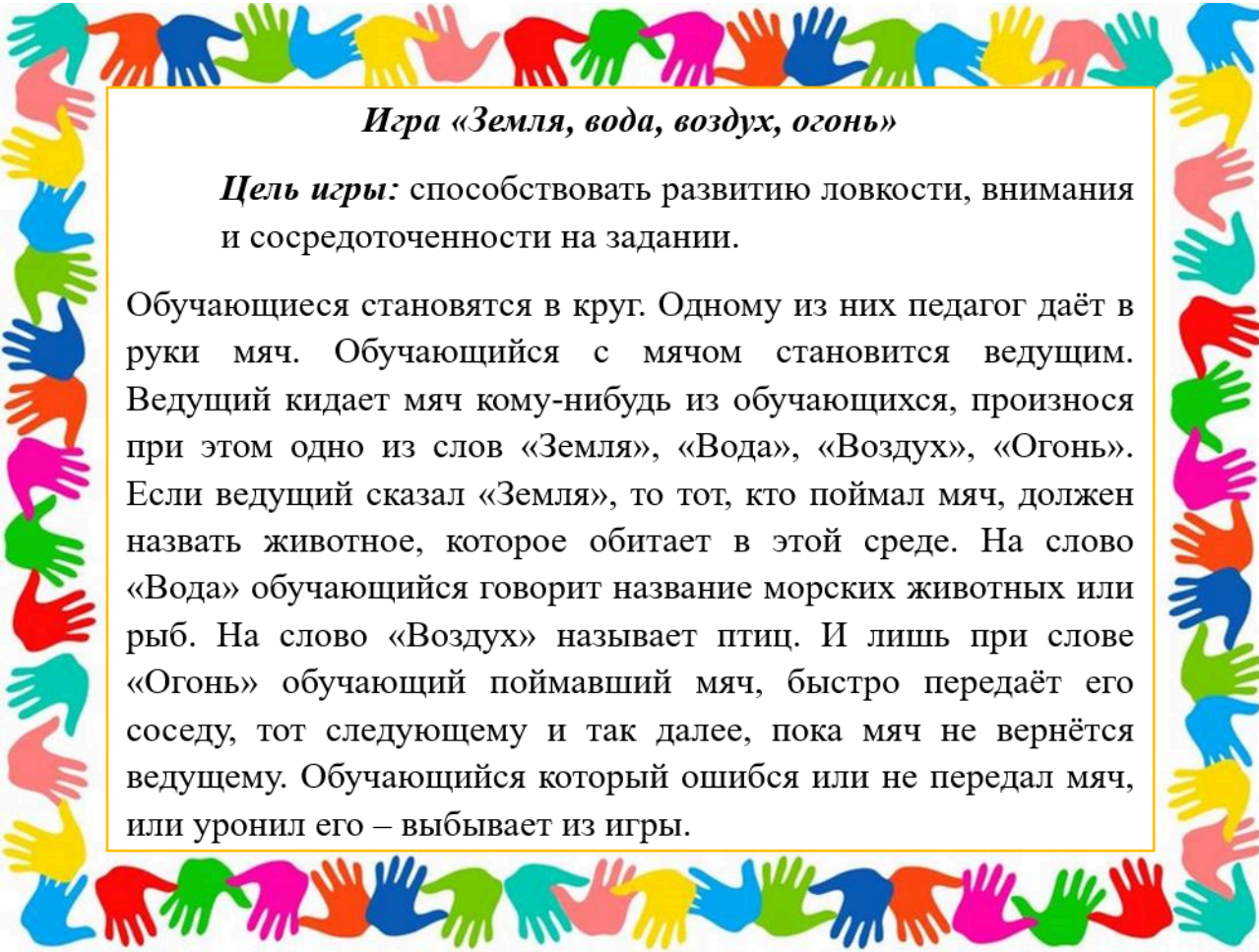
Обучающиеся встают парами друг напротив друга. Задача одного быть «зеркалом» повторять все движения за основным игроком. Затем обучающиеся меняются.



Игра «Сад цветов»

Цель игры: способствовать развитию воображения, скорости и внимательности.

Обучающимся предлагается ситуация, в которой они становятся цветами, которые растут на полянке. Пока музыка играет «цветы» вырастают, а когда музыка останавливается обучающиеся должны как можно скорее собраться в «букет» в круг.



Игра «Земля, вода, воздух, огонь»

Цель игры: способствовать развитию ловкости, внимания и сосредоточенности на задании.

Обучающиеся становятся в круг. Одному из них педагог даёт в руки мяч. Обучающийся с мячом становится ведущим. Ведущий кидает мяч кому-нибудь из обучающихся, произнося при этом одно из слов «Земля», «Вода», «Воздух», «Огонь». Если ведущий сказал «Земля», то тот, кто поймал мяч, должен назвать животное, которое обитает в этой среде. На слово «Вода» обучающийся говорит название морских животных или рыб. На слово «Воздух» называет птиц. И лишь при слове «Огонь» обучающий поймавший мяч, быстро передаёт его соседу, тот следующему и так далее, пока мяч не вернётся ведущему. Обучающийся который ошибся или не передал мяч, или уронил его – выбывает из игры.

Игра «Ручеек»

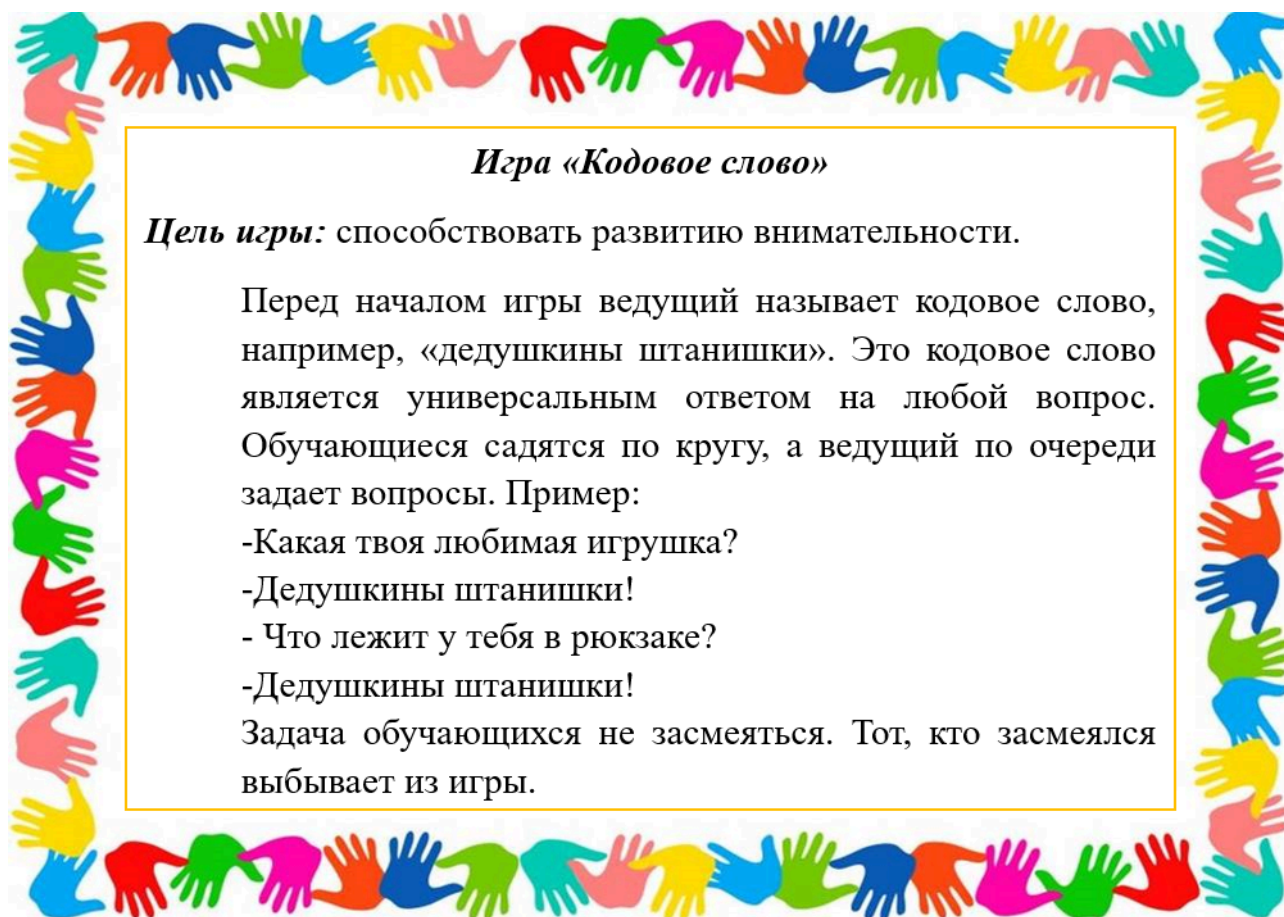
Цель игры: способствовать развитию работы в парах.

Обучающиеся становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять вверх так, чтобы получились «ворота». Обучающиеся становятся парами друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Один человек заходит внутрь «ворот», проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившейся игрок идет в начало ручейка и проделывает тоже самое-идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Игра «Совушка»

Цель игры: развить навыки ролевой игры и выдержки.

Обучающиеся свободно располагаются в кабинете в стороне «в дупле» сидит или стоит «Сова». Педагог говорит: «День наступает – всё оживает» все обучающиеся свободно двигаются по кабинету имитируя руками полёт бабочек, стрекоз и так далее. Через некоторое время педагог произносит «Ночь наступает – всё замирает, сова вылетает» Все обучающиеся должны немедленно остановиться в том положении в котором их застали эти слова, и не шевелиться. «Сова проходит мимо обучающихся и осматривает их, кто пошевелится или засмеётся – выбывает из игры».



Игра «Кодовое слово»

Цель игры: способствовать развитию внимательности.

Перед началом игры ведущий называет кодовое слово, например, «дедушкины штанишки». Это кодовое слово является универсальным ответом на любой вопрос. Обучающиеся садятся по кругу, а ведущий по очереди задает вопросы. Пример:

- Какая твоя любимая игрушка?
- Дедушкины штанишки!
- Что лежит у тебя в рюкзаке?
- Дедушкины штанишки!

Задача обучающихся не засмеяться. Тот, кто засмеялся выбывает из игры.

Игра «Ракетодром»

Цель игры: способствовать развитию внимательности, координации и скорости.

Педагог предлагает обучающимися встать в круг и представить, что все они ракеты.

Задача обучающихся бегать по кругу в права если педагог поднимает красный круг, бегать в лево если педагог поднимает зелёной круг, и бегать в хаотичном порядке если педагог поднял жёлтый круг.

Примечание. Необходимо заранее подготовить карточки разных цветов.

Игра «Собери подснежники»

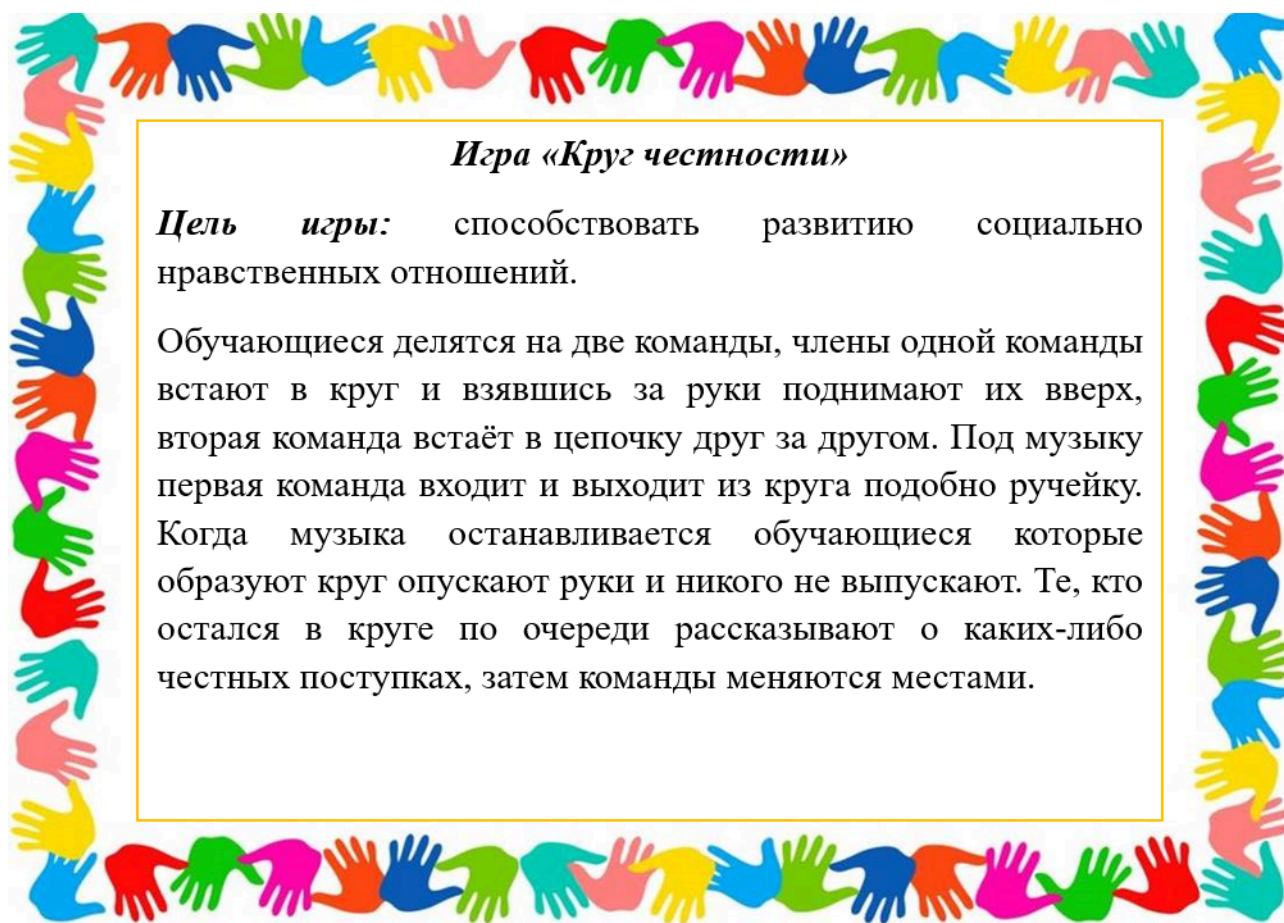
Цель игры: способствовать развитию координации и скорости.

Заранее на полу разложены карачки с подснежниками и другими любыми цветами.

Карточки необходимо положить так, чтобы картинку не было видно.

Задача обучающихся на скорость собрать как можно больше подснежников.

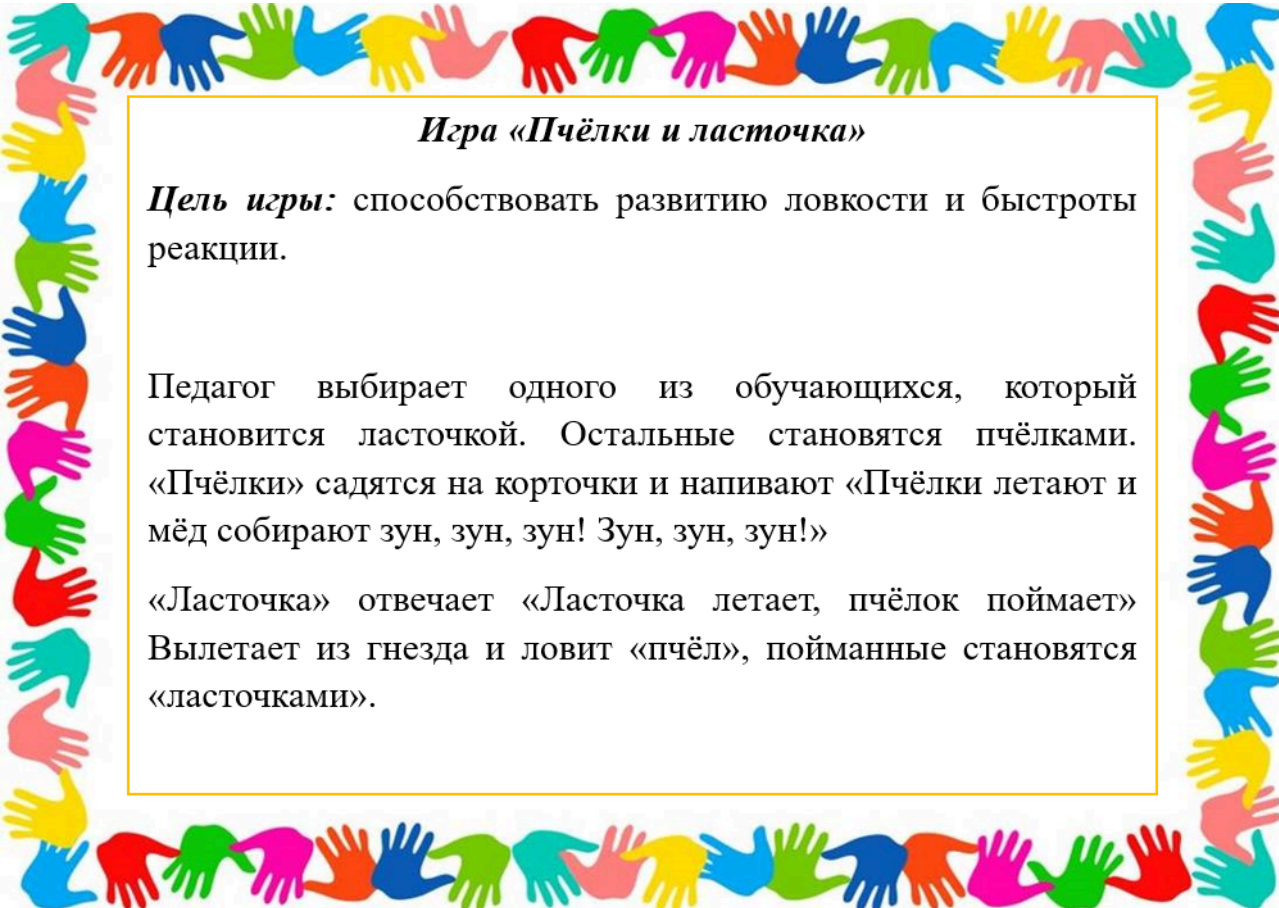
Примечание. Необходимо заранее подготовить карточки с цветами.



Игра «Круг честности»

Цель игры: способствовать развитию социально нравственных отношений.

Обучающиеся делятся на две команды, члены одной команды встают в круг и взявшись за руки поднимают их вверх, вторая команда встаёт в цепочку друг за другом. Под музыку первая команда входит и выходит из круга подобно ручейку. Когда музыка останавливается обучающиеся которые образуют круг опускают руки и никого не выпускают. Те, кто остался в круге по очереди рассказывают о каких-либо честных поступках, затем команды меняются местами.

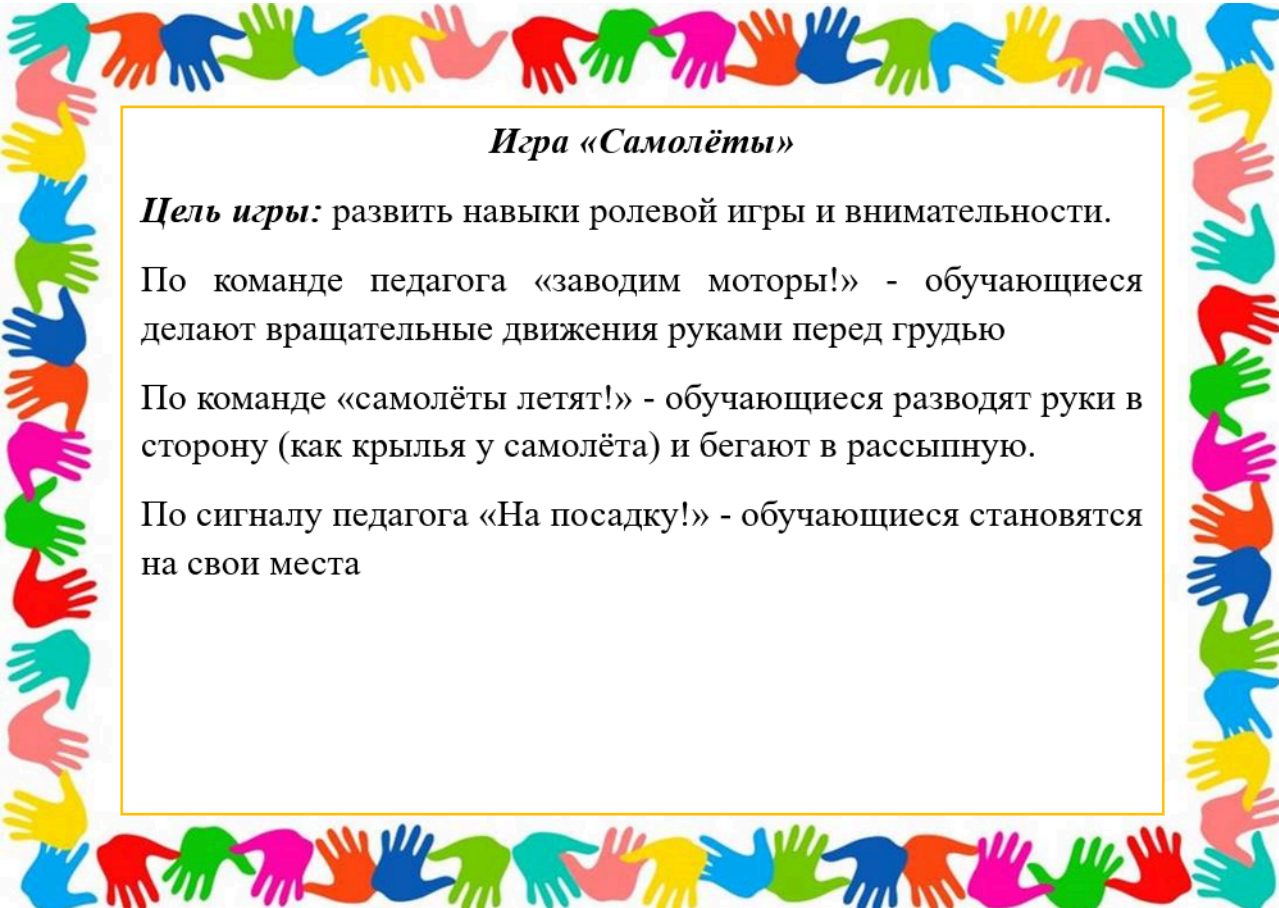


Игра «Пчёлки и ласточка»

Цель игры: способствовать развитию ловкости и быстроты реакции.

Педагог выбирает одного из обучающихся, который становится ласточкой. Остальные становятся пчёлками. «Пчёлки» садятся на корточки и напивают «Пчёлки летают и мёд собирают зун, зун, зун! Зун, зун, зун!»

«Ласточка» отвечает «Ласточка летает, пчёлка поймаёт» Вылетает из гнезда и ловит «пчёл», пойманные становятся «ласточками».



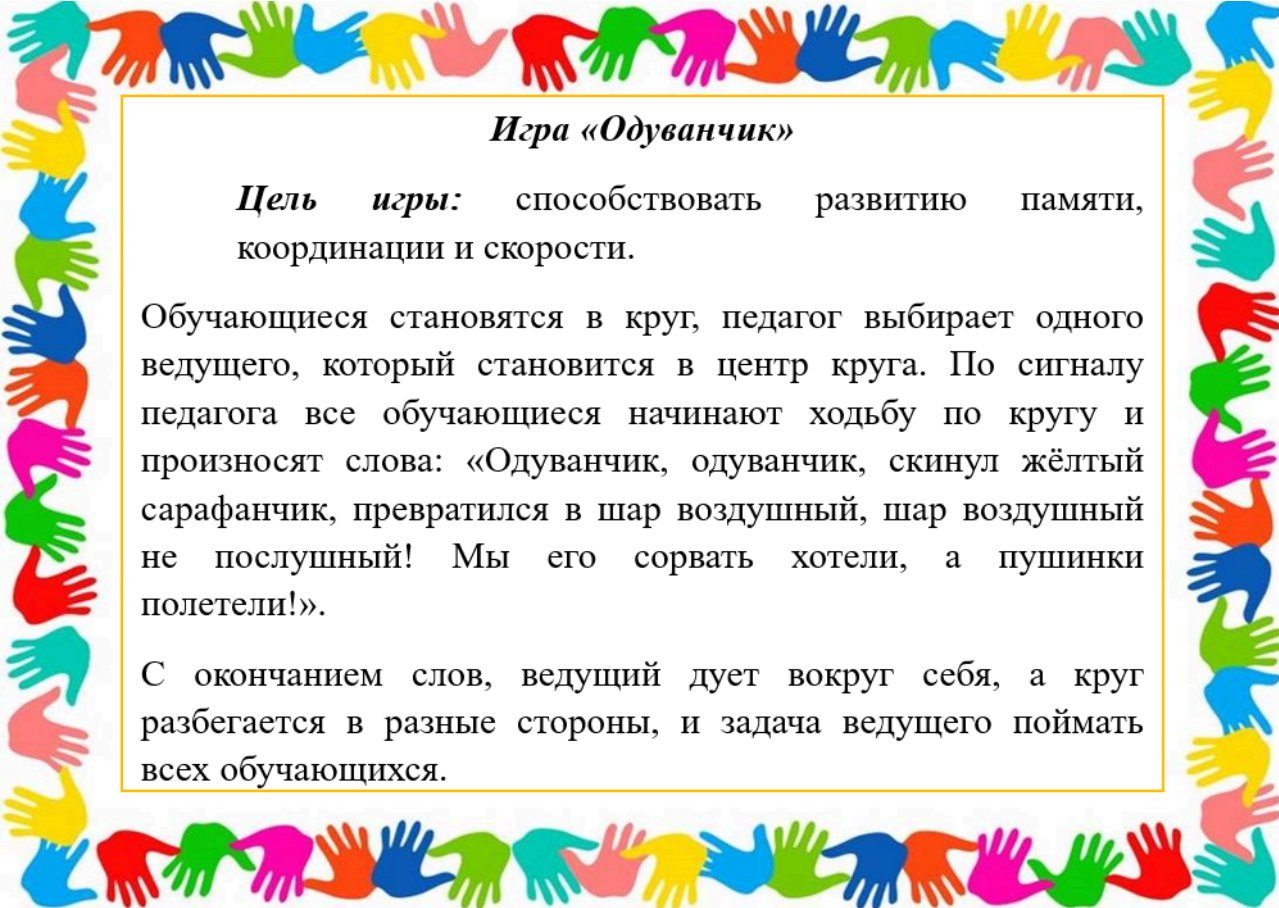
Игра «Самолёты»

Цель игры: развить навыки ролевой игры и внимательности.

По команде педагога «заводим моторы!» - обучающиеся делают вращательные движения руками перед грудью

По команде «самолёты летят!» - обучающиеся разводят руки в сторону (как крылья у самолёта) и бегают в рассыпную.

По сигналу педагога «На посадку!» - обучающиеся становятся на свои места

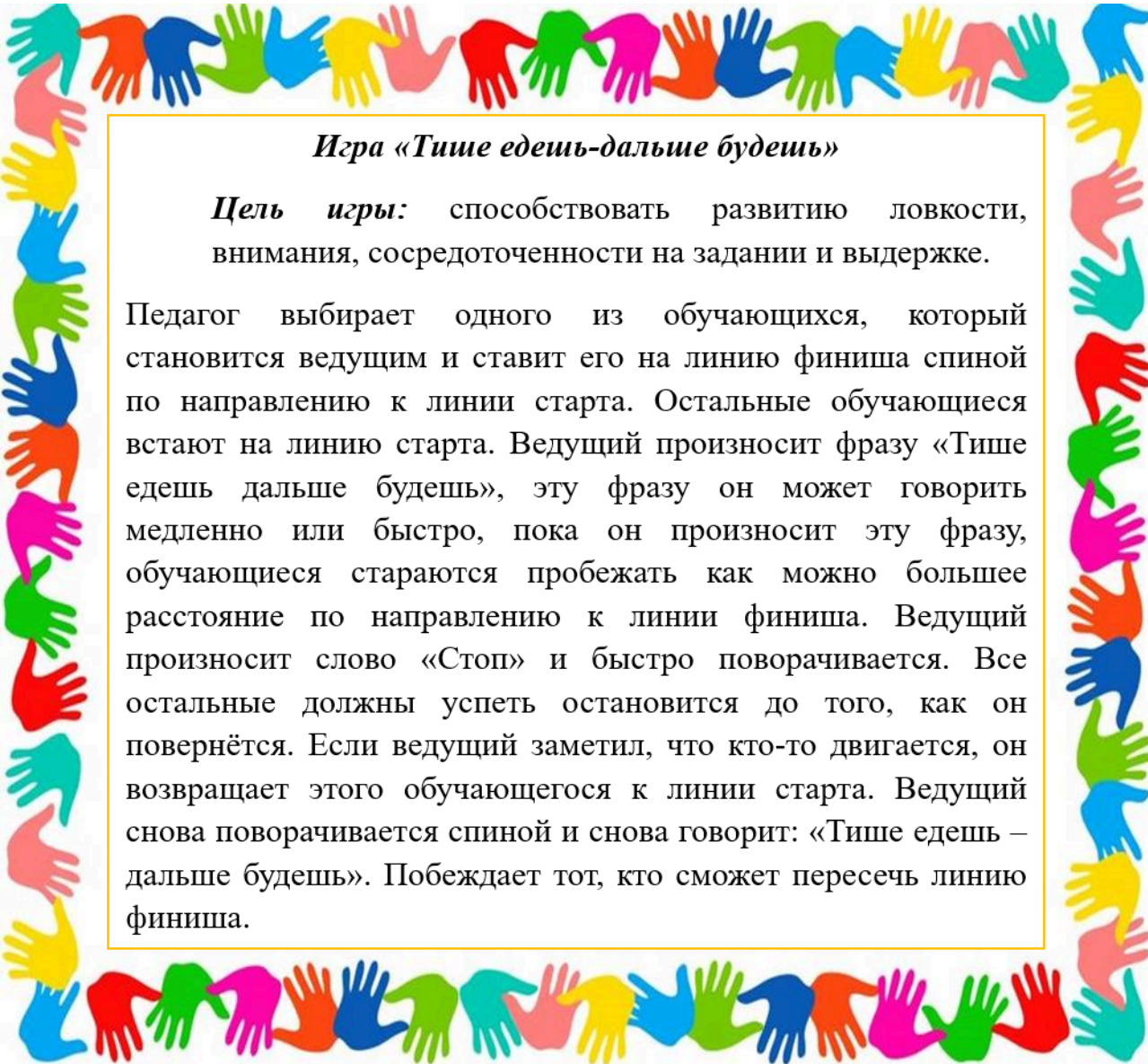


Игра «Одуванчик»

Цель игры: способствовать развитию памяти, координации и скорости.

Обучающиеся становятся в круг, педагог выбирает одного ведущего, который становится в центр круга. По сигналу педагога все обучающиеся начинают ходьбу по кругу и произносят слова: «Одуванчик, одуванчик, скинул жёлтый сарафанчик, превратился в шар воздушный, шар воздушный не послушный! Мы его сорвать хотели, а пушинки полетели!».

С окончанием слов, ведущий дует вокруг себя, а круг разбегается в разные стороны, и задача ведущего поймать всех обучающихся.



Игра «Тише едешь-дальше будешь»

Цель игры: способствовать развитию ловкости, внимания, сосредоточенности на задании и выдержке.

Педагог выбирает одного из обучающихся, который становится ведущим и ставит его на линию финиша спиной по направлению к линии старта. Остальные обучающиеся встают на линию старта. Ведущий произносит фразу «Тише едешь дальше будешь», эту фразу он может говорить медленно или быстро, пока он произносит эту фразу, обучающиеся стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша. Ведущий произносит слово «Стоп» и быстро поворачивается. Все остальные должны успеть остановиться до того, как он повернётся. Если ведущий заметил, что кто-то двигается, он возвращает этого обучающегося к линии старта. Ведущий снова поворачивается спиной и снова говорит: «Тише едешь – дальше будешь». Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша.

Заключение

Применение на занятиях по ритмике тематических игр повышает их эффективность. Использование образных сравнений, приёмов имитации и подражания соответствует психологическим особенностям дошкольников, облегчает процесс освоения и запоминания упражнений.

Тематические игры – это волшебная кисть, раскрашивающая мир детского воображения яркими красками, пробуждающая эмоциональность и позволяющая каждому ребёнку почувствовать себя героем любимого мультфильма, сказочным персонажем или воплощением собственной фантазии. В этом танце, где педагог и ученик – соавторы, рождается уникальная возможность для самовыражения, эмоционального и духовного роста.

Погружаясь в игру, дети забывают о сложностях обучения, отдаваясь процессу целиком и вкладывая в него свою энергию и энтузиазм. Эта вовлеченность оборачивается не только большей физической пользой, но и развитием навыков плодотворного взаимодействия, умением наслаждаться коллективным творчеством и укреплением межличностных связей.

Таким образом, использование на занятиях по ритмике тематических игр закладывает прочный фундамент для формирования у дошкольников устойчивого интереса и потребности в регулярных физических упражнениях.

Предложенный материал станет ценным подспорьем для педагогов дополнительного образования, работающих с детьми дошкольного возраста.