****«От фантазии к движению: интеграция игры «Несуществующее животное» в хореографическую практику»****

****Цель игры:****  
Развитие творческого потенциала, эмоционального интеллекта и коммуникативных навыков через создание и презентацию фантазийного образа, способствующего преодолению стереотипов мышления и раскрытию индивидуальности участников.

****Задачи:****

****Когнитивное развитие:****

* Анализ и синтез (сочетание реальных и фантастических элементов).
* Развитие речи через описание и аргументацию.

****Социально-эмоциональное развитие:****

* Умение принимать нестандартные идеи других.
* Формирование уверенности в себе через презентацию.

****Творческое развитие:****

* Преодоление шаблонов мышления.
* Эксперименты с формой, цветом, характером персонажа.

****Ход игры:****

****Подготовительный этап (5 минут):****

Педагог объясняет правила:  
*«Сейчас нам нужно придумать животных, которых нет в природе. Они не должны быть похожи на героев из сказок или мультфильмов. Пусть это будут уникальные существа» например......*

* Включается фоновая инструментальная музыка (например, звуки природы или спокойная мелодия) для создания атмосферы. Дети закрывают глаза и придумывают свое животное.Педагог подсказывает *«Подумайте, какие у него могут быть лапы, крылья, хвост? Какого оно цвета? Может, у него есть необычные способности?»*

****Этап творчества (10–15 минут):****

Дети под музыку начинают двигаться по залу изображая сое животное животное, ориентируясь на музыку. Педагог наблюдает и отмечает оригинальность.  
Музыка выключается- дети замирают и удерживают позы. Педагог просит каждого ребенка описать его животное.

****Этап описания (10 - 15 минут):****

Участники придумывают имя для своего животного.

****Размеры**** (слон, мышка или размером с облако?).

****Место обитания**** (подземные пещеры, океанские глубины, облака).

****Питание**** (солнечный свет, камни, эмоции).

****Страхи**** (громкие звуки, одиночество, яркий свет).

****Особенности**** (дружелюбие, магические способности, умение менять форму).

Для младших детей педагог задаёт наводящие вопросы:  
*«А что твой зверёк любит больше всего? Как он помогает другим?»*

Слушатели могут задавать вопросы:  
*«А как оно спит? А если встретит врага, что сделает?»*

Педагог акцентирует внимание на сильных сторонах каждой работы:  
*«Мне нравится, что твоё животное дружит с ветром — это очень поэтично!»*

****Рефлексия (5 минут):****

Группа обсуждает:

* Что было сложнее всего?
* Чьё животное удивило больше всего и почему?
* Какие эмоции вызвал процесс создания?
* Педагог подводит итог:  
  *«Вы сегодня были настоящими творцами! Каждый из вас придумал целый мир». Давайте дома каждый нарисует свое животное.*

****Рекомендации педагогу:****

* Для детей с трудностями в самовыражении используйте шаблоны-подсказки: *«Если бы твоё животное могло говорить, что бы оно сказало?*

****Вариант для подростков:****  
Усложните задачу — попросите связать животное с актуальной проблемой (экология, дружба, технологии). Например: *«Придумайте существо, которое очищает океан от пластика. Как оно это делает?»*

Игра подходит для уроков биологии (адаптация видов), литературы (создание персонажей), психологии (проекция эмоций).