Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение -детский сад комбинированного вида №3 Барабинского района Новосибирской области

**Родительский клуб**

**«Мы вместе»**

**в рамках реализация проекта «Игралочка»**

**социально – коммуникативное развитие**

Воспитатель: Довгаль Н.С.

2025

**Актуальность**

Взаимодействие с родителями – одно из непременных условий в системе комплексной работы ДОУ

Сотрудничество с родителями – это процесс, от успешности которого во многом зависит эффективность достижения целей обучения, воспитания и развития детей. Взаимодействие с родителями более эффективно в неформальной обстановке, а именно в формате детско-родительского клуба. Установление доверительных отношений с ребенком, поможет родителям в общении с педагогами.

Знания, полученные в клубе «Мама, поиграй со мной!» помогут родителям быть готовыми к диалогу, чтобы видеть все перспективы развития своего ребенка, учитывая все его интересы**.**

С целью осведомления родителей по развитие речевой и двигательной активности, психологической комфортности, коммуникабельности, навыков игровой деятельности и воспитанию нравственных качеств, знакомлю родителей с русскими народными играми, в которые можно играть как в детском саду, так и дома

**Цель:** формирование и систематизация знаний и представлений детей и родителей о культуре, традициях и обычаях русского народа через игры

**Задачи:**

- установить доверительные партнерские отношения с родителями в целях развития личности ребенка

- вовлечь родителей в единое образовательное пространство и совместную деятельность с детьми.

- познакомить  с русским народным фольклором и обучить разнообразным правилам народных игр.

- воспитать культуру общения со сверстниками, интерес и любовь к русской национальной   культуре,   к народным играм.

- Добрый день, уважаемые родители!

На протяжении веков игры сопутствуют повседневной жизни детей

Особенность народной игры заключается в том, что она входит в качестве ведущего компонента в народные традиции: семейные, трудовые, семейные, празднично-игровые и прочие. Это позволяет взрослому ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, этики, человеческих отношений. Неслучайно игровой опыт детей непременно включает разнообразные народные прибаутки, игровые считалки, народные подвижные, шуточные и другие игры со сверстниками и взрослыми. Народные подвижные игры влияют на воспитание воли, нравственных чувств, развитие сообразительности, быстроты реакции, физически укрепляют ребенка. Через игру воспитывается чувство ответственности перед коллективом, умение действовать в команде

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.

**Игры**

1. **Дедушка Мазай**

**Цель:** создание условий для бодрого настроения, радости и удовольствия от совместной деятельности.  
Играющие выбирают дедушку Мазая (по договоренности, считалкой). Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазаю и поют:

*Здравствуй, дедушка Мазай,  
Из коробки вылезай!  
Где мы были – мы не скажем,  
А что делали – покажем!*

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, показывают другую работу.

1. **Пустое место**

**Цель:** развитие физических качеств: ловкости, быстроты

Выбирается водящий, остальные дети становятся в круг, положив руки на пояс. Водящий идет за кругом и говорит:

*Вокруг домика хожу и в окошечко гляжу,*

*К одному я подойду и тихонько постучу.*

После этих слов водящий останавливается и заглядывает в круг. Происходит разговор со стоящим в кругу ребенком:

- *Тук-тук-тук.*

*-  Кто пришел?*

*- Это …* (*водящий называет свое имя*).

*- Бежим наперегонки!*

После этих слов оба бегут вокруг стоящих в кругу детей в разные стороны, стараясь быстрее вернуться и занять пустое место. Кто добежит первым, занимает его, а опоздавший становится водящим.

1. **«Подними ладошки»**

Цель: развитие умения выполнять движения по тексту песни, передавать выразительные движения для рук; воспитывать внимание.

Дети стоят по кругу и поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *Подними ладошки выше* *сложи над головой.*  *- Что же вышло?*  *- Вышла крыша,* а *под крышей мы с тобой!* (дети складывают руки над головой. |  |
| *- Подними ладошки выше*, а *потом сложи дугой.*  *- Кто же вышел?*  *- Вышли гуси – вот один, а второй другой* |  |
| *- Подними ладошки выше* и  *сложи перед собой*  *- Что же вышло? Вышел мостик,* м*остик крепкий и прямой.* |  |

1. **У оленя дом большой**

Цель: формирование умения соотносить движение с текстом

Есть несколько вариантов игры. В одном из них водящий (обычно взрослый) показывает движения и поёт песенку, а все остальные дети повторяют за ним.

*У оленя дом большой  
Он глядит в своё окошко  
Заяц по лесу бежит  
В дверь к нему стучится:*

*«Стук-стук, дверь открой  
Там в лесу охотник злой!»  
«Заяц, заяц, забегай!  
Лапу мне давай»*

На каждую фразу стиха выполняется своё движение:

*У оленя (руки вверх к голове, как рога оленя)  
Дом большой (руки над головой «домиком»)  
Он глядит (правую руку над глазами)  
В своё окошко (двумя руками сначала вертикально, потом горизонтально изображается окно)  
Заяц (ладони к голове, как уши зайца)  
по лесу бежит (руки сжать в кулаках, локти согнуть, изобразить бег)  
В дверь к нему стичится: (кулаком «посутчаться»)  
«Стук-стук  
Дверь открой (изобразить, как открывается дверь)  
Там в лесу (показать большим пальцем назад через плечо)  
Охотник злой!» (сердитое лицо)  
«Заяц, заяц, забегай (опять изобразить зайца)  
Лапу мне давай!» (подать руку)*

После того, как движения разучены, можно устроить соревнование, постепенно ускоряя темп песенки. Побеждает тот, кто дольше всех не собьётся.

Для ребят [постарше](https://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B/%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9-3-5-%D0%BB%D0%B5%D1%82) можно предложить вариант, когда все игроки стоя в кругу, поют песню, водящий (Олень), когда «глядит в своё окошко», выбирает «Зайца» и вытаскивает его в круг. Дальше «Олень» и «Заяц» изображают все действия. В конце «Олень» уходит в круг, а «Заяц» становится новым водящим «Оленем». Постепенно ускоряя темп, можно определить, кто из игроков был самым лучшим водящим, не сбившимся ни разу.

 