

## *«Народные настольные игры в семейном кругу»*

*МБДОУ №31 «Колокольчик»*

*Солодкая Т. А., воспитатель*

Во все времена дети играют, подражая взрослым, реализуя свои желания и творческие потребности. Но в современном мире мы часто наблюдаем, когда каждый член семьи целыми вечерами сидит, уткнувшись в экран планшета или компьютера. Такая ситуация для ребенка некомфортная, он чувствует себя одиноким и пытается найти общение в виртуальном мире, отдаляясь от семьи и близких ему людей.

К сожалению, в настоящий период родителям сложно выбрать время для общения с детьми. Растущие потребности, финансовые сложности заставляют родителей много работать, поэтому вечером у них не остается сил на занятия и игры с ребенком. А ведь семейное общение – одно из важнейших условий развития ребенка.

Один из способов сохранения семейного общения - это семейные настольные игры. Настольные игры – прекрасная возможность детям и родителям проводить свободное время вместе. Они не требуют повышенной активности для уставших родителей и вносят в жизнь семьи массу положительных эмоций и навыков.

Существует несколько причин, по которым люди выбирают настольные игры:

- Возможность пообщаться вживую;
- Развитие различных навыков;
- Возможность объединять разные возрастные группы

Кроме того, настольные игры сохраняют и даже упрочивают свои позиции, несмотря на появление и широкую популярность электронных и компьютерных игр.

*Цель работы:* популяризация народных настольных игр для семейных досугов с детьми.

*Задачи:*

1. познакомить, обучить и заинтересовать родителей народными настольными играми: «Мельница», «Кораблик», «Гонка паровозов»
2. помочь родителям организовать народные настольные игры во время семейных досугов с детьми
3. способствовать эмоциональному благополучию отношений между родителями и ребенком в процессе игры.

*Итоговый результат:* организация и проведение мастер – класса для родителей «Народные настольные игры в семейном кругу». Получение обратной связи в форме фото и видеоматериалов от родителей.

Деятельность была разбита на этапы:

*I Этап* «Подготовительный» - на этом этапе отбор настольных игр, в соответствии с возрастом детей, далее подготовка необходимого материала для выбранных игр, изучение правил и осмысление содержания игр.

*II Этап* «Проведение мастер классов с родителями»

- познакомить родителей воспитанников ДОО с содержанием игры, правилами, материалом, который будет использован в игре;
- доступно предоставить «механику игр» родителям в ходе мастер – класса.

*III Этап* «Получения обратной связи от родителей»

Из апробации можно предложить применять настольные игры в педагогической деятельности как одну из форм работы с родителями.

Рекомендуемые игры:

### **1. «МЕЛЬНИЦА»**

Настольная игра была весьма популярна в средневековой Европе, с Средней Азии, на Руси и многих других странах.

Играют на квадратном или круглом специально размеченном поле. У каждого игрока по 9 фишек. Перед началом игры выбирают – кто каким цветом фишек будет играть. Игроки по очереди начинают выставлять свои фишки на любую свободную ячейку поля. Цель игры – выставить три фишки в ряд, то есть составить мельницу. Если это удалось – можно забрать с поля любую фишку соперника. Проигрывает тот, кто не может сделать ход или построить мельницу.

Тренирует логику, внимание, сосредоточенность, развивает стратегическое и тактическое мышление.

### **2. КОРАБЛИК (ДАЛЬДОЗА)**

Игра скандинавских морских путешественников. Происходит она их Норвегии. В русской версии называется Дальдоза.

Игровое поле похоже на ладью с отверстиями, в которых устанавливаются фишки. В боковых рядах по 16 отверстий, в среднем ряду – 17. Каждый игрок имеет 16 фишек. Также нужны игральные кости, имеющие немного вытянутую форму, чтобы выпадали лишь 4 грани.

Игроки по очереди бросают кости и ходят фишками согласно выпавшему количеству очков. Если ход приводит фишку в отверстие, занятое фишкой соперника, то она считается убитой и убирается с доски.

Цель игры – убрать с доски все фишки противника.  
Помогает развить логическое и тактическое мышление.

### **3. ГОНКА ПАРОВОЗОВ**

*Это авторская настольная игра Павла Сокирко, придумана в России.*

У каждого игрока по 14 домино, 1 фишка (паровозик), три шлагбаума (полоски бумаги) и 2 кубика.

Каждый ход – 2 очка. Чтобы поставить шлагбаум – 3 очка, убрать – 6 очков.

Цель игры – кто быстрее построит железную дорогу и пробежит по ней.  
Данная настольная игра помогает развить логику и внимание.