

Рош ha-Шана: праздничные забавы

Разработка С. Смагиной, В. Кириленко

Жертвенный барашек

Группа выбирает водящего. Тот отправляется в угол, из которого у него не было бы возможности подглядывать за остальными ребятами или подслушивать их. Затем ведущий назначает одного из детей на роль жертвенного барашка.

Задача водящего — спасти от гибели несчастного Ицхака. Для этого нужно безошибочно определить, кто из детей — жертвенный барашек. Чтобы найти его, водящий задает группе три вопроса, на которые ему могут ответить только «Да» или «Нет». После этого ему дается две попытки, чтобы найти барашка.

Выиграть не так сложно, если задавать правильные, обобщающие вопросы. К примеру: «Это девочка?» — или: «Он одет в синее?» — или: «У него темные волосы?» — или: «Он высокого роста?» — и тому подобные. Но дети далеко не с первой попытки понимают, как правильно играть. Задача ведущего — по возможности дать им самостоятельно найти верный способ вычислить барашка.

Рыбалка

Без блюда с рыбой не обходится ни один новогодний стол. Оно — одно из главных его украшений. Перед началом игры дайте детям возможность почувствовать, что без их непосредственного участия праздник будет уже не тот. Зато если они поймают рыбу, Рош ha-Шана удастся на славу! Создание соответствующего настроения очень важно для детей.

Рыбой, которую они будут ловить, может служить любой предмет, однако будет здорово, если вы заранее подготовите для игры нечто, по-настоящему похожее на рыбу.

Правила очень простые. Игрок может передвигаться двумя способами: шагами-«лилипутами» и шагами-«великанами». В первом случае шагающая вперед нога пяткой должна соприкоснуться с носком той, которая осталась стоять на месте, во втором — ее нужно отставить так далеко, как только возможно при условии, что другую нельзя отрывать от пола.

Ведущий кладет рыбу на произвольно выбранное место на полу игрового помещения и предлагает детям поймать ее, рассчитав на глаз, сколько шагов им понадобится, чтобы приблизиться к ней, и какие это должны быть шаги: «лилипуты» или «великаны». Когда участник произнесет свою догадку вслух, ему нужно проверить ее. Если с того места, где он оказался, он может дотянуться до рыбы, ему присуждается победа. Перед тем, как в игру вступает следующий участник, положение рыбы в игровом помещении нужно изменить.

Первый этап

Каждый игрок отправляется на рыбалку самостоятельно. Учитывая важность мероприятия — чтобы праздничная трапеза удалась, рыбу обязательно нужно поймать! — те из участников, кому не посчастливилось ничего выловить с первого раза, могут использовать несколько попыток.

Второй этап

Разделите группу на пары. Теперь одному из участников нужно определить расстояние до рыбы в «лилипутах», а второму — в «великанах». Рыбу они могут поймать только в том случае, если расчет обоих ребят окажется верным.

Морковка, яблоки и гранаты

Приготовьте табличку для того, чтобы вам было удобно подсчитывать очки участников. Она должна выглядеть следующим образом:

ИМЯ	МОРКОВКА	ЯБЛОКИ	ГРАНАТЫ
ВАСЯ			
ВОВА			
ИРА			
МАША			
ГЕНА			
МАТВЕЙ			
СЕРЕЖА			

Также вам следует заготовить столько наборов карточек с числами от 0 до 10, сколько ребят занимается в вашей группе.

Задача каждого из участников — собрать урожай для новогоднего стола.

Первый этап

Попросите ребят усесться в круг и раздайте наборы карточек с числами.

На первом этапе игроки собирают морковку. С помощью нехитрой считалки ведущий выбирает сборщика. Тот выходит в центр круга. Остальные выбирают карточку из своего набора и протягивают ему — так, чтобы он не видел указанного на ней числа. Это число обозначает количество морковок, которое каждый из игроков отгружает сборщику. Тот должен угадать, кто из ребят окажется самым щедрым. Сборщик делает выбор, берет карточку и, не называя указанного на ней числа, отдает ее ведущему. Тот заносит результат в таблицу, а участник, который стоит в центре круга, возвращается на место. Ведущий с помощью считалки назначает следующего сборщика.

Первый этап продолжается до тех пор, пока каждый из участников не побывает в этой роли, а первый столбец таблицы не окажется полностью заполненным. За каждую морковку игроку присваивается по одному баллу.

Второй этап

Кажущаяся простота игры поначалу вводит ребят в приятное заблуждение. Им кажется, будто победить можно, выполнив ряд нехитрых действий. Игроки начинают лихорадочно избавляться от нулей и единиц. Они полагают, что это поможет им нейтрализовать соперников. Когда же ребенок оказывается в роли сборщика, он обращается либо к друзьям, либо к тем, кто уже отдал несколько карточек и, скорее всего, расстался с нулями и единицами.

Однако на втором этапе выясняется, что если за каждую морковку игроку присуждался один балл, то за каждое яблоко — целых три! Такая неожиданность сбивает с толку.

Третий этап

На втором этапе продвинутые дети начинают раздавать и собирать оставшиеся карточки с расчетом на то, что за каждый собранный гранат им присвоят баллов пять, а то и десять. Ничего подобного, однако, не происходит. За гранат игроку присуждается всего два балла. Таким образом, результаты игры невозможно предвосхитить, не зная всех ее правил с самого начала.

Победителем объявляется тот, кто заработает больше всего баллов.

Если игру повторить, когда ребята узнают все правила, вы сможете выявить в группе математически одаренных детей. Конечно, учитывая тысячи вариантов возможного развития событий, просчитать, как именно нужно раздавать и собирать карточки, чтобы победить, просто невозможно, но кому-то все равно будет по силам показать весьма и весьма достойный результат.

Гранатовые зернышки

Всем известно, что гранат оказался на новогоднем столе не просто так. Говорят, что зернышек в нем столько же, сколько и заповедей в Торе. Их тесное расположение символизирует единство и сплоченность еврейского народа. Данная игра позволяет каждому участнику почувствовать себя чем-то подобным — маленькой, но важной частью чего-то большого. В нашем случае это будет непрерывно движущаяся цепь.

Вспомните незатейливую компьютерную игру под названием «Питон» и ее аналоги: в них по экрану ползает длинное, тонкое существо, напоминающее змею, оно поглощает раскиданные тут и увеличивается в размерах. В «Гранатовых зернышках» вам нужно создать живое воплощение такого существа.

Дети рассаживаются поодиночке в разных местах игрового помещения таким образом, чтобы к ним можно было свободно подойти. Кто-то из игроков начинает движение. Он становится головой змеи, первым зернышком, к которому постепенно присоединятся все остальные. Этот игрок чуть наклоняет туловище вперед и шагает, высоко поднимая ноги и ритмично топая. Когда он подходит к тому, кого хочет сделать следующим звеном живой цепи, он не замирает, а принимается шагать на одном месте. Задача выбранного им игрока — положить руки на талию того, кто

замыкает строй, и приноровиться двигаться таким образом, чтобы шагать в ногу с остальными. Тот, кто возглавляет цепочку, направляется к следующему ребенку.

Понятно, что без громких и четких команд управлять растущей цепочкой не так-то просто. Поэтому на первых порах ребята постоянно сбиваются с ритма и тянут друг друга в разные стороны, а цепочка разваливается. Задача ведущего — после каждой неудачи менять того, кто возглавляет строй, и постараться выявить ребенка, который сможет довести игру до конца, то есть собрать воедино все «гранатовые зернышки» и совершить несколько кругов почета вместе с ними.

При правильной организации забавы дети получают незабываемый опыт! Они будут просить вас повторять эту игру снова и снова!

Новогодние хлопоты

В представленной игре, подвижной и довольно запутанной, ведущему придется особенно потрудиться, наблюдая за соблюдением правил. Если вам тяжело следить за большим количеством игроков одновременно, разбейте группу на две-три части, а затем сведите всех победителей в суперфинале.

Суть игры такова. Выберите водящего. Он уединяется в углу вместе с некой имитацией шофера и отворачивается, чтобы не видеть игроков. Те начинают подготовку к Новому году. Каждому нужно сделать несколько важных дел: пригласить гостей, купить подарки, приготовить угощения, поздравить родственников и знакомых. Каждой из поставленных задач соответствует жетон определенного цвета. Еще до начала игры ведущий должен спрятать побольше таких жетонов на территории игрового помещения. Когда ребенок находит один из них, соответствующая задача считается выполненной. В какой-то момент водящий, выдержав серьезную паузу после того, как началась игра, трубит в шофар. Это значит, что наступил Новый год.

Цель игрока — собрать четыре жетона разных цветов и, когда протрубит шофар, оказаться за праздничным столом, установленным посреди комнаты. Казалось бы, все довольно просто, но не тут-то было!

Во-первых, победителем может считаться только тот, кто в момент окончания игры, обозначенного шофаром, оказался за столом. Так ребенок с одним жетоном обыгрывает своих более успешных соперников, если он уже уселся, а они не успели.

Во-вторых, за праздничным столом нельзя провести больше пяти секунд. Это означает следующее. Если ребенку показалось, что игра вот-вот закончится, и он уселся за стол, а шофар так и не прозвучал, то он должен встать и продолжить подготовку к Новому году. При этом за стол он может вернуться только тогда, когда завершит еще хотя бы одно дело, то есть найдет еще хотя бы один жетон. Если же все четыре жетона уже у него на руках, он должен вернуть их ведущему и начать поиск заново.

Как правило, абсолютного победителя не бывает. Дети много кричат, смеются, игра получается веселая и поучительная.

Подарок от команды

Дети пишут на отдельных листочках новогодние поздравления и пожелания себе любимым. Затем ведущий собирает получившиеся записки. Не зачитывая их вслух, он перемешивает их и складывает в коробку или в шляпу. Не забудьте выяснить, нет ли в чьих-нибудь записях чего-то сугубо личного, что иногда случается.

Затем ведущий читает классу послания, «прошедшие цензуру». Вынимая послание из коробки, он спрашивает детей, кому оно обращено. Те наугад отвечают. Тогда ведущий обращается к названному ребенку и зачитывает поздравление ему.

Понятно, что когда мальчик желает чего-то самому себе, его слова едва ли угодят кому-то из девочек, но игра все равно получается смешной и искренней.

Не называйте автора послания. Подчеркивайте, что это — мнение всей команды. Дети способны всерьез проникнуться чем-то подобным, поэтому многим из них поздравление по-настоящему понравится, хотя они и знают, что писалось оно не для них. Впрочем, к концу игры даже некоторые авторы верят, что адресовали свои послания именно тем, кто их получил.

По желанию дети могут оставить себе на память понравившиеся поздравления. Правда, правила игры при этом должны соблюдаться до конца: нужно вписать текст в открытку (ее дети могут подготовить на занятии в художественной студии) и поставить под ним подписи всей команды. Оригинал послания остается у ведущего, даже если его автор не против, чтобы оно досталось новому адресату.