

Суккот: праздничные забавы

Разработка С. Смагиной, В. Кириленко

Звездочеты

Как известно, в сукке — жилище, в котором, согласно заповеди, евреи проводят Суккот, — света должно быть меньше, чем тени, потому ее плотно покрывают ветками деревьев и кустарников. Однако принято также, чтобы ночью крыша не мешала любоваться крупными звездами, выглянувшими на небо. Вместе с детьми изучите картинки с различными изображениями сукки.

Теперь попросите их представить, что вы все вместе сидите в одной из них. Вообразите себя звездочетами и попробуйте сосчитать, сколько звезд на небе, раскинувшимся над вашей вымышленной суккой. Как это сделать?

Используйте принцип популярной логической игры «Быки и коровы». Начните с простого задания: задумайте двузначное число. Кто-то из игроков высказывает свою догадку, называя любое двузначное число. Вы в ответ сообщаете, сколько цифр он угадал без совпадения с их позициями в вашем числе и сколько — вплоть до позиции в нем. Рассмотрим пример.

Ведущий выбирает число, скажем, восемьдесят семь. Первый игрок делает предположение: «Двадцать четыре». Ведущий отвечает: «Ноль — ноль». Действительно, ни двойки, ни четверки в загаданном числе нет.

Ход переходит к следующему игроку, и тот говорит: «Пятьдесят восемь». Ведущий отвечает: «Один — ноль», — сообщая тем самым, что одна из цифр угадана верно, однако находится она не на своем месте.

Задача третьего игрока — понять, что это за цифра. Он называет число, в котором присутствует пятерка или восьмерка. В качестве второй цифры разумно выбрать либо двойку, либо четверку. Уже известно, что их в загаданном числе нет, а значит, проверка даст надежный результат. В идеале, делая свой ход, третий игрок учитывает все вышесказанное и называет, допустим: «Восемьдесят четыре». Ведущий отвечает: «Один — один». Это означает, что одна цифра угадана верно и одна — она же — находится на своем месте.

Четвертому игроку осталось отгадать вторую цифру. Уже известно, что это не двойка, не четверка и не пятерка. Восьмерка отгадана. Цифр осталось не так много, и отгадать задуманное вами число теперь совсем просто.

Нужно заметить, что хотя на первый взгляд игра не кажется сложной, детям достаточно тяжело ориентироваться в ней, не используя бумагу и ручку, чтобы записывать названные числа и ответы ведущего. Поэтому далеко не всегда они делают логичные ходы. Может статься, что если вы задумаете трех- или четырехзначное число, ребята сделают по два-три хода каждый, а к разгадке так и не приблизятся. Поэтому цифры в числе ни в коем случае не должны повторяться! Это только сделает задачу труднее.

Помимо прочего, каждый раз, перед тем как увеличить количество разрядов в числе, которое вы загадываете, следует проводить разминочный тур с двузначным числом.

Повороты судьбы

Суккот связан с особым ритуалом — вознесением лулава. Лулавом называется как лист финиковой пальмы, так и весь набор из четырех растений, куда помимо пальмового листа входят цитрон, мирт и ива.

Каждое из этих растений символизирует определенный тип людей. Цитрон — плод, обладающий вкусом и запахом, — подобен еврею, что изучает Тору и творит добро. Лист финиковой пальмы обладает вкусом, но ничем не пахнет. Он похож на еврея, который изучает Тору, но не делает добра. Мирт, наоборот, обладает вкусом, а не запахом. Он подобен еврею, что совершает добрые дела, не изучая Торы. И, наконец, ива, не обладающая ни вкусом, ни запахом, напоминает того, кто не сведущ в Торе и не творит добра. Букет, в свою очередь, символизирует решение Б-га соединить всех этих людей, одинаково значительных, несмотря на разницу во взглядах на мир, в один народ.

Игра, которую мы предлагаем, поможет ребятам в вашей группе понять, что зло или добро без примесей не может присутствовать ни в ком. Под влиянием различных обстоятельств: плохих или, напротив, хороших — человек изменяется, становится хуже или же лучше.

Разделите группу на четыре приблизительно равные части. Лучше сделать это с помощью жребия, так как в противном случае ребята будут много спорить. Каждая из получившихся группок занимает свое место в одном из четырех углов игрового помещения. Каждая из них призвана олицетворять одну из выше описанных категорий людей. Сделать это довольно просто. Добрые дела не стоит брать с потолка, лучше занять ребят чем-то полезным. Наверняка вам нужно подготовить что-либо для последующих занятий. Пусть дети нарежут бумагу, заточат карандаши, рассортируют какие-нибудь пособия. С изучением Торы тоже не нужно мудрить. Пусть ребята на самом деле ее изучают.

Таким образом, в разных углах помещения расположатся группы ребят:

- изучающих Тору и занимающихся чем-то полезным;
- изучающих Тору;
- занимающихся чем-то полезным;
- творящих, что заблагорассудится.

Когда все рассядутся, можно начинать игру. Ведущий приглашает по одному человеку из каждой группы в центр комнаты и объясняет им, что, дескать, под влиянием определенных обстоятельств их взгляд на мир изменился. Их жизненная позиция требует испытания на прочность. После чего ведущий плотно завязывает глаза одному из детей, раскручивает его, чтобы тот потерял ориентацию, и бросает на произвол судьбы. Ребенок, не снимая повязки, выбирает, куда ему идти, и шагает в выбранном направлении, пока не оказывается в одном из углов игрового помещения. Теперь его жизненная установка соответствует той, которая принята в этом углу. Раунд завершается, как только кто-то из четверки игроков попадет туда, где изучают Тору и творят добрые дела. Остальные остаются там, куда их привел случай. Тот, кто не успел сделать ход, возвращается на свое место. Ведущий вызывает следующую четверку игроков.

Обычно стремление участников попасть непременно в выигрышный угол приводит к тому, что игра затягивается надолго. Не обходится без подсказок, хотя они, ясное дело, запрещены правилами.

По идее игра заканчивается, когда один из углов пустеет. В мире должно присутствовать равновесие, потому все означенные категории людей сосуществуют. Нельзя допустить, чтобы одна из них полностью исчезла.

Впрочем, на подобный исход игры лучше не надеяться. Лучше всего договоритесь заранее о том, сколько ходов может сделать каждый из участников.

Очень маленький шалашик

Игра по мотивам русской сказки «Теремок» или украинской сказки «Рукавичка», переделанной на еврейский лад.

Важно, чтобы пространство шалашика было ограниченным: ваша группа должна уместиться на нем с превеликим трудом. Участники должны чувствовать себя так, словно оказались в вагоне метро или в автобусе в час пик. Если отгородить часть игрового помещения трудно, используйте коврик, покрывало или, наконец, лист ватмана.

Игра очень простая. По очереди к маленькому шалашику подходят дети и просят внутрь пожить. Каждый называет имя и фамилию, а также дает некоторую информацию о себе. Здорово, если приветствие получится зарифмовать, но совсем не обязательно. Главное, чтобы получилось весело. Приведем пример.

— Тук-тук! Кто в шалашике живет?

— Я, Миша Соколов из высотных домов. А ты кто?

— А я Веня Рабинович, у меня дома три хомяка. Пустите переночевать!

Есть, однако, в игре еще одно правило, исполнение которого делает ее такой непростой и одновременно веселое. Приветствие необходимо сопровождать неким жестом и движением, придуманным заранее: можно хлопнуть себя по коленям, почесать голову, оттянуть уши. Стоит ли ребенок перед входом в шалашик, находится ли внутри, он должен выполнять заявленное движение каждый раз, когда представляется. К концу игры это становится весьма затруднительно: попробуйте, будучи стиснутыми со всех сторон, потянуть себя за уши двумя руками!

Последним в шалашик просится ведущий, места которому хватать не должно ни в коем случае. Дети, ловча из последних сил, представляются и теснятся. Получается этакий апофеоз всеобщего единения и удовольствия!

Командная традиция

Проведите с детьми беседу о традиции, о том, что вмещает в себя это понятие. Чтобы заинтересовать их, спровоцируйте их вопросами об обычаях суккота: «Что за дело такое и что за напасть — взрослым людям в XXI веке строить шалаши и сидеть в них всю неделю? Зачем это нужно?»

Вам необходимо подвести детей к осознанию того, что любая традиция — не просто дань памяти о том или ином событии, а очень полезная вещь. Самое бес-

ценное, самое достойное, что есть в человеке, — это чувства, которые он испытывает. Глубина и спектр людских эмоций мало с чем сопоставимы. В традициях, которые мы храним, живут высшие проявления человеческих чувств: восторга, радости, грусти, скорби. Их испытал кто-то на каком-то этапе исторического развития — и сообщил их нам через годы, века, а порой и тысячелетия. Эти чувства могут быть совершенно разными, но, проникаясь ими, мы ощущаем целостность мира и то, что неслучайно пришли в него.

Дети хорошо понимают, о чем идет речь, если вы заговариваете с ними об их личном опыте. Скажем, кто-то из ребят пообещал себе каждое утро делать зарядку и вот уже много месяцев держит слово. Это своего рода традиция. Но что послужило толчком к тому, чтобы ребенок установил ее? Над ним смеялись сверстники? Он был несобран и нигде ничего не успевал? Ему понравилась девочка из параллельного класса? Попросите ребенка вспомнить те чувства, которые он испытал в момент, когда сказал себе: «С этого дня я каждое утро буду делать зарядку!» Эмоции, одолевшие его в эту минуту, требовали выхода. Может быть, на душе кошки скребли, может, наоборот, ребенок чувствовал себя легко и радостно. Одно можно сказать с уверенностью: он испытал сильное переживание и захотел запомнить его навсегда. Ведь если ребенок вот уже много месяцев следует установленной традиции, то делает он это не потому, что просто привык. Привычка близка по своей природе к рефлексу, традиция же — это не привычка, это задремавшее переживание, готовое ожить в любой момент.

Очень здорово будет, если дети втягиваются в разговор, если вам удастся задеть их за живое, перевести беседу с ними из абстрактной плоскости в личностную. Еще лучше — если завяжется спор. Когда речь идет о личных и семейных традициях, попробуй докажи ребенку, что ежевечерний просмотр телесериала «Менты» с родителями или, скажем, ежедневный звонок матери с неизменным вопросом: «Как оценки?» как-то связаны с очень глубокими переживаниями, испытанными когда-то!

Чем больше шума поднимется в группе, чем сильнее разгорятся страсти, тем лучше. Тем ценнее станет то, чему посвящена эта игра.

В какой-то момент ведущий предлагает ребятам придумать и описать на отдельном листочке ряд неких действий, которые могли бы стать традиционными для данной группы и повторялись бы при каждой встрече ее участников. К примеру, вариант приветствия или прощания, пожелания друг другу удачи перед занятиями или приятного аппетита — перед едой.

После того как все закончат, ведущий собирает листочки и по очереди зачитывает предложения ребят. Группа сообща определяет, подходит ей тот или иной вариант или нет. Чтобы никому не было обидно за свое детище, исключите из обсуждения категоричные формулировки вроде «Никуда не годится!», «Полная ерунда!», «Не пойдет!» и тому подобные. Лучше сказать: «Над этим еще нужно чуть-чуть подумать», «Неплохо, но для нас по тем-то и тем-то причинам невыполнимо», «Сложновато», «Здорово, но нечто подобное уже было предложено».

В результате обсуждения отсеивается больше половины предложений. Остается несколько вариантов, один из которых и должен стать тем самым кодом сопричастия, известным и используемым в основном в пределах данной группы. Победителя

лучше всего определять тайным голосованием, если необходимо — в два-три тура. Будет здорово, если перед каждым таким туром ребята неоднократно проделают то, за что им предстоит проголосовать. Когда каждый примерит предлагаемую традицию на себя, выбрать наиболее приемлемый вариант будет намного проще.

Не факт, что принятая традиция приживется и что ребята с радостью станут ее выполнять. Вполне возможно, что в реальности победит вариант, который проиграл на голосовании. Не нужно настаивать на чем-то определенном, ведь любой результат будет означать, что занятие оставило след в душах детей.