

Песах: праздничные забавы

Разработка С. Смагиной, В. Кириленко

Тьма

При подготовке к Песаху трудно обойти вниманием тему десяти казней египетских. Еврейский народ, конечно, был защищен от ужаса, поселившегося в Египте, но не соприкасаться с ним вообще было, наверное, не так-то просто.

К примеру, тьма египетская — густая и плотная темнота, которую не могли рассеять факелы и свечи и которая продолжалась три дня. Евреев она не коснулась, потому что в их жилищах было светло.

Вариант 1

Однако представим, что кто-то из них оставил вдали от своего дома какой-нибудь крайне необходимый предмет, к примеру, шаббатную свечу. Бедняга вынужден идти за ней немедленно, не взирая на непроглядный мрак. Чтобы найти необходимое и вернуться домой, ему понадобится помощь. Оказывать ее будут его друзья, которые как будто бы остались в освещенном жилище и которым все прекрасно видно.

Как правило, в подобных играх провожатый выбирается один. Мы же предлагаем придать игре некий национальный колорит и усложнить задачу водящего, подобрав ему в помощники как минимум троих ребят. Сориентироваться в разноголосье провожатых весьма непросто, ведь и один-то человек может запутаться, где право, где лево. Но ведь чем сложнее условия игры, тем ценнее победа, не правда ли?

Итак, ведущий плотно завязывает глаза одному из ребятам и устанавливает в игровом помещении искомый предмет, а также какие-нибудь препятствия. Затем водящего раскручивают на месте, чтобы он утратил ориентацию в пространстве, и отправляют в путь. Трое провожатых говорят ему, куда идти и сколько сделать шагов, прежде чем повернуть в другую сторону, чтобы не наткнуться на то или иное препятствие. Когда, ощупав все стены и мебель в помещении, водящий наконец отыщет нужный предмет, те же провожатые своими указаниями помогают ему вернуться домой. Затем та же история повторяется со следующим водящим и его помощниками. Чтобы определить победителя, засекайте время, которое потратила каждая из групп.

Вариант 2

Во тьму попадают несколько человек, и все они ищут один и тот же предмет, подчиняясь указаниям одного провожатого на всех.

Некоторому количеству игроков — лучше троим — завязывают глаза, после чего их раскручивают на месте, и они отправляются в путь. Они приступают к поискам забытого во тьме предмета. Передвигаться, держась за руки или каким-то другим образом касаясь друг друга, нельзя, каждый из игроков должен вести самостоятельный поиск. Провожатый помогает всем по очереди. В конце концов тот, чьи поиски увенчались успехом, сообщает об этом товарищам, и они вместе возвращаются домой. Провожатый руководит их действиями. Поскольку управлять сразу тремя ребятами

тами одному человеку не так-то просто, разрешите ребятам самим разбиться на команды и выбрать того, кто будет указывать им путь.

Определить победителя вы сможете, как и в первом варианте, если будете засекаать время, потраченное каждой группой на поиск необходимого предмета и возвращение домой всех троих путников.

Насекомые

А вот другая напасть, обрушившаяся на головы бедных египтян из-за неговорчивости их фараона, — полчище мошек, которые нападали на египтян, облепляли их, лезли в глаза, нос, уши.

Представим, что, хотя евреем повезло, безусловно больше, чем их соседям-египтянам, какие-то мошки все-таки пробрались к ним в жилища. Конечно, их совсем немного, но терпеть их все равно неприятно.

Отгородите некую часть игрового помещения и договоритесь с ребятами, что ловить мошек можно только в пределах этой части. В качестве насекомых, как показывает опыт, лучше всего использовать маленькие шарики, скатанные из бумаги. На светлом полу они едва приметны и могут долго оставаться ненайденными, даже лежа на видном месте. Если пол в вашем игровом помещении темный, скатайте шарики из темной бумаги.

Выберите водящего и попросите его отвернуться или выйти. Разбросайте насекомых — пять-десять шариков из бумаги — по отгороженной части игрового помещения. Водящий, вернувшись, должен отыскать их и прогнать из своего жилища. Засеките, сколько времени ему понадобится, чтобы отыскать все шарики. Победит тот, кто справится быстрее всех. Или, если вы не хотите ждать, можно соревноваться в том, кто отыщет больше шариков, к примеру, за минуту. В этом случае победителем становится тот, кто поймал больше насекомых.

Впрочем, надо сказать, что когда насекомых пять-семь, за две-три минуты их отыщет любой, поэтому много времени вы в любом случае не потеряете.

Дикие звери

Водящий отворачивается или выходит из комнаты. Дети встают в круг и складывают ладони вместе. Одному из них ведущий дает маленькую фигурку опасного животного. Ребенок должен спрятать ее между ладошками так, чтобы не было видно. Затем водящий возвращается и встает в круг. Его задача — выбрав одного из ребят, не наткнуться на того, кто держит фигурку. Пока она всего одна, сделать это довольно просто, поэтому на данном этапе из игры выбывают только самые невезучие. После того как выбор сделан, ведущий назначает следующего водящего, передает фигурку другому ребенку, и история повторяется. Те, кто столкнулся со зверем, выбывают из игры и остаются наблюдать за происходящим в качестве зрителей.

Вслед за тем, как каждый из ребят испытает удачу, счастливики переходят в следующий тур, где фигурки зверей будут уже у двух ребят. Количество фигурок должно увеличиваться с каждым туром и до тех пор, пока их не станет больше, чем детей, которые еще не выбыли из игры.

Для того чтобы сделать игру более напряженной и эмоциональной, всем, кому не досталось фигурки животного дикого, раздайте фигурки животных домашних. Представьте себя на месте ребенка, который, сделав свой выбор, видит не пустые ладони товарища, а какую-то фигурку — и еще не знает, что перед ним всего лишь безобидная лошадь или корова... Больше эмоций, больше переживаний, больше красок!

Переход через Красное море

Вспомните вместе с ребятами, как фараон отправил погоню за евреями, отправившимися на поиски Земли обетованной, и как море, которое расступилось перед путниками, сомкнулось над головами египтян. Вообразите себя на месте тех, кто отправился прочь из Египта. С одной стороны, им угрожали преследователи, и надо было поторапливаться. С другой — опасность представляли волны, которые расходились медленно и отбрасывали назад тех, кто был особенно прыток.

Итак, путь через море — это путь от одной стены игрового помещения до другой. Ребята выстраиваются в линию. Если места в помещении не очень много, то на старт могут вставать небольшие группы или пары. Побеждает тот, кто первым доберется до противоположной стены помещения. Передвигаться следует шагами-«лилипутами» — шагающая вперед нога пяткой должна соприкоснуться с носком той, которая осталась стоять на месте. В какой-то момент ведущий говорит: «Стоп!» — и все игроки замирают. Те, кто продолжил движение, а также тот, кто оказался ближе всех к цели, вынуждены сделать по пять шагов назад, как бы отброшенные волнами Красного моря. Затем ведущий объявляет, что можно продолжить движение.

40 лет в пустыне

Название данной игры не совсем корректно, так как сама игра связана с алфавитом, в котором, как известно, всего тридцать три буквы. Впрочем, будем считать, что первые семь лет из сорока прошли благополучно и что со скитальцами ничего страшного не произошло.

Играют группы по пять-шесть человек. Их задача — назвать по пять слов на каждую букву алфавита. Уложиться нужно в десять секунд. Если команда справляется, то считается, что они благополучно провели год в пустыне. Если нет, одному из ребят приходится выйти из игры. Вернуть его можно только при условии, если на одну из следующих букв ребята за десять секунд назовут не пять, а десять слов. Группа побеждает при условии, если все тридцать три года переживет хотя бы один человек.

Выбирать букву, на которую будут начинаться слова, нельзя. Нужно строго придерживаться алфавитного порядка. Впрочем, подступиться к самому алфавиту можно как с начала, с буквы «А», так и с конца, с буквы «Я». Более того, в чем-то второй вариант даже лучше первого, ведь буквы «Ъ», «Ы» и «Ь» неизбежно приводят к тому, что команда теряет троих игроков, вернуть которых можно только в том случае, если ребята назовут по десять слов на буквы «Э», «Ю» и «Я», а это совсем не так просто. Однако в том, чтобы начать с буквы «А», есть свои плюсы: когда группа подойдет к сложному участку, ребята будут знать, кто может припомнить больше всего

слов. Это поможет им принять верное решение, когда им придется расстаться с тремя товарищами подряд.

Обычно команда, которая выступает первой, проигрывает. Но затем ребята припоминают слова, и этих слов оказывается так много, что только успевай выкрикивать! Выясняется, что задача, поставленная в игре, вполне выполнима.

Первопроходцам же нужно непременно дать возможность повторить опыт. Велик шанс, что во второй раз они учтут свои ошибки и одержат победу.

Три вещи

Мы помним, что после гибели египетских первенцев фараон сдался и отпустил евреев. Однако собираться и уходить пришлось в спешке. Решение фараона могло измениться в любую минуту — и в конечном итоге так и случилось, ведь он отправил погоню за покинувшими Египет евреями. В память об этих спешных сборах мы едим мацу во время пасхального седера.

Вместе с ребятами представьте, что не далеким предкам, а именно вам предстоит через несколько часов покинуть свой дом и отправиться на поиски Земли обетованной. Раздайте листочки. Попросите ребят составить список из трех вещей, которые они взяли бы с собой в путь.

После того как все справятся с заданием, ведущий собирает листочки и зачитывает вслух их содержимое. На доске составляется список из всех упомянутых вещей. Их-то ребята и возьмут с собой в дорогу.

Затем представьте, что за сорок лет, проведенных в пустыне, что-то потерялось, что-то испортилось, что-то сломалось. Теперь пусть ребята подумают и выберут три вещи из списка, которые им хотелось бы сохранить до самого конца пути. Снова раздайте листочки, и пусть каждый запишет свое решение. Ясное дело, многие напишут то же, что и в первый раз, но некоторые изменят мнение, и список сократится. Отберите три вещи, набравшие больше всего голосов. Если на первом, втором или третьем месте окажется несколько вещей, процедуру с листочками нужно повторять до тех пор, пока не определится тройка лидеров — вещей для вашей команды настолько нужных и важных, что ребята готовы хранить их в течение долгих-долгих лет.

Окончательные результаты голосования не всегда интересны и любопытны, но хотя бы одна из вещей окажется такой, что ее, не краснея, можно будет провозгласить символом вашей группы.