

Пурим: праздничные забавы

Разработка С. Смагиной, В. Кириленко

Ахашверош, Аман и Мордехай

Эта игра — подобие знакомой всем забавы «Камень, ножницы, бумага», суть которой заключается в выборе одного из предметов, перечисленных в ее названии. Камень, как известно, ломает ножницы, ножницы разрезают бумагу, бумага оборачивает камень. Вполне справедливо, что в игре, в основе которой лежит случайный выбор, все альтернативы одинаково уязвимы. Такими же они будут и здесь.

Ахашверош — царь, он может делать что угодно со своими подданными, но он в долгу перед Мордехаем, так как тот спас его жизнь. Аман — могущественный министр, однако он не посмеет перечить правителю. Мордехай — спаситель Ахашвероша и родственник его жены, но его слабость — это незащитность перед интригами, которые плетет против него Аман. Итак, Ахашверош приговаривает Амана, Аман мстит Мордехая за то, что считает попыткой оскорбить его, Мордехай делает Ахашвероша своим должником.

Прежде чем начать игру, ведущий договаривается с ребятами о том, какой жест или какая поза будет обозначать того или иного персонажа. Это нужно, чтобы исключить разночтения и споры.

Играть можно как индивидуально, так и группами по два-три человека, которые выбирают одного и то же персонажа. Договорившись между собой, участники таких групп становятся друг напротив друга и по сигналу ведущего принимают условную позу. В том случае, если выбранные соперниками персонажи совпадают, игрокам предоставляется еще одна попытка выявить победителя.

Когда играют группы, сжульничать невозможно. Если один игрок теоретически может в одно мгновение оценить, какую позу собирается принять соперник, и на ходу изменить свое собственное решение, с тем чтобы победить, то группе такое прокрутить никак не удастся.

Игру лучше всего организовать по олимпийской системе, согласно которой участник после первого же проигрыша выбывает из соревнования и досматривает его уже в качестве зрителя. Победитель же проходит в четвертьфинал, в полуфинал и, наконец, в финал.

Ясное дело, всем хочется, чтобы победителем соревнования стал Мордехай. Именно поэтому в финале очень интересно рассматривать поведение детей с точки зрения психологии. Предположим, один из игроков полагает, что противник изобразит Мордехая, и принимает позу Амана, чтобы победить. Соперник, в свою очередь, предвидит такой поворот событий и показывает Ахашвероша, чтобы одержать победу самому. И выходит, что если первый игрок окажется достаточно сообразительным, предугадает ход мыслей противника и примет позу Мордехая, то станет победителем соревнований.

Число Амана

Чтобы определить дату казни еврейского народа, Аман, как известно, бросал жребий. Название праздника, увековечившего неудачу жестокого министра, происходит от слова «жребий», которое в переводе на аккадский звучит как «пур». Днем казни было назначено тринадцатое адара.

Предложите детям мысленно перенестись в то время, когда дата предстоящего ужасного события известна одному только Аману. Это отнюдь не обязательно должно быть тринадцатое число. Жребий мог распорядиться иначе.

Дети садятся в круг, и ведущий назначает одного из них на роль Амана. Исходя из количества дней в месяце адар, Аман загадывает любое число от 1 до 29. Остальным предстоит выяснить, что у него на уме. Они называют числа, начиная с единицы, но не подряд, а в соответствии с правилами игры, перепрыгивая через одно или два. Например: «Один», — «Три», — «Шесть», — «Восемь», — и так далее до конца указанного выше диапазона, а затем с начала. При этом правило игры должно соблюдаться: после двадцати девяти единицу называть нельзя, через нее нужно перепрыгнуть.

Аман сидит неподвижно и молчит. Только тогда, когда он слышит задуманное число или когда оно попадает в промежуток перед тем, которое было названо, он выполняет некий жест, призванный показать игрокам, что разгадка близка. Что это будет за жест — необходимо условиться перед началом игры.

У ребят есть только один шанс угадать число Амана. Если кто-то один выскажет свое предположение и ошибется, то команда проиграет.

Чтобы лучше понять правила игры, рассмотрим пример.

Аман зашевелился, когда после десятки назвали тринадцать. Стало быть, вариантов правильного ответа всего три: одиннадцать, двенадцать и тринадцать. Ведь подсказка Амана указывает на то, что задуманное число либо прозвучало само, либо попало в промежуток перед тем, которое назвали последним.

Чтобы точно узнать разгадку, группа должна сделать еще два круга: один раз нужно подгадать так, чтобы назвать двенадцать, а второй — одиннадцать. При этом, как вы наверняка догадываетесь, если Аман останется неподвижным, когда прозвучит число двенадцать, ответ станет очевиден. Тогда кто-нибудь из группы может назвать его: «Ответ — тринадцать!».

Существует, однако, масса нюансов, из-за которых группа зачастую терпит поражение, особенно когда игра еще в новинку детям.

Во-первых, не сразу удается верно определить, когда именно шевельнулся Аман, ведь числа поначалу называют довольно быстро. Во-вторых, всегда найдется тот, кто поспешит дать неверный ответ, не подумав как следует, а это ведет к немедленному поражению группы. В-третьих, может случиться, что во время очередного круга ребенок, чей ход должен бы прояснить, какое из чисел в уже указанном Аманом промежутке является искомым, не сообразит и снова назовет то же число, которое уже было названо, — и ход окажется потраченным впустую. При этом подсказки запрещены, а значит, более смекалистые дети не смогут выручить товарища.

Оговорите условные жесты, с помощью которых член команды сможет показать ведущему, что знает ответ, и попросить разрешения озвучить свою догадку.

Как видите, игра не такая уж и простая. Цель ведущего — довести работу группы до совершенства, чтобы загаданная дата расщелкивалась ребятами, подобно семечке.

Аман и Мордехай

Игра задумана таким образом, что Аману, персонажу отрицательному, победить в ней было достаточно сложно. Все-таки праздник Пурима связан с победой над ним.

Ведущий выбирает одного из детей на роль Амана. Лучше всего сделать это при помощи считалки. Аман выходит из игрового помещения, после чего ведущий выбирает ему противника — Мордехая.

Как вы помните, министр был закоренелым себялюбцем и требовал, чтобы все кланялись ему. Один Мордехай не желал этого делать. В нашей игре он сохранит эту свою особенность. Все остальные, однако, кланяться Аману вынуждены, несмотря на то, что их задача — защитить Мордехая и не позволить злему министру вычислить его.

Ребята сидят в кругу. Аман возвращается в игровое помещение. У него есть полторы-две минуты на то, чтобы вычислить Мордехая. Сделать это не так-то просто, потому что каждый из игроков имеет право не только не кланяться в открытую, но и отрицательно покачать головой под пристальным взглядом Амана, показывая, что никоим образом не намерен выказывать ему почтение. Тем не менее каждый ребенок, за исключением Мордехая, обязан, согласно правилам игры, отвесить Аману три поклона — и просто кивнуть головой недостаточно, нужно коснуться лбом коленей. Сделать это можно в любой момент. Разумнее всего дожидаться, когда Аман повернется спиной, чтобы он не увидел поклона. Тогда ему будет тяжелее вычислить Мордехая, который и в самом деле ему не выказывает ему почтения. Однако если украдкой поклониться никак не удастся, лучше сделать это в открытую в последний момент, ведь стоит кому-то не успеть — и ребятам засчитывается поражение, а Мордехай выдается министру.

В течение отведенного времени Аман пристально наблюдает за всеми. Затем ведущий предлагает ему выбрать из группы четырех человек, которые, по его мнению, могли бы оказаться настоящим Мордехаем. Если он ошибается, то игра заканчивается, а Аману засчитывается поражение. Если среди названных ребят Мордехай все-таки присутствует, то они выстраиваются в линию, и министр принимается за окончательное решение своей задачи. Права на ошибку у него нет: после первого же промаха Аману засчитывается поражение. Поэтому если у ребенка в этой роли нет четкого представления о том, кто из отобранных им ребят — Мордехай, его дальнейшие действия походят на попытки неумелого сапера определить, какой из четырех цветных проводков нужно перерезать, чтобы обезвредить бомбу.

Аман не может покарать Мордехая при свидетелях, а потому ему нужно сперва разогнать их. Он выбирает кого-нибудь из четверки и касается его плеча. Если перед ним случайный свидетель, то он садится на корочки, и игра продолжается. Если же перед ним Мордехай — Аман проигрывает, так как не может ничего сделать, пока за его действиями наблюдают остальные. Он побеждает только в том случае, если, прогнав всех свидетелей, остается с Мордехаем наедине.

Парад эмоций

Начните с рассказа о грандиозных пирах, которые очень любил закатывать царь Ахашверош во славу своего трона.

Пир, как известно, — такое мероприятие, на котором не принято сидеть с постной миной, задумчиво пережевывая что-нибудь из представленных гостям гастрономических изысков. Здесь нужно отдавать всего себя без остатка во власть всевозможных эмоций: радоваться, удивляться, восхищаться и так далее.

Цель игры — предоставить ребятам возможность вдоволь накричаться и дать выход неуемной энергии, кипящей внутри, обойдясь при этом без жертв.

Дети сидят в кругу. В роли распорядителя пира выступает ведущий: он предлагает всем по очереди продемонстрировать какую-нибудь эмоцию: предельную радость, безудержное веселье, бешеный восторг, громкое недоумение, изрядное удивление, бурное негодование, страшный испуг, большое горе. Эмоция эта должна быть весьма яркой: при ее проявлении следует задействовать не только мимику, но и жесты и речь.

Для начала проведите разминку. Выберите какую-нибудь одну эмоцию, и пусть дети по очереди выкажут ее. Затем поменяйте эмоцию. Пир можно начинать, когда вы почувствуете, что дети уже готовы смеяться и плакать от души.

Хорошо бы заранее подготовить карточки с названиями или со схематичными изображениями различных эмоций, проявление которых требуется от ребят. Тогда и времени на ход затрачивается меньше, чем в ситуации, когда ведущий каждый раз берет задание из головы.

Итак, игроки по очереди демонстрируют заданные эмоции, пир достигает своего разгара, стоит шум, слышны крики и плач. Но тут кому-то из ребят выпадает участь выказать бурное негодование. Тот негодует, после чего один из гостей пира должен уйти. Выбор того, кто покинет веселье, остается за негодовавшим игроком. Выбирать, однако, он может только из тех троих, что выступали перед ним. Затем названный игрок имеет право на поединок с тем, кто гонит его с пира: ребята встают друг напротив друга и по команде широко открывают глаза и смотрят на соперника до тех пор, пока один из них не моргнет. Моргнувший, ясное дело, проигрывает и покидает пир. Затем парад эмоций продолжается. Когда кому-то вновь выпадает демонстрировать бурное негодование, история повторяется. В конце игры остаются двое ребят, между которыми разыгрывается звание завсегда царских пиров.

Учтите, что ведущий также имеет право по своему усмотрению удалять с пира тех, кто слишком вяло проявляет эмоции или демонстрирует их недостаточно внятно.

Выбор невест

С данной игрой группу имеет смысл знакомить в преддверии Пурима, однако следует учесть, что ссылка на царя Ахашвероша корректна только в самом ее начале. Имеет смысл рассказать, как тот искал себе невесту и как в конце концов он выбрал Эстер, но следует также помнить, что не только мальчикам, но и девочкам захочется побывать в роли водящего, а потому не стоит неразрывно связывать эту роль с именем персидского владыки.

Предлагаемая игра представляет собой подобие популярного в девяностые годы телевизионного шоу «Любовь с первого взгляда» за тем лишь исключением, что все ее участники знакомы друг с другом.

Водящий садится спиной к игрокам и задает какой-нибудь вопрос. Дети противоположного пола записывают свои ответы на листочках и отдают их ведущему. Тот как следует перемешивает их. После ведущий зачитывает ответы вслух. Выслушав их, водящий называет тот, который понравился ему больше всего, затем — тот, что чуть меньше, и так далее, пока не перечислит все ответы группы. Тот ребенок, чей ответ будет назван последним, выбывает из игры. Затем водящий задает следующий

вопрос, и процедура повторяется. Так продолжается до тех пор, пока не отсеются все кандидаты, кроме одного — счастливой избранницы или избранника водящего.

Обратите внимание ребят на то, что их ответы не должны быть односложными, чтобы водящему не приходилось выбирать из пяти «Нет» и четырех «Не знаю».

Пост Эстер

Чтобы уберечься от козней Амана, легендарная царица просила их молиться три дня. А что есть молитва, как не единение всего замечательного, всего яркого в нас во имя обращения к высокому и недостижимому?

Данная игра — короткий, но жесткий тренинг, призванный выявить все самые выдающиеся черты ребят в вашей группе: как хорошие, так и плохие.

Раздайте всем по два небольших листочка бумаги. На одном из них каждый должен написать о своем самом главном, по собственному мнению, достоинстве, о лучшей черте характера, а на другом — о главном недостатке, о самом гадком, что сам в себе ощущает. В начале игры следует оговорить, что авторство записок раскрываться не будет. Посоветуйте ребятам писать печатными буквами, чтобы нельзя было по почерку определить, кому принадлежит тот или иной листочек. В этом случае есть вероятность, что они дадут достаточно честные ответы.

Когда ребенок заканчивает писать, он складывает свои листочки несколько раз и относит ведущему, который, в свою очередь, формирует на столе перед собой две кучки: одну с достоинствами, другую — с недостатками участников игры.

Когда все записки сданы, наступает время переходить к следующему этапу. Из кучки с недостатками ведущий выбирает один листочек и разворачивает его. Зачитывает вслух то, что там написано. Затем любому желающему (подчеркните, что это совсем не обязательно должен быть автор записки) предлагается подойти и разорвать листочек на мелкие клочки. После этого подобная расправа учиняется над вторым, третьим недостатками и всеми остальными. Один участник игры не может дважды выходить к столу ведущего. Каждый из ребят должен «уничтожить» гадкую черту характера: свою или товарища.

Когда со всеми недостатками покончено, настает очередь достоинств. События развиваются примерно так же, только записки не рвутся, а аккуратно складываются в подготовленный заранее сосуд, установленный на самом высоком шкафу или на самой верхней полке в игровом помещении. Лучше всего, когда участник сможет «вознести» достоинство самостоятельно, обойдясь без помощи ведущего. Поэтому перед игрой лучше запастись стремянкой. И снова на каждого из ребят приходится по одной записке, чтобы поучаствовать в игре могли все.

Конечно, не следует ожидать, будто этот тренинг в одночасье сделает будущее вашей группы светлым и безоблачным. Однако дети увидят и почувствуют, что их товарищи обладают достоинствами, которые им хотелось бы развить в самих себе. Они поймут, что нехорошее присуще всем, что его не стоит прятать в потаенных глубинах души — с ним можно бороться и его можно победить.