

Каин и Авель

Блок 1. Развивающие игры: 30 минут.

Взрослые и дети играют в настольные игры: мозаику, кубики Никитина, пазлы, «Балансир», «Морской бой», «Чей домик?», «Головоломки» и т. д.

Блок 2. Игры на объединение группы.

Дети совместно с родителями садятся в круг и придумывают приветствие. Участники разбиваются на команды по семьям, на листе бумаги изображают свой и придумать приветствие. На выполнение задания отводится 10–15 минут.

Игра «Тетушка из Бразилии»: участники повторяют движения за ведущим. «У меня есть тетушка в Бразилии, у нее вот такая рука, вот такая нога, вот такая голова, она горбится вот так, она улыбается вот так»

Блок 3. Совместная деятельность: круг.

Ведущая рассказывает детям историю про Каина и Авеля.

Блок 4. Ручной труд.

Дети с родителями на металле изображают семейную историю. Для чеканки берется кусок жесткой фольги 15 x 15, кладется на мягкую основу и ногтем или тыльной стороной карандаша выдавливается гравюра.

Блок 5. Чаепитие.

Блок 6. Музыкальное занятие.

Дети исполняют песни на иврите о семье «Особенная семья», «Мама» и играют в «Мышеловку», «Ворота», «Стулья» под еврейскую музыку.

Блок 7. Мероприятия в отдельных группах.

Дети играют в шахматы, пальчиковые игры, участвуют в эстафетах (кегли, бросание колец в мишень, бросание меча в мишень), играют в «Жмурки».

Родители играют в «Кис-кис мяу», «Индеец Джо»: ведущий диктует участникам математическую задачу, в которой есть некоторые логические сложности. «Индеец Джо купил лошадь за шесть условных единиц, на следующий день продал за семь условных единиц. Занял одну условную единицу и купил лошадь за восемь условных единиц, после чего продал ее за 9 условных единиц. Вопрос: каков доход Индейца Джо?»

Три минуты каждый в уме решает задачу, после этого ведущий предлагает участникам вслух сообщить их решение и степень уверенности в ответе, выраженную в процентах. Потом, ведущий предлагает кому-нибудь, уверенному на 100 %, попробовать доказать свое решение методом Сократа. Каждый новый шаг он начинает словами: «Согласны ли вы с тем, что...». Если кто-то из группы не согласен, доказывающий должен изменить величину логического шага, вернуться на несколько шагов назад, но не спорить и не критиковать несогласного.