

Наш мир «Дорот»

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, играют в «Угадай, у кого конфета». Для игры необходимы конфеты монпансье, она проходит как «Колечко-колечко», но перед выпрыгиванием участника с конфетой группа начинает обсуждать, у кого может быть конфета во рту. «Виновного» определяют по внешним данным. После обсуждения «виновному» предлагают выйти, участники должны не дать ему выскочить.

Игра «Паровозик»: все встают по кругу друг за другом, Правую руку дают впереди стоящему, а левую пропускают между ног и дают сзади стоящему: в таком положении необходимо пропрыгать круг.

Блок 3. Совместная деятельность: круг.

Ведущая обсуждает с участниками планы на день. Можно обсудить идеи группы о создании мира «Дорот».

Блок 4. Ручной труд.

Родители совместно с детьми на картонной основе 2 х 2 метра создают из различных материалов «Фантастическую планету Дорот».

Используемые материалы: мох, клей, фломастеры, бумага, краски, кисти, шишки, засушенные листья, пластилин, скотч.

Блок 5. Чаепитие.

Блок 6. Музыкальное занятие.

Дети исполняют песню «Коль Аолам Куло» на иврите, а также играют в «Мышеловку», «Ворота», «Стулья» под еврейскую музыку.

Блок 7. Мероприятия в отдельных группах.

Дети играют в шахматы, пальчиковые игры, математические игры, занимаются развитием речи.

Родители сочиняют сказку. Сказка — это внутренний мир человека. А сказка, написанная здесь, — это мир участника программы «Дорот». На выполнение задания дается 20–25 минут. После окончания работы участникам предлагается зачитать свои творения.

Обсуждение и вопросы:

1. Почему именно сказка?
2. Что несет в себе сказка?
3. Какое значение сказка имеет для детей?
4. Почему именно сказка формирует внутренний мир ребенка?

Игра «Два барана»: все встают на четвереньки и разбиваются на пары. Упираясь плечом в плечо партнера, необходимо сдвинуть соперника из центра круга.