

# Легенды лагерей

## Лагерь «Сотворение мира»

Лагерь посвящен событиям недельной главы «Брейшит». Каждый вечер показываются этапы сотворения мира в виде рисованного слайда. Каждый день один из кругов рисует свой «слой» слайда и накладывает его на предыдущий. Например, круг, изображающий «свет и тьму» рисует рамку, второй круг рисует внутри этой рамки разделение воды и тверди и так далее. Каждый следующий слайд сканируется отдельно, а потом показывается в виде мультфильма на большом экране. Круги поочередно готовят к вечерам песню, или танец, или инсталляцию, или оформление.

### **Первый день. «Свет и Тьма»**

День: игра «Черное — белое».

Цель: Собрать мидраш по мере прохождения разных станций про свет и тьму, черное и белое, и истолковать его.

Вечер: оформление зала в черно-белом стиле младшим кругом. В зале каждому кругу предлагается тема. От каждого круга выбирается три человека, которые в ней разбираются. Выйдя на сцену, каждая тройка отвечает на поставленный вопрос по традиции. На экран проецируется изображение сложного лабиринта. Когда «знатоки» отвечают верно — на экране появляется отрезок пути в лабиринте. В конце пути зажигается яркий свет в зале.

После игры круги выступают с различными формами про первый день творения. В конце вечера на большом экране появляются кадры Большого взрыва.

### **Второй день. «Разделение воды и тверди»**

День: игра «Элемент мироздания».

Вечер: кафе-мидраш для младших кругов. Для старших — игра «У свечи».

### **Третий день. «Светила»**

День: в кругах выбираются «научные эксперты» по астрономии. Они в обязательном порядке отправляются смотреть фильм про светила, остальные — по желанию. Так же кругам необходимо выбрать капитана команды. Это является подготовкой к вечерней игре «Что? Где? Когда?».

Вечер: «Научный вечер» в стиле игры «Что? Где? Когда?» на тему «Светила». В качестве связок между раундами — выступления кругов по договоренности.

### **Четвертый день. «Рыбы и птицы»**

Днем появляются слухи о левиафанах. Их распространяет команда ведущих. На стенах в коридорах появляются листовки, предупреждающие о том, что не стоит подходить к воде, не стоит ходить поодиночке, стоит вести себя осторожно. В листовках может быть представлено некоторое смутное описание левиафана (листовки с описанием могут противоречить друг другу).

После обеда круги готовят выступления к вечерней программе. Перед этим все встречаются на своих местах и обнаруживают, что не хватает некоторых ведущих. Оставшиеся кураторы объясняют, что пропавшие не были осторожны днем и левиафан похитил их. Чтобы их спасти, нужно пройти испытания, которые приготовил для них левиафан. Для этого необходимо держаться всем вместе и быть гибкими, сильными, выносливыми, умными. Каждый круг проходит по станциям, после прохождения станций левиафан в зале возвращает стажеров, а круги показывают свои номера.

### **Пятый день. Заключительный**

Вечер: заключительный концерт, круги перебрасывают мостики от «сотворения мира» к настоящему времени. К этому их подвигает Адам, которому Всевышний показал все последующие поколения. Адам узрел массу разных вещей, которые ему не до конца понятны.

Круги «разъясняют» ему накопившиеся противоречия. Круг, который готовил инсталляцию «свет и тьма», готовит выступление «О справедливости». Круг, который готовил инсталляцию «вода» — готовит выступление «об экологии». Те, которые готовили инсталляцию «Светила», рассказывают «об ученых и их открытиях».

Круг, который готовил инсталляцию «Сотворение животных» — готовит выступление «о клонировании».

Связки готовит старший круг, независимо от темы собственной инсталляции.

## **Лагерь «Шестое чувство»**

### **Первый день. «Счастье»**

Вечер: «Путешествие по желтой дороге»: квест или подвижная игра на улице. Круги должны собрать «мешочки счастья». Форма похожа по смыслу на игру «Поиски клада». Всего круг собирает шесть частей в мешочек. На каждой части — полоска бумаги с надписью «счастье — это...». Круг пишет, что значит для него счастье.

Все круги встречаются в конце «желтой дороги» на заливе. Там они привязывают разноцветные ниточки на дерево на память. Каждый цвет имеет значение, они описаны заранее. Круги разжигают костер, поют песни под гитару.

### **Второй день. «Темнота и страх»**

На утренней прогулке дети придумывают «очень страшные истории». После этого они ищут на улице специальные «комиссии» и сдают им свои истории. По итогам прогулки группы зарабатывают рейтинг. Набравшая наибольший рейтинг страшилка участвует в вечернем представлении в виде бонуса.

Вечер: Игра «Я боюсь». В конце игры — страшилка в зале.

### **Третий день. «Любовь»**

Романтический подъем: утром звучат советские песни о любви. После студий на прогулке начинает работать почта. Все пишут друг другу любовные послания. Адресат может номинировать послание на эпистолярный конкурс. Почтальоны выбираются из каждого круга.

Вечер: «Музей Любви». В нескольких залах разыгрываются сцены о разнообразных видах любви. Группа ходит по помещениям, после просмотра представления зрители становятся актерами и дожидаются следующую группу. Смысл в том, чтобы каждый из детей смог пережить каждую ситуацию с двух сторон. Все собираются в зале и обсуждают лучшие этюды. В завершение показывается мультфильм «Бременские музыканты»

День закрывает «Романтическая дискотека».

### **Четвертый день: «Смелость»**

На утренней прогулке дети собирают уши Амана. Каждый круг превращается в одного из детективов: Коломбо, Пуаро, мисс Марпл, комиссар Рекс. У каждого круга есть карта с названиями мест, в этих местах находятся герои из города Шушана. Герои дают задания. За выполнение задания герой выдает некоторое количество ушей: максимум 5.

За уши круги могут получить часть истории для вечерней программы и помощь в подготовке. В случае, если круг был недостаточно активен на игре он готовится к вечерней программе самостоятельно. Круг, собравший много ушей может «купить» себе в помощь любого человека вплоть до директора лагеря

Вечер: круги ставят «Пуримшпиль» с измененным сюжетом с неизменным концом.

### **Пятый день. Завершающий.**

Финальный концерт: каждый круг представляет номер «Внутренний голос». Кругам предлагаются для постановки неоднозначные ситуации из еврейской истории или традиции.

## **Лагерь «Израильтяне бывают разные...»**

Идея лагеря: познакомить детей с различными социальными группами израильского общества. Поскольку нельзя объять необъятное, то в программе лагеря принимают участие только следующие четыре группы: религиозные ортодоксальные евреи, кибуцники, новые репатрианты, современная светская молодежь.

### **Первый день**

На первых встречах дети получают общее представление о разных частях израильского общества в любом виде: фильм, лекция и так далее. На первой прогулке, в результате общелагерной подвижной игры, определяется, кто и какую группу будет представлять.

Вечер: Каждый круг представляет на сцене жизнь своего «квартала». Ведущие делают переходы от квартала к кварталу.

## **Второй день**

Тема дня: свадьба. В тихий час проходят мастер классы по подготовке атрибутов к свадебной церемонии. Все делают костюмы, готовят подарки.

Вечер: свадебный КВН. Проводятся отдельные конкурсы для женихов, невест, родителей и других. По результатам конкурсов выбираются кандидаты на роли для свадебной церемонии. Победители скорее всего будут из разных кругов. Для них проводится торжественная свадебная церемония.

## **Третий день. День Независимости**

Утренняя прогулка: Игра «Независимость», проводится в форме шоу «Звонок». Команды разыскивают на территории «точки», важные для отстаивания независимости, получая наводки по сотовому телефону.

Вечер: дети собираются по кругам и с помощью ведущего отстаивают независимость своей группы в приемлемой для них форме.

## **Четвертый день. «День взаимодействия и дилемм»**

Днем: игра по приобретению прав на построение своего кругового места в форме игры по станциям. На каждой станции группа обсуждает проблемный вопрос из жизни израильского общества. За обсуждение они получают право обмена одной игровой валюты на другую, которую можно использовать при покупке необходимого «места» на территории Израиля. Станции: Синагога, Кибуц, Аэропорт, Университет. Возможные места для освоения: Курорт на Мертвом море или в Эйлате, Фабрика, Ресторан, Рынок.

Вечер: для вечера каждый круг представляет заработанное и выкупленное место. Выступление готовится так, что в нем находится место для других «социальных групп».

## **Пятый день. Заключительный**

Каждая группа к вечеру готовят номера: кибуцники — «Жизнь кибуца в Ленинградской области»; молодежь в Великом Устюге учит Деда Мороза справлять Рош ha-шана; ортодоксы делают религиозный шаббат на рыболовецком сейнере; репатрианты потеряли человека из группы в Иерусалиме и его необходимо найти.

Возможные заданные роли в постановках: руководитель, местная красавица, самый умный, шлимазл, раввин, часы с кукушкой, ружье которое висит на стене, демагог-болтун.

## Лагерь «Четыре новых года»

### **Первый день. «Рош ha-Шана»**

На первых встречах кругов дети получают информацию о том, что в еврейском календаре есть четыре новых года: Роша ha-Шана, Ту би-Шват, Песах и Новый год животных.

Первый вечер: Рош ha-Шана в офисе (корпоративная новогодняя вечеринка). Каждый круг делится на два «отдела» и готовит корпоративную новогоднюю вечеринку для другого отдела. После этого две половинки круга соединяются и проводят друг для друга вечер.

### **Второй день. «Ту би-Шват»**

Утром всем раздаются агитационно-информационные материалы про Ту би-Шват. На прогулке проводится игра на ориентирование. Каждый круг выставляет на игру две команды, они получают растение — свой символ для игры и вечерней программы. Задача игры — подготовить архитектурный проект с использованием образа данного растения, который сочетался бы с полученным по итогам ориентирования элементом ландшафта. Также нужно подготовить группу экскурсоводов-агитаторов, которые будут рассказывать всем, чем этот проект хорош.

Вечером проходит презентация проектов, по каждому проводится экскурсия.

### **Третий день. «Песах»**

Днем проводится игра по заполнению Киары (на стене висит ее макет, дети отвечают на вопросы и каждый 20-й ответивший получает приз и элемент, чтобы повесить на макет). Вечером проходит КВН, посвященный Песаху.

Домашнее задание: показать исход в разных жанрах.

### **Четвертый день. «Новый год животных»**

Днем проводится игра «Крылья, лапы, хвост!»: дети разбиваются на команды для вечерней игры в «Что? Где? Когда?» и собирают элементы (крылья, лапы, хвосты и др.) для того, чтобы вечером придумать название команды по виду собранного животного.

Вечером проводится игра «Что? Где? Когда?» в три этапа. Первый этап «Верю — Не верю», второй этап: вопросы игры, третий — суперблиц, когда на вопросы отвечает один игрок от команды. Можно сделать музыкальные паузы между раундами. Для игры лагерь делится на две части (младшую и старшую).

### **Пятый день: «Новый год по-еврейски»**

Круги к заключительному концерту готовят выступление, посвященное празднованию обычного Нового года, но в нем находят еврейские сюжеты или еврейскую подоплеку.

## Лагерь «Всего по четыре»

Сюжет лагеря построен вокруг комментария об элементах лулава. Согласно этим комментариям каждый элемент лулава — это определенный тип людей, различающийся по отношению к знанию Торы и совершению праведных дел. Так же комментарии указывают на соответствие элементов лулава значимым персонажам Торы. В комментариях сказано, что каждый элемент лулава соответствует определенной природной стихии.

### **Первый день.**

Тема дня «Арава» — люди, не знающие о законах Торы и не делающие добрых дел. Стихия дня — вода.

Во время вечерней прогулки проходит игра на знакомство лагеря. Все ведущие рассредоточены по территории, у каждого есть некоторое количество карамелек. Любой ребенок может подойти и получить задание собрать вместе, например, семь человек обладающих чем-то общим. Ведущий объясняет ребенку, что запрещается брать как объединяющий признак очень явные вещи, например, цвет.

Вечер проходит внутри кругов. В каждом круге происходят четыре серии игр. Тематика игр: различия и сходства людей между собой. В результате каждый определяет свои «точки отсчета», начиная с внешних проявлений людей и заканчивая ценностями и отношениями. Каждая серия длится 15 минут

После того, как все соберутся в зале, появляются Иосеф и Рахель, которые говорят на тему под кодовым названием «Арава». После чего все видят и слышат текущую воду (видеоряд на большом экране). На выходе дети получают безвкусные отруби.

### **Второй день.**

Тема дня «Лулав» — люди, знающие о законах Торы, но не делающие добрых дел. Стихия дня — воздух.

Во время утренней прогулки проводится игра «Большая живая Энциклопедия». Круги делятся на 4 части, образуя 16 команд. Каждая команда получает кроссворд. Цель игры — разгадать как можно больше слов в кроссворде. По итогам игры каждая команда делает газету — коллаж. В конце игры каждая команда получает бонусы для участия в «Что? Где? Когда?».

Вечер проходит в формате игры «Что? Где? Когда?». Вопросы связаны с воздухом и еврейской традицией. По завершении игры появляются Ицхак и Ривка и беседуют с участниками на тему «Лулав».

В честь стихии дня в воздух запускаются самолеттики, на которых написаны мудрые еврейские изречения и мыльные пузыри. На выходе дети получают финики — плоды Лулава.

### **Третий день**

Тема дня «Мирт» — люди, делающие добрые дела, но ничего не знающие о законах Торы. Стихия дня — огонь.

Во время утренней прогулки проходит игра «Практика спасения» (служба спасения в разных экстремальных ситуациях — пожар, наводнение, падение, обморожение и так далее). В процессе игры дети получают сюжетные линии сказки, которую будут ставить вечером. Победитель игры получает возможность первого выбора. Кроме того, каждый круг получает лист, описывающий «стандартные» роли и события сюжета «волшебной сказки». У каждого круга есть герой, Лемел, с которым должны произойти самые разные приключения.

Вечером круги представляют сказки. Все показывают на сцене свои варианты сказки про Лемела. Горят ароматические палочки (имеют запах, но вкуса не имеют). День завершают Яков и Лея, которые рассказывают о «людях мирта», после чего происходит демонстрация огня на большом экране

### **Четвертый день**

Тема дня «Этрог» — люди, знающие законы Торы и поступающие в жизни в согласии с ними, делающие добрые дела. Элемент дня — земля

Целый день два старших круга разрабатывают социальные проекты. Старшие круги делятся на две части, каждая из которых получает возрастную и социальную группу, нуждающихся в поддержке людей, и готовит для этой группы проект. Для помощи кругам работают творческие мастерские, в которых задействованы младшие дети.

Темы проектов:

1. Дети до семи лет
2. Дети со специальными потребностями
3. Дети — сироты
4. Молодежный проект

Вечер старшие круги защищают проект, а для младших проходит игра-аркада по подсказкам. У каждой команды есть мастер игры. Вечер завершают Авраам и Сара, они рассказывают о людях мирта. На выходе все получают мармелад, после программы каждый круг получает место на территории и делает коллекцию «секретиков»: «артефакт под стеклышком»

### **Пятый день. Заключительный.**

Завершающий день объединяет все темы. Утренняя прогулка посвящена «Путешествию в мир стихий». Перед прогулкой все собираются в зале (готовые к прогулке), где ведущие показывают детям «появление Амалека из четырех стихий». На прогулке все проходят испытания, соответствующие четырем стихиям. Стихия, с которой круг справился лучше всего, становится ее стихией на вечер.

Для заключительного вечера каждый круг готовит представление, показывающее появление Амалека из своей стихии.

## Лагерь «Идеальное общество»

Лагерь посвящен еврейским представлениям о принципах устройства общества. На вводных встречах круги обсуждают тот факт, что мессия может прийти лишь в общество, которое этого достойно, рассматривают вопрос о том, как должно выглядеть «идеальное» общество. Каждый круг получает название своей стихии: земля, энергия, пространство, время.

Вечером круги получают постеры с изображением всех стихий лагеря, разрезанные на кусочки. Необходимо собрать свой постер, путем обмена с другими фрагментами «один на один».

### **Второй день**

Этот день посвящен образованию. В первой его половине дети получают информацию о заповеди «Научи сына своего». Во время обеда проходят спортивные занятия. После них каждый круг репетирует к вечеру постановку открытого урока по заданному предмету.

Вечером в зале проходит «идеальный учебный день» с «идеальными уроками». После чего проводится большой круг с обсуждением еврейского образования.

### **Третий день**

Этот день посвящен еврейской этике в бизнесе. После обеда дети получают статус группы (род занятий и характер деятельности), обсуждают и вырабатывают правила взаимодействия в своей группе.

На прогулке проводятся спортивные игры с тотализатором. Вечером все играют в «Монополию»: игра построена с учетом еврейского уклада жизни и традиции.

### **Четвертый день**

Этот день посвящен правосудию. В первой его половине круги собираются, чтобы освежить свои представления о принципах и формах правосудия. После обеда, они готовятся к судебному процессу над Йосефом и его братьями. Каждый круг получает задание подготовить свидетелей с разных сторон (Яков, братья, Йосеф, Реувен). Вечером проходит открытое судебное заседание.

### **Пятый День**

Этот день посвящен семье. В первой половине круг с помощью эстафет делится на родственников. Затем проходят обучающие семинары для каждой категории родственников — тети, дяди, жены, детей и так далее.

Вечером круги представляют «идеальную» семью с точки зрения еврейской традиции.



## Лагерь «Сны и фантазии»

### **Первый день**

В кругах дети получают информацию о самых известных снах в Торе, а также об отношениях к снам в еврейской традиции.

Вечером круги участвуют в интерактивной постановке, посвященной снам Якова. Рассказчик по ходу истории вызывает новых персонажей из зала. Задача каждого персонажа проста — при любом упоминании его имени, он должен выполнить некоторое придуманное действие или сказать какой-то текст. Слова и действия по ходу рассказа не меняются. Действующими лицами этой истории становятся не только одушевленные персонажи, но и предметы и явления природы.

Старшие подростки заранее готовят вместе с кураторами к финалу вечера один из снов Якова в жанре кошмара.

### **Второй день. Суд между Йосефом и его братьями**

Днем старшие круги распределяют «судебные» роли для вечерней программы и проводят дискуссию о жизни Йосефа. Младшие круги получают сюжеты для вечерней игры «Слава Б-гу ты пришел». Каждый круг делится на три части, каждая из них готовит сценку из жизни семьи Якова (отрывки связаны со снами). Во всех сценках есть «пустое место», в которое можно добавить непосвященного персонажа из другого круга и разыграть импровизацию.

Для проведения вечера лагерь делится на две части. Старшие проводят «суд» между Йосефом и Братьями, младшие играют в «Слава Б-гу ты пришел».

### **Третий день. Сны Фараона**

На утренней прогулке проводится игра «Толкователь снов», которую готовят старшие для младших. Днем на встрече круга дети знакомятся с историей о снах фараона.

Для вечерней программы им необходимо придумать и сделать оригинальную корову с какими-нибудь особыми приметами. По этим приметам другие круги будут отгадывать к чему могла бы присниться эта корова — каждый круг должен подготовить свое токование.

Вечер начинается с «Показа мод», на котором раскрывается смысл, зашифрованный в особых приметах коров. После чего проходит игра «От простого еврея до советника фараона». У каждого участника есть трудовая книжка и сто базовых поинтов, на которые можно покупать задания, чтобы зарабатывать очки. Есть шкала, на которой обозначено, сколько очков и в какой области нужно заработать, чтобы получить ту или иную должность.

### **Четвертый день. «День Сурка»**

На утренней прогулке проводится большая игра по территории «Раздел царства Навуходносора»

Вечером проходят показы снов «Хони Амеагела»: на сцене спит

Хони Амеагел, круги показывают его сны, а он их комментирует. Сны готовятся по определенному алгоритму: начало, вводное обстоятельство, развитие сюжета. Начало и конец каждого сна задано для всех кругов, и они одинаковые. Вводные обстоятельства и, как следствие, развитие сюжета, разные.

### **Пятый день. Заключительный.**

Утром проходит «Личный зачет толкователей снов»: каждый ребенок должен пройти несколько станций и ответить на вопросы по материалу лагеря. За каждый ответ выдается часть открытки с сюжетной картинкой. Нужно собрать открытку целиком и растолковать смысл изображения.

Вечером каждый круг показывает свой сон про лагерь.

## **Лагерь «Лех леха»**

Лагерь посвящен событиям недельной главы. На вводной машина времени переносит лагерь во времена действия недельной главы. Она сооружается максимально зрелищной и яркой. Каждый вечер из машины появляется персонаж, совершенно случайно захваченный из будущего (кандидатуры должны быть интересны и нестандартны). Например, можно посмотреть, какие знаменитые и интересные люди родились в дни проведения лагеря в разные времена.

### **Первый день**

Круги на первой встрече знакомятся с кратким содержанием главы Лех Леха. На прогулке происходит сбор частей пин-кода для запуска машины времени в виде игры «Форт Байард». На этапах игры используются персонажи и обстоятельства недельной главы.

На вечерней программе запускается машина времени и появляется Авраам. Он распределяет персонажей (Лот, Агарь, фараон) между кругами для следующего дня. В какой-то момент машина времени дает сбой, из нее выходит некий исторический герой и выступает перед собравшимися, рассказывая о себе.

### **Второй день. Судебный день**

Объявляется о начале судебного процесса «о возмещении морального ущерба» трем персонажам: Лоту, Агари и Фараону. Каждый круг является защитником своего героя, а старший круг обеспечивает проведение судебного процесса.

Защита героев проходит непрерывно: каждый круг готовит ее в наглядной форме и развешивает по пансионату. Каждый ребенок имеет 4–5 фишек и может ими голосовать за любого кандидата. Количество адвокатов для каждого персонажа на процессе зависит от количества набранных голосов.

К «судебному процессу» каждый круг готовит вещественные доказательства, свидетеля, следственный эксперимент, адвокатов. Каждый круг выдвигает по два присяжных. Старший круг отвечает за организацию вечернего процесса, продумывает ведение и действует от лица Авраама и Сары.

На вечернем процессе слушается дело о возмещении морального (или материального) ущерба от Авраама и Сары к Лоту, Агари и Фараону.

### **Третий день. Война царей**

Утром на прогулке проводится военно-спортивная игра со срыванием погон и ходьбой по кругу. Смысл игры состоит в том, что если круг догоняет предыдущий на какой-то из станций, то он может вызвать его на бой. Правила боя устанавливает вызывающий круг

Вечером проходят «интеллектуальные торги». На них выставляются как вопросы на сообразительность, так и вопросы по еврейской традиции. Дети могут «вложить» заработанные утром очки в покупку вопросов. Отвечая на них, круг зарабатывает прибыль. По конечной сумме заработанного определяется победитель.

Для младших кругов вводится коэффициент пересчета баллов и принимаются упрощенные варианты ответа.

### **Четвертый день. Фестиваль инсталляций**

После утренних студий к кругам приходят ангелы, дарят истории из жизни Авраама и этой главы, объясняют правила вечерней программы. Половина круга готовит инсталляции, другая половина — костюмы и, обязательно, маски, по типу венецианских.

Вечером проходит фестиваль инсталляций. Круги расходятся по своим местам, и по сигналу начинается посещение инсталляций. Для посещения инсталляций круги делятся: одна часть показывает, а другая ходит по фестивалю.

Зрители смотрят инсталляцию, потом заменяют актеров, а бывшие актеры идут к месту следующей инсталляции. Часть команды взрослых по возможности, тоже делает свою инсталляцию, но только с героями из будущего.

Когда круг завершен, лагерь собирается в зале и желающие показывают самые яркие постановки.

### **Пятый день. Заключительный**

Днем круги получают задания на вечер, которые им выдает машина времени. Каждый круг должен подготовить одно из испытаний Авраама к вечерней программе.

Днем круги знакомятся с другими испытаниями — к ним приходят чужие кураторы и в игровой форме проводят ряд испытаний.

## **Лагерь «Иерусалим»**

Лагерь посвящен Иерусалиму. Основная идея лагеря — предоставить как можно больше впечатлений о городе.

### **Первый день. «Мой Иерусалим»**

Внутри кругов каждый ведущий рассказывает о «своем» Иерусалиме, показывает фотографии и видеоматериалы наиболее важных и запомнившихся для

него мест. Обязательно сообщается некоторое количество общей для всех кругов информации. Ближе к вечеру в свободное время демонстрируется фильм о Иерусалиме.

Вечером проходит «игра по станциям» — путешествие по карте города, где можно продемонстрировать знания, полученные утром и днем.

### **Второй день**

Каждый круг на один день становится специалистом по определенному месту Старого города. Дети смотрят фотографии и видео, знакомятся с историей этих мест.

В течении дня кругу необходимо подготовить декорации в одном из уголков пансионата, а также продумать экскурсию. Вечером дети ведут экскурсии по «своим» местам и ходят друг к другу в гости.

Примерный список мест для экскурсий: Яфские ворота, могила Царя Давида, римская улица, Стена Плача, развалины дворца царя Ирода, арабский рынок.

### **Третий день**

Каждый круг готовит к вечеру уличное представление. Вечером проходит фестиваль уличной культуры.

### **Четвертый день**

Этот день посвящен религиозному Иерусалиму. Вечером проходит программа, посвященная обычаям, укладу и образу жизни еврейского ортодоксального квартала, в окружении других религий и влияния современной культуры.

### **Пятый день. Заключительный.**

В этот день проводится финальный концерт. У каждого из детей по итогам лагеря сложились собственные представления о Вечном городе. На последней вечерней программе, исходя из этих представлений, дети создают общую для своего круга картину в виде театральной постановки, танца, песни, ручного творчества или в любой другой форме.

## **Лагерь «Фантазия на тему 10-ти потерянных колен»**

Каждый круг лагеря превращается в одно из десяти потерянных колен Израиля.

### **Первый день**

Во время первой встречи дети узнают о волшебной и таинственной реке Самбатион, а также о том, что десять колен Израиля пропали, и никто до сих пор не знает, где они. Каждый круг выбирает, какое колено он будет представлять. После этого придумывает собственную фантазию о том, как сложилась его судьба. Вечером круги представляют судьбы своих колен в виде театральной постановки.

## **Второй день. Музейный**

Утром лагерь торжественно (или с тяжелыми испытаниями) переправляется через реку Самбатион. Студии лагеря по возможности работают как «музейные» мастерские. Круг собирается несколько раз в течение дня. За это время необходимо решить следующие задачи:

1. Выработать идею своего музея.
2. Разделить обязанности, раздать задания для подготовки презентации.

К вечеру необходимо подготовить:

1. Центральный экспонат — «Жемчужину» музея.
2. Творения ремесленников.
3. Карту (или план) «музейной» местности.
4. Экскурсовода или экскурсоводов.

Кроме того, для вечера необходимо подготовить один из «уцелевших» ритуалов колена. Вот некоторые возможные ритуалы: Бар-мицва, первый день рождения, Шаббат, Рош ha-шана, свадьба.

Вечером происходит представление музеев. Каждое колено представляет свой ритуал, а затем проводит на сцене экскурсию по экспонатам. Музей также можно разместить на территории пансионата и провести экскурсию по группам.

## **Третий день**

Этот день посвящен интеллектуальным способностям колен. Днем круг готовит домашнее задание к вечернему КВНу, а также приветствие команды. Вечером проходит сам КВН.

## **Четвертый день. Пурим**

На утреннем сборе круга рассказывают о том, что Пурим никто из «нашего колена» не видел, и до нас дошли лишь искаженные слухи о том, как случилась эта история и как теперь ее празднуют.

Каждый круг получает одного главного персонажа и одно из событий Мегилат Эстер. Задача круга — поставить к вечеру фрагмент пуримской истории от лица персонажа, который им достался.

На прогулке проходят спортивные «пуримские» состязания. Вечером каждый круг представляет свой кусок истории с точки зрения одного из персонажей. Ведущие вечера соединяют все выступления в единый пуримшпиль.

## **Пятый день. Заключительный.**

С утра и до обеда идет большая ролевая игра «Возвращение десяти потерянных колен в Иерусалим. К заключительному вечеру круги готовят гимн великому городу по заданным рифмам.

Вечером проходит концерт «Встреча потерянных колен», переходящий в ликование. Иерусалим рукоплещет.