

# Ханука: праздничные забавы

Разработка С. Смагиной, В. Кириленко

## Поиск чудесного горшочка

### Вариант 1

Водящий выходит из игрового помещения. Остальные прячут горшочки. Где-то восемь-десять штук, больше не надо. Один из этих горшочков — чудесный. На нем нужно сделать пометку, чтобы он несколько отличался от остальных.

Конечно, о настоящих горшочках речи не идет. Их роль должны выполнять кусочки нарезанного картона, жетоны, пуговицы, монеты. Следует использовать что-нибудь плоское, что легко можно подсунуть подо что угодно. Прятать горшочки нужно так, чтобы краешек каждого из них оставался на виду. Смысл игры в том, чтобы не нужно было переворачивать комнату вверх дном, не нужно было ничего открывать и поднимать. Для победы достаточно внимательного осмотра.

Когда горшочки спрятаны, водящий возвращается в комнату и приступает к поиску. На это ему дается ограниченное количество времени. Скажем, одна-две минуты. Когда время истекает, водящий отдает найденное ведущему, и ему присваиваются баллы.

Разумеется, цель игры в том, чтобы отыскать чудесный горшочек. Он стоит дороже остальных. Если, отыскав обыкновенный горшочек, игрок получает один балл, то, отыскав чудесный — три, четыре, а то и все пять! Все зависит от того, каким по счету он его обнаружил. Найденный первым или вторым, горшочек приносит игроку пять баллов. Найденный третьим, четвертым, пятым или шестым — четыре. В остальных случаях — три.

### Вариант 2

Если детей в вашей группе немного, можно не ограничивать их по времени. В этом случае каждый из игроков должен во что бы то ни стало отыскать чудесный горшочек. Победителем становится тот, кто справится с этой задачей быстрее остальных.

### Вариант 3

Если же детей, напротив, слишком много и вы опасаетесь, что в игре не успеет поучаствовать каждый из них, то все они могут заниматься поиском одновременно. В этом случае побеждает тот, кто первым обнаружит чудесный горшочек. Он и становится ведущим в следующем туре игры.

Кстати, этот вариант подходит и для небольших групп.

Мы уверены, что игра придется по вкусу вам и ребятам в вашей группе! Повторяя ее раз за разом, вы удивитесь, как много неожиданных тайников можно обнаружить в знакомом, казалось бы, месте.

## Маккавей — герой

Задача игроков — составить как можно более подробный распорядок дня легендарного героя. При этом желательно, чтобы свершения Маккавея не были банальными. Вспомните распорядок дня Мюнхгаузена из комической фантазии Григория Горина: разгон облаков, подвиг, война с Англией.

Ребята садятся в круг. Кто-то из них начинает игру, объявляя остальным, что Маккавей делает в первую очередь, и иллюстрируя сказанное жестом. Следующий участник должен повторить его слова и движения и добавить что-то свое. Следующий за ним воспроизводит сказанное и продемонстрированное обоими игроками, а затем говорит и показывает, что Маккавей делает после этого. Игра продолжается, список дел Маккавея растет, как снежный ком. Тот участник, который, перечисляя сказанное своими товарищами, забывает, что нужно говорить дальше, должен выкрикнуть: «Маккавей — герой!» — и вскинуть руки в победном жесте. Рассмотрим пример.

Играют пять человек.

Первый игрок:	Маккавей просыпается.	<i>потягивается</i>
Второй игрок:	Маккавей просыпается. Будит солнце.	<i>потягивается</i> <i>стучит кулаком по голове</i>
Третий игрок:	Маккавей просыпается. Будит солнце. Приглашает на завтрак бурундуков.	<i>потягивается</i> <i>стучит кулаком по голове</i> <i>стучит зубами</i>
Четвертый игрок:	Маккавей просыпается. Будит солнце. Маккавей — герой!	<i>потягивается</i> <i>стучит кулаком по голове</i> <i>вскидывает руки</i>
Пятый игрок:	Маккавей просыпается. Будит солнце. Приглашает на завтрак бурундуков. Маккавей — герой! Садится в бэтмобиль.	<i>потягивается</i> <i>стучит кулаком по голове</i> <i>стучит зубами</i> <i>вскидывает руки</i> <i>крутит воображаемый руль</i>

Обратите внимание на то, что пятый игрок повторяет слова третьего, пусть и забытые четвертым! Если он не может их вспомнить, то должен выкрикнуть: «Маккавей — герой!» — два раза. Первый — за то, что забыл слова третьего игрока, второй — чтобы повторить за четвертым. Таким образом распорядок дня Маккавея довольно быстро наполнится выкриками о его героизме.

От последнего участника игры ход переходит к самому первому, и она продолжается по кругу до тех пор, пока ведущий не велит кому-нибудь из ребят уложить уставшего героя спать. Это делается в двух случаях. Во-первых, как только распорядок дня Маккавея наполнился победными выкриками больше, чем наполовину, команде засчитывается поражение. А вот когда иссякает число ходов, оговоренное с ведущим заранее и последний участник, укладывая героя в постель, верно перечисляет больше половины законченных им дел, ребята объявляются победителями!

## Уборка Храма

После себя греки оставили в Храме множество статуй и других изображений своих богов. Вместе с ребятами мысленно перенеситесь на много столетий назад. Вообразите себя под сводами Храма и постарайтесь как можно тщательнее очистить его от идолов.

Игра проводится следующим образом. По всему помещению ведущий разбрасывает сложенные в несколько раз листы бумаги одинакового размера и цвета. Они исполняют роль идолов, оставленных греками в Храме. Достаточно пятнадцати-двадцати таких идолов. Игрокам нужно собрать их и вынести из Храма. Но существует одна... вернее, не одна, а целых четыре преграды на пути к заветной цели. Это — идолы, неподъемные для одного человека. Их роль исполняют листочки со следующими пометками: «-1», «-3», «ВЫЧЕСТЬ ВСЕ, КРОМЕ ОДНОГО», «ПОЛОВИНА». В свернутом виде они ничем не должны отличаться от остальных.

Подняв сложенную бумажку с пола, игрок разворачивает ее и осматривает. Если пометок нет, то он зарабатывает один балл и продолжает уборку. Если же они есть, то игрок останавливается. Над заработанными им баллами следует произвести указанное в пометке действие: либо вычесть единицу, либо тройку, либо столько, сколько нужно, чтобы в результате осталась единица, либо разделить пополам. Так, если ребенок на момент, когда он наткнулся на листок с пометкой, заработал один балл, то в итоге на его счету остается 0, -2, 1 или  $\frac{1}{2}$  балла соответственно. Если ни одного — то -1, -3, 1 и 0 баллов соответственно.

Обратите внимание детей на то, что в любой момент они могут прекратить уборку, не рискуя при этом потерять заработанные баллы. Сами понимаете, что собрать около десятка чистых листочков и поднять один с пометкой «ВЫЧЕСТЬ ВСЕ, КРОМЕ ОДНОГО» было бы очень обидно.

Перед тем как в игру вступает следующий игрок, все листочки перемешиваются и заново раскладываются на полу.

После того как каждый из ребят поучаствует в игре и вы сможете выявить победителя, постарайтесь все-таки полностью освободить Храм от идолов. Действовать нужно сообща. Ведущий заново перемешивает листочки и раскладывает их на полу. Затем ребята берут себе по одному. Если пометок нет, игрок выкидывает листочек в мусорную корзину. Если есть, то задача усложняется.

Ребенок, который поднял помеченный листочек, сам превращается в неподъемного идола. Уносить его с поля должны участники команды. Пометка «-1» означает, что делает это один игрок. Он должен пронести своего превратившегося товарища по периметру помещения. Если в роли неподъемного идола оказался крупный мальчик, задача может оказаться непростой. В этом случае ведущий может смягчить условие: к примеру, разрешить провезти его на коврике или провести за руку. Разбираться с таким идолем может любой желающий.

Точно так же события развиваются, когда кто-нибудь из детей поднимает листок с другой пометкой, только тогда в уборке участвуют трое человек, вся команда целиком и только ее половина.

Однако не надейтесь, что, даже очистив Храм полностью, вы закончите игру. Как правило, ребятам она так нравится, что они требуют повторить командную уборку еще и еще раз. Не отказывайте им в этом удовольствии! Ведь тогда вы сможете с уверенностью сказать, что Храм прибран весьма тщательно.

### **Ловушки греков**

Эта игра обычно очень нравится детям, и они просят повторять ее на протяжении всего года. В общем-то, не совсем понятно, почему так происходит. Игра, на первый взгляд, малоинтересна.

По дороге в Храм Маккавея и его соратников поджидают ловушки, расставленные греками. Это участки пола, которые выбирает команда. Заметить их не представляется возможным, потому что никаких пометок на них нет. Цель игры — обойти ловушки и остаться невредимым.

Ведущий выбирает одного из ребят, и тот либо выходит из класса, либо направляется в дальний угол помещения и закрывает глаза. Команда договаривается о местоположении ловушек. В первом туре ловушка должна быть всего одна, во втором — две, и так далее. Затем ведущий выбирает двоих судей. Им предстоит внимательно наблюдать за тем, чтобы водящий не попал в ловушку.

Все дети рассаживаются по краям игрового поля. Оно должно быть довольно узким, чтобы у водящего не возникало желания использовать обходные пути. Обозначьте границы игрового поля с помощью мела, бечевки или гимнастических палок и тому подобного и договоритесь, что выходить за них запрещено.

Когда все расселись, водящий вступает в игру. Его задача — пройти по игровому полю, миновав ловушки. Определить их местоположение по напряженным взглядам судей не так-то просто, потому что водящий не знает, кто они. И все же в первом туре с этим справляются почти все. Если же водящий все-таки попадает в ловушку, объявить об этом должны судьи. Бывает, что другие ребята опережают их. Во время первых нескольких туров этого обычно не происходит, потому что внимание детей сконцентрировано на игре, но позже подобное вполне возможно. В этом случае считается, что ловушка не сработала. Водящему предоставляется еще одна попытка добраться до Храма. Теперь его задача упрощается, так как местоположение одной из ловушек ему уже известно.

Совсем здорово было бы, если бы все ребята, включая судей, не подавали виду, когда видели бы, что водящий вот-вот угодит в ловушку. Однако подобное случается крайне редко. О ловушках знают все, кроме водящего, и нет-нет да и подает кто-нибудь из толпы ребят знак, что поражение близко! Некоторые могут даже пытаться подсказывать друзьям.

Вне зависимости от того, попадает водящий в ловушку или добирается до Храма, ход переходит к следующему игроку. Тот отправляется в угол комнаты и закрывает глаза, команда выбирает новые места для ловушек, ведущий — новых судей. К концу тура каждый из ребят должен побывать в роли водящего. Угодившие в ловушку выбывают из игры. Оставшиеся проходят в следующий тур.

Ведущий объявляет об увеличении числа ловушек, и игра продолжается. Обратите внимание, что когда ловушек становится пять-шесть, на роли судей следует на-

значить троих ребят, каждый из которых будет следить за двумя участками пола. В противном случае дети запутаются.

Пик интереса к игре приходится на второй-третий туры, когда участники начинают стремительно выбывать, а уследить за ловушками еще не слишком тяжело. Позже дети устают, их внимание рассеивается.

Число туров оговаривается перед началом игры. Мы рекомендуем проводить не больше пяти-шести.

Те, кто преодолел последний тур, объявляются победителями и за руку проводят по очищенной от ловушек дороге своих менее удачливых товарищей. Бывает так, что никому из ребят не удастся пройти игру до конца. В этом случае тем, кто выбыл в последнем туре, предоставляется еще одна попытка очистить дорогу от ловушек.

## **Бутылочка**

Эта широко известная в подростковых кругах забава имеет нечто общее с традиционной ханукальной игрой в севивон. Она просто напрашивается на то, чтобы непременно провести ее в преддверии Хануки.

Реакция группы на предложение поиграть в бутылочку почти всегда однозначная: недоумение с примесью тревоги за психическое равновесие ведущего. Здесь срабатывает один из стереотипов детского мышления. Существуют некие пороги, переступить которые до достижения определенного возраста нельзя, и как раз примером такого порога и является игра в бутылочку, овеянная скандальным ореолом, который ей придают рассказы старших ребят.

Задача ведущего — не развеять этот ореол, но попытаться облагородить его. Вместе с ребятами попробуйте отыскать в игре более глубокий смысл, не убивая при этом самую ее суть, ее таинство. Вы удивитесь тому, какое благотворное влияние она может оказать!

Наш вариант игры в бутылочку во многом схож с более взрослыми, более откровенными вариантами. Горлышко — это не просто стрелка рулетки. Это — перст судьбы, указывающий игроку на его пару. Девочке — на мальчика, мальчику — на девочку.

Действия после того, как бутылочка заканчивает движение по кругу, могут быть следующие:

1. водящий говорит человеку, на которого указало горлышко, хорошие, добрые, душевные слова;
2. водящий пытается поближе познакомиться с этим человеком, побольше узнать о его увлечениях, заботах, друзьях, чертах характера;
3. водящий берет этого человека за руку и долго смотрит ему в глаза;
4. водящий, взяв этого человека за руку, признается ему в самых теплых чувствах, в симпатии, в хорошем отношении.

Если вы с ребятами играете впервые, ограничьтесь первым пунктом из списка. Детям нелегко преодолеть стеснение, поэтому не стоит обрушивать на них все сразу. По мере того, как вы будете снова и снова возвращаться к игре в течение года,

можно представлять ребятам следующие пункты. Когда они познакомятся со всем списком, ведущий может назначать водящему то или иное действие уже после того, как горлышко бутылочки остановилось и указало на кого-то.

Вам достаточно всего пару-тройку раз провести эту игру в своей группе, и вы заметите, что сплоченность и взаимовыручка среди ребят заметно возросли.

### **Тысяча и одна ночь**

Незабвенная Шахерезада годы напролет ублажала слух своего господина небылицами, дабы сохранить себе жизнь. В представленной вашему вниманию игре ставка не столь высока, но тоже очень важна. Это огонек свечи в меноре, призванной освятить Храм. В течение восьми ночей ребятам нужно поддерживать его, чтобы свершилось ханукальное чудо.

Приглушите свет в игровом помещении и поставьте на стол свечу. Попросите детей рассесться вокруг нее. Зажигая свечу, напомните им о сказках «Тысячи и одной ночи» и об истории, обрамляющей их, — истории о персидском царе и его жене по имени Шахерезада.

Вместе с ребятами представьте себе, долгие и, наверное, страшные ночи под сводами оскверненного Храма. Маленькому волшебному пламени было очень нелегко, ему хотелось исчезнуть, погаснуть. Чтобы этого не произошло, детям нужно рассказывать огоньку истории, которые подбодрили бы его, помогли ему выстоять все восемь ночей.

Каждому рассказчику отводится не меньше минуты. В течение этого времени он не имеет права замолкать ни на мгновение. Перевести дыхание можно, но длинные паузы запрещены. Рассказ не должен представлять из себя бессмысленный набор слов и предложений, ему необходима связность. Сочинять свою историю отнюдь не обязательно. Можно декламировать стихи наизусть, пересказывать сказки, сюжеты мультфильмов и тому подобное. Однако две истории в одну ночь рассказывать нельзя. Если ребенок выбрал некий сюжет и закончил его пересказывать, а заданное время еще не истекло, то ему, увы, засчитывается поражение. Если посмотреть с этой стороны, то становится понятно, что сочинять свою историю даже удобнее. Никто, кроме рассказчика, не знает, чем она должна закончиться, и поэтому ее можно рассказывать до бесконечности.

Когда отведенный промежуток времени заканчивается, наступает утро, и рассказ прерывается, каким бы интересным он ни был. Если дети захотят, они могут дослушать его после занятия.

Любая запинка, любая затянувшаяся пауза приводит к тому, что ведущий гасит свечу, после чего восемь ночей должны начаться заново. Как бы хорошо ни выступил кто-то из детей, чудо свершается только в случае, когда ребята помогают огоньку пережить все восемь ночей подряд. Здорово будет, если все восемь историй будут рассказаны разными людьми. Но если ребятам тяжело, то можно доверить кому-нибудь следить за огоньком не одну, а две ночи. Конечно, не подряд. И история должна быть другая.

Игра очень красивая и душевная, но провести ее удастся только в том случае, когда дети настраиваются на нужную волну и хорошо себя ведут, и не мешают друг другу.