

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет

Эрик А. Киммель "Гершон и его чудовище"

Автор занятия: Постолова Лилия

Иллюстратор: Пономаренко Илана



Волшебные карточки добрых дел

Все еврейские традиции и обычаи, которые передали нам наши предки сквозь века, пропитаны глубокой мудростью. Ничего не совершается просто так, у всего есть объяснение. Мы зажигаем свечи в Шаббат, чтобы отделить святой день от будней и вспомнить о заповедях. Мы очищаем дом от квасного в Песах, чтобы не забывать, как наш народ спешил стать свободным и не успевал приготовить полноценное тесто для хлеба в дорогу. Мы строим шалаши в Суккот, чтобы помнить, что ни одна прочная крыша не может быть нам защитой и лишь Всевышний охраняет нас от бед.

Так и с традицией совершать Ташлих в первый день еврейского нового года, Рош-а-Шана. Мы не просто так радостно идем вместе к водоёму и вытряхиваем остатки крошек из кармашков — мы делаем это в знак очищения наших мыслей, души, символически освобождаемся от всего нехорошего, что накопилось за год.

Очень важно в этот момент — да и вообще всегда! — думать об исправлении, если мы обидели кого-то, и о том, что важно просить прощения и стараться больше не поступать плохо. Но еще важнее — не копить плохое, чтобы только раз в год избавляться от него, как это делал Гершон, а сразу исправлять свои ошибки, чтобы однажды они не превратились в ужасное чудовище.

Куда приятнее копить добрые дела, которые на иврите мы называем «гмилут хасадим». Этим мы можем заняться прямо сейчас с помощью нехитрых подручных средств, смекалки и фантазии.

Из бумаги или картона нарезаем прямоугольные карточки одинакового размера, примерно 8x10 см. Вооружившись цветными карандашами, мелками, фломастерами или красками — чем больше нравится, — изображаем на карточках различные предметы, животных или даже природные явления (например, дождь или радугу). Важно, чтобы на одной карточке был только один предмет, животное или явление!

Они — волшебные, потому что каждый рисунок на карточке превращается в процессе игры в настоящее чудо. Чем больше у вас получится разных карточек, тем интереснее получится игра, в которую можно играть с друзьями или всей семьёй.

Правила игры — простые. Все карточки складываются в стопку картинкой вниз и перемешиваются. Игроки садятся в круг, каждый берёт себе карточку, не показывая её остальным.

Выбрать того, кто будет ходить первым, можно разными любимыми способами: с помощью считалочки, игровых кубиков, волчка и пр.

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Эрик А. Киммель "Гершон и его чудовище"

Автор занятия: Постолова Лилия
Иллюстратор: Пономаренко Илана



Ходящий первым игрок кладёт свою карточку в середину стола картинкой вверх — и начинается волшебство: игроки по очереди, не перебивая друг друга, должны назвать любое доброе дело, которое может быть связано с нарисованным предметом, животным или явлением.

Например, на картинке изображен стол, и варианты ответов могут быть такими: «приглашать гостей на праздник», «убирать со стола», «помогать маме накрывать на стол», «смастерить стол», «говорить “спасибо” после еды», «приготовить угощение для больной бабушки», «слепить халу для Шаббата».

Фантазировать можно, пока не закончатся все варианты. Тот игрок, за которым осталось последнее слово, забирает себе карточку. Выигрывает тот, у кого в итоге окажется наибольшее число карточек.

О нарисованном можно фантазировать самостоятельно, стараясь на каждую картинку придумать как можно больше вариантов. Можно и усложнить задачу: найти карточкам пару, связать по смыслу одним общим добрым делом два или даже больше изображений.