

Девять стульев и афикоман

Предлагаем вашему вниманию игру «Девять стульев и афикоман». Поиск афикомана – это главное дело детей на пасхальном седере. Что такое афикоман? Это часть средней мацы, преломляемой в ходе Пасхального седера, которую необходимо съесть в конце трапезы. Существует обычай прятать этот кусочек во время седера, чтобы развлечь детей его поисками. Нет такого уголка, в который бы ни заглянул ребенок в поисках афикомана. И – о чудо! – афикоман находится всегда.

В нашей игре тоже нужно найти афикоман. А прячется он на одном из девяти стульев. Да-да, речь идет о тех девяти стульях, на которых расселись наконец все гости. Прямо во время трапезы куда-то исчез афикоман. Придется гостям немного постоять, потому что если не найдется афикоман, нельзя будет закончить праздник!

Для игры нам понадобится:

- 9 стульев, расположенных квадратом 3x3
- 9 карточек из картона размером А5, на одной из сторон которых написано, напечатано или условно изображено значение карты
- игральный кубик

Названия и функции карточек:

АФИКОМАН (кусочек мацы) – игрок, нашедший эту карточку, приносит победу команде!

ФАРАОН – игрок уходит «в рабство» до конца игры

ГОРЯЩИЙ КУСТ – игрок может открыть еще одну карточку по собственному выбору

ЛЯГУШКИ (2 штуки) – ведущий меняет местами все карточки, включая сыгранные

ТЬМА (2 штуки) – команда пропускает ход

ДОЧЬ ФАРАОНА – команда получает право дополнительного хода, при этом ходит другой игрок

ПРОРОК ЭЛИЯГУ – команда бросает кубик и открывает столько карточек, сколько выпадет очков. Открываемые карточки в этот момент игры неактивны (то есть выполнять действия, обозначаемые этими карточками, не нужно).

Задача команды – найти афикоман. При этом все члены команды должны внимательно следить за игрой, чтобы не обнаружить повторно уже сыгранную карточку (карточки после каждого хода остаются на своих местах, лицевой стороной вниз).

Ход игры:

Перед началом игры все дети делятся на две команды. Ведущий показывает карточки, рассказывает о значении каждой карточки, после чего перемешивает и раскладывает их на стулья – по одной на каждый, лицом вниз.

Команды ходят по очереди. Право первого хода определяется при помощи игрального кубика. Один из игроков подходит к выбранному им (или командой) стулу и переворачивает карточку. После этого он должен выполнить то действие, которое обозначает эта карточка. Карточка остается лежать на стуле лицом вниз. Если игрок нашел афикоман – команда победила. После этого возвращаются те игроки, которые были «в рабстве», и игра повторяется.