

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Дебби Вальдман «Умная Рахель»

Автор занятия: Анна Левинсон



Вместе мы – сила

(игры на любой вкус)

После того как вы с удовольствием прочтаете с ребятами историю про умную Рахель и рассмотрите замечательные иллюстрации, вам, несомненно, захочется о многом поговорить. Например, о разнообразных талантах, которыми наделены люди, о гордости и самомнении, об умении прощать и мириться.

Совершенно точно, что вы захотите научиться разгадывать загадки и придумывать свои.

Может быть, решите нарисовать портреты всех героев? Или ответы на загадки с последней страницы книги?

Но мы предлагаем и **другую идею**. Давайте попробуем через командную игру показать ребятам значение каждого человека для общего дела и важность умения работать вместе для достижения цели.

В еврейской традиции символ общности – это гранат, маленькие зёрнышки которого составляют большой, красивый и сочный фрукт.

Вместе мы – сила. Так мы нашу игру по книге «Умная Рахель» и назовём.

Если есть желание, разделимся на команды (тогда будет соревнование), но можно играть и всем сообща.

Главная задача – так организовать игру, чтобы каждый участник, выполняя своё задание, принимал участие в общем действии. Результатом может стать составление картинки (пазла), детали (части) от которой ребёнок получит за выполнение своего задания.

Что нам понадобится?

1) Картинка (одна или несколько), разрезанная, как пазл, на части по количеству участников (это может быть отсканированная и распечатанная цветная иллюстрация из книги про Рахель или любое другое яркое и интересное изображение).

2) Заранее подготовленные загадки.

Например:

На лесной трубе играет,
Арфой служат провода.
Музыканта всякий знает,

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Дебби Вальдман «Умная Рахель»

Автор занятия: Анна Левинсон



Хоть не видел никогда. (ветер)

Без крыльев по небу летает.
Расплавится и пропадает. (туча)

По тропинкам, по низинам
Ходит лесом невидимка .
Повторяя вслед за мной,
Все слова в тиши лесной. (эхо)

Города, моря найдём,
Горы, части света.
Умещается на нём
Целая планета. (глобус)

Я его предупредил,
Чтоб меня он разбудил.
До утра он волновался,
Все ходил, ходил, ходил. (будильник)

Он самый худенький из всех,
Но всё-таки случается,
Что раз в четыре годика
На день он поправляется! (февраль)

То бел, то красен,
То люб, то опасен. (огонь)

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Дебби Вальдман «Умная Рахель»

Автор занятия: Анна Левинсон



Также детям очень нравятся стихотворные «загадки-обманки». В рифму напрашивается один ответ, но правильный, на самом деле, другой, не рифмующийся. И это отличная проверка на внимательность!

Например:

В доме я ловлю мышей,
Развлекаю малышей,
Вы скажите, дети, вслух
Называюсь я (кот, а не петух)

Вышел зайчик погулять,
Лап у зайца ровно (4, а не 5)

В чаще голову задрав,
Воет с голоду (волк, а не жираф)

И в Воронеже, и в Туле
Дети ночью спят на (кровати, а не на стуле)

Он – надёжная охрана,
Дверь не может быть без (замка, а не крана)

Кто взлетит с цветка вот-вот,
Разноцветный (не бегемот, а бабочка)

Можно использовать загадки на логику:

- * Кто под проливным дождем не замочит волосы? (лысый)
- * Какие часы показывают правильное время только 2 раза в сутки? (остановившиеся)
- * А сколько ушей у семи мышей?
- * А сколько лап у десяти котят?
- * А сколько хвостов у шести волков?

Выбирайте любые на ваш вкус и возраст детей!

3) В нашей «копилке» должны быть интересные командные игры. Вот вам парочка, возможно, новых, если в свои вы уже наигрались!

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Дебби Вальдман «Умная Рахель»

Автор занятия: Анна Левинсон



Подъёмный кран

Один из участников ложится или садится на пол (стул, скамейку). Остальные должны поднять его, поддерживая каждый одной рукой. При дружных совместных усилиях группа легко поднимает любого, даже самого тяжёлого участника. Тот, кого поднимают, придумывает себе роль и громко сообщает ее всем:

- я тренер победившей команды
- я полковник, выигравший битву
- я балерина, взметнувшаяся ввысь в танце
- я облако, летящее по небу в жаркий день...

И т. д.

Тише-громче

Все садятся в круг. Водящий выходит из круга и поворачивается спиной. В это время кто-то из участников круга прячет у себя какую-нибудь вещь. Задача водящего – найти человека, у которого спрятана вещь. Помогать ему в поиске будет песня. Когда водящий заходит в круг, все начинают петь, и чем ближе к спрятанному предмету он подходит, тем громче песня; соответственно, чем дальше, тем песня тише.

Здесь очень важна слаженная работа всей команды, от голоса каждого участника зависит результат. Когда предмет найден, прятавший начинает водить.

Тайная почта

Для этой игры нужны два листа бумаги и два маркера.

Игроки садятся «гуськом» или встают друг за другом в колонну.

Первый и последний игроки в колонне получают по листу бумаги и маркеру.

Последний игрок рисует на бумаге какое-то простое изображение (предмет, животное, букву, цифру). Затем он рисует то же самое пальцем на спине соседа перед ним.

Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине следующего игрока то, что, по его мнению, было нарисовано на его спине. И так по порядку, до первого игрока, который должен перенести на бумагу изображённое на его спине.

В конце игры сравниваем два варианта. Это очень забавная игра, дети всегда веселятся, сравнивая начальный вариант с конечным.

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Дебби Вальдман «Умная Рахель»

Автор занятия: Анна Левинсон



Продолжай

Нам понадобятся большой лист бумаги и разноцветные маркеры.

Каждый участник игры должен подрисовать пару штрихов к рисунку предыдущего игрока так, чтобы в конце получился узнаваемый предмет. Так, маленький круг может превратиться в светофор, а простая линия – в ветвистое фруктовое дерево.

Вот ещё несколько подвижных игр в вашу копилку, если вы играете с двумя и более командами.

Что такое?

Командам раздаются карточки с названиями трёх-четырёх предметов.

Каждая команда после краткого обсуждения должна рассказать другой команде об одном из предметов со своей карточки, не называя его. Другая команда угадывает.

Например:

Что это такое?

- Удобное сиденье с подставкой для рук (кресло)
- жидкость, предназначенная для соединения деталей (клей)

И т. п.

Варианты слов для карточек:

Молоко, хлеб, телефон, ножницы, лейка, жираф, луна, дождь, снег.

Покажи!

Необходимо изобразить заданный предмет, привлекая всех участников команды. Задать можно «оркестр», «электричку», «сороконожку», буквы, цифры и другие символы, события и явления.

Считай, не торопись, смотри не ошибись

Заранее готовим стопку с разными числами.

Каждая команда (или каждый участник, если команды маленькие) наугад вытягивает несколько карточек.

Задача – найти сумму всех чисел и быстро назвать результат. Очко получает та команда (или участник), которая первой сосчитала правильно.

Теперь опишем **ход игры**.

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Дебби Вальдман «Умная Рахель»

Автор занятия: Анна Левинсон



1) Взрослый ведущий напоминает детям о том, как ловко Рахель и Яков умели разгадывать загадки, и предлагает детям попробовать свои силы.

Загадок должно быть достаточно, чтобы каждому участнику досталось хотя бы по одной. Если кто-то затрудняется с ответом, команда ему помогает.

За отгадки каждый получает деталь будущего пазла (часть картинки).

После спокойной «мыслительной» деятельности переходим к более подвижным играм, в которых важна роль каждого игрока.

2) Выбирайте на ваш вкус из известных вам или предложенных выше игр: «Подъёмный кран», «Тайная почта», «Тише-громче»...

За прохождение каждой игры участники получают следующие детали пазла.

3) Теперь, когда ребята потрудились и получили все детали пазла, переходим к составлению общей картинки. Что же у нас получилось?

Вот такое развлечение мы можем сами легко и быстро организовать для детей после прочтения книги. Впрочем, эта игра станет и прекрасной «подводкой» к чтению. Просто заранее покажите книгу и заинтригуйте ребят, рассказав в общих чертах о теме книги или её героях.

Удачи вам и приятного чтения!!!