

# Каждой твари по паре

Давайте построим ковчег. Можем нарисовать его очертания на полу (вид сверху) или построить в объеме из подручных материалов.

Линии на полу можно изобразить бумажным скотчем. Для линолеума, ламината или ковра скотч безопасен. Чтобы он не испортил паркетный пол, сначала уменьшим липкость скотча, приклеив его к какой-нибудь тканевой поверхности. В строительстве принимают участие все-все дети и родители. Дадим им маленькие кусочки скотча и все вместе выклеим очертания ковчега.

Строить ковчег можно из столов, стульев, ткани, картона. Пусть это будет не самая архитектурно совершенная конструкция, но зато какинтересно почувствовать себя настоящим строителем.

А теперь Ной (педагог, ведущий) должен собрать на ковчег каждой твари по паре.

Пишем названия разных животных на бумажках. Названия зверей можно вспоминать вместе с детьми, а можно написать заранее. Первый вариант легче, т.к. дети уже будут подготовлены, будут знать, какие звери загаданы. На одной бумажке пишем одно название животного. Каждого вида животных берутся по две бумажки. Количество бумажек должно соответствовать числу участников. Если участников не хватает (нечетное количество), то ведущий тоже принимает участие в игре. Каждый участник тянет бумажку – узнает, какое он животное. Название животного должен знать только он сам, другим участникам рассказывать об этом нельзя. Так как малыши еще не умеют читать, ведущий может шептать им их названия на ушко. В это время другим участникам, чтобы они случайно не подслушивали, можно предложить пошуметь (например, изобразить голосом шум волн, ведь скоро ковчег отправится в плавание).

По команде ведущего все звери выходят в центр комнаты. Задача каждого животного – найти свою пару. Каждый игрок изображает движения своего зверя и одновременно ищет себе подобного. Но делать это нужно совершенно бесшумно, нельзя издавать какие-то звуки, изображать голоса животных. Все звери двигаются одновременно. Когда игроки нашли себе пару, они становятся на край площадки, взявшись за руки. На это задание дается около полутора минут. После того как некоторые или все игроки нашли себе пару, проверим, не ошиблись ли они. Пары по очереди выходят в центр комнаты и изображают движения своих зверей. Остальные игроки пробуют их отгадать. Если игроки правильно нашли друг друга, то они остаются в паре и идут ко входу в ковчег. Если неправильно, то дожидаются свою пару.

После того как все пары собраны, всем зверям можно заходить на ковчег.

Как сказано в Писании, [потоп длился 40 дней и 40 ночей. Остановился ковчег на горах Араратских через 5 месяцев после начала потопы](#). Чем же занимались обитатели ковчега такое долгое время?

В книге написано, что Ной кормил зверей с утра до ночи. Но кого же он кормил первым? Мы думаем, того, кто громче всех просил еду.

Разделимся на две команды, при этом пары остаются вместе. Повесим между командами занавес. Большое полотно ткани (занавеску, скатерть, плед) или кусок картона могут держать двое взрослых. Пара из одной команды подходит со своей стороны к занавесу и изображает голосом крик/звук своего животного. Другая команда, не видя игроков, должна угадать, какой зверь кричит. Если игроки хорошо изображали и их угадали, то Ной кормит их. Можно кормить зверей воображаемой едой, а можно давать какие-то реальные угощения. Здесь я бы прибегла к реалистичности. Если вы кормите обезьянок, то угощайте их бананами (пусть даже это будут печенье, но называйте их бананами). А для лошадок то же самое печенье может превратиться в свежую вкусную травку.

Пока мы угадывали зверей и кормили их, потоп закончился. На небе возшла радуга, и все звери выбежали на землю.