

Детские игры на царский лад

Вместо вступления:

Вы задумывались когда-нибудь о том, почему так часто героями сказок и мифов становятся птицы? Их красота и умение летать во все времена завораживали людей, заставляли их поднимать глаза к небу, мечтать... Вспомним историю о сотворении мира: самые первые живые существа, появившиеся на Земле, – это птицы и рыбы. И если рыбы, плавающие в морях и океанах, видят только то, что спрятано под водой, то птицы, заполнившие небеса, могут любоваться всем великолепием земли с высоты «птичьего полета». Какие тайны и какие знания хранят эти удивительные существа? Во всех культурах и религиях птицы считаются посланниками или вестниками богов. В сказках разных народов они помогают героям, приносят важные вести и часто даже превращаются в людей.

Вы только что прочитали книгу Шелдона Обермана «Мудрая птица». Мы предлагаем не торопиться расставаться с ее героями, а попробовать поиграть с ними в уже известные игры, но на новый лад. Из легенд о царе Соломоне мы знаем, что Бог наделил его особой мудростью, и Соломон стал понимать язык птиц и зверей. Теперь ни одна тайна мира не могла укрыться от него. Быстрые и вездесущие птицы рассказывали ему обо всем.

А давайте представим, как мог быть устроен этот «Птичий телефон»!

Игра первая. «Птичий телефон»

За основу этой игры взята известная игра «Испорченный телефон». В чем особенности нашей модификации?

1. Ведущий игры по жребию или считалке выбирает царя Соломона и царицу Савскую. Эти роли могут не зависеть от пола игроков, или же жребий кидается отдельно среди мальчиков и среди девочек.
2. Игроки садятся «в цепочку»: по краям – царь Соломон и царица Савская, между ними «птицы».
3. «Птичий телефон» передает послания от царя Соломона царице Савской и в обратную сторону – от птицы к птице.
4. Что высокие особы передают друг другу? Разные мудрые мысли. И нельзя потерять

5. «Мудрые мысли» записаны на карточках (эти карточки можно дополнять или заменять) и разделены на две стопки – одна у царицы Савской, другая – у царя Соломона. Царица говорит на ухо первой птице мудрое изречение, далее птицы по цепочке передают это изречение друг другу, пока оно не достигнет ушей царя Соломона.

6. Царь Соломон вслух произносит изречение. Далее следующее послание отправляется в обратном направлении – к царице Савской.

7. А если послание исказилось по дороге? Надо искать, какая из птиц ошиблась. Тот, кто отправлял почту (царь Соломон или царица Савская) придумывает ей любое штрафное задание, например:

- a. выбыть из игры до следующего кона;
- b. «полетать» по комнате или в любом заданном направлении;
- c. спеть песню;
- d. насмешить царя... и т. д.

8. В любой момент игры Ведущий может скомандовать: «Птицы улетели!» В этот момент все начинают движение по комнате (садиться нельзя). Далее Ведущий говорит: «Птицы сели!» Все садятся на любые места. Те, кто займут два крайних места, становятся царем и царицей (можно заранее договориться, что с одного края может сесть только девочка, а с другого – только мальчик).

9. Что может использоваться в качестве «мудрых мыслей»? Это могут быть поговорки, научные или интересные факты о Земле, природе, космосе, стихотворные строки, строки из книг, которые выбирает каждая из «царствующих особ», и даже правила. Примеры поговорок вы найдете в Приложении к занятию.

Помните, когда царица Савская прибыла в Иерусалим, она со своей свитой и с диковинными африканскими зверями остановилась у роскошных ворот дворца царя Соломона? Самое время сыграть в игру «Золотые ворота».

Эта игра известна многим детям, но мы немного изменим ее правила и получим новую игру, в которую будут играть царь Соломон, царица Савская и ее многочисленные звери.

Игра вторая. «Царские золотые ворота»

1. По считалке выбирается пара, образующая «ворота». Одна половина ворот принадлежит царю Соломону, другая – царице Савской.
2. Выбранная пара должна потихоньку договориться, какое у кого будет тайное

слово. Никто не должен знать, какое слово кому принадлежит, это секрет. Слова должны быть интересными, привлекательными, чтобы было трудно выбрать, какое из них лучше.

3. Пока пара сговаривается, остальные игроки становятся друг за другом, положив друг другу руки на плечи.

4. Выбранная пара, взявшись за руки, поднимает сцепленные руки вместе, образуя подобие ворот.

5. Остальные участники проходят круг за кругом под воротами под присказку (мы немного изменили известные слова): «Золотые ворота, проходите, господа! Звери, проходите, лапы берегите! Небо, солнце, дождь, вода – закрываем ворота!» На последних словах руки, образующие ворота, опускаются и «ловят» одного из игроков.

6. Остальные игроки отбегают и строятся в новую цепочку. А попавшегося игрока «на ушко» просят выбрать одно из двух загаданных слов, например: «взрыв» или «радуга»? Игрок выбирает, и ему сообщают, за какой половинкой «ворот» он должен встать.

7. Игра продолжается, «ворота» с двух сторон все более увеличиваются за счет присоединившихся игроков.

8. Последний оставшийся игрок тоже выбирает из двух слов и присоединяется к соответствующей команде.

9. Теперь, если силы равны, можно устроить перетягивание каната и выяснить, кто сильнее – царь Соломон или царица Савская. А можно просто посчитать игроков в каждой команде и таким образом выяснить, какая команда победила.

На «царский лад» можно переделать много известных детских игр. Так, можно изменить и обновить известную игру «Краски», превратив ее в игру «Птицы».

Игра третья. «Птицы»

1. Участники игры выбирают Царя птиц (в этой игре он важнее всех царей и всех цариц) и царя Соломона (если мальчика) или царицу Савскую (если девочку).

2. Дети выбирают, какими они будут птицами.

3. Заранее очерчивается круг или оговаривается расстояние, на которое будут «улетать» птицы, спасаясь от погони.

4. Каждая птица говорит свое название Царю птиц – повторяться нельзя. Царь птиц должен запомнить всех своих птиц.

5. Когда все птицы сказали свои имена, приходит царь Соломон (или царица Савская) и беседует с Царем птиц:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Царь Соломон! (или царица Савская)
- Зачем пришел?
- За птицей.
- За какой?
- За голубем (называет любую птицу).

Если голубя (или другой названной птицы) среди птиц нет, то Царь птиц говорит:

- Скачи на одной ножке по голубиной дорожке – отсюда до двери найди голубиные сапожки, поноси да назад принеси! (Царь или царица должны выполнить задание Царя птиц и снова вернуться за птицей.)

Если царь Соломон (царица Савская) угадал название птицы, то Царь птиц говорит: Давай пять рублей, лети за ней. Догонишь – твоя, не догонишь – моя.

- Царь Соломон должен ударить по ладони Царя птиц. После этого названная птица убегает (на заранее оговоренное расстояние), царь догоняет. Если догнал – меняется с ней ролью, если не догнал, игра повторяется.

Еще несколько идей:

Игра «**День-ночь**» превращается в игру «**Птицы, царь и царица**»:

На словах ведущего: «Царь Соломон!» все птицы радостно летают, а на словах ведущего «царица Савская!» – скорее прячутся в домики (царица хотела построить дворец из клювов, как тут не бояться).

Игра «**Ветер дует на...**» превращается в игру «**Соломон зовет!**»:

Дети в кругу выбирают себе названия птиц – по две-три одинаковых. На словах «Соломон зовет соловьев» меняются местами соловьи, на словах «Соломон зовет чаек» меняются местами чайки. На словах «Соломон зовет... всех птиц!» все птицы меняются местами, а ведущий может занять одно из свободных мест. Оставшийся без места игрок становится ведущим.

Попробуйте переделать на «царский лад» и другие детские игры. Ведь каждое изменение делает игру для детей совершенно новой!

Приложение. Некоторые поговорки для игры в «Птичий телефон»

Доброе слово доходит до сердца.
Тише едешь, дальше будешь.
В гостях хорошо, а дома лучше.
Кто много читает, тот много знает.
Друг познается в беде.
Старый друг лучше новых двух.
Слово – серебро, молчание – золото.
Лучше поздно, чем никогда.
Что посеешь, то и пожнешь.
Как аукнется, так и откликнется.
Всему свое время.
Птицу видно по полету.
Уговор дороже денег.
Семь раз отмерь, один отрежь.
Слово не воробей, вылетит – не поймаешь.
Нет дыма без огня.
Нет друга – ищи, а нашел – береги.
Не все то золото, что блестит.
Дело мастера боится.
Глаза боятся, а руки делают.
Шалаш, где смеются, богаче дворца, где скучают.
Одна голова хорошо, а две лучше.
На ошибках учатся.