

Рыцарские активности

Рыцари!.. Много сотен лет это слово служит символом доблести, отваги и чести. Наверняка, многие из вас представляли себя рыцарями или прекрасными дамами, в честь которых смельчаки устраивали рыцарские турниры. Сегодня мы познакомимся с восемью храбрыми рыцарями Хануки, среди которых были и мальчики, и девочки, и узнаем, удалось ли им укротить дракона и устроить праздничный пир. Нам же самим предстоит раздобыть древние карты, оседлать своих скакунов и отправиться в настоящее рыцарское приключение.

Ну что, давайте усядемся в круг и начнем читать историю «Восемь рыцарей».

1. Игра «Лошадиные скачки»

Дочитайте до того момента, когда рыцари отправились в путь. Рассмотрите иллюстрацию, где восемь наездников выстроились в ряд: обратите внимание на разноцветные попоны и гербы на них. Обсудите, что может значить каждый герб: почему, например, у сэра Ругелаха нарисован круассан, а у сэра Юлика – весы.

Предложите участникам представить свою лошадку и рассказать, какого она размера (*показать руками её рост/длину*), какого цвета, есть ли у неё попона и какой на ней вышит герб. Затем юным наездникам предстоит научиться управлять своими скакунами.

«Лошадиные скачки» – веселая динамичная игра, её цель – эмоциональная разгрузка и настройка на дальнейшую активность. Дети встают в круг или полукруг – так, чтобы всем было видно ведущего и выполняют его команды.

Ведущий:

– Покажите ваши ладони.

Дети показывают свои ладошки.

Ведущий:

– Есть ли у вас коленки? Хлопните поочередно каждой ладошкой по коленям.

Игроки вместе с ведущим вразнобой хлопают по коленям, имитируя топот копыт: «хлоп-хлоп-хлоп».

Ведущий:

– Отлично. Именно так будут скакать наши лошади. Повторяйте движения за мной. Теперь представьте, что впереди каменная мостовая (*все поочерёдно стучат кулаками по груди*). Потом мы скачем по болоту (*дёргают себя за щёки*). А теперь бежим по песку (*трут ладонями друг об друга*). Вдруг перед нами вырастает барьер (*ведущий и игроки делают один хлопок сразу двумя ладонями и как бы зависают на пару секунд над препятствием*)! У вас хорошо получается и, значит, вы уже готовы участвовать в скачках! Сядьте удобнее на свою лошадь, поправьте забрало на своем шлеме, попону на лошади и... мы отправляемся на линию старта.

Игроки вместе с ведущим хлопают ладошками о колени.

Ведущий:

– Приготовьтесь! На старт! Внимание! Марш!

Ведущий постепенно убыстряет «бег» (*начинает быстрее хлопать по коленям*).

– Бежим по мостовой. Скачем по траве. Опять мостовая. Песок. Барьер. Двойной барьер (*играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями*).

– А вот и финишная прямая, скачем очень быстро. Финиш! Ура! Награждение победителей!

Все хлопают в ладоши.

А теперь давайте узнаем, кого повстречали рыцари Хануки на своем пути.

2. Читаем и играем в активную игру «На стол! Под стол! Стучать!»

Все усаживаются, и ведущий продолжает читать, показывая иллюстрации. Если время и атмосфера в группе располагают, можно предлагать желающим прочесть вслух по предложению из книги. Младшие школьники с радостью продемонстрируют своё умение читать.

По ходу чтения после каждого фрагмента о том, как кто-то из рыцарей помог в подготовке к празднику, останавливайтесь и вместе с детьми придумывайте несложный жест, который символизировал бы героя.

Например, сэра Алекс починил дрейдл – движением может быть особое вращение кистей рук, обозначающее дрейдл или то, как рыцарь вырезал его из чурбачка;

движение сэра Габи – то, как он трёт на тёрке картошку; жест сэра Марго – копьё, направленное вверх; у сэра Ругелаха и сэра Беллы может быть одно и то же движение – будто они скачут на лошади в поисках Страхолюда и т. д.

С каждым новым движением повторяйте предыдущие жесты и имена рыцарей, к которым эти жесты относятся. Так к концу книги участники запомнят эти 7-8 несложных движений. Они нам пригодятся для весёлой игры «На стол! Под стол! Стучать!», которая, с одной стороны, развивает внимание ребёнка, а с другой позволяет в непринужденной форме запомнить разные этапы подготовки к празднику.

Правила игры: все встают в круг, ведущий – в центр; игроки должны выполнять словесные команды ведущего, при этом он старается запутать игроков. Сначала ведущий называет по очереди имена рыцарей и сам показывает выученные движения, а игроки повторяют за ним. Когда дети привыкнут повторять движения за ведущим, он начинает их путать: говорит имя одного из рыцарей, а выполняет движение другого. Например: ведущий говорит: «сэр Марго», а сам вместо копья показывает, как трёт картошку на тёрке.

3. Карта сокровищ

Найдите вместе с детьми в книге карту. Обсудите, что указывает на её древность: пожелтевшая бумага, оборванные или обожжённые края, нарисованные от руки рисунки и др. Узнайте, умеет ли кто-то ориентироваться по карте.

Предложите детям нарисовать свою собственную карту, а потом, когда вся семья соберётся на праздновании Хануки, устроить небольшое приключение – отправиться на поиски сокровищ. В качестве клада могут послужить конфеты или любая другая сладость, которую заранее можно положить в укромное место, отмеченное на карте.

Для создания карты понадобится: белый лист бумаги формата А4 (как для принтера) – 2 шт., чайные пакетики – 2 шт., бумажная салфетка, красный и коричневые фломастеры.

1. Заранее заварите 2 чайных пакетика в половине стакана кипятка. Когда вода остынет, возьмите пакетик и хорошо его отожмите, чтобы вода не капала.



Затонируйте с его помощью весь белый лист с одной стороны. Если пакетик порвется, используйте запасной. Промокните салфеткой лист, чтобы собрать лишнюю влагу.

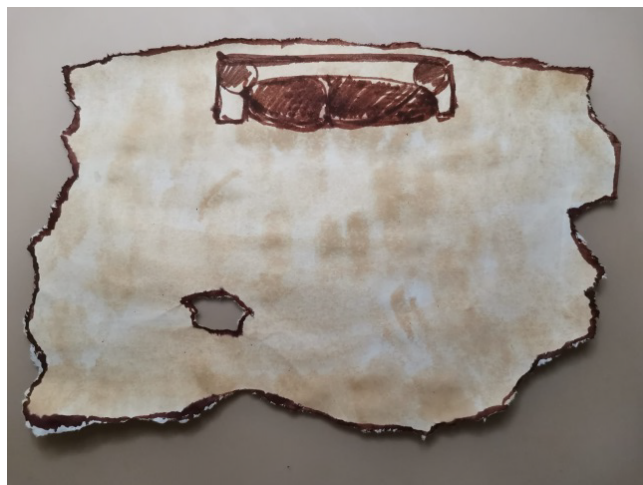
2. Пока лист влажный, аккуратно оторвите тонкие полоски по краям листа. Так карта будет выглядеть потрёпанной.

3. Для эффектности можно оторвать кусок бумаги в середине (будто карту прожгли насквозь). Подсохший лист скомкайте в руках, будто лепите снежок.

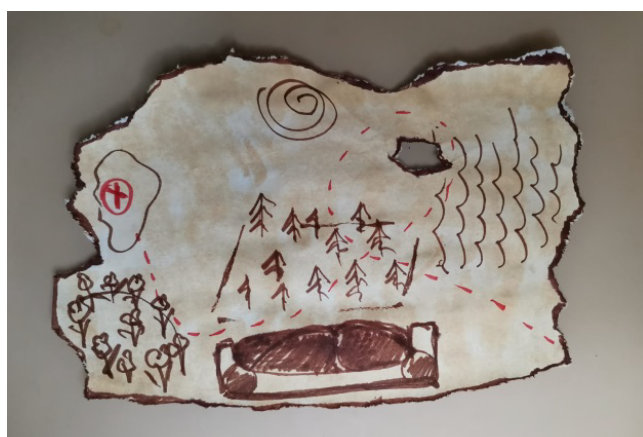
4. Разгладьте карту ладонью и положите под неё второй лист белой бумаги. С помощью коричневого фломастера обведите по кромке края карты.



5. Теперь нужно начертить схематический план расположения в комнате или во дворе «стратегически» важных объектов. Нарисуйте один узнаваемый объект: например, диван.



6. От него можно нарисовать схематичный маршрут пунктирной линией другого цвета, петляющий по квартире и заканчивающийся крестиком в каком-нибудь углу, где спрятаны «сокровища». Не рисуйте больше ничего конкретного, иначе задание будет слишком простым. Лучше нарисовать сказочные объекты, такие как тёмный лес, море и тому подобное.



7. Сверните карту в трубочку, перевяжите тонкой бечёвкой. Карта готова.

8. Не забудьте спрятать сокровища в том месте, где вы поставили крестик на карте.

Весёлой Хануки!