

Пасхальная мышка в поисках хлебных крошек

Я бы назвала эту историю «Сказка о том, как мышка помогла Ривке...», но давайте разберём с детьми историю про Ривку и пасхальную мышку поближе.

На первой же странице сказки мы несколько раз встречаемся с фразой «...в полном одиночестве...». Кажется, что стоит обратить внимание юного читателя на эту фразу. Обсудите с детьми:

Кажется, что стоит обратить внимание юного читателя на эту фразу. Обсудите с детьми:

Что такое одиночество?

В чём оно может проявляться?

Приходилось ли вам сталкиваться с одиночеством?

Что вы чувствовали в это время?

Каково это: встречать праздник без семьи и друзей?

А как можно помочь одинокому человеку?

Что можно для него сделать?

Это не такая уж лёгкая тема для беседы с детьми. Но она важная. Так дети могут лучше научиться понимать чувства других людей.

Давно ли вы спрашивали «Как дела?» у своих бабушек и дедушек?

А может, бабушка или дедушка живут одни? В другом городе? В другой стране?

Как часто вы общаетесь с ними? Звоните просто так поболтать?

А вот прямо сейчас можно взять телефон и позвонить им? А если нарисовать открытку и послать по почте?

А может быть, и в гости прийти?

Так получилось и в нашей сказке: именно Мышка, укравшая кусочек хлеба у Ривки, привела друзей в её дом. И Ривка провела пасхальный Седер вместе с добрыми соседями, а не в одиночестве.

Как думаете, что чувствовала Ривка, сидя за пасхальным столом в окружении друзей?
Была ли она благодарна мышке?
В чем проявилась её благодарность?

Помимо сложной, но важной беседы можно поиграть в настольную игру, в которой дети вместе с мышкой будут искать хлебные крошки, чтобы очистить от них дом.

Распечатайте 16-клеточное поле из приложения 1. Приготовьте небольшую фигурку мышки – такую, чтобы она помещалась в размер клетки игрового поля. Если у вас нет подходящей фигурки, можно слепить её из пластилина либо нарисовать мышку и приклеить, например, на половинку яйца от киндера – любой предмет, который будет удобно передвигать по клеточкам.

Также возьмите небольшой кусочек хлеба, белого или чёрного. А если вы уже подготовили дом к празднованию Песаха, подойдёт небольшой камушек, который будет «играть роль» кусочка хлеба.

Задача игры – помочь мышке добраться до хамеца, путешествуя по клеточкам. Вариантов игры есть несколько.

Вариант 1.

В самом простом варианте игры, подходящем даже для трёхлетних игроков, указания даются голосом.

Первый участник размещает в одной из клеток мышку, а в клетке подальше от неё – крошку хлеба. Затем он поручает второму провести мышку и даёт ему указания.

Например, наша хлебная крошка расположена в клетке под номером 14, а мышка расположилась в клетке номер 5. Чтобы мышка добралась до хлеба, можно дать такое задание: «Пройди две клеточки вправо, одну клеточку вниз, одну влево. Теперь ещё одну вниз. Вот крошка хлеба!» Таким образом мышка может собирать крошки хлеба столько раз, сколько захотят решать.

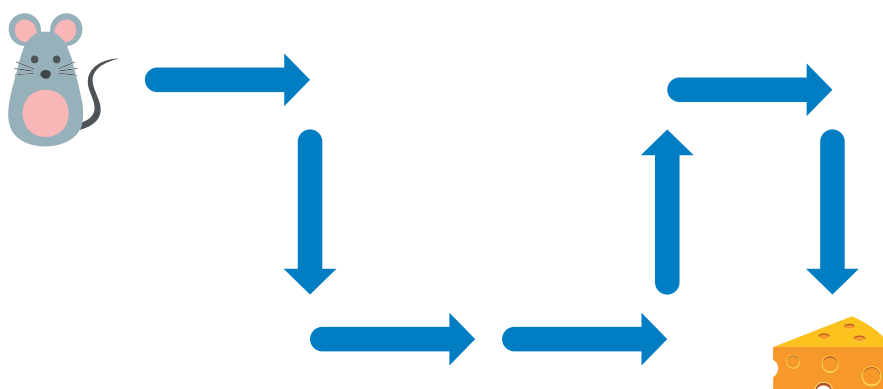
Здорово будет, если каждый игрок сможет побывать и «создателем» маршрута, и «мышкой», которой нужно пройти маршрут, построенный другим игроком.

Вариант 2

Вариант посложнее подойдет более старшим детям, которые понимают, что такое схема и как обозначать направления движения. Этот вариант игры хорошо развивает пространственное мышление и фантазию.

Первый игрок расставляет на поле мышку и кусочек хлеба. Второй игрок зарисовывает стрелочками свой вариант маршрута, которым мышка может добраться до крошки. Чем сложнее и длиннее путь, тем интереснее! Как только маршрут нарисован, первый игрок тестирует его – сможет ли мышка добраться до хлебной крошки, следуя схеме?

Пример схемы:



Вариант 3 – Маршрутная карта.

В этом варианте используются готовые маршрутные карточки. Игрок вытягивает одну карточку, выставляет мышку и хлебную крошку в указанных на карточке клетках и выбирает тот маршрут из предложенных, который позволит мышке добраться до крошки.

Маршрутная карточка 1

Мышка: клетка 1

Крошка: клетка 16

1. Вправо → Вправо → Вправо → Вниз → Вниз → Вниз → Вправо
2. Вправо → Вправо → Вниз → Вниз → Вправо → Вправо → Вниз
3. Вниз → Вправо → Вправо → Вниз → Вниз → Вправо → Вправо

Маршрутная карточка 2

Мышка: клетка 5

Крошка: клетка 12

1. Вправо → Вправо → Вниз → Вниз → Вправо
2. Вниз → Вниз → Вправо → Вправо → Вверх → Вправо
3. Вправо → Вниз → Вправо → Вниз → Влево → Вниз → Вправо

Маршрутная карточка 3

Мышка: клетка 3

Крошка: клетка 14

1. Вправо → Вниз → Вниз → Вниз → Влево → Влево
2. Вниз → Вниз → Вправо → Вправо → Вверх → Вниз → Влево
3. Вправо → Вниз → Влево → Вниз → Вниз → Вправо → Влево

Маршрутная карточка 4

Мышка: клетка 10

Крошка: клетка 16

1. Вверх → Вверх → Влево → Влево
2. Влево → Влево → Вверх → Вверх → Вправо → Вниз
3. Вверх → Влево → Влево → Вверх → Вправо → Вправо

Маршрутная карточка 5

Мышка: клетка 7

Крошка: клетка 15

1. Вниз → Вниз → Влево → Вниз
 2. Влево → Влево → Вниз → Вниз → Вправо → Вниз
 3. Вниз → Влево → Вниз → Влево → Вверх → Вправо → Вниз
-

А вот ещё возможные варианты для игры:

Задание 1: Проложи маршрут

Проложи маршрут для мышки, если:

- а) мышка находится в клетке 5, а крошка – в клетке 11;
- б) мышка в клетке 2, а крошка – в клетке 15.
- в) мышка в клетке 7, а крошка – в клетке 13.

Задание 2: Составь маршрут

Придумай и запиши свой маршрут для мышки из любой клетки к крошке в любой другой клетке.

Задание 3: Кратчайший путь

Проложи кратчайший путь от клетки 6 до клетки 13 и объясни, почему он является самым коротким. Может ли таких путей быть больше одного? Примеры маршрутов. Вот три более сложных маршрута для мышки:

Маршрут 1

– Мышка в клетке 3, крошка в клетке 14.

– Путь:

- 1 клетка вправо (3 → 4)
- 2 клетки вниз (4 → 8 → 12)
- 2 клетки влево (12 → 11 → 10)
- 1 клетка вниз (10 → 14)

Маршрут 2

– Мышка в клетке 16, крошка в клетке 5.

– Путь:

- 3 клетки влево (16 → 15 → 14 → 13)
- 3 клетки вверх (13 → 9 → 5)

Маршрут 3

– Мышка в клетке 6, крошка в клетке 13.

– Путь:

- 2 клетки вправо (6 → 7 → 8)
- 2 клетки вниз (8 → 12 → 16)
- 3 клетки влево (16 → 15 → 14 → 13)

Вариант игры с кубиком

В этом варианте потребуются игральный кубик. Его можно склеить из бумаги и написать на гранях цифры от 1 до 6. Участник бросает один кубик и помещает мышку в клеточку, соответствующую номеру на выпавшей грани.

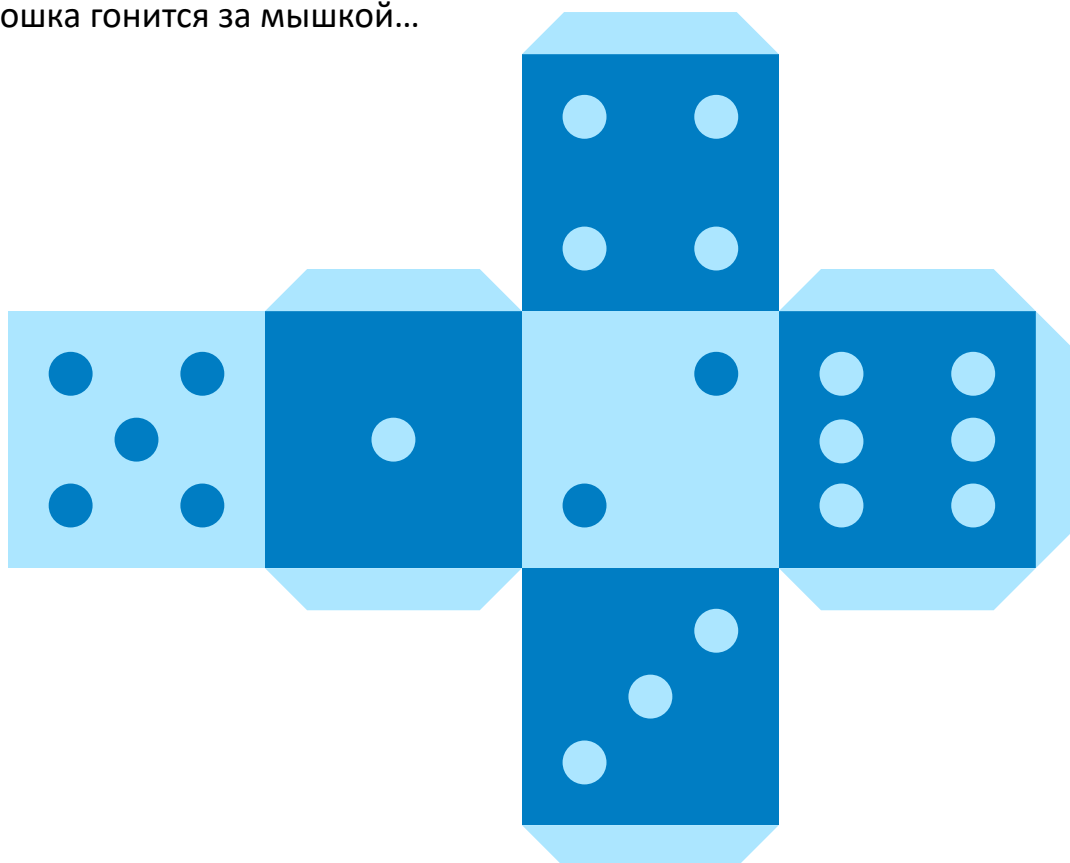
Для того, чтобы найти место для крошки, игрок бросает два кубика (или один кубик два раза) и считает сумму чисел на гранях.

Когда мышка и крошка на своих местах, нужно кинуть кубик один раз. Число, выпавшее на грани, означает количество клеток, по которым может двигаться мышка в рамках одного хода. Конечно, мышка ходит только по вертикали и горизонтали в пределах игрового поля. Задача – добраться до хлебной крошки за наименьшее число бросков кубика.

Если вы увеличите игровое поле, то и задания станут более сложными.

Придумывать задания можно столько, сколько будет сохраняться интерес к игре. Героев тоже можно менять:

- Ривка ищет мышку;
- соседи идут в дом Ривки;
- кошка гонится за мышкой...



Что же дают подобные игры для развития детей?

1. **Развивается пространственное мышление** – ребёнок учится ориентироваться на плоскости, оценивать расположение объектов и планировать движение в нужном направлении.
2. **Развивается логическое мышление** – необходимо анализировать возможные пути, выбирать оптимальный маршрут и предугадывать результат каждого шага.
3. **Тренируются навыки счёта и последовательности действий** – ребёнок учится считать шаги, продумывать порядок действий и придерживаться последовательности (например, два шага вправо, один шаг вниз и т. д.).
4. **Ребёнок учится концентрировать внимание** на выполнении задания.
5. **Развивается гибкость мышления и умение искать альтернативные решения** – возможность прохождения одного маршрута разными способами помогает развивать креативность и учит находить альтернативные пути.
6. **Развивается моторика и координации** – если задание выполняется на бумаге или с помощью движений пальцем по планшету, это способствует развитию мелкой моторики.

Вот так и серьёзно, и интересно, и полезно можно провести время вместе с книгой «Пасхальная мышка».

Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Джой Нелкин Видер "Пасхальная мышка"

Автор занятия: Юлия Армфельд

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16