

Ханукальная эстафета

На этом занятии мы разыщем произведения искусства, спрятанные в книге, потренируем память в игре «Мемори», вообразим себя ханукальными предметами и окажемся в желудке у старушки-малютки, а в конце примем участие в самом настоящем чемпионате обжор!

В поисках шедевров.

Перед чтением книги распечатайте “Примечание художника” по числу участников, либо выведите картинки на экран проектора. Расскажите, что художник Дэвид Слоним нарисовал шуточные пародии на известные картины и спрятал их в книге «Старушка, которая съела дрейдл». Раздайте распечатки, рассмотрите картины на них и предложите детям придумать с их помощью свой рассказ про старушку. Теперь давайте узнаем, что же случилось на самом деле! Попросите детей внимательно следить за изображениями, которые вы будете показывать по ходу чтения, и отмечать карандашом на своих распечатках соответствующие картины. После чтения сверьтесь, все ли рисунки из примечания были найдены на страницах книги. Если не все, помогите их разыскать.

«Мемори».

Дети любят «Мемори». Это игра поднимает настроение и отлично тренирует память. А ещё это прекрасная возможность по ходу игры обсудить ханукальную традицию: что такое дрейдл, из чего делают латкес и когда зажигают менору.

Распечатайте и вырежьте карточки с изображениями в двух экземплярах (Скачать).

Суть игры проста. Карточки выкладываются на стол или пол «рубашкой» вверх. Далее по очереди каждый игрок открывает две любые карточки, показывая их всем. Если на них изображены одинаковые рисунки, он забирает их себе и вскрывает следующую пару. Если рисунки разные, возвращает их на то же место, а ход переходит к следующему игроку.

Игры

Рекомендуемый возраст: 4-5 лет

Кэрин Яковиц «Старушка, которая съела дрейdl»

Автор занятия: Анастасия Тарасова



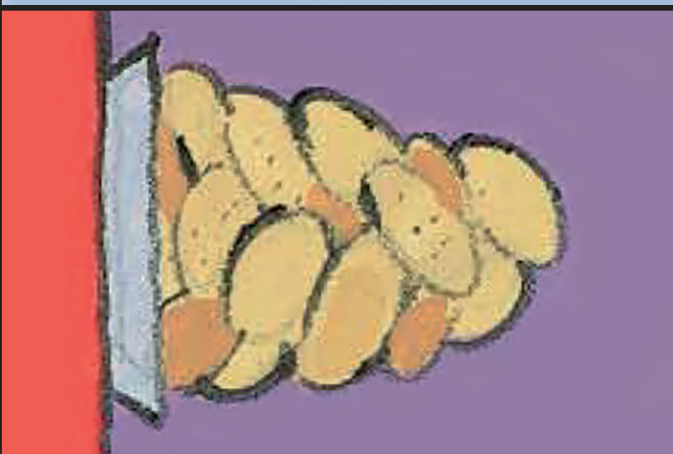
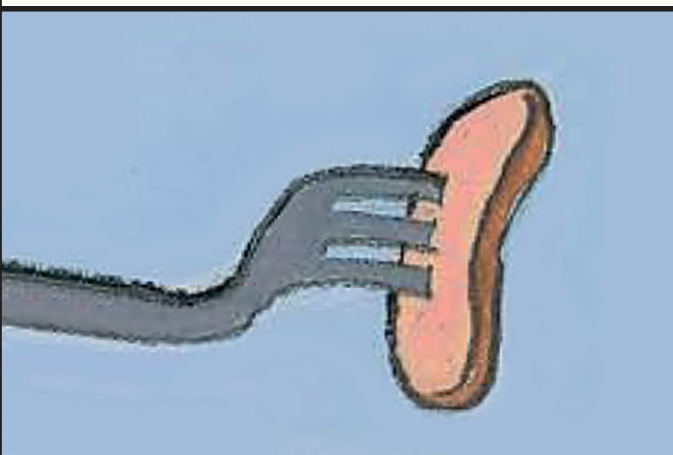
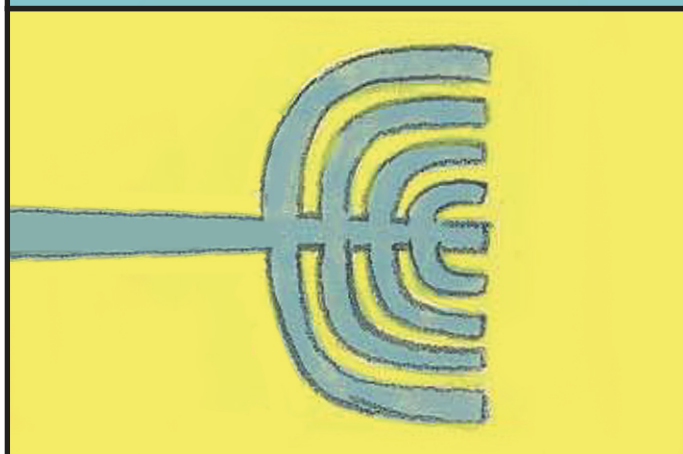
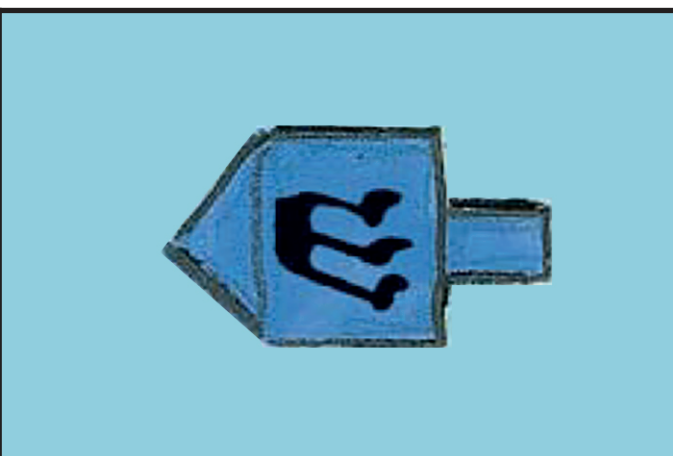
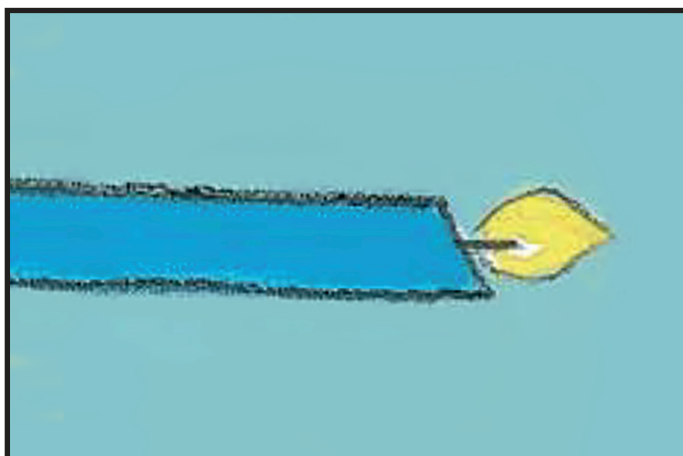
GENESIS
PHILANTHROPY
GROUP



PJ Library
СЕРИЯЛЬНЫЕ ИСТОРИИ
И СКАЗКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ



ДЖОЙНТ



В животе у бабушки.

Эта тактильная игра на сплочение поможет детям ближе познакомиться друг с другом.

Подготовьте «живот бабушки» – положите на пол большой лист бумаги (ватман формата А2, например; размер зависит от количества детей).

Сверните и положите в шляпу 8 разных карточек из предыдущей игры. Если детей больше восьми, положите вторые экземпляры, чтобы общее число карточек соответствовало количеству участников. Каждый вынимает по одной карточке – и на время превращается в дрейдл, раскаленное масло, латкес, мусс, корейку, монеты и таблетки, менору или свечу. Предложите команде выстроиться в ряд в том порядке, в котором бабушка съела эти предметы. Теперь всем пора отправиться в живот бабушки!

Команда должна простоять на листе бумаги 5 секунд, не касаясь пола за его пределами и не произнося ни слова. Сначала это легко. Но в книге бабушка – малютка, значит, и живот у неё тоже маленький. Поэтому складываем лист вдвое, а задача остаётся той же: поместиться и простоять 5 секунд, не касаясь пола. Если и это оказалось просто, складываем лист ещё и ещё, пока задача не окажется невыполнимой!

Эстафета ожор

Каково это – слопать всё, что находится на столе? Проверим! Привяжите с помощью малярного скотча (он не оставляет следов) подушки или сложенные пледы к животам детей поверх одежды. Теперь, когда все превратились в наевшихся ожор, устройте весёлую эстафету.

Если участников более четырёх, можно ввести элемент соревновательности, разделив детей на две команды. Команды соревнуются друг с другом в скорости по правилам эстафеты: каждый участник должен как можно быстрее выполнить задание, передав эстафету следующему игроку. Если участвует одна команда, ребята проходят каждый маршрут дважды, чтобы установить свой командный рекорд.

Этапы эстафеты:

С кочки на кочку (будто ожоры бегут до ближайшей аптеки). Ведущий выкладывает оторванные куски ватмана на расстоянии детского шага друг от друга между

Игры

Рекомендуемый возраст: 4-5 лет

Кэрин Яковиц «Старушка, которая съела дрейдл»

Автор занятия: Анастасия Тарасова



GENESIS
PHILANTHROPY
GROUP



противоположными углами комнаты. Их можно положить как на пол, так и на стул, под стол и так далее. Чем сложнее путь, тем интереснее. Если участвует две команды, то лучше проложить два параллельных маршрута.

Фруктовые гонки (когда хочется съесть ещё что-то, но в животе нет места). Задача эстафеты – прокатить с помощью карандаша круглый фрукт (яблоко, гранат или апельсин) от старта до финиша и обратно. Руками фрукт трогать нельзя!

Гусиные шаги (когда нет сил подняться, а идти надо). Задача – на корточках пробежать до финиша и обратно.

И всё это с привязанной к животу подушкой!