Игры
Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Элизабет Сьюнби и Лорел Молк
«Где взять место для щенка?»
Автор занятия: Анастасия Тарасова

Найдется ли место?

На этом занятии мы почитаем книгу, иногда отвлекаясь, чтобы поиграть. Это поможет участникам лучше прочувствовать и запомнить историю, пережить описанные события, найти у себя что-то общее с героями и, возможно, убедиться, что порой всё не так однозначно, как кажется сперва. Ребят ждут активные и командные игры, творческие задания, а также настоящий физический эксперимент!

Усевшись в круг, начните чтение. После слов *«Мие казалось, что места для щенка у них вполне достаточно. Она же не просила завести слона…»* и просмотра иллюстраций узнайте у детей, есть ли у них дома домашние животные. Хотят ли они завести ещё какое-нибудь животное у себя в квартире? Знакомы ли им переживания Мии? Может, они мечтают о чём-то, на что родители пока не согласны?

После слов *«Бабушка одобрила план Мии и начала договариваться со своими друзьями...»* дайте участникам возможность догадаться, какой это мог быть план. Прежде чем узнать разгадку, предложите весёлую игру, в которой, как и в книге, устраивается небольшой заговор за спиной у одного из них.

«Сантики-фантики-Лимпопо»

Участники становятся в круг. Выбирают водящего и просят ненадолго выйти в другую комнату. В это время группа договаривается, кто будет «танцором». Его задача показывать различные движения, меняя их, когда водящий отворачивается. Задача всех участников – синхронно повторять все движения, которые показывает «танцор». Игра начинается всеми участниками со слов: «Сантики-фантики-Лимпопо». Затем «танцор» показывает движения, группа копирует их, по-прежнему повторяя слова: «Сантики-фантики-Лимпопо». Задача водящего – с трёх попыток определить «танцора». Участники не должны постоянно смотреть на «танцора», чтоб его сразу не угадали! Если водящий отгадал, то «танцор» занимает его место и игра продолжается.

После игры можно попросить водящих поделиться, было ли им комфортно в ситуации, когда все участники у них за спиной договорились о чём-то.

Котик-кролик

Дочитав до фразы «Котик стал гоняться за кроликом, который скакал и носился по

комнате…», предложите детям яркую соревновательную командную игру.

Дети встают в круг и рассчитываются на «котиков» и «кроликов» (по принципу «первый-второй»). Итак, внутри круга теперь две команды. Ведущий достаёт два небольших предмета (например, моток скотча, головной убор, теннисный мяч и тому подобное) и отдаёт их представителям команд. Один из предметов теперь – котик, другой – кролик. Кролик должен убежать от котика, а котик – догнать кролика. Бегать предметы могут только по кругу, их необходимо передавать из рук в руки через одного игрока, то есть от соседа по своей команде к соседу. Перекидывать нельзя! Во время игры кролик и котик могут менять направление движения. Если котик перепрыгнет кролика, то команда «котиков» выиграла. Если кролик в течение трёх минут не пойман, то выиграла команда «кроликов». В игре может быть несколько раундов. Если участников меньше восьми, то можно не делиться на команды, а передавать котика и кролика от соседа к соседу.

Игры с ватманом

«А бабушка с Роджером вернулись в свою свежевыкрашенную квартиру…» Давайте попробуем провести небольшой творческий эксперимент: на ватмане, прикреплённом к стене, нарисован дом (контур дома должен заранее нарисовать ведущий). Предложите участникам подсчитать, сколько зверей и людей смогут в нём поместиться. А если у них всего 5 минут? Вот и проверьте: раздайте каждому участнику фломастер и по команде попросите начать рисовать на доме животных, людей и всё, что захотят. Через 5 минут скажите «стоп» и вместе посчитайте, сколько существ или предметов поместилось в доме. Похлопайте тому, кто оказался в своих прогнозах ближе всех.

А теперь пусть ребята сами уместятся на этом ватмане. Получится? Это игра на командообразование, в которой важно всем вместе работать на одну цель. Положите ватман на пол. Попросите ребят встать на этот «островок». Если получилось, дети отходят; сложите ватман вдвое и снова позовите их встать на него. Поэкспериментируйте: какова должна быть минимальная величина «острова», чтобы на нём поместилась вся команда?

Эксперимент «найдется ли место?»

После окончания книги самое время провести настоящий физический эксперимент! Всё может делать сам ведущий, наглядно показывая каждый этап группе, но можно и раздать необходимые материалы каждому участнику или делать всё всем вместе.

Вам понадобятся: прозрачная ёмкость небольшого размера (стакан, банка, пластиковый стаканчик и т. д.), мячики для пинг-понга, нут и поваренная соль. Ингредиенты можно заменить на любые другие, главное, чтоб соблюдался принцип: у каждого следующего слоя более мелкая фракция.

1. Поместите в ёмкость мячики. Бокал заполнен?

2. Насыпьте нут. Осталось место?

3. Добавьте соль. А теперь?

Иногда места гораздо больше, чем нам кажется!