



EU4Youth



ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«БЕЛОРУССКИЙ ЗЕЛЁНЫЙ КРЕСТ»



National Environmental Center



GREEN CROSS UKRAÏNA



fondazione  
Giovanni Paolo II



# ИГРА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ РАСТЕНИЙ»

## ИГРА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ РАСТЕНИЙ»



**Составители пособия:** Выгонная Анна Альбертовна, Скакун Людмила Сергеевна.

**Рисунки:** Овсянникова Валентина Игоревна.

В пособии используются фотографии проведения игры на базе Дубровской, Утевской и Юрцевской школ – участниц проекта «Школьный сад», а также тренерского центра проекта.

Пособие является частью программы «Агротуризм».

Адресовано учителям, руководителям кружков, старшим школьникам и всем интересующимся предметом.

Пособие подготовлено в рамках проекта международной технической помощи «EU4Youth: «Школьный сад» для развития сельскохозяйственного предпринимательства», который финансируется Европейским союзом и софинансируется Международным зелёным крестом.

Ответственность за содержание данной публикации несёт общественная организация «Белорусский зелёный крест», и она ни в коей мере не отражает точку зрения Европейского союза и Международного зелёного креста.

ОО «Белорусский зелёный крест»

220026, Партизанский пр-т, д. 95, пом. 10, г. Минск, Республика Беларусь

gcb@greencross.by

www.greencross.by

© Выгонная А.А.

© Скакун Л.С.

© Овсянникова В.И.

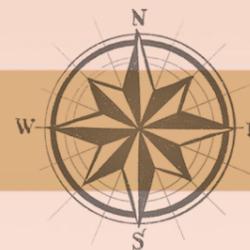
© ОО «Белорусский зелёный крест»

Картофель, огурец, помидор, лук, морковь, свёкла – эти растения известны даже дошкольникам. Все они растут и на огородах участников нашего проекта «Школьный сад». Но не каждый школьник знает, что до того, как эти растения попали к нам в огород и на стол, с ними произошло множество приключений! Например, картофель был объявлен съедобным только в 1772 году, а до этого он считался декоративной культурой – известно, что его цветками украшала свои платья королева Мария Антуанетта. Морковка в Европе очень долго использовалась как лошадиный корм, и лишь в 16 веке учёные Нидерландов вывели знакомую нам вкусную оранжевую морковь. Помидор прибыл к русской императрице Екатерине II в богатой карете, как знатный вельможа – это был подарок русского посла в Италии. А если составить карту «путешествий» растений, то мы увидим, что многие из них попали в наши огороды из разных уголков земного шара. Родина картофеля и помидора – Америка. Огурец проделал долгий путь из Индии. Две тысячи лет назад дикая свёкла росла по берегам Средиземного моря.

Команда нашего проекта разработала игру, которая позволяет соединить практический опыт выращивания овощей и фруктов на пришкольном участке с разнообразными «книжными» знаниями.

- \* Команде игроков нужно собрать сведения о растении, выполнив ряд заданий на разных тематических станциях: историко-географической, художественной, ботанической, литературной, огородной, кулинарной и других.
- \* Во время игры каждый школьник получает возможность собрать свой личный «Дневник растения».
- \* Игра рассчитана на командную работу, и после прохождения всех станций школьники совместно заполняют ассоциативную карту, посвящённую изучаемому растению.
- \* Материалы игры разработаны таким образом, чтобы их можно было адаптировать для разных возрастных групп и разного количества учащихся. Игра может проводиться как в течение одного дня, так и на протяжении всей смены летнего лагеря.
- \* Мы предлагаем общую концепцию игры с подробными разработками по некоторым станциям. Опираясь на неё, организаторы могут изменять количество и наполнение станций, адаптировать игру для разных сезонов и своей конкретной ситуации.
- \* Игра поможет школьникам раскрыть потенциал сельской местности. Если кто-то из ребят в будущем решит заняться агротуризмом, он уже будет знать, как использовать местные возможности для создания уникального туристического продукта.

# СТАНЦИЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ



Во время прохождения этой станции участники игры смогут узнать, как растение перемещалось во времени и пространстве до того, как попало на грядку в «Школьном саду».

Команда проекта разработала серию рабочих материалов, которые помогут проследить этапы путешествия лука, морковки, свёклы, помидора, картофеля, огурца и даже арбуза и дыни.

К каждому значительному этапу «путешествия» растения была нарисована своя иллюстрация. Каждый рисунок создан на основе одного или нескольких произведений искусства.

Стиль линейного чёрно-белого рисунка для иллюстрации выбран неслучайно. Их легко распечатать в школе, чтобы у каждого участника игры был свой набор материалов. (Рисунки можно скачать в разделе «Библиотека» на сайте ОО «Белорусский зелёный крест».)

**Лук в Древнем Риме. Для этого рисунка использована страничка из Венской рукописи сочинения Диоскорида и портрет учёного.**



От греков о луке узнали в Древнем Риме. Один римский полководец приказал своим солдатам обязательно есть лук, потому что он помогает восстановить энергию и даёт силу. Древние римляне ходили в походы далеко за пределы своей империи. Именно римские солдаты принесли лук народам Западной Европы.

Диоскорид много странствовал вместе с римской армией. Он занимался военной медициной, коллекционированием и описанием растений. На этой страничке его рисунок лука хохлатого.

Сколько луковок на рисунке? \_\_\_\_\_

**Лук в Древнем Египте. В основу нашей иллюстрации для игры положен сюжет из древнеегипетской росписи.**



Из Средней Азии лук попал в Древний Египет. На столах древних египтян всегда был репчатый лук и лук-порей. Его так ценили, что даже клали к мумиям и рисовали на стенах гробниц. Древние египтяне считали, что лук означает вечную жизнь.

Сколько луковок на рисунке? \_\_\_\_\_

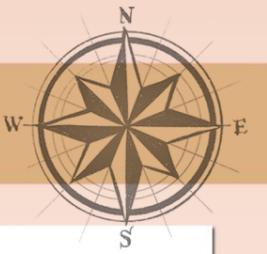
Рисунки эти ребята могут использовать не только во время прохождения станции, но и для разукрашивания во время игры или после нее, самостоятельно.

В верхнем углу каждого рисунка есть выделенное поле, в которое участник записывает название того континента, страны или государства, куда попало растение в описанный исторический период. Все подсказки – в тексте под картинкой.

На каждом листе есть небольшое дополнительное задание по изображению. Ведущий может подготовить и свои вопросы по рисункам.

Благодаря этой работе участники игры не только проследят этапы распространения растения, но и получат образное представление о культурах разных эпох и народов.

# СТАНЦИЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ



После изучения-рассматривания отдельных пунктов «путешествия» растения участникам игры необходимо заполнить «путевой лист»: «пункты следования» следует выписать из листов с картинками, где названия стран или регионов уже записаны в верхнем углу листа. Эти названия нужно расположить в хронологической последовательности. Старшие школьники в качестве подсказки могут использовать шкалу времени.

**ЛУК**

ВОСТОЧНАЯ ЕВРОПА

ЗАПАДНАЯ ЕВРОПА

ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ

ДРЕВНИЙ РИМ

ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ

СРЕДНЯЯ АЗИЯ

Отметь на карте стрелками пути распространения растения →

Пропиши названия этих мест в порядке распространения растения:

- \_\_\_\_\_
- ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ**

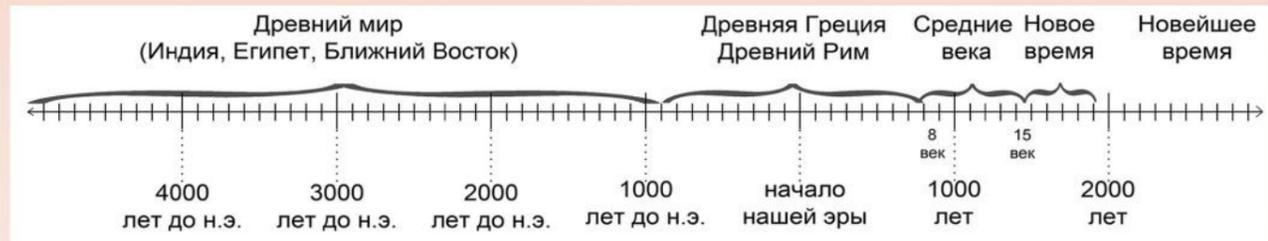
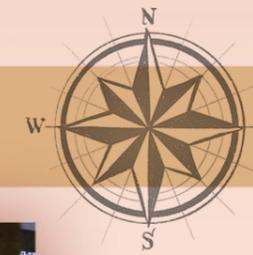
Из Средней Азии лук попал в Древний Египет. На столах древних египтян всегда был репчатый лук и лук-порей. Его так ценили, что даже клали к мумиям и рисовали на стенах гробниц. Древние египтяне считали, что лук означает вечную жизнь.

Сколько луковиц на рисунке? \_\_\_\_\_

На карте участники должны последовательно проставить номера пунктов «путешествия» и отметить путь растения стрелками.

Заполнять листы следует аккуратно (ведущему желательно следить за этим), чтобы в конце игры каждый смог составить свой красивый альбом.

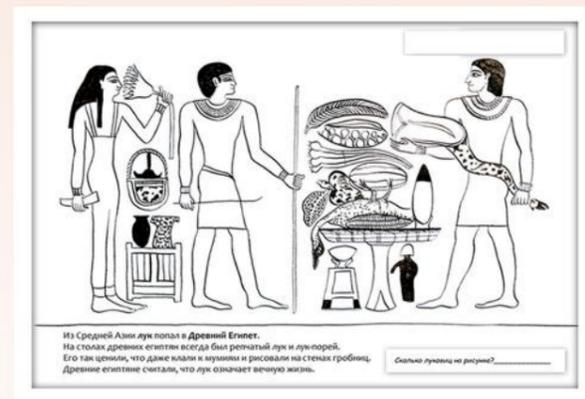
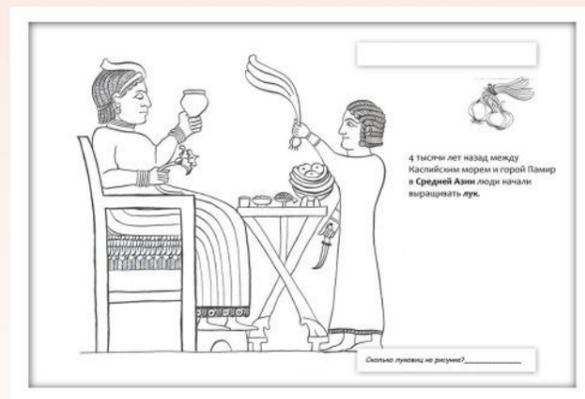
# СТАНЦИЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ



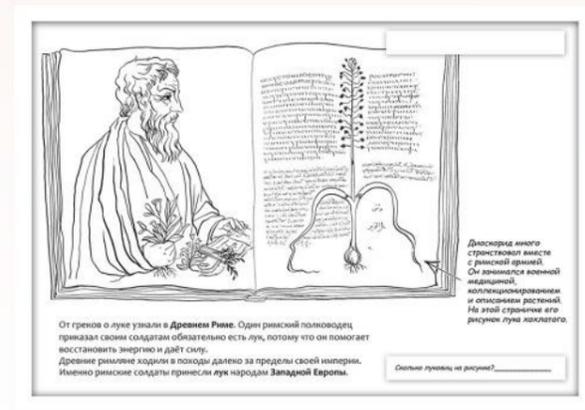
Во время прохождения этой станции старшие школьники могут использовать шкалу времени. Помочь младшим участникам сориентироваться в пространстве и времени могут учителя или старшеклассники.



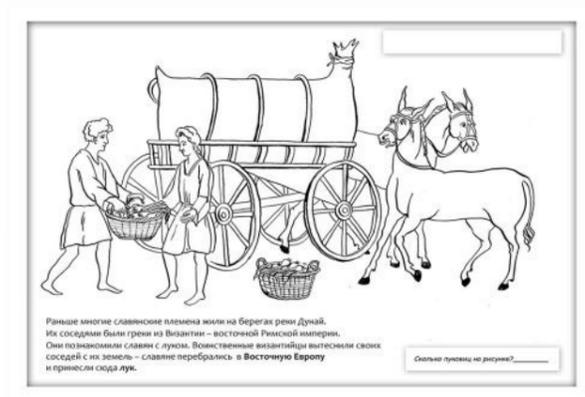
Перед началом прохождения станции с младшими школьниками можно поискать на глобусе страны и континенты.



Если в игре участвует несколько команд, то материалы по разным растениям можно разложить на отдельные столы. Путевой лист по возможности лучше распечатать в большем размере (например, А1).



Если в игре участвует одна команда, то на каждый отдельный стол можно разложить рисунки одного пункта «путешествия» растения. Сколько участников, столько и листов с рисунками.



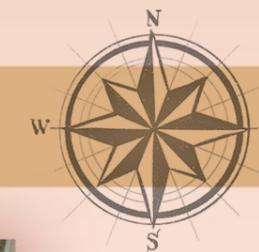
Здесь пример полного комплекта рисунков для «Путешествия лука».

Варианты прохождения историко-географической станции могут быть разными. Это зависит от возраста участников, их количества, индивидуальных предпочтений ведущего.



Прежде чем каждый участник заполнит свой «путевой лист», можно с помощью бумажных стрелочек отметить путь растения на большой географической карте.

# СТАНЦИЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ



При желании этапы путешествия растений можно превратить в увлекательные театрализованные «проживания» ярких исторических моментов.

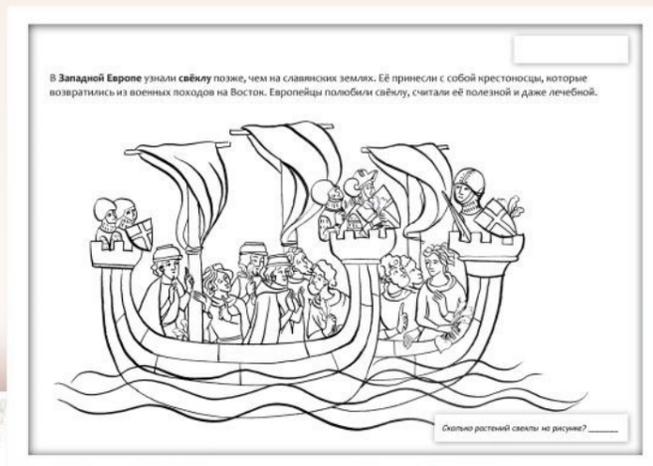
Участники игры могут инсценировать возвращение крестоносцев на родину вместе с диковинной для них свёклой.

Они могут перевоплотиться в индейцев, которые получают от приплывших европейцев неизвестный до этого плод – огурец. Для этой инсценировки не обязательно искать особые костюмы. Чтобы превратиться в индейца, иногда достаточно прикрепить к обручу на голове пару перьев.

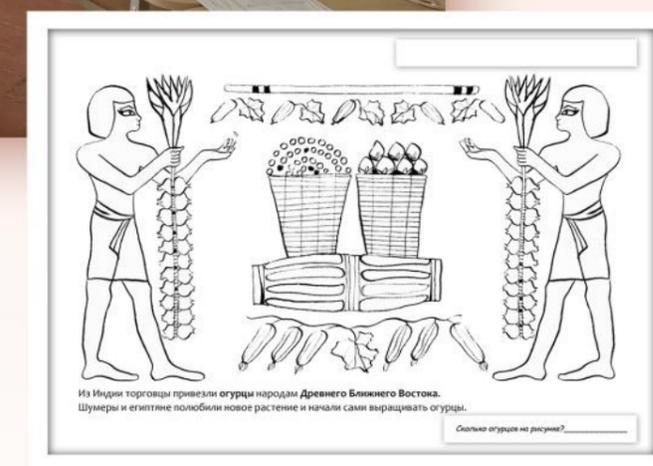
Ну и, конечно, школьникам понравится сцена, где девочки будут изображать Екатерину Великую и её фрейлин, а мальчики – итальянских послов с богатыми заморскими подарками (блюдом с помидорами).



**«Крестоносцы» возвращаются с Востока в Западную Европу и везут с собой свёклу.**



**Огурцы попали на территорию Древнего Ближнего Востока из Индии.**



Есть и другие варианты того, как участникам игры можно проделать вместе с растениями их сложный путь, особенно если у вас в команде младшие школьники.

Если по пути следования растения попадается пустыня, ребята могут потерять ладошки, изображая шорох песка и ветра. Или помахать руками, как будто они переплывают, например, Красное море. А могут попробовать представить, как танцевали во времена Древнего Египта.

Здесь мы приводим реальные примеры того, что придумали и использовали педагоги школ – участниц нашего проекта. Мы уверены, что каждый организатор игры сможет по-своему подойти к её проведению и добавить оригинальные творческие элементы.

Если игра будет проводиться несколько дней и каждый из них будет посвящён отдельной культуре, то надо стараться, чтобы каждый новый день отличался от предыдущего. Тогда участники игры не потеряют свежесть восприятия и проживания материала.

# СТАНЦИЯ БОТАНИЧЕСКАЯ



В наше время мы всё больше утрачиваем непосредственную связь между теоретическими знаниями и объектами изучения живой природы. Одной из главных целей нашей игры стало наладить эту связь между реальным – зрительным, тактильным – восприятием растения с нашей грядки и разнообразными фактами, которые мы узнаём во время занятий в школе или из научной, научно-популярной литературы, фильмов.

Мы разработали задания для двух станций, которые помогут участникам игры перейти от теории к эмпирическому опыту. Это станции ботаническая и художественная. Рассмотрим задание для первой из них.

Как называется это растение?

Найди растение в школьном саду, внимательно рассмотри его и сделай описание:

**Его стебель** по форме .....

по фактуре .....

по цвету .....

**Листья** по форме .....

по цвету .....

по фактуре.....

**Цветки** по форме .....

по цвету.....

по запаху... ..

**Луковица** по форме .....

по цвету .....

их кожура (по фактуре и твёрдости) .....

Этот листок с заданиями участники игры должны заполнять непосредственно возле растущего растения. Первоначально они могут это сделать, описывая «своими словами», как они воспринимают растение.

Если команда хорошо разбирается в ботанических терминах, позже она может заполнить листок ещё раз, используя научную лексику (это можно сделать и в классе).



Сначала ведущий может предложить участникам игры сравнить разные сорта растения и найти их общие признаки.



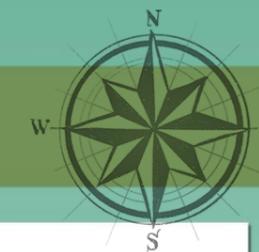
Затем внимательно рассмотреть растение и сделать его описание «с натуры». Чтобы подобрать верные слова, участникам придётся постараться.



После этого они могут на практике освоить какие-то правила выращивания растения. Например, посеять семена, высадить рассаду, прополоть или полить посадки – в зависимости от сезона года.



Можно попытаться найти цветущее растение, понюхать цветы и попробовать описать их запах. Цветущий лук, например, ребята одной из школ смогли отыскать только на клумбе!



Как называется это растение?

Найди растение в школьном саду, внимательно рассмотри его и сделай описание:

**Его стебель** по форме .....

по фактуре .....

по цвету .....

**Листья** по форме .....

по цвету .....

по фактуре.....

**Цветки** по форме .....

по цвету.....

по запаху... ..

**Луковица** по форме .....

по цвету .....

их кожура (по фактуре и твёрдости) .....

Участникам игры не так просто будет подобрать правильные слова для описания растения.

Для младших школьников можно заготовить наклейки с определениями и предложить их приклеить в нужных местах. Так, например, для описания листьев у лука можно использовать слово «ПЕРО».

Важно также проговорить с участниками, правильно ли они понимают, что такое фактура. Объяснить, что это не совсем то же самое, что «на ощупь». При описании фактуры такие слова, как «холодное», «влажное» не подойдут. Фактуру описывают, не прикасаясь к растению, по виду определяя, шероховатое оно или гладкое.

**Мы подготовили небольшой список слов-определений, которые пригодятся командам во время прохождения этой станции. Каждый организатор игры может его дополнить и откорректировать в зависимости от возраста и подготовки участников игры, от того, какие растения надо будет описать.**

## СТЕБЕЛЬ

### Форма:

30 см, до 70 см, до 1 метра, выше 1 метра, до 2 метров, до 3 метров...

Круглый, ребристый, мощный, крепкий, тонкий, ветвящийся, стелющийся, прямой, плетущийся

### Фактура:

Голый, покрыт волосками, шершавый, мясистый, сочный, имеет грани, бороздки, покрыт колючками

## ЛИСТЬЯ

**Форма:** 3 см, 3 см, 15 см...

Крупные, мелкие, сердцевидные, округло-треугольные, продолговатые, рассечённые на пёрышки, волнистые по краю, пятилопастные (5 лопастей), парные, непарные (состоят из парных долей, одна доля остаётся непарной, то есть без пары), очередные (располагаются на стебле по спирали), с короткими черешками, с длинными черешками

### Фактура:

Покрываемые волосками, гладкие, с восковым налётом, бархатистые, гладкие-блестящие, сочные, мясистые, ребристые, пупырчатые

## ЦВЕТКИ

**Форма:** 3 мм, 5 мм, 1 см, 1,5 см, 2–3 см...

Собраны на верхушке стебля, собраны щитком, собраны в соцветия, собраны пучками, собраны в соцветия – сложный зонтик, собраны в шаровидное соцветие-зонтик на верхушке стрелки, одиночные, растут на стебле возле листьев, растут на верхушке ветвей, состоят из пяти лепестков, состоят из пяти сросшихся лепестков, окружены обёрткой-чехлом

### Фактура:

Гладкие, бархатистые, влажноватые...

### Запах:

Ароматные, без запаха, имеют пряный запах, специфический запах

## ПЛОДЫ

**Форма:** 5 см, 10 см, 30–40 см

Крупные, средние, мелкие, длинные, продолговатые, шаровидные, овальные, цилиндрические, округло-треугольные, слегка сплюснутые, сливовидные, сердцевидные, многосемянные (с множеством семечек внутри), коробочка с семенами

### Фактура:

Покрываемые волосками, гладкие, с восковым налётом, бархатистые, гладкие, блестящие, сочные, мясистые, ребристые, пупырчатые

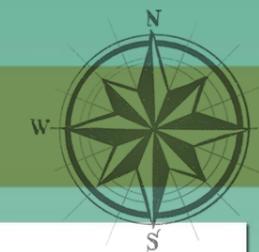
## КЛУБНИ, КОРНЕПЛОДЫ, ЛУКОВИЦЫ

**Форма:** 5 см, 10 см, 30–40 см

Шаровидные, округлые, округло-овальные, плоские, цилиндрические, конические, с боковыми корнями, с пучком корней, с почками (глазками)

### Фактура:

Гладкие, мясистые, состоят из чешуек, покрыты кожурой, покрыты сухими чешуйками



## ЦВЕТА

### Зелёный:

Светло-зелёный – тёмно-зелёный  
Бледно-зелёный – ярко-зелёный  
Изумрудный, малахитовый, болотный, травяной зелёный.  
Жёлто-зелёный, зеленовато-жёлтый, зелёный с оттенком жёлтого, красно-зелёный, зеленовато-красный, зелёный с оттенком красного, сине-зелёный, зеленовато-синий, зелёный с оттенком синего, сизый, зелёно-коричневый, коричневато-зелёный, зелёный с оттенком коричневого, буроватый с оттенком фиолетового.  
Изумрудный, малахитовый, болотный, травяной зелёный.

### Красный:

Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-..., жёлто-..., желтовато-..., ... с оттенком жёлтого, зелёно-..., зеленовато-..., ... с оттенком зелёного, сине-..., синевато-..., ... с оттенком синего, фиолетово-..., ... с оттенком фиолетового, коричнево-..., коричневато-..., ... с оттенком коричневого.  
Пунцовый, бордовый, малиновый, алый, вишнёвый, кумачовый.

### Розовый:

Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-..., жёлто-..., желтовато-..., ... с оттенком жёлтого, зелёно-..., зеленовато-..., ... с оттенком зелёного, коричнево-..., коричневато-..., ... с коричневым оттенком, сине-..., синевато-..., ... с оттенком синего, фиолетово-..., ... с оттенком фиолетового.  
Лиловый, кремовый, персиковый, цвета чайной розы.

### Жёлтый:

Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-..., розовато-..., ... с оттенком розового, зелёно-..., зеленовато-..., ... с оттенком зелёного.  
Лимонный, канареечный.

### Оранжевый:

Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-...  
Апельсиновый, померанцевый.

### Синий:

Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-..., зелёно-..., зеленовато-..., ... с оттенком зелёного, коричнево-..., фиолетово-..., ... с оттенком фиолетового.  
Цвета морской волны, лазуревый.

### Фиолетовый:

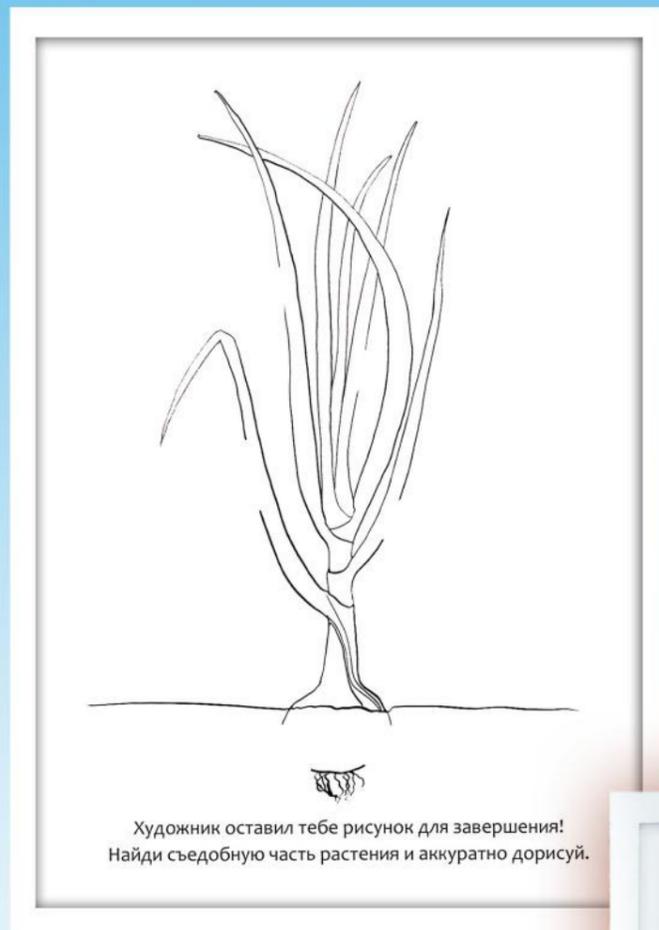
Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-..., красно-..., красновато-..., ... с оттенком красного.

### Коричневый:

Тёмно-..., светло-..., ярко-..., бледно-..., зелёно-..., зеленовато-..., ... с оттенком зелёного, фиолетово-..., ... с оттенком фиолетового, красно-..., красновато-..., ... с оттенком красного.

### Чёрный:

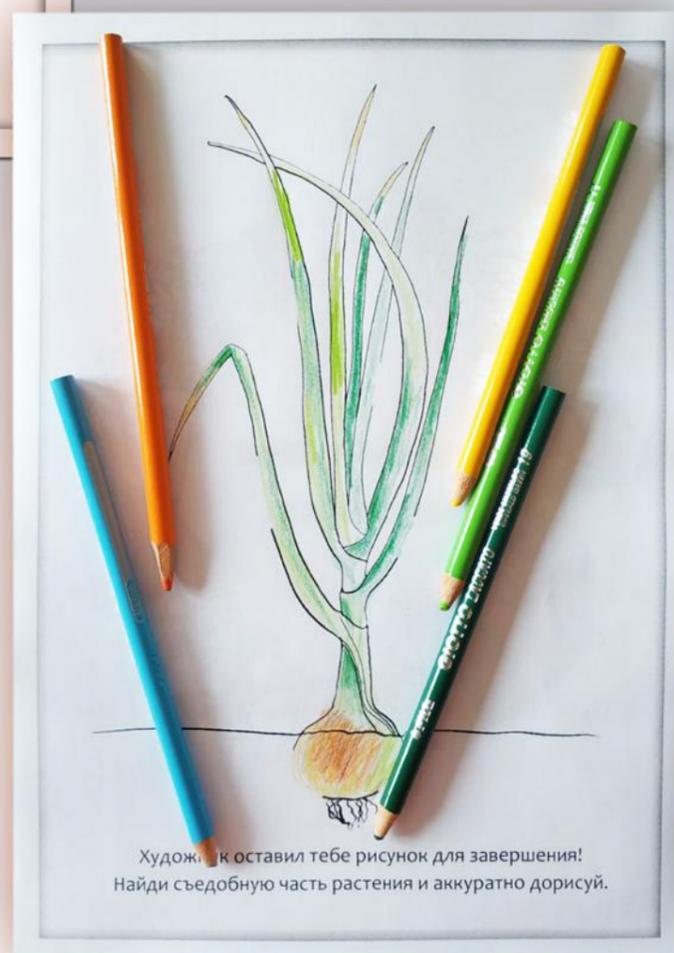
Насыщенный чёрный, фиолетово-..., ... с оттенком фиолетового, сизовато-чёрный, дымчато-чёрный.  
Пепельный, угольный.



Рисунки, подготовленные для художественной станции, участникам надо дорисовать и раскрасить, глядя на растение.

Сначала тонким маркером или чёрной ручкой завершить контуры рисунка.

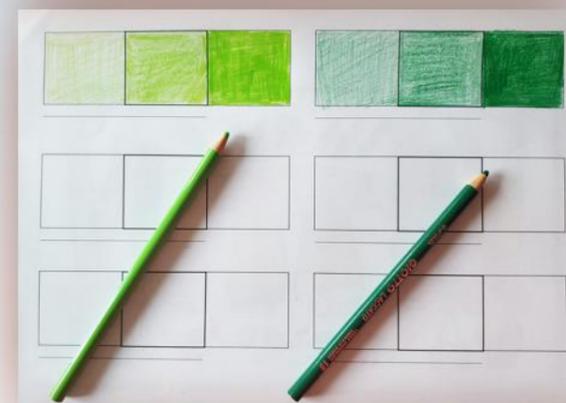
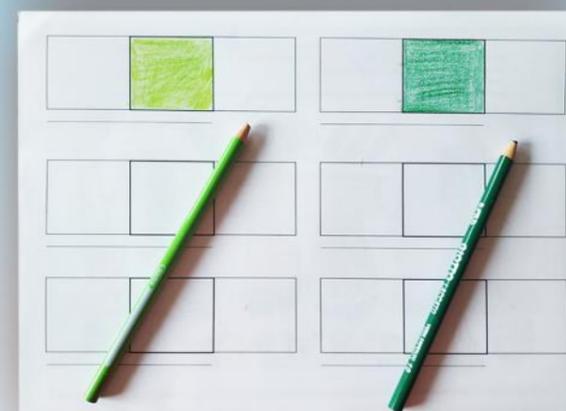
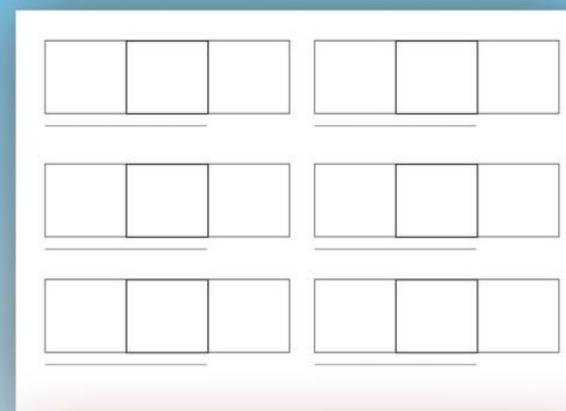
«Художник оставил тебе рисунок для завершения» – эту фразу внизу рисунка мы написали для того, чтобы участник более внимательно и бережно отнёсся к рисунку.



Во время прохождения художественной станции можно приобрести некоторые навыки по работе с цветом.

Раскрашивать рисунок мы предлагаем именно цветными карандашами, не фломастерами! Цветные карандаши позволят довольно быстро научиться смешивать цвета. Для работы будет достаточно простого набора из пяти основных цветов.

Прежде чем приступить к раскрашиванию рисунка с растением, ведущий может предложить участникам выполнить предварительное задание.



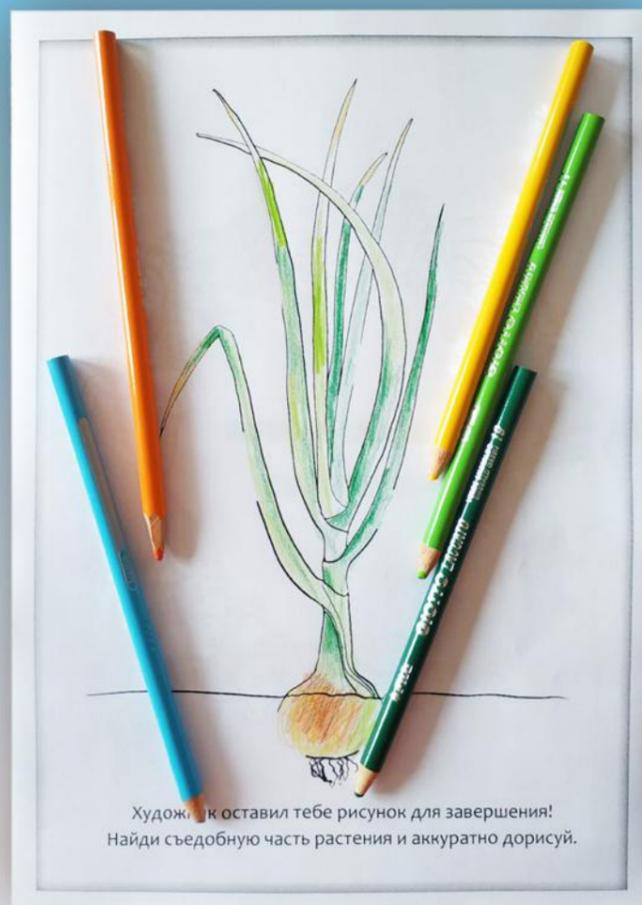
Берем лист с квадратами, которые надо закрасить в определённом порядке. После выполнения задания можно попробовать назвать получившиеся оттенки – записать в строке под квадратами.

Мы предлагаем взять набор цветов с зелёными карандашами двух разных оттенков. Зелёный – основной цвет, который будет присутствовать в нашем рисунке. Сначала закрашиваем центральные квадраты, нажимая на карандаш вполсилы.

Дальше мы получаем новые оттенки цвета, используя нажим карандаша. С одной стороны от центрального квадрата у нас получается тёмно-зелёный, с другой – светло-зелёный. Если сказать более профессиональным языком, так мы учимся работать тоном.

Следующий этап – смешивание цветов. Два квадрата справа закрашиваем равномерно зелёными карандашами, а слева закрашиваем новым цветом, например, жёлтым или голубым. Потом этот же цвет наносим поверх зелёного в центральном квадрате. В результате получаем новые оттенки цвета.

## СТАНЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ



После небольшой тренировки по смешиванию цветов можно приступить к раскраске рисунка.

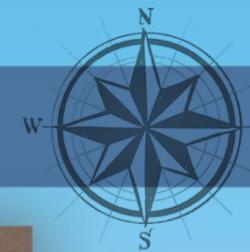
**Это можно сделать в три этапа:**

- \* Нажимая на карандаши вполсилы, закрашиваем зелёные участки.
- \* Нажимая на карандаши сильнее, закрашиваем определённые участки более тёмными тонами зелёного.
- \* Смешивая цвета, разукрашиваем части растения другой расцветки (не зелёные).



Во время прохождения этой станции важно, чтобы участники, находясь на природе, увидели многоцветность окружающего мира. Поэтому можно посоревноваться, кто больше заметит оттенков зелёного. А ещё можно «поиграть со светом»: перемещая растение на солнце и в тень, понаблюдать, как меняется его окраска.





Напиши, какие знакомые растения ты нашёл в этом венке:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Ещё раз вернуться к рисованию мы предлагаем в конце игры. Мы подготовили рисунок венка из плодов. После того как участники совершили «путешествие» вместе с растением, мы предлагаем им найти его в венке и разукрасить.



Как нарисовать венок, мы подсмотрели у мастера итальянского Возрождения Луки делла Роббиа. Правда наш венок составлен из растений «Школьного сада».



Встречаются и другие примеры растительных венков в искусстве. Вот такой венок из картошки украшал портрет французского агронома Антуана-Огюстена Пармантье. Во многом благодаря усилиям Пармантье, Парижский медицинский факультет объявил в 1772 году картофель съедобным!



Венок можно распечатать в большом формате, и тогда хватит места для разукрашивания нескольким участникам игры.



При желании каждый участник игры может разукрасить свой венок для личного альбома «Приключения растений».

## СТАНЦИЯ АГРАРНАЯ



В игру можно включить знакомство с агротехническими приёмами, чтобы участники смогли узнать, как правильно посадить растение, когда и сколько его нужно поливать, как удобрять, от кого и чем защищать.

Они могут познакомиться с традиционными и современными инструментами и приспособлениями для работы в саду и огороде, попробовать догадаться, для чего они используются, применить их на практике.

Аграрная станция может включать задания по технологии хранения и переработки урожая – старыми «бабушкиными» способами и современными. Участники могут попробовать сделать бурт для корнеплодов, полущить или расфасовать для заморозки бобовые, подготовить к сушке ягоды, отсортировать овощи и фрукты перед закладкой на хранение и т.д.

**Отличное свойство этой станции – динамичность. Она поможет оживить действие игры после спокойного и созерцательного состояния, которое требовалось во время прохождения художественной станции.**



Если культура уже высажена, можно дать команде задание проверить, соответствует ли расстояние между растениями требованиям агротехники.



Они могут научиться определять степень зрелости плодов и правильно их срывать – чтобы не повредить растение и чтобы собранный урожай хорошо хранился.



А ещё можно вместе с ребятами сделать льняную куклу, наполненную семенами горчицы. Наши бабушки опускали таких кукол в кадки с солёными огурцами, чтобы там не образовывалась плесень.



Один из «бабушкиных» способов хранения лука – связать луковички в косу и повесить их. Можно пригласить того, кто хорошо владеет этим умением, и провести для ребят мастер-класс по вязанию луковых кос.



Можно предложить участникам игры пройтись по пришкольному участку и обработать посадки культуры органическими препаратами.

## СТАНЦИЯ КУЛИНАРНАЯ



Кулинарная станция – это, конечно же, рецепты: старинные и современные, общеизвестные и авторские. Но можно не ограничиваться приготовлением блюд, а ещё и поиграть в приём гостей: попробовать себя в роли хозяев, научиться правилам рассадки гостей, сервировки стола и красивой подачи блюд.

Глубже погрузиться в тему кулинарии удастся в том случае, если игра «Приключения растений» будет проводиться несколько дней, например во время каникул. Тогда, конечно, кулинарная станция может занять целый день. Если же на станцию времени не много, то ребята могут порезать какой-нибудь плод или попробовать его в процессе игры – это тоже будет очень увлекательно.



Воспользоваться ножом, чтобы порезать лук и редиску на салат, может стать для кого-то главным личным открытием за день.



Это, конечно, не совсем кулинария, но, если есть возможность, пусть ребята покормят лошадь морковкой. Заодно вспомнят, почему в Европе морковку долгое время считали лошадиным кормом.



Можно испечь картошку в углях. Ожидание и созерцание догорающего костра станет для ребят отдыхом и своего рода медитацией после активной, насыщенной событиями игры.

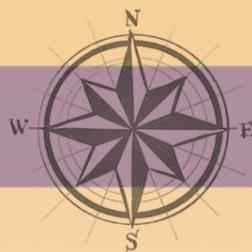


А ещё можно попробовать на вкус разные сорта дыни и попытаться рассказать, какие из них понравились больше и почему.



Красиво сервированный стол может приблизить кулинарную станцию к художественной.

## СТАНЦИЯ КОСМЕТИЧЕСКАЯ



У организаторов игры есть возможность выбирать необходимые станции и их последовательность.

Главное сохранять логику чередования станций, связанных с теоретическими знаниями и с чувственным восприятием, динамику и медленное созерцание.

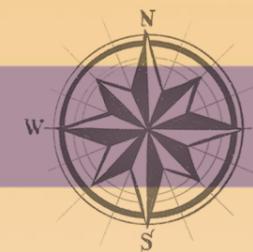
Косметическую станцию лучше всего проходить после предыдущей напряженной динамичной игры. Здесь можно расслабиться и погрузиться в позитивные эмоции.



Огуречно-клубничная маска или древний способ нанесения румян с помощью свёклы – оказывается, такие простые действия могут принести много позитивных эмоций.



## СТАНЦИЯ ЛИТЕРАТУРНАЯ



Литературную станцию лучше сделать одной из последних в игре. Тогда, собирая поговорку или литературное описание растения, можно будет использовать знания, полученные на предыдущих станциях. На этом этапе хорошо подключить задания по этимологии названия растения, а также догадаться, как могли назвать растение на других языках, учитывая его свойства. Здесь очень пригодятся наблюдения – станет понятно, почему слово «лук» связано с древнеславянским «леуг», что означает «гнутья, изгибаться», а огурец по-древнегречески значит «незрелый».



Можно выбрать по три самых понравившихся высказывания о растении или собрать из отдельных фраз поговорки и поговорки.





Квест или традиционный в играх поиск «клада» может добавить в игру «Приключения растений» азарта.

После прохождения каждой станции участникам игры можно выдавать по фрагменту карты или изображения. В конце игры им нужно будет соединить пазлы – так они получат подсказку, где надо искать клад.

Кладом в игре «Приключения растений» могут стать семена, старинные кулинарные рецепты, секреты выращивания и хранения овощей или фруктов. Весёлое огородное пугало может стать тем объектом, куда «кладоискателей» приведёт карта.

После окончания игры у каждого участника останется свой личный альбом с записями и рисунками. Дома ребята смогут продолжить работать с ним, разукрашивая изображения с историко-географической станции и вспоминая пережитые во время игры приключения.

Игра поможет раскрыть творческий потенциал организаторов – для каждой новой группы они смогут составить свой особый сценарий, чередуя станции и задания.

**Желаем всем увлекательных приключений вместе с растениями из «Школьного сада»!**



**Ответственный за выпуск:**  
Скакун Людмила Сергеевна

**Корректор:**  
Шпиганович Ольга Николаевна

