

Игры в рамках реализации комплекса мероприятий по формированию трудовых и социально-бытовых навыков и умений детей и молодежи.

2. Направление «ГОТОВЛЮ».

2.1. Игра «Командный собиратель рецептов» или «10 шикарных завтраков за 15 минут».

При подготовке к игре ведущий использует текст и фотографии из Приложения № 15. Данный текст необходимо распечатать и нарезать на фрагменты ровно по линиям. Все фрагменты складываются в одну коробку (корзину, шляпу, непрозрачный пакет и т.п.).

Также необходимо поставить (посадить) участников игры в один общий круг.

Коробка с фрагментами текста пускается по кругу. Каждый участник игры достает (не глядя) по одному фрагменту. Если после прохождения всего круга в коробке еще остались фрагменты текста, то коробка делает еще один круг – до тех пор, пока все фрагменты не будут разобраны.

Затем ведущий делит всю группу игроков на несколько команд. Так как в игре предполагается собрать 10 рецептов, то желательно делать две команды (по 5 рецептов на команду) или пять команд (по 2 рецепта на команду). Но это не обязательно.

Для деления на команды участники, стоящие в кругу, рассчитываются по номерам – по количеству команд. К примеру, если команд пять, то рассчитываются на 1, 2, 3, 4, 5, 1, 2 и т.д.

Задача команд – собрать все компоненты нескольких рецептов.

Задача решается посредством складывания рецептов из фрагментов текста, имеющихся в команде. Рецепт считается собранным, если в нем есть название, фотография, все ингредиенты и все этапы приготовления завтрака (все элементы рецепта).

Разумеется, что какие-то фрагменты одного рецепта могут оказаться в разных командах. Команды могут обмениваться ими, разыскивая

недостающие элементы в других командах и предлагая им те фрагменты, в которых они нуждаются.

Но можно получить необходимый фрагмент рецепта, не только обменивая его «один на один», а и выполняя какие-то творческие задания, связанные с темой всей игры. Например, если команде А нужен фрагмент, который есть у команды Б, то команда Б придумывает для команды А такое творческое задание:

- станцевать танец утренних панкейков;
- изобразить хор горячих тостов;
- инсценировать диалог авокадо и яйца, запекающихся в духовке и т.п.

В случае качественного выполнения задания группа А отдает группе Б искомый фрагмент.

Оцениваются:

- скорость сбора рецептов;
- точность сбора рецептов (за каждый правильный фрагмент в рецепте команда получает 1 балл, за неправильный фрагмент – теряет 2 балла);
- креативный подход;
- в отдельных случаях можно оценивать и количество рецептов, собранных командами.

Для младших участников (и в ситуациях, когда игрокам сложно справиться с игровым заданием, так как они просто не знают рецептов), можно дать ссылку на источник, откуда эти рецепты были взяты - <https://www.infoniac.ru/news/10-shikarnyh-zavtrakov-za-15-minut-i-otlichnye-laifhaki-o-zavtrake.html>. То есть игроки могут использовать интернет в своих телефонах.

У игры может быть продолжение – команды могут совместно (например, собравшись у кого-то дома) приготовить блюда по собранным рецептам и презентовать их (с дегустацией) на одном из следующих занятий.

2.2. Игра «8 продуктов не для завтрака».

Ведущий делит участников игры на 8 небольших команд.

Каждой команде выдается фрагмент с комментариями к одному из продуктов, не рекомендуемых для завтрака. Но в каждом из этих фрагментов большинство слов имеют только первую и последнюю букву.

Задача каждой команды – составить текст своего фрагмента, заполнив пробелы. Разумеется, для этого им необходимо обсуждать, учитывать и понимать общий контекст.

Заполненные тексты фрагментов даны в Приложении 13. Используя его, ведущий может не только проверить и оценить правильность выполнения игрового задания, но и значительно облегчить его. К примеру, если игра проводится для участников младшего возраста, то ведущий может дополнительно заполнить пустоты в некоторых словах, написав их целиком. Есть и другие варианты облегчения задания:

- написать в словах не одну первую, а 2 или 3 первых буквы;
- использовать только гласные или только согласные буквы.

При оценке может учитываться как скорость, так и точность выполнения заданий. Хотя, если текст составлен и не точно, но оригинально, остроумно, то ведущий может также добавить за это дополнительные баллы.

Фрагменты заданий:

Апельсиновый сок

Я...й цвет с...о а...о сока м...т п...ь н...е, а вот к...а, к...й в ц...х о...ь м...о, г...о в...т на п...й ж...к, б...о «р...я» с...ю о...у. Д...г с...т пить фреш или есть а...ы не н...к, а во в...я п...в. И...е в...к риск р...я г...а.

Холодные напитки

Н...о с...ы р...т пить по у...м и...о т...ю воду. Д...о, что х...я ж...ь, п...я в о...м с...у п...е п...я, с...я п...й п...о к...я. С г...м кофе тоже с...т быть о...м: в...й н...к, он о...т м...м д...м.

Готовые завтраки

Залил м...м – и з...к готов! Этот п...п п...я стал очень п...м для с...х людей, п...у б...й п...ю у п...й п...я г...е смеси – мюсли, х...я, ш...и. Н...я т...и з...и м...о очень б...о, но и ч...о г...а в...я к вам тоже скоро. П...у, если х...я с утра чем-то п...ь, то л...е о...ь п...е с...м из ц...о хлеба. Они г...о п...е к...х х...в.

Сладкая выпечка

На з...к даже п...я с...х диет д...и п...и п...т себе т...и и п...е с...е р...и. Вот т...о о...м, п...й п...я р...о, не в силах с...я с такой у...й н...й сразу после п...я. Из-за этого ч...к не может н...о с...я на р...е, делах, а п...я ж...а н...т п...ь с...ы б...я. С...и лучше есть на д...т после о...о п...а пищи. П...е, что торт – это не о...е блюдо, а лишь с...б п...ь себя.

Красное мясо

Вряд ли вам п...т в...я о...я из г...ы, с...я сразу п...е того, как вы в...и с к...и. Для п...я такой т...й пищи о...у т...я очень м...о э...и, а з...т, вы л...е себя з...а сил. Если з...а без мяса вы себе не п...е, то хотя бы з...е г...у на б...е мясо к...ы или и...и.

Бутерброды с колбасой

Б...ы с к...й на з...к очень п...ы у тех, кто с...т быстро п...ь утром и л...ь на р...у. П...а, если р...о п...я п...м о...м, ж...к через н...е время о...о н...т «бар...ь». Д...г с...т такие з...и х...и б...и з...о д...я. Кон...ы, кра...и, да еще и в с...и с белым х...м н...о о...я на р...е к...а и ж...а, а также на с...и кожи и даже нас...и. Кроме того, н...е от т...о з...а тоже п...т с...м б...о. А з...т, уже через час вы з...е снова что-то съесть.

Бананы

Бананы, богатые углеводами на ходу. Но на этом, пожалуй, его преимущество. Многие, когда бегут эти фрукты, от бегу на спине, к тому сразу после бегу к этому не годится. Бананы лучше всего подходят для бега между одами и пища.

Чеснок

В период эда и мде бде пде за свое зде, нде и за иж, пде у пде себе на зде к съесть зубчик чда. Одо чде к аде ведет себя не тодо по одю к вде, но и к вде одм чда. Жде к пде и мде одя болью, а при пде й кде и человек может пде сдею изжогу. Ешьте чде к тодо после того, как удде и пде.

2.3. Игра «Ярмарка полезных советов».

Для данной игры ведущий использует текст из Приложения 14. В этом приложении собран ряд советов, рекомендаций, связанных с завтраком: о необходимости и важности завтрака, о том, как делать завтрак не только сытным, но и полезным.

Весь текст разделен на 14 фрагментов. Каждый из фрагментов занимает 1-2 листа. Их необходимо распечатать отдельно и распределить между участниками. Количество участников, работающих с одним фрагментом, зависит от того, сколько всего человек участвует в игре. Хорошо, если на один фрагмент будет приходиться по 2-3 человека. Но можно и больше (или меньше – один участник на фрагмент).

Распределив фрагменты текста между игроками, ведущий дает им время на изучение своих фрагментов, обсуждение и подготовку их кратких презентаций. То есть участникам необходимо прочитать свои тексты, разобраться в них и подумать, как они будут представлять их другим участникам. К примеру, если с фрагментом работают 2-3 человека, то им необходимо, как минимум, распределить, кто из них и что будет говорить. На эту работу ведущий может выделить 10-20 минут.

Затем участники ищут себе так называемую парную группу, объединившись с одной из групп. В этих новых группах они рассказывают друг другу о том, что прочитали и запомнили из выданных им текстов о правильном завтраке. Допустим, сначала группа с фрагментом 4 рассказывает в течение 2-4 минут (за временем следит, назначая его, ведущий игры) свою информацию группе с фрагментом 11. Когда до конца отведенного времени останется 30 секунд, ведущий предлагает задавать вопросы на уточнение, делать комментарии и дополнения к услышанному. После этого происходит своего рода смена ролей – теперь уже группа с фрагментом 11 рассказывает свою информацию группе с фрагментом 4.

После такой небольшой информационной сессии («ярмарки полезных советов») по сигналу ведущего происходит смена групп. К примеру, теперь группа с фрагментом 4 общается с группой 7, а группа 11 – с группой 2.

Целесообразно проводить не больше пяти-семи таких мини-сессий, так как участники могут довольно сильно устать и потерять интерес к происходящему в рамках игры. Ведущий должен отслеживать состояние интереса участников и своевременно завершить данный этап, перейдя к следующему.

На предпоследнем этапе игры каждая команда получает по три жетончика (карточки) с номерами 1, 2, 3, написанными на них. Игрокам предлагается обсудить то, как с ними работали другие группы. То есть, оценить, насколько интересно, живо, оригинально, остроумно, артистично, доступно и т.п. была преподнесена им информация другими группами. Необходимо выбрать три самых лучших группы и вручить им эти три жетончика. При этом, жетончик с цифрой «3» вручается самой лучшей группе и т.д. Цифры на жетончиках – это количество баллов, которые «зарабатывает» группа в данной игре. Соответственно, побеждает группа «экспертов по правильным завтракам», набравшая наибольшее количество баллов.

Отдельно группы могут оцениваться независимыми экспертами (учителями, старшими ребятами), которые наблюдают за работой групп, слушают их со стороны и вручают им свои жетончики.

После определения победителей игры следует этап обсуждения. Участники отмечают, что в их фрагментах, посвященных правильным завтракам, было общего, а что, наоборот, отличающегося. В том числе, они соотносят полученную информацию с тем, как завтракают они сами, а также высказывают готовность (или неготовность) поменять что-либо (что именно?) в своем отношении к завтракам.

2.4. Игра «О - Обед».

До начала игры ведущий делит игроков на несколько команд и предлагает им застись ручками и блокнотами.

Суть основной части игры заключается в том, что ведущий медленно и четко читает текст про то, каким должен быть правильный обед (Приложение 16). Задача команд – слушая текст, одновременно считать количество определенных букв в этом тексте. В Приложении № 16 во Фрагменте 1 предлагается считать букву «о» (другую?), а во Фрагменте 2 - букву «в». Данных букв в тексте много, поэтому этот вариант рассчитан на старших участников. Для младших участников можно выбрать другие, более редкие, буквы – «Ф», «Ш» и т.п. При этом, необходимо не только считать буквы, но и понимать (запоминать) сам текст, чтобы потом правильно и точно ответить на вопросы по нему.

После прочтения текста участники внутри команд определяют с количеством подсчитанных ими букв и обсуждают содержание текста.

Побеждает команда, которая, во-первых, назовет количество букв, наиболее близкое к правильному ответу, а, во-вторых, наиболее точно и полно ответит на все вопросы по тексту.

2.5. Игра «Обед для побед» или «Кулинарная дуэль».

В этой игре, основная часть которой проходит вне рамок занятия, участники могут выступать в роли кулинарных «дуэлянтов» и «секундантов».

В начале игры участники по очереди вызывают друг друга на, своего рода, «дуэль». Вызвав кого-то из группы на «дуэль», игрок как бы «выбирает вид оружия» - он выбирает любое блюдо из списка, приведенного ниже. Задача игрока, вызванного на дуэль – приготовить это блюдо дома и пригласить в гости для его дегустации как самого «дуэлянта», так и двух-трех «секундантов», которые оценивают это блюдо. Причем, чтобы все было честно, вызванный на «дуэль», готовит блюдо при них – сам, без чьей-либо помощи. Также ради честности, «секундантов» назначает тот игрок, который бросил «вызов».

Затем уже «дуэлянт» делает свой «выстрел», отправляясь с ответным визитом в гости к своему кулинарному сопернику, которому он также заранее назначил блюдо из списка и двух-трех «секундантов».

Более подробный список обеденных блюд и их рецептов можно найти по данной ссылке - <https://vkuso.ru/recipes/detskij-obed/>

Список «дуэльных» блюд:

- ленивые вареники из творога на скорую руку;
- куриные шарики в сырном соусе в духовке;
- диетический сырный суп с овощами;
- мясные тефтельки с подливкой как в детстве;
- быстрые ленивые вареники из творога с манкой;
- картофельные драники с сыром на сковороде;
- самый вкусный картофель, запеченный в духовке с сыром;
- мясной гуляш с подливкой и картофельным пюре, как в садике;
- сочные куриные котлетки с луком и сыром;
- куриное филе с грибами и сыром на сковороде;
- сосиска в пюре из картофеля;

- быстрые куриные котлетки с плавленым сыром;
- Куриный бульон с яйцом, морковью и сухариками;
- Простые биточки из куриного филе;
- Картофельно-мясные шницели;
- Куриные тефтели под сметанным соусом;
- Сосиски из куриного филе по-домашнему;
- Крем-суп из креветок с сыром Филадельфия;
- Простые ленивые голубцы с куриным фаршем;
- Куриные тефтели в картофельных корзиночках с сыром;
- Запеканка из макарон с помидорами в духовке;
- Бульон с фрикадельками из куриного филе;
- Самые вкусные котлеты из фарша индейки;
- Фрикадельки из куриного фарша с сыром;
- Простой куриный суп с яйцом;
- Крем-суп из брокколи, лука и сельдерея;
- Кнедлики из творога с клубникой в посыпке;
- Простая запеканка из вермишели с мясом;
- Лапша омлетная на скорую руку;
- Куриные котлеты с сыром и зеленью по-домашнему;
- «Каннеллони» начиненные куриным фаршем;
- Сочная куриная запеканка с картофелем;
- Запеканка из гречки с куриным фаршем;
- Аппетитные сосиски в картофельной шубке;
- Домашний картофельный суп-пюре с беконом;
- Мясные тефтели в картофельных корзиночках;
- Картофельные ракушки с помидорами и ветчиной;
- Пирог из спагетти под сыром;
- Куриные котлетки с овсянкой на скорую руку;
- Оладьи «Растрепки» из куриной грудки;

- Куриные тефтели в корзиночках из картофеля;
 - Мясные зразы «Веселые ежики» для детей;
 - Паста «Карбонара» с помидорами и беконом;
- и др.

Данная игра – это еще и своеобразная социометрия. Ведь здесь важно будет увидеть, кого из участников чаще всего приглашали быть «секундантами».

2.6. Игра «Сюрприз для родителей».

Участникам игры предлагается выбрать любой рецепт блюда для ужина, используя материалы по ссылке - https://povar.ru/list/semeynyj_uzhin/.

Их игровая задача – самостоятельно приготовить выбранное блюдо и сделать сюрприз родителям (близким), угостив их этим блюдом.

Важно, чтобы процесс приготовления ужина и сам сюрприз (реакция родителей) был заснят на короткое видео или в виде небольшой фотосессии. Для видео- и фото-съемок участники могут приглашать кого-то из друзей, родственников.

Снятые фото- и видео-сюжеты выкладываются в один общий файло-обменник (локальная сеть, компьютер ведущего, группа в социальной сети и т.п.), где их могут просмотреть и оценить эксперты, члены жюри. Затем на общем занятии объявляются итоги этого игрового конкурса сюрпризов и показываются фото- и видео-ролики победителей.

Критериями оценки являются: оригинальность выбранных блюд и сложность их приготовления, организация подачи сюрприза (антураж, креативность, действительно приятная неожиданность для родителей), нестандартность сюжета, наличие полезных и запоминающихся советов по приготовлению выбранного блюда для других участников и т.п.

При приготовлении блюд участникам рекомендуется учитывать советы из Приложения № 18 про полезный ужин.

2.7. Игра «Конструктор ужина».

Ведущий предлагает каждому участнику написать на листочке 3 каких-либо ингредиента, которые могут быть использованы при приготовлении блюда для ужина. Например, участник пишет: мясо курицы, помидоры, оливковое масло.

Затем участники объединяются в группы по 3 человека. Их задача – сконструировать из продуктов, написанных у них на карточках, какое-либо блюдо для ужина. При этом, каждый может использовать только один продукт из тех, что написаны у него на карточке.

К примеру:

- игрок 1 написал: сосиски, картошка, майонез;
- игрок 2 написал: яйца, сосиски, огурцы;
- игрок 3 написал: сыр «Российский», виноград, зеленый горошек.

Эти три игрока, посоветовавшись, решают, что у Игрока 1 они возьмут картошку, у Игрока 2 - сосиски, а у Игрока 3 - сыр «Российский». Теперь они должны сконструировать из этих трех ингредиентов рецепт блюда, которое бы хорошо подошло на ужин. Конечно, они могут добавлять и другие продукты, но данные три ингредиента должны присутствовать в их рецепте в обязательном порядке. Рецепт можно как сконструировать, так и найти готовый рецепт в кулинарной книге или на соответствующих сайтах в интернете.

Если рецепт авторский, то рекомендуется сначала самим приготовить блюдо по этому рецепту, сфотографировав получившееся и дав его попробовать кому-то из независимых экспертов.

Участники могут представить и не один, а несколько рецептов, в которых обязательно использованы три продукта, выбранных участниками из их списков. При этом, участники могут все рецепты конструировать и (или) собирать, используя один набор продуктов (картошка, сосиски, сыр «Российский»). Либо они могут в каждом новом рецепте использовать разное

сочетание продуктов, но с условием, что всегда используется по одному ингредиенту из списка каждого участника:

- майонез, яйца, зеленый горошек;
- картошка, огурцы, виноград;
- сосиски, яйца, сыр «Российский» и т.п.

Оценивая представленные рецепты, эксперты отдают предпочтение именно авторским вариантам, ориентируясь также на оригинальность и разнообразие представленных рецептов, количество и сложность приготовления.

Возможна ситуация, когда в самом начале игры участники подошли несерьезно с подбору ингредиентов и написали у себя на карточках не совсем съедобные ингредиенты или очевидно не подходящие для дальнейшей работы (например, все участники одной команды написали у себя разные виды конфет или мороженого). В подобных ситуациях, по усмотрению ведущего, им можно разрешить заменить в своих списках один из ингредиентов.

Также, при подборе ингредиентов важно обратить внимание игроков на конкретизацию названий: не фрукты, а конкретный фрукт; не мясо птицы, а мясо конкретной птицы; не просто сыр, а название сыра и т.п.

При подборе и конструировании рецептов также рекомендуется пользоваться советами из Приложения № 18.

2.8. Игра «Десерто-метр».

Ведущий игры использует данную ссылку – <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%94%D0%B5%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%82%D1%8B>. В ссылке перечисляются названия практически всех известных десертов.

До начала самой игры ведущий готовит карточки, на каждой из которых написано наименование одного из десертов. Участники игры, не глядя, вытягивают по одной карточке. Их задача – изучить дома максимум информации по вытянутому им десерту. Информацию можно найти как по приведенной выше ссылке, так и в других интернет-источниках.

Когда участники игры вновь соберутся на занятии, ведущий организует и проводит с ними несколько так называемых построений по «десерто-шкалам». То есть, он называет какой-либо критерий, по которому игроки-«десерты» должны выстроиться.

К примеру, он называет такой критерий – «калорийность». Задача игроков – построиться в ряд, начиная от самых низкокалорийных и заканчивая самыми высококалорийными десертами. Также можно использовать такие критерии, как «мастерство, необходимое для приготовления десерта», «стоимость приготовления десерта», «время, необходимое для приготовления десерта» и др.

Очевидно, что по таким критериям сложно будет точно определить место каждого десерта на такой шкале. Но ведущий и члены жюри оценивают здесь не точность нахождения десерта на данной шкале, а то, насколько убедителен был участник игры, доказывая, определяя позицию «своего» десерта на шкале. В таком варианте игры сразу видно, кто из игроков действительно подготовился и изучил материалы по выбранному им десерту.

И, конечно же, ценность игры в том, что игроки знакомятся с десертами и с рецептами их приготовления.

Продолжением игры может быть приготовление участниками своих десертов и их коллективная дегустация. В этом случае можно будет попробовать расставить десерты на шкале по критерию «вкусность».

2.9. Игра «Десерто-знание».

Данную игру целесообразно проводить после игре «Десерто-метр» (через какое-то время). Либо необходимо сделать так, чтобы у игроков до начала игры была возможность изучить список десертов из Приложения 20.

Игроки могут разбиться как на небольшие команды (5-6 команд), так и участвовать индивидуально (но только, если в группе не больше 15 человек).

Ведущий располагает участников игры в кругу. Важно, чтобы у них при этом не было возможности использовать интернет, шпаргалки и т.п.

С помощью жребия определяется игрок (команда), который называет первый рецепт. От этого игрока, по кругу игроки поочередно озвучивают названия десертов. Игрок (команда), который не смог в свою очередь назвать очередной десерт – выбывает из игры.

Побеждают 3 (5) игрока (одна команда), оставшиеся в игре и назвавшие правильно наибольшее количество десертов.

Желательно, чтобы по ходу игры ведущий вычеркивал из списка названные рецепты.

2.10. Игра «Словарный десерто-запас».

Для игры используется текст из Приложения № 19.

Игра проводится между несколькими командами.

Необходимо сделать так, чтобы до начала непосредственно игры у участников была возможность изучить текст из Приложения № 19 – он должен быть распечатан и выдан командам, медленно прокручен на большом экране, за день до игры выложен в общий доступ.

Во время игры ведущий зачитывает отдельные фрагменты из описания того или иного десерта (те фрагменты, что в тексте подчеркнуты), не озвучивая самого названия десерта.

Выслушав зачитанные фрагменты, игроки должны посоветоваться, после чего каждая команда пишет название десерта на карточке, которая сдается ведущему. Он зачитывает все варианты и дает правильный ответ.

Побеждает команда, которая даст наибольшее количество правильных ответов.

2.11. Игра «Кулинарная эстафета».

Для проведения данной игры необходимо разделить игроков на несколько команд по 5-7 человек в команде.

Необходимо также выбрать, какое блюдо будут готовить игроки и заранее подготовить все, что пригодится для приготовления такого блюда. При этом, надо выбрать блюдо, для приготовления которого не потребуются огня и бытовой техники (микроволновка, плита, духовка и пр.). К примеру, если выбран салат «Оливье», то командам необходимо распределить между участниками, кто и что принесет: ножи, разделочные доски, посуду, продукты.

В начале игры посуда и продукты аккуратно раскладываются на столах, расположенных на равном удалении от каждой из команд.

Ведущий дает команду «старт» и первый игрок от каждой команды бежит к своему столу. У него есть 30 секунд (минута), чтобы начать готовить салат. Затем, по команде ведущего, он бегом возвращается к команде, передавая эстафету следующему игроку. Так происходит до тех пор, пока команда не приготовит салат целиком. Ведущий фиксирует очередность прихода команд на «финиш».

Затем члены жюри оценивают качество приготовления салатов и определяют победителя игры.

Разумеется, что перед проведением игры ведущий должен провести соответствующий инструктаж по технике безопасности (ножи), а также предусмотреть выполнение игроками элементарных санитарных норм (тщательно вымытые руки до начала игры, использование фартуков, головных уборов, специальных перчаток и т.п.).

2.12. Игра «Повар-молния».

Для проведения данной игры ведущий может использовать рецепты, представленные по ссылке – <https://vkuso.ru/recipes/menu/blyuda-za-10-minut/>. Это так называемые блюда-10-минутки – блюда, для приготовления которых требуется 10 минут.

До начала игры (за 1-2 дня) ведущий может предложить игрокам самостоятельно изучить рецепты, представленные по ссылке.

Игру желательно проводить в командах, чтобы у игроков была возможность обсуждать в группе варианты – так они лучше запомнят рецепты, с которыми будут играть.

Ведущий начинает читать какой-либо рецепт (название рецепта заранее озвучивается). Он читает только первые 2-3 слова, а следующее слово (после короткого обсуждения) должны назвать участники. Если они правильно угадывают слово, то получают 1 балл.

Например, блюдо называется «Яйца с сыром в помидорах» (можно даже показать участникам фотографию приготовленного блюда). Ведущий начинает читать: «Вымыть крупные... (пауза, участники обсуждают и называют свои варианты)... помидоры, срезать... (пауза, варианты участников)... верхнюю часть, чайной ложкой аккуратно вынуть... (пауза, варианты участников)... середину. Отдельно... (пауза, варианты)... взбить куриное яйцо и дополнительный... (пауза, варианты)... белок с... (пауза, варианты)... тертым сыром, ... (пауза, варианты)... солью, молотым перцем, добавить рубленую... (пауза, варианты)... зелень укропа и ... (пауза, варианты)... петрушки. Готовую... (пауза, варианты)... смесь влить в... (пауза, варианты)... томатные чашечки, прикрыть... (пауза, варианты)... срезанными крышками-верхушками, запечь блюдо на... (пауза, варианты)... максимальной мощности в СВЧ-печи в течение... (пауза, варианты)... трех минут, до готовности. Яичная... (пауза, варианты)... масса должна... (пауза, варианты)... свернуться».

Если названное слово не совпало в точности, но корректно передает смысл, является синонимом, то ведущий может засчитать такой ответ как 0,5 балла.

После первой части игры ведущий предлагает командам вспомнить рецепт и написать его на отдельных карточках. Точность описанного рецепта оценивается экспертами по 10-бальной системе.

2.13. Игра «Успеть за 60 секунд».

На одном из занятий ведущий озвучивает название блюда, которое нужно будет максимально быстро приготовить.

На одно из занятий участники приносят необходимые ингредиенты и инструменты. По команде ведущего 3-5 игроков одновременно начинают готовить выбранное блюдо. Затем следующие 3-5 человек. Победители выходят в финал (полуфинал), где они готовят уже следующее блюдо.

Жюри оценивает скорость и, конечно же, качество приготовления.

Если нет возможности делать это в аудиторных условиях, то можно провести соревнование в домашних условиях, записав весь процесс приготовления блюда на видео. Побеждает тот, чье видео будет самым коротким.

2.14. Игра «Кулинарный блеф-клуб».

До начала игры необходимо разделить игроков на команды.

Для проведения данной игры ведущий использует тест, который можно найти по приведенной ссылке – https://www.edimdoma.ru/jivem_doma/posts/22597-bitva-edy-mify-o-poleznyh-produktah

Тест состоит из 10 вопросов-положений. Каждый из них зачитывается, после чего команды в течение минуты обсуждают и дают один из двух ответов – «правда» или «миф». При этом, они обязательно должны аргументировать свой ответ (аргументация оценивается отдельно).

Когда все команды отвечают, ведущий дает правильный ответ и зачитывает пояснения, комментарии к нему.

Побеждает команда, правильно ответившая на наибольшее количество вопросов.

2.15. Игра «Кулинарные сказки».

Для проведения данной игры используются материалы из Приложения № 18. Каждой команде выдается распечатанный текст приложения и время для группового изучения и обсуждения этого текста (15-20 минут).

Изучив текст, каждая команда готовит и показывает небольшую театрализацию – им необходимо придумать и инсценировать сказку по нескольким мифам, приведенным в тексте. То есть сами участники играют роль продуктов и т.п.

Оценивается количество инсценированных мифов и точность, корректность представленной информации по данному вопросу, а также оцениваются оригинальность сюжетов, артистизм участников и т.п.

После показа всех инсценировок организуется обсуждение.

2.16. Игра «Ключевые слова кухонного эксперимента».

Для проведения данной игры ведущему потребуется текст Приложения № 22.

Разделив игроков по командам, ведущий предлагает выбрать из представленного списка 1-2 названия (названий может быть выбрано больше – зависит от возраста участников). Это – названия интересных физических эффектов и экспериментов, которые можно наблюдать (проводить) прямо на кухне. Название может быть выбрано и случайным образом. Список названий:

Варка яиц «по научному».

Приготовление пицци.

Как заставить картофель свариться быстрее?

Какой стакан горячего не боится?

Ложка в стакане.

Охлажденный лимонад.

Жарение и варка.

Горячее яйцо в руке.

Вареное яйцо «вползает» в бутылку.

Закрученное яйцо.

Рекомпрессия шампанского.

Приспособление для жаренья мяса.

Яйцо «выскакивает» из стакана.

Ложка в струе воды.

Яйцо в соленой воде.

Затем ведущий зачитывает отдельные ключевые слова, которые используются в описании выбранного эффекта или эксперимента. Рекомендуется зачитывать буквально по 2-3 слова из каждой строчки текста. Участникам необходимо эти слова записать. Можно облегчить задачу, заранее выписав эти слова на доску или выведя их на большой экран.

Задача игроков – составить из представленных слов текст, в котором описывается суть физического эффекта или ход эксперимента.

Оценивается точность «попадания» в смысл оригинального текста.

Рекомендуется давать список ключевых слов именно в той последовательности, в какой они использованы в тексте.

Каждый текст - это очередной раунд игры.