

**Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение  
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»**

**Отдел гуманитарных программ и детских социальных инициатив**

**ИГРА ПО СТАНЦИЯМ  
«ПО СЛЕДАМ КИТАЙСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ  
В АЛЕКСАНДРОВСКОМ ПАРКЕ ЦАРСКОГО СЕЛА»**

**Методическая разработка**

Автор:  
**Стальмак Елена Павловна,**  
педагог дополнительного образования  
клуба «Петрополь»

## Пояснительная записка

### **Актуальность**

Одна из задач современного образования – «развить у обучаемых способности к самостоятельному решению проблем в разных видах и сферах деятельности, используя социальный опыт, в который включен и собственный опыт учеников»<sup>1</sup>. Исходя из этого, формат игры по станциям позволяет учащимся приобрести опыт организации, проведения и участия в игре в условиях реального культурного пространства Царского Села как части культурного пространства Санкт-Петербурга, таким образом, реализовав на практике знания и умения, полученные в ходе аудиторной работы по программе.

Другой ключевой компетенцией XXI века является умение работать в коллективе, конструктивно общаться. Игра по станциям «По следам Китайской цивилизации в Александровском парке Царского Села» направлена на формирование умений работы в группах переменного состава. Для победы в игре необходимо успешно выстраивать коммуникацию со сверстниками, уметь аргументировать и отстаивать свою точку зрения, руководить и подчиняться.

Игра по станциям для участников – это также работа в системе высокой неопределенности и быстрой смены условий задач, так как учащиеся не знают, куда команда отправится дальше и какого рода задания им придется выполнять. Формирование умений реагировать на быстрое изменение условий работы – еще одна ключевая компетенция XXI века.

Таким образом, актуальность предлагаемой игры обусловлена ее направленностью на формирование гибких компетенций XXI века.

**Цель игры:** формирование умения ориентироваться в пространстве Царского Села, работать с картой, формирование познавательной мотивации учащихся к изучению наследия древних цивилизаций в культурном пространстве Петербурга.

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

- знакомство учащихся со стилизациями китайского искусства в реальном городском пространстве, основными символами китайского искусства, представленными в Царском Селе;
- закрепление теоретических понятий «стилизация», «шинуазри» в практической деятельности;
- освоение новых архитектурных терминов и терминов культуры;
- знакомство учащихся с эпохой Екатерины Второй и творчеством архитекторов Ч. Камерона и А. Ринальди;
- формирование навыков работы с картой, умений ориентироваться в городском пространстве;
- формирование умений анализировать памятник культуры как исторический источник.

#### **Развивающие:**

- развитие умений целеполагания, планирования, волевой саморегуляции;
- развитие речи;
- развитие критического мышления через поиск и выявление ошибок в описании Китайской деревни;
- формирование познавательной мотивации к изучению истории и культуры Петербурга.

#### **Воспитательные:**

- формирование коммуникативных навыков, умений работать в команде, слушать и слышать собеседников;
- формирование кросс-культурной компетенции (мультикультурности), толерантности к произведениям, отражающим особенности китайской культуры.

---

<sup>1</sup> Конкурс программно-методических материалов дополнительного образования детей. - СПб, ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», 2019. - 42 с. С.21.

**Используемые технологии:** используется игровая технология как актуальная для учащихся 11-13 лет.

**Алгоритм игры:** Игра по станциям «По следам Китайской цивилизации в Александровском парке Царского Села» проводится учащимися 3 года обучения для учащихся 2 года обучения. Каждая станция посвящена одному из памятников архитектуры или скульптуры, который является китайской стилизацией. На каждой станции от ведущего учащиеся узнают новое о памятниках, выполняют задание и получают подсказку, как искать следующий объект.

**Участники игры:** учащиеся 2 года обучения по дополнительной образовательной общеразвивающей программе клуба «Петрополь».

**Игровой реквизит:** карты Александровского парка Царского Села (по количеству команд), у ведущих – карточки-задания с описанием объектов, составленные на основании данных официального сайта ГМЗ «Царское Село», карточки-подсказки.

**Эффективность применения:** предлагаемая игра позволяет в эвристической форме знакомить учащихся с понятиями «шинуазри», «стилизация», с памятниками Царского Села, во внешнем облике которых отразились символы и традиционные формы китайского искусства. Форма игры по станциям позволяет активизировать восприятие и внимание учащихся, обеспечивает реализацию принципа наглядности и доступности (так как учащиеся видят стилизации на расстоянии вытянутой руки, имеют возможность обойти и подробно рассмотреть памятники). Для учащихся 3 года обучения проведение игры позволяет обобщить и закрепить знания и умения, полученные ранее, получить опыт организации практической познавательной-игровой деятельности, развить свои коммуникативные качества и умения.

### **Рекомендации по проведению**

В целях соблюдения условий техники безопасности игра проводится в светлое время суток в теплое время года (сентябрь – начало октября). Команды участников сопровождают педагоги и, по возможности, родители. Учащимся рекомендуется одеться в спортивную одежду, удобную спортивную обувь в соответствии с погодными условиями, при себе иметь папку-планшет и карандаши для заполнения маршрутных листов.

Подготовка игры по станциям начинается в аудиторных условиях: учащиеся 3 года обучения вспоминают основные особенности китайского искусства, изучают сайт ГМЗ «Царское Село», который содержит описание основных стилизаций китайского искусства, распределяют станции и работают над разработкой заданий, формулируют игровые задачи, выверяют логистику – движение команд по парку, договариваются о единых требованиях к командам и методике оценки конкурсных заданий.

Перед началом игры ведущий (педагог) разъясняет учащимся правила техники безопасности: в условиях парка – это недопустимость прохода вне существующих пешеходных дорожек, недопустимость спуска на берега водоемов, подъема на пешеходные мосты-капризы, аккуратность при передвижении командой.

В процессе игры ведущий наблюдает за продвижением команд, выполнением заданий, в случае, если команда совершает опасные действия (передвигается вне пешеходных дорожек, спускается к водоемам, поднимается на арки-капризы и др.), педагог немедленно останавливает игру и принимает меры по соблюдению учащимися техники безопасности.

В любых спорных случаях, связанных с конкурсными заданиями, либо оценкой учащихся, право окончательного решения принадлежит ведущему педагогу.

По итогам игры оценка предполагает одновременный учет скорости (за что команды, финишировавшие под номерами 1, 2, 3 получают дополнительные баллы) и правильности выполнения заданий.

После проведения игры педагог обсуждает ее итоги с организаторами и участниками, разрешает все спорные случаи, проводит церемонию награждения. Знания, полученные учащимися эвристическим путем, используются на дальнейших занятиях, посвященных структуре китайских садов, анализу Китайской беседки в Екатерининском парке Царского Села и могут быть перенесены на анализ стилизаций памятников других древних цивилизаций в нашем городе.

## ХОД ИГРЫ

### *Старт*

**Педагог:** Дорогие исследователи тайн Китая! Добро пожаловать в один из самых красивых парков Царского Села — Александровский! Он формировался во времена Екатерины II, когда в моду вошло все необычное, экзотичное, и китайское искусство приобрело популярность. В Александровском парке вам предстоит изучить 8 памятников архитектуры и скульптуры, стилизованных под Китай, пройти 8 станций и найти 8 букв кода. Победит та команда, которая быстрее пройдет игру по станциям и разгадает код.

### **Подсказка к первой остановке**

Первую подсказку вы найдете напротив Золотых ворот, у объекта, который служит парадным входом в Александровский парк, а в его названии есть прямое указание на цивилизацию, которая нас интересует.

### *Станция «Китайский мост»*

**Ведущий 1:** Большой Китайский мост построен во времена Екатерины II по проекту архитектора Чарльза Камерона. В 1860-х годах первоначальные известняковые фигуры китайцев окончательно обветшали и под руководством архитектора И. Монигетти были заменены на цинковые, полихромно раскрашенные и изготовленные на заводе «Генке, Плеске и Моран». Во время Великой Отечественной войны город Пушкин был в оккупации, фашисты уничтожили оригинальные скульптуры. Фигуры китайцев были воссозданы по фотографиям лишь в 2011 году.

### *Карточка для команды*

#### **Задание 1**

Внимательно рассмотрите оформление моста и напишите, о каких элементах идет речь?

- В Древнем Китае этот природный материал особенно ценили, он входил в восемь драгоценностей, которые считались избранными, божественными. В эпоху Цин из такого материала могли делать себе украшения только чиновники высочайшего второго ранга.

Это \_\_\_\_\_

- Этот предмет древние китайцы использовали для украшения, для хранения и даже для погребения. Подобные нашим предмету древние китайцы изготавливали с 7 века нашей эры и называли их сливовыми. Это \_\_\_\_\_. Из какого материала выполнены наши? \_\_\_\_\_ А из какого материала их обычно делали в Китае? \_\_\_\_\_

- Впервые эти предметы стали использовать буддийские монахи., которые хотели с их помощью увидеть божественную натуру Будды. Позднее с их помощью соседи могли обмениваться сообщениями: синие рассказывали о том, что у хозяина проблемы со здоровьем, белые — о том, что семья в трауре, красные о рождении ребенка. Обычно в Китае их делают круглой формы. Но у нас они \_\_\_\_\_ Это \_\_\_\_\_. Пятая буква в названии предмета — часть кода.

**Подсказка ко второй остановке:** на главной аллее парка — Липовой — ищите фантастическое животное, которое служит символом Китая.

### *Станция «Мост драконов»*

**Ведущий 2:** Мост, на котором вы стоите, в документах конца XVIII века называли мостом «с чудовищными фигурами». Он был построен в 1785 году по проекту Ч. Камерона на аллее, ведущей от дворца, перед входом в Зверинец. Последняя буква в названии этого фантастического животного — часть кода \_\_\_\_\_

Итак, мост украшают четыре выразительные фигуры крылатых драконов, установленные на гранитных пьедесталах. Первоначально, при строительстве моста в царствование императрицы Екатерины II, фигуры были выполнены из известняка; ныне существующие чугунные драконы отлиты в 1860 году по моделям скульптора И. Шварца.

### Карточка для команды

#### Задание 2

Дракон — символ Китая. В старой песне поется: "Над древним востоком летает дракон, чье имя - Китай...". Дракон - хорошо знакомое "животное" для китайских людей, хотя никто не видел его собственными глазами. Услышав слово "дракон", китайцы обычно представляют гигантское существо с головой быка, рогами оленя, глазами креветки, когтями ястреба, телом змеи и хвостом льва. Все тело дракона покрыто рыбьей чешуей. Сравните это описание с драконами с моста? Что не совпадает? Как мы узнаем, что это не настоящие китайские драконы, а стилизованные?

---

**Подсказка к третьей остановке:** Липовая аллея и просека делят регулярный Новый сад на 4 квадрата. В квадрате слева от Большого Китайского моста расположена куртина «Грибок». Первоначальная планировка второго, правого квадрата почти не сохранилась: во второй половине XVIII века здесь были созданы живописные пруды с полуостровками. Центром третьего квадрата является насыпная гора «Парнас», а что является центром четвертого? Идите к этому сооружению.

#### Станция «Китайский театр»

**Ведущий 3:** Перед вами — Китайский театр. Его проект был создан во времена Екатерины II. Сооружение имело вполне европейские черты; архитектурные формы и внешний декор театра отличались относительной простотой: белые стены были украшены пилястрами, широким карнизом и узкими наличниками дверей и окон. Карниз, вероятно имел сложный рисунок и был разноцветным. А какие элементы выдают в этом здании китайскую стилизацию?

Внутреннее убранство Китайского театра отличалось пышностью. Центральная ложа, портал сцены, плафон — все было украшено фигурами китайцев, драконами, щитами со знаками зодиака и другими элементами восточного декора. Интерьер оживляли колокольчики, бусы, подвески, выточенные из дерева, пестро раскрашенные, посеребренные и вызолоченные. Украшения лож были сделаны из раскрашенного картона с подложкой из блестящей фольги. В центральной императорской и двух боковых великокняжеских ложах находились подлинные произведения китайского искусства: декоративные лаковые панно, фарфор, мебель. В 1779 году известный художник-декоратор И. Крист расписал занавес оранжевого шелка сценками и пейзажами в «китайском вкусе».

### Карточка для команды

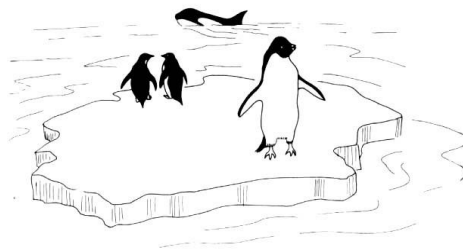
#### Задание 3

Кто построил Китайский театр? Разгадайте ребус и назовите архитектора:

**Р**



**В=Н**



**То, что под пингвинами**

**”**

Последняя буква в фамилии архитектора — часть кода.

**Подсказка к четвертой остановке:** Недалеко от Китайского театра найдите два похожих китайских элемента, украшенных портиками на колоннах.

### Станция «Малые китайские мосты»

**Ведущий 4:** Послушайте мой рассказ и заполните пропуски.

#### Карточка для команды

##### Задание 4

Малые Китайские мосты расположены на Крестовом канале на двух поперечных аллеях, идущих от Александровского дворца (*куда?*) \_\_\_\_\_. Первоначально здесь были мосты, построенные по проекту Ч.Камерона в 1781 году. В 1786 году старые деревянные мосты заменили (*на что?*) \_\_\_\_\_, но по образцу прежде бывших деревянных камероновских.

Эти два моста близки по композиции, но отличаются деталями. Их береговые устои облицованы (*чем?*) \_\_\_\_\_, фигурные железные перила упираются в литые чугунные тумбы, над которыми возвышаются декоративные (*что?*) \_\_\_\_\_. Китайский характер мостам придают портики из парных колонн с фигурными кровлями, которые символизируют (*что?*) \_\_\_\_\_. Колонны одного моста украшает рельефная «плетенка», стволы колонн другого покрыты (*чем?*) \_\_\_\_\_. Кровли над портиками были увенчаны букетами и китайскими какими предметами? \_\_\_\_\_, которые китайцы чаще используют в жаркую погоду. Первая буква в этом слове — часть кода. Мосты восстановлены в 2011 г.

**Подсказка к пятой остановке:** Таких сооружений в Царском Селе два, к ним ведет Подкапризная дорога. Вам нужно найти большой.

### Станция «Большой каприз»

**Ведущий 5:** Послушайте мой рассказ:

Согласно старинному преданию, арка-переход была окрещена Большим капризом потому, что императрица, утверждая сметы на дорогостоящие строительные работы, долго колебалась, а, подписав, сказала: «Быть так, это мой каприз». Как звали императрицу? \_\_\_\_\_  
Последняя буква ее имени — часть кода.

Архитектурный замысел Большого каприза принадлежал В. И. Неелову, который вместе с инженером и архитектором И. Герардом возвел его в 1770–1774 годах. Большой каприз имеет грандиозную арку шириной более пяти и высотой более семи метров. Вторая, меньшая по размерам, арка сооружена рядом, в земляной насыпи. На вершине Большого каприза устроена Китайская беседка: восемь колонн поддерживают эффектно изогнутую «китайскую» кровлю.

#### Карточка для команды

**Задание 5:** Назовите пять материалов, из которых сооружен Большой каприз:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Подсказка к шестой остановке:** В беседке Большого Каприза очень любил отдыхать А.С. Пушкин, когда учился в Царскосельском лицее. А рядом с Большим Капризом жил хороший знакомый Пушкина, известный историк Н.М. Карамзин. Внутри Села ему удалось жить в деревне. Найдите эту деревню (вход со стороны Подкапризовой дороги).

### Станция «Китайская деревня»

**Ведущий 6:** В 1750-60 годы в Англии архитектор У. Чемберс, побывавший в Китае, перестраивает Королевские ботанические сады Кью, добавляя постройки в китайском стиле. Увлечение идеями Чемберса быстро распространилось по Европе: китайские деревушки были построены в Швеции, в парке королевского замка Дротнингхольм близ Стокгольма, и в Германии, в Вильгельмсхее, близ Касселя и в других местах. Захотела построить китайскую деревню и Екатерина II. Строительство в середине 1780-х годов начал архитектор Ч. Камерон. Замысел деревни и первоначальный проект принадлежал, вероятно, как В.И. Неелову, так и А. Ринальди.

### **Карточка для команды**

#### **Задание 6**

Найдите и исправьте 5 ошибок.

Строительство Китайской деревни началось через десять лет после разработки ее проекта. Центром ансамбля должен был стать восьмиугольный павильон-обсерватория, но удалось построить лишь 5 ярусов павильона. На въезде предполагалось поставить «китайские» ворота, сегодня их роль выполняет Малый каприз. Из 18-ти одноэтажных домиков удалось полностью отстроить только 10; галереи, входные ворота и пагода так и остались в проекте. Украшением домиков стали расписанные «шахматами» и «под рыбью чешую» изогнутые крыши с фигурами фантастических тритонов. Утрачены и не восстановлены фонарики в китайском стиле. В 1817–1822 годах после ремонтных работ домики были превращены в квартиры, и в XIX веке Китайская деревня использовалась как гостевые апартаменты. В Китайской деревне довольно часто жил с весны и до глубокой осени выдающийся русский историк Н. М. Карамзин, в 1822–1825 годах работавший здесь над многотомной «Историей государства Российского». В настоящее время Китайская деревня представляет собой руинированный объект. Домики вновь используются как гостевые и жилые апартаменты.

Крыша обсерватории украшена семью \_\_\_\_\_. Первая буква в названии этого геометрического тела — часть кода.

**Подсказка к седьмой остановке:** Все большое начинается с малого.

#### **Станция «Малый каприз»**

**Ведущий 7:** Перед вами — арка Малый Каприз. Дважды повторенное в ансамбле название «каприз» очень показательное, так как раскрывает смысл всего комплекса «китайских» сооружений на территории Александровского парка: приезжающий в Царское Село должен был сначала миновать арку Большого каприза, проехав короткий темный туннель, за которым открывалась панорама причудливых построек Китайской деревни, а впереди, в перспективе, был виден Малый каприз. Этот мир «капризов» служил своего рода подготовкой к восприятию Большого Царскосельского дворца и окружающих его садов.

### **Карточка для команды**

**Задание 7:** Разгадайте коды и выясните, кто из архитекторов придумал такой по-настоящему китайский прием, подготавливающий восприятие зрителя?

**ЕЛВЕОН** \_\_\_\_\_

**ЕГРДАР** \_\_\_\_\_

Из какого материала построен Малый каприз? \_\_\_\_\_

Первая буква в его названии — часть кода.

**Подсказка к восьмой остановке:** 26 мая 1776 года В. И. Неелов получил распоряжение императрицы «построить в селе Царском, в Новом саду через канал и к Капризу, каменную Китайскую беседку на арках, на четыре всхода», облицованную малиновым, желтым и голубым глазурированным кирпичом. Найдите, где построил эту беседку архитектор?

#### **Станция «Крестовый мост»**

**Ведущий 8:** Перед вами — Крестовый мост. Проект моста Неелов заимствовал из популярного в это время альбома английских архитекторов В. и Д. Халфпенни «Rural architecture in Chinese Taste» («Сельская архитектура в китайском вкусе»). В. И. Неелов, начавший постройку, и его сын И. В. Неелов, закончивший ее в 1779 году, блестяще справились со сложной задачей.

Мост, который вы видите, тройной. Три — важное число в Китае. Это мужское 1+ женское 2 — это число мировой гармонии, равновесия инь и янь, важнейшее число в китайском миропонимании. Это три источника света - Звезды, Солнце, Луна. Три начала - небо, земля, человек. Три в семье - мужчина, женщина, ребенок мужского пола. Три заветных человеческих желания: благополучие, долголетие, много детей. Три религии Китая: конфуцианство, даосизм, буддизм.

### *Карточка для команды*

**Задание 8:** В китайском искусстве есть также два важнейших символа — горы и воды. Какие детали Крестового моста напоминают об этих символах?

\_\_\_\_\_

А что должна напоминать и символизировать роспись кровли беседки Крестового моста? Это рыба \_\_\_\_\_ . Четвертая буква в слове — последняя буква кода.

### *Финиш*

**Педагог:** Если вы правильно собрали код — вы знаете, как называется использование мотивов китайского искусства в европейской живописи, архитектуре, декоративно-прикладном искусстве?

\_\_\_\_\_ .  
Сегодня вы познакомились с миром китайских стилизаций, который называется «шинуазри»!  
Вы отлично справились с заданием!