

Основными целями игры является следующее:

- пробудить живой интерес к истории и культуре Санкт-Петербурга;
- дать учащимся проявить свои творческие и организаторские способности;
- научить ребят быстро и четко отвечать на вопросы, мыслить ясно и логично;
- воспитать бережное отношение к городу.

Игра может проводиться по параллелям, а конкурсы готовятся в зависимости от программы краеведческого курса.

1-й конкурс: «Визитная карточка»

Каждая команда в этом конкурсе представляет свою эмблему, девиз и название.

2-й конкурс: «Литературный»

Каждая команда из ящика достает листок с первой строчкой стихотворения о Петербурге, которое нужно продолжить.

3-конкурс: «Разминка»

Командам раздаются листы со словом, например: «Петербург». За 1 минуту к каждой букве данного слова нужно дописать слова, связанные с архитектурой Петербурга: названием музеев, площадей, мостов, дворцов, именами архитекторов и скульпторов. Та команда, которая первая справится с заданием, получает наибольшее количество баллов.

4-й конкурс: «Лишнее слово»

Командам раздаются по три листа с цепочками слов. В этих цепочках все слова, кроме одного, объединены логической связью, применительно к архитектуре Петербурга. За 1 минуту команда должна разобраться, какое слово лишнее и объяснить почему.

5-й конкурс: «Кроссворд «Кронверк»

Командам раздаются листы в виде короны, на которой составлен кроссворд, где первыми буквами ответов будут буквы из слова КРОНВЕРК.

За 2 минуты команды должны решить кроссворд, и та команда, которая сделает это быстрее и правильнее, получает наибольшее количество баллов.

6-й конкурс: «Самое, самое...»

Из команд приглашаются по 1 игроку, которому предлагается вытащить лепесток из «Цветика-семицветика» и ответить на вопрос, который находится на обратной стороне лепестка. Вопросы могут быть следующие:

1. Самое высокое здание Петербурга
2. Самая первая площадь в городе
3. Самый первый доя Петербурга

4. Самый первый мост города
5. Самый большой остров города
6. Самый большой музей Петербурга и т.д.
7. Самый первый архитектор города.

7-й конкурс: «Архитектурное лото»

Каждая команда получает картинки с изображением разных архитектурных памятников города, рек и островов. В течение 2-х минут команды должны подобрать картинки, относящиеся либо к Адмиралтейству, либо к Петропавловской крепости в зависимости от того, какой архитектурный объект им достанется.

8-й конкурс: «Головоломка»

Каждой команде раздается карточка с 4-мя зашифрованными словами аллегорий рек у Ростральных колонн. С помощью ключа нужно назвать эти реки.

9-й конкурс-шутка: «Сон ученика»

Командам раздается стихотворение с ошибками, которые нужно найти в течение 2 минут.

В 10 на Заячий вышел гулять,
Вдруг стала пушка так громко стрелять,
Что я с испугу залез на иглу,
И вместо ветра кораблик кручу.
 Вижу, народ в домик ботный идет,
 «Дедушка флота» давно там живет,
 Ну, а в соборе — гробница царей.
 Хочется мне проснуться скорей.
Но, я все сплю, и на Стрелке уже,
Где гений Пушкин летит на коне,
Бюсты поэтов у Биржи стоят
И на меня как-то грустно глядят.
 Но, вдруг часы разбудили меня,
 Понял — во сне перепутал все я.

9-й конкурс: «Черный ящик»

Командам выносятся черные ящики, к которым прикладывается стихотворная загадка. За одну минуту команда должна отгадать, что лежит в «черном ящике», и где это украшение можно увидеть в городе.

10-й конкурс капитанов: «Юный эрудит»

Выходят капитаны команд. За 1 минуту капитан должен ответить на максимальное число вопросов. Тот, кто больше даст правильных ответов, тот получает наибольшее количество баллов.

11-й конкурс: «Музыкальный»

Звучит песня о городе «Прогулка по Невскому» в исполнении А.Розенбаума. В этом музыкальном произведении упоминаются различные архитектурные памятники, мосты, улицы, площади города. Ребята внимательно слушают, а затем та команда, которая больше напишет памятников, упомянутых в этих музыкальных произведениях, получает наибольшее количество баллов.

12-й конкурс: «Живой памятник»

Каждой команде выдается открытка с изображением памятника. За 2 минуты команда должна подготовить и изобразить памятник. А другая команда должна отгадать, что это за памятник, кто его создатель и где он находится. В этом конкурсе учитывается творческие находки, юмор, сходство с памятником.