

Материалы, подтверждающие инициативу историко-краеведческого клуба «Петрополь» в организации или проведении городских, региональных, всероссийских мероприятий

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

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор  
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»  
\_\_\_\_\_ М.Р. Катунова



**Положение о городской историко-краеведческой игре для школьников**  
**«Путешествие в мир архитектуры»**

**1. Общие положения:**

Игра направлена на знакомство школьников Санкт-Петербурга с наследием античности в нашем городе. Через игровые формы участники игры погружаются в мир архитектуры, знакомятся с античными сюжетами, нашедшими свое воплощение в пространстве города. Игра проводится в соответствии с разработанным сценарием.

**2. Цель игры:** через игровые формы способствовать развитию интереса у школьников к истории и культуре Санкт-Петербурга.

**3. Задачи игры:**

- обучающая: через игровые формы познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга;
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков;
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга.

**4. Участники игры:**

В игре могут принимать участие команды школьников общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей 5-6 классов. Численный состав команд от 10 до 15 человек.

**5. Организаторы игры:**

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

**6. Сроки проведения игры:**

февраль-март 2016 года

Заявки на участие принимаются с 15 декабря по 15 января 2016 г. в оргкомитет по адресу [annagarshina@ Rambler.ru](mailto:annagarshina@ Rambler.ru) по форме (см. Приложение №1).

**7. Содержание**



- 1) На первом этапе (заочный) руководители команд получают домашнее задание по подготовке к игре, которые включают в себя фактический материал по темам, отраженным в конкурсах игры (февраль 2016 года).
- 2) На очном этапе команды приглашаются в парадные залы Аничкова Дворца на игру. Игра проходит в Белоколонном зале Аничкова Дворца. Продолжительность игры полтора часа. (март 2016 года).

**8. Подведение итогов:**

Итоги игры подводятся в день проведения игры, после ее окончания. Команды награждаются дипломами в номинациях.

**9. Ответственный исполнитель:**

Руководитель историко-краеведческого клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.  
Контактный телефон: 314-51-62

*Приложение №1*

**Заявка**

**На участие в городской историко-краеведческой игре для школьников  
«Путешествие в мир архитектуры»**

Команда школы № \_\_\_\_ (или другого образовательного учреждения)  
\_\_\_\_\_ района

Руководитель команды: Должность \_\_\_\_\_

Фамилия, Имя, Отчество \_\_\_\_\_

Контактное лицо: \_\_\_\_\_, телефон \_\_\_\_\_

Заведующий отделом гуманитарных программ и  
детских социальных инициатив



В.А. Петрова

СОГЛАСОВАНО:

Зам. генерального директора по СКД



А.С. Фирсанов

## **Аналитическая справка по итогам проведения городской историко-краеведческой игры «Путешествие в мир архитектуры»**

Дата проведения: 16 марта 2015 года

Время проведения: 16.30-18.30

Место проведения: Парадные залы Аничкова Дворца

Организаторы: Педагоги и воспитанники историко-краеведческого клуба «Петрополь»

Педагоги дополнительного образования:

- Ладыжникова А.Е. – ведущий мероприятия,
- Данилова Е.И. – помощник ведущего мероприятия
- Меринова Т.В. – помощник ведущего мероприятия

Экскурсоводы по Аничкову Дворцу:

- Низкин Владимир, воспитанник 203 группы
- Нестеренко Александра, воспитанница 203 группы
- Измайлова Анна, воспитанница 203 группы
- Теренкаль Анастасия, воспитанница 203 группы

Актерский состав:

- Нестеренко Александра - в роли Афины, Аталанты
- Измайлова Анна – в роли Афродиты
- Теренкаль Настя – в роли Геры
- Семенов Всеволод – в роли Диониса
- Кидов Даниил – в роли Гиппомена
- Низкин Владимир – текст о Коринфской колонне
- Иванов Алексей – текст о Кариатидах

Участники игры: учащиеся 4-5 классов:

- ДЮЦ «Петергоф» ГБОУ ДОД Петродворцового района Санкт-Петербурга.
- ГБОУ СОШ № 601 Приморского района Санкт-Петербурга
- ГБОУ гимназия №73 («Ломоносовская гимназия») Выборгского района
- ГБОУ гимназия № 42 Приморского района Санкт-Петербурга
- ГБОУ ЦО «СПбГДТЮ», клуб «Петрополь»

Цели игры:

- образовательная: познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга, через игровые формы
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков.
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга

Необходимое оборудование:

- Костюмы для актеров (хитоны для античных персонажей, корзина с акантовыми листьями для легенды о коринфской колонне, яблоки для сценок «Гиппомен и Аталанта» и «Яблоко раздора»).
- элементы костюмов (лавровые венки, свиток, лира, посох со змеей, трагедийная маска) для конкурсантов 1 конкурса «Мудрецы на здании Российской национальной библиотеки»
- две лошади для конкурса «Братья Диоскуры»
- дипломы и призы для участников игры
- два радио микрофона
- столы и стулья для каждой из команд и ведущих

- раздаточный материал для конкурсов
- фонограммы

Итоги: Городская игра «Путешествие в мир архитектуры» прошла в полном соответствии с намеченными целями, согласно разработанному сценарию. Перед игрой для каждой команды экскурсоводами-школьниками были проведены экскурсии по Аничкову Дворцу. Каждая команда была обеспечена игровым местом (стол и стулья) и необходимым раздаточным материалом. Всего в игре приняло участие 5 команд по 12-15 человек. Общее количество участников игры 72 человека. Ребята приняли активное участие в конкурсах, показали хорошие знания по теме игры. В финале игры все участники получили памятные дипломы и призы.

Аналитическую справку подготовила руководитель клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.

17.03.2015



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



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор  
ГБНОУ «СВТДТЮ»

М.Р. Катунова

2016г.

**Положение о городской историко-краеведческой игре для школьников**  
**«Путешествие в мир архитектуры»**

**1. Общие положения:**

Игра направлена на знакомство школьников Санкт-Петербурга с наследием античности в нашем городе. Через игровые формы участники игры погружаются в мир архитектуры, знакомятся с античными сюжетами, нашедшими свое воплощение в пространстве города. Игра проводится в соответствии с разработанным сценарием. Участие в игре бесплатное.

**2. Цель игры:** через игровые формы способствовать развитию интереса у школьников к истории и культуре Санкт-Петербурга.

**3. Задачи игры:**

- обучающая: через игровые формы познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга;
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков;
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга.

**4. Участники игры:**

В игре могут принимать участие команды школьников общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей 5-6 классов. Численный состав команд от 10 до 15 человек.

**5. Учредители игры:**

Комитет по образованию

**6. Организаторы игры:**

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

**7. Сроки проведения и содержание игры:**

- 1) Первый этап – районный: предполагает выполнение заочных тематических заданий, которые включают в себя фактический материал по темам, отраженным в

конкурсах очного городского этапа. Эти задания организаторы районного этапа могут получить с 1 по 10 февраля 2017 года в электронном виде, написав письмо в произвольной форме на адрес оргкомитета игры [spbklubpetropol@yandex.ru](mailto:spbklubpetropol@yandex.ru), или позвонив по телефону оргкомитета игры 314-51-62. Итоги районного этапа подводят организаторы районного этапа и до 1 марта 2017 года направляют в оргкомитет заявку (*приложение 1*) на участие в городском этапе.

2) Второй этап – городской: **13 марта 2017 года к 17.00** команды - победительницы районного этапа приглашаются в парадные залы Аничкова Дворца. Игра проходит в Белоколонном зале Аничкова Дворца. Продолжительность игры полтора часа.

#### **8. Жюри:**

В работе жюри принимают участие педагоги учреждений дополнительного образования, педагоги школ, представители ВУЗов.

#### **9. Подведение итогов:**

Итоги игры подводятся в день проведения игры, после ее окончания. Команды награждаются дипломами в номинациях и памятными подарками. По итогам игры составляется протокол, подписанный членами жюри. Информация об итогах игры и протокол будут размещены на официальном сайте ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» [www.anichkov.ru](http://www.anichkov.ru) в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

#### **10. Ответственный исполнитель:**

Руководитель историко-краеведческого клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.  
Контактный телефон: 314-51-62

*Приложение №1*

**Заявка  
на участие в городском этапе историко-краеведческой игры для школьников  
«Путешествие в мир архитектуры»**

Команда школы № \_\_\_\_ (или другого образовательного учреждения)  
\_\_\_\_\_ района

Руководитель команды: Должность \_\_\_\_\_

Фамилия, Имя, Отчество \_\_\_\_\_

Контактное лицо: \_\_\_\_\_, телефон \_\_\_\_\_

Заведующий отделом гуманитарных программ и  
детских социальных инициатив



В.А. Петрова

СОГЛАСОВАНО:

Зам. генерального директора по СКД



А.С. Фирсанов

## **Аналитическая справка по итогам проведения городской историко-краеведческой игры «Путешествие в мир архитектуры»**

Дата проведения: 29 февраля 2016 года

Время проведения: 16.30-18.30

Место проведения: Парадные залы Аничкова Дворца

Организаторы: Педагоги и воспитанники историко-краеведческого клуба «Петрополь»

Педагоги дополнительного образования:

- Ладыжникова А.Е. – ведущий мероприятия,
- Данилова Е.И. – помощник ведущего мероприятия
- Меринова Т.В. – помощник ведущего мероприятия

Экскурсоводы по Аничкову Дворцу:

- Андреева Анна, воспитанник 203 группы
- Поддубная Ксения, воспитанница 203 группы
- Устюжанина Ксения, воспитанница 203 группы
- Николаев Михаил, воспитанник 203 группы

Актерский состав:

- Поддубная Ксения - в роли Афины,
- Устюжанина Ксения– в роли Афродиты
- Пашаева Вивьен – в роли Геры
- Николаев Михаил – в роли Диониса
- Гордеев Николай – в роли Гиппомена
- Андреева Анна– текст о Коринфской колонне
- Кравецкая Ирина– текст о Кариатидах

Участники игры: учащиеся 4-6 классов:

- ДЮЦ «Петергоф» ГБОУ ДОД Петродворцового района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ СОШ № 222 Центрального района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ СОШ №636 Центрального района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ гимназия № 42 Приморского района Санкт-Петербурга ( 3 команды)
- ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», клуб «Петрополь» ( 1 команда)

Цели игры:

- образовательная: познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга, через игровые формы
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков.
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга

Необходимое оборудование:

- Костюмы для актеров (хитоны для античных персонажей, корзина с акантовыми листьями для легенды о коринфской колонне, яблоки для сценок «Гиппомен и Аталанта» и «Яблоко раздора»).
- элементы костюмов (лавровые венки, свиток, лира, посох со змеей, трагедийная маска) для конкурсантов 1 конкурса «Мудрецы на здании Российской национальной библиотеки»
- две лошади для конкурса «Братья Диоскуры»
- дипломы и призы для участников игры
- два радио микрофона
- столы и стулья для каждой из команд и ведущих



- раздаточный материал для конкурсов
- фонограммы

Итоги: Городская игра «Путешествие в мир архитектуры» прошла в полном соответствии с намеченными целями, согласно разработанному сценарию. Перед игрой для каждой команды экскурсоводами-школьниками были проведены экскурсии по Аничкову Дворцу. Каждая команда была обеспечена игровым местом (стол и стулья) и необходимым раздаточным материалом. Всего в игре приняло участие 7 команд. Общее количество участников игры 96 человек. Ребята приняли активное участие в конкурсах, показали хорошие знания по теме игры. В финале игры все участники получили памятные дипломы и призы.

Аналитическую справку подготовила руководитель клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.

01.03.2016

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



**Положение о городской историко-краеведческой игре для школьников**  
**«Путешествие в мир архитектуры»**

**1. Общие положения:**

Игра направлена на знакомство школьников Санкт-Петербурга с наследием античности в нашем городе. Через игровые формы участники игры погружаются в мир архитектуры, знакомятся с античными сюжетами, нашедшими свое воплощение в пространстве города. Игра проводится в соответствии с разработанным сценарием. Участие в игре бесплатное.

**2. Цель игры:** через игровые формы способствовать развитию интереса у школьников к истории и культуре Санкт-Петербурга.

**3. Задачи игры:**

- обучающая: через игровые формы познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга;
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков;
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга.

**4. Участники игры:**

В игре могут принимать участие команды школьников общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей 5-6 классов. Численный состав команд до 10 человек.

**5. Учредители игры:**

Комитет по образованию

**6. Организаторы игры:**

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

**7. Сроки проведения и содержание игры:**

- 1) Первый этап – районный: предполагает выполнение заочных тематических заданий, которые включают в себя фактический материал по темам, отраженным в



конкурсах очного городского этапа. Эти задания организаторы районного этапа могут получить с 1 по 10 февраля 2018 года в электронном виде, написав письмо в произвольной форме на адрес оргкомитета игры [spbklubpetropol@yandex.ru](mailto:srbklubpetropol@yandex.ru), или позвонив по телефону оргкомитета игры 314-51-62. Итоги районного этапа подводят организаторы районного этапа и до 1 марта 2018 года направляют в оргкомитет заявку (*приложение 1*) на участие в городском этапе.

2) Второй этап – городской: **12 марта 2018 года к 17.00** команды - победительницы районного этапа приглашаются в парадные залы Аничкова Дворца. Игра проходит в Белоколонном зале Аничкова Дворца. Продолжительность игры полтора часа.

#### 8. **Жюри:**

В работе жюри принимают участие педагоги учреждений дополнительного образования, педагоги школ, представители ВУЗов.

#### 9. **Подведение итогов:**

Итоги игры подводятся в день проведения игры, после ее окончания. Команды награждаются дипломами в номинациях и памятными подарками. По итогам игры составляется протокол, подписанный членами жюри. Информация об итогах игры и протокол будут размещены на официальном сайте ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» [www.anichkov.ru](http://www.anichkov.ru) в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

#### 10. **Ответственный исполнитель:**

Руководитель историко-краеведческого клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.  
Контактный телефон: 314-51-62

*Приложение №1*

**Заявка  
на участие в городском этапе историко-краеведческой игры для школьников  
«Путешествие в мир архитектуры»**

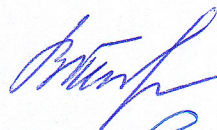
Команда школы № \_\_\_\_ (или другого образовательного учреждения)  
\_\_\_\_\_ района

Руководитель команды: Должность \_\_\_\_\_

Фамилия, Имя, Отчество \_\_\_\_\_

Контактное лицо: \_\_\_\_\_, телефон \_\_\_\_\_

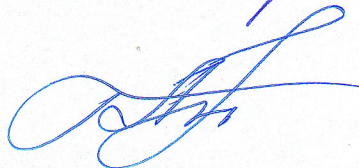
Заведующий отделом гуманитарных программ и  
детских социальных инициатив



В.А. Петрова

СОГЛАСОВАНО:

Зам. генерального директора по СКД



А.С. Фирсанов



## **Аналитическая справка по итогам проведения городской историко-краеведческой игры «Путешествие в мир архитектуры»**

Дата проведения: 13 марта 2017 года

Время проведения: 16.30-18.30

Место проведения: Парадные залы Аничкова Дворца

Организаторы: Педагоги и воспитанники историко-краеведческого клуба «Петрополь»

Педагоги дополнительного образования:

- Ладыжникова А.Е. – ведущий мероприятия,
- Данилова Е.И. – помощник ведущего мероприятия
- Копосов Дмитрий, учащийся 203 группы, помощник ведущего
- Журкин Денис - учащийся 203 группы, помощник ведущего

Экскурсоводы по Аничкову Дворцу:

- Захарова Александра, учащаяся 203 группы
- Уварова София, учащаяся 203 группы
- Жаров Григорий, учащийся 203 группы
- Накопия Михаил, учащийся 203 группы

Актерский состав:

- Уварова София - в роли Афины,
- Захарова Александра – в роли Афродиты
- Гусева –Гроув София– в роли Аталанты
- Накопия Михаил – в роли Диониса
- Жаров Григорий – в роли Гиппомена
- Пашуро Александра – в роли Геры
- Ходан Анастасия– текст о Коринфской колонне
- Паршина Есения– текст о Кариатидах

Участники игры: учащиеся 5-6 классов:

- ДЮОЦ «Петергоф» ГБОУ ДОД Петродворцового района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ СОШ № 552 Пушкинского района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ СОШ №63 Калининского района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ СОШ № 578 Приморского района Санкт-Петербурга ( 3 команды)
- ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», клуб «Петрополь» (2 команды)

Цели игры:

- образовательная: познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга, через игровые формы
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков.
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга

Необходимое оборудование:

- Костюмы для актеров (хитоны для античных персонажей, корзина с акантовыми листьями для легенды о коринфской колонне, яблоки для сценок «Гиппомен и Аталанта» и «Яблоко раздора»).
- элементы костюмов (лавровые венки, свиток, лира, посох со змеей, трагедийная маска) для конкурсантов 1 конкурса «Мудрецы на здании Российской национальной библиотеки»
- две лошади для конкурса «Братья Диоскуры»
- дипломы и призы для участников игры
- два радио микрофона



- столы и стулья для каждой из команд и ведущих
- раздаточный материал для конкурсов
- фонограммы

Итоги: Городская игра «Путешествие в мир архитектуры» прошла в полном соответствии с намеченными целями, согласно разработанному сценарию. Перед игрой для каждой команды экскурсоводами-школьниками были проведены экскурсии по Аничкову Дворцу. Каждая команда была обеспечена игровым местом (стол и стулья) и необходимым раздаточным материалом. Всего в игре приняло участие 8 команд. Общее количество участников игры 116 человек. Ребята приняли активное участие в конкурсах, показали хорошие знания по теме игры. В финале игры все участники получили памятные дипломы и призы.

Аналитическую справку подготовила руководитель клуба «Петрополь»      Ладыжникова А.Е.

14.03.2017

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

УТВЕРЖДАЮ



**Положение о городской историко-краеведческой игре для школьников  
«Путешествие в мир архитектуры»**

**1. Общие положения:**

Игра направлена на знакомство школьников Санкт-Петербурга с наследием античности в нашем городе. Через игровые формы участники игры погружаются в мир архитектуры, знакомятся с античными сюжетами, нашедшими свое воплощение в пространстве города. Игра проводится в соответствии с разработанным сценарием. Участие в игре бесплатное.

**2. Цель игры:** через игровые формы способствовать развитию интереса у школьников к истории и культуре Санкт-Петербурга.

**3. Задачи игры:**

- обучающая: через игровые формы познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга;
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков;
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга.

**4. Участники игры:**

В игре могут принимать участие команды школьников общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей 5-6 классов. Численный состав команд до 10 человек.

**5. Учредители игры:**

Комитет по образованию.

**6. Организаторы игры:**

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

**7. Сроки проведения и содержание игры:**

- 1) Первый этап – районный: предполагает выполнение заочных тематических заданий, которые включают в себя фактический материал по темам, отраженным в конкурсах очного городского этапа. Эти задания организаторы районного этапа могут получить с 28



января по 1 февраля 2019 года в электронном виде, написав письмо в произвольной форме на адрес оргкомитета игры [spbklubpetropol@yandex.ru](mailto:spbklubpetropol@yandex.ru), или позвонив по телефону оргкомитета игры 3145162. Итоги районного этапа подводят организаторы районного этапа и до 28 февраля 2019 года направляют в оргкомитет заявку (*приложение 1*) на участие в городском этапе.

2) Второй этап – городской: **11 марта 2019 года к 17.00** команды - победительницы районного этапа приглашаются в парадные залы Аничкова Дворца. Игра проходит в Белоколонном зале Аничкова Дворца. Продолжительность игры полтора часа.

#### 8. **Жюри:**

В работе жюри принимают участие педагоги учреждений дополнительного образования, педагоги школ, представители ВУЗов.

#### 9. **Подведение итогов:**

Итоги игры подводятся в день проведения игры, после ее окончания. Победителями признаются команды, занявшие 1, 2 и 3 места (по сумме баллов) и награждаются дипломами. По итогам игры составляется протокол, подписанный членами жюри. Информация об итогах игры и протокол будут размещены на официальном сайте ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» [www.anichkov.ru](http://www.anichkov.ru) в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

#### 10. **Ответственный исполнитель:**

Руководитель историко-краеведческого клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.  
Контактный телефон: 314-51-62

*Приложение №1*

**Заявка  
на участие в городском этапе историко-краеведческой игры для школьников  
«Путешествие в мир архитектуры»**

Команда школы № \_\_\_\_ (или другого образовательного учреждения)  
\_\_\_\_\_ района

Руководитель команды: Должность \_\_\_\_\_

Фамилия, Имя, Отчество \_\_\_\_\_

Контактное лицо: \_\_\_\_\_, телефон \_\_\_\_\_

## **Аналитическая справка по итогам проведения городской историко-краеведческой игры «Путешествие в мир архитектуры»**

Дата проведения: 14 марта 2018 года

Время проведения: 16.30-18.30

Место проведения: Парадные залы Аничкова Дворца

Организаторы: Педагоги и воспитанники историко-краеведческого клуба «Петрополь»

Педагоги дополнительного образования:

- Ладыжникова А.Е. – руководитель клуба, ведущий мероприятия,
- Стальмак Е.П. – педагог дополнительного образования, помощник ведущего
- Антрушина Анна, учащаяся 203 группы, помощник ведущего
- Гись Кристина- учащаяся 203 группы, помощник ведущего

Экскурсоводы по Аничкову Дворцу:

- Говорова Арина, учащаяся 203 группы
- Горский Георгий, учащийся 203 группы
- Хробрых Валентина, учащаяся 203 группы
- Старикова Татьяна, учащаяся 203 группы

Актерский состав:

- Сидоранова Анастасия - в роли Афины,
- Илларионова Анастасия– в роли Афродиты
- Хробрых Валентина– в роли Аталанты
- Горский Георгий– в роли Диониса
- Николаев Макар– в роли Гиппомена
- Говорова Арина – в роли Геры
- Калинин Тимофей– текст о Коринфской колонне
- Старикова Татьяна– текст о Кариатидах

Участники игры: учащиеся 5-6 классов:

- ДЮЦ «Петергоф» ГБОУ ДОД Петродворцового района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», клуб «Петрополь» (1 команда)
- ГБОУ СОШ № 84 Петроградского района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ гимназии №73 (Ломоносовская гимназия) Выборгского района Санкт-Петербурга ( 2 команды)
- ГБОУ гимназии №166 Центрального района Санкт-Петербурга
- ГБОУ гимназии №74 Выборгского района Санкт-Петербурга
- ГБОУ СОШ №270 им. А.Е. Березанского Красносельского района Санкт-Петербурга

Цели игры:

- образовательная: познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга, через игровые формы
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков.
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга

Необходимое оборудование:

- Костюмы для актеров (хитоны для античных персонажей, корзина с акантовыми листьями для легенды о коринфской колонне, яблоки для сценок «Гиппомен и Аталанта» и «Яблоко раздора»).



- элементы костюмов (лавровые венки, свиток, лира, посох со змеей, трагедийная маска) для конкурсантов 1 конкурса «Мудрецы на здании Российской национальной библиотеки»
- две лошади для конкурса «Братья Диоскуры»
- дипломы и призы для участников игры
- два радио микрофона
- столы и стулья для каждой из команд и ведущих
- раздаточный материал для конкурсов
- фонограммы

Итоги: Городская игра «Путешествие в мир архитектуры» прошла в полном соответствии с намеченными целями, согласно разработанному сценарию. Перед игрой для каждой команды экскурсоводами-школьниками были проведены экскурсии по Аничкову Дворцу. Каждая команда была обеспечена игровым местом (стол и стулья) и необходимым раздаточным материалом. Всего в игре приняло участие 8 команд. Общее количество участников игры 96 человек. Ребята приняли активное участие в конкурсах, показали хорошие знания по теме игры. В финале игры все участники получили памятные дипломы и призы.

Аналитическую справку подготовила руководитель клуба «Петрополь»      Ладыжникова А.Е.

15.03.2018

Комитет по образованию  
Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение  
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель председателя  
Комитета по образованию

А.А. Боршевский

«  »    2019 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор  
ГБНОУ «СИБ ЕДТЮ»

М.Р. Катунцова

«  »    2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ  
О ГОРОДСКОЙ ИСТОРИКО-КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ИГРЕ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ  
«ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР АРХИТЕКТУРЫ»

Санкт-Петербург  
2019

**1. Общие положения:**

Игра направлена на знакомство школьников Санкт-Петербурга с наследием античности в нашем городе. Через игровые формы участники игры погружаются в мир архитектуры, знакомятся с античными сюжетами, нашедшими свое воплощение в пространстве города. Игра проводится в соответствии с разработанным сценарием. Участие в игре бесплатное.

**2. Цель игры:** через игровые формы способствовать развитию интереса у школьников к истории и культуре Санкт-Петербурга.

**3. Задачи игры:**

- обучающая: через игровые формы познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга;
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков;
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга.

**4. Участники игры:**

В игре могут принимать участие команды школьников общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей 5-6 классов. Численный состав команд до 10 человек.

**5. Учредители игры:**

Комитет по образованию.

**6. Организаторы игры:**

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

**7. Сроки проведения и содержание игры:**

1) Первый этап – районный: предполагает выполнение заочных тематических заданий, которые включают в себя фактический материал по темам, отраженным в конкурсах очного городского этапа. Эти задания организаторы районного этапа могут получить с 27-31 января 2020 года в электронном виде, написав письмо в произвольной форме на адрес оргкомитета игры [spbklubpetropol@yandex.ru](mailto:spbklubpetropol@yandex.ru), или позвонив по телефону оргкомитета игры 314-51-62. Итоги районного этапа подводят организаторы районного этапа и до 21 февраля 2020 года направляют в оргкомитет заявку (*приложение 1*) на участие в городском этапе.

2) Второй этап – городской: **16 марта 2020 года к 16.30** команды-победительницы районного этапа приглашаются в парадные залы Аничкова Дворца. Игра проходит в Белоколонном зале Аничкова Дворца. Продолжительность игры полтора часа.

**8. Жюри:**

В работе жюри принимают участие педагоги учреждений дополнительного образования, педагоги школ, представители ВУЗов.



**9. Подведение итогов:**

Итоги игры подводятся в день проведения игры, после ее окончания. Победителями признаются команды, занявшие 1, 2 и 3 места (по сумме баллов) и награждаются дипломами. По итогам игры составляется протокол, подписанный членами жюри. Информация об итогах игры и протокол будут размещены на официальном сайте ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» [www.anichkov.ru](http://www.anichkov.ru) в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

**10. Ответственный исполнитель:**

Руководитель историко-краеведческого клуба «Петрополь» Ладыжникова А.Е.  
Контактный телефон: 314-51-62

*Приложение №1*

**Заявка  
на участие в городском этапе историко-краеведческой игры для школьников  
«Путешествие в мир архитектуры»**

Команда школы № \_\_\_\_ (или другого образовательного учреждения)  
\_\_\_\_\_ района

Руководитель команды: Должность \_\_\_\_\_

Фамилия, Имя, Отчество \_\_\_\_\_

Контактное лицо: \_\_\_\_\_, телефон \_\_\_\_\_

## **Аналитическая справка по итогам проведения городской историко-краеведческой игры «Путешествие в мир архитектуры»**

Дата проведения: 11 марта 2019 года

Время проведения: 16.30-18.30

Место проведения: Парадные залы Аничкова Дворца

Организаторы: Педагоги и учащиеся историко-краеведческого клуба «Петрополь»

Педагоги дополнительного образования:

- Ладыжникова А.Е. – руководитель клуба, ведущий мероприятия,
- Стальмак Е.П. – педагог дополнительного образования, помощник ведущего
- Антрушина Анна, учащаяся 302 группы, помощник ведущего
- Стерлин Павел, учащийся 302 группы, помощник ведущего

Экскурсоводы по Аничкову Дворцу:

- Говорова Арина, учащаяся 302 группы
- Горский Георгий, учащийся 302 группы
- Хробрых Валентина, учащаяся 302 группы
- Старикова Татьяна, учащаяся 302 группы
- Илларионова Анастасия, учащаяся 302 группы

Актерский состав:

- Сидоранова Анастасия - в роли Афины,
- Илларионова Анастасия – в роли Афродиты
- Хробрых Валентина – в роли Аталанты
- Горский Георгий – в роли Диониса
- Николаев Макар – в роли Гиппомена
- Говорова Арина – в роли Геры
- Антрушина Анна – текст о Коринфской колонне
- Старикова Татьяна – текст о Кариатидах

Участники игры: учащиеся 5-6 классов:

- ДЮЦ «Петергоф» ГБОУ ДОД Петродворцового района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», клуб «Петрополь» (1 команда)
- ГБОУ СОШ № 84 Петроградского района Санкт-Петербурга ( 1 команда)
- ГБОУ СОШ № 450 Курортного района Санкт-Петербурга (2 команды)
- ГБОУ СОШ №636 Центрального района Санкт-Петербурга (1 команда)
- ГБОУ СОШ №394 Красносельского района Санкт-Петербурга (1 команда)
- ГБОУ СОШ №238 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга ( 1 команда)

Цель игры:

- образовательная: познакомить участников игры с античным наследием в убранстве Санкт-Петербурга, через игровые формы
- развивающая: способствовать развитию умений работы в команде, поисковых навыков.
- воспитательная: способствовать формированию ценностного отношения к культуре и истории Санкт-Петербурга

Необходимое оборудование:

- Костюмы для актеров (хитоны для античных персонажей, корзина с акантовыми листьями для легенды о коринфской колонне, яблоки для сценок «Гиппомен и Аталанта» и «Яблоко раздора»).
- элементы костюмов (лавровые венки, свиток, лира, посох со змеей, трагедийная маска) для конкурсантов 1 конкурса «Мудрецы на здании Российской национальной библиотеки»
- две лошади для конкурса «Братья Диоскуры»
- дипломы и призы для участников игры

- два радио микрофона
- столы и стулья для каждой из команд и ведущих
- раздаточный материал для конкурсов
- фонограммы

Итоги: Городская игра «Путешествие в мир архитектуры» прошла в полном соответствии с намеченными целями, согласно разработанному сценарию. Перед игрой для каждой команды экскурсоводами-школьниками были проведены экскурсии по Аничкову Дворцу. Каждая команда была обеспечена игровым местом (стол и стулья) и необходимым раздаточным материалом. Всего в игре приняло участие 8 команд. Общее количество участников игры 102 человека. Ребята приняли активное участие в конкурсах, показали хорошие знания по теме игры. В финале игры все участники получили памятные дипломы и призы.

Аналитическую справку подготовила руководитель клуба «Петрополь»      Ладыжникова А.Е.

12.03.2019



## СЦЕНАРИЙ ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР АРХИТЕКТУРЫ» 11.03.2019

**Ведущий.** Здравствуйте, дорогие друзья! Здесь сегодня собрались те, кто хочет совершить путешествие в прекрасный мир архитектуры.

Это команды 5-6 классов:

- ДЮОЦ «Петергоф» ГБОУ ДОД Петродворцового района Санкт-Петербурга
- ГБОУ «СПБ ГДТЮ», клуб «Петрополь»
- ГБОУ СОШ № 84 Петроградского района Санкт-Петербурга
- ГБОУ СОШ № 450 Курортного района Санкт-Петербурга
- ГБОУ СОШ №636 Центрального района Санкт-Петербурга
- ГБОУ СОШ №394 Красносельского района Санкт-Петербурга
- ГБОУ СОШ №238 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Мир архитектуры – это мир, в котором прекрасные дворцы, просторные улицы и уютные парки, в котором причудливые колокольни и башни уносятся высоко в небо. Каждый хотел бы жить в таком городе, и нам с вами повезло – мы живем в одном из прекраснейших городов мира – Петербурге. Красота нашего города не случайна: архитекторы, строившие его, использовали все лучшее. Что было создано древними культурами. Если мы с вами будем внимательными ко всему, что нас окружает, то заметим, что многое в нашем городе напоминает о древней Греции. Послушайте, как торжественно звучит это слово: «Эллада» – так в древности греки называли свою страну, себя же они звали эллинами. Представьте: на высоких холмах, утопая в зелени садов, стоят беломраморные храмы, окруженные изящными колоннадами, роскошные дворцы с причудливыми росписями и скульптурой, и во всем вокруг ощущается удивительная гармония и пропорциональность! Даже слово «архитектура» пришло к нам из Греции, по-гречески «архитектор» значит «главный строитель». Эллы верили, что рукой талантливого человека движут божественные силы, а миром архитектуры, как и всеми другими мирами, управляет бог Зевс. Древние греки клялись его именем, говоря «Клянусь Зевсом!»

### Фонограмма 1

**Зевс:** Кто посмел потревожить меня? Я – Зевс, повелитель Олимпа. В вечном золотом сиянии восседаю я, сильнейший и могущественнейший из богов. Бури и грозы, ветры и дожди, гром и молнии, - все это происходит по моей воле. И сегодня, когда вы вспомнили Зевса, я снизошел до разговора с вами. Если вы считаете себя знатоками античности – докажите это в честном состязании! Сравнитесь с эллинами в искусстве божественном! Посылаю вам дочь свою - мудрую Афину, а вместе с ней – фрагменты величественных архитектурных сооружений. Соберите эти здания – и олимпийская победа придет к вам, и станете вы достойны города, в котором живете!

***Цтец:** Славить Палладу-Афину, оплот городов, начинаю,  
Страшную. Любит она, как и Арес, военное дело,  
Яростный воинов крик, городов разрушенье и войны.  
Ею хранится народ, на сраженья ль идёт, из сраженья ль.  
Славься, богиня! Пошли благодетствие нам и удачу!*

### Фонограмма 2 Выход Афины.

**Афина:** Отец Зевс велел мне помогать вам в строительстве. Вы знаете, что любой архитектор начинает с того, что создает чертеж, макет будущего здания, улицы. Части своего будущего сооружения вы будете получать в ходе нашего конкурса за правильно выполненные задания. Посмотрим, у кого получится самое красивое сооружение!

**Ведущий:** Благодарим тебя, Афина! И надемся, что участники нашего конкурса смогут себя достойно проявить.

**Афина.** Тогда первое задание. Я – покровительница городов, поэтому в Петербурге так много моих изображений...

**Ведущий:** И сейчас наши команды назовут, где можно встретить Афины в нашем городе, каждая команда называет по одному памятнику! Команда № 1, где, по-вашему, можно встретить Афины? Команда №2. и т.д. (Петропавловская крепость- Петровские ворота, Публичная библиотека, Летний дворец - рельеф, Главная аллея Летнего сада, Конногвардейский манеж, музей Этнографии, Кухонный корпус Елагиноостровского дворца, Адмиралтейство, Академия художеств).

**Афина.** Пожалуй, самое известное мое изображение находится на здании Публичной библиотеки – и это неслучайно, я же богиня Мудрости! Именно здесь, в окружении мудрецов я чувствую себя хранительницей человеческого знания.

**Ведущий.** А кто эти мудрецы – вы сейчас назовете сами. Мы просим выйти тех актеров, которые играют роли античных мудрецов. Эти ребята сейчас выполнят задание, которое они получили в начале праздника, а команды попытаются понять, кого из великих они изображают.

Задание №1. Выберите в своей команде того, кто лучше всех сможет сыграть роль великого драматурга Еврипида. Этот знаменитый автор изображен с трагической маской в руке (венки и трагическая маска прилагаются).

**Задание Еврипиду.** Вы, обращаясь к команде соперников, произносите следующие строки с интонацией, достойной великого драматурга Греции. *«Вот, наконец, я опять стою на сцене! Хор (показывая на команду), как ему и положено, находится в оркестре. Действие происходит в Кадмее, фиванской крепости. Сцена изображает фасад дворца в ионическом стиле, с колоннами и триглицфом. На сцену выходит слева Дионис в виде поклонника Вакха и начинается пролог.»*

Задание №2. Выберите в своей команде того, кто лучше всех сможет сыграть роль великого математика Евклида. По древней традиции увенчайте его венком.

**Задание Евклиду.** Вы выйдете и произнесете следующие строки: *«Обо мне знает каждый – мои теоремы вы проходили в школе. Это я доказал, что ряд простых чисел бесконечен. Я же, заканчивая доказательство своих теорем, писал «что и требовалось доказать». А теперь подтвердите, что считать вы умеете не хуже меня и ответьте на вопрос, который задавал людям мудрый сфинкс: кто с утра ходит на четырех ногах, днем – на двух, вечером – на трех?».*

Задание №3. Выберите в своей команде того, кто лучше всех сможет сыграть роль великого врача древности Гиппократ (в руках у великого врача – посох со змеей, на голове – лавровый венок).

**Задание Гиппократу.** Вы прочтете строки клятвы, которая принадлежит Гиппократу: *«Клянусь Аполлоном врачом, Асклеием, Гигией и Панахеей и всеми богами и богинями, беря их в свидетели, исполнять честно, соответственно моим силам и моему разумению, следующую присягу: Я направлю режим больных к их выгоде согласно с моими силами и моим разумением, воздерживаясь от причинения всякого вреда и несправедливости. Я не дам никому просимого у меня смертельного средства и не покажу пути для подобного замысла. В какой бы дом я не вошел, я войду туда для пользы больного, будучи далек от всего намеренного, неправедного и пагубного. Мне, нерушимо выполняющему клятву, да будет дано счастье в жизни и в искусстве и слава у всех людей на вечные времена!»*

Задание №4. Решите, кто в вашей команде лучше всех сможет сыграть роль великого древнегреческого историка Геродота. Чтобы он был похожим на Геродота – вручите ему длинный свиток.

**Задание Геродоту.** Вы произнесете слова, принадлежавшие Геродоту: *«Я собрал и записал эти сведения, чтобы пришедшие события с течением времени не пришли в забвение, и великие, удивления достойные деяния эллинов не остались в неизвестности...»*

Задание №5. Обсудите в команде, кто. По-вашему. Лучше всех сыграет роль великого поэта древности Гомера. Знаменитый поэт, он вошел в историю мировой литературы, сочинив бессмертные строки.

**Задание Гомеру.** Мы даем вам рифмы, на которые Вы сочините стихотворение, достойное славы великого поэта Древней Греции.

..... **молва**  
..... **Нева**  
..... **садов**  
..... **мостов**  
..... **столица**

.....**снится**  
.....**красоты**  
.....**мечты**

*Взяв в руки лиру и надев венки, красиво прочтите свои стихи.*

Задание №6. Выберите того, кто, по-вашему, лучше всего подходит на роль великого оратора Демосфена. Этот знаменитый грек достиг совершенства в искусстве произносить речи, но для этого ему пришлось с огромными усилиями справиться со своими недостатками – в детстве он заикался и говорил очень тихо.

**Задание Демосфену.** Выйдите на сцену и произнесите: *«Я – великий оратор Древней Греции сегодня продемонстрирую вам свое искусство. Как и все ораторы, я учился сценической речи, произнося скороговорки. Смотрите и восхищайтесь! Ехал Грека через реку, видит Грека – в реке рак, сунул грека руку в реку, рак за руку греку: цап!»*

Задание №7. Выберите того, кто лучше всех сможет изобразить великого древнегреческого философа Платона, создателя нового проекта государственного устройства. Увенчайте его венком.

**Задание Платону.** Выйдите на сцену и произнесите: *«Я выдающийся философ Эллады, ученик Сократа. Я даже основал в Афинах свою школу – Академию. Мое учение прославило меня в веках. Вы легко назовете мое имя, если вспомните фразу моего ученика Аристотеля, который однажды сказал, что я ему друг, но истина дороже».*

### ***Ведущий подводит итоги конкурса и вручает ФРАГМЕНТ №1.***

**Ведущий.** Наше сегодняшнее путешествие не будет долгим – мы пройдем только по центру города, а сколько мифов и легенд мы вспомним! И не только легенд. Рядом с Публичной библиотекой стоит величественное классическое здание Александрийского театра. Созданием театра мы тоже обязаны эллинам. Если среди вас есть поклонники прекрасной актерской игры – вы непременно бывали в этом здании, рассматривали его фасад, подобный настоящему храму, над которым властвует... Впрочем, это вы скажете сами. Я сейчас прочитаю поэтические строки, а вы хором будете заканчивать строку. Так мы пойдем, знаете ли вы покровителей сценического искусства.

*Среди ее поклонников немало  
Известнейших актеров и актрис;  
Пускай кричат в театре «бис» и «браво»,  
Она не выйдет к вам из-за кулис.  
Когда затихнет зал и опустеет сцена  
Грустнеет наша муза ..... (Мельпомена).*

*Изящество движений, плавность линий  
И танца прихотливое искусство.  
Что может быть прекрасней в этом мире?  
Что наши пробуждает чувства?  
Она летит, слегка касаясь пола,  
А имя этой музы - ..... ( Терпсихора).*

*У Мельпомены в руках всегда маска,  
А Терпсихора танцует под лиру,  
Я муза поэтов – и вот вам подсказка,  
Чудесные строки открыла я миру (Эвтерпа)*

*У греков каждый почитал  
Историю страны своей:  
И гнев Олимпа ожидал  
Беспамятных людей.  
Три музы искусства составили трио,  
Четвертая - муза истории .... (Клио)*

*Живет на Олимпе среди нежных муз*



*Их покровитель – юный и властный,  
Искусств и наук священный союз  
Он охраняет прекрасно.  
Правит колесницей он  
Зовут его – бог ..... (Аполлон)*

*Не обойтись вам без нее никак,  
В театре все серьезно, не пустяк,  
В Элладе греки звали ее «скена»,  
А мы по-русски скажем просто: ..... (сцена).*

### **Подведение итогов. Вручение ФРАГМЕНТА №2..**

**Ведущий.** Если мы пройдем еще немного по Невскому проспекту, то увидим необычный мост, украшенный скульптурными группами «Укротители коней». Скульптор Петр Клодт хорошо знал миф о сыновьях прекрасной элиинки Леды – Касторе и Полидевке. А где еще в Петербурге мы можем видеть скульптуры Диоскуров? Правильно, на здании Конногвардейского манежа! Давайте вспомним миф: Полидевку отец Зевс подарил бессмертие, а Кастор был смертным человеком. Никто в Греции не мог превзойти Полидевку в кулачном бою, а Кастора – в искусстве управлять лошадьми. Однажды Кастор был смертельно ранен в бою. Полидевк пришел в такое отчаяние от гибели брата, что Зевс сжалился над ним. Братья вновь встретились, но уже в небесном созвездии Близнецов. Каждый день на небосклоне восходит утренняя звезда. Ее сменяет вечерняя, - это память о верной и искренней дружбе братьев Диоскуров. А есть ли среди вас те, кто родился под созвездием Близнецов? Выходите состязаться! Эллины ценили силу. Ловкость, быстроту не меньше, чем талант в изящных искусствах. Кто из вас достоин славы братьев Диоскуров?

### **Фонорграмма 3 Игра в лошадки**

**Ведущий.** Путешествуя по городу, мы оказываемся с вами у здания Адмиралтейства, построенного в классическом стиле по проекту Андриана Дмитриевича Захарова. На главной башне, увенчанной фрегатом – символом Петербурга, выстроились фигуры. Весь мир древних греков отражают они! 4 времени года, 4 стихии: огонь, вода, земля, воздух; 4 ветра. А сразу под ними – скульптуры воинов, героев Троянской войны. Кто же здесь изображен? Легендарный греческий воин Ахилл; его друг, один из двух Аяксов и сын Ахилла Неоптолем, убивший царя Трои Приама.

Неудивительно, что герои гомеровской Илиады встречают нас в самом центре Петербурга – города военной доблести. Но отражение Троянской войны мы находим не только в архитектуре Петербурга, но и в русском языке. Сейчас я буду называть фразеологизмы и афоризмы русского языка, относящиеся к троянской войне, а вы поясните нам, на каких греческих легендах они основаны:

- 1) Троянский конь – обманчивая услуга, тайный замысел.
- 2) Ахиллесова пята – слабая, уязвимая сторона кого-либо.
- 3) Сжечь корабли – решительно порывать с прошлым, отрезать путь к отступлению.
- 4) Бойтесь данайцев, дары приносящих – призыв к бдительности и недоверию к подаркам, преподносимым врагами.
- 5) Два Аякса – о двух неразлучных, верных друзьях.
- 6) Гомерический хохот – неудержимый, громкий, раскатистый смех.

Фразеологизмы русского языка связаны не только с Гомером и историей Троянской войны, но и с четвертым воином, изображение которого мы встречаем на фасаде Адмиралтейства. Это – реальный исторический персонаж, великий полководец Греции Александр Македонский, с которым связано выражение «гордиев узел». Объясните, что такое гордиев узел, какую роль в этой истории сыграл Александр Великий?

7) Гордиев узел – сложный, запутанный вопрос; трудная задача. Оракул велел фригийцам избрать царем первого, кто встретится им с телегой по дороге к храму Зевса. Первым встречным оказался земледелец Гордий, который, став царем, поставил в храме Зевса свою

телегу и прикрепил к ней ярмо, завязав чрезвычайно запутанный узел. По предсказанию оракула, сумевший распутать этот узел, должен был стать властителем всей Азии. Александр Македонский рассек его мечом.

### **Подведение итогов конкурса. Вручение ФРАГМЕНТА №3**

**Ведущий.** Мифы Древней Греции живут не только на фасадах петербургских зданий, но и в парадных залах многих петербургских дворцов. Аничков дворец – не исключение! Рельефы парадной анфилады нашего дворца рассказывают множество античных легенд. Сейчас вы познакомитесь с мифологическими сюжетами, которые вам предстоит отыскать в залах нашего дворца. Сюжеты для вас представят ребята, занимающиеся в клубе «Петрополь». Я заранее прошу вас отнестись к юным актерам с пониманием, ведь для многих – это первое публичное выступление.

### **Фонограмма 2 ( на выход актеров)**

#### **СУД ПАРИСА**

**Гера:** Замечательная сегодня свадьба! Пир удался на славу!

**Афродита:** О! Смотрите! Какое замечательное яблоко! На нем что-то написано. Прекраснейшей! Это мне! Как мило!

**Афина:** Почему ты решила, что если ты – богиня красоты, то самая красивая?!

**Гера:** Это же надо быть такой самоуверенной! Я считаю, что спор разрешит мужчина. Только он понимает истинную женскую красоту! Но Зевс откажется вмешиваться в спор...

**Афродита:** Пастух Парис нас сможет рассудить. Он ведь никогда не видел настоящих богинь! Разве можно сравнить нас со смертными женищинами?

### **Фонограмма 2 ( на уход актеров)**

### **Фонограмма 2 ( на выход актеров)**

#### **ГИПОМЕН И АТАЛАНТА**

**Аталанта:** Я – охотница, меня знает вся Эллада! Калидонская охота и поход аргонавтов прославили меня!

**Гипомен:** Конечно! И поэтому ты так возгордилась, что влюбленный в тебя юноша чуть не погиб во время охоты на ужасного вепря!

**Аталанта:** И такое испытание ждет каждого, кто посватается ко мне! Докажи, что ты смел, силен и быстр как ветер! Если я тебя догоню – отдам тебе свое сердце! А окажусь быстрее – заплатишься жизнью!

**Гипомен:** Хитра же ты, Аталанта! Но и я не прост! Эти яблоки помогут мне! Я на бегу буду бросать их Аталанте под ноги. Они такие привлекательные, наверняка ей понравятся, и она начнет их собирать. А я тем временем успею убежать. Ну что. Аталанта, готова? Догоняй!

### **Фонограмма 2 - на уход актеров**

### **Фонограмма 2 ( на выход актеров)**

#### **РОЖДЕНИЕ ДИОНИСА**

**Гера.** Я – Гера, жена Зевса! Горе ждет каждую женщину, осмелившуюся соперничать со мной! Вот, посмотрите, Семела, простая смертная, решила, что Зевс полюбил ее! Она даже хотела родить от Зевса сына, но я, великая Гера, предложила посмотреть на Зевса во всем его божественном величии, и что бы вы думали? Она сгорела дотла!

**Дионис.** Но отец успел выхватить меня из огня, превратил в козленка и спрятал на далеких Нисейских лугах. Меня воспитывали нимфы. Однажды я отыскал виноградную лозу, и выжав из нее сок, превратил его в вино.

**Гера.** Да! Я сразу узнала, что это ты, сын Семелы, научил людей делать вино! И тогда я вселила в тебя безумие!

**Дионис.** Долго скитался я, безумец, по миру, пока богиня Кибела не вернула мне разум. И вот теперь я здесь, на Олимпе!

### **Фонограмма 2 - на уход актеров**

#### **КОРИНФСКАЯ КОЛОННА**

В одном греческом городе жила прекрасная девушка, которая готовилась к свадьбе. Но случилась беда – она умерла. Большие всех скорбела о ее смерти старенькая няня. Она приходила на могилу своей любимицы, а однажды принесла с собой и поставила в изголовье могилы корзину с теми предметами, которые были так дороги девушке. Весной случилось чудо: листья аканта проросли сквозь корзину, и эту необычную корзину увидел проходивший мимо скульптор. Он услышал трогательную историю и воспроизвел в верхней части колонны эту корзину с акантовыми листьями. Такую колонну стали называть коринфской.

#### **КАРИАТИДЫ**

Племя карийцев, ранее бывшее на стороне греков, заключило союз с персами. Греки, узнав об измене, напали на карийцев и перебили всех. Женщины же, не зная о печальной участи, постигшей их защитников, ожидали мужчин

с победой. Они облачились в прекрасные платья, сделали нарядные прически. Греки захватили женщин в плен и провели их по улицам Афин, что считалось большим позором. Один скульптор, увидев это шествие, решил увековечить содеянное карийцами, дабы все знали, как необдуманные поступки мужчин ложатся на женские плечи. Поэтому кариадами называют женские фигуры, несущие тяжесть в архитектурной композиции.

**Ведущий.** Сейчас каждая команда получит схему залов Аничкова дворца и легенду, которую вам предстоит найти. Внимательно прочтите легенду и отправляйтесь на поиски!

#### **Подведение итогов конкурса. Вручение ФРАГМЕНТА №4**

**Ведущая.** Наследие античной культуры живет не только на улицах и во дворцах нашего города, оно окружает нас повсюду. Так, имена многих из вас берут начало из Античности. Из каждой команды я приглашаю выйти сюда по одному человеку, имя которого – греческое или римское по происхождению. Напомню вам, что греческое происхождение имеют имена Елена, Ирина, Екатерина, Ксения, Зоя, Татьяна, Наталья, Сергей, Валерий, Виктор, Алексей, Андрей, Василий, Евгений, Федор. Знаете ли вы, ребята, что означают ваши имена?

*Елена – факел, Татьяна – учредительница, Ирина – мир, Екатерина – чистая, Ксения – черная, Зоя – жизнь, Наталья – родная, Андрей – мужественный, Алексей – защитник, Василий – царский, Евгений – благородный, Федор – божий дар, Геннадий – родовитый, Виктор – победитель, Валерий и Сергей – от римских патрицианских родов.*

Поскольку каждый из вас, ребята, через свое имя принадлежит к миру Античности – именно вы поможете мне в следующем конкурсе. Всем известно, что у греческих богов были свои любимые животные: орел считался проводником воли Зевса, любимой птицей Геры был павлин. Были у богов и мифологические животные: поскольку сфинкс символизировал мудрость – его изображение мы встречаем на шлеме Афины на здании Публичной библиотеки. Вы знаете, что покой нашего города охраняет много животных, как настоящих, так и вымышленных. Сейчас ребята с греческими именами изобразят этих животных, а вы должны не только узнать животное, но и назвать места в Петербурге, где мы можем увидеть их изображение.

**Конь**

**Змея**

**Сфинкс**

**Грифон**

**Орел**

**Павлин**

**Лев**

Подведение итогов. Вручение **ФРАГМЕНТА №5.**

**Ведущий.** Вы получили все фрагменты будущих зданий. Теперь соберите эти здания. Вам необходимо продемонстрировать всем ваше здание, назвать его, а также назвать имя архитектора, который его построил.

Ну а мы с вами, прогулявшись по городу, возвращаемся в Аничков дворец, где некогда проводились роскошные балы и маскарады. Пока наше жюри подводит итоги, мы приглашаем вас на бал в Аничков дворец.

**НАГРАЖДЕНИЕ.**