



## Раздел 1 Каменная летопись края

*Из древних чудесных камней  
сложите ступени грядущего.  
И.К. Терих*

Приезжая в первый раз в тот или иной город, каждый из нас знакомство с ним начинает с его архитектуры. Мы осматриваем улицы, площади, отдельные здания. Именно они прежде всего говорят нам о характере и облике города, его архитектурных особенностях, ведь архитектура – это способность человека закреплять в материальных формах чувство эпохи.

### ЗАДАНИЯ



1. Сфотографируй понравившееся тебе архитектурное сооружение своего города (другого города, в котором ты бывал (-а)) и размести здесь фотографию.



2. Чем привлекательно, чем запоминается это архитектурное сооружение? Опиши свои впечатления.

Проезжая по Великому Новгороду, среди полузаброшенных крестьянских домов выделяется одно необычное деревянное здание. Этим зданием оказалась Митрофановская церковь, построенная в 1865 году. В годы советской власти каменная и купольная части были снесены, а здание переоборудовано под зернохранилище.



3. Составь маршрут передвижения по городу (селу) к этому архитектурному сооружению.

1. Начало маршрута: Выезд в село Белогорское
2. Дом, в котором жил, родился и рос Н.И. Савицкий.
3. Дом Н.И. Савицкого
4. Музей (в здании бывшей школы)
5. Школа - Архитектурная церковь



4. Придумай квест по теме «Архитектурное сооружение моего города (села)» и предложи поиграть в него одноклассникам.

**Квест** – это игра, в которой есть сюжет и задания. Цель квеста – выполнить командой задания и прийти к обозначенной цели (в нашем случае – к архитектурному сооружению). Такой поиск можно организовать возле школы, в парке. Обязательное условие – наличие деревьев, кустов, травы. Локации (листы, конверты) с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники все равно наперед не знают, в каком порядке они будут проходить этапы. Квест может быть с разными поисковыми заданиями, главное – они должны быть интересными. Обычно в квесте четыре этапа. Например, такие (но ты можешь придумать содержание каждого этапа и сам(-а)):

**Первый этап.** Понадобятся: конверт, лист бумаги с заданиями кроссворда, лист с самим кроссвордом, ручка, карандаш или фломастер. Кроссворд и задания к нему прячем в конверт. Конверт должен быть в руках ведущего перед началом квеста. Отгаданным ключевым словом кроссворда должно стать название следующего пункта, к которому должны двигаться ребята.



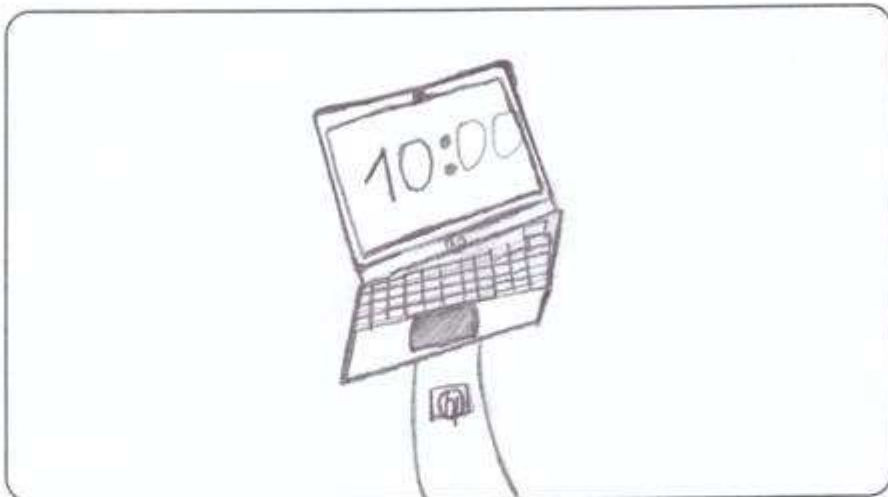
**Второй этап.** Понадобятся: файл, распечатанное изображение архитектурного сооружения (или чего-либо иного, имеющего отношение к архитектуре), распечатанные и вырезанные слова и слоги, прищепки или скрепки, на которые слова и слоги крепятся к кусту. Ищем дерево, рядом с которым растет куст (или отдельно растущий куст). Изображение архитектурного сооружения (или чего-то иного) и текст задания прячем в файл. Файл крепим к дереву или к кусту веревкой, кнопкой, скотчем. Слова и слоги крепим к кусту прищепками в произвольном порядке (не обязательно все вешать на виду, чтобы было интереснее!); несколько из них прячем вглубь куста. Отгаданное название архитектурного сооружения должно стать следующим пунктом, к которому направятся твои одноклассники.

Глиняная труба, оставшаяся от ильдастричного завода,  
построенного в 1937 году.





5. Нарисуй архитектурное сооружение будущего. Опиши, для чего оно предназначено, как будет называться?



Перед Вами уникальное сооружение -  
"Планшетник-ноутбук". Только представьте  
себе сколько полезной информации в нём  
хранится! Сегодня мы видим инфор-  
мацией лишь стены здания нашей  
школы. Скоро всего его заменит цифровая  
техника и его внешний вид изменится.  
А мы сможем прошлого времени жить в  
будущем.