**Пример организации игры**

Первый уровень игры посвящен главному символу Петербурга – Медному всаднику. В 1-ом «гейме» игры участники проекта познакомились с видеофильмом, повествующим об истории создания монумента и его особенном значении для города и горожан. Затем во 2-м «гейме» они выполнили творческую работу под девизом: «Стынет в гордом нетерпенье конь Великого Петра» в техниках акварели и аппликации. Задание 3-го «гейма» - посещение Сенатской площади вместе с членами семьи и представление фотоотчета. Каждому участнику проекта выдается своеобразный «путевой лист» - буклет, в котором обозначен исследуемый объект, дана его характеристика, история и «домашнее задание». Всем участникам предлагается ответить на вопросы домашней викторины, набрав как можно больше баллов:

1. Почему всадника называют «медным», хотя он отлит из бронзы?

2. Как назывался громадный камень, ставший постаментом для памятника?

3. Какие слова начертаны на основании монумента?

4. Почему говорят, что Петр смотрит на свой город «влюбленными глазами»?

Ответив на эти вопросы, необходимо оформить краткий отчет о своей семейной прогулке на листе бумаги или в электронном виде. Выполнившие все задания участники переходят на второй уровень игры.

На заключительном этапе реализации рабочей группой осуществляется анализ результативности проведенных мероприятий на основе опроса родителей/законных представителей детей-инвалидов, отчетов специалистов, реализовавших проект.

<https://vk.com/csrimosk?w=wall-112161941_5442>

<https://vk.com/csrimosk?w=wall-112161941_5524>