



*А. Е. Транер*

## **ПЕТЕРБУРГСКОЕ КРАЕВЕДЕНИЕ КАК ОСНОВА ДЕТСКОЙ ОБЩЕСТВЕННОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (из опыта Форпоста культуры)**

«Петербургские странники» – так стали называться группы, появившиеся в Форпосте культуры полтора года назад. Форпост культуры – это детская региональная общественная организация, созданная в 1986 году в нашем городе на Васильевском острове.

Краеведение никогда раньше не было ведущей деятельностью для форпостовцев. Но стремление привить нашим воспитанникам интерес и любовь к городу всегда присутствовало в нашей работе. Мы давали ребятам небольшие поисковые задания, совершали походы по пригородам и «экспедиции» по городу и в музеи, а проводя различные ролевые исторические и фантастические игры, стали использовать старые районы Петербурга и пригородов. Так появились «игры на петербургской местности».

Из таких игр и из опыта Форпоста культуры по организации детских общественных групп родилась идея программы «Петербургские странники». Цель программы – создание детских общественных групп на основе петербургского краеведения.

На первой этапе мы объявили конкурс Стережущего Льва. Какие задачи мы хотели решить?

1. Помочь детям в формировании контактных групп с положительной направленностью на основе общего интереса к «странствиям» по Петербургу.
2. Развивать у школьников познавательный интерес к истории и культуре Петербурга, воспитывать потребность в регулярных прогулках по исторической части города.
3. Вырабатывать у участников конкурса умения и навыки самостоятельного и правильного общения с городом, его историей и культурой.
4. Развивать наблюдательность и способность коллективно, инициативно и находчиво решать практические задачи в малой группе.

Конкурс проходит по воскресеньям в виде игр-странствий в определенном районе Петербурга или пригородов – как правило, по одной теме.

Команды (они называются патрулями) за две недели до игры получают задания по подготовке. В задании зашифрованы адреса достопримечательностей и даны вопросы к ним. Патруль должен определить, что это за места, и в ходе игры постараться обойти в указанное время все эти достопримечательности. Маршрут патруль намечает сам. У каждого объекта находится посредник (в игре он называется эмиссар), которого можно узнать по паролю. Эмиссар выслушивает, что знает патруль об этом месте, и дает вопросы и экспромтные задания на сообразительность и эрудицию. Если ребята не могут ответить, то эмиссар дает объяснение.

Кроме того, в каждую игру-странствие фрагментарно включаются задания, связанные с этикой и этикетом, природой, ориентированием, правилами дорожного

движения и правилами общей безопасности в городе. В финале – сбор в условленном месте и подведение итогов. Второй вариант игры – обход достопримечательностей по заданному маршруту (игра по «станциям»). В отдельные игры-странствия добавляются театрализованные и ролевые элементы.

Команды-патрули от четырех до восьми человек формируются свободно: от школы или отдельного класса, от кружка или детского отряда, это может быть и просто группа друзей. Мальчики и девочки играют в разных патрулях. Игры проводятся по двум возрастным группам:

1) «патрули петербургских странников» – 12 – 15 лет (7 – 9 кл.)

2) «ватаги питерских львят» – 9 – 11 лет (3 – 6 кл.). В этой группе команды-ватаги по четыре – шесть человек участвуют в играх вместе со своим взрослым другом.

Игры проходят под знаком Стережущего Льва. Атрибутика всего конкурсно-игрового цикла связана со статуей льва с Адмиралтейской набережной.

Перечень проведенных игр-странствий:

– «Петербургская античность» (Летний сад, Марсово поле, Михайловский замок);

– «Шуршание листьями» (Царскосельские парки);

– «На острове моем» (старая часть Васильевского острова);

– «В уединении среди сокровищ» (по залам Эрмитажа);

– «Военная столица» (памятники воинской славы);

– «Санкт-Петербургская твердыня» (Петропавловская крепость);

– «Весна в Павловском парке»;

– «Морской город» (морские достопримечательности) и др.

При внешне простой общей схеме странствий в них в процессе игр было добавлено множество игровых и романтических элементов, в частности, по предложениям ребят. Маршруты зачастую проходят по проходным дворам и таинственным закоулкам, с преодолением препятствий (ограды), использованием паролей, тайных знаков мелом на асфальте, шифрованных записок.

Эмиссары обращают внимание на исторические элементы городского быта и связывают с ними предлагаемые задания: например, определить направление ветра по флюгеру или время по солнечным часам; ответить на вопросы (почему ступени подъезда старого дома ведут вниз, а не вверх? для чего тумбы у ворот? ...). Такого рода задания помогают ребятам научиться читать городской текст.

Для младших участников – «питерских львят» – игры мы проводим с участием каких-либо персонажей. Например, игра «Приключения питерских львят в старой крепости»: львята по просьбе Стережущего Льва помогают Шерлоку Холмсу расследовать дело об исчезновении английского мальчика, приехавшего в Петербург и отправившегося отсюда в путешествие по времени. Мальчик оказывается в прошлом, а вытесненные им оттуда люди – в Петербурге. Львята отыскивают их, помогая мальчику вернуться обратно.

Собственно говоря, наши игры-странствия – это знакомая всем форма викторины, но перенесенная из помещения на историческую местность и одновременно похожая на экскурсию, где у каждого объекта свой экскурсовод.

Мы постарались отойти и от традиционного понимания конкурса. Во-первых, группы (патрули и ватаги) представляют только сами себя, а не школу или класс, где они учатся. В игре-странствии патруль идет без взрослых. Во-вторых, мы не определяем мест в финале игры. Каждый патруль получает памятный знак, а луч-

шие два-три патруля мы отмечаем. Мы хотим, чтобы ребят привлекала к участию не перспектива получения приза, а интерес к выполнению заданий и к совершению самостоятельного путешествия.

Одна из важнейших задач программы – пробудить у ребят инициативу. После наших игр-странствий многие их участники самостоятельно совершали прогулки по этим же местам. Значительная часть ребят по нашим маршрутам и заданиям проводила нечто вроде экскурсий с родителями или с иногородними сверстниками – гостями семьи. Два патруля по своей инициативе разработали подобные игры для младших ребят. Почти все патрули внесли свои предложения по новым маршрутам или сами совершали самостоятельные странствия.

И наконец, у ребят появилось желание помочь городу: мы работали в Летнем саду, в Павловском и Царскосельских парках.

В итоге, шесть патрулей, постоянных участников странствий, образовали свой союз – Орден Стерегущего Льва. Таким образом мы приступили ко второй части программы «Петербургские странники» – созданию общественной организации.

Петербургские странники Ордена Стерегущего Льва выработали законы, символы, ритуал посвящения, традиции. Жизнь организации строится на сочетании методики коллективной творческой деятельности (коммунарской), основоположником которой является профессор И. П. Иванов, и скаутской методики. Основой организации является малая группа – патруль, которая проводит самостоятельные сборы-занятия по разработанным нами тестовым программам, предпринимает свои путешествия и участвует в общих странствиях и в общественно-полезных делах.

Петербургские странники вместе с другими форпостовцами (морскими и зелеными странниками, военно-историческими группами) участвуют в лагерных сборах на каникулах в летнем палаточном лагере и других форпостовских делах.

Петербургские странники Ордена Стерегущего Льва еще только начинают свой путь. Идей у нас и наших ребят много. Мы готовы к любому сотрудничеству.