

Правила игры

1. Ведущий выкладывает карточки лицевой стороной вверх. Первый, кто угадывает достопримечательность по фотографии, забирает карточку себе. Выигрывает тот, кто собрал наибольшее число карточек.
2. Ведущий зачитывает вопросы, указанные на обороте карточек. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Выигрывает тот, кто соберет больше баллов.
3. Каждый игрок берет карточку из колоды и кладет лицевой стороной вверх. Называет достопримечательность, архитектора и год постройки (ведущий его проверяет). За правильное название начисляется 1 балл, за архитектора — 2 балла, за год постройки — 3 балла. Выигрывает тот, у кого больше баллов.

Ответы на вопросы

- А:** Невский пр., ул. Гороховая, Вознесенский пр.
Б: Почтамтский и Львиный.
В: Владимирский проспект и Владимирская площадь.
Г: на улице Ломоносова между Думской улицей и набережной канала Грибоедова, арх. Д. Кваренги.
Д: тринадцать.
Е: улица Зодчего Росси; высота ее зданий равна ширине, а длина в 10 раз превышает ширину.
Ё: Эрмитаж.
Ж: храм Христа Спасителя.
З: белый медведь.
И: Александровская колонна.
К: памятники Кутузову и Барклаю де Толли.
Л: памятник И. Крылову, архитектор Клодт.
М: Петр Великий, Екатерина Великая.
Н: Адмиралтейство, Зимний дворец, Александро-Невская лавра.
О: в Петропавловской крепости.
П: царевич Алексей, Достоевский, Чернышевский, декабристы, Троцкий.
Р: Биржа.
С: на Аничковом мосту.
Т: М. Петипа.
У: Университетская набережная.
Ф: Дубок, Зонтик, Водяная дорога и др.
Х: в Москве, на Красной площади.
Ц: Юрий Куклачев.
Ч: 1-й Инженерный мост, назван в честь Инженерного замка.
Ш: Музея истории города.
Щ: ансамбли Дворцовой, Сенатской, Александринской площадей.
Э: часы-павлин.
Ю: Синий мост.
Я: Кунсткамера — музей антропологии и этнографии им. Петра Великого.