

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга  
«На Ленской»

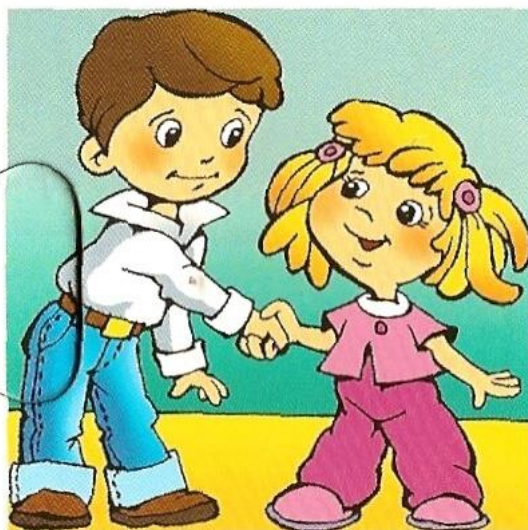
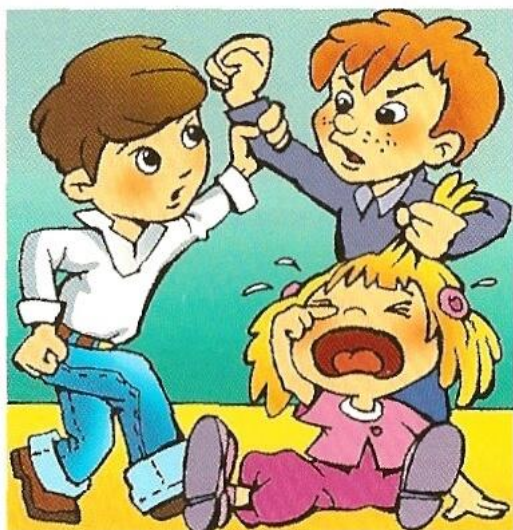
# Игра-квест

## «Что такое хорошо и что такое плохо»

### или

## путешествие в Страну СКАЗКИ»

Автор: Гурина Ирина Владимировна,  
педагог ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской»



Санкт-Петербург

2022

## Оглавление

|                                                                                                |                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>Слова песни «Взрослые и дети» .....</b>                                                     | <b>Ошибка! Закладка не определена.</b> |
| <b>Цель.....</b>                                                                               | <b>3</b>                               |
| <b>Задачи .....</b>                                                                            | <b>3</b>                               |
| <b>Участники и ресурсы .....</b>                                                               | <b>3</b>                               |
| <b>Оформление зала .....</b>                                                                   | <b>3</b>                               |
| <b>Участники .....</b>                                                                         | <b>3</b>                               |
| <b>Игроки – команды .....</b>                                                                  | <b>3</b>                               |
| <b>Возраст детей.....</b>                                                                      | <b>3</b>                               |
| <b>Требования к помещениям, их количеству и реквизиту .....</b>                                | <b>3</b>                               |
| <b>Художественно-литературная основа для игры .....</b>                                        | <b>4</b>                               |
| <b>ИГРА .....</b>                                                                              | <b>4</b>                               |
| Цель игры для команды.....                                                                     | 4                                      |
| Задача команды .....                                                                           | 4                                      |
| Ведущий .....                                                                                  | 4                                      |
| Аниматор.....                                                                                  | 4                                      |
| Подсчет очков\определение победителя .....                                                     | 4                                      |
| Окончание игры .....                                                                           | 5                                      |
| <b>Ход игры.....</b>                                                                           | <b>5</b>                               |
| Локация (условно) первая - «Посидим в тишине», Елена Благинина.....                            | 5                                      |
| Локация (условно) вторая - «Федорино Горе», Корней Чуковский: .....                            | 6                                      |
| Локация (условно) третья – «Что такое хорошо и что такое плохо»,<br>Владимир Маяковский: ..... | 7                                      |
| Локация (условно) четвертая- «Про Сидорова Вову», Эдуард Успенский: ..                         | 9                                      |
| Локация (условно) пятая: .....                                                                 | 10                                     |
| Локация (условно) шестая:.....                                                                 | 11                                     |
| Локация (условно) седьмая: .....                                                               | <b>Ошибка! Закладка не определена.</b> |

**Цель:** *формирование единых ценностей поведения, взаимоотношения с окружающими людьми и средой, передача понимания ценностей от старшего поколения младшему посредством игровой формы взаимодействия.*

**Задачи:**

1. *Формировать условия для закрепления навыков культурного поведения в школе, дома, в общественных местах.*
2. *Воспитывать нравственные качества личности ребенка.*
3. *Содействовать укреплению хороших взаимоотношений в семье.*

Форма проведения: игровой семейно-командный квест

**Подготовительный этап:**

**Оформление зала:** *в зависимости от ресурсов и тематики – плакаты, шарики и прочее... рекламирующие семейные ценности.*

**Участники и ресурсы:**

**Участники:**

Педагоги (ведущий 1, ведущий 2 и более в зависимости от количества команд и возможности одновременного прохождения нескольких локаций разными командами), в отдельных локациях могут быть задействованы аниматоры-актеры

**Игроки – команды:**

В зависимости от общего количества участников в состав одной команды могут быть включены члены 2-3 семей разных поколений – ребенок и мама\папа\бабушка\дедушка; всего в команде 2—4—6 человек.

**Возраст детей:** 7 – 11 лет

**Требования к помещениям, их количеству и реквизиту:**

Изолированные визуально и аудио помещения размером с небольшую комнату, например, последовательно (или в незначительном удалении) размещенные на одном этаже\в одном коридоре несколько небольших кабинетов или участки большого зала, огороженные ширмами со всех четырех сторон и находящиеся на достаточном удалении друг от друга чтобы обеспечить невозможность прослушивания происходящего в других локациях (ширмах).

*Количество помещений определяется имеющимися временными факторами, количеством участников – ведущих и игроков и имеющимся реквизитом, а также фантазией Организатора.*

Другой реквизит – предметы быта и домашнего хозяйства, могут быть использованы в том числе игрушечные (детская посуда, игрушечные телевизоры, гладильные доски, утюги), элементы одежды, бутафорские вещи.

**Художественно-литературная основа для игры – на выбор**, 5-6 локаций было бы интересно:

произведения советских (российских) поэтов

- Посидим в тишине, Елена Благинина;
- Про Сидорова Вову, Эдуард Успенский;
- Мойдодыр, Корней Чуковский;
- Федорино горе, Корней Чуковский;
- Что такое хорошо и что такое плохо, Владимир Маяковский;
- Стрекоза и Муравей, басня, И.А. Крылов

## **ИГРА**

**Цель игры для команды:** пройти все локации с минимальным временем, с минимальным количеством подсказок;

**Задача команды:** в каждой локации исправить из имеющегося реквизита и с возможно личным участием ситуацию из «плохо» на «хорошо» с точки зрения общепринятых норм поведения; узнать произведение – максимально близко к тексту его процетировать.

**Ведущий:** в ходе игры ведущий сопровождает команду, но не является активным участником; ведущий ведет подсчет очков набираемых сопровождаемой командой и учет времени; по просьбе участников команды ведущий озвучивает подсказку первого или второго уровня;

Ведущие поддерживают связь между собой удобным способом и регулируют ситуации, чтобы избежать прямого «подслушивания» и «подглядывания» участниками команд за ходом игры другой команды; избегают пересечения или столкновения команд в одной локации – следят за таймингом.

**Аниматор:** в некоторых локациях для создания исходной ситуации может быть задействован Актер-аниматор.

**Подсчет очков\определение победителя:**

1 критерий – время, затраченное на прохождение всех локаций (вектор – к минимальному времени);

2 критерий – минимальное количество подсказок; стоимость подсказки – баллы – минусуются от общего затраченного времени (общее время команды – стоимость использованных подсказок = Итоговое время).

Подсказка первого уровня – минус 10 секунд; подсказка второго уровня – минус 30 секунд.

3 критерий – дополнительный БОНУС– если ребенок САМ, без подсказки со стороны взрослого, самостоятельно (определяется на усмотрение ведущего исходя из возраста и степени активности ребенка) сможет процитировать достаточно точно\полно произведение или приличный отрывок из него – плюс 20 секунд.

### **Окончание игры:**

Общий сбор всех команд, «построение» - впереди стоят дети, сзади них взрослые; главный ведущий или Аниматор, которого игроки еще не видели, ведут разговор с детьми «где вы были?», «что увидели?» «что было там хорошо, а что плохо?», «а вы себя где-то там узнали?» «так себя ведете или будете вести?».... и прочее на тему.

Определение и объявление Победителя. Главный Победитель – Дружба и уважение друг к другу; Семья.

### **Ход игры**

- 1) Распределение на команды под руководством главного ведущего;
- 2) Закрепление команды за ведущим;
- 3) Сообщение от главного ведущего – что-то в духе что именно общие знания старшего поколения и усилия младших членов команды приведут к Победе;
- 4) Получение каждой командой красиво оформленного «свитка» - маршрутного листа (например, в виде увеличенного листа школьной тетрадки с указанием номеров кабинетов для посещения в строго указанной последовательности).

### **Локация (условно) первая - «Посидим в тишине», Елена Благинина:**

Реквизит: в помещении кровать – на ней подушка, одеяло, плед (уголок одеяла и пледа около подушки заботливо отогнут); условное окно из которого светит солнце (прим. - нарисованное на ватмане окно); карниз и

открытые шторы; кресло; музыкальная игрушка «юла»; магнитофон с включенной музыкой\включенный телевизор со звуком достаточно громким; на сундуке\полке\столике разложены разные игры\игрушки – книжки, пазлы, бубен музыкальный, электронная игра со звуком, м.б. телевизор

Ситуация: при входе в локацию игроков встречает Аниматор в образе Женщины-хозяйки – деловая блузка\юбка-карандаш, домашние тапочки, передник, швабра в одной руке, в другой сковородка и одновременно тряпка, женщина вытирает пот со лба, тяжело вздыхает, оставляет «реквизит» в руках у игроков, снимает с себя передник, вытирает пот со лба, зевает и удаляется за пределы локации....

Задачи в локации: задвинуть шторы, уложить «маму» (одного из участников команды) спать, выключить музыку, заняться «тихими играми» - рисование, пазлы, книжка; остальные игроки изображают «тишину» («рот на замок»).

Подсказки (например):

первого уровня – «здесь вам понадобится участие двоих членов команды», «что здесь лишнее? - может быть оно – лишнее – не материальное?»;

второго уровня: «посмотрите, что вы можете здесь выключить?», «участники игры – кто вы здесь в комнате? Кем вы друг другу приходитеесь?- вы родственники?» \к тем двоим, кого выбрала команда\ и прочие более прямые намеки...

\команда уходит, в нее возвращается аниматор и оперативно возвращает все в первоначальное состояние – 1-2-3 минуты – включает музыку\телевизор, открывает шторы, включает свет, хаотично раскладывает игры-игрушки\

### **Локация (условно) вторая - «Федорино Горе», Корней Чуковский:**

Реквизит: что-то вроде буфета, раковина, гладильная доска и утюг с выдранной из розетки вилкой, метелка (веник)\савок, мусор на полу, кухонная утварь \чайник, самовар, миски, сковородки, чашки и блюда\ испачканная как бы сажей и жиром (можно использовать цветные мелки – черные и желтые – легко стирающиеся салфетками – чтобы между заходами команд можно было все «запачкать» обратно), лохматый кот (например, игрушка), грязная мятая скатерть на круглом столе; на стене полка для посуды\сушилка висит на одном гвозде – второй тоже есть, но не задействован; сетка в углу в виде паутины - все в перемешку, хаотично;

помойное ведро (чистое!!!! Пустое!!!!); внутри реквизита «буфет» должны лежать чистый фартук, чистая скатерть и баранки-печеньки.

Ситуация: при входе в локацию игроков встречает Аниматор в образе какой-то грязнули –то ли таракана, то ли того же грязного лохматого кота – небрежно и неожиданно, почти случайно задевает кого-то из игроков и пачкает его лицо, руки сажой (черный мелок), взлохмачивает ему волосы, набрасывает на него рваный грязный передник, и с громким «мяу! Кошмар! Все бегут!» удаляется из локации. Таким образом Аниматор сразу определяет основного задеванного игрока команды в данной локации.

В кармане грязного передника должны быть спрятаны – щетка для расчесывания кота, влажные\сухие салфетки для стирания сажи и жира, кусочек мыла (реквизит).

Задачи в локации: привести основного игрока в чистый и опрятный вид; протереть посуду сделав ее чистой, расставить аккуратно в то, что изображает буфет; подмести пол; расчесать кота-игрушку; снять сетку-паутину (ведущий может ее временно подержать) заменить на столе скатерть на чистую\глаженую; накрыть на стол – чистые чашки\блюдца, баранки, самовар как бы в ожидании гостя – навести чистоту; по возможности сесть всем вокруг стола.

По ходу игры используется помойное ведро, которое является емкостью для сбора реквизита – мусора и паутины – Аниматор потом из этого ведра мусор «возвращает в игру» для следующей команды.

Подсказки (например):

первого уровня – «возможно, надо что-то поискать?», «может быть, что-то у вас уже есть (обращаясь к испачканному игроку)?» (намекая на салфетки в кармане фартука грязного);

второго уровня: «почему и кто или что бежит?», «они бегут куда-то или отсюда?» и прочее более прямые.

\команда уходит, в нее возвращается аниматор и оперативно возвращает все в первоначальное состояние - в прежний неопрятный вид\

**Локация (условно) третья – «Что такое хорошо и что такое плохо», Владимир Маяковский:**

Реквизит: без аниматора; обстановка напоминает сквер или зеленый кусочек двора и одновременно часть комнаты; окно, дерево, стул\кресло (дополнительно может быть стол журнальный) или дворовая скамья+стол

для игры в домино; две **куклы –мальчики** – грязно и неряшливо одетые, стоят под деревом, одна из кукол значительно больше размером как бы нападает на маленькую куклу; рядом на полу (под ногами) разобранные картинки-пазлы МЯЧИК (крупные детали – 6-8-9 кусочков) и КНИЖКА (6-8-9 кусочков) — разобранные, перемешанные; картинки должны быть заламинированы, на них заранее нанесена ГРЯЗЬ – смываемым маркером\фломастером; на дереве размещается игрушка-кукла ГРОЗНАЯ ВОРОНА (периодически издается какое-то противное карканье, схожее с запугиванием); на той части комнаты, которая напоминает комнату – за столом сидят СВИН и СВИНЕНОК (игрушки) – пытаются есть руками, в хаотичном порядке на полочке расставлены предметы – стаканчик с фломастерами, линейками, зубная щетка, паста, мыло, пачка влажных салфеток, полотенце, книжки, неаккуратно, но все таки чистой стопочкой лежит\висит на вешалках чистая одежда для кукол (может быть либо пионерская одежда, либо школьная с октябрятской звездочкой)

Ситуация: при входе в локацию в комнате звучит смесь разных звуков - ветер, жуткое карканье вороны, хрюканье, какие-то крики дерущихся и плачущих детей, звук лопнувшего мячика, тормоза машины. Звук интенсивный и его громкость нарастает или уменьшается по мере приближения к правильному решению задачи игроками – регулируется сопровождающим ведущим или оператором (не явная подсказка – по принципу «горячо-холодно» - если звуки продолжают издаваться, значит не все вопросы решены).

Задачи в локации: собрать пазлы – мячик и книжку, вытереть с картинок грязь, поправить на мальчиках одежду либо их переодеть (в случае грязных кукол – в зависимости от представленного реквизита); СВИНОК поставить под дерево, Вороне погрозить пальцем или сообщить, что она не права (диалог с Вороной); кукол – хотя бы одной из кукол провести обряд умывания; посадить обоих за стол вместо свинок; палз-книжку положить НА СТОЛ; выбрать из игроков одного – ПАПУ (прекрасно, если этим «папой» будет мальчик-ребенок, не менее прекрасно – сам ПАПА-участник команды), назначить его главным за «наведение порядка» - пусть комментирует действия команды.

Подсказки (например):

первого уровня – «достаточно ли здесь участников? Может быть, здесь нужен кто-то старший? Выберите среди Вас старшего....», «может быть, что то надо изменить?», «что делают мальчики? (прим. - большой обижает маленького), «все ли на своих местах?»

второго уровня: «что здесь хорошо?», «что здесь плохо?» - слова ХОРОШО и ПЛОХО сами по себе в подсказках ПЕРВОГО уровня не используются, так как являются прямым указанием на название произведения.

\команда уходит, в нее возвращается организатор\персонал от ведущих и оперативно возвращает все в первоначальное состояние - в прежний неопрятный вид\

#### **Локация (условно) четвертая- «Про Сидорова Вову», Эдуард Успенский:**

Реквизит: комната, кровать – на ней лежит Аниматор-Мальчик с толстыми щеками и с ОГРОООООМНЫМ животом, В ВОЕННОЙ ФОРМЕ, рядом гора булочек, пирожков, конфет, пряников, тарелка с блинами, кувшин с морсом, стакан с молоком, пять-шесть телефонов мобильных; толстощекий мальчик для начала укрыт одеялом так что форму почти не видно – берет по очереди телефоны (отвечая на звонки) – «хочу те джинсы!!!! Нет - не те!!!!», «зеленой нет? – найдите!!!!», «Деееедд, кати сюда велосипед! Кататься буду!» - капризничает в телефонные трубки на разные тона лежащий «Сидоров Вова».

Рядом (или на стене) картонная большая фигура – в очереди к мальчику – две бабушки, тетя, дядя, папа – в руках ремень, тапочки, полотенце и щетка зубная; еще одна фигура – мама – на другой стене – за гладильной доской, брюки и утюг, рубашки рядом.

Картонные фигуры – МАМА (на фигуру завязан реальный фартук-передник тряпочный, на голове повязана реальная косынка – после снятия фартука и косынки игроки должны увидеть вечернее платье и вполне привлекательную прическу); ТЕТИ и ДЯДИ – фигуры помоложе, в зоне рук предусмотреть место крепежа (липучка швейная или двусторонний многоразовый скотч) аналогичных картонных элементов (теннисные ракетки, удочки, букеты цветов – где-то валяются в комнате).

В помещении два кресла, телевизор, очки, на стуле рядом с гладильной доской есть другая маленькая военная форма (на игрока-ребенка), где-то на стене (достаточно крупное изображение) телеграмма-вызов из военкомата на имя «Сидорова Вовы и его Мама» (на обратной стороне – такой же вызов – без Мама), шкаф – в шкафу на вешалках картонные букеты цветов, удочки, теннисные ракетки, картонные билеты в театр – висят как будто одежда на вешалках, не очень наглядно.

Ситуация: при входе в локацию игроки слышат и видят действия Аниматора, Аниматор какое-то время продолжает изображать из себя «Сидорову Вову», а далее встает, быстренько одевает на ближайшую игрока-женщину военную

пилотку и через плечо перевешивает автомат, показывает «делай как я» - оба встают по стойке смирно, Аниматор-сын держит крепко за руку женщину-игрока (Маму)...

Аниматор без слов показывает «Маме» - «делай как я» - оба маршируют, при этом Аниматор маршируя уходит из помещения,

Вариант 1 \когда в команде несколько игроков\ - марширующую «Маму» забирает с собой, предварительно оставив в комнате свою винтовку-автомат – «минус игрок»;

Вариант 2 \если в команде только два игрока\ - перед «Марширующей мамой» случайно (прямо перед носом захлопывается дверь – «Мама» остается в игровой комнате, но уже без формы – Аниматор снимает с «Мамы» пилотку, автомат оставляет на «маме».

Задачи в локации: найти каждому члену семьи свое место – дедушку в кресло читать газету, бабушку – в другое кресло вязать и смотреть телевизор, картонную «маму» и «папу» снабдить билетами в театр и приблизить к выходу из комнаты (сняв с картонной мамы передник – под передником вечернее платье), тетям и дядям вложить в руки удочки и\или букеты цветов (приклеить посредством двустороннего скотча или «швейной липучки») – также направить их за пределы комнаты.

Одного из игроков одеть в имеющуюся форму (рубашка-гимнастерка, пилотка, ремень военный, автомат-винтовку снять с наряженной мамы также одеть на игрока), этот Игрок в военной форме САМ заправляет кровать, и занимает место у гладильной доски – сам гладит себе брюки; телеграмму надо перевернуть правильной стороной (надо догадаться).

Подсказки (например):

первого уровня – «может быть у предметов есть скрытый смысл? Где он может быть запрятан?», «кем все эти фигуры приходится друг другу?»

второго уровня: «все ли заняты своим делом?», «они для кого это делают?» и прочее более прямые.

\команда уходит, в нее возвращается аниматор и оперативно возвращает все в первоначальное состояние - в прежний неправильный вид\

**Локация (условно) пятая: «Стрекоза и Муравей» И.А. Крылов**

Реквизит: зал оформлен как лесная поляна: всюду большие цветы, листья растений. Игрушечный топор и дрова. Веник.

Ситуация: при входе в локацию игроков встречают два Аниматора в образе Стрекозы – она все время танцует, вовлекает в свой танец игроков команды. Музыка звучит и один трек, сменяет другой....Неподалеку Муравей заготавливает дрова на зиму.

Задачи в локации: Остановить музыку, помочь Муравью сложить дрова и позвать Стрекозу тоже потрудиться. Например, подмести пол.

Подсказки (например):

первого уровня – включиться в танец Стрекозы, а потом пойти помочь Муравью;

второго уровня: заметить, что Стрекоза веселится и танцует, выключить музыку и пригласить ее поработать, потрудиться- подмести пол, сложить дрова.

\команда уходит, в нее возвращается аниматор и оперативно возвращает все в первоначальное состояние – 1-2-3 минуты – включает музыку, раскладывает хаотично дрова, ставит на видное место веник.

### **Локация (условно) шестая: «Цветик – семицветик» В.П. Катаев**

Реквизит: в зале стоит скамейка. На ней лежит цветок с семью лепестками.

Ситуация: при входе в локацию игроков встречает д Аниматор – девочка (Женя). Она берет волшебный цветок в руки и начинает загадывать желания: - Хочу оказаться на Северном полюсе! Выход белых медведей под музыку. Девочка дрожит от холода. Загадывает еще одно желание: - Хочу чтобы все куклы мира оказались у меня... Выход кукол в разных костюмах...Звучит музыка, куклы танцуют и двигаются...

Задачи в локации: Помочь девочке Жене придумать желания, которые могли помочь другим людям .

Подсказки (например):

первого уровня – придумать желания и написать их на лепестках волшебного цветка, которые бы проявлялись в помощи другим людям, приносили больше радости, чем любые игрушки и сладости;

Главная мысль: Не все желания хороши. Пока Женя исполняла свои мечты они не приносили ей счастья. Когда же она исцелила мальчика, Женя поняла, что радость удваивается, если разделить ее с кем-то.

\команда уходит, в нее возвращается аниматор и оперативно возвращает все в первоначальное состояние – 1-2-3 минуты – включает музыку, собирает лепестки и кладет на скамейку новую заготовку волшебного цветка.

## **Приложение:**

### **Песня «Неразлучные друзья»**

Ехать замечательно на плечах на папиных,  
Доставать макушкой до сигнала «Стоп!»  
Папы, даже важные, все одноэтажные,  
А вот так, с добавкой, папа — небоскреб.  
Источник text-pesni.com

Неразлучные друзья, неразлучные друзья  
Есть на белом свете.  
Неразлучные друзья, неразлучные друзья:  
Взрослые и дети.

До чего же вкусная булка калорийная!  
Постовой не сердится, транспорт подождет!  
Переходит улицу мама двухсерийная  
И вторую серию за руку ведет.

Неразлучные друзья, неразлучные друзья  
Есть на белом свете.  
Неразлучные друзья, неразлучные друзья:  
Взрослые и дети.

Дети могут по морю плавать капитанами,  
Докторскими каплями насморки лечить,  
Управлять послушными башенными кранами  
Этому лишь только их надо научить.

Неразлучные друзья, неразлучные друзья  
Есть на белом свете.  
Неразлучные друзья, неразлучные друзья:  
Взрослые и дети.

*Подготовка помещений, подготовка реквизита:*

1. Ширмы;
2. предметы быта и домашнего хозяйства, могут быть использованы игрушечные (детская посуда, игрушечные телевизоры, гладильные доски, утюги), элементы одежды, бутафорские вещи.
3. кровать – на ней подушка, одеяло, плед (уголок одеяла и пледа около подушки заботливо отогнут); условное окно из которого светит солнце (прим. - нарисованное на ватмане окно); карниз и открытые шторы; кресло; музыкальная игрушка «юла»; магнитофон с включенной музыкой\включенный телевизор со звуком достаточно громким; на сундуке\полке\столике разложены разные игры\игрушки – книжки, пазлы, бубен музыкальный, электронная игра со звуком, м.б. телевизор
4. буфет, раковина, гладильная доска и утюг с выдранной из розетки вилкой, метелка (веник)\савок, мусор на полу, кухонная утварь \чайник, самовар, миски, сковородки, чашки и блюда\ испачканная как бы сажей и жиром (можно использовать цветные мелки – черные и желтые – легко стирающиеся салфетками – чтобы между заходами команд можно было все «запачкать» обратно), лохматый кот (например, игрушка), грязная мятая скатерть на круглом столе; на стене полка для посуды\сушилка висит на одном гвозде – второй тоже есть, но не задействован; сетка в углу в виде паутины - все в перемешку, хаотично; помойное ведро (чистое!!!! Пустое!!!!); внутри реквизита «буфет» должны лежать чистый фартук, чистая скатерть и баранки-печеньки.
5. окно, дерево, стул\кресло (дополнительно может быть стол журнальный) или дворовая скамья+стол для игры в домино; две КУКЛЫ –МАЛЬЧИКИ – грязно и неряшливо одетые, стоят под деревом, одна из кукол значительно больше размером; маленькая кукла; разобранные картинки-пазлы ;
6. МЯЧИК (крупные детали – 6-8-9 кусочков) и КНИЖКА (6-8-9 кусочков) – – разобранные, перемешанные; картинки должны быть заламинированы, на них заранее нанесена ГРЯЗЬ – смываемым маркером\фломастером; на дереве размещается игрушка-кукла ГРОЗНАЯ ВОРОНА (периодически издается какое-то противное карканье, схожее с запугиванием); на той части комнаты, которая напоминает комнату – за столом сидят СВИН и СВИНЕНОК (игрушки) – предметы – стаканчик с фломастерами, линейками, зубная щетка, паста, мыло, пачка влажных салфеток, полотенце, книжки, неаккуратно, но все таки чистой стопочкой лежит\висит на вешалках чистая одежда для кукол (может быть либо пионерская одежда, либо школьная с октябрятской звездочкой)

7. кровать,
8. ВОЕННая ФОРМа, рядом гора булочек, пирожков, конфет, пряников, тарелка с блинами, кувшин с морсом, стакан с молоком, пять-шесть телефонов мобильных;
9. Рядом (или на стене) картонная большая фигура(или аниматоры) – в очереди к мальчику – две бабушки, тетя, дядя, папа – в руках ремень, тапочки, полотенце и щетка зубная; еще одна фигура – мама – на другой стене – за гладильной доской, брюки и утюг, рубашки
10. фартук-передник тряпочный, косынка, вечернее платье ;
- 11.(липучка швейная или двусторонний многоразовый скотч)
12. картонные элементы (теннисные ракетки, удочки, букеты цветов – где-то валяются в комнате).
- 13.два кресла, телевизор, очки,
14. на стуле рядом с гладильной доской есть другая маленькая военная форма (на игрока-ребенка), где-то на стене (достаточно крупное изображение) телеграмма-вызов из военкомата на имя «Сидорова Вовы и его Мамы» (на обратной стороне – такой же вызов – без Мамы),
- 15.шкаф – в шкафу на вешалках картонные букеты цветов, удочки, теннисные ракетки, картонные билеты в театр – висят как будто одежда на вешалках, не очень наглядно.
- 16.большие цветы, листья растений. Игрушечный топор и дрова. Веник.
- 17.Цветик-семицветик, лепестки цветка – 49 штук, скамейка

Оформление локаций может быть декорировано плакатами или выведено на экран (проектор):

## 1.Окно «Посидим в тишине» Елена Благинина



## **2.«Федорино Горе», Корней Чуковский**



**«Что такое хорошо и что такое плохо», Владимир Маяковский:**



**«Стрекоза и Муравей» И.А. Крылов**



«Цветик – семицветик» В.П. Катаев

