

Детские игры-квесты

Консультационный материал
подготовила старший воспитатель
Харламова Мария Валерьевна

Обучение в форме игры — замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Квест приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями и исследователями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет.

Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины.

Современная концепция образования нацеливает педагогов на формирование целостной системы универсальных учебных навыков и умений. Интерактивная игра — наиболее эффективная и оригинальная образовательная технология, которой под силу создать благоприятные условия для активизации у детей интереса к познавательной деятельности и стремления с увлечением решать проблемные задачи. Кроме того, формат игры пробуждает командный дух, стимулирует гибкость поведения детей, поиск неординарных решений, желание взаимодействовать как друг с другом, так и со взрослыми.

Квест (от англ. поиск, приключение) – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Сегодня таким способом проводят мероприятия в детском саду, школе, организуют праздники. В чем же секрет успеха такой формы досуга?



Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретники» или «казаки-разбойники» на новый лад. Такой увлекательный способ организации поисковой деятельности в рамках учебного процесса был предложен и разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов прошлого столетия.

Важным преимуществом технологии является то, что она не требует специальной подготовки педагога или дорогостоящих инвестиций, главное — искреннее желание творить и экспериментировать вместе с детьми. Однако, для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуются высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм.

Значение квест-игр:

- обучают умению планирования и прогнозирования;
- закладывают основы самоанализа;
- воспитывают навыки коллективного сотрудничества;
- развивают волевые качества и целеустремлённость;
- создают благоприятную эмоциональную среду, способствующую релаксации, снятию нервного напряжения и психологического напряжения;
- способствуют формированию творческой, физически здоровой личности с активной жизненной позицией.

Задачи квест-игр

- активизировать интерес к познанию окружающего мира;
- помочь детям усвоить новые знания и закрепить ранее изученные;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
- воспитывать взаимопонимание и чувство товарищества, формировать умение решать конфликты;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков;
- стимулировать инициативность и самостоятельность, исследовательскую и экспериментальную деятельность.

Квест-игра реализуется в форме своеобразного сплава всех образовательных областей, поскольку во время решения поставленных задач происходит практическое соединение разнообразных видов деятельности:

- игровой (дидактическая, подвижная, спортивная);
- социально-коммуникативной (развитие речи, здоровьесбережение, ОБЖ);
- художественно-изобразительной (рисование, конструирование и т. д.);
- познавательно-исследовательской (окружающий мир, география, космос, техника и т. д.);
- театрально-музыкальной;
- восприятие художественной литературы и знакомство с народным творчеством.

Приёмы

С вышеуказанными видами деятельности напрямую связаны и приёмы:

- дидактические, спортивные, театрализованные, компьютерные, оздоровительные и другие игры;
- арт-терапия (изотерапия, драматизация, музыкальные и танцевальные импровизации);
- интеллектуальные викторины;
- задания творческого характера;
- загадки, кроссворды, ребусы;
- конструирование, моделирование;
- экспериментирование.

Методика организации и проведения квест-занятия для дошкольников

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в

старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокэшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов.

- Продолжительность квест-занятия в детском саду больше, чем обычного занятия, и составляет: 20–25 минут для младших дошкольников;
- 30–35 минут для воспитанников средней группы;
- 40–45 минут для старших дошкольников.

Типология квестов:

- Линейные — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.
- Штурмовые — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.
- Кольцевые — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Наиболее популярными и доступными для дошкольников игровыми вариантами являются бродилки, проекты, головоломки и т. д. Основная идея коллективной игры-бродилки предельно проста — команды, перемещаясь по пунктам игрового маршрута, последовательно выполняют взаимосвязанные друг с другом задания. Справившись с одним заданием, дети получают подсказку, с помощью которой они переходят к следующему испытанию. Такой способ организации игрового приключения дополнительно мотивирует исследовательскую активность маленьких участников.

Этапы прохождения квеста

Игровые события квеста разворачиваются в определённой последовательности:

- Пролог — вступительное слово ведущего, в котором воспитатель настраивает детей на игру, старается заинтересовать, заинтриговать, направить внимание на предстоящую деятельность. Например, в соответствии с игровой легендой дети становятся следопытами и должны провести мини-расследование в поисках пропавшего котёнка. Ещё одним интересным сценарным вариантом может стать превращение дошкольников в космических путешественников, отправляющихся на ракете в поисках полезных ископаемых, необходимых для спасения человечества.

Организационная часть квеста также включает:

- распределение детей на команды;
- знакомство с правилами;
- раздача карт и буклетов-путеводителей, в которых в иллюстрированной форме представлен порядок прохождения игровых точек.

- Экспозиция — прохождение основных этапов-заданий игрового маршрута, решение задач, выполнение ролевых заданий по преодолению препятствий. Предусмотрена стимулирующая система штрафов за ошибки, а также бонусов за удачные варианты и правильные ответы.

- Эпилог — подведение итогов, обмен мнениями, награждение призами игроков команды, одержавшей победу. Примеры вопросов для проведения аналитической беседы и итоговой рефлексии:

- Что вызвало наибольший интерес?
- Что узнали нового?
- Что показалось трудным?
- Довольны ли вы своими результатами?
- Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?
-

Примеры оформления игрового маршрута

- Маршрутный лист. Загадки, кроссворды, закодированное слово, ребусы, которые станут подсказкой по поводу того места, куда следует отправиться.

- «Волшебный клубок». К нити прикреплены записки с названием пунктов следования.

- Карта — изображение маршрута в схематической форме.

- «Волшебный экран» — планшет, на котором размещены фотографии мест, куда должны переместиться ребята.

- «Следы». Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам. Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан, например, на лепестках ромашки.

«Тайник». Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой. Можно рассмотреть и выбрать другой вариант тайника, например:

- заморозить в кубике льда;
- написать «секретное письмо» — ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и с удивлением обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком;

- положить в контейнер, привязать нить и вывесить за окно, ребёнок наматывает нить на палочку, пока не увидит контейнер;

- искать подсказку на ощупь в мешочке с другими мелкими игрушками и предметами;

- спрятать в сундучок, закрытый на навесной замочек, поиск ключа становится самостоятельной забавой;

- спрятать записку в коробочку, положить её высоко и предложить сбить коробочку метким ударом снежка из мятой бумаги.

-

Примеры заданий

- «Кроссворд». Дети отгадывают загадки, затем вписывают (малышам помогает педагог) в клеточки первые буквы названных слов и получают слово-подсказку.

- «Пазл». Собранный из пазлов картинка подскажет, куда двигаться дальше, например, получилось изображение холодильника, значит, нужно идти на кухню.

- «Лабиринт». Нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.

- «Зеркало». Буквы расположены в зеркальном отражении, дети отгадывают слово и понимают, что следующая подсказка ожидает их в шкафу.

«Кто лишний?». Детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача — определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.

- «Составь рассказ». Две команды составляют рассказы по опорной схеме, картинке или таблице. Например, одна команда составляет рассказ о весне, а другая — о зиме. Рассказывают те дети, у которых на эмблеме изображены цветочек и снеговик.

- «Цветик-семицветик». На сердцевине цветка, в центре круга, изображён звук «В», на лепестках нарисованы картинки. Задание: подобрать лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть звук «В».

- «Фея танца». Согласно легенде, детям нужно пройти через пещеру, но сказочная фея пропускает только тех ребят, которые под звуки лёгкой и тихой музыки перевоплощаются в гномов, а, услышав громкую и тяжёлую, изображают грозных троллей.

Рекомендации воспитателю по проведению и организации квест-игр

Алгоритм работы над программным содержанием игры:

- Провести исследование образовательных и воспитательных потребностей детей, проанализировать уровень своих педагогических возможностей, взвесить силы, оценить ресурсную базу. Во время размышлений имеет смысл подумать над такими вопросами:

- Какие задачи наиболее важны для детей?

- Какие темы были бы действительно актуальными?

- Что дети моей группы не знают и не умеют делать?

- Обладаю ли я личностным потенциалом и уровнем профессиональной подготовки, которые необходимы для такой работы?

- Какой результат хотелось бы видеть?

- Сформулировать цели и задачи.

- Продумать временной план реализации поставленных целей и задач, формы и техники работы.

- Разработать сценарий, придумать метафору, интригу и яркое название, прописать сюжетную линию игровой программы (задания, вопросы, варианты усложнения и импровизаций). Требования к сценарию:

- первое задание не должно быть слишком сложным, его задача — заинтересовать, вовлечь и игру, вдохновить и вселить оптимизм;

- поставленные задачи должны быть понятны, пробуждать любознательность и не вызывать ощущение переутомления;
- зоны игрового маршрута не должны пересекаться;
- игровые задания и вопросы должны соответствовать возрасту воспитанников, быть не только интересными, но и разнообразными;
- целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности малышей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).
- задания должны быть последовательными, логически связанными друг с другом.
- Подготовить раздаточный и дидактический материал, создать условия для успешного проведения проекта:
 - продумать методику проведения игровых испытаний;
 - подготовить презентацию для вводной части;
 - продумать музыкальное оформление;
 - подготовить реквизит, карты, костюмы, атрибуты для прохождения каждого этапа.

О чём нужно помнить при подготовке квеста:

- Дети должны чётко понимать конечную цель игры, к реализации которой они стремятся, например, найти сокровища пиратов или спасти принцессу и т. д.
- Используемые материалы для дидактических игр, костюмы, атрибуты должны соответствовать сценарию и общей тематике.
- Необходимо проявлять индивидуальный подход, учитывать личностные и поведенческие особенности детей.
- Запрещается использовать задания, выполнение которых содержит потенциальную угрозу для здоровья детей. Помните, безопасность превыше всего!
- Эстетическую привлекательность и положительный эмоциональный фон игры создадут декорации, музыка, костюмы, дополнительные атрибуты.
- Важно придерживаться принципа уважения личности ребёнка, например, нельзя заставлять петь, танцевать, разыгрывать роль, если малыш робок и застенчив.
- В содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут;
- следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес;
- Возникающие в процессе игры ссоры и конфликты разрешать мирным способом.
- Роль педагога — направлять, помогать советом, но основную работу дети должны выполнять самостоятельно.

- В конце всех испытаний участников должна ждать заслуженная награда, приз должен быть рассчитан на всю команду и распределяться так, чтобы никому не было обидно.

В последнее время компании, занимающиеся организацией праздников, предлагают такую услугу, как детский квест на день рождения. Такой праздник можно организовать и самостоятельно. Нужно лишь подойти ответственно и креативно к составлению сценария.

Особенностями такого вида квестов является то, что именинник является главным героем сюжета. Цель такого мероприятия — положительные эмоции участников.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными: загадки; ребусы; игры «Найди отличия», «Что лишнее?»; пазлы; творческие задания; игры с песком; лабиринты; спортивные эстафеты.

Этот квест включает в себя различные приятные моменты и подарки, например, можно использовать большой воздушный шар, в котором спрятаны сладости, или печенья с пожеланиями.

Сценарии таких мероприятий составляются с учетом различных факторов: возраста участников, поставленных задач и целей игры, материально-технических возможностей, места проведения, а также индивидуальных склонностей и пожеланий самих детей.

Главное - чтобы было весело, познавательно и запомнилось надолго!

Сценарии квеста разрабатываются с учетом поставленных целей, количества участников и многих других факторов.

Примеры квест-игр

Квест-игра по экологическому воспитанию «Знатоки-природы»

для средней, старшей группы.

Цель: формирование экологической культуры детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. социально-коммуникативное развитие

Воспитывать умение работать в команде, соблюдать правила игры

2. Познавательное развитие

Формировать целостное представление о природных явлениях.

Актуализировать и дополнять представления детей о жилищах, которые строят животные в природных условиях,

- учить применять знания для решения учебной задачи.

Научить ориентироваться в пространстве по карте.

Активизировать внимание, память.

3. Речевое развитие

Развивать связную речь и активный словарь.

4. Художественно-эстетическое развитие

Воспитывать любовь к родной природе.

5. Физическое развитие

Развивать мелкую и общую моторику, координацию движений.

Ход квест-игры

Воспитатель: Здравствуйте ребята! Сегодня у нас будет проходить квест-игра, которая называется «Знатоки-природы»!

Игра у нас будет не обыкновенная, мы будем путешествовать по станциям. На каждой станции вам нужно будет выполнить задание, после успешного выполнения задания вам будет выдана карта, по карте вы сможете добраться до следующей станции и так же выполнив задание получите новую карту. После того как вы пройдете все станции и выполните задания вас ждет подарок от матушки природы. Ребята я вам даю карту, по ней вы доберетесь до первой станции. Удачи!

1 Квест «Хлопайте, топайте»

Педагог: «Если я правильно скажу, то вы хлопайте, если нет, то топайте! А я буду вас запутывать *(все делает наоборот, чтобы запутать детей)*

- Караси в реке живут (ХЛОПАЮТ)
- На сосне грибы растут (ТОПАЮТ)
- Любит мишка сладкий мед (ХЛОПАЮТ)
- В поле едет пароход (ТОПАЮТ)
- Дождь прошел – остались лужи (ХЛОПАЮТ)
- Заяц с волком крепко дружит (ТОПАЮТ)
- Ночь пройдет – настанет день (ХЛОПАЮТ)
- Маме помогать вам лень (ТОПАЮТ)
- Праздник дружно проведете (ХЛОПАЮТ)
- И домой вы не пойдете (ТОПАЮТ)
- Нет рассеянных среди вас (ХЛОПАЮТ)
- Все внимательны у нас! (ХЛОПАЮТ).

Ну, тогда вперед, вот вам карта

Квест второй вас ждет.

(дети по карте идут ко второй станции)

2 Квест «Жилища животных»

Педагог: Ребята вам нужно разгадать загадки о жилищах животных. Выбираете рисунок, на которой изображена отгадка к загадке, пояснив, какие жилища сделаны животными.

Пес, живущий во дворе,
Спит ночами в(конуре).

Белке спать зимой тепло,
Если спрячется в (дупло).

В этом доме до весны
Бурый мишка смотрит сны. (Берлога)

Длинный домик под землей
Извивается змеей.
Этот коридор-дыра
Называется....(нора)

Посетить хотят все дети
Самый сладкий дом на свете.
Но хозяева жужжат,
Сладкий домик сторожат. (Улей)

Выстроен семьи трудом
Настоящий город-дом.
Днем все сто дверей открыты,
Ночью их и не ищи ты. (Муравейник)

Колыбель для деточек
Из травы и веточек. (Гнездо)
Педагог: Молодцы! Вот вам карта к следующей станции.
(*дети по карте идут к третьей станции*)

3 Квест «Наведем чистоту» (На «болоте» сидит грустная лягушка, вокруг разбросана бумага, пластиковые бутылки и стаканчики.)

Педагог (Царевна-лягушка): Посмотрите, во что моё родное болото превратила злая кикимора лесная! Набросала мусора, оставила посуду! Как мне теперь здесь жить? Да ведь ещё и мусор не простой, заколдованный, его руками трогать нельзя, можно только специальным рабочим инструментом. (*дети выполняют задание*)

Педагог (Царевна-лягушка): Спасибо ребята, вы отлично справились, теперь я могу жить спокойно, вот вам за это карта.
(*дети по карте идут к четвертой станции*)

4 Квест «Наш веселый огород»

Педагог: Ребята, в моем огороде завелись похитители. Каждый день пропадают фрукты, ягоды. Как выдумаете. Кто это может быть? Как мне защитить урожай?

(*ответы детей*)

Педагог: А давайте мы с вами смастерим пугало из различного материала.

(*дети мастерят пугало и получают карту, благодаря которой подходят к пятой станции*)

5 Квест «В гостях у Старичка Лесовичка»

Ребята познакомились со Старичком-лесовичком, узнали и поделились своим мнением о том, как именно надо беречь природу. Старичок- Лесовичок

вручил детям карту. (*Дети по карте идут к заключительной шестой станции*)

6 Квест «Полоса препятствий»

Эстафета «Полоса препятствий». Весёлые подвижные игры на свежем воздухе позволяют отвлечься от интеллектуальных заданий и сложных вопросов, разовьют ловкость и быстроту реакции, но одновременно напомнят, как важно заботиться о личной экологии и вести здоровый образ жизни.

Построение команды, зачитывание правил:

Мы обещаем - Сохранять чистоту природы! Мы обещаем - Беречь животных и растения! Мы обещаем - Изучать природу, чтобы знать, как правильно заботиться о ней!

Награждение участников квест-игры.

Для малышей подойдут игры на основе сказочного сюжета.

Например, можно составить сценарий квеста для детей младшей группы детского сада на основе сказки «Колобок». К малышам неожиданно в гости приходит этот сказочный персонаж и просит ребят о помощи — он заблудился в лесу, и ему нужно найти дорогу домой к бабушке и дедушке.

Дети вместе с Колобком отправляются в путешествие, где их ожидают разные преграды в виде спортивных и интеллектуальных заданий. Можно внедрить в сценарий и других персонажей: Волка, Медведя, Лису.

Для дошкольников средней и старшей группы лучше выбрать персонажей из популярных мультфильмов — знакомство с любимым героем повысит образовательный интерес, активизирует познавательные процессы и просто оставит незабываемые положительные впечатления у малышей.

Квест-игра по ОБЖ «Путешествие по улицам города»

В рамках недели безопасности дорожного движения можно организовать и провести квест по дорожным правилам и знакам с элементами конструирования и моделирования. Такая игра с участием родителей подарит детям массу новых впечатлений, поможет освоить премудрости правильного поведения на дороге в непринуждённой форме, вызовет положительные эмоции.

Квест по математике «Путешествие в сказочный лес»

В гости к малышам приходит грустный колобок и просит помочь ему вернуться к бабушке и дедушке. Ребята вместе с хитрой лисой следуют дорожками сказочного леса и выполняют задания:

- собирают морковку для зайчика;
- считают грибы для белочки;
- складывают волшебный ковёр-самолёт из геометрических фигур;
- отбирают спелые (красные, жёлтые) яблоки для ёжика и весело танцуют с лисичкой, дружно считая вслух количество хлопков или приседаний.

Спортивная квест-игра «Баба-яга против»

Главная цель игры — отыскать олимпийский огонь и олимпийские кольца, которые украла коварная Баба-яга. В поисках олимпийской символики дети ответят на вопросы о правильном питании, отгадают загадки о летних видах спорта и лекарственных растениях, нарисуют плакаты об опасности для здоровья вредных привычек, будут участвовать в увлекательных спортивных играх и эстафетах.

Квест-игра по знакомству с народным творчеством «Матрёшка-путешественница»

1. Воспитатель читает детям письмо матрёшки о том, что во время прогулки налетел сильный ветер и разбросал сестричек по белу свету. Матрёшка просит малышек помочь собрать всех сестёр вместе и передаёт карту, на которой отмечено место, где видели одну из сестёр.

2. Воспитатель приглашает детей произнести волшебные слова и отправиться в «Страну народного костюма», в которой их ждёт первое задание: подобрать узор из геометрических фигурок и украсить макет матрёшки.

Последовательно малыши водят хоровод в «Стране танцев», отгадывают загадки в «Стране загадок», в «Стране народных игр» сбивают мячиком кегли с закреплёнными на них геометрическими фигурами разного цвета и произносят названия фигур. В финале всех игроков ждут сладости.

Квест-игра для родителей «Путешествие в страну детства»

На игру приглашаются родители всех возрастных групп, вместе со своими детьми и в сопровождении наставников команд они отправляются по разным комнатам детского сада. Вместе с музыкальным руководителем родители отгадывают на слух, какой детский музыкальный инструмент звучит. Педагоги-логопеды знакомят родителей с интересными пособиями для развития речевых навыков детей. Воспитатели показывают, какие интересные опыты и эксперименты можно проводить с обычным бросовым материалом, как изготовить весёлых человечков из воздушных шариков. В холле команду родителей ожидает весёлая полоса препятствий. Наградой за

успешное прохождение всех этапов, за упорство и смелость может стать сладкий стол и совместное чаепитие.

Квест-игра по трудовой деятельности «Город мастеров»

1. Во время путешествия по улицам сказочного города дети решают задачи из разных профессиональных областей, добывают ключи к сокровищам. В мастерской Самоделкина звучат загадки о строительных специальностях и инструментах.

Оказавшись в тридевятом царстве, ребята превращаются в архитекторов и строителей, рисуют чертёж и сооружают сказочный замок по проекту.

В гостях у Василисы Премудрой тоже без дела не сидят — покрасили забор, в технике аппликации «выткали» затейливые ковры, украшенные причудливыми геометрическими узорами.

Литература для дополнительного ознакомления:

1. Киселок У. Н. Квест-игра как форма непосредственной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста // Вопросы дошкольной педагогики. — 2017. — №4. — С. 68-69. — URL <https://moluch.ru/th/1/archive/69/2727/>
2. Колесникова И.В. «Проведение игры-квеста «В поисках сокровищ» «Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения» №2 2015
3. Комарова Т.С., Зацепина М.Б. «Интеграция в системе воспитательно-образовательной работы детского сада», Мозаика-Синтез Москва, 2014
4. Корзникова Т.П., Просоедова Н.В, Степанова М.М.. Известия ВГПУ. Педагогические науки № 3 (272), 2016 Квест-игра как эффективная форма организации образовательной деятельности дошкольника
5. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Текст] / С.А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2.

<https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/kvest-v-detskom-sadu.html>

<http://fb.ru/article/240752/detskie-kvestyi-dlya-detskogo-sada-i-doma-zadaniya-stsenarii>