



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ
КАФЕДРА ДИЗАЙН**

Допущена к защите

Зав. кафедрой _____ А.Ю. Семенцов

«__» _____ 2012 г.

**Реферат к дипломному проекту
ПСИХОКОРРЕКЦИОННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА
«ПУТЬ К ВОЛШЕБСТВУ»
ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ**

Студента 5 курса:
Специальность: «Дизайн»
(коммуникативный)
очной формы обучения

Белезяк П.И.

Научный руководитель:

Семенцов А.Ю.

Консультанты:

**Архипов А.Ю.,
Голубев В.В.**

Рецензент:

Коврик О.А.

Минск 2012

РЕФЕРАТ

Перечень ключевых слов: Общество, Старший дошкольник, Детские страхи, Фобийность, Психокоррекция, Сказкотерапия, Игровая деятельность, Дидактическая игра, Компьютерная игра, Сценарий, Развитие, Социализация, Компьютерные технологии.

Дипломная работа выполнена на **тему** «Психокоррекционная детская игра для детей 5-7 лет».

Объект исследования: детские страхи как психолого-педагогическое явление.

Предмет исследования: детские страхи и способы их коррекции через игротерапию, сказкотерапию.

Цель исследования: выявить возможность позитивного и эффективного влияния психокоррекционной компьютерной игры, основанной на сказкотерапии, на поведение тревожного ребёнка в старшем дошкольном возрасте.

Задачи:

1. Проанализировать работы отечественных и зарубежных учёных и психотерапевтов по проблеме фобий.
2. Изучить психологические причины формирования детских страхов.
3. Рассмотреть влияние страха и тревожности на формирующуюся личность ребёнка.
4. Выявить характер детских страхов и способы их коррекции в дошкольном возрасте.
5. Разработать модель (графическую часть и сценарий) психокоррекционной компьютерной игры по снятию страхов у старших дошкольников.

Научная новизна: Актуальность такой игры заключается в том, что аналогов психокоррекционной компьютерной игре для детей не обнаружено. Такой формат психокоррекции является новым шагом в детской психологии. На данный момент в мире стало актуальным создавать образовательные и общеразвивающие компьютерные игры для детей, и это говорит о том, что общество развивается и уделяет все большее внимание воспитанию подрастающего поколения. Однако в современном мире психологический аспект развития ребенка не до конца актуализирован среди общества в целом, родителей и воспитателей в частности. Психокоррекционная компьютерная игра для детей включает в себя различные методы терапии и психокоррекции, она постепенно погружает ребенка в мир волшебства и сказки, а благодаря своей образности легко запоминается и после окончания психологического воздействия продолжает "жить" в повседневной жизни ребенка. Откладывая след в бессознательном и сознательном, психокоррекция такого рода помогает малышу разбираться в проблемных ситуациях, принимать решения, не бояться.

Компьютерные игры для детей могут стать новой площадкой для раннего развития ребенка: играть и развиваться через такие игры могут даже дошколята.

До сих пор практически отсутствует методика использования компьютерных технологий в психокоррекционном процессе, развивающих, терапевтических и коррекционных виртуальных интерактивных программ, не сформулированы программно-методические пути работы психолога с детьми в дошкольных образовательных учреждениях с помощью компьютерных технологий. Основная идея заключается в гармоничном соединении современных технологий с традиционными средствами работы терапии, коррекции для нормального развития ребенка и формирования психических процессов, ведущих сфер личности, развития творческих способностей. Это новый подход к использованию игровой терапии с помощью компьютерных технологий в работе с детьми, который позволяет сохранить целостность развития ребенка а также сохраняет личное пространство детей, многие из

которых являются замкнутыми, подавляя в себе тревогу и фобии. Ведь основной терапией в дошкольных учреждениях являются дидактические игры, но они эффективны далеко не для всех детей.

Компьютерная психокоррекционная игра же позволяет ребенку полностью раскрыться, не говоря уже об усиленном интересе современных детей, и дошколят в том числе, к компьютерным играм.

Также актуальным является тот факт, что психокоррекционная игра построена на сказочных образах: добрых, простых, смешных персонажах. В такой игре нет места агрессии, как в большинстве современных игр. Такая игра не должна держать в напряжении, проходя из одного уровня в другой, ребенок постепенно погружается в атмосферу народной сказки. А в народных сказках никогда не было места жестокости и агрессии.

Область применения проекта: проект психокоррекционной компьютерной игры возможно применять как часть работы психолога с детьми в дошкольных учреждениях, на индивидуальных занятиях с психологами, а также дома, в семье, в присутствии ознакомившихся с ней родителей.

Перспектива развития проекта: такой проект предполагает дальнейшее развитие, в зависимости от возрастных особенностей детей. Ведь детские страхи имеют свою структуру, и в каждом возрастном периоде они отличаются.

Психокоррекционная детская компьютерная игра «Алесь и Василинка. Путь к Волшебству» предназначена для детей старшего дошкольного возраста, и включает в себя 6 уровней сценарий, которые написаны специально для коррекции и снятия определенных страхов, встречающихся в возрасте 5-7 лет. А именно: страха темноты, сказочных существ, а также стихийных бедствий (страх пожара, высоты, глубины). Все эти страхи можно собрать в одну категорию: страх смерти. В старшем дошкольном возрасте страх смерти у детей наиболее актуализирован.

Объем записки составляет 47 страниц и состоит из следующих разделов: титульный лист, реферат, оглавление, введение, три главы основной части работы, заключение, список использованной литературы и приложение.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<u>РЕФЕРАТ</u>	2
<u>ВВЕДЕНИЕ</u>	3
<u>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ДЕТСКИХ СТРАХОВ И СПОСОБЫ ИХ КОРРЕКЦИИ</u>	5
1.1. Проблема фобий в современной психолого-педагогической литературе.....	5
1.2. Природа детских страхов.....	8
1.3. Личностная тревожность как фактор формирования страха у ребёнка.....	13
1.4. Способы коррекции детских страхов.....	15
<u>ГЛАВА 2. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ РЕБЕНКА. СКАЗКОТЕРАПИЯ КАК ОСНОВА ПСИХОКОРРЕКЦИОННОЙ ИГРЫ</u>	22
2.1. Роль дидактической игры в воспитании дошкольников.....	22
2.2. Сказочная игротерапия, ее особенности.....	24
2.2.1. Собираемость образов.....	26
2.2.2. Родина сказки.....	28
2.2.3. Действующие лица и сюжет сказки.....	29
2.2.4. Виды сказок.....	29
<u>ГЛАВА 3. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИГРОВОЕ СРЕДСТВО</u>	33
3.1. Гигиенические нормы при работе детей в дошкольном учреждении за компьютером.....	34
3.2. Основные особенности разработки виртуальных игр.....	36
3.2.1. Предпроизводственный процесс (препродакшн).....	36
3.2.2. Производство.....	38
3.2.3. Поддержка.....	39
<u>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</u>	41
<u>БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК</u>	44
<u>ПРИЛОЖЕНИЕ</u>	47

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПСИХОКОРРЕКЦИОННАЯ ДЕТСКАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ «АЛЕСЬ И ВАСИЛИНКА. ПУТЬ К ВОЛШЕБСТВУ»



Начало игры, встреча с феей.

В коричневом кирпичном доме, вместе с мамой и папой, жили-были девочка Василинка и мальчик Алесь. Их лучшими друзьями были озорной Котик- Золотой лобик и мудрый паучок.

Однажды, поздно вечером, ребята так заигрались с котенком что совсем забыли, что приближалось время сна. А это значило, что нужно было ложиться в постель. Они неохотно направились в свою комнату... Другим не хотелось, чтобы день заканчивался, ведь это значило, что ничего веселого и интересного в этот день с ними больше не произойдет. Как вдруг они услышали странный

звук возле окна, прямо за занавесками, и даже немного испугались. Немного отодвинув штору, они не поверили своим глазам. На форточке сидела маленькая фея Дрёма и плакала. Алесь и Василинка спросили у нее, что же случилось, почему она грустит? И Дрёма рассказала им свою историю.

На самом деле была она не просто феей, а волшебницей. И была у нее волшебная дудочка, которая могла рисовать круги в воздухе. И в этих кругах начинали происходить чудеса. Но однажды волшебная дудочка сломалась и перестала действовать, а вместе с ней пропало и все волшебство. И теперь ей очень грустно, потому что она фея, сказочный персонаж, но теперь, без волшебной дудочки, она стала обычной бабочкой. Раньше только взрослые принимали ее за бабочку, а теперь и дети перестанут узнавать ее.

Алесь и Василинка спросили, чем они могут помочь Фее. **Как вернуть волшебство?**

Дрёма ответила, что есть Волшебная страна, где есть такая же волшебная дедочка, и находится она на дне океана. К сожалению, у Дрёмы больше не было столько сил, чтобы проделать этот большой путь в поисках волшебной дудочки. Алесь и Василинка с радостью отозвались помочь бедной Дрёме, и готовы были немедленно отправиться за дудочкой в Волшебную страну, **ведь что за жизнь без Волшебства?**

Фея Дрёма была очень благодарна добрым ребятам за их отвагу, но предупредила, что путь им предстоял интересный и сложный. Для этого им просто необходимы некоторые вещи.

«Во-первых, вот вам **Волшебный клубок**, с виду он обычный, но на самом деле, он- волшебный. Если подкинуть его высоко-высоко в небо, и сказать волшебное слова: **«покажи нам Путь к Волшебству!»**, то он укажет правильную дорогу. Главное – это все время следовать за ним.

Во-вторых, возьмите с собою камешек-помощник. Если **бросить камешек перед собой на землю, да топнуть три раза** — любая опасность стороной пройдет. Вот только **Волшебный камешек** всего один, использовать его можно лишь один раз, когда своих сил не хватает, чтобы справиться с опасностью.

В-третьих, я даю вам **Волшебный платок**, если им взмахнуть- он увеличится в размере. Он пригодится вам в трудную минуту. Вместе с ним вам пригодится этот **Волшебный фонарик**. Но зажечь его вам нужно будет самим.

В-четвертых, вот вам **Волшебный ключ**, который откроет и закроет все замки. Он вам обязательно пригодится.

В-пятых, возьмите с собой **Волшебную трубу**, если в нее заглянуть- то можно увидеть самых разных сказочных существ. Как только вы посмотрите в подзорную трубу- то они станут видимыми. Воспользуйтесь ей в нужный момент.

Но самое главное, прежде чем отправиться в дорогу- найдите в вашей комнате **карту**, на которой будет указан весь маршрут вашего путешествия. Карту видно только в темноте. Я так надеюсь на вашу помощь, удачи вам, мои маленькие друзья!» И фея Дрёма исчезла.

Знакомство с персонажами игры:

Котик- Золотой лобик- взято из белорусских народных сказок. Озорной котенок, лучший друг Алеся и Василинки.

Мудрый Паучок- друг малышей, в игре в трудную минуту он будет появляться и подсказывать что можно делать а что нельзя.

Фея Дрёма- взято из белорусской мифологии. Это вечерний и ночной дух. Любит детей, приходит в сумерки. В игре Дрёма обратится за помощью к детям и с этого момента начнется их путешествие.

Жирик- в белорусском фольклоре, это дух огня, который постоянно расхаживает под землей, испуская из себя пламя. В игре он живет под землей в Волшебном лесу, и поджигает его.

Буслик- добрая птица, которая отвезет детей в Морское царство.

Гарцуки- в белорусском фольклоре это духи стихий, которые в облике птиц делают непогоду сильными размахами крыльев. В игре Гарцук на вершине высокой горы начнет раздувать сильный ветер.

Чудо-Юдо рыба- в игре она поможет малышам опуститься на самое дно океана, чтобы повстречать Его Морское Величество и попросить у него волшебную дудочку.

Его Морское величество- проживает на дне океана, после всех испытаний отдаст детям волшебную дудочку. Перед этим ребятам нужно будет спасти его, спрятав опасную рыбу-пилу в сундук и закрыв его на ключ, что дала им в дорогу фея.

Хапун- В белорусском фольклоре это мифическое существо, которое пугает маленьких детей, у него совсем нет друзей. В игре оно злое лишь потому, что некрасивое. Разукрасив и преобразив его, дети увидят милого и смешного Хапуна. Жители острова больше не боятся его, и хотят с ним дружить.

1 Уровень.

Темная комната

Перед тем, как начнется игра, появляется меню, в котором ребенок выбирает кем он будет играть(управлять)- девочкой Василинкой или мальчиком Алесем. То есть, игрок становится ведущим(главным), а второй персонаж- ведомым.

Алесю и Василинке перед тем, как отправиться в путешествие в Волшебную страну, необходимо найти в комнате карту с маршрутом пути. Карту видно только в темноте. Сначала можно посмотреть в светлой комнате,

где и как расположены предметы, а потом в темной комнате, отодвигая предметы, игрушки, дети должны найти карту.

После того, как Алесь и Василинка находят карту и разворачивают ее— перед маленькими путешественниками открывается **картина маршрута:**

Сперва ребятам необходимо пройти через Волшебный лес, где неожиданно может вспыхнуть огромный пожар, — После этого взобраться на вершину самой высокой горы и слететь вниз на спине Буслика — Далее, вместе с Чудо-Юдо-Рыбой спуститься глубоко-глубоко в Подводное царство на дно океана и попросить у Его Морского Величества волшебную дудочку для феи Дремы, — Затем, подняться с глубины на поверхность, и очутиться на острове, где живут его маленькие сказочные жители и Хапун, у которого совсем нет друзей, и который только и делает, что пугает своих сожителей.

Непростой путь предстоял Алесю и Василинке.

Описание сцены: темная детская комната. Много игрушек, коробок, кровать, кресло-качалка, окно с занавесками, спрятанная карта.

Цель уровня: **преодоление чувства страха темноты**, переключение внимания ребенка с тревоги на азарт (поиск карты- выполнение важной миссии).





2 Уровень.

Волшебный лес

Алесь и Василинка оказываются возле Волшебного леса. Для того, чтобы продолжить путь- им необходим волшебный клубок. Нужно подкинуть его высоко в небо, к луне, и сказать волшебные слова: **«покажи нам Путь к Волшебству!»**. Клубок падает на землю и исчезает в лесу.

Ребята следуют за ним.

Идти слишком темно, но почему? И тут дети видят на земле упавшие звезды. В небе остались гореть маленькие звездочки, но их света не хватает, чтобы осветить дорогу маленьким путешественникам. Для того, чтобы небо снова было по-настоящему звездным, детишкам нужно собрать все упавшие звезды и вернуть обратно на небо. После того, как все звезды будут на небе, Энни и Дэни продолжают свой путь.

Оказавшись в темном, огромном лесу с его обитателями: ухажущими совами, светящимися глазами неизвестных животных, скрипящими стволами и шумящей листвой деревьев, Алесь и Василинка замирают и боятся шевельнуться. Но тут происходит еще более страшное- неожиданно вспыхивает

пожар где-то в лесу. Это проделки Жижика! Пламя распространяется быстро, и нужно что-то делать. Страхом делу не поможешь.

Детям необходимо воспользоваться Волшебным платком, который им дала Фея в путь.

Если игрок предпринимает неправильные действия, или вовсе не предпринимает, появляется Мудрый паучок и дает подсказку: указывает ребятам на платок.

Если ребята попытаются воспользоваться волшебным камешком, тоже появляется Мудрый паук и дает подсказку: мотает головой туда-сюда, показывая этим, что сейчас не время пользоваться волшебством камешком, что есть другой вариант действия в данной ситуации.

Как только Алесь и Василинка взмахнули платком, он увеличился в длину и в ширину во много раз. С помощью него можно затушить пылающий огонь. После того, как игрок затушил пожар, он видит, что осталось совсем маленькое пламя. С помощью него Алесь и Василинка могут зажечь Волшебный фонарик, который им дала фея Дрема. Как только фонарь зажигается- детям освещается дорога и все вокруг. Животные и птицы уже не кажутся такими страшными. Добрые лесные жители выходят из темноты поздороваться с ребятами. Все шорохи и звуки становятся приглушеннее.

Задерживаться в лесу больше нельзя. Теперь Энни и Дэни могут продолжить свой путь дальше, следуя за волшебным клубком.

Выйдя на опушку леса, ребята увидели возвышающиеся вдали горы.

Описание сцены: дорога к лесу, луна, волшебный клубок. Темный, огромный лес с его обитателями: ухающими совами, светящимися глазами неизвестных животных, скрипящими стволами и шумящей листвой деревьев.

Пылающий огонь, Жижик, Волшебный платок, маленькое пламя, Волшебный фонарик. Добрые лесные жители, опушка леса.

Цель уровня: преодоление чувства страха пожара и темноты, выбор правильной модели поведения при стихийном бедствии.



3 Уровень.

Вершина высокой горы

Следуя по карте, для того, чтобы попасть в Подводное царство и получить волшебную палочку из рук Его Морского Величества, детям необходимо преодолеть страх высоты и подняться в горы.

С большими усилиями поднимались ребята вверх, продолжая свой путь вслед за волшебным клубком. Но ничего, кроме окружающих их гор, ребята не видели.

Перепрыгивая по облачкам с горы на гору, Алесь и Василинка наконец поднялись на вершину самой высокой горы. У ребят захватило дух от увиденной картины. Внизу простирался безбрежный океан. Там, в морских глубинах, было то самое Подводное царство, куда им нужно было попасть.

«Как туда попасть?»- задумались Алесь и Василинка.

Начинает дуть сильный ветер, это проделки Гарцука.

«Что же нам делать?»- тихо спросила Василинка.

(Если ребята попытаются воспользоваться волшебным камешком, тут же появляется Мудрый паучок и дает подсказку: мотает головой туда-сюда, показывая этим, что сейчас не время пользоваться волшебством камешка, что есть другой вариант действия в данной ситуации.)

Как тут к ним на помощь прилетает Буслик и уносит их вниз на своей спине, в Подводное царство. «Спасибо тебе, милый Буслик!»- благодарно говорят дети и переходят в Подводное царство.

Описание сцены: волшебный клубок, горы, облака-ступеньки, Гарцук, Буслик, безбрежный океан.

Цель уровня: **преодоление чувства страха высоты.**



4 Уровень.

Подводное царство

После непростого пути и приключений, Алесь и Василинка с помощью акваланга погрузились под воду. Чтобы как-то попасть на дно морское, в Подводное царство, игроку нужно словить сочком всех проплывающих мимо медуз. Только после этого ребята могут повстречать Чудо-Юдо-Рыбу, которая поможет им продолжить свой Путь к Волшебству.

На спине у Чудо-Юдо-Рыбы Алесь и Василинка смогут спуститься глубоко-глубоко в Подводное царство на дно океана и попросить у Его Морского Величества волшебную палочку. Но увидев Морское Величество, дети очень пугаются. На него надвигается злая Рыба-меч. Нужно срочно что-то предпринимать! На дне океана стоит сундук. **«А давай эту нехорошую рыбу спрячем в сундук и закроем с помощью нашего Волшебного ключика»**, - говорит Алесь Василинке. **-«А давай»**. Так они и делают. А ключ быстренько проглатывает Чудо-Юдо-Рыба.

Спасенный маленькими детьми, Его Морское величество, благодарно вручает им волшебную палочку. «Спасибо Вам, Царь морей и океанов! Вы помогли нам вернуть Волшебство!» - сказали радостные и гордые собой Алесь и Василинка. Чудо-Юдо-Рыба подхватила их, подняла наверх и подбросила до суши. «Спасибо тебе, Чудо-Юдо-Рыба! Ты показала нам прекрасное Подводное царство и познакомила с его обитателями. Теперь мы очень любим моря и океаны, ведь в них столько всего интересного! Мы никогда тебя не забудем! Прощай».

Теперь у ребят была Волшебная палочка, и они больше ничего не боялись. Но на этом их приключения не закончились, впереди их ждал Волшебный остров.

Описание сцены: волшебный клубок, Подводное царство, акваланг, сачок, морские обитатели, Чудо-Юдо-Рыба, нехорошая рыба-меч, сундук, Волшебный ключик, Его Морское величество, Волшебная палочка.

Цель уровня: преодоление чувства страха глубины и конкретного олицетворенного страха (рыба-меч), выбор правильной модели поведения.



5 Уровень.

Волшебный остров и чудовище

Поднялись Алесь и Василинка с глубины на поверхность на спине у Чудо-Юдо-Рыбы, подбросила она ребят до суши, попрощалась с ними, и поплыла в свое Подводное царство.

Очутились друзья на острове, но остров оказался необитаемым и совсем пустым. «**Что делать, зачем мы здесь?**»- спрашивали себя Алесь и Василинка. Волшебная палочка в их руках не действовала, и волшебными камешками до сих пор нельзя было пользоваться.

Они стали собирать ягоды и фрукты, чтобы поесть и попить, ведь сил у них осталось не так много. Собрали все, что было на острове. И тут вспомнили

дети про волшебную трубу, что дала им в дорогу фея Дрёма. «А ведь она нам сейчас может пригодиться!»-обрадовались дети. Игрок посмотрел в нее, настроил, и увидел маленьких сказочных жителей острова. Теперь и без волшебной трубы видны они стали ребятам.

Но что мы видим... Этих милых, безобидных существ пугает какое-то большое чудовище! **Оно бегаёт за ними туда-сюда, зачем оно это делает, почему оно такое злое?**

Это был Хапун, на вид он был даже страшнее Бабы Яги! И у него совсем не было друзей. Хапун только тем и занимался, что пугал своих сожителей по острову.

«Нужно обязательно помочь жителям этого острова, спасти их от этого чудища!»- сказали дети. Тут появился Мудрый паучок, и сказал:

«Это не маленьким жителям нужно помочь, а бедному Хапуну. Он совсем один, у него нет друзей, и его все боятся, потому что он так выглядит. Поэтому ему ничего не остается, как злиться и пугать маленьких жителей острова...Нужно обязательно ему помочь.»

И тут вспомнили дети про волшебную палочку и про ее второе волшебное свойство. Прикоснулись они кончиком дудочки до Хапуна- он и застыл. Время как будто остановилось, но это не коснулось Алесь и Василинка «Что же мы можем сделать, как нам ему помочь?» - спросил Алесь. **«А давай его нарядим и немного разукрасим. Сделаем Роггу забавным и добрым!»** - ответила Василинка. Нацепили ему бант, подкрасили ресницы, сделали прическу- и вот уже перед ребятами стояло не страшное чудовище, а милое и смешное. **«Никакой это теперь не Хапун, это- Хапунчик»**- засмеялись дети. Когда Хапун ожил, он так обрадовался своему новому виду, что облизнул ребят. Теперь у него есть друзья, которые о нем заботятся! Увидели все это маленькие жители острова, и перестали бояться Хапуна. И стали они дружить.

«Ой, смотри! А вот и наш клубок!»-закричала Василинка.- «Мы прошли весь путь к Волшебству...Представь, как обрадуется Волшебница фея Дрёма, когда мы подарим ей новую волшебную дудочку!»

Как же ребятам попасть домой, в любимую теплую комнату? Все, что им дала Дрёма, уже было использовано, кроме Волшебного камешка. **«Так вот зачем он был нужен!»-воскликнул Алесь.**

Бросили Алесь и Василинка камешек перед собой, топнули 3 раза, и перенес он их обратно в их дом, в их любимую комнату...

Описание сцены: волшебный клубок, волшебный остров и его маленькие жители, Хапун, Волшебная дудочка, волшебный камешек.

Цель уровня: **преодоление чувства страха сказочных существ, выбор правильной модели поведения** (первое впечатление обманчиво, страшное чудище может быть злым лишь потому, что его никто не любит).

Смысл действия волшебного камешка только в самом конце заключается в том, что можно обойтись и без него, а воспользоваться собственными силами. Волшебный камешек в игре- «проводник» из реально мира в волшебную страну и обратно.



Конец волшебного путешествия. Детская комната

Все та же комната, Алесь и Василинка спят в своих кроватях. Камера приближается к окну. За отодвинутой детскими руками занавеской, на подоконнике сидит Дрёма, с Волшебной дудочкой в руках. Она рисует ей круг в воздухе, видны первые лучи солнца, и сияние, то ли от восхода, то ли от Волшебства. Круг сжимается, конец игры.

