



ДЗОГВ ЕГКГ Ф ЩЕЗХСЫНГПЛ

а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п
г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п	р	с	т

р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ь	ъ	э	ю	я
у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ь	ъ	э	ю	я	а	б	в

Загляни под вазу и зарисуй клеймо:

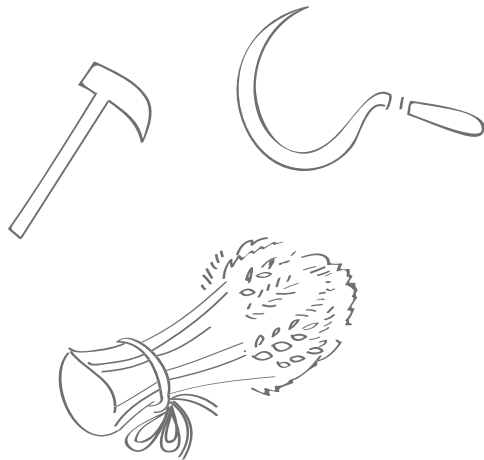


Найди клеймо в справочнике и определи, какой завод и когда изготовил эту вазу.

.....



В следующей гостиниой найди набор мебели – гарнитур. Зачеркни символ, которого нет на гарнитуре:



Определи по символам, когда создана эта мебель.

.....



В Красной гостиниой углы защищают страшные маски-маскароны. Это обереги, они «отпугивают» нечистую силу.

Изобрази страшный маскарон перед зеркалом. Теперь тебе точно никто не страшен!



Ещё больше масок, страшных и не очень, ты увидишь в Музее истории религии.

У разных культур – разные символы. Найди голубую китайскую вазу.



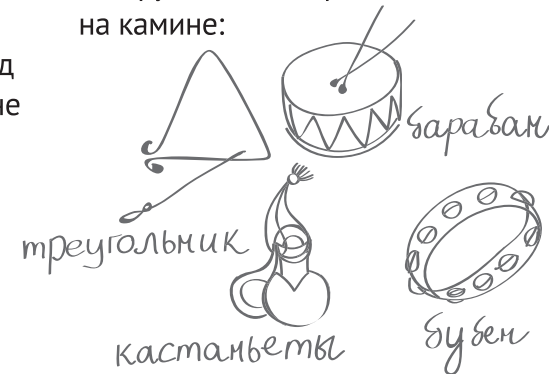
Прочитай этикетку, сложи символы и напиши, что пожелали мастера хозяевам дворца.

.....

.....



В Торшерной на камине – украшения в виде музыкальных инструментов. Обведи инструменты, которые есть на камине:



Через предметы художник может передать какую-то идею, это называется *аллегория*.



Какая аллегория показана на камине?

.....

А как бы ты нарисовал аллегию науки?

Постоянные партнёры



Партнёры



Информационные партнёры



текст: Елена Стальмак, Александра Татарова
рисунки: Марика Смирнова



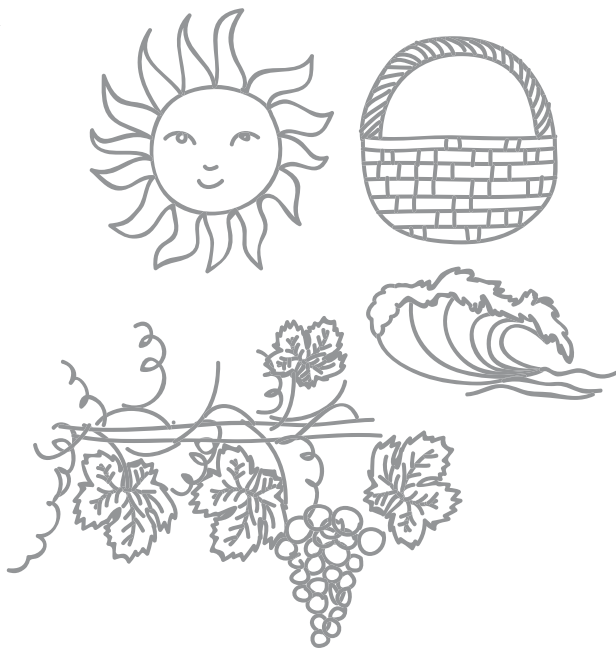
В Белоколонном зале найди на карте реку Большой Мендерес. Какое украшение похоже на эту реку?



Дорисуй орнамент:



Что напоминает этот орнамент?



Разгадай шифр и узнай, как называется такой орнамент:

а р д м н е

1 2 3 4 5 6
3 6 5 1 4 2



В Голубой гостиной найди на потолке роспись, изображающую богов на Олимпе.

У каждого из богов есть свой атрибут – предмет-признак, по которому бога можно опознать:



Найди богов на плафоне. Перечисли их слева направо.

.....
.....
.....
.....



В библиотеке подойди к деревянному панно с изображениями атрибутов разных наук. Сравни его с твоей аллегорией науки.

Обсуди со спутником, что получилось точнее – твоя аллегория или атрибуты наук на панно.



Найди тайные знаки, которые указывают, что хозяином библиотеки был император Александр III. Вспомни, как называются такие знаки.

.....

За одним из таких знаков скрыта потайная комната. Посчитай, сколько углов имеет помещение библиотеки, и войди в потайную комнату.



Тайное место встречи ты найдёшь и в Музее-квартире Михаила Зощенко.



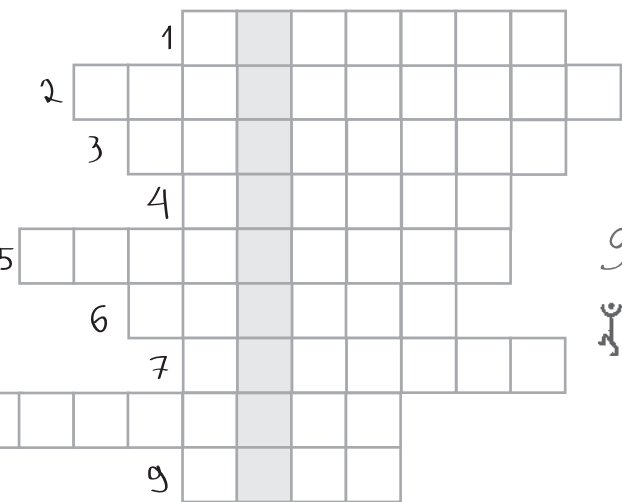
Разгадай шифр «пляшущие человечки» и запиши, как греки называли восьмиугольное помещение



Прочти послание, зашифрованное в круге Энея.

11

Если ты действительно научился читать символы – разгадай кроссворд и узнай, какой архитектор создал библиотеку Александра III.



2.



3.



4.



6.



7.



8.



9.



1. эмблема
2. монограмма
3. орнамент
4. символ
5. альтернатива
6. клеим
7. атрибут
8. этикетка
9. шифр

Теперь ты действительно стал секретным агентом!
!иинадазцепс ан вохепсУ



**Тайная встреча
спецагентов**



Приметы спецагента Льва:
чёрная шляпа, тёмные очки,
карта Фестиваля

**Продолжение
маршрута:**



- Музей городского электрического транспорта
- Музей истории религии
- Центральный музей связи
- Музей-квартира Михаила Зощенко

О других программах нашего музея можно узнать по телефону 310-43-95 или на сайте www.anichkov.ru

детские
дни
в петербурге

Игра-путешествие «12345 – Я ИДУ ИСКАТАТЬ!»

Маршрут

Как стать
секретным
агентом



Музей истории Аничкова дворца

9-12 лет

WWW.MUSEUM12345.RU

- © Центр развития музейного дела (концепция программы)
- © Е. П. Стальмак, А. В. Татарова (текст)
- © М. А. Смирнова (рисунки)