

**Департамент труда и социальной защиты населения города Москвы  
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования города  
Москвы  
Центр творчества «На Вадковском»**

**Сборник игр  
«Ура, каникулы! Новогодние истории»**

**Москва 2025**

Редакционная коллегия ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»: Люстрова Н.Ю., Степаненко Н.В.

Авторы: педагоги: Андрейчук В.А., Бережная М.А., Волосатова М.А., Давыдова Е.И., Иванова Н.Л., Ковалевская И.О., Куренков Н.Е., Ларионова Т.Л., Феоктистова М.А., Филин С.В., Филина С.В., Филиппова К.Р., Харютина А.Э., Шалюхина О.А., Шафаревич Е.Г., Юрьева М.М., Яшина А.Ю.

педагог-психолог: Левина С.Н.

методисты: Антоновский С.В., Люстрова Н.Ю., Степаненко Н.В.

**Сборник игр «Ура, каникулы! Новогодние истории»:** Сборник новогодних игр, М: ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском», 2025. – с. 29

Предлагаем вашему вниманию сборник новогодних обучающих (и не только) игр, специально разработанный для организации интересных занятий в преддверии Нового года для обучающихся различных возрастов. В эти игры мы постарались вложить хорошее настроение и радость предчувствия нового года. Игры легко адаптируются под любую обстановку и количество участников, создавая атмосферу радости и праздника. Используйте этот материал, чтобы сделать занятия ярче, интересней и веселее, подарив детям море позитива и улыбок в Новогодние дни.

Сборник новогодних игр предназначен для педагогов дополнительного образования.

Государственное бюджетное учреждение  
дополнительного образования города Москвы  
Центр творчества «На Вадковском», 2025

## Оглавление

<b>Игра «Волшебный лес»</b> .....	5
Педагог Бережная М.А. ....	5
Методист Степаненко Н.В. ....	5
<b>Игра «Путешествие супергероев»</b> .....	7
Педагог Андрейчук В.А.....	7
Методист Люстрова Н.Ю. ....	7
<b>Игра «Новогодний переполох»</b> .....	8
Педагог Волосатова М.А. ....	8
Педагог-психолог Левина С.Н. ....	8
<b>Игра «Банк снежинок»</b> .....	10
Педагог-организатор Феоктистова М.А.....	10
Педагог-психолог: Левина С.Н. ....	10
<b>Игра «Самая добрая елка»</b> .....	11
Педагог Филиппова К.Р.....	11
Методист Антоновский А.В.....	11
<b>Игра «Туристские шарады»</b> .....	11
Педагог Филин С.В. ....	12
Методист Антоновский С.В. ....	12
<b>Игра «Дни недели»</b> .....	12
Педагог Филина С.В. ....	12
Методист Антоновский С.В. ....	12
<b>Игра «Украсим Новогоднюю Ёлку»</b> .....	16
Педагог Давыдова Е.И. ....	16
Педагог-психолог Левина С.В. ....	16
<b>Игра «Русская ёлочка»</b> .....	18
Педагоги: Волосатова М.А.,.....	18
Иванова Н.Л.....	18
Педагог-психолог Левина С.Н. ....	18
<b>Игра «Волшебные игрушки планеты Новый Год»</b> .....	19
Педагог Шалюхина О.А. ....	19
Методист Степаненко Н.В. ....	19
<b>Игра на ресурс «Новогоднее приключение»</b> .....	21
Педагог-организатор Ковалевская И.О.....	21
Педагог-психолог Левина С.Н. ....	21
<b>Игра на ресурс «Новогодний переполох в мастерской Деда Мороза»</b> .....	21
Педагог - Куренков Н.Е. ....	22

Методист- Степаненко Н.В. ....	22
<b>Игра «Новогоднее путешествие».....</b>	<b>22</b>
Педагог, концертмейстер Ларионова Т.Л. ....	24
Методист Люстрова Н.Ю. ....	24
<b>Игра «Новогоднее переполох» .....</b>	<b>24</b>
Педагог организатор Харютина А.Э. ....	25
Педагог-психолог Левина С.Н. ....	25
<b>Игра «Коробка Новогодних Чудес. The Magic New Year Box» .....</b>	<b>25</b>
Педагог Шафаревич Е.Г. ....	26
Методист Степаненко Н.В. ....	26
<b>Игра «Новогодние желания».....</b>	<b>26</b>
Педагог Юрьева М.М.....	27
Методист Степаненко Н.В. ....	27
<b>Новогодняя игра «Что? и Как?» .....</b>	<b>27</b>
Педагог Яшина А.Ю. ....	28
Методист Люстрова Н.Ю. ....	28

## Игра «Волшебный лес»

<b>Сложность</b> 	<b>Количество</b>  5-12	<b>Время</b>  10-15	<b>Возраст</b>  6-8	<b>Инвентарь</b> карточки с различными животными, мешок, листы, карандаши, ластик.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

**Направленность:** художественная

**Обучающие задачи:** нарисовать животное

**Skill:** креативность.

**Движок:** наполни содержимым некий объём

**История:** давным-давно, в самом сердце сказочной земли, раскинулся удивительный Волшебный Лес. Говорят, что именно здесь родились первые звезды и закипели реки. Его называли местом силы, ибо здесь каждая веточка знала тайны мироздания, каждый листик хранил мудрость веков, а сами деревья были живыми хранителями древних секретов.

Главные обитатели леса были зверушки. Эти маленькие, похожие на перевертышей, существа могли превращаться в любые предметы природы — цветок, дерево, даже светлячка. Но самое главное их умение заключалось в способности передавать людям магическую силу. Всего лишь прикоснувшись лапкой к человеку, зверушка могла поделиться частичкой своей магии, пробуждая скрытые таланты, даруя вдохновение и обретение внутренней силы.

Давайте каждый из вас сейчас представит себя такой зверушкой, найдёт в себе самое лучшее и сильное качество. Нарисуйте свою зверушку и наделив её этим качеством (не забудь подписать его), положите в мешочек.

**Ход игры:**

1. Играющие садятся в круг (за столы, или мольберты) и рисуют своих зверей, подписывают свои качества под зверями и кладут рисунок в мешок.
2. Ведущий показывает с помощью карточек, экрана или других вспомогательных средств несколько вариантов возможных животных.
3. Дети рисуют животных.
4. Ведущий перемешивает всех получившихся животных, и предлагает каждому участнику игры вытянуть наугад одного из них.

Тот зверь, который попался ребенку, делится с ним своим качеством через прикосновение, (символически). Затем зверей кладут обратно в мешочек.

Звери всегда будут оставаться в мешочке, чтобы все могли воспользоваться их силой, если на это будет необходимость. Мешочек всегда будет висеть у нас в кабинете. Но не переживайте ваши звери умеют переноситься в свой мир, и, пока нас нет, они возвращаются в свой волшебный лес.

**Правила:**

1. **На Skill:** задавать вопросы, которые помогут детям определиться с выбором своих качеств. Вопросы озвучивать громко, чётко и понятно. Не подсказывать напрямую, можно задавать наводящими вопросами. Подбадривать ребят, задавать весёлый тон игры.
2. **На движок:** возможно из волшебного мешочка выбирать карточку много раз.
3. **На психологическую безопасность:** не давать отрицательной оценки, не кричать, не торопить друг друга.

4. **На физическую безопасность:** не толкаться по дороге к мешочку. Лучше организовать подход к мешочку по очереди, или по кругу.

PS: Если детям трудно самим придумать качества, присущие зверушкам-перевертышам, педагог может заранее приготовить карточки с написанными на них качествами. Перед игрой их следует обсудить с ребятами. Во время игры каждый участник выбирает себе нужную карточку и «получает» нужное качество.

## Игра «Путешествие супергероев»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 От 3	 10-12	7-9	Пространство для игры

**Направленность:** художественная

**Skill:** креативность

**Движок:** стать другим, превратись в другого

**История:** В канун Нового года в штаб--квартиру Лиги Звёздных Героев поступил тревожный сигнал: «Экстренное сообщение! В глубинах космоса зафиксирована аномалия — тёмная энергия искажает временные потоки, стирая следы грядущего Нового года. Без вмешательства праздник может исчезнуть из всех календарей Вселенной».

Капитан дал команду на срочный сбор команды супергероев, которые обладают различными супервозможностями: «Срочный сбор! Нам предстоит самое необычное задание: спасти Новый год, пройдя через звёздные врата к эпицентру аномалии».

Для выполнения этого опасного задания каждый супергерой - член команды должен усилить свои возможности, получив дополнительную силу от других участников путешествия.




**Ход игры:**

1. Ведущий объявляет, что каждый член команды обязан иметь 2 различные супервозможности – свою и другую, которую он получил от других участников игры.
2. Каждый воображает себя супергероем и придумывает себе супервозможность, и то движение, с помощью которого он может передать эту супервозможность другому.
3. Дети становятся в круг. Ведущий предлагает всем по очереди выйти и представить своего героя, рассказать о его образе, имени и супервозможности.
4. Каждый участник по очереди заявляет о том, какую силу он хотел бы получить.
5. Участник, который обладает этой силой выходит в круг и наделяет его своим движением. Тот, кто получает силу, точно повторяет движение.
6. После того, как все участники наберут нужное количество супервозможностей, они по очереди говорят, что можно сделать в реальной жизни, обладая такими качествами.

**Правила:**

1. **На Skill:** нужно описать своего героя точно, подробно, чтобы его было легко представить. Также подробно нужно описать его силу, и ее возможности.
2. **На движок:** возможно превратиться в любого персонажа, не повторяя уже представленных. Внимательно слушать рассказ других членов команды, это пригодится.
3. **На психологическую безопасность:** не смеяться над словами других.
4. **На физическую безопасность:** показывать и повторять движения аккуратно.

## Игра «Новогодний переполох»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 От 2	 15	8-10	карточки, белая бумага, канцелярские принадлежности

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Обучающая задача:** практическое применение лексики по теме «Новый год».

**Skill:** креативность, коммуникация, командная работа, критическое мышление

**Движок:** представь себе, вообрази

**История:** О, нет! На фабрике Санта Клауса по производству игрушек случился переполох. Сломался механизм и все игрушки и подарки завалили залы и комнаты. Уже совсем скоро Новый год, а тут такое... Как хорошо, что мы, новогодние эльфы из других стран, прибыли вовремя на выручку. Только работники фабрики не знают наш язык, поэтому будем использовать английский для общения. Давайте поможем Санте восстановить производство!

**Ход игры:** Задачей участников является использование карточек для создания ассоциаций со словами, которые будет необходимо найти в куче игрушек. Для этого:




1. Участники делятся на команды по 2-3 человека. Если в группе находятся двое или трое учеников, можно сделать 2-3 команды по 1 чел.
2. Участникам раздают листочки белой бумаги и письменные принадлежности (ручки, карандаши, цветные карандаши и т.д.)
3. Карточки со словами делят поровну и раздают ребятам в каждой команде в случайном порядке. Карточки никто не должен видеть, кроме участников 1 команды. Если это игрушки или предметы, то можно использовать коробочку для них или заранее попросить других участников команд закрыть глаза.
4. Каждая команда изучает свои карточки и рисует ассоциации к ним - это могут быть отдельные элементы, характерные цвета или похожие предметы. Необходимо, чтобы на рисунках не было самого изображения объекта/существа.
5. Затем команды становятся друг напротив друга и показывают свои рисунки.
6. Команды пытаются по очереди угадать друг у друга загаданные слова на основе ассоциаций, используя английский язык и фразы ("Is it a...?", "What is this?" и т.д.).
7. В конце подводятся итоги игры, и ведущий подытоживает игру с благодарностью участников в спасении Нового Года.

**Правила:**

1. **На обучающую задачу:** использовать английский язык, использовать слова на тему Новый год, а также необходимые фразы.
2. **На Skill:** нужно работать в команде, рисовать, предлагать свои идеи, каждый участник должен участвовать в отгадывании слов.
3. **На движок:** можно использовать только ассоциации, нельзя использовать само изображение объекта (к примеру, изображение елки при загаданном слове "елка" использовать нельзя).
4. **На психологическую безопасность:** не смеяться над кем-то, принимать идеи, находить компромисс, не обзывать.

- 5. На физическую безопасность:** не толкаться, не отнимать лист, не колоть друг друга канцелярскими принадлежностями.

## Игра «Банк снежинок»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 10-15	 15-20	7-9	Белая бумага, ножницы, скотч, мишура или «дождик»

**Движок:** Наполни содержанием некий объем

**Skill:** коммуникация, командная работа

**История:** существует примета: когда холодной зимой идет и кружится снег, люди ловят снежинки на язык, загадывая пожелания на будущий год. Хоть снега немного, но всем нам хочется чуда, хочется, чтобы загаданные пожелания исполнились. Поэтому мы вырежем снежинки, запишем на них свои пожелания себе, семье и друзьям на следующий Новый год и поверим в волшебство. Когда мы разместим все наши снежинки на Волшебной Ленте, у нас получится Гирлянда исполнения желаний.


**Ход игры:**

1. Приготовьте «снежинки»: Возьмите небольшие листы бумаги (белой или цветной, какая вам нравится). Можно вырезать из них круги или просто использовать квадраты.
2. Запишите пожелания: Напишите на этих «снежинках» свои самые заветные пожелания на следующий Новый год.
3. Обмен пожеланиями: Мы прикрепим все снежинки к новогоднему дождику — так пожелания будут на виду у всех. Вы можете почитать, что загадали другие, и «забрать» себе любые недостающие пожелания.

**Правила:**

1. **На скилл:** в игре участвуют все игроки, каждый размещает своё пожелание
2. **На движок:** после того, как пожелание написано, участник прикрепляет сделанную снежинку к Волшебной ленте.
3. **На психологическую безопасность:** участники не комментируют, не подсказывают и не оценивают другие работы и пожелания.
4. **На физическую безопасность:** соблюдают безопасность: не толкаются, аккуратно пользуются ножницами. Прикрепляют снежинки к дождику скотчем по очереди.

## Игра «Самая добрая елка»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 10-12	 10-15	5-7	искусственная ёлка, пластиковые шары, маркеры, блёстки

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Обучающие задачи:** Закрепление темы «Добрые слова и поступки» по предмету «Этикет», максимально разнообразно описать добрые поступки

**Skill:** Креативность

**Движок:** Наполни содержание объём




**История:** Живет на свете злой и вредный Гринч. Ни с кем он не дружит, не помогает никому и не любит никого. Сердце у него черствое, потому что заколдовал его злой волшебник. Но в канун Нового года случаются чудеса. И мы сегодня будем добрыми волшебниками. Мы сделаем доброе дело – нарядим елку шариками с добрыми пожеланиями и добрыми поступками. Посыпем елочку волшебной пылью и отправим елочку Гринчу. Поможем Гринчу разбить чары и вспомнить, что когда-то и он был таким же добрым, как и мы, и поступал честно и хорошо по отношению ко всем.

**Ход игры:** Каждому ребенку дается пластиковый шарик, который он может разрисовать или написать доброе, волшебное слово. По очереди каждый ребенок наряжает елочку и, вешая шарик, обозначает его волшебным добрым словом. Когда елочка наряжена, все посыпают ее блесками и вместе говорят: «Елочка волшебной пылью зарядись, Гринч в добряка перевоплотись».

**Правила:**

1. На обучающую задачу: вспомнить и закрепить все добрые, волшебные слова «Спасибо», «Пожалуйста», «Извините», «До свидания» и пр.
2. На ресурс: наряжая ёлку, создаём новогоднее доброе настроение.
3. На движок: нарядить красивую волшебную елку, создать общий продукт – елка.
4. На психологическую безопасность: не смеяться над примерами других ребят про добрые дела, не перебивать друг друга
5. На физическую безопасность: не дергать за игрушки, не прыгать на елку, не кидаться шарами, не толкать друг друга.

## Игра «Туристские шарады»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 10-20	 10-20	10-12	карточки с названием личного инвентаря туриста  карточки с названием общественного туристского инвентаря

**Направленность:** туристско-краеведческая

**Обучающие задачи:** запоминание предметов общественного и личного снаряжения туриста, развитие ассоциативного мышления, воображения

**Skill:** креативность, командная работа

**Движок:** передай информацию

**История:** Интернациональная команда собралась в поход к замку Снежной Королевы в Лапландии — каждый говорил на своём языке, но цель была одна: увидеть ледяные чертоги.

Перед отправлением они должны собирать снаряжение: тёплые костюмы, палатки арктического класса, горелки и запасы еды на две недели и другое, необходимое оборудование. Ничего не забыть и не перепутать. Даже малейшая ошибка на Севере может обернуться большими неприятностями!

Проблема в том, что им нужно придумать, как договариваться, ведь они говорят на разных языках и не понимают друг друга! Участники должны изобрести новый язык, который будет понятен всем.

**Ход игры:**

1. Участники делятся на две команды.
2. Педагог рассказывает легенду и предлагает каждому участнику двух команд взять, не глядя, одну карточку с названием туристского снаряжения.
3. Участники должны придумать своему предмету новое название, отражающее назначение выбранного инвентаря.
4. По очереди участники команды «1» называют придуманные названия, если надо, поясняют назначение предмета, а участники команды «2» отгадывают задуманное (очередность определяется местом первой буквы придуманного названия в алфавите). На отгадывание дается 1 минута. Если предмет не угадан, то загадывается следующий. Если предмет угадан, то ход переходит к команде «2». Угаданные карточки помещаются в багаж экспедиции.
5. После того, как все участники представили свои элементы снаряжения, рассматриваем не угаданные карточки и оцениваем возможность совершения экспедиции без выпавшего инвентаря. Участники и педагог совместно оценивают соответствие придуманных названий и назначения предметов. При явном несоответствии делается акцент на том, что действия участника вольно или не вольно поставили экспедицию под угрозу.

**Правила:**



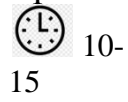
**На обучающую задачу:** Участники запоминают необходимое туристское снаряжение и называют названия по очереди в соответствии с первой буквой слова по алфавиту

**На Skill:** придумываете своему предмету новое название, отражающее назначение выбранного инвентаря. Угадываете предметы по ассоциации и назначению

**На движок:** внимательно смотри, показывая предмет будь точным, не называя предмета. Команды общаются только устно.

**На психологическую безопасность:** не высмеивать, не обижаться, не продолжать угадывать после истечения 1 минуты, соблюдать очередность.

## Игра «Дни недели»

<b>Сложность</b> 	<b>Количество</b>  7	<b>Время</b>  10-15	<b>Возраст</b> 5-6	<b>Инвентарь</b> снежинки с цифрами от одного до семи
-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	----------------------------------------------------------

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Обучающие задачи:** закрепить с детьми названия дней недели, научить последовательно называть дни недели, закрепить счет до семи.

**Skill:** Коммуникация

**Движок:** передай информацию

**Продолжительность:** минут

**История:** Совсем скоро наступит самый волшебный праздник - Новый год! Мы ведь любим новогодний праздник? Конечно, ведь это елка, подарки, дедушка Мороз, разнообразные сюрпризы и веселье!

Нам точно известно, что Новый год придёт в четверг. Но, вот беда: дедушка Мороз немного запутался в днях - забыл названия дней недели. Ах, как бы он не опоздал на наш праздник. Надо ему напомнить названия дней недели и помочь выстроить все дни по порядку.

**Ход игры:**

1. Построение : “Каждый из вас сейчас получит снежинку с номером, увидит свое число и, свободно двигаясь, найдет соседние числа. Смело подходите к кому хотите, называйте числа, ищите соседей. Вам надо выстроиться в ряд от одного до семи”.
2. После построения называются числа по порядку и соответствующие числам дни недели.
  - “У кого цифра один? Кто стоит первый? первый день недели называется понедельник.
  - У кого цифра два? кто стоит второй? Второй день недели называется вторник.
  - ... в середине недели стоит день, который называется среда... четвертый день четверг,... пятый день пятница. Шестой и седьмой дни выходные они называются суббота и воскресенье”
  - Устное повторение названий дней недели по порядку сначала педагогом, затем каждым ребенком.
3. Перестроение детей по дням недели “А сейчас подует ветер и все снежинки-дни недели разлетятся по комнате”
  - “Снежинки летали, летали и по порядку дней недели встали!”
  - Называние каждым ребенком своего дня, проверка последовательности дней

4. Перестроение в разных последовательностях. Отсчет от разных дней недели: "Дети, а вы помните, что в этот раз новый год начнется в четверг? Пусть четверг станет в начало и давайте попробуем построить неделю, начиная с четверга"

5. Завершение игры, положительная оценка

“Дорогие друзья, как хорошо, что мы с вами запомнили все дни недели! Теперь и мы и Дедушка Мороз знаем все дни и можем их построить по порядку. Для закрепления, послушайте стихотворение:

Среди дней любой недели  
Первым будет понедельник.  
День второй за ним пойдет,  
Это вторник к нам придёт.  
Нам не деться никуда...  
Третий день всегда среда.  
А четвертый там и тут,  
Этот день четверг зовут.  
В чередѣ рабочих дней  
Пятый пятница теперь.  
Вся закончена работа,  
День шестой всегда суббота.  
День седьмой?  
Его мы знаем:  
Воскресенье, – отдыхаем!

#### **Правила игры:**

**На обучающую задачу:** Смело называйте числа и дни недели. Двигайтесь по комнате, общайтесь, находите соседние с вашими числа и дни.




**На Skill:** Громко и четко называем свой день недели и число. Внимательно слушаем остальных.

**На движок:** Слушаем внимательно ведущего. Выстраиваемся точно по его команде.

**На психологическую безопасность:** Не смеемся, если кто-то ошибся и неправильно назвал день недели.

**На физическую безопасность:** Не толкаемся.

## Игра «Украсим Новогоднюю Ёлку»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 12	 8-10	5-7	помещение со свободным пространством, ёлка, кубики с цифрами, коробка с украшениями для ёлки*. (магнитофон с новогодней музыкой).

\*украшения для ёлки (Шар, Шишка, Гирлянда, Звёздочка, Снегурочка, Мороз, Снеговик, Серпантин, Сосулька, Дождик, Лошадь, Наконечник)

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Обучающая задача:** закрепление темы «Слоги»

**Skill:** коммуникация

**Движок:** переход хода

**История:** В канун Нового года нам преподнесли чудесный подарок — пушистую живую ёлку, благоухающую лесом и морозом. Вместе с ней вручили коробку с нарядными украшениями. Но когда мы установили ёлку в гостиной и пригляделись, оказалось, что на ветках вместо привычных игрушек висят... деревянные кубики с цифрами! Мы поняли: чтобы ёлка смогла встретить Новый год нарядной и весёлой, нам предстоит снять эти кубики и украсить ветви настоящими новогодними игрушками. И чем скорее мы начнём, тем быстрее в доме воцарится долгожданная праздничная атмосфера.

**Ход игры:**

1. Количество игрушек и кубиков на Ёлке равно количеству детей в группе. Дети садятся в ряд, и первый ребёнок достаёт из коробки одно украшение, показывает всем, и мы называем это украшение.
2. Далее ребёнок передаёт соседу игрушку, и мы вместе с помощью ладошек считаем количество слогов в названии данной игрушки.
3. Ребёнок у кого эта игрушка в руках, подходит к Ёлке и снимает с неё кубик, на котором написана цифра количества слогов в названии данной игрушки и садится на место.
4. Далее этот ребёнок достаёт следующую игрушку и ход игры повторяется.
5. Когда все игрушки для Ёлки находятся в руках детей мы под новогоднюю музыку подходим к Ёлке и вместе наряжаем её. В конце все загадывают желание и со словами «РАЗ, ДВА, ТРИ, ЁЛОЧКА ГОРИ», зажигаем Ёлку и поём песню «Маленькой Ёлочке холодно зимой».

**Правила:**

**На обучающую задачу:** правильно разделить слово на слоги, участник подходит к елке после того, как получил игрушку, прочитал название и посчитал слоги и заменяет игрушку на кубик.

**Skill:** работаем весело, стараемся создать новогоднюю атмосферу.

**На движок:** взяв игрушку из коробки, передаем её рядом сидящему.

**На психологическую безопасность:** передаем игрушку рядом сидящему ребёнку, даже если между детьми есть разногласия.

**На физическую безопасность:** не бегаем к коробке с игрушками, передаем игрушку аккуратно, т.к. игрушки могут разбиться и стать травмоопасными, не создаем дискомфорта себе и другим детям.

## Игра «Русская ёлочка»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 любое	 20	От 7	елка небольшой высоты, сундук/коробка, наполненная различными вещами*

*\*Вещи в сундуке: яблоки, мандарины, конфеты, разноцветные ленточки, нитки, крендельки, новогодние открытки, гофрированная бумага, небольшие игрушки, кастрюлька, маленький чайник, элементы одежды, ножницы, пассатижи, пластиковая посуда, канцелярские принадлежности, ледянка, лопатка и т.д.*

**Направленность:** художественная

**Обучающие задачи:** узнать/вспомнить историю празднования Нового Года в России

**Skill:** креативность

**Движок:** наполни содержанием объем

**История:** Ура! У нас скоро начнутся каникулы! Наша группа отправилась в Исторический музей на увлекательную экскурсию, посвященную истории празднования Нового Года на Руси, и мы задержались. Когда пришло время уходить, на улице резко испортилась погода: началась сильная метель, все дороги замело, ветер, холод, дальше носа не видно... Погода не дает нам возможности покинуть музей, нам нужна помощь. Мы обратились к сотрудникам музея, они обещали помочь, но объявили условие: на первом этаже, где начинается экскурсия, стоит елка. Ее нужно нарядить. Под елкой стоит сундук. Давайте заглянем? Как много предметов! Давайте вспомним нашу тему экскурсии и найдем в сундуке предметы, которые могут украсить елку по теме экскурсии!




**Ход игры:** Участникам необходимо изучить содержимое сундука и использовать все то, что можно повесить на елку в качестве украшений. Все предметы использовать не нужно. Брать и вешать на елку можно только те предметы, которые упоминались в традициях празднования на Руси и Российской Империи. В конце игры участники должны будут, опираясь на полученные знания, пояснить, почему они взяли те или иные предметы и что оставили.

В конце, в качестве завершения, звучит фраза: «Мы большие молодцы! Какая красочная и красивая елка получилась! А вот и помощь подоспела, так что теперь мы можем вернуться домой. Ура!»

**Правила:**

1. **На обучающую задачу:** использовать предметы, которые подходят на елку, согласно традициям Руси и Российской Империи
2. **На Skill:** включать фантазию, превращая исторические предметы в елочные игрушки.
3. **На движок:** использовать все необходимые предметы.
4. **На психологическую безопасность:** не обзывать, не смеяться над кем-то, находить компромисс.

## Игра «Волшебные игрушки планеты Новый Год»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 5-10	 20-30	7-9	Стол, глина, краски, мишура, блески игрушки, слепленные детьми заранее (по 1 штуке на участника).

**Направленность:** художественная

**Обучающие задачи:** познакомить с новогодними традициями в елочных игрушках.

**Skill:** креативность, коммуникация

**Движок:** представь себе, вообрази

**История:** В далёкой космической системе есть удивительная планета Новый Год. Она светится тысячами огоньков, а в её сердце бьётся Кристалл Желаний. Каждый год в канун праздника кристалл набирает силу - и может зарядить волшебной силой игрушку, которую человек сделал собственными руками. Мы можем зарядить наши игрушки силами дружбы, радости, ума, веселья, удачи, всем тем, что может нам помочь!

Но вот беда: злые Тени Прошлого попытались украсть магию кристалла, и теперь игрушки не светятся, как раньше. Только дети - мастера, создавшие их своими руками, могут вернуть волшебство!

**Ход игры:**

1. Вступление (2 минуты)

- Ведущий (в роли Звёздного Хранителя планеты Новый Год) рассказывает историю.
- Показывает «карту пути» (плакат с этапами: «Мастерская», «Звёздный мост», «Кристалл Желаний»).
- Раздаёт детям слепленные ими игрушки.

2. Этап 1. «Мастерская волшебства» (4 минуты)

- Дети садятся за столы.
- Задача: «зарядить» игрушку магией, добавив к ней три волшебных элемента (написать на листке бумаге название силы, которой нужно зарядить игрушку, нарисовать сияющие линии, прилепить «звёздочки» из фольги, обвести контур блёстками).
- Ведущий шепчет: «Прикрепите листок к игрушке и произнесите шепотом силу, которой вы заряжаете игрушку — так оно проникнет в игрушку!»

3. Этап 2. «Звёздный мост» (3 минуты)

- На полу разложены «звёзды» (бумажные круги или светящиеся наклейки) — это мост к кристаллу.
- Дети по очереди проходят по мосту, держа игрушку в руках.
- На каждой звезде нужно назвать одно доброе дело, которое они сделают в Новом году (например: «Помогу маме с уборкой», «Подружусь с новеньким»).
- За каждое доброе дело игрушка «светится ярче» (ведущий даёт маленькую блёстку, которую ребёнок приклеивает к игрушке).

4. Этап 3. «Кристалл Желаний» (4 минуты)

- В центре комнаты — «кристалл» (декоративная фигура или коробка, украшенная мишурой).
- Дети по очереди подходят к кристаллу, кладут игрушку рядом и громко называют свою силу.
- Ведущий «активирует» кристалл: звонит в колокольчик, включает гирлянду или произносит заклинание: «Светись, кристалл, играй, искри-желанья детские осуществи!»

#### 5. Финал (2 минуты)

- Ведущий говорит: у каждого из нас теперь есть волшебная игрушка, заряженная новогодней силой. Мы можем не только взять эту силу себе, но и поделиться ей с другими. От этого сила в игрушке только прибавляется! Каждый может назвать, силу чьей игрушки он хотел бы получить
- Дети называют силу, которую хотят получить себе на новый год
- Ведущий благодарит детей: «Вы вернули магию планете! и зарядили волшебной силой игрушки, сделанные вами.»

#### Правила:

1. **На Sklii:** воображай, придумывай смело, первое, что приходит в голову. коммуникация – внимательно слушай, что рассказывают другие, формулируй свои слова четко и кратко.
2. **На движок:** внимательно слушай и запоминай, что говорят другие ребята, тебе это очень пригодится в конце игры.
3. **На психологическую безопасность:** не смеемся над словами другого, помогаем, поддерживаем друг друга.

## Игра на ресурс «Новогоднее приключение»

Сложность	Количество	Время	Возраст	Инвентарь
	 5-7	 7-10	7-10	Макет часов и шестеренки для них (отдельные детали)

**Skill:** креативность, командная работа

**Движок:** представь себе, вообрази, придумай; наполни объём

**История:** Мы с вами сейчас находимся в «Хранилище Знаний», где идет подготовка к Новомуднему празднику. На полках хранилища стоят книги, в которых рассказаны различные истории отметить. Герои историй собираются в новогоднюю ночь вместе волшебный праздник. Но случилось неожиданное и неприятное происшествие- коварный Дух Полночи украл Волшебных шестеренки из Часов Обратного Отсчёта Времени до Нового Года! Если их не вернуть, Новый Год не наступит. Время замирает, праздник под угрозой.

Нашей команде супергероев нужно, найти шестерёнки и собрать Хронометр Времени, победить Коварный дух Полночи. Только тогда, когда команда, действует вместе, мы сможем противостоять Полночи. Собрав Хронометр Времени, мы вернем время, изгоним Полночь и вернем праздник.

**Ход игры:**

- 1.Вообразите, каким волшебным героем из истории вы становитесь. Представьте себе, какой суперсилой вы обладаете.
2. Возьмите шестеренку волшебных часов, наделите ее частицей вашей силы. С этого момента она становится пригодной для волшебных часов.
3. По очереди вставьте шестеренки в часы. Вставляя шестеренку, называйте, какой силой вы ее наделяете. Когда все шестеренки будут на своем месте, часы начнут снова отмерять ход времени и злые чары Духа Полночи развеются и Новый Год наступит.

**Правила:**

1. **На скилл:** вообразите себя Героями истории, обладающими суперсилой, не повторяя за другими.
2. **На скилл:** придумайте уникальное качество для своей шестеренки.
- 3.**На движок:** действуйте по очереди, собирая Хронометр Времени.
- 4.**На психическую безопасность:** пока говорит один, остальные слушают его, молча.
5. **На психическую безопасность:** не оцениваем и не смеёмся над словами других игроков.

## Игра «Новогодний переполох в мастерской Деда Мороза»

Сложность	Количество	-Время	Возраст	Инвентарь
	 6-12	 45	7-9	наборы LEGO, таймер, флипчарт с таблицей, маркеры

**Направленность:** техническая

**Обучающие задачи:** развитие логического мышления, воображения и навыков конструирования из LEGO через решение новогодних ребусов и загадок.

**Skill:** Креативность

**Движок:** вообрази, придумай

**История:** В далекой новогодней мастерской делают подарки для ребят. Дед мороз присылает мастерам заказ, кому какой подарок он планирует привезти. Но однажды в мастерской случилась беда: Дед Мороз подписал все подарки для ребят и прилег отдохнуть. Неожиданно налетел волшебный снегопад и заколдовал весь заказ! Снежинки превратили названия подарков в загадки и ребусы, спрятали их в трех сундуках сложности – Простом, Среднем и Сложном.

Только умелые конструкторы из LEGO смогут разгадать их и собрать подарок своими руками. Когда все подарки будут собраны, Дед Мороз соберет свой новогодний мешок и будет готов к Новому Году. Но Дед Мороз приготовил сюрприз не только детям, но и педагогу: если команда справится за 30 минут, ребята смогут придумать загадку для педагога, а он соберет ее решение из LEGO. И тогда не только дети получают подарки, но и их педагог! И новогодняя мастерская сможет выполнить свое важное новогоднее задание!

**Ход игры:**

1. Педагог рассказывает легенду и показывает доску с таблицей в оглавлении: три столбца – "Простые", "Средние", "Сложные". Под каждым столбцом записаны ребусы и загадки на новогоднюю тему (всего 3 задания на столбец, чтобы уложиться в 30 минут).
2. Дети выбирают загадки сами: одну из «простого» сундука, одну из «среднего» и одну из «сложного». Они решают индивидуально, но не проговаривают ответы вслух – вместо этого строят модель из LEGO, которая визуально передает разгадку (например, снеговик для загадки о нем). Всего у каждого должно получиться три конструкции.
3. Педагог ходит между детьми, подсказывая, если нужно, но не раскрывая ответы.
4. Если вся группа разгадывает по одной загадки из каждого столбца за 30 минут, переходит к финалу: дети вместе придумывают одну загадку на новогоднюю тему для педагога. Педагог собирает ее решение из LEGO на глазах у всех за 10 минут. Игра заканчивается обсуждением собранных конструкций и новогодними пожеланиями.
5. Итог: дети показывают свои LEGO-модели, педагог хвалит за креативность. Все обсуждают, как загадки связаны с Новым годом, без спойлеров ответов.

**Правила:**

**На обучающую задачу:** Участники решают только те загадки, которые могут отгадать сами, и конструируют ответ исключительно из LEGO, развивая логику и конструирование, а также, обучаясь, оценивать свои собственные навыки и знания

**На Skill:** поощряется креативность в моделях (не стандартные формы, а оригинальные интерпретации), критическое мышление при выборе сложности, коммуникация в подгруппах без словесного раскрытия.

**На движок:** дети конструируют ответ в 3D-форме из конструктора; таймер создает динамику, финальная загадка для педагога мотивирует на командную работу.

**На психологическую безопасность:** никто не обязан решать все загадки; ошибки в конструировании – это "волшебные эксперименты". Все модели хвалят за идею, без соревнования.

**На физическую безопасность:** строительство на устойчивых поверхностях, запрет на перебрасывание деталей конструктора, запрет на отцепление деталей зубами детьми.

## Игра «Новогоднее путешествие»

Сложность	Количество	-Время	Возраст	Инвентарь
	 6-10	 12	6-7	пространство, позволяющее встать в круг, посох Деда Мороза

**Направленность:** художественная

**Обучающие задачи:** закрепление материала по теме «Музыкальные интервалы»

**Skill:** креативность, коммуникация

**Движок:** стань другим, превратись в другого

**История:** Добрый волшебник Консонанс собирает команду артистов, чтобы лететь в страну Ритмических фигур на новогодний концерт. Он приглашает с собой интервалы (*по методике В. Кирюшина интервалы – это зверушки*). "Ну-ка, дети, повернитесь, в интервалы превратитесь!"

Но у нас же не простое путешествие, а новогоднее, поэтому каждому интервалу Консонанс даст какие-то сверх способности. А полетят они на волшебном посохе Деда Мороза, который он великодушно одолжил Консонансу на время игры.

**Ход игры:**

1. Ведущий напоминает детям о персонажах В. Кирюшина - интервалах.
2. Консонанс объявляет о путешествии на концерт и предлагает каждому ребёнку выбрать интервал, в который он хочет превратиться на время путешествия.
3. Дети говорят, кем они становятся и должны назвать, какие сверхспособности они хотят получить (можно привести примеры сверхспособностей – никогда не устаёт и не хочет спать). У Консонанса есть волшебная палочка, которая раздаёт конфеты, наделённые волшебной силой.
4. Далее дети берутся за посох Деда Мороза, и пока звучит музыка, Консонанс (он же педагог) водит их по залу с этим посохом.
5. Когда музыка останавливается, Консонанс просит интервалы исполнить музыкальные номера, которые они готовят к новомуднему концерту. В конце дети опять берутся за посох и под музыку «возвращаются» на свои места.

**Правила:**


**На обучающую задачу**– дети «превращаются» в интервалы, и желательно, чтобы сверхспособности были связаны с цифрой соответствующего интервала (например, у терции цифра 3, Волшебная палочка выдаёт каждому по 3 конфеты, наделённые волшебной силой).

**На skill**– «превращаться» можно в любой интервал, а так же допускается превращение не в интервал, в другого персонажа из сказок В. Кирюшина. Если кому –то захочется такие же сверхспособности, как у другого, ими можно «делиться».

**На психологическую безопасность** – нельзя ни над кем смеяться, можно помогать друг другу.

**На физическую безопасность** – во время «полёта» аккуратно одной рукой держаться за посох, не тянуть его на себя, не толкать окружающих, не пытаться кого-то обогнать.

## Игра «Новогодний переполох»

Сложность	Количество	-Время	Возраст	Инвентарь
	 До 15	 10	7+	Красивая коробочка-«подарок», карточки с пожеланиями

**Skill:** коммуникация, креативность

**Движок:** переход хода, представь себе

**История:** Вы только представьте себе! Дед Мороз объявил забастовку и отказывается разносить детям новогодние подарки! Что же его так огорчило? Оказывается, Дед тоже любит получать подарки! И, чтобы его порадовать и не оставить детей без новогодних сувениров, нам нужно наполнить коробку волшебными пожеланиями и подарить ее Деду Морозу.

**Ход игры:** в ходе игры участники встают в круг, слушают историю, передают из рук в руки «подарок Деду Морозу» (красиво оформленную коробку) и произносят пожелания. Пожелание должно начинаться словами "Я желаю в Новом году..."

Игру начинает педагог. По окончании игры коробку отправляют «посылкой» Деду Морозу/вручают ему лично.

**Правила:**

1. **На Skill:** общаться весело и доброжелательно, создать атмосферу праздника.
2. **На движок:** свое пожелание должен сказать каждый участник игры, пожелание участники говорят, только когда получили коробочку.
3. **На психологическую безопасность:** не критиковать идеи других участников игры и не высмеивать их. Не перебивать выступающего.
4. **На физическую безопасность:** при проведении игры все участники должны находиться в кругу.

## Игра «Коробка Новогодних Чудес. The Magic New Year Box»

Сложность	Количество	-Время	Возраст	Инвентарь
	 6-10	 15	8-14	карточки, коробка

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Обучающие задачи:** введение новых лексических единиц, отработка разговорной речи

**Skill:** командная работа, креативность

**Движок:** представь себе, вообрази, придумай, наполни содержанием некий объем.

**История:** В самый последний вечер уходящего года в школе послышался тихий, едва слышный звон — будто бы сами часы времени решили рассказать детям важный секрет. Говорят, что раз в год, на границе старого и нового времени, в мире появляется Ночная Коробка Чудес. Она открывается только тем, кто верит, что следующий год станет ярче, добрее и волшебнее.

Сегодня Коробка Чудес стоит в центре комнаты и ждет. Чтобы пробудить её силу, каждому нужно создать свой собственный магический предмет — тот, что может перенести нас в новое чудесное время и положить его в коробку. Предмет может быть любым: блестящим, смешным, загадочным, сверкающим — главное, чтобы в нём жила добрая магия, способная менять мир к лучшему.

Теперь в ней целое собрание магических артефактов! Но мы можем сделать их еще сильнее! Каждый сможет достать из нее волшебный подарок, сделанный другим участником и добавить ему еще одно волшебное качество и вернуть его в коробку, помогая магии расти и вести всех в новое чудесное время. Теперь каждый может подойти и взять из коробки частичку волшебной силы, которая поможет ему в наступающем году.

### Ход игры:

1. Каждый участник берет карточку\открытку. Придумывает магический предмет, подробно описывает его (внешний вид, цвет, размер, как можно больше свойств) и наделяет его волшебными качествами (что этот предмет может делать). Когда все закончили, каждый участник рассказывает про свой предмет и кладет свою карточку в коробку.



2. Затем, каждый участник, по очереди, выбирает предмет из коробки, берет предмет, держит его в руках и говорит какими новыми волшебными качествами его может наделить этот предмет и возвращает его обратно.

3. Когда все предметы «заряжены» чудесными свойствами ребята подходят к ней и выбирают себе силу, которая понадобится им в новом году. Нужно взять открытку с изображенным артефактом, подержать ее в руках и получить ее волшебную силу. После чего, открытка возвращается обратно в волшебную коробку.

### Правила:

1. **На обучающую задачу:** к каждому магическому предмету придумываем не менее одного определения и одного свойства.
2. **На Skill:** все принимают участие, можно совещаться друг с другом
3. **На движок:** говорим по очереди, не перебиваем друг друга говорим первое, что приходит в голову.
4. **На движок:** открытку участник возвращает в коробку, при этом её магические свойства не уменьшаются.
5. **На психологическую безопасность:** не критикуем друг друга.

## Игра «Новогодние желания»

Сложность	Количество	-Время	Возраст	Инвентарь
	 5-15	 10-15	7-15	стол, бумаги, ручки, коробка или другая ёмкость для складывания

**Направленность:** социально-гуманитарная

**Обучающие задачи:** отработать грамматику для обозначения планов (be going to + inf) и лексику на новогоднюю тематику

**Skill:** креативность, критическое мышление, командная работа

**Движок:** представь себе, генерация идей (мозговой штурм)

**История:** У Деда Мороза закончились идеи детских активностей на новогодние каникулы, и он решил воспользоваться чатом GPT. Но проанализировав все предложения от огромного количества людей, робот завис... Нам нужно научить чат GPT отбирать и использовать информацию, вложенную в него другими пользователями, чтобы до Деда доходили только самые востребованные идеи.

**Ход игры:**

1. Участники пишут на бумажках свои желания, которые хотели бы осуществить на новогодних каникулах (1-3 идеи от 1 человека).
2. Бумажки складываются в общую коробку и перемешиваются.
3. Участники по очереди вынимают случайные желания из коробки и объясняют, как осуществление идей новогодних активностей других людей может помочь лично им.
4. Составляется top-list самых полезных новогодних активностей.

**Правила:**

1. **На обучающую задачу:** формулируем желание как можно конкретнее, указываем место, обстоятельства и т.д.
2. **На Skill:** работаем в команде, следуем договоренностям, придумывая идеи,
3. **На движок:** временной лимит на формулирование идеи- 3 минуты. Принимаем все идеи.
4. **На психологическую безопасность:** не смеемся над чужими планами, не критикуем других.

## Новогодняя игра «Что? И Как?»

Сложность	Количество	-Время	Возраст	Инвентарь
	 5-7	 20-30	10-12	Помещение, ватман А2-2 шт. (рабочий вариант, подарочный), новогодние украшения, маркеры

**Направленность:** художественная

**Обучающие задачи:** понимание того, как эффективно осваивать навыки музицирования.

**Skill:** креативность, командная работа

**Движок:** наполнение содержимым

**История:** Дорогие друзья, приближается Новый Год — самое волшебное время, когда исполняются желания и свершаются чудеса. Давайте представим, что в этот праздничный вечер к нам пришли маленькие музыканты, которые мечтают стать настоящими виртуозами своего инструмента. Мы можем помочь им сделать первые шаги на пути к успеху, составив для них специальную праздничную карту мастерства!

С помощью этой карты ребята смогут петь, исполнять праздничные мелодии, различать интервалы и играть на музыкальных инструментах.

**Ход игры:**

1. Рабочий Лист бумаги формата А2 делится вертикально пополам. Левая половина озаглавляется «Что?», правая — «Как?».

Вариант 1. «Один навык-один способ»

2. Каждый игрок по очереди выходит и пишет один музыкальный навык, умения или качества, которое важно развивать музыканту.

3. Напротив каждого музыкального навыка игроки по очереди записывают способ, инструмент или метод достижения этого навыка.

4. Все игроки обсуждают записанное. Приходят к общему мнению.

Вариант 2. «Все навыки-все способы»

2. Каждый игрок по очереди выходит и пишет один музыкальный навык, умения или качества, которое важно развивать музыканту.

3. Когда все навыки выписаны, напротив каждого музыкального навыка игроки поочередно записывают способ, инструмент или метод достижения этого навыка.

4. Все игроки обсуждают записанное. Приходят к общему мнению.

Например:

- Чистое звучание нот — регулярно петь колядки
- Точность исполнения мелодий — играть праздничные марши
- Гармония звуков — слушать колокольчики Нового Года
- Яркое исполнение — выступать на новогодних утренниках

5. Когда обе стороны заполнены, участники на Подарочном Листе А2 записывают окончательные варианты навыков и способов, рисуют картинки-образы к каждому навыку, чтобы младшим детям было понятно, о чём идёт речь.

6. Праздничную Карту Мастерства вручают младшим детям в качестве новогоднего подарка!

**Правила:**

1. **На обучающую задачу:** к каждому музыкальному навыку формулируем конкретный способ его развития.
2. **На Skill:** все идеи обсуждаются сообща, участвует каждый член команды.

3. На движок: Каждый участник должен внести свое предложение, записи вносятся по очереди
4. **На психологическую безопасность:** никто никого не критикует, стараемся поддерживать атмосферу праздника и доброты.
5. **На физическую безопасность:** никаких спешки и толкания — всё должно происходить весело и спокойно.

Подготовьте заранее небольшой подарок каждому участнику за участие в создании карты — символический приз, связанный с музыкой и Новым годом (например, медальоны с изображением музыкальных инструментов).

Пусть эта карта станет путеводителем для начинающих музыкантов, вдохновляя их двигаться вперед навстречу музыкальным победам и новым творческим вершинам!