

ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

Лучшие сценарные разработки сюжетно-игровой программы для младшего и среднего школьного возраста областного этапа республиканского заочного конкурса на лучшую сценарную разработку новогодней конкурсно-игровой программы в рамках республиканского конкурса «Елка-фэст»

УДК 379.8
ББК 74.200.58
П68

Рекомендовано научно-методическим советом
государственного учреждения образования
«Минский областной институт развития образования»

С о с т а в и т е л ь

О. В. Ероминок, методист отдела сопровождения молодежных инициатив
государственного учреждения образования
«Минский областной институт развития образования»

Р е ц е н з е н т ы:

Н. И. Коршунова, художественный руководитель УО «Национальный центр
художественного творчества детей и молодежи» Министерства образования
Республики Беларусь, магистр педагогических наук;

Е. А. Цымбалюк, кандидат педагогических наук, доцент кафедры философии
и истории УО «Белорусский государственный университет
физической культуры», доцент

П68 **Праздник** к нам приходит : лучшие сценарные разработки
сюжетно-игровой программы для младшего и среднего школьного
возраста областного этапа республиканского заочного конкурса на
лучшую сценарную разработку новогодней конкурсно-игровой
программы в рамках республиканского конкурса «Елка-фэст» /
сост. О. В. Ероминок ; ГУО «Мин. обл. ин-т развития образования». –
Минск : Мин. обл. ин-т развития образования, 2026. – 68 с.
ISBN 978-985-7225-83-5.

В пособии представлены методические разработки лучших сценариев
сюжетно-игровых программ для младшего и среднего школьного возраста
из опыта работы педагогов учреждений общего среднего и дополнительного
образования детей и молодежи Минской области.

Адресовано педагогам-организаторам, культорганизаторам и педагогам
дополнительного образования учреждений общего среднего и дополнительного
образования детей и молодежи.

Ответственность за содержание опубликованных материалов
и за корректность ссылок на использованные источники несут авторы.

УДК 379.8
ББК 74.200.58

ISBN 978-985-7225-83-5

© Минский областной институт
развития образования, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Сценарная разработка новогодней конкурсно-игровой программы «Новогодняя история» (Ю. Н. Левшова).....	6
Сценарная разработка новогодней конкурсно-игровой программы «Ледяное сердце Гринча» (Е. Д. Давидовская).....	14
Сценарная разработка новогодней конкурсно-игровой программы «Сила новогодних амулетов, или Одна новогодняя история» (А. И. Матусевич).....	25
Сценарная разработка новогодней конкурсно-игровой программы «Новогоднее путешествие» (Е. В. Селюн).....	38
Сценарная разработка новогодней конкурсно-игровой программы «Новогодние тренды» (Е. Л. Воронкова).....	47
Сценарная разработка новогодней конкурсно-игровой программы «Новогодний квест: в поисках волшебного времени» (Е. В. Курак).....	51
Приложения к сценарным программам.....	61
Список использованных источников	67

ВВЕДЕНИЕ

Новогодний праздник является одним из самых эмоциональных и ярких событий в жизни детей. Особенно интересным и даже волшебным праздник кажется детям, когда создана особая праздничная атмосфера, наполненная сказочными персонажами и развлекательными элементами. Актуальность новогодних сюжетно-игровых программ заключается в том, что они создают радостную эмоциональную атмосферу у детей и их родителей в преддверии новогоднего праздника и вовлекают родителей в совместную познавательную-творческую деятельность, что способствует укреплению семейных связей. Также творческая и игровая деятельность способствует всестороннему развитию ребенка: учит новому, дает возможность приобрести полезный опыт, вдохновение, массу положительных эмоций и новых друзей.

Классической формой проведения новогодних мероприятий в учреждениях общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи являются новогодние сюжетно-игровые программы. Разнообразие сценарного материала в интернет-ресурсах огромное. Но хороший, качественный и реализуемый сценарий, адаптированный к новым молодежным трендам и запросам, найти достаточно тяжело.

Совсем небольшое количество педагогов учреждений образования нашей страны самостоятельно пишут оригинальные сценарии новогодних игровых и сюжетных программ, которые являются ценными для их профессиональной деятельности, а также для деятельности их коллег. Благодаря республиканскому заочному конкурсу на лучшую сценарную разработку новогодней конкурсно-игровой программы в рамках республиканского конкурса «Елка-фэст» на областном этапе жюри может оценить оригинальные проекты сценариев, разработанные педагогами Минской области. Заочный конкурс проходит один раз в два года и позволяет участвовать всем категориям педагогов и администрации учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи.

Хорошей традицией на протяжении многих лет стало результативное участие в республиканском этапе заочного конкурса педагогов из Смоленского, Борисовского, Слуцкого, Вилейского и Молодечненского районов. В 2026 году за разработку сценариев были удостоены республиканского диплома педагоги Смоленского и Слуцкого района, что говорит о высоком профессиональном уровне подготовки сюжетных программ для учащихся.

Данный методический материал является сборником лучших сюжетно-игровых программ для школьников младших и средних классов, разработанных победителями областного этапа заочного конкурса.

Представленные сценарии новогодних программ являются современными, высококачественными, проработанными разработками для организации детского праздника. Сценарии успешно сочетают в себе классические

каноны новогоднего представления и актуальные игровые и образовательные технологии, что делает их крайне востребованными в контексте современных требований к детскому досугу. Интерактивность заложена в саму их основу, а не является набором разрозненных номеров. Авторы грамотно чередуют различные форматы работы: интеллектуальные, подвижные, творческие. Подавляющее большинство игр направлено на сплочение коллектива, а не на выявление единоличного победителя. Элемент с нейрокартинками делает сценарий близким современным детям.

При планировании мероприятия учтены возрастные особенности детей. Сценарии составлены в соответствии с требованиями. Реализованы актуальные цели и задачи, предусмотрено необходимое оборудование, определен ход мероприятия, в сценариях имеется описание конкурсов, музыкального оформления. Сценарии обладают высокой гибкостью: их можно успешно провести как в большом зале, разбив пространство на зоны, так и в стандартном классе. Количество ведущих на станциях, длительность каждой части и сложность заданий легко корректируются в зависимости от возраста детей, численности аудитории и имеющегося реквизита.

Красочность и динамичность программ, музыкальное и звуковое оформление, игровая форма проведения позволяют детям испытывать радость от совместного времяпрепровождения с ровесниками.

В содержание сборника включены сюжетно-игровые программы из опыта работы педагогов учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи: «Новогодняя история» (Ю. Н. Левшова), «Ледяное сердце Гринча» (Е. Д. Давидовская), «Сила новогодних амулетов, или Одна новогодняя история» (А. И. Матусевич), «Новогоднее путешествие» (Е. В. Селюн), «Новогодние тренды» (Е. Л. Воронкова), «Новогодний квест: в поисках волшебного времени» (Е. В. Курак).

Практические материалы могут быть использованы педагогами-организаторами, культорганизаторами, педагогами дополнительного образования и заинтересованными педагогами учреждений общего среднего и дополнительного образования детей и молодежи.

Надеемся, что методические материалы будут реализованы в учреждениях образования Минской области и станут хорошей базой для составления своих авторских сценариев и сюжетных программ для учащихся.

Ероминок О. В., методист высшей категории отдела сопровождения молодежных инициатив Минского областного института развития образования

СЦЕНАРНАЯ РАЗРАБОТКА НОВОГОДНЕЙ КОНКУРСНО-ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ «НОВОГОДНЯЯ ИСТОРИЯ»

(для младшего школьного возраста)

Левшова Юлия Николаевна,
методист ГУДО «Центр творчества детей
и молодежи Смолевичского района»

Методические рекомендации

Действующие лица: Дед Мороз – главный герой торжества, которого с нетерпением ждут все дети; Снегурочка – добрая внучка Деда Мороза, его любимица и главная помощница; снеговичка Умняша – любознательная и внимательная, постоянно что-то изучает, считает снежинки и знает ответы на все вопросы; снеговик Кроссовкин – спортивный и активный, самый главный озорник в зимнем дворе, всегда ходит в кроссовках; снеговичка Кнопка – добрая и любознательная жительница зимнего двора, обожает себя украшать, вместо пуговиц у нее на животе сияют настоящие ледяные кнопки; ВИЛКА – волшебный искусственный интеллект.

Литературный сценарий

Сцена актового зала украшена снежинками и сугробами. На экране заставка зимнего новогоднего двора. Звучит ритмичная новогодняя музыка. На сцену выходят герои программы.

Кнопка. Здравствуйте, девчонки и мальчишки! А также их родители!

Умняша. Слышите? В нашем зимнем дворе так пахнет волшебством!

Кроссовкин. Всем привет! Ну что, готовы к самым крутым зимним приключениям? Сейчас мы с вами...

Кнопка. Кроссовкин, стоп! Ты опять забегался и забыл сделать самое главное!

Кроссовкин (*смущенно чешет затылок*). А что такое? Вроде ничего не забыл. Снежки налепили, двор нарядили...

Умняша. А я вот знаю, чтобы дружить, нужно знакомиться. Меня, например, Умняшей зовут.

Кнопка. Ребята, простите нашего спортсмена! Он такой быстрый, что постоянно забывает о правилах вежливости. Мы даже не представились!

Кроссовкин. Ой, и правда! Простите, ребята! Я совсем забыл, давайте знакомиться!

Кнопка. Итак, знакомьтесь! Это Кроссовкин. Он у нас самый быстрый, но иногда даже слишком.

Кроссовкин. Привет! Я обожаю гонять на санках, метать снежки и играть с друзьями. А вы любите спортивные игры? (*Дети отвечают.*)

Умняша. А я – Умняша! Я люблю изучать снежинки и отгадывать загадки. Ну и снежки тоже!

Кнопка. А я – Кнопка! Обожаю все красивое: наряжать елки, делать снежные украшения и придумывать веселые игры. Давайте дружить!

Умняша. Вот теперь мы правильно познакомились. Ребята, а как вас зовут? Давайте крикнем дружно: «Всем привет!»

Кроссовкин. Ура! Наша дружная команда в сборе! Ребята, как ваше настроение? *(Дети отвечают.)*

Умняша. Что-то вас совсем не слышно! Наверное, уровень настроения все-таки понижен.

Кнопка. Умняшка, не волнуйся! Мы сейчас это дело мигом исправим. А поможет нам в этом... Все время забываю это слово...

Кроссовкин. Я помню! Она быстрая, как я, может, спринтер? Или молния?

Кнопка. Может, название как-то связано со снегом? Снежинка, метелица?

Кроссовкин. Ребята, а вы как думаете? Давайте все вместе покричим разные варианты! Может, мы вместе угадаем.

Дети начинают предлагать: Снегурка, Морозко, льдинка и т. д.

Умняша. Я вспомнила! Когда мы в прошлый раз использовали нейросеть, она представилась как волшебный искусственный интеллект. Но для краткости мы называли ее ВИЛКА.

Кнопка. Точно! Спасибо, Умняша! Спасибо, ребята! Теперь мы можем начинать нашу волшебную игру! *Звучит энергичная музыка.*

Кроссовкин. Давайте измерим наш уровень радости. А ВИЛКА создаст изображение, которое покажет настроение нашей команды. Итак, на счет «три» давайте громко захлопаем в ладоши! Чем громче, тем веселее картинка! Готовы? Один, два, три!

Дети и снеговики хлопают в ладоши, на экране появляется картинка.

Кнопка. Молодцы! А теперь измерим уровень энергии. Потопайте ногами. Сильнее!

Дети и снеговики топают ногами, на экране появляется картинка.

Умняша. И последнее – уровень дружбы! Давайте все вместе помашем руками и улыбнемся!

Дети и снеговики машут руками и улыбаются, на экране появляется картинка.

Кроссовкин. Молодцы, ребята! Мне кажется, что наш уровень настроения в полном порядке!

ВИЛКА. Внимание! Обнаружена аномалия. Уровень новогоднего настроения упал до критической отметки!

Кнопка. Но почему? Мы же все подготовили. И настроение у ребят прекрасное!

Умняша. Смотрите! Снежинки падают слишком медленно, и гирлянды мигают как-то лениво.

Кроссовкин (*смотрит на наручные часы*). Часы начали идти назад! До Нового года остается все больше времени!

Кнопка. Умняша, опять ВИЛКА начудила! Мы же только что проверяли уровень нашего настроения – все было в норме!

Умняша. Что-то здесь не так. ВИЛКА, срочно покажи нам показатели новогоднего настроения! *На экране появляется слайд с показателями.*

Умняша. Ничего не понимаю. Уровень смеха – 20 %.

Кнопка. Энергия предвкушения – 15 %.

Кроссовкин. Готовность к чудесам – 10 %.

ВИЛКА. Внимание! Обнаружена аномалия. Новогодний ритм замедлен. Для устранения неполадки требуется активировать 4 цифровых кода с помощью новогодней энергии. Каждый код – это энергия веселья, креатива и дружбы. Выполните мои задания для установки новогоднего обновления!

Умняша. Так вот в чем дело! У вас пропал новогодний ритм! Поэтому и показатели такие низкие!

Кнопка. Мне кажется нам нужна помощь. Мы сами не справимся.

Кроссовкин. Но ведь у нас есть много друзей! Смотрите, сколько ребят у нас в зале!

Умняша. Точно! Друзья, помогите нам, пожалуйста, ведь мы со снеговичками так старались устроить самый веселый праздник в нашем зимнем дворе! Вы нам поможете? (*Дети отвечают.*)

Кроссовкин. Класс! Значит, мы готовы!

ВИЛКА. Первое задание. Устройте снежную перезагрузку. Соберите максимальное количество энергии с помощью снежков.

Кнопка. Кроссовкин, это точно по твоей части! Ты у нас самый главный по снежкам, рассказывай, что будем делать?

Кроссовкин. Ура! Запускаем операцию «Снежный заряд»! Все просто: чем больше снежков мы соберем и передадим, тем больше волшебной энергии получит наш праздник. Ребята, ловите наши волшебные снежки и начинайте их передавать друг другу под музыку. Каждый снежок – это частичка праздничного настроения. Не дайте им упасть!

Звучит энергичная музыка. Снеговики бросают большие белые воздушные шары, задекорированные под снежки, в зал к ребятам.

Умняша. Молодцы, ребята! Усложним задачу. Добавляем еще больше снежков!

Кнопка. Ребята, давайте зарядим наши снежки энергией смеха! Мальчишки, передавайте снежки и громко смейтесь ха-ха-ха!

Умняша. Девчонки! А вы смейтесь хи-хи-хи!

Кроссовкин. Молодцы! Запускаем энергетический ускоритель. Передаем снежки максимально быстро!

Дети передают снежки.

Кроссовкин. А сейчас, ребята, давайте запустим снежный салют! По моей команде бросаем снежки высоко вверх и громко кричим: «С Новым годом!» Готовы? Раз, два, три – запускай! *(Дети выполняют.)*

Умняша. Молодцы, ребята! Спасибо вам большое за помощь! А теперь отправляйте все снежки к нам обратно на сцену!

Кнопка. Давайте скорее посмотрим показатели новогоднего настроения! **ВИЛКА,** покажи! *На экране появляется слайд с показателями.*

Умняша. Уровень смеха – 35 %.

Кнопка. Энергия предвкушения – 30 %.

Кроссовкин. Готовность к чудесам – 30 %.

Кроссовкин. Здорово! Наши показатели начали увеличиваться. Молодцы, ребята! Спасибо вам большое за помощь!

ВИЛКА. За выполненное задание вы получаете первый код.

На экране появляется цифра 2.

ВИЛКА. Второе задание: соберите как можно больше снежинок для увеличения радости. Смотрите внимательно на экран и следуйте моим командам.

Умняша. Ребята, скорее вставайте со своих мест! Снежинки будут падать на экране, а мы должны поймать их в реальном времени. Чем больше поймаем, тем выше у нас будет шанс получить следующий цифровой код. Готовы? Тогда начинаем!

Игра «Снежный бум». Звучит веселая музыка. На экране включается интерактивная игра. Детям необходимо поймать падающие снежинки и выполнить все команды ВИЛКИ.

ВИЛКА. Снежинки падают слева.

Дети уклоняются в левую сторону и ловят снежинки.

ВИЛКА. Снежинки падают справа.

Дети уклоняются в правую сторону и ловят снежинки.

ВИЛКА. Снежинки падают сверху. Успейте подпрыгнуть и словить все снежинки. *Дети прыгают вверх и ловят снежинки у себя над головой.*

ВИЛКА. Будьте внимательны! Снежки падают в разные стороны, ловите их!

Детям нужно быть внимательными и успеть поймать все снежинки.

ВИЛКА. Задание завершено! Ваш результат – 20 000 снежинок.

Умняша. Вот это да! Ребята, какие же вы молодцы! Так много снежинок наловили! Давайте скорее посмотрим наши показатели!

На экране появляется слайд с показателями.

Умняша. Уровень смеха – 40 %.

Кнопка. Энергия предвкушения – 35 %.

Кроссовкин. Готовность к чудесам – 35 %.

Умняша. Ура! Мы справились! Показатели растут!

ВИЛКА. Поздравляю! Энергетический уровень повышен. Система засчитывает выполнение задания. Второй цифровой код получен.

На экране появляется цифра 0.

Кроссовкин. Ребята, обязательно запоминайте все цифры!

Кнопка. Молодцы, ребята! Так держать!

ВИЛКА. Чтобы выполнить третье задание, вам нужно расшифровать известные музыкальные композиции, которые я для вас зашифровала. После расшифровки обязательно пойте! Тогда показатели станут еще выше!

Кнопка. Ну что, друзья, с этим мы точно справимся на «ура»! Смотрите внимательно на экран.

Игра «Новогодние нейрозагадки». На экране по очереди появляются изображения, в которых нейросеть зашифровала музыкальные композиции. Дети вместе со снеговиками отгадывают песни и их исполняют (приложение 1).

ВИЛКА. Задание завершено. Результаты на экране.

На экране появляется слайд с показателями.

Умняша. Уровень смеха – 50 %.

Кнопка. Энергия предвкушения – 40 %.

Кроссовкин. Готовность к чудесам – 45 %.

Умняша. Молодцы, друзья! Спасибо вам большое! У нас так показатели выросли! И все благодаря вам!

ВИЛКА. Музыкальное задание успешно выполнено. Вы справились на отлично. Ваш третий код! *На экране появляется цифра 2.*

Кроссовкин. Смотрите! Нам остался всего один цифровой код. Надо очень сильно постараться!

ВИЛКА. Для поднятия показателей требуется выполнить танец дружбы. Правила: чем дружнее движения, тем выше шанс на успех!

Кнопка. Ребята, скорее вставайте со своих мест! Давайте устроим самый дружный, самый новогодний и самый веселый танец!

Умняша. Да! Чтобы наши показатели поднялись до 100 %.

Кроссовкин. Ребята, мы будем показывать вам движения, а вы дружно повторяйте. Готовы? Тогда начинаем!

Игра «Новогодний танец дружбы». Ребята вместе со снеговиками танцуют (приложение 2).

Кнопка. Молодцы, ребята! Спасибо вам большое!

Кроссовкин. Вы так здорово зажигали! Это был точно самый дружный танец!

ВИЛКА. Четвертое задание завершено. Последний цифровой код на экране. *На экране появляется цифра 6.*

Умняша. Давайте посмотрим, что у нас получилось. Ребята, вы же все коды запомнили? Давайте их повторим!

Кроссовкин. А я тоже запомнил! Давайте их вместе назовем! 2, 0, 2, 6!

Кнопка. ВИЛКА, а какие у нас сейчас показатели?

На экране появляется слайд с показателями.

Умняша. Уровень смеха – 80 %.

Кнопка. Энергия предвкушения – 80 %.

Кроссовкин. Готовность к чудесам – 95 %.

Кнопка. Смотрите, показатели все равно недостаточно высокие!

Умняша. ВИЛКА, что же нам делать? Мы не можем допустить, чтобы Новый год не наступил!

ВИЛКА. Проанализировав все данные, я вынуждена констатировать: в такой ситуации вам могут помочь только настоящие чудеса!

Кроссовкин. Ну конечно! Нам нужны настоящие волшебники! Давайте скорее позовем...

Все хором. Дедушку Мороза и Снегурочку!

Умняша. Ребята! Скорее закройте глаза и представьте самый красивый новогодний подарок, самую пушистую елку, самую вкусную мандаринку.

Кроссовкин. И на три-четыре кричим во весь голос: «Раз! Два! Три! Дедушка Мороз, приди!»

Дети вместе с героями зовут Деда Мороза и Снегурочку. Звучит новогодняя атмосферная мелодия, Дед Мороз и Снегурочка выходят на сцену.

Дед Мороз. Добрый день, мои друзья! Звали громко вы меня!

Снегурочка. Мы пришли на детский смех, рады видеть вас здесь всех!

Кроссовкин. Дедушка, Снегурочка! Мы вас так ждали!

Кнопка. У нас случилась беда. Дело в том, что...

Умняша. Наша ВИЛКА сломалась...

Дед Мороз. Снеговички, что это вы тут расшумелись? Это же легко исправить. Если у вас вилка сломалась, то возьмите ложку.

Кроссовкин. Да, нет, Дедушка, ВИЛКА – это и не вилка вовсе.

Снегурочка. Что-то вы нас совсем запутали! Давайте по порядку.

Умняша. ВИЛКА – это наш волшебный искусственный интеллект! Мы со снеговичками решили устроить в нашем дворе самый веселый праздник.

Кнопка. Мы играли с ребятами и подключили волшебную нейросеть, но наши приборы показывают, что уровень новогоднего настроения совсем не растет.

Умняша. Мы все перепробовали. Вместе с ребятами играли, пели, танцевали.

Кроссовкин. Еще снежную энергию собирали! А наши показатели все равно недостаточно высокие.

Дед Мороз. Это еще что за показатели? Опять вы тут что-то начудили!

Умняша. Мы вам сейчас все покажем. Смотрите!

На экране появляется слайд с показателями.

Умняша. Вот, Дедушка, смотри!

Дед Мороз. Эх вы! Технологические мои помощники! Замерителями увлеклись, но ведь дело вовсе не в показателях.

Кроссовкин. А в чем же?