

**Перед вами демо-версия брошюры, полный вариант с материалами для печати можно купить в магазине Праздники и квесты <http://store.orangefrog.ru/>**

## **Семейный набор для Нового года и других праздников**

**Авторы:  
Бабушкина Аня  
Луговская Юлия**

Эта брошюра – для тех, кто любит семейные праздники, кто всегда рад побыть в кругу родных, кто ценит время, проведенное именно в этом месте и с этими людьми, но при этом не довольствуется только застольной беседой и вкусной едой, ощущая нехватку чего-то особенного – интересных событий и занятий, способных выделить этот день и этот праздник из множества других.

Мы постарались придумать новые и напомнить вам старые (но, возможно, подзабытые) разнообразные праздничные занятия. Собираетесь ли вы большой семьей, где представлены четыре поколения, или празднуете в этот раз вдвоем, есть ли у вас дети и какого они возраста, любите ли вы играть, мастерить или предпочитаете ломать голову над интеллектуальными загадками – в брошюре найдутся идеи для всех. Объединяет их всевозрастность, отсутствие разделения на детское и взрослое. Нам кажется, что если в семье взрослые получают удовольствие от игр, веселья и дуракаваляния, а дети наравне с родителями решают головоломки и участвуют в серьезных делах – из этого рождается радость семейного единения, радость быть вместе.

Некоторые идеи в брошюре «одноразовые», но большинство можно повторять из года в год и из праздника в праздник, и мы будем рады, если они войдут в копилку ваших семейных традиций. Многие предлагаемые мероприятия тематически связаны с Новым годом как общепризнанным семейным праздником, но в брошюре вы сможете подыскать занятия и для других сезонов и поводов.

# 1. Игра-планировщик предпраздничных дел

**Что понадобится:** Бланк игры, угощение (печенье, мармеладки, орешки, мандарины), фишки по числу участников, ручка, беспорядок в квартире.

**Что делать:** Составьте и запишите в правой колонке бланка список дел. Крупные занятия обязательно разделите на части (например, не «вымыть пол», а «вымыть пол на кухне», «вымыть пол в комнате»). Рядом с каждым делом укажите очки, начисляемые за его выполнение (от 1 до 10). Суммарно за все дела должно начисляться по 40 очков на каждого участника игры. Например, если играет три человека – 120 очков.

Разместите бланк там, где он не будет никому мешать. Поставьте фишки игроков на старт. Удобно повесить бланк игры на холодильник, используя в качестве фишек небольшие магниты.

Можно начинать игру! Пусть каждый выберет любое из дел и приступит к его выполнению. По окончании дела участник двигает свою фишку на столько кружков вперед, сколько призовых очков он заработал. Если одним делом участники занимаются вдвоем – они могут разделить призовые очки.

К финишу ведет как прямая дорога, так и извилистая, каждый игрок сам выбирает, каким путем идти. Кому же может понадобиться длинный путь? Дело в том, что если фишка в конце хода останавливается на зеленом круге, игрок зарабатывает угощение (конфету, орех, мандарин). А если на желтом – звездочку. Каждые три собранные звездочки (их можно рисовать на отдельном листке рядом с именем участника) разрешается в любой момент игры обменять на бесплатное перемещение на два кружка вперед. Звездочку можно подарить другому игроку, если ему она нужнее.

Выполнив одно дело, игроки берутся за следующее, чтобы скорее прийти к финишу. Каждого добравшегося до финиша может ждать небольшой приз. А можно просто договориться, что, как только все доберутся до финиша (пришедшие первыми могут продолжать выполнять дела и отдавать свои очки отстающим), вы вместе пойдете есть торт, сядете смотреть фильм или откроете новую настольную игру.

## 2. Метаморфозы

**Что понадобится:** Листы с узорами (на одном изображены окружности разного размера, на другом – треугольники) по числу участников.

Карандаши, ручки, фломастеры.

**Что делать:** Участники (индивидуально или разбившись на команды) дорисовывают узоры, превращая их в разные предметы. Маленький кружок может стать рожицей, елочным шариком, яблоком; два маленьких круга легко дорисовать до вишенки на ветке или пороссячьего пятачка. Треугольники тоже можно превратить во что-то интересное - крышу дома или пасть крокодила. Художественные способности не так важны, главное – идеи. Когда листы будут заполнены, сравните, какие картинки у вас совпадают, а какие оказались оригинальными.

### 3. Рисование с кубиком

**Что понадобится:** Шестигранный кубик (хотя бы один, но лучше – по числу участников), бланк правил, бумага, карандаши или фломастеры.

**Что делать:** Участники кидают кубик и рисуют елку (каждый свою), соответствующую выпавшему числу. После второго броска кубика выпавшее значение определяет вид макушки. В третий раз игроки рисуют елочные шарики – любых цветов и размеров, но так, чтобы количество их совпадало с выпавшим на кубике числом. Дальше нужно бросить кубик еще два раза и нарисовать сначала дополнительные украшения на елке, а потом и то, что лежит под елкой.

По этому же принципу, заготовив заранее бланк с правилами, можно рисовать и что-то другое – именинный пирог, смешных существ, домик.

### 4. Необычный снеговик

**Что понадобится:** Бумага, карандаши или фломастеры, бланк с заданиями (нарезать на карточки, сложить в непрозрачный мешок).

**Что делать:** Участники тянут из мешка карточку и, никому ее не показывая, пытаются изобразить снеговика в соответствии с заданием на карточке. После этого все по очереди демонстрируют свои рисунки, а остальные участники пытаются разгадать, каким у кого было задание. Если рисовать на небольших плотных листах, их можно будет собрать в панно или гирлянду и украсить квартиру.

## 5. Обезьянки

**Что понадобится:** Бланки с обезьянками в количестве, превышающем число участников, карандаши или фломастеры, ножницы.

**Что делать:** Каждый участник получает фигурку обезьянки (одну или несколько), раскрашивает ее на свое усмотрение и вырезает.

Получившихся обезьянок можно подвешивать гирляндами, сцепляя друг с другом за лапы и хвосты. С этими обезьянками можно поиграть в виртуальные прятки. Каждый участник втайне от других прячет свою обезьянку. А потом все участники (или только дети) отправляются на поиски чужих фигурок.

## 6. Дудлы

**Что понадобится:** Бланк с картинками-дудлами (нарезать на отдельные картинки).

**Что делать:** Участники выбирают одну из картинок-дудлов и пытаются придумать, на что похож этот рисунок. Предлагайте как можно больше версий! Можно выдумывать всем вместе или разделиться на команды и называть версии по очереди – как только какая-то команда не смогла в свой ход назвать новую версию, она выбывает из состязания. Игра ведется до последней оставшейся команды.

Если игра проводится в форме соревнования, необходимо заранее оговорить критерии зачета версий или выбрать ведущего, который будет на свое усмотрение решать, является ли версия оригинальной, не дублирует ли ранее названную, и можно ли и вправду в загадочной картинке увидеть то, что придумала данная команда.

Для одной игры рекомендуется использовать два-три дудла. Если игра понравится и будет желание повторить ее на других праздниках, а дудлы закончатся, вы всегда сможете нарисовать свои картинки.

## 7. Письма в будущее

**Что понадобится:** Небольшая коробочка/шкатулка/бутылка, бумага и ручки.

**Что делать:** Каждый участник пишет письмо в будущее. Свои письма участники не показывают друг другу (исключение – за малышами может кто-то записать под диктовку). Письма складываются в коробку, и она надежно запечатывается скотчем. На коробку наклеивается ярлык с датой создания таймкапсулы и датой, когда ее необходимо будет вскрыть (например, в следующий Новый год). Закрытую таймкапсулу спрячьте подальше, чтобы не было соблазна открыть ее раньше времени.

## 8. Вспомнить все

**Что понадобится:** Бумага, ручки для всех участников.

**Что делать:** Каждый участник составляет список из 10 главных событий года. Все пишут молча, не обсуждая результаты и не подглядывая в записи других участников. Закончив свои списки, участники по очереди их зачитывают и получают призовые баллы. За каждый пункт списка участник получает столько баллов, сколько человек (считая его самого) написал про это событие. Если больше никто не написал – этот пункт оценивается в 1 балл. По сумме баллов определяют победителя.

Можно сыграть несколько раз, выбирая другие темы, например:

- 10 приобретений года
- 10 неудач года (листы с неудачами можно потом торжественно сжечь)
- 10 исполнившихся желаний
- 10 людей, оказавших влияние на жизнь вашей семьи в этом году
- 10 любимых блюд
- 10 слов и выражение года
- 10 смешных происшествий года
- 10 общесемейных планов на следующий год.

## 9. Магистра Йоды предсказание

**Что понадобится:** Лист с тремя списками.

**Что делать:** Участники по очереди называют тройки чисел, каждое в пределах от 1 до 20. Затем находят в первом списке строку, соответствующую первому числу, во втором – второму числу, в третьем – третьему. Получившаяся фраза и есть предсказание магистра Йоды на будущий год.

## 10. Семейная анкета в числах

**Что понадобится:** Бланк анкеты, ручка.

**Что делать:** Поставьте дату и ответьте всей семьей на вопросы, советуясь и стараясь прийти к единому мнению там, где это требуется, подсчитывая суммарные результаты для вашей семьи — где-то точные, где-то примерные. Спустя год попробуйте провести анкетирование еще раз, не подглядывая в старые записи, а затем сравните результаты.

## 11. Кукольный театр

**Что понадобится:** Лист с изображениями зверей, текст «Стаканчик», 7 палочек (можно использовать деревянные шпажки, держатели для канapé, проволоочки), скотч, стакан, цветные карандаши или фломастеры.

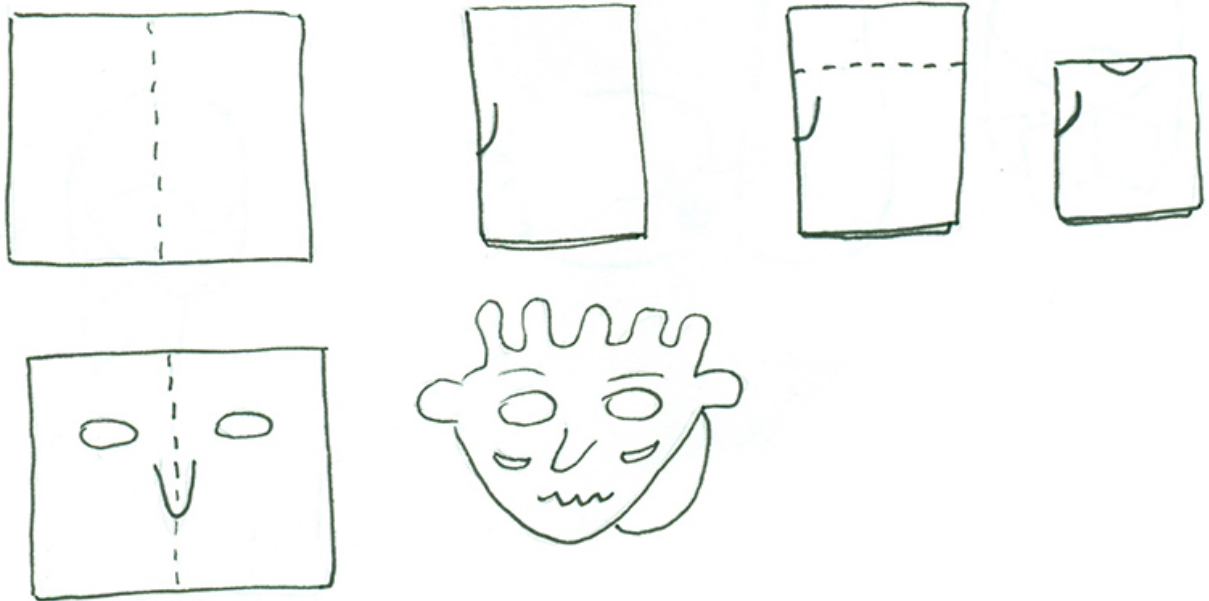
**Что делать:** Сначала всех зверей нужно вырезать, раскрасить и наклеить на палочки. Сделать сцену – ширму (или просто завесить скатертью стол). После этого нужно выбрать ведущего, актеров и зрителей.

Этот спектакль взрослые, разучив роли, могут показать детям. Или дети, среди которых кто-то уже научился читать, могут в секрете подготовить для взрослых. Проще всего устроить спектакль-экспромт, на котором один ведущий будет читать весь текст и вызывать актеров по ходу представления из зала.

## 12. Маскарад

**Что понадобится:** Цветная бумага, моток резинки, карандаши и ножницы.

**Что делать:** Согните лист А4 пополам. Наметьте центр линии и вырежьте в этом месте нос. Приложите согнутый лист к половине лица, совместив вырезанный нос со своим, и заложите пальцем на бумаге точку, оказавшуюся на уровне глаза. Наметьте эту точку карандашом, а потом прорежьте отверстие (лучше согнуть лист еще раз).



Подумайте, как еще можно оформить маску. Например, нарезать бахромой край листа, чтобы получились волосы или борода; сделать декоративные отверстия; придать листу какую-то форму или оставить прямоугольным, чтобы получилась маска крипера из «Майнкрафта»; нарисовать еще какие-то детали-узоры.

Отмерьте резинку по обхвату головы и приклейте ее к краям маски скотчем. Не забудьте сфотографироваться на память!

## 13. Неожиданные фанты

**Что понадобится:** Ярлыки с заданиями (удобно распечатать на самоклеящейся бумаге).

**Что делать:** Заранее, пока никто не видит, нужно наклеить ярлыки. Клеить их можно или под сиденья стульев, или на тарелки снизу. Если какие-то задания не нравятся, уберите их. На чистых ярлыках можно записать свои задания.

После окончания трапезы предложите каждому участнику перевернуть свою тарелку (заглянуть под стул), прочитать вслух задание и выполнить его.

## 14. Настольная игра «Подаркообмен»

**Что понадобится:** Лист с карточками игры (лучше печатать на картоне или наклеить распечатку на картон), непрозрачный мешок с небольшими подарками (из расчета 5-7 подарков на каждого игрока). Лучше всего, если каждый участник смастерит или купит подарки и, не показывая остальным, сложит их в общий мешок. Если нет подарков – можно их заменить разнообразными конфетами.

**Что делать:** Предварительно нужно нарезать карточки игры, тщательно их перемешать и сложить стопкой в центре стола картинками вниз.

Участники по очереди берут по одной карточке из стопки и дальше действуют согласно виду карточки:

**КРАСНАЯ КАРТОЧКА** с изображением подарка – взять на ощупь подарок из мешка.

**ЗЕЛЕНАЯ КАРТОЧКА** – обмен подарками. **Обмен по желанию** – любые участники обмениваются подарками по взаимному согласию. **Обмен по кругу** – можно меняться только с соседом справа/слева. **Просить подарок** можно только у игрока, у которого столько же или больше подарков. **Возьми подарок** – имеется в виду, что нужно вытащить подарок из мешка и отдать.

**ФИОЛЕТОВАЯ КАРТОЧКА** – действует на всех игроков. Ее нужно положить на стол и далее выполнять это условие, пока не выпадет новая фиолетовая карточка, тогда прежняя сбрасывается. Виды карточек: **Время тишины** – пока лежит эта карточка, нельзя разговаривать и вообще издавать какие-то



звуки. **Время смеха** – пока лежит эта карточка, каждый игрок должен хотя бы раз во время своего хода засмеяться. **Время грусти** – пока лежит эта карточка, все участники принимают нарочито печальный вид. **Время умных слов** – пока лежит эта карточка, каждый участник в свой ход старается произнести хотя бы одно научнообразное, сложное слово. **Время иностранного языка** – пока лежит эта карточка, все разговоры ведутся на иностранном (для младших участников – выдуманном) языке. **Время шепота** – пока лежит эта карточка, все говорят только шепотом. **Время прыжков** – пока лежит эта карточка, каждый участник должен хотя бы один раз за свой ход подпрыгнуть. **Время дарения** – пока лежит эта карточка, все вытащенные подарки участники не оставляют себе, а передают игроку, у которого меньше всех подарков (если таких игроков несколько – по своему выбору). **Время «П»** – пока лежит эта карточка, все участники могут разговаривать только словами на букву «П». **Время вежливости** – пока лежит эта карточка, каждый участник в свой ход должен произнести минимум два вежливых слова.

**СИНЯЯ КАРТОЧКА** со звездой – позволяет защититься от просьбы отдать подарок или от необходимости выполнять общее условие в течение одного круга. Игрок, вытащивший эту карточку, кладет ее рядом с собой. Как только защита сработала один раз, он карточку сбрасывает.

**ЦВЕТНАЯ КАРТОЧКА** «Всем подарки!» – все участники тянут себе по подарку из мешка.

Когда карточки в стопке закончатся, можно окончить игру или, если в мешке осталось много подарков, перетасовать карточки и сыграть еще раз.

## 15. Идеи для улицы

**Что понадобится:** Теплая одежда и отличная зимняя погода.

**Что делать:** Вспомнить старые и подзабытые игры, в которые так весело играть снежной зимой!

1. Найти большой сугроб и играть в «Царя горы», стараясь занять вершину и сталкивая с нее других участников.
2. Делать ангелов – падать спиной на снег, двигать руками и осторожно вставать.
3. Играть в снежки, поделившись на команды.

4. Украшать деревья приготовленными дома кубиками цветного льда с замороженной петелькой.
5. Построить из снега маленький домик-пещерку и поставить туда свечку. Можно создать целый город таких домиков.
6. Лепить снеговиков и другие необычные фигуры из снега.
7. Построить снежную крепость и устроить там пикник.
8. Вытоптать всем вместе какую-нибудь надпись на снегу под своими окнами.
9. Скатываться с ледяной горки паровозиком (удобно сесть всем вместе на кусок полиэтилена).
10. Играть в догонялки, стряхивая друг другу на головы снег с веток деревьев.
11. Выдумывать, на что похожи заснеженные кусты и деревья.
12. Найти раскатанный ледяной участок дороги и стараться по очереди с разбегу проехать по нему, устояв на ногах.
13. Поехать или пойти любоваться украшенным городом, считая по дороге, кто больше заметит елок, Дедов Морозов, оленей, гирлянд и других праздничных примет.
14. Взять мяч и поиграть в футбол на снегу, в сугробах.
15. Лепить снежные лица на стволах деревьев.

## 16. Квест

**Что понадобится:** Три листа заданий квеста, лист с секретом, подарки всем участникам.

**Что делать:** Лист с секретом положите под/на любой стол в квартире так, чтобы он сразу не был замечен. В холодильнике спрячьте призы участникам (небольшие сувениры или угощение). Желательно, чтобы только вы знали, где они спрятаны.

Участники получают три листа заданий и пытаются с их помощью найти

тайник. Если не заглядывать в ответы в конце брошюры, организатор квеста тоже может в нем участвовать.

## 17. Еда на одну букву

**Что понадобится:** Бланк с заданиями.

**Что делать:** Ведущий по очереди зачитывает задания. Участники стараются отгадать, что зашифровано определениями. Во всех случаях речь идет о съедобных продуктах, и всякий раз название продукта начинается на ту же букву, что и все слова соответствующего задания.

Можно отгадывать всем вместе, сразу называя ответы вслух; можно соревноваться (командами или индивидуально), записывая ответы для каждого пункта и подводя итоги в конце.

## 18. Книжные ребусы

**Что понадобится:** Картинки-ребусы, бланк ответов, ручка (по числу команд).

**Что делать:** Участники все вместе или командами пытаются разгадать названия детских книг, зашифрованные в ребусах. Ответы следует вписать в специальный бланк, поставив в соответствие название произведения и фамилию автора. Внимание! Порядок фамилий не соответствует порядку следования загадок.

## 19. Интеллектуальная матрица

**Что понадобится:** Бланки и ручки по числу команд/участников.

**Что делать:** Участники делятся на команды или играют индивидуально. Каждая команда получает бланк с пятью столбцами, над каждым столбцом написана тема – например, «Животные» (все вопросы в этом столбце так или

иначе связаны с животными), «Две буквы» (все ответы содержат ровно две буквы) или особая матричная тема, например, «- УГА -», означающая, что в ответе обязательно будет буквосочетание «УГА» в начале, конце или середине.

Каждый вопрос в теме имеет свою стоимость и сложность. Самый легкий, первый, может принести вам при правильном ответе 10 очков, самый сложный, в нижней строке – 50 очков. При этом неправильные ответы приносят столько же штрафных очков. То есть в этой игре важно не рисковать зря, если вы не уверены в ответе, особенно на «дорогой» вопрос.

Максимум вы можете заработать  $(10+20+30+40+50)*5 = 750$  очков (минимум составляем минус 750 очков, но не будем о грустном). Выигрывает тот, кто наберет больше баллов.

Сначала зачитываются все задания (по темам, от простого к сложному). Каждое задание рекомендуется читать дважды. Участники заполняют матрицу. После этого ведущий читает ответы, участники начисляют себе положительные или отрицательные очки и считают их сумму. Побеждает команда, набравшая больше всех очков.

## 20. Дверь в Тверь

**Что понадобится:** бланк с заданиями, бумага и ручки для командного соревнования.

**Что делать:** Разгадывать пары слов, отличающихся друг от друга одной буквой – как в названии: «дверь» и «Тверь». Слова загаданы определениями, иногда довольно простыми, иногда посложнее. Например, название конкурса можно было бы загадать так: «отверстие в стене / старинный русский город». Внимание! Буквы, которыми отличаются слова, совсем не обязательно первые!

На бланке заданий помимо определений имеется столбец с парами букв (без уточнения, какая буква какому определению соответствует). Не называйте эти буквы, если хотите сделать игру более сложной.

Можно играть в командах, соревнуясь, кто напишет больше правильных ответов, или разгадывать задания всем вместе.

## Материалы для распечатки

Все материалы находятся в отдельном файле print.pdf. В некоторых случаях достаточно одной копии, в других (это оговорено в описании заданий) нужно сделать несколько (обычно по числу участников/команд) копий. Цветные материалы обязательно распечатывать в цвете.

Если у вас нет под рукой принтера, это не мешает проведению большинства заданий. Какие-то из них вполне можно читать с экрана компьютера, другие — перерисовать/переписать от руки.

1. Игра-планировщик предпраздничных дел — стр. 2
2. Метаморфозы — стр. 3-4
3. Рисование с кубиком — стр. 5
4. Необычный снеговик — стр. 6
5. Обезьянки — стр. 7
6. Дудлы — стр. 8
9. Магистра Йоды предсказание — стр. 9
10. Семейная анкета в числах — стр. 10
11. Кукольный театр — стр. 11-13
13. Неожиданные фанты — стр. 14
14. Настольная игра «Подаркообмен» — стр. 15
16. Квест — стр. 16-19
17. Еда на одну букву — стр. 20
18. Книжные ребусы — стр. 21-23
19. Интеллектуальная матрица — стр. 24-25
20. Дверь в Тверь — стр. 26

**Все материалы брошюры предназначены исключительно для личного использования. Коммерческое использование, копирование и распространение не допускаются. Любые вопросы направляйте на почту [prazdnikVkorobke@gmail.com](mailto:prazdnikVkorobke@gmail.com).**

**Перед вами демо-версия брошюры, полный вариант с материалами для печати можно купить в магазине Праздники и квесты <http://store.orangefrog.ru/>**