Сценарий под ключ

Новогодний КВЕСТ дома

Тайна Хрустальной Снежинки



Юлия Гришина

Для детей 4-11 лет

45-60 минут

3 уровня сложности

Кто украл Новый год?

Помощь родителям

Доступный реквизит

Текст ведущего

БОНУС: версия на 25 мин

Юлия Гришина

Сценарий: Новогодний КВЕСТ дома - Кто украл Новый год? Тайна Хрустальной Снежинки

«Автор»
2026

Гришина Ю.

Сценарий: Новогодний КВЕСТ дома - Кто украл Новый год? Тайна Хрустальной Снежинки / Ю. Гришина — «Автор», 2026

Что, если Деду Морозу понадобится помощь?Увлекательный домашний квест, в котором дети становятся Стражами Нового года и отправляются на поиски Снежинки. Их ждут 6 тайников, загадки, азбука Морзе, таинственные тени и музыка, которую предстоит разморозить. Чтобы завершить миссию, понадобятся внимательность и умение действовать сообща.В книге собран пошаговый сценарий новогоднего квеста для детей 4–11 лет, который можно провести в квартире. Он подойдет как вариант новогодней игры для всей семьи, развлечения для детей на зимних каникулах, сценария детского праздника, для дня рождения и встречи Нового года.45–60 минут + версия на 25 мин.3 уровня сложности: малыш, который ещё не читает и школьник смогут играть вместе.Реквизит найдется дома.Провести сможет любой родитель, даже без опыта: просто читайте текст ведущего с телефона и давайте задания.Внутри: слова ведущего, загадки, шифры, подсказки, дипломы и вариант с живым Дедом Морозом.Бонус: что делать, если что-то пошло не так.

© Гришина Ю., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Кто украл Новый год? 5
Содержание 6
О квесте 7
Об авторе 8
Часть 1. Для ведущего: что нужно знать до начала игры 9
1. Что вас ждет 10
2. Три уровня сложности 11
3. Реквизит: единый список 12
4. План подготовки 14
5. Роли взрослых 15
6. Технологии и запасные варианты 16
7. Несколько правил безопасности 17
Часть 2. Квест 18
Пролог. «Сигнал бедствия» (5–7 минут) 19
Конец ознакомительного фрагмента. 20

Юлия Гришина
Сценарий: Новогодний КВЕСТ дома - Кто украл Новый год? Тайна Хрустальной Снежинки

Кто украл Новый год?
Тайна Хрустальной Снежинки

Новогодний квест дома для детей 4–11 лет
6 заданий, 3 уровня сложности, реквизит из вашей квартиры

Содержание

О квесте
Часть 1. Для ведущего: что нужно знать до начала игры
Часть 2. Квест: пролог, шесть тайников и финал
Часть 3. Приложения: карточки, азбука Морзе, список записей, дипломы
Бонус: Короткая версия квеста
Что делать, если что-то пошло не так
Ответы на задания

О квесте

О чем эта книга. Перед вами готовый сценарий новогоднего квеста, который можно провести в обычной квартире. В новогоднюю ночь пропала Хрустальная Снежинка Деда Мороза, и он назначает детей Стражами Нового года. Им предстоит найти шесть тайников, собрать из букв волшебное слово, отыскать замороженный сундук и подружиться с вьюгой Метелицей.

Сколько это длится. От 45 до 60 минут. Если времени мало или дети устали, в книге есть короткая версия на 25 минут.

Для кого. Для детей от 4 до 11 лет. В одной команде могут играть дети разного возраста.

У каждого задания есть три уровня: Помощники (4–6 лет), Исследователи (7–8 лет) и Мастера (9–11 лет). Поэтому и малыш, который еще не читает, и школьник будут заняты настоящим делом и не заскучают.

Квест подойдет для детского дня рождения, семейного вечера, встречи Нового года или зимних каникул.

Как легко провести квест. Вам не нужно быть аниматором или придумывать что-то на ходу. Все, что говорит ведущий, уже написано в книге готовым текстом: читайте его вслух прямо с экрана телефона. Каждое задание устроено одинаково и сопровождается тремя ступенями подсказок и ответом. А если что-то пошло не так, то в книге есть запасные варианты. На подготовку квеста нужно 30–40 минут накануне и еще 30 минут перед игрой. Реквизит найдется дома.

Чем это интересно. В квесте дети не просто ходят по дому и ищут ответы. Они разгадывают световые сигналы, угадывают тени, «размораживают» колонку, достают предметы на ощупь, а в конце находят ледяной сундук Деда Мороза. Гаджеты добавляют эффектов и делают игру интересней, но квест работает и без современной техники. Дед Мороз может прийти к детям лично, а может оставить им аудиопослание.

Об авторе

Я – музыкант и сценарист с опытом написания сценариев для блогеров-миллионников. Вы все знаете эти развлекательные сюжеты с играми, соревнованиями и конкурсами в духе «На 24 часа вернулись в школу», «Кто последний... сделает что-то» или «Камуфляжные прятки». Каждый день новые локации, герои, диалоги, реквизит и конкурсы. И все это должно заинтересовать юного зрителя с первой минуты.

И я хорошо понимаю, как трудно придумать праздник с нуля: что говорить, как удержать внимание детей и чем их увлечь. Эта книга написана для того, чтобы помочь родителям самостоятельно сделать детский праздник. Здесь все уже придумано и проверено на логику, вам остается только прочитать, подготовить все необходимое и подарить детям приключение.

А еще я подготовила для вас и ваших детей новые книги:

Сценарий «Детский День Рождения без стресса» на ЛитРес, Озон и Вайлдберриз;

Развивашка «Учим буквы» на ЛитРес;

Раскраска «Учим буквы» на Озон и Вайлдберриз.

Эти и другие электронные версии моих книг есть на ЛитРес и Литнет, а печатные книги можно купить на Озон и Вайлдберриз.

Найти их легко: просто введите в поиске «Юлия Гришина» и название книги.

Часть 1. Для ведущего: что нужно знать до начала игры

Эта книга – готовый пошаговый сценарий. Все, что нужно сказать и сделать ведущему, уже написано. А реквизит легко найдется у вас дома. Достаточно заранее прочитать сценарий, чтобы представлять, как будет проходить игра, подготовить реквизит и музыку, собрать компанию детей – и можно начинать квест.

Каждое задание квеста (Часть 2) построено одинаково:

Реквизит и Подготовка – что надо расставить или спрятать.

Слова ведущего и текст в «кавычках» – текст, который читается вслух прямо с экрана телефона или планшета.

Задания по уровням – отдельно для Помощников, Исследователей и Мастеров.

Играем вдвоем и **Играем большой компанией** – как менять задание под число участников.

Подсказки – три варианта: от намека до прямого ответа.

Ответ – что должны найти дети и какую букву они получают.

Если что-то пошло не так – запасные варианты.

После первой локации вы быстро привыкнете к порядку и будете легко находить нужное место в тексте.

1. Что вас ждет

Время игры: 45–60 минут. И короткая версия на 25 минут (Приложение 5).

Участники: от 2 до 12 детей. Все играют одной командой. Родственники и гости помогают, но ищут и выполняют задания дети.

Возраст: от 4 до 11 лет. В одной компании могут играть дети разного возраста.

Подготовка: вечер накануне – 30–40 минут, перед игрой – еще 30 минут.

Порядок игры: пролог, разгадка шести тайников, финал.

Живой Дед Мороз (по желанию): в финале к детям может прийти другой взрослый в костюме Деда Мороза. Если такого помощника нет, Дед Мороз оставляет детям аудиопослание.

О чем сюжет. В новогоднюю ночь пропала Хрустальная Снежинка Деда Мороза. Как оказалось, ее заморозила вьюга Метелица, потому что захотела поиграть. Дети становятся Стражами Нового года – теперь им нужно найти шесть снежинок-ключей. Каждый «ключ» дает одну букву. Из букв в финале складывается волшебное слово-код. С его помощью дети открывают ледяной сундук, который Метелица спрятала в самом холодном месте дома.

2. Три уровня сложности

В каждом задании есть три варианта игры.

Помощники (4–6 лет). Детям не нужно ничего читать. Для них даны задания на слух, на предметы и движение. Все читает взрослый.

Исследователи (7–8 лет). Дети читают короткие подсказки, решают простые загадки и продолжают узоры.

Мастера (9–11 лет). Здесь шифры, логика, азбука Морзе, задания на внимательность.

Как выбрать уровень

Если играют дети одного возраста, выберите один уровень для всех. Ребенок, который в шесть лет уже уверенно читает, может играть Исследователем.

Если возраст разный, распределите детей по возрасту. В каждом тайнике есть задание для каждого уровня, поэтому все играют одновременно, а общий ответ складывается из усилий всей команды.

Если сомневаетесь, начинайте с уровня ниже. Если задания получаются слишком легкими, то в следующем Тайнике перейдите на уровень выше. Ошибиться здесь невозможно: уровень можно поменять в любой момент.

Правило смешанной компании. Если одновременно играют Помощники, Исследователи и Мастера, сначала дайте всем время подумать над своими заданиями. Потом спросите ответ у каждого уровня по очереди и только после этого подтвердите, что ответы верные. Иначе один уровень отгадает раньше, чем другие успеют начать. Исключение: в Тайниках 1, 5 и 6 дети нарочно помогают друг другу, и там это правило не нужно.

3. Реквизит: единый список

Здесь собран весь реквизит для квеста. А в Части 2 в каждом Тайнике написано, что и куда нужно положить.

Подготовьте все сразу до начала игры. Заранее расставьте все предметы в комнатах так, как написано в каждом из Тайников Части 2 в разделе «Подготовка», чтобы дети сразу приступали к разгадке.

Если какого-то предмета нет, в конце этого раздела добавлены варианты замены.

Для всей игры

– Листы обычной бумаги для участников, маркеры, фломастеры или ручки;

– скотч (лучше малярный или двусторонний);

– ножницы для вырезания снежинок-ключей и значков;

– 10 елочных шариков или игрушек двух видов: 6 одного вида и 4 другого. Вид может отличаться цветом, размером или формой;

– 2 ленты или веревки для шариков; прищепки или скотч, чтобы закрепить шарики;

– 6 снежинок-ключей из белой бумаги размером с ладонь;

– карточки из Приложения 1 и азбука Морзе (Приложение 2);

– звуки – бубенцы, шаги по снегу, ветер; веселая музыка (для танца-заморозки и хоровода), спокойная мелодия; фрагменты детских новогодних песен; аудиозаписи помех, слов Деда Мороза и Метелицы;

– 4 бумажки с буквами Ё, Л, К, А;

– 4 игрушки (олень, звезда, снеговик, ёлка – подойдут любые похожие);

– 6 безопасных предметов для мешочка из Тайника 5, разных на ощупь: например, мандарин, шишка, варежка, небьющаяся елочная игрушка, ложка, конфета в фантике;

– значки по числу детей: бумажные полоски со скотчем, на каждой написано «Страж Нового года» и название уровня (Помощник, Исследователь или Мастер);

– коробочка со «снежными монетами» для подсказок: 5 штук (или 8 штук, если детей больше шести). Подойдут крупные значки, картонные кружк**и,** карточки или фигурки, а для старших детей крупные монеты или большие пуговицы;

– телефон;

– если есть: умная колонка с Алисой для включения музыки;

– простыня или белое полотенце, чтобы натянуть на дверной проем (или светлая стена);

– настольная светодиодная лампа для показа теней за простыней и чтобы подсвечивать карточки;

– фонарик;

– новогодняя елка с гирляндой;

– платок или шарф (повязка на глаза в Тайнике 5) и еще платок или салфетка для Тайника 6;

– непрозрачный мешочек (наволочка, носок или шапка), лента, чтобы его завязать;

– мешок с подарками и дипломами для детей (тексты дипломов в Приложении 4); подарки по числу детей, включая Эльфа-помощника, если его играл старший ребенок;

– костюм Деда Мороза с посохом, если будет живой персонаж;

– сундук или шкатулка, лента для «замка», Хрустальная Снежинка (любая красивая блестящая игрушка-снежинка);

– ватные диски или бумажные снежинки для входной двери;

– 5 разных предметов для ряда: например, игрушка, книга, кружка, носок, яблоко (подойдут любые, главное, чтобы они были разными).

Чем заменить, если чего-то нет:

Нет колонки: включайте аудио с телефона на комфортной громкости.

Нет мешочка: подойдет носок, шапка или наволочка.

Нет свободной полки в холодильнике: поставьте сундук на подоконник к приоткрытому окну.

Нет фонарика: используйте фонарик телефона.

4. План подготовки

Накануне вечером (30–40 минут):

1. Напишите или распечатайте карточки по Приложению 1 на листах бумаги: крупно, печатными буквами.

2. Сделайте значки по числу детей.

3. Вырежьте снежинки-ключи. На обратной стороне каждой крупно напишите букву и цифру тайника: 1 и Ч, 2 и У, 3 и Д, 4 и Е, 5 и С, 6 и А. Для Помощников рядом нарисуйте простой рисунок из Приложения 1. Если играют только Мастера, не пишите цифры на ключах.

4. Запишите на телефон или сгенерируйте в нейросети четыре аудио: Аудио 0 (шипение, «помехи»), Аудио 1, 2 и 3 по текстам из Части 2. Если записывать неудобно, можете прочитать текст вслух. Список записей в Приложении 3.

5. Загрузите музыку и звуки (Приложение 3).

6. Зарядите телефон и проверьте батарейки в фонарике.

7. Подготовьте сундук: положите в него Хрустальную Снежинку. Перевяжите сундук лентой.

8. Решите, кто будет играть роль Деда Мороза. Договоритесь, когда ему прийти (по вашему сигналу, когда Снежинка повиснет на елке), напишите ему имена детей и их уровни и дайте текст из раздела «Финал».

9. Приготовьте мешок с подарками и дипломами.

За 30 минут до игры:

1. Спрячьте снежинки и расставьте реквизит в тайниках, следуя разделу «Подготовка» в каждом тайнике Части 2.

2. Поставьте сундук в холодильник или на подоконник у приоткрытого окна. Дети не должны его видеть до финала.

3. Приготовьте ватные диски или снежинки на скотч, но пока не клейте их на дверь: дети не должны видеть, как вы это делаете.

4. Проверьте колонку: включите Аудио 0 и Аудио 1 и убедитесь, что записи слышно.

5. Положите поблизости все, что нужно ведущему: телефон с текстом книги, карточки, значки и «снежные монеты».

6. Спрячьте мешок с подарками и дипломами до финала, отдайте его Деду Морозу (если он будет) или поставьте под елку так, чтобы дети не увидели его раньше времени.

За 5 минут до игры:

1. Соберите детей в комнате, где пока нет заданий, чтобы они не увидели расставленный реквизит.

2. Незаметно украсьте входную дверь ватными дисками или снежинками. Или попросите сделать это другого взрослого. Если дети заметили снежинки до начала квеста, скажите, что кто-то заморозил дверь, но иней виден только самым внимательным.

5. Роли взрослых

Ведущий. Главный взрослый, обычно мама или папа. Читает текст, следит за временем и выдает подсказки. Ведущий – это помощник Деда Мороза: он подбадривает детей и никого не ругает за ошибки.

Эльф-помощник. Другой взрослый – бабушка, дедушка, дядя, тетя, второй родитель или старший ребенок, который не участвует в квесте. Он подыгрывает в тайниках со светом и тенями и помогает самым маленьким. Если детей больше восьми, удобнее иметь двух помощников.

Голос Деда Мороза. Записанное заранее аудио. Если записывать неудобно, ведущий или Эльф читают текст низким голосом из соседней комнаты.

Живой Дед Мороз (по желанию). Еще один взрослый или подросток в костюме Деда Мороза. Он приходит в финале, благодарит детей за спасенную Снежинку и вручает дипломы и подарки. Ему нужны костюм, список имен детей с уровнями и ваш сигнал. Если такого человека нет, Дед Мороз «присылает» аудиопослание.

Если взрослый один, он выполняет все три роли. Для Тайников 2 и 3 в Части 2 есть варианты, в которых второй взрослый не нужен.

Главное правило ведущего: все задания решают дети. Взрослые не подсказывают, а только выдают подсказки за «снежные монеты». Так помощь становится частью игры.

6. Технологии и запасные варианты

Современные технологии делают игру эффектнее, но не должны ей мешать. Поэтому действует одно правило: **все главное записано заранее и включается вручную.**

Послания Деда Мороза и Метелицы, финал и звуки. Запишите их на телефон или скачайте заранее. Не рассчитывайте на интернет в момент игры.

Алиса. Используйте ее только для эффектов, например: «Алиса, включи новогоднюю музыку» или «Алиса, включи музыку для хоровода». Умная колонка может не расслышать команду, если рядом шумят дети, поэтому проверьте формулировки заранее.

Нет интернета или колонки. Включайте аудио с телефона. Если не получается и это, читайте текст вслух сами: в Части 2 для каждого момента есть вариант без техники.

Фонарики и гирлянды на батарейках. Заранее проверьте батарейки и положите запасные поблизости.

Помехи перед сообщением. Аудио 0 (тихое шипение, как у радио без сигнала) включайте в начале пролога на четверть громкости: оно привлекает внимание, но не заглушает ведущего.

Чтение с телефона или планшета. Карточки для детей можно не печатать, а показывать на экране телефона или планшета: наберите текст в заметках крупным шрифтом или сделайте картинку. Яркость поставьте среднюю, комфортную для чтения в полумраке.

7. Несколько правил безопасности

– Не гасите свет полностью: оставьте ночник, настольную лампу или свет из коридора (елочная гирлянда по сюжету загорается только в финале). Полумрак не должен мешать детям читать и писать: если им темно, подсветите карточку лампой или фонариком.

– Не светите фонариком детям в лицо.

– Для детей младше 6 лет мелкие предметы (пуговицы, монетки) заменяйте бумажными кружк**а**ми или фигурками.

– Дверцу холодильника открывает только взрослый. Он же помогает достать сундук.

– Уберите с пола провода и все, обо что можно споткнуться или что можно уронить.

– Игра проходит в спокойном темпе: бегать между тайниками не нужно.

– Если сундук стоит на подоконнике, окно должно быть открыто на проветривание с ограничителем. Следите, чтобы маленькие дети к нему не подходили. Сундук с подоконника берет ведущий.

Часть 2. Квест

Как читать текст:

Слова ведущего стоят в кавычках и читаются вслух.

Курсив в скобках – действия ведущего, вслух их не читают.

Если дети играют одного или двух уровней (например, только Мастера или Помощники и Исследователи), обращайтесь только к ним и давайте задания только для этих уровней.

Если в задании не сказано, для какого оно уровня, значит, оно подходит всем.

Пролог. «Сигнал бедствия» (5–7 минут)

Реквизит:

Значки по числу детей; коробочка со «снежными монетами»; карточки Пролога (Исследователи, Мастера); ватные диски или бумажные снежинки и скотч для двери; лист и маркер на каждого Исследователя; настольная лампа или фонарик; телефон или колонка; Аудио 0 и 1.

Подготовка

– Соберите детей в комнате, приготовьте телефон с готовым аудио.

– Сундук уже стоит в холодильнике или спрятан за шторкой на подоконнике. Детям не говорите, где он: про сундук они узнают из Аудио 1.

– Приглушите свет, но так, чтобы дети могли читать и писать. Если станет слишком темно, поставьте рядом настольную лампу или дайте детям фонарик, чтобы подсвечивать лист.

– Елочную гирлянду не включайте: она загорится только в финале.

– Значки вы раздадите в начале пролога, а «снежные монеты» перед клятвой.

– Для Исследователей приготовьте лист бумаги и маркер на каждого.

– Для Исследователей и Мастеров приготовьте карточки пролога из Приложения 1. Их можно напечатать, написать от руки или показать на экране телефона или планшета.

– Дверь уже украшена ватными дисками (см. план подготовки: за 5 минут до игры, пока дети в другой комнате).

– Аудио 0 («Помехи») и Аудио 1 подготовьте так, чтобы включать их по очереди.

Знакомство со Стражами

(Включите Аудио 0. Громкость ниже среднего. Шипение должно привлечь внимание детей, но не заглушать ваш голос. Говорите поверх него)

«Тише... Вы слышите шипение? Из колонки идет какой-то сигнал. Кажется, это срочное сообщение! Но услышать его могут только Стражи Нового года – самые смелые помощники Деда Мороза. Вы готовы стать Стражами? Точно? Тогда получите свои значки...»

(Прикрепите детям значки на одежду)

«Вы будете Помощниками. Ваша задача – слушать и искать... А вы – Исследователи. Вы должны читать и разгадывать загадки... А вы – Мастера. Вы расшифровываете шифры и решаете задачи... Теперь все Стражи в сборе. Давайте послушаем сообщение от Дедушки Мороза!»

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.