

ТАТЬЯНА ЧЕРЕПАНОВА

СЕМЕЙНЫЙ ТЕАТР ОТ А ДО Я

КНИГА 2

СЦЕНАРИИ И ТЕКСТЫ С КОММЕНТАРИЯМИ

ЧАСТЬ 1

КВЕСТЫ

*Обращаем внимание читателей, что это первая часть ВТОРОЙ книги
о семейном театре.*

ПЕРВУЮ книгу и остальные части второй книги
вы можете найти на сайте <https://tatianacher.ru/>

Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ	2
ГЛАВА 1 РОЖДЕСТВЕНСКИЕ И НОВОГОДНИЕ КВЕСТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ	7
ВОЛШЕБНЫЕ ОГОНЬКИ	8
РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ЗВЕЗДА	19
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОРОСЕНКА ФУНТИКА	40
ВОКРУГ СВЕТА ЗА ПОЛТОРА ЧАСА	51
НОВОГОДНИЙ ПОЛЕТ	64
ГЛАВА 2 КВЕСТЫ КО ДНЮ РОЖДЕНИЯ	75
БОРЬБА С КОМПЬЮТЕРНЫМ ВИРУСОМ	78
БРЕМЕНСКИЕ МУЗЫКАНТЫ МНОГО ЛЕТ СПУСТЯ	90
ПОСЛЕДНИЙ КЛАД ВО ВСЕЛЕННОЙ	101
ТРУБКА МИРА, ТОПОР ВОЙНЫ И БЛЕДНОЛИЦЫЕ ДАЧНИКИ	117
ГОСТИ С ПЛАНЕТЫ ЦЕЛЛОФАНЧИК	129
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	138

ПРЕДИСЛОВИЕ

Квест (от английского *quest* — вызов, поиск, приключение) — увлекательная командная игра с головоломками, задачами и загадками, не решив которые невозможно достигнуть цели.

Этот вид интеллектуальных развлечений вышел в реальность из компьютерных игр (впервые — в Китае и Японии в 2006–2007 годах) и вскоре прочно поселился в мире.

Суть квеста заключается в выполнении специального тематического задания за ограниченное время.

Существует множество разновидностей квестов в реальности (например, эскейп-рум, перформанс, экшн-квест, городской квест), и число их постоянно растет.

Многие компании занимаются организацией квестов профессионально. Они предлагают свои услуги не только взрослым, но и детям. Так можно не придумывать ничего самим: заплатил деньги и сдал команду из 2–5 детей на час. Дверь за ними закрылась, праздник начался.

Мы тоже так делали. Ходили на квесты вместе с детьми. С трудом выбирались из Зазеркалья, путешествовали по страницам любимых книг. Однажды целый день носились по незнакомому городу в поисках ответов. Это увлекательно, интересно, но... не совсем то, что предлагаем вам мы.

Настоящий детский праздник не ограничивается часом-полтора, как в покупных квестах, да и детей часто бывает больше, чем можно по правилам. Хочется собрать всех друзей, сделать что-то такое, что понравится и запомнится гостям всех возрастов и характеров. Для этого еще двадцать лет назад мы придумали наши «ходилки», которые по сути являются тем, то сейчас называют квестами.

Позвольте повториться и напомнить вам, что это такое в нашем представлении. Для тех, кто не читал первую книгу, это необходимо. А если вы, дорогой читатель, с нами с самого начала, все равно пробежитесь глазами по знакомому тексту, освежите в памяти (ведь столько уже прочитано после!).

Предупреждаем: мы и дальше, заботясь о вас, будем вставлять в текст знакомые по первой книге истины, чтобы вы могли не искать их там.

Итак, квест (ходилка). Этим словом мы называем представления, суть которых проста:

дети или взрослые (смотря для кого придуман квест)
**ходят по заранее определенному маршруту,
встречая на пути к заветной (доброй и светлой) цели
разные препятствия и испытания,
с достоинством преодолевая их.**

Все наши квесты можно разделить на **две группы**:

- рождественские, новогодние;
- квесты ко дню рождения.

Квесты **ко дню рождения** тоже бывают двух видов: те, которые проводятся в квартире, и летние, дачные. Они похожи по форме, но очень различаются по степени сложности подготовки к ним.

Есть **еще одна классификация** наших квестов. В её основе — то, **для кого** придуман квест и **кем** проводится.

Сначала мы, взрослые, придумывали приключения для своих детей. И на Рождество, и на дни рождения. А потом дети подросли. Однажды снежным декабрьским вечером наши дети, пересмотрев видеозапись того, как вместо спокойного поедания конфет перед телевизором они, будучи в нежном детсадовском возрасте, спасали праздник — да что там праздник, мир! — в отдельно взятой квартире, решили нам отомстить. Мы узнали, что 31 декабря, прежде чем приступить к оливье и селедке под шубой, надо будет отправиться в путешествие.

Недалеко. По дому. Но ужасно далеко — вокруг света. Конечно, на прохождение квеста положено выделять час, но добрые дети, понимая, как важно для нас не опоздать на речь президента, выделили нам аж три часа, начав квест в 21:00. К нашей чести заметим, что мы справились за полтора.

На следующий год повторилось то же самое. Только путешествовали мы уже во времени. Сценарии к этим квестам писала наша дочь-подросток.

В этой книге мы будем придерживаться деления квестов на новогодние и ко дню рождения, а возраст участников укажем перед каждым сценарием.

Все квесты строятся **по одной схеме:**

- мирное, ничего не предвещающее начало;
- неожиданная завязка;
- путешествие по маршруту и выполнение заданий;
- победный итог.

На этот «скелет» вы можете нанизать сколько угодно своих оригинальных сюжетов, было бы желание!

Предварительная общая репетиция для такой «ходилки» не нужна. Главное — придумать завязку. Хорошо бы сделать ее неожиданной, такой, чтобы сказка начиналась внезапно, вдруг вырастая из самой обыденной ситуации. Тогда дети просто не успевают опомниться, они легко включаются в сценарий, даже не подозревая, что играют заранее приготовленные для них роли.

Главный режиссер сводит все идеи воедино, составляет маршрут, обсуждает с актерами все нюансы, костюмы. И строго-строго говорит: учите роль! Но, как правило, слова актеры учат в метро по пути на спектакль, поэтому на «ходилках» царит **Ее Величество Импровизация.**

«Ходилка» хороша тем, что позволяет построить вполне приличное праздничное представление, потратив на это минимум времени и сил.

Это особенно важно в те периоды жизни, когда дел невпроворот, когда очень трудно выкроить время не только на репетицию, но даже на саму встречу.

Как уже говорилось, квест — это когда *дети (под руководством одного из взрослых)* или **взрослые** (*эти сами справятся, достаточно схемы-карты*) ходят по заранее определенному **маршруту**.

Маршрут прокладывается **по квартире** (из комнаты на кухню, с кухни в ванную, из ванной в другую комнату и т. п.), в которой каждое место превращается то в пещеру дракона, то в море-океан (*это, как вы понимаете, ванная*), то во что-то совсем непонятное, но вытекающее из сценария и характера **сказочного** персонажа, там обитающего. Если квест проходит **на улице**, маршрут прорабатывается особенно тщательно.

В каждой точке маршрута участники квеста кого-то встречают, помогают, побеждают, получают то, зачем пришли, и направляются дальше.

Что за персонаж будет их ждать, что он будет делать, ведущий решает для себя сам. Заранее всем участвующим и ведущим дается задание: придумать, кого и как вы сыграете, чтобы в результате игроки ушли от вас, получив то, что искали (кусочек звезды, часть карты, огонек и т. п.).

Конечно, все персонажи должны вписываться в общую идею сказки. Так, если это путешествие по русским народным сказкам, то Буратино здесь неуместен.

В конце действия, обойдя всё и собрав все кусочки, частички и огонечки, **игроки решают главную задачу**, поставленную перед ними в начале пути. Они зажигают рождественскую елку, спасают Снегурочку, находят клад — словом, совершают то, ради чего отправлялись в путь.

Если это рождественский квест, то, конечно же, приходит **Дед Мороз** с подарками. Дети наперебой рассказывают ему о том, что они только что пережили, чтобы спасти Снегурочку или собрать упавшую и разбившуюся рождественскую звездочку.

А мы смотрим на них и каждый раз удивляемся: как же искренни они в своей радости, как просто доставить ее детям и как хорошо, что у нас есть это общее дело — **домашний театр**.

В квестах полно игр и соревнований. Все игры, которые мы проводили, кратко описаны в сценариях. Но для вашего удобства мы собрали их в **отдельный раздел сайта**. Там подробно расписаны реквизит и ход каждой игры. Сами игры перечислены по алфавиту.

В этой части книги вы найдете:

- **три рождественских квеста для детей;**
- **два новогодних квеста для взрослых;**
- **пять квестов ко дню рождения детей, проводимые взрослыми.**

Каждый сценарий начинается с того, что мы определяем:

- возраст людей, на которых рассчитано представление;
- место проведения действия;
- персонажей-детей и персонажей-взрослых;
- костюмы и реквизит;
- детали (например, подарки).

Далее приводится краткое содержание действия. Если в этом нет необходимости, то просто описывается сам ход праздника, с комментариями и пояснениями по мере развития событий.

Начинаем!

ГЛАВА 1

РОЖДЕСТВЕНСКИЕ И НОВОГОДНИЕ КВЕСТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ



Наши первые квесты были придуманы и проведены для малышей. Несколько лет подряд на Рождество мы спасали мир в отдельно взятой квартире.

Сценарии первых двух рождественских «ходилок», которые мы вам предлагаем, написаны достаточно подробно. Это наши первенцы, и отношение к ним было серьезным и трепетным.

Третья, более поздняя, написана схематично, так как мы стремились на бумаге передать только смысл происходящего. За красоту фраз и образность языка героя отвечал уже актер, его играющий. Вообще же в «ходилках» подробно описывается только завязка, далее составляется примерный план, а все остальное – в руках самих «актеров».

Обратим ваше внимание, что это не авторские тексты, оригинальные по форме и по сути. Это своеобразная **переделка, микс из хорошо знакомых детям сказок**, порою самого примитивного уровня. Но мы не ставили задачи создавать шедевры. Главное — совместное действие, которое объединяет взрослых и детей и творит настоящее рождественское чудо: волшебную сказку, где добро побеждает зло, а главные герои — мы сами.

ВОЛШЕБНЫЕ ОГОНЬКИ



Возраст детей: от 3 до 12 лет.

Место проведения: квартира.

Дети: одеты празднично, но не в карнавальные костюмы.

Персонажи-взрослые:

Мама. Мама детей, она отправляется с детьми по маршруту, ведет их.

Зима. Другая мама, переодетая, также ведет детей по маршруту.

Рыба-кит. Папы пошли; этот сидит в ванной, в темноте, только в тазике с водой горят плавающие свечи.

Царевна Несмеяна. Опять мама она на кухне обитает, ведь её задача — накормить детей полдником.

Великан. Папа, конечно; роль простая, хороша для дебюта: лежи себе под дверью в комнату, загородив проход, спи и похрапывай.

Снегурочка. Мама или старшая девочка, у этой роли есть слова.

Дед Мороз. Это может быть ваш сосед или профессиональный артист; его задача — вовремя появиться, обо всем расспросить и, конечно же, подарить подарки.

Костюмы и реквизит:

Зима. У нее обязательно есть **длинный шлейф** (мы, например, делали его из старого тюля), за который уцепятся дети, когда полетят в сказочную страну.

Рыба-кит сидит в самой ванной. На нем обычная темная одежда, которую дополняет и оттеняет только снаряжение водолазная маска с трубкой и ласты. В руках у него рыбы-игрушки (надувные или мягкие), по сценарию он подносит их к уху и выслушивает «мудрые советы» своих подданных. Перед ним в ванной стоит тазик с водой, в котором горят плавающие свечи. Это корабли, которые дети будут стараться не потопить, когда будут доливать в таз-море воду из лейки-тучки. Значит, нужна и лейка. А чтобы зажечь свечи — зажигалка.

Царевна Несмеяна, должна приготовить ведро для слез (не пустое, уже наполовину со «слезами»), все для полдника, а также все для рисования.

Великан. Главный его реквизит — ключ от комнаты, который висит у него на пальце.

Снегурочка, пока «заколдована», накрыта легким «ледяным» покрывалом из тюля. В комнате почти темно, только настольная лампа освещает разбросанные по столу кусочки **пазла** с изображением Снегурочки и Деда Мороза (их много продается перед Новым годом). Магнитофон с записью голоса замороженной Снегурочки спрятан так, чтобы дети его не видели, а сама Снегурочка могла незаметно нажать на кнопку и включить его. Таким образом, когда при полной ее неподвижности звучит бесцветный, холодный голос, создается эффект полной отморозенности ситуации. Дети собирают пазл в звенящей тишине, только малыши шепотом спрашивают друг друга, правда ли, что Снежная Королева может заморозить и их.

Дед Мороз. Даже если он не знает, что сказать, ему помогут активные мамы и сами дети. Главное, чтобы дедушка не забыл подарки.

Еще нужна **карта волшебной страны.**

Несколько общих слов о подарках и о реквизите:

Подарок, неперенный атрибут новогоднего или рождественского праздника, каждый родитель приносит сам и, подписав пакетик, опускает его в мешок Деда Мороза заранее.

Мы стараемся, чтобы дети получили то, о чем мечтали, тогда никому не будет обидно, несмотря на разницу в размере и стоимости подарков. Однако бывает так, что к моменту проведения праздника дети уже побывали на разных «елках», они задарены родственниками и друзьями, а все заветные желания закончились еще на прошлой неделе, когда вся страна отмечала Новый год. Тогда, наоборот, наши подарки носят символический характер, напоминающий, что мы празднуем Рождество Христово. Всем дарятся одинаковые вертепы, книжечки, поделки. Хорошо, если они подготовлены самими детьми заранее втайне друг от друга.

Реквизит. Каждый взрослый актер сам отвечает за то, чтобы все необходимое оказалось у него под рукой.

Так, Рыба-кит сам наливает воду, зажигает свечи и маскирует на шторке в ванной листочек со своими словами. Ситуация, в которой Кит, сидя в ванной, вспоминает, что забыл зажигалку, и посылает за ней Зимушку-Зиму, должна быть исключена. Для этого нужно каждому выдать список реквизита и напомнить, что наличие всего этого на месте надо проверить за несколько минут до спектакля.

Здесь есть где развернуться человеку-координатору, если у него есть административный талант, и есть где помучиться ему же при наличии только творческой натуры и полной административной бесполезности. Поэтому в идеале главный режиссер и мастер сцены должны быть двумя разными людьми.

Сценарий праздника:

Дети у елки ждут Деда Мороза. (Вместе с ними обязательно находится кто-то из взрослых, направляет их действия, организует, когда надо — рассказывает, останавливает.) Все вместе решают проверить, хорошо ли горят на елке огоньки. Огни зажигаются, но через несколько секунд гаснут и они, и свет в комнате, распахивается окно или балконная дверь и «сам» включается телевизор (монитор). На экране Снежная Королева. Она грозно и холодно произносит:

Я, Королева Снежная,
Своей ледяною властью
Повелеваю:
Дуйте, ветры холодные,
Метите, метели снежные,
Гасите на елках рождественских
Веселые огоньки!

Видеообращение Снежной Королевы записано заранее. В ее роли можно снять одну из мам или старших девочек или воспользоваться кадрами из мультфильма (фильма), самостоятельно их озвучив.

*Свет загорается, дети бегут поскорее закрывать окно и находят **карту волшебной страны**. Все недоумевают: что произошло, что за карта, какая на ней страна? Из-за двери слышится **музыка**, раздается голос¹:*

Вот север, тучи нагоняя,
Дохнул, завыл — и вот сама
Идет волшебница Зима.

Взрослый не дает детям выбежать за дверь, рассказывает их на диване для встречи Зимы. В комнату входит Зима.

¹ Пушкин А., Вот север, тучи нагоняя. Отрывок из поэмы «Евгений Онегин».

Зима:

Пришла, рассыпалась; клоками
Повисла на суках дубов,
Легла волнистыми коврами
Среди полей, вокруг холмов;
Брега с недвижною рекою
Сравняла пухлой пеленою,
Блеснул мороз. И рады мы
Проказам матушки зимы.

Взрослый ²:

Здравствуй, гостя Зима,
Просим милости к нам!
Песни севера петь
По лесам и полям!

Зима:

Здравствуйте! Вот и сама Русская Зима заглянула к вам в гости. Люблю я рождественским вечером смотреть, как веселятся дети вокруг красавицы елки. Только вот у вас елочка какая-то грустная, без огоньков.

Дети рассказывают, что произошло.

Зима:

Не грустите, дорогие мои! Я могу вам помочь. Снежная Королева — моя младшая сестра. Она, как и я, может повелевать ветрами и вьюгами, сыпать снегом и покрывать все вокруг льдом. Только очень уж холодный у нее характер. Поэтому ей подчиняются только самые злые ветра и вьюги. Она заколдовала огоньки на елке, но я знаю, как справиться с ее чарами. Для этого надо отправиться в волшебную страну. Не испугаетесь? Там нужно отыскать три волшебных огонька, принести их сюда и зажечь перед елкой. Тогда и ваша елочка вновь засияет огоньками. Я вижу, что у вас есть карта этой страны.

² Никитин И., Здравствуй, гостя-зима.

Зима рассматривает карту вместе с детьми, подробно объясняя старшим детям, куда и к кому надо пойти сначала, потом. На карте изображен маршрут «ходилки»; только комнаты, кухня и ванная нарисованы как пещера, замок и море — места, куда детям предстоит попасть.

Зима:

Не испугались? Тогда держитесь за мой плащ и полетели!

Дети «летят», держась за плащ-покрывало Зимы, по коридору до двери в ванную.

Зима³:

Прилетели на поляну

Прямо к морю-океану.

Поперек его лежит

Чудо-юдо рыба-кит.

(продолжает, открывая дверь:)

Чудо-юдо рыба-кит

Так проезжим говорит,

Рот широкий отворяя,

Тяжко, горько вздыхая:

Кит:

Путь-дорога, господа!

Вы откуда и куда?

Дети заходят в ванную. Там перед тазом с водой, в котором плавают зажженные свечи, сидит Кит. Кит повторяет свой вопрос. Дети все рассказывают, Кит задает им наводящие вопросы. Дети просят огонек для елки.

³ Ершов П., Конек-Горбунок.

Кит:

И у меня есть своя новогодняя водоросль, на которой горит морская звездочка. *(Достает, показывает.)* Мне было бы очень грустно, если бы она погасла. И огоньков для вас мне не жалко, видите, сколько их у меня! Только сначала я хочу испытать, достойны ли вы получить морской чудо-огонек.

Кит задает детям вопросы или загадывает загадки на морскую тему. Две игрушки, например, краб и рыба, которых он подносит к уху, как бы советуют ему. Кит хвалит детей, обещает дать огонек, нагибается за свечкой и вдруг восклицает:

Кит:

Ой-ой-ой! Беда, беда!

В море высохла вода!

Как ее осталось мало!

Помогите мне, друзья,

А иначе все пропало —

Без воды погибну я!

Вот вам туча грозовая,

(дает детям лейку с водой)

Лейте воду, не зевая.

Тише, тише, не спешите,

Корабли не затопите!

Игра 1. «Не потопите корабли!»

Дети по очереди льют воду из лейки в таз так, чтобы не затушить свечки.

*После игры Кит благодарит детей и торжественно вручает им бенгальскую свечу. Дети выходят из ванной, смотрят по карте, куда идти дальше. Им нудно «в терем» - на кухню, откуда доносятся рыдания **царевны Несмеяны**. Она плачет непрерывно, ведро со слезами уже почти полное. Дети останавливаются перед Царевной, думают, что делать.*

Зима:

Пока она плачет, мы не узнаем, где нам взять еще один огонек. Давайте попробуем ее рассмешить.

Каждый ребенок по очереди, как может, пытается ее рассмешить.

Царевна Несмеяна:

А я не просто так плачу, а по делу плачу. Мне батюшка-царь наказал приготовить праздничный полдник для дорогих гостей, а я не умею. Помогите мне! Я вот почистила мандарины и яблоки, их теперь надо посолить? А куда их положить? *(Сервируют стол.)* Еще надо сделать бутерброды, можно с вареньем и селедкой?

Она, конечно, все путает, дети с удовольствием ее поправляют накрывая на стол, раскладывая полдник и съедая его.

Когда мы делали эту «ходилку», дети наши были совсем малышами, а мы — правильными родителями, которые и помыслить не могли, чтобы дети после дневного сна и до вечера играли и ничего не ели. Его Величество Режим диктовал нам эту часть сценария.

Царевна Несмеяна:

Спасибо вам, дорогие мои, высушили вы мои слезы, а теперь угощайтесь. А огонечек для вас у меня есть, я его в морозилку уберу, чтобы он не потух, ладно?

Конечно, не ладно! Снова дети поправляют Несмеяну, помогают ей убрать со стола. Царевна сокрушается, что не вспомнит теперь, куда на столе ставить тарелки, стаканы и чашки, класть ложки и вилки. Она просит детей нарисовать ей подсказку.

Игра 2. «Нарисуй свою скатерть»

Оказывается, что стол застелен не скатертью, а большим листом бумаги. Царевна предлагает детям обвести карандашом свою тарелочку, а потом красиво раскрасить получившийся круг. Задача взрослых на этом этапе — подсказать детям, что из кружочков получатся небесные светила или цветы, из вертикальных линий — деревья, словом, подтолкнуть их фантазию.

Царевна Несмеяна:

Теперь, когда вы будите приходить ко мне в гости, я никогда не забуду, кто где сидит и куда ставить вам тарелочки!

Вдоволь порисовав, огонечек (бенгальскую свечу) дети забирают, с девушкой прощаются. А у той остается прекрасная скатерть — картина, где на тарелках плывут корабли, из вилок получились деревья, а стаканы превращены в солнце и луну.

Зима:

Подкрепились? Снова в путь! Нам надо спешить, пока не проснулся злой великан.

*Они летят к комнате, у дверей которой сладко спит **великан**. У него на пальце — ключ от комнаты.*

Зима⁴:

Это Робин Бобин Барабек.

Он уже скушал 40 человек,

И корову, и быка,

И кривого мясника,

И телегу, и дугу,

И метлу, и кочергу.

Скушал церковь, скушал дом,

И кузницу с кузнецом,

И подушку, и кровать,

на полу улегся спать.

Спит, загородил проход!

Он вход в пещеру стережет!

Видите, на пальце ключ?

Надо тихо

Снять его и дверь открыть,

Да его не разбудить,

Ведь если он проснется вдруг,

⁴ Чуковский К., Робин Бобин Барабек.

Будет плохо всем вокруг.

Всех детей в один присест

Он вместе с тапочками съест.

Аккуратно берите ключ, да не забывайте отгонять он него мух, ведь они могут разбудить великана.

Про мух мы придумали потому, что предположили, что не все же дети вместе будут забирать у великана один маленький ключик, а остальным тоже надо чем-то заниматься. Но мухи не понадобились, так как еще в процессе рассказа Зимы о том, как грозен и голоден этот великан, трехлетние, тихонько пятясь, скрылись в соседней комнате, а те, что чуть постарше, прятались за спину единственного в компании школьника. Он и снимал ключ с пальца великана, став сразу в глазах малышей самым бесстрашным героем.

*Дети снимают с пальца ключ, открывают комнату, входят в нее. Звучит таинственная музыка. В центре комнаты на стуле сидит замороженная **Снегурочка**. Она «говорит» (включает запись):*

Ой вы, детки мои милые,
Детки добрые и смелые,
Заморожена Снегурочка
Королевой злою, Снежной.

Недвижимы мои ноженьки,
Не поднять мне даже пальчика,
Вся я словно глыба снежная,
Ледяная и холодная.

Я спешила к вам веселая
И несла свои подарочки,
А теперь сажу, не двигаясь.
Только вы помочь мне можете!

Был расколот на осколки
Королевой злой, безжалостной
Мой портрет и деда милого.

Если же его почините,
Соберете все в картинку вы,
То растает глыба снежная,
Оживет опять Снегурочка!

Игра 3. «Пазл»

Дети собирают пазл с изображением Деда Мороза и Снегурочки.

Снегурочка «размораживается», дарит детям огонек, все вместе они идут к елочке, зажигают бенгальские свечи, гирлянда на елке тоже загорается огоньками.

Зима:

Теперь можно и Деда Мороза встречать!

Снегурочка:

А вот и он!

Входит Дед Мороз, поздравляет, спрашивает, почему он еле нашел дорогу, почему было темно... Дети с удовольствием рассказывают. А потом, конечно, стихи, песни, подарки.

Всё!

РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ЗВЕЗДА



Возраст детей: от 3 до 12 лет.

Место проведения: квартира.

Дети: одеты празднично, но не в карнавальные костюмы.

Персонажи-взрослые:

Госпожа Рождественская сказка. Одна из мам, взявшая на себя роль ведущей.

Кикимора. Другая мама или старшая девочка, играющая наравне со взрослыми.

Леший. Папа. Он сидит на кухне, там его дупло.

Баба Яга. Та или тот, кто может хорошо спеть романс.

Трехголовый змей. Папа.

Иван Царевич. Папа худощавого телосложения, обладающий располагающей внешностью (чтобы дети не решили, что это Кошей Бессмертный).

Аленушка. Роль простая, почти бесцветная: сиди себе в уголке с грустными глазами и жди спасения.

Дед Мороз. Как и в предыдущей «ходилке», главное, чтобы подарки не забыл.

Костюмы и реквизит:

Госпожа Рождественская сказка появляется в красивом темном платье со шлейфом, она должна быть очень красивой. Ее реквизит — плащи пастухов, овечек и повязки на глаза — лучше заранее припрятать в комнате, чтобы она не выходила с котомкой, а просто достала их как бы из ниоткуда.

Кикимора. Играющей ее даме надо самой найти свой стиль. От безобразно бесформенной зеленой массы до кокетливой (но, опять же, зеленой) леди — главное, чтобы костюмчик сидел. Из реквизита у нее должна быть посуда, из которой она пытается угостить путников своим варевом, кружка с водой (можно ведро с водой и кружку), кусочек звезды.

Леший. Как одет — в общем, не важно. Ведь его почти не видно, он сидит за столом и «над золотом чахнет» — перебирает в сундуке свои сокровища.

Сундук у него солидный, а на внутренней стороне крышки к нему приклеен листочек со словами, чтобы Леший чувствовал уверенней себя. В сундуке у него цветик-семицветик, пакетик, перстень Царь-девицы и перо Жар-птицы.

Баба Яга. Это классика жанра; во что ее одеть, не мне вас учить — это все знают. *Скажу только, что однажды мы постарались и сделали чудный носик из папье-маше. Он уже не один год в одно мгновение превращает любую симпатичную женщину в Бабу Ягу.* Главное, чтобы бабушка не забыла припрятать в своих лохмотьях кусочек звезды.

Трехголовый Змей. Этого персонажа может играть крупный папа, на которого надето пончо (можно взять большой квадратный кусок ткани, сложить его по диагонали, сделать дырку для головы, закрепить на запястьях). В такой одежде человеческое тело теряет привычные очертания. Человек сидит за столом, его ног не видно. А на голове и руках у него надето по коробке из-под обуви, из них торчат языки и зубы, к которым прикреплены глаза — вот уже это и не коробки вовсе, а головы страшного Змея. У Змея есть сразу три кусочка звезды.

Наши Змей-папа как-то умудрялся из пастей этих картонных голов и водой на детей побрызгать, и хлопушку взорвать. Если и у вас есть такой умник, то пусть он сам эту хлопушку и брызгалку и подготовит, а также заранее испытает. Только важно не перестараться, быть не совсем страшным, а то маленькие дети просто убегут или заплачут.

Иван Царевич. Поскольку он находится в плену у Кикиморы, праздничных кафтанов быть не должно. Простой русской рубахи и любых штанов достаточно. Если рубахи нет, можно и вообще без нее — это подчеркнет жестокость Кикиморы и истощенность страдальца. Главное, чтобы наш герой не забыл сделать цепи и приковать себя ими в живописной позе.

Аленушка. Русская красавица в народном костюме. У нее есть кусочек звезды.

Краткое содержание действия:

В темном холле горит на полу свеча. Вокруг нее взрослые рассаживают детей. Уже сама обстановка (полутьма, свеча) создают ощущение таинственности и ожидания чуда. Дети смотрят на огонь, разговоры постепенно стихают. Появляется **Госпожа Рождественская сказка**. Она говорит тихо, торжественно, создавая нужное настроение и как бы перенося детей на две тысячи лет назад, к костру пастухов в рождественскую ночь.

Дети получают от нее плащи, надевают их. Она дарит каждому небольшую овечку (мягкую игрушку), и дети становятся настоящими пастухами. Неожиданно звучит резкая, неприятная музыка, и противные голоса кричат: «Вам дороги не найти...» Это всякая сказочная нечисть (**Кикимора, Леший** и прочие) сорвали с неба рождественскую звезду, разломали ее на части и попрятали их в своих берлогах.

«Как же быть? — волнуется Госпожа Рождественская сказка. — Ведь без звезды не только пастухи, но и волхвы не найдут пути к родившемуся Спасителю!» Дети, конечно, готовы бежать, искать, спасать. Но важно, что не оружием придется им воевать, ведь зло побеждается только добром, поэтому главное — творить по пути добрые дела.

Дети попадают к Кикиморе, которая только притворяется доброй. На самом деле она прячет у себя не только кусочек звезды, но и Ивана Царевича, прикованного цепями к стене. Он так отощал, что его вполне можно принять за Кощея Бессмертного.

И все же, несмотря на возражения Кикиморы, дети делают доброе дело: дают пленнику напиться воды, отчего тот обретает былую силу, разрывает цепи. А Кикимора, чтобы загладить свое коварство, отдает детям кусочек звезды.

Дальше путь лежит к Лешему, который прячет у себя не только звезду, но и сестру Иванушки — Аленушку. Леший оказывается таким «Плюшкиным», копящим все про запас. Аленушку он не отдает, а меняет.

Аленушка рассказывает детям, что еще три кусочка звезды у Трехголового Змея. Дети, конечно, бесстрашно отправляются к нему.

Они заходят в мрачную комнату, где и сидит Змей, головы которого сперва мирно беседуют друг с другом, потом ссорятся и, наконец, загадывают детям загадки.

Первая голова отваливается, когда дети называют имя Георгия Победоносца, вторая — князя Петра и княгини Февронии Муромских, а третья — когда дети начинают петь рождественский тропарь.

Дети находят кусочки звезды, пытаются сложить их, видят, что не хватает всего одного.

Он находится у Бабы Яги, и она его не отдает — просто из вредности. Тут все принимаются ее жалеть и обнимать-целовать, бабуса добреет на глазах. Дело сделано.

И конечно же, как только звезда вновь сияет во всей своей красе, все находят свою дорогу. В том числе и Дед Мороз, который звонит в дверь.

Сценарий праздника:

Сцена 1.

*Слышится волшебная музыка, появляется **Госпожа Рождественская Сказка**. Она рассказывает детей вокруг свечи на пол и предлагает им послушать сказку.*

Госпожа Рождественская Сказка:

Хотите, я расскажу вам сказку? Садитесь поближе.

Много-много лет назад в такую же холодную зимнюю ночь в далекой стране сидели у костра пастухи. У них были плащи, чтобы укрыться от холода и ветра (*раздает плащи детям*), каждый из них любил своих маленьких овечек и заботился о них (*раздает овечек*). Они грелись у костра и беседовали, а звезды светили им в темноте. Одна из звезд была ярче и больше других и как бы звала их за собой. И вдруг они услышали чудесные звуки, которые волшебной песней неслись к ним с небес. Это пели небесные ангелы.

Звучит Рождественское песнопение.

Ангелы пели о том, что в эту ночь родился на земле Спаситель мира Иисус Христос. Ангелы спешили поклониться Божественному Младенцу. «Пойдем и мы поклонимся Ему, — решили пастухи. — А эта яркая звезда укажет нам дорогу». Эта звезда рождественской ночью вела к вертепу не только пастухов. Великие мудрецы Востока — волхвы — уже два года шли за ее светом. Даже природа: звери лесные, цветы полевые — любовались этой звездой.

Берите же и вы своих овечек, и отправимся в путь, найдем и мы рождественский вертеп.

Дети встают, чтобы отправиться в путь, но вдруг раздается резкая музыка, грубый смех и голоса.

Голоса:

— Вам дороги не найти!

— Вы погибнете в пути!

— Разорвем звезду на части!

Госпожа Рождественская Сказка:

Вот так горе, вот несчастье!

Змей Горыныч, Леший, Кикимора — все эти злыдни унесли рождественскую звезду, разломали ее на части! Части звезды они спрятали в своих берлогах в надежде, что никто не сможет прийти поклониться Спасителю. Как же быть пастухам, волхвам? Да и Дед Мороз не найдет дорогу к нашей рождественской елке. Что делать? *(Идти искать.)* А вы не испугаетесь? Ведь придется встретиться с Кикиморой и Лешим, а может быть, и с самим Змеем Горынычем и Бабой Ягой? *Нет!* А чем вы собираетесь бороться с ними? *(Дети предлагают взять различное оружие.)* Нет, этим их не победишь, они же все сказочные, волшебные, оружием их не возьмешь. Они очень, очень злые, а чем побеждается зло? *(Добром.)* Только добрыми делами вы сможете победить их, только добрыми делами! Готовы? *(Да!)* Тогда отправимся в путь! Но дорогу в сказочную страну никто не должен знать, поэтому я завяжу вам глаза.

Госпожа Рождественская Сказка завязывает глаза детям и ведет их под музыку ко входу в пещеру (к двери в комнату, завешенной тканью). Фактически они просто бегут по холлу «паровозиком» с завязанными глазами.

Сцена 2.

Госпожа Рождественская Сказка *(снимает повязки с глаз детей)*:

Смотрите-ка, чья-то пещера! Начнем наши поиски с нее. Не забывайте про добрые дела! Залезайте по одному, кто самый смелый?

Залезают под покрывалом в комнату — пещеру Кикиморы. Там полумрак. Везде зеленая мишура — это водоросли. За оконной шторой прикован цепью к батарее Иван. Его не видно.

Кикимора встречает детей ласково, расставляет-рассаживает. Она представляется, все время проговариваясь, спохватываясь и исправляясь.

Кикимора:

Я Кикимора, я болотная,
Очень злобная и голодная!
Ой, то есть я хотела сказать:
Очень добрая, благородная.
Коль ко мне вы попадете,
То утонете в болоте!
Ой, нет, нет, не то:
Лучше друга не найдете, вот!
Очень я люблю гостей,
Не сберете вы костей!
Ну то есть знаю много новостей!
Приготовлю вам угощение:
Из лягушек суп — объедение,
На второе — котлеты из глины,
А компот — из болотной тины.
Кто отведаст, тот отравится.
Нет, я хотела сказать:
Кто отведаст, сразу свалится!
Нет, опять не то...
Кто отведаст — не нахвалится! Вот!

Госпожа Рождественская Сказка:
Что-то мне здесь не очень нравится!
Как вы думаете, друзья,
Можно ей доверять?

Дети:

Нельзя!

Из-за шторы доносится стон: «Воды!»

Госпожа Рождественская Сказка:

Слышите, кто-то стонет,
Кто-то просит воды?

Кикимора:

Нет, это собака воеет,
Это кричат коты.

Госпожа Рождественская Сказка:

Держишь кого-то в неволе? Просят воды, налей!

Кикимора:

Тайну я вам открою: это скрипит Кощей.

Открывает штору, там Иван.

Вот он висит, постылый,
Цепью своей трясет.
Только вернутся силы,
Если воды попьет.
Вырвется он на волю —
Не миновать беды!
Я его щас прикрою.

Иван:

Дайте глоток воды!
Милые дети, знаю,
Праздник у вас, друзья.
Сжальтесь же надо мною
Ради такого дня!
Как вам не стыдно, бабушка,
Я не Кощей, я Иванушка!
Зачем меня поймали
И в цепи заковали?

Кикимора:

Какая я те бабушка?

Да кто тебя воспитывал?

Кощей это, ребятушки,

Даром что упитанный!

Иван:

Иванушка!

Кикимора:

Кощеюшка!

Кощеюшка!

Иван:

Иван!

Госпожа Рождественская Сказка:

Нетрудно тут запутаться.

Где правда, где обман?

Дети под руководством Госпожи Рождественской Сказки совещаются и решают, что надо сделать доброе дело: дать воды Ивану. Тот пьет воду и разрывает цепи.

Кикимора:

Не сердитесь, не губите,

Что хотите, попросите,

Все отдам, лишь отпустите!

Госпожа Рождественская Сказка и дети просят кусочек звезды, она отдает и убегает.

Госпожа Рождественская Сказка:

Как бы узнать, где остальные кусочки? Нам они так нужны! Дороже их ничего для нас нет.

Иван:

Тогда ищите у Лешего, он всегда ворует у людей самое дорогое и прячет в своем дупле. Держит он там и мою любимую сестрицу Аленушку, не отпускает, все думает, на что бы обменять ее подороже. Может быть, вам удастся спасти Аленушку?!

Госпожа Рождественская Сказка:

А где живет Леший?

Иван:

В огромном дупле старого дуба. Только найти это дупло непросто: ведь человек к Лешему попасть может, только если в лесу заблудится. Вот Аленушка, сестрица моя, в лесу заплутала, куда идти не знала, так прямо к Лешему и угодила. А сам, по доброй воле, человек заблудиться не может! Так что и не знаю, что вам подсказать.

Госпожа Рождественская Сказка:

Что же нам делать? Как пойти туда не знаю куда? *(Дети предлагают варианты.)* Придумала! А давайте возьмемся за руки и пойдем с закрытыми глазами! Тогда мы уж точно не будем знать, куда идем, и попадем к Лешему!

Иван:

В добрый путь! Надеюсь, вам удастся найти звезду и освободить Аленушку!

Сцена 3.

*Дети доходят до дупла (вход в кухню). Они тихонько входят, **Леший** не замечает их. Он сидит за столом и перебирает свои драгоценности. В углу — **Аленушка**, к ней не пробраться.*

Дети:

Леший, отдай нам Аленушку!

Леший:

Невоспитанные дети!

Хоть бы «здрасьте» иль «приветик».

Я гостей к себе не ждал,

Я сокровища считал!

Это — цветик-семицветик,

Положу его в пакетик,

Лепесточки засушу,

Никому не покажу.

Это — перстень Царь-Девы,

Это — часть хвоста Жар-птицы.

Все припрячу в сундучок,

В сундучок да на крючок!

Госпожа Рождественская Сказка:

Но зачем тебе все это?

Леший:

Это? Для авторитету!

Все умею, всем владею,

Захочу — продам Кощею,

Захочу — так обменяю.

Ничего не потеряю.

Всех на свете я богаче!

Госпожа Рождественская Сказка:

Но Аленушка-то плачет!

Леший:

Но товар-то — загляденье!

Змей Горыныч на съеденье

У меня ее все просит,

Только выкуп не приносит.

А Кощей жениться хочет,

Обещал ведро монет!

Бабка-Ежка зубы точит,

Хочет съесть, а денег нет.

Я уж с ней не прогадаю,

Очень выгодно сменяю.

Госпожа Рождественская Сказка:

Ребята, он хочет меняться, может быть, найдем, что предложить ему за Аленушку? *(Да!)*

Все предлагают Лешему что-то из личных вещей, он все с жадностью берет, сначала ему мало и мало, а потом он отпускает Аленушку.

Леший:

Столько я насобирал!

Я в сто раз богаче стал!

Не нужна теперь девчонка,

Отпускаю я Аленку! *(Отпускает.)*

Ну а я свой сундучок

Спрячу в дальний уголок,

Вдруг в дупло залезут воры? *(Пробует поднять, не может.)*

Только очень он тяжелый.

Не поднять, его, не сдвинуть! *(Задумывается.)*

Так, придется что-то вынуть. *(Достает, показывает детям.)*

Это чье? Бери скорей!

Ишь, дал мне что потяжелей! *(Снова достает вещь.)*

Забирай и ты обратно. *(Достает следующую, но тут же убирает.)*

Отдавать так неприятно!

Может, сдвину сундучок? *(Пробует.)*

Нет! А это чей носок *(платок, листок)*? *(Отдает, а потом очень нервно.)*

Надавали, наложили,

Весь сундук мне захламили.

Что же делать, как мне быть?

Госпожа Рождественская Сказка:

Все ребятам возвратить!

А я тебе пришлю новый, красивый и легкий сундук.

Леший:

Согласен! Только прямо сегодня пришли!

Аленушка:

Низкий поклон вам, ребяташки, благодарю вас за спасение мое. Чем же мне отблагодарить вас? *(Задумывается.)* А! Есть у меня нечто волшебное, прямо в руки мне с неба упало и ярко блестит! Вот, возьмите это чудо. *(Дает кусочек звезды.)*

Госпожа Рождественская Сказка:

За то, что не пожадничали, опять добром зло победили, кусочек звезды получили.

Аленушка:

Так это кусочек звезды! А ведь остальные кусочки страшно и подумать где! Три из них у Трехголового Змея. Когда он прилетал к Лешему, чтобы меня съесть, хотел этими кусочками откупиться, да Леший не взял — маленькой ему показалась плата. А живет Змей в каменной пещере. Неужто к нему пойдете? *(Да!)* Только помните: Змея мечом не возьмешь. Каждая из голов свой секрет имеет. Каждому, кто сразиться хочет, Змей трудные загадки загадывает. Как отгадаешь, так сразу же его и победишь.

Дети уходят.

Сцена 4.

*Дети входят в комнату-пещеру. Там среди факелов сидит Трехголовый Змей.
Он стонет.*

Змей (*говорит не одна голова, а все три по очереди*):

Первая голова:

Мне сегодня недужится:

Голова моя кружится,

Вторая голова:

А вторая болит,

Третья голова:

Ну а третью тошнит

От голода!

Первая голова:

Мне бы парочку воинов,

На конях да откормленных.

Третья голова:

Конь на обед,

Молодец на ужин —

Вот кто мне нужен!

(Замечает детей.)

Вторая голова:

Вот удача из удач!

Тут от счастья хоть плачь!

Первая голова:

Пастушонки на обед!

Первая голова:
Пастушачий винегрет!

Третья голова:
Эй, что слева голова,
Я обедаю сперва.
Мне вот этот по зубам!

Первая голова:
Обойдешься, не отдам!
У тебя зубов-то нет,
Это мой стоит обед.

Третья голова:
Что?! Зубов?! Ну, берегись!
Укушу!

Вторая голова:
Остановись!
Настроенье к ужину
Портить нам не нужно.
Тут на всех по пастушонку.

Госпожа Рождественская Сказка:
Эй, хвастливая душонка!
Что гордишься сам собой,
Выходи на честный бой!

Вторая голова:
Ой, ребятки, ха-ха-ха!
Насмешили старика!
Ведь меня мечом не взять,
Моей смерти не сыскать.

Госпожа Рождественская Сказка:

Неужели нету силы,
Что б тебя остановила?

Первая голова:

Есть один святой на свете,
Но его не знают дети.
Он копьем пронзает змея,
Я назвать его не смею,
Очень я его боюсь,
Как услышу — отвалюсь.

Дети называют Георгия Победоносца, голова отваливается.

Остальные головы (*плачут*):

Нас осталось только две!
Мы напомним о себе!
Ну-ка брось-ка в них гранату!

Взрыв хлопушки с конфетти.

Испугались, пастушата!
Подыши на них огнем!

Разбрызгивается вода.

Получается — дождем.

Госпожа Рождественская Сказка:

Не пугай, мы не боимся!
Эй, вторая голова,
Выходи, давай сразимся!

Вторая голова:
Отгадайте-ка сперва
Очень трудную загадку.

Госпожа Рождественская Сказка:
Что ж, попробуем, ребятки.

Третья голова:
Что молчишь? Давай загадку.

Вторая голова:
Что-то мне уже не сладко.
Я боюсь произносить:
Отгадают — мне не жить.

Третья голова:
Все равно сказать придется.

Вторая голова:
Что-то сердце сильно бьется,
Что-то в горле сухо стало...
Ну да что ж, начну, пожалуй.
Много лет тому назад
Мой крылатый старший брат
Над княгиней потешался:
В ее мужа превращался,
С ней наедине встречался,
Над святыми насмехался.
Побежден он был потом
Данным ангелом мечом.
Там, где кровь его попала,
Сразу язва возникала.
Змея сильный победитель
От болезни тосковал,

Но на Бога уповал.
И послал ему Спаситель
Исцеление одно.
Отгадайте, в чем оно,
Как героев этих звали,
Где они все проживали?

Дети называют св. Петра и Февронию, город Муром. (Наши малыши незадолго до праздника были в Муроме, где слышали эту историю. Прочтите с детьми о Петре и Февронии заранее, чтобы они могли отгадать загадку).

Вторая голова:
Отгадали!!! Что ж, прощай,
Поцелуемся давай.
Остаешься ты одна,
Победи их, Голова,
Съешь их всех, я отвалюсь. *(Отваливается.)*

Третья голова:
Съем их всех, не подавлюсь.
Ха-ха-ха!

Госпожа Рождественская Сказка:
Смеешься рано,
Говори, в чем твой секрет!

Третья голова:
У меня секретов нет!
Я ничем не победима:
Не огнем и не мечом,
Ни загадкой, ни отгадкой,
Ни рождественской колядкой —
Не пронять меня ничем.
А тебя я первым съем.

Госпожа Рождественская Сказка:

Что же делать нам, друзья?

Совещаются. Принимают решение помолиться. Поют Рождественский тропарь.

Третья голова:

Ой! Вот этого не надо!

Замолчите, пастушата!

Этих слов не выношу,

Замолчите, укушу!

Дети поют тропарь второй раз.

Третья голова:

Ой, в глазах моих темнеет!

Пожалейте, дети, Змея!

Ненавижу я молитву,

Для меня страшнее битвы

Звуки этих слов святых.

Не хочу я слышать их!

Дети поют тропарь третий раз.

Третья голова:

Чую, смерть моя настала.

Спрячусь я под одеяло,

Схоронюсь я от беды.

Вот кусочки от звезды.

Змей прячется под одеяло, бросает детям кусочки звезды.

Госпожа Рождественская Сказка:

Теперь этот змей никому не страшен, оставим его в покое. Давайте попробуем собрать и склеить звезду. Вот как много кусочков мы уже нашли!

Складывают кусочки и обнаруживают, что одного не хватает.

Ах, где же нам его искать?!

Сцена 5.

*Из-за двери слышится голос, это **Баба Яга**:*

Баба Яга:

Ищите, ищите, ищите — свищите!

Не найдете никогда!

Да-да-да! Да-да-да!

Госпожа Рождественская Сказка:

Кто же это там дразнится? Пойдемте, посмотрим.

Выходят в холл. Там их встречает Баба Яга. Она поет (мотив «Пара гнедых»⁵).

Баба Яга:

Баба Яга с костяною ногою —

Страшная, вредная, злая карга.

Только я в детстве была не такою.

Баба Яга, ой да Баба Яга!

Леший с Кощеем, Дракончик трехглавый,

Ванька-дурак и царевич Иван —

Каждый искал здесь еды иль отравы

И на печи у меня засыпал.

⁵ Романс «Пара гнедых», музыка Я.Пригожего, слова А.Апухтина (вольный перевод из С.Донаурова), исполнение П.Лещенко.

Где ж вы теперь, в какой новой избушке

Ищете вы свой кусок пирога?

Я здесь грущу, одиноко старушке.

Баба Яга, ой да Баба Яга!

Я вам ни за что, ни за что не отдам последний кусочек звезды! Я очень вредная.

Госпожа Рождественская Сказка:

Но почему же? Неужели тебе не жалко всех, кто не может найти дорогу к вертепу с Богомладенцем?

Баба Яга:

Жалко? А меня кто-нибудь жалел? А меня кто-нибудь любил?

Госпожа Рождественская Сказка:

Ребята, знаете, что я подумала? Хоть она и страшная, и вредная, и злющая, но такая несчастная, ведь ее никто не любит. Давайте мы ее все вместе пожалеем.

Дети подходят к Бабе Яге и начинают ее жалеть и обнимать. Она добрееет на глазах и отдает им последний кусочек звезды. Дети склеивают звезду (скотчем с обратной стороны) и обходят с ней все комнаты, при этом поют рождественский тропарь; в комнатах зажигается свет. Наконец дети входят в комнату с елкой; на ней загораются огоньки. Звонок в дверь — это пришел Дед Мороз.

Дед Мороз:

Здравствуйте, ребятки! Извините, что задержался. Вот какая история получилась: шел я к вам по зимнему лесу, и было светло, как днем, потому что яркая звезда освещала все вокруг. Но вдруг она исчезла, и стало так темно, что я заблудился. А как снова эта яркая звездочка на небе появилась, так я сразу из леса выбрался и ваш дом нашел. Много подарков принес я вам. Надеюсь, что и вам есть чем меня порадовать. Расскажите-ка мне стихотворение или спойте песенку!

Дети поют и рассказывают, Дед Мороз дарит им подарки.

Всё!

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОРОСЕНКА ФУНТИКА⁶



Возраст детей: от 3 до 12 лет.

Место проведения: квартира. Три комнаты, кухня, коридор.

Персонажи-дети:

Поросенок Фунтик. Как и Бамбино, это самый маленький ребенок в нашем коллективе.

Обезьянка Бамбино.

Сыщики. Мальчики постарше, которым уже интересно самим кого-нибудь сыграть наравне со взрослыми. *Нашим сыщикам было по 9 лет.*

Не все дети с радостью втягиваются в действие. Некоторые считают себя уже слишком взрослыми, чтобы бегать с малышами за ведущим, но принять участие в празднике им тоже хочется. Тогда можно предложить им самим придумать себе роль. Так у нас появились:

⁶ Здесь и далее в сценарии все основные персонажи и некоторые их реплики взяты из известных мультфильмов: Мультфильм «Приключения поросёнка Фунтика», режиссер А.Солин, сценарий В.Шульжика и Ю.Фридмана, Мультфильм «Крокодил Гена», режиссер Р. Качанов, по мотивам книги Э.Успенского «Крокодил Гена и его друзья».

Собачка Бабы Яги. Один из старших мальчиков залез под стол и оттуда лаял, попрошайничал, чем действительно украсил сцену.

Пес. Другой взялся изобразить машиниста из известной детской песенки («Едет, едет паровоз, две трубы и сто колес, две трубы и сто колес, машинистом рыжий пес»⁹). Машинист строил всех «паровозиком» и «возил» под эту песенку от сказки к сказке.

Иван Царевич. Тоже старший сын. Он сидел в плену у Бабы Яги.

Персонажи-взрослые:

Дядюшка Мокус. Самый активный и ответственный папа.

Госпожа Белладонна. Самая эффектная мамочка. Ведь как говорила про себя сама Белладонна, она «дама приятной наружности».

Баба Яга. Персонаж всем хорошо известный, главное, сделать ее не очень страшной.

Госпожа Метелица. Это может быть мама или бабушка в бело-голубом одеянии.

Старуха Шапокляк. Дама в строгом костюме и шляпке; из сумочки может выглядывать крыса (игрушечная).

Костюмы и реквизит:

Фунтик. Детский карнавальный костюм поросенка. Можно только шапочку или маску.

Бамбино. Детский карнавальный костюм обезьянки. Можно только шапочку или маску.

Сыщики. Простая одежда. На нее сверху надеты костюмы Снегурочки, или хотя бы их части, например, шапочка с косичками или шубка.

Собачка бабы Яги и Пес. Детский карнавальный костюм собачки. *У нас было два костюма собак (шапки, грудки, шортики), которые эти одиннадцатилетние «слоники» с трудом натянули на себя.*

Иван Царевич. Достаточно рубашки в русском стиле или головного убора.

Дядюшка Мокус и Госпожа Белладонна. Посмотрите мультфильм «Приключения поросенка Фунтика» или иллюстрации к книгам Шульжика Валерия Владимировича о Фунтике и поймете, во что их одеть.

⁹ Песня «Едет, едет паровоз, две трубы и сто колёс», слова С.Эрнесакса, русский текст В. Татарина, музыка Г. Эрнесакса.

Только Белладонна еще и костюм Деда Мороза на себя надела в начале представления. У нее припрятан лист с приказом об аресте Мокуса.

Баба Яга, госпожа Метелица, Старуха Шапокляк. С костюмами этих милых дам тоже все понятно, каждая мама сама свою героиню создает, сама реквизит к своим играм подбирает и раскладывает.

Метелице понадобятся: таз с мыльной водой и коктейльные трубочки; клубки ниток белого и разных оттенков синего и голубого цветов; мешок с ватными снежками (не менее чем по два на каждого ребенка).

Баба Яга припасла двух голодных Снеговиков. Каждый из них нарисован на большом листе ватмана. Снеговики состоят только из двух частей: туловища и огромной головы. Рот Снеговика представляет собой отверстие такого размера, чтобы в него можно было закинуть ватный снежок с небольшого расстояния. С обратной стороны к этому рту по диаметру прикреплен голубой мешок для мусора. Дети будут «кормить» снеговиков: кидать им в отверстие пасть снежки. В конце игры все снежки окажутся собраны в мешки-рты. Снеговиков держат Баба Яга и Белладонна.

Для мастер-класса по полету на ступах понадобятся две корзины для бумаг и два веника. Корзина для бумаг превращается в ступу. Для этого ее можно обшить коричневой или серой тканью. Декорировать бумагой смысла нет, ведь в ступу засовывается нога, ступа скользит по полу, порой падает. Бумага не выдержит и двух полетов. Можно взять любое ведро, в которое войдет детская ступня. Овальные ведра для мытья полов вмещают даже ноги мам, в которых вдруг проснулось что-то такое, что они тоже решили полетать если не на метле, то в ступе. А веник служит как раз метлой, Баба Яга им рулит, придает ускорение, да и просто машет от полноты чувств. Летать хорошо!

Да, не забудьте торт для Бабы Яги!

Сценарий праздника:

Завязка расписана подробно, поскольку это та часть, которая напоминает театральное действие. Проходит она в большой комнате, где можно собрать всех одновременно.

Далее, в остальных частях, царит импровизация.

Сцена 1.

Звучит музыка из мультфильма про Фунтика. Появляется Дядюшка Мокус.

Дядюшка Мокус:

О! Как много здесь веселых лиц! Здравствуйте, дорогие друзья! Сорок лет я езжу на своем стареньком автомобильчике по городам и показываю фокусы, ведь фокусы — это ловкость рук и никакого мошенничества. Мотор моего автомобильчика тоже фокусничает: взял и заглох прямо перед вашим домом. Но знаете, друзья, я даже рад, что я здесь застрял. Ведь среди вас я вижу моих верных друзей: обезьянку Бамбино и поросенка Фунтика. А это значит, что сегодняшнее представление будет особенно веселым!

Поет песенку из мультфильма:

Пусть стар пиджак и нос твой красен,

Душа должна быть молода!

привлекая на «сцену» Фунтика и Бамбино во время припева:

Дядюшка Мокус:

Ах, Фунтик, ты со мной согласен?

Фунтик:

Конечно, да! Конечно, да! Конечно, да!

Дядюшка Мокус:

Бамбино, ты со мной согласен?

Бамбино:

Конечно, да! Конечно, да! Конечно, да!

Дядюшка Мокус показывает фокусы.

Дядюшка Мокус:

А теперь мои маленькие друзья артисты выступят перед вами. Бамбино, твой выход!

Бамбино. рассказывает стихотворение, поет, пляшет — всё, что может маленький актёр.

Дядюшка Мокус:

Пожалуйста, поприветствуем Фунтика!

Фунтик читает стихотворение. В конце его выступления слышится голос Белладонны, переодетой в Деда Мороза. С ней две Снегурочки — это сыщики.

Белладонна:

Талант! Самородок! Ну, просто бери и хватай!

Дядюшка Мокус:

А это еще кто?

Белладонна:

Кто, кто, Дед Мороз!

Первый сыщик:

А мы — лучшая Снегурочка старшая с дипломом и...

Второй сыщик:

Лучшая Снегурочка младшая без диплома.

Белладонна (*хочет заманить Фунтика в мешок*):

Иди сюда, поросенок, загляни в мешочек, там тебя ждет подарочек!

Дядюшка Мокус:

Подожди, Фунтик. Что-то мне не нравится этот дедушка.

Белладонна:

А я не бабушка, чтобы тебе нравиться. Смотрите: мешок, посох, борода, Дед Мороз я хоть куда!

Дядюшка Мокус:

Кто это? Это Белладонна!

Белладонна:

Караул! Разоблачили! Ограбили! Вы, вы отняли у меня моего поросеночка, мою сказочку! Ну, я вам покажу, как воровать! Эй, главная Снедурочка с дипломом! Зачитай диплом, то есть приказ. Нет, дай-ка я сама зачитаю. *(Достает большой лист, читает.)* «Именем порядка! В нашем городе у состоятельных граждан стали пропадать поросята! Чтобы прекратить это свинство, приказываю главного обманщика Мокуса арестовать, пока он не вернет поросенка. Начальник полиции».

Дядюшка Мокус:

Я фокусник, но обманщиком никогда не был. Я сорок лет показываю фокусы и не стыжусь смотреть людям в глаза. Давайте мы лучше продолжим наш праздник. Вчера к нам приходил настоящий Дед Мороз. Для ребят он послание-поздравление оставил. Сейчас я вам его прочитаю. *(Ищет.)*

Белладонна:

Ха-ха, ищи-свищи! Пока не вернете мне моего Фунтика, не верну я вам это послание! До встречи, мой самородочек.

Первый сыщик:

Вот собачья работа! Порядочные люди сидят сейчас дома, за рождественским столом, а я, лучший сыщик с дипломом, сижу здесь под дверью, как собака.

Второй сыщик:

И зачем только мы нанялись к этой Белладонне? Мы же сыщики, а не охранники!

Первый сыщик:

Сейчас бы в теплые страны, на моря-океаны!..

Белладонна:

Я вас и там достану, бездельники! Смотрите, в мое отсутствие не натворите глупостей! Впрочем, поздравление Деда Мороза я спрятала надежно! (*Уходит.*)

Дядюшка Мокус:

Ребята, что же мы будем делать? Давайте поговорим с сыщиками. Дорогие сыщики! А не хотите ли вы присоединиться к нам? Повеселиться на празднике, за столом рождественским посидеть?

Первый сыщик:

А что? Мы не против.

Дядюшка Мокус:

Только вот за стол сесть мы пока не можем. Ведь нам надо послание Деда Мороза отыскать.

Второй сыщик:

Сделать это будет непросто. Ведь коварная Белладонна разрежала это послание на кусочки, а кусочки раздала на хранение своим друзьям — злым героям из разных сказок.

Дядюшка Мокус:

Что же нам делать?

Первый сыщик:

А мы на что? Сыщики мы или нет? Сейчас же выходим на след. За нами. *Все бегут к двери с № 1.* Вот, подсказка, что здесь первая сказка. Заходите, не бойтесь, мы сами боимся.

Развитие действия:

Сыщики водят детей от двери к двери, номера на которых обозначают последовательность их посещения. За каждой дверью детей встречает одна из подружек Белладонны, предлагая выполнить задания, затем отдает кусочки пазла-послания. Сцены не расписаны по репликам, в этом нет необходимости, импровизируйте. Главное — знать правила игр, подготовить для них все необходимое.

Сцена 2. У Бабы Яги

Действие происходит на кухне. Баба Яга и ее собачка собираются поужинать — Иваном Царевичем. Он сидит, связанный и печальный, подальше от входа.

Дядюшка Мокус и дети предлагают Бабе Яге отпустить Ивана Царевича. Взамен обещают взять с собой на праздник, угостить на славу, да еще и торт дарят сразу.

Бабушка не может устоять перед ароматом торта и обаянием Мокуса, ведь она не злая, просто голодная. Яга отдает кусочек послания (дядюшка Мокус — главный по кусочкам, он их везде будет собирать) и отправляется дальше вместе со всеми. Белладонна, кстати, тоже все время рядом. Эти две подружки все комментируют и вносят изюминку в каждую сцену.

Собачка (напомним, у нас это был мальчик одиннадцати лет) постепенно перестает лаять и присоединяется к играющим детям. Иван Царевич тоже втягивается в игру.

Сцена 3. У Тетушки Метелицы

Дети служат ей: играют в две игры и лишь потом получают в награду за труды кусочки пазла-послания и мешок с ватными снежками.

Игра 1. «Перина Метелицы»

Дети «взбивают перину», то есть дуют через коктейльные трубочки в таз с водой и мылом, получается красивая воздушная пена (не забудьте что-нибудь постелить под таз — мыльная пена вырывается за его пределы).

Игра 2. «Снежная пряжа»

Все дружно разбирают спутавшиеся клубки ниток всевозможных оттенков — синего, голубого, и белые, конечно.

Наши дети пытались распутать нитки, но на деле иногда приходилось их рвать, потому что иначе никак. Поэтому предлагаем более гуманный альтернативный вариант:

Игра 3. «Мотальщики»

Две палочки соединены длинной, около трех метров, веревкой. Середина веревки помечена (например, узлом). Двое игроков держат палочки так, чтобы веревка между ними была натянута. Палочки удобно держать двумя руками, веревка должна быть привязана посередине. По команде каждый начинает наматывать веревку на свою палочку. Выигрывает тот, кто быстрее домотает до середины.

Таких «наборов для мотания» — две палочки с веревкой — должно быть несколько, чтобы сразу все дети были в игре. Это очень увлекательное и азартное занятие, к тому же малобюджетное. Поэтому игра «Мотальщики» у нас повторяется из праздника в праздник.

Напомним, что за службу Метелица награждает детей кусочками послания и целым мешком снежков. Эти снежки сшиты из ваты и марли. Они многоразовые, каждый год обязательно достаются и используются в разных играх. И нашим героям они скоро понадобятся.

Сцена 4. Прodelки Бабы Яги

Пока дети помогали Госпоже Метелице, Белладонна и Яга не дремали: они поставили на пути детей двух голодных Снеговиков. Вы уже знаете, что это не папы (было бы колоритно, но папы не едят снежки), а нарисованные обжоры. Но от этого они не становятся менее злыми и кровожадными.

Дети выходят из комнаты в коридор, где Баба Яга просит накормить своих верных слуг Снеговиков, а потом помогает детям побыстрее добраться до следующей сказки, используя летающие ступы.

Игра 4. «Голодные Снеговики»

Двое ведущих (в нашем случае — это Белладонна и Баба Яга) держат по нарисованному на ватмане снеговику с огромным ртом, в который и надо кидать снежки. Ведущие предупреждают, что близко подходить к Снеговикам нельзя, они очень голодные, могут укусить. Игра проходит весело, порой несколько раз приходится вынимать снежки из мешков, дети хотят продолжения.

Если нет возможности сделать многоразовые ватно-марлевые снежки, возьмите листы бумаги, хорошенько скомкайте их. Получатся вполне сносные одноразовые снежки, можно даже в клеточку или с рисунками.

Игра 5. «Полет на ступах»

Понадобятся две корзины для бумаг и два веника. Корзина для бумаг — это ступа, веник выполняет функцию руля и мотора. Дети «полетят» наперегонки. Можно устроить командную эстафету.

Баба Яга проводит мастер-класс, ведь дети совсем не умеют летать на ступах (эх, чему их только в школе учат!). Одна нога — на земле, другая — в ступе. По команде отталкиваемся ногой от земли и летим до конца коридора и обратно. Для пущей убедительности машем над головой веником (лучше новым и чистым) и залихватски кричим! После приземления сдаем агрегат следующему.

Таким образом дети быстро и весело перемещаются в гости к новой подружке Белладонны.

Сцена 5. В гостях у Шапокляк

Наша старуха Шапокляк имела страсть к построениям по разным критериям. Сначала она просила детей выстроиться по алфавиту (первые буквы имен), потом заставила встать в ряд по длине волос (первый — самый длинноволосый).

А после все равно отказалась отдавать части послания Деда Мороза. Из вредности. Чтобы делать гадости. Ведь «кто людям помогает, тот тратит время зря»¹⁰.

Тогда дети решили сотворить для нее что-нибудь хорошее, чтобы она поняла, что дарить радости гораздо приятнее, чем делать гадости. Каждый взял по листу бумаги и фломастеру и нарисовал портрет нашей прекрасной дамы. Ей, конечно, все портреты понравились, кусочки пазла были отданы, дядюшка Мокус тут же спрятал их в свою шляпу.

Напомним, что игры и конкурсы от ваших креативных сказочных дам могут быть любимыми, каждая героиня сама их подбирает, готовит реквизит и проводит.

В конце пути хорошо бы вспомнить, ради чего все это веселье было задумано: нужно собрать из кусочков послание от Деда Мороза.

Это части пазла, его надо собрать и прочесть текст на обратной стороне. Дед Мороз в нем поздравляет всех с Рождеством, извиняется, что сам прийти не смог, и сообщает, что передал мешок с подарками своему достойному заместителю. А этим заместителем оказалась Белладонна! Помните, вначале она выходила в костюме Деда Мороза? Теперь она снова надевает его, только уже в другом настроении и с другой целью. Она растрогана и очарована, дети кажутся ей замечательными, роль Деда Мороза — созданной только для нее. Она раздает детям подарки из большого мешка.

Всё!

¹⁰ Песня старухи Шапокляк из мультфильма «Крокодил Гена», режиссер Р. Качанов, по мотивам книги Э.Успенского «Крокодил Гена и его друзья».

ВОКРУГ СВЕТА ЗА ПОЛТОРА ЧАСА

Этот квест готовили дети для своих родителей. Всего их было двое, все роли играли сами, быстро переодеваясь, пока один «мучает» взрослых, другой готовится. Если детей-организаторов больше, конечно, им будет проще.

Прежде чем приступить к описанию действия, напомним, что дети очень волнуются и нервничают во время представления. У них есть сценарий, по которому они нас ведут, шаг вправо, шаг влево от него — и дети могут потерять нить, растеряться и решить, что все сорвалось, ничего не получается. Мы, к сожалению, не сразу это поняли. Поэтому после каждого приключения спонтанно заруливали на кухню подкрепиться, детей перебивали, шутили свои скучные взрослые шутки. Дети это очень болезненно воспринимали, ведь они настраивались на каждую сцену, готовились, старались, а тут мы, такие безответственные... Но все же, будучи не совсем потерянными родителями, вскоре мы настроились на сотворчество, к которому сами не раз призывали зрителей. И тогда все пошло на лад. Так что, дорогие взрослые, помогайте, а не мешайте своим детям, поймите, как важно и трудно им устроить для вас настоящий праздник! Если вы будете помогать им, то не только сами получите удовольствие от происходящего, но и после квеста увидите счастливых, а не измученных и неудовлетворенных детей.

Через год, когда дети снова устроили нам новогоднее приключение, они уже знали, что от нас всего можно ожидать, а мы понимали, как им трудно с нами, такими непослушными. Поэтому все были морально готовы сотрудничать и остались довольны.

Возраст детей: от 13 лет (в нашем случае 13 и 18).

Возраст взрослых: от 20 до 70 (в нашем случае от 40 до 70).

Место проведения: загородный дом. Три этажа.

Персонажи-дети:

Дед Мороз. Дедушка устал. Он входит со стандартным приветствием, называет взрослых детишками и, похоже, ему не очень важно, кого он поздравляет, это у него очередной утомительный корпоратив.

Снегурочка. Оказалась девчонкой вредной, это она спрятала подарки. Наверное, в этом образе слились воедино Баба Яга и Кикимора, они же обычно вредничают. Но у нас была только одна девочка, поэтому всех сразу у нее играть не получалось. Если у вас девочек больше, можно Снегурочку оставить помощницей Деда Мороза, а Баба Яга пусть крадет подарки.

Пионер. Любознательный мальчик, верящий в научно-технический прогресс и чудеса одновременно.

Царица Клеопатра. Величественная и неприступная, умная и красивая.

Робот. Этот образ создан с помощью компьютера. Включен скайп, мальчик общался по нему со взрослыми, находясь в соседней комнате.

Девушка-дикарка. Характер вспыльчивый. Вечно голодная.

Турист. Немного рассеянный молодой человек.

Зимушка-зима. Добрая и веселая, она дарит подарки.

Костюмы и реквизит:

В нашем случае взрослые были одеты празднично, но без всякого концепта, просто собрались спокойно встретить Новый год (наивные!).

Дед Мороз в своем обычном обликии, в шубе, бороде и валенках.

Снегурочка тоже на вид самая обыкновенная. У нее заготовлен **мешочек с бумажками-подсказками**.

Пионер в белой рубашке с пионерским галстуком, желательно не в джинсах. У него есть наушники, а на мобильном записан десяток мелодий из советских мультфильмов. У него же хранится план путешествия.

Царица Клеопатра. Если нет возможности стилизовать ее костюм под Египет, можно обойтись тем, что есть под рукой. *Наша царица была одна на все женские роли, поэтому долго переодеваться и гримироваться ей было некогда. Перед нами предстала босая особа в белом банном халате, с непонятной короной на голове. Да еще и вместо священного животного кошки — с собачкой, нашим йорком, в руках (ну, нет у нас кошки!). Она была комична, но очень величественна. У царицы есть ларец с пазлом. Заранее заготовлены вопросы или загадки и предметы-отгадки.*

Робот. На столе стоит компьютер. Включен скайп. Таким образом появляется на экране говорящая голова — робот. Мальчик по ту сторону скайпа (из соседней комнаты) говорит ненатуральным машинным голосом. В столе — конверт с подсказкой.

Девушка-дикарка. Одета в шкуру (подкладка от пальто или меховой жилет). Как вариант: юбка из разноцветных платков, топ, к которому тоже привязаны платочки и ленточки. Вокруг живописно разбросаны шкуры и большие кости из бумаги. В руках девушки копье. На стенах первобытные рисунки. На двери плакат со значением каждого рисунка. Рисунки могут быть любыми, главное, чтобы каждому из них соответствовал свой перевод-смысл. Еще нужно проявить фантазию и нарисовать Ного-Топа и Ухо-Хлопа. На них придется охотиться — стрелять из лука. Значит, нужны лук и стрелы.

Турист. Он путешествует на машине времени, поэтому из будущего. Неважно, из какого года. Он застрял в Двуречье по вине шумеров. Одет или как курортник (шорты, яркая рубашка, сандалии, небольшой рюкзачок) или как турист-профессионал (непромокаемая куртка, рюкзак, пенка, котелок), смотря что вам легче найти. Сидит в ванной — она символизирует одну из рек. В ванной комнате спрятаны его вещи (немного, не больше пяти). Это может быть книга, кружка, фотография и ключ от машины времени. У него есть банка с запиской от Снегурочки.

Зимушка-зима. Ее костюм должен отличаться от костюма Снегурочки, чтобы не спутали. Одета она тепло, ведь действие в ее сцене происходит на улице. У нее мешок с подарками. Если нет возможности выйти на улицу (все действие происходит в помещении), не беда. Примем эту условность жанра, главное, чтобы хоровод получился веселым.

Краткое содержание действия:

Взрослые собраны в одном помещении. Приходят Дед Мороз со Снегурочкой. Выясняется, что Снегурочка спрятала подарки. Чтобы их найти, взрослые должны отправиться в путешествие во времени.

До Нового года всего два часа! Поэтому оставляем бутерброды и бокалы и со звонкой песней летим вверх по лестнице в СССР — первый пункт нашего маршрута.

Там встречаем мальчика-пионера, угадываем советские мелодии (*так приятно узнавать и петь старые детские песни!*) и дружным строем летим в Древний Египет.

Надо сказать, что пионерская тематика для тех, кого не миновало счастливое советское детство, всегда идет на ура. Так что для начала квеста это очень удачное решение.

Затем взрослые попадают в Древний Египет, где царица Клеопатра предлагает им разгадать цепочку загадок или ответить на вопросы, чтобы в итоге понять, куда идти дальше. Таблички с вопросами разложены на полу. Взрослые вспоминают основы школьной программы, ведь дети составляют задания, опираясь на свои знания. Поэтому мы быстренько соображаем, кто написал «Бородино», какой элемент таблицы Менделеева встречается в природе чаще всего, еще пару законов физики и правила английской грамматики. Можно, конечно, сделать вопросы тематическими, по истории Египта, но, боюсь, тогда веселые путешественники застрянут в далеком прошлом навсегда. После получения правильных ответов Клеопатра вручает взрослым ларец с пазлом. Давненько мы не брали в руки пазлов! Собираем дружно, кусочки крупные, их немного, работа идет весело. На обратной стороне читаем: «2120» — это год, в который нам предстоит отправиться. Прощаемся с царицей и летим дальше. Главное, никого не растерять по дороге (*мы здесь лишились бабушки, которая устала ходить вверх-вниз по лестнице*).

Это упрощенный вариант задания. Можно сделать так: взрослые ходят по комнате и ищут листочки с загадками. Царица заранее предупреждает, что их пять. Надо отгадать загадку и найти предмет, о котором шла в ней речь. На каждом предмете написана буква. Из них складывается слово «ларец». Ищем ларец. В нем пазл. Далее все как и в первом варианте.

Следующая остановка — будущее. Надо помочь своему потомку выполнить задание по истории: нарисовать портрет уходящего года и написать, чего ждем от года наступающего.

После этого сразу оказываемся в далеком прошлом, в первобытной пещере, где охотимся на настоящих доисторических зверей: Ухо-Хлопа и Ного-Топа.

Осталось немного: надо помочь туристу найти ключ от машины времени и выбраться из Двуречья.

В Ледниковом периоде (на улице) взрослых ждет Зима. С ней надо повеселиться: поводить хоровод, спеть новогодние песни. Она отдает Деду Морозу мешок с подарками, тот дарит их счастливым взрослым, для которых сам этот квест — лучший подарок.

Сценарий праздника:

Сцена 1.

Дед Мороз и Снегурочка входят в комнату, где собрались взрослые (у нас это была кухня — эпицентр предновогодней суеты).

Дед Мороз:

Я летел на крыльях ветра

Много тысяч километров

Над замерзшими морями,

Над лесами и полями.

Я спешил, ребята, к вам,

Моим маленьким друзьям!

С Новым годом поздравляю,

Счастья, радости желаю,

Светлой жизни сто годов

И здоровья сто пудов!

Пришли мы с внученькой поздравить вас

И подарить подарки!

А где же мешок с подарками? Снегурочка, ты его не видела?

Снегурочка:

Нет, дедушка, ты, наверное, что-то перепутал.

Дед Мороз:

Снегурочка, я точно помню, что ты просила его понести! Несла, несла и не донесла?!

Снегурочка:

Ну... Может, кто-то не хотел, чтобы подарки достались им, может кто-то хотел, чтобы подарки были только его. Посмотри, какие они детишки? Зачем им твои подарки? А я такая маленькая, такая миленькая!

Дед Мороз:

Ты что, украла мешок с подарками?

Снегурочка:

Да.

Дед Мороз:

Верни немедленно! Ты же хорошая девочка!

Снегурочка:

Хорошая. А еще умная и изобретательная. Поэтому мешок с подарками я спрятала не как какая-нибудь Кикимора или Баба Яга: не в болоте, не в лесу. Для того, чтобы его найти, придется взрослым детишкам собрать в себе все, что еще осталось в них от детства, и отправиться путешествовать.

Дед Мороз:

Это они умеют! Сейчас билеты купят, гостиницы забронируют. Говори, куда лететь, в какую страну?

Снегурочка:

Не в какую страну, а в какое время!

Дед Мороз:

О, только не это! Ты хочешь заставить этих милых людей путешествовать во времени?

Снегурочка:

Да!

Дед Мороз:

Одумайся, девочка моя! Ты же сама только недавно научилась! А ну как они не выберутся из временной петли? Ведь скоро часы пробьют полночь, и наступит новый год! Никак нельзя допустить, чтобы путешествие во времени закончилось после 12! Иначе будет нарушен этот...как его.. пространственно-временной континуум, вот!

Снегурочка:

Не беспокойся, дедушка! Я слышала, что это умные и расторопные детишки, хоть уже и не молодые. К тому же они хотят получить свои подарочки. Правда, малыши? Вы готовы отправиться в путешествие на машине времени? *(Да!)* Тогда, дедушка, ты за рулем!

Дед Мороз:

О нет, ребята, вам придется самим найти мешок с подарками! Я, хоть и волшебник, не могу путешествовать во времени в канун Нового года, еще столько детей и взрослых ждут моего поздравления. Снегурочка, ну же, не будь врединой, скажи, куда нужно отправиться?

Снегурочка:

Ой, я забыла! Шучу. Не забыла. Но поскольку везде вас ждут испытания, хочу для разминки предложить простое задание.

Дед Мороз:

Что же мы должны сделать?

Снегурочка:

Вчера перед сном я решила прочитать свою любимую книжку про Снежную Королеву, но злобный Домовой наложил на нее заклятие. Теперь, чтобы открыть книгу, надо произнести имя и фамилию ее автора, и даже год его рождения! Вы ж сто процентов не знаете этого всего наизусть! Так, смартфоны убрать! Вот вам шифр, попробуйте включить мозг!

Дед Мороз прощается и уходит. Снегурочка вываливает на стол груду мелких клочков бумаги, только часть из которых содержит нужные буквы и цифры. (Поскольку мы, взрослые, все же не совсем темные, сказки детям читали, знаем. Проблема была только с годом рождения автора. Поэтому из всех клочков мы выбирали только те, на которых были написаны цифры.)

Ответ: Ханс Кристиан Андерсен, 1805.

Снегурочка:

Ну, хорошо, вы справились, попробуйте переместиться во времена СССР, но я ничего не обещаю. Для того, чтобы туда попасть, надо петь пионерские песни и идти строем.

Снегурочка проводит с упоением поющих и марширующих взрослых в комнату с табличкой «СССР».

Сцена 2.

Пионер сидит в наушниках, видит гостей и вынимает наушники из ушей.

Пионер:

Как хорошо, что вы пришли, дорогие товарищи взрослые! Говорят, под Новый год происходят чудеса. Я, конечно, в это не верю. Вернее, не верил до сегодняшнего дня. А сегодня ко мне приходила Снегурочка! Я уже не маленький и сразу понял, что она настоящая! Вернее, не сразу, а когда она подарила мне вот это (*показывает смартфон с наушниками*). Это удивительное устройство типа радио. Наверное, оно и еще для чего-то годится, я еще не понял. Но любимую музыку можно слушать теперь всегда, она льется прямо в уши. Фантастика! Только вот я не все песни знаю, чтобы подпевать. Помогите мне вспомнить слова.

Пионер включает мелодии из разных советских мультфильмов, взрослые вспоминают слова песен, поют их.

Пионер:

Вот спасибо, теперь я хоть подпевать смогу. Что я для вас могу сделать?

Ждет фразы: «Помочь найти мешок с подарками».

Пионер:

Мешок, мешок, про него я ничего не знаю. Что же нам делать? Может быть, вот этот листочек вам поможет? Мне дала его Снегурочка, сказала отдать пионерскому отряду, который первый придет ко мне. Вы же пионерский отряд? Тогда держите. Это план путешествий.

В плане отмечено, что следующая остановка — Древний Египет, также написано, на какой этаж идти. В плане есть и все остальные пункты маршрута с указанием, где они базируются. Отряд прощается с пионером («Будь готов!» — «Всегда готов!») и со звонкой песней, желательно все же не заходя на кухню, отправляется к двери с табличкой «Древний Египет».

Сцена 3.

*В комнате на троне (в кресле) сидит **царица Клеопатра**.*

Царица Клеопатра:

Как вы посмели предстать передо мной в столь дерзкой и яркой одежде? Почему вошли в мой тронный зал без какого-либо предупреждения? Слуги! Слуги! Хотя... стойте! Не те ли вы странники, о которых предупреждала меня моя новая подруга, царица Снегурочка? В таком случае, по ее просьбе я вам ничего не скажу и не дам! Лишь ваш ум и сообразительность смогут вам помочь. Оглянитесь вокруг.

Далее по одному из выбранных организаторами вариантов: или надо найти пять листочков с загадками, обнаружить на них предметы-отгадки, сложить из букв на обратной стороне предметов слово «ларец», найти ларец, достать из него пазл, собрать его, на обратной стороне прочесть следующую цель путешествия.

Всего-то...

Или просто ответить на вопросы царицы, чтобы получить ларец. Подробнее об этом вы уже прочли чуть выше, в описании хода праздника.

Сцена 4.

*На табличке на двери написано «2120 год». В комнате стоит компьютер, на экране которого **робот**. он и общается с группой путешественников. На самом деле мальчик сидит в соседней комнате и общается с помощью заранее включенного Скайпа.*

Робот:

Добро пожаловать в будущее! Меня зовут Робби, и я рад сообщить вам, что вы перенеслись в будущее. Я ваш прямой потомок, и мне очень нужна ваша помощь. Я хотел спросить все у Снегурочки, но она слишком долго болтала, а после дала мне какой-то конвертик и убежала. Я и мой друг Дэн делаем проект по истории наших предков, и мы выбрали именно ваш, уходящий, год. Я хотел сам лететь к вам, но спасибо за то, что сами навестили меня. А что вас ко мне привело?

Все отвечают.

А, вам, наверное, нужен тот самый конвертик? Я попробую вспомнить, в каком времени и месте его оставил. А пока буду вспоминать, вы как раз успеете мне помочь! Каждый из вас должен взять листочек бумаги, который лежит на столе, и карандаш. Ваша задача очень проста: нарисуйте портрет уходящего года, а на обратной стороне листочка не забудьте написать, какими чертами должен обладать наступающий.

Все рисуют, робот ждет, деля вид, что думает.

Не забудьте написать ваше имя на листочке. Теперь положите их на столик. Все, теперь по проекту у меня точно будет 15! Спасибо вам большое, мне было очень приятно вас увидеть. Ну, все, до свидания! Ой, стойте, я же совсем забыл про конверт! Он должен лежать в столе. Удачных вам путешествий!

В конвертике записка с одним словом: ПЕЩЕРА.

Сцена 5.

*В комнате среди огромных костей (очевидно, мамонта) сидит **первобытная девушка** и затачивает копье. Вся комната обвешана письменами, вернее, наскальными рисунками. На двери висит плакат с их «расшифровкой»: рядом с каждым рисунком написан его перевод на русский язык. Девушка ничего не говорит. Она издает нечленораздельные звуки и тычет копьем в рисунки на стенах. Надо догадаться, что таким образом она общается. Смотрим на рисунок, читаем перевод, отвечаем хозяйке пещеры.*

Текст на плакате-переводчике напротив рисунков:

1. Что хотели?
2. У меня его нет.
3. У меня есть только наскальный рисунок, который мне Снегурка дала.
4. Он нужен?
5. Ха, ну тогда вам придется поработать!
6. Сейчас самое время для охоты.
7. Будем охотиться на Ного-Топа и Ухо-Хлопа.
8. Вы мне — ужин, я вам — табличку.
9. Есть одна попытка.
10. Надо попасть в каждое животное хотя бы по два раза.
11. Показываю, как стрелять из лука.
12. Наконец-то я нормально поем.
13. Спасибо вам.
14. Вот ваша подсказка, берите и убегайте побыстрее, пока вас никто не съел.

Участники квеста должны научиться расшифровывать первобытные письмена и стрелять из лука в цель. Эти страшные Ного-Топ и Ухо-Хлоп тоже нарисованы на стенах. Их надо еще найти, то есть выследить и, пожелав друг другу удачной охоты, поразить не менее чем двумя меткими попаданиями. Только после этого девушка дает кость с надписью: «Двуречье». Взрослые идут его искать. На плане указано, что Двуречье в ванной.

Сцена 6.

В ванне сидит турист.

Турист:

Вы из какого года?

Все отвечают.

Турист:

Здорово, а я из 2212! Путешествовал во времени, да вот застрял в древнем Двуречье. Хорошо хоть меня навещают друзья, вот вчера Снегурочка прибежала, а теперь вы. Поможете мне отсюда выбраться? А я вам подсказку дам!

Все соглашаются.

Турист:

Дайте мне руку, я вылезу отсюда (*вылезает из ванной*). Дело в том, что приехал я покупаться в Тигре, а потом и в Евфрате, если бы времени хватило. А эти шумеры мне весь отдых испортили, спрятали ключ от моей машины времени и растащили вещи. Вот, я составил список вещей, которые надо найти. Если все найдете, я наконец-то отправлюсь встречать свой 2213 год, а вы пойдете... Сам не знаю, куда вы пойдете, но мне это и не очень интересно. Ну, ищите!

Когда вещи по списку и ключ найдены, турист вручает путешественникам банку с запиской. В записке: «Бз-з-з, тут очень холодно, прямо как в ледниковом периоде». И все, заглянув в план, понимают, что надо идти на улицу.

Сцена 7.

Ледниковый период на улице, все идут по указателю к центральной полянке. Их встречает Зима.

Зима:

Здравствуйте, здравствуйте! Что же вас привело в мои владения, добрые молодцы да русские красавицы?

Взрослые вспоминают, что они ищут подарки.

Зима:

Мешочек? Красненький такой? Большой, наверное? И конечно же, он с подарками? Нет, никогда такой не видела.

Выходит Дед Мороз.

Дед Мороз:

Зимушка-зима, а что же ты держишь за спиной? Неужели наш мешочек?

Зима:

Да, а я его как-то даже не заметила! Но не хочу я его вам отдавать, вот прямо сейчас напушу на вас пургу!

Дед Мороз:

Ой, не надо, Зимушка, что ты хочешь за мешочек с подарками?

Зима:

Праздника хочу! Знаете, мне так грустно и скучно! Скоро Новый Год, а ко мне в гости никто не приехал и не поздравил!

Дед Мороз:

Ребята, а мы? Давайте развеселим Зимушку? Вставайте в хоровод и повторяйте движения!

Все дружно водят хоровод и поют песни про елочку и Новый Год.

Зима:

Спасибо вам, мои друзья, настоящий праздник получился! Держите свои подарки, давай, дедушка, дари!

Дед Мороз дарит подарки, все радуются, а потом Зима с Дедушкой уходят, быстро переодеваются — и прибегают наши любимые дети!

Всё.!

НОВОГОДНИЙ ПОЛЕТ

Этот квест готовили дети для своих родителей.

«Тем, кто старше 20, не смотреть!» — было написано на первой странице сценария. Да мы и не собирались. Зачем портить себе удовольствие от сюрприза? А посмотреть, конечно, возможность была, ведь дети с этим сценарием носились по всему дому несколько дней, что-то печатали, раскладывали. Но мы крепились, к чему призываем и вас: если случайно окажитесь свидетелем подготовки детей к квесту для вас, сделайте вид, что ничего не заметили, не расстраивайте юных организаторов.

Возраст детей: от 13 лет (в нашем случае 14, 16 и 19).

Возраст взрослых: от 20 до 70 (в нашем случае от 40 до 70).

Место проведения: загородный дом. Три этажа.

В качестве ведущего выступает большой телевизор.

Персонажи-дети:

Капитан самолета. Как и положено капитану, подтянут и вежлив.

Стюардесса. Милая девушка без особых примет.

Танцовщики-учителя в школе рок-н-ролла. Веселая зажигательная пара. И очень настойчивая, ведь заставить взрослых «танцевать под свою дудку» сможет не каждый ребенок.

Мим. Хорошая пластика, мягкие выверенные движения — эту роль надо репетировать.

Гид. Тот, кто намекает непонятливым взрослым, что хочет изобразить Мим.

Королева. Величественна, немного холодна.

Китаец Хянда. Суетлив, говорлив, очень любит гостей.

Следователь и полицейские. Настоящие профи, у них все серьезно и четко.

Ведущий шоу и два игрока. Люди азартные и умные.

Фотограф. Любопытный, жаждущий сенсации, но трусливый.

Йети. Устал прятаться, хочет покоя.

Санта-Клаус. Немного утомлен предновогодней суетой.

Персонажей-детей много, но у нас их играли всего три человека, они успевали переодеваться между сценами.

Костюмы и реквизит:

Взрослые одеты празднично.

Капитан самолета – одет в строгий темный костюм.

Стюардесса – однотонный строгий костюм (юбка, пиджак), белая блузка. Новогоднее настроение создает мишура или легкий разноцветный платочек на шее. У нее пульт от телевизора. Она заранее разложила листочки с переводом звучащего с экрана текста.

Танцовщики-учителя в школе рок-н-ролла носят яркие и удобные для танца одежды.

Мим весь в белом, лицо загримировано (белое, с грустной улыбкой).

Гид ничем не отличается, обычная повседневная одежда.

Королева может быть в любом красивом платье, корона – главный атрибут.

Китаец Хянда носит яркий китайский халат. У него заготовлено все для поделки: цветная бумага, схемы.

Следователь и полицейские одеты в обычную одежду. Они заранее рисуют контур человека на полу, таинственный знак на стене и готовят альбом с фотографиями подозреваемых, улики.

Ведущий шоу в яркой одежде. Он готовит листы с вопросами.

Два игрока-гладиатора могут надеть доспехи, если таковые есть.

Фотограф одет для выхода на улицу. У него фотоаппарат.

Йети. Можно предложить ему дубленку наизнанку, мехом наружу, и какой-нибудь растрепанный парик.

Санта-Клаус в своем привычном обликии.

Сценарий праздника:

В данном случае сценарий расписан по сценам, но не по репликам персонажей. Импровизируйте, опираясь на сюжетную канву, и у вас получится свое, интересное и самобытное, приключение!

Пролог.

Перед началом квеста всем взрослым вручается билет на самолет. На нем напечатана дата полета, время начала посадки, место и ряд, словом — все как в настоящем билете...

Все ждут начала посадки. Наконец стюардесса объявляет, что посадка началась. Взрослые предъявляют ей билеты и заходят в зал, в котором стулья расставлены рядами перед телевизором — он будет своего рода ведущим в этом квесте.

На этот раз взрослые отправляются в путешествие по странам и временам на самолете. Каждый раз после посещения страны они возвращаются в зал, чтобы лететь дальше. На экране появляется новый виртуальный гид. Он на языке страны назначения полета приветствует пассажиров и дает задание. *Листочек с переводом всегда должен быть где-то рядом, ведь не все свободно владеют французским, китайским, испанским и итальянским.*

Конечно, подготовка таких видеообращений — большая работа. Дети заранее готовят и учат тексты на языках, подбирают костюмы даже для этих фрагментов.

Стюардесса знакомит пассажиров с техникой безопасности в самолете и рассказывает о предстоящем путешествии.

Оказывается, что самолет отправляется в полет с особой миссией: пассажирам придется побывать в разных странах и временах для того, чтобы найти в каждом одно заветное слово. Из этих слов сложится волшебный пароль, без которого невозможно будет успешное завершение полета. «Вот так попали!» - думает взрослый, а его уже ждут в первой точке посадки - в Северной Америке пятидесятых годов прошлого века.

Все отправляются на маршрут — искать комнату — открывать Америку.

Сцена 1. Северная Америка

Взрослые заходят в комнату с табличкой « Северная Америка, 1950-е годы» и сразу попадают на конкурс по рок-н-роллу! Ведущие — очаровательная пара танцовщиков — сначала исполняют зажигательный танец, а потом (о ужас!) пытаются заставить сделать это взрослых. Причем не кто во что горазд, а по определенным правилам. Взрослые разбиваются на пары и повторяют движения за ведущими, учатся танцевать. После нескольких повторений начинается сам конкурс: пары танцуют, а ведущие выбирают Короля и Королеву рок-н-ролла. Эта звездная пара помимо корон получает еще и первое слово пароя (ДОРОГОЙ).

Удивительно как трудно заставить себя начать урок танцев! Особенно, когда тебе уже давно за... Но именно этот конкурс заставил нас взбодриться, сбросить усталость прошедшего дня, настроиться на веселый, боевой лад. Наша королева рок-н-ролла в последний раз танцевала, наверное, когда выходила на пенсию. А теперь вместе со своим сыном стала лучшей парой в нашей местной Северной Америке.

Затем все взрослые возвращаются в самолет, где узнают от гида в телевизоре, что летят они во Францию: «Bonjour, mesdames et messieurs! Je vous salue dans le pays de la romance et de l'amour! Nous avons le plus délicieux croissants et haute de la tour Eiffel! Vous rencontrerez un mignon couple, et si vous êtes très chanceux, même un mime! Je pense qu'il vous aidera à entrer dans le prochain pays, dira le mot de passe, plus précisément le dira. Rappelez-vous, il faut saluer le mot «Bonjour!», et de dire au revoir «au revoir», sinon il ne vous comprends pas!»

Пока они слушают милую девушку, говорящую на французском, а потом ищут листочек с переводом, дети успевают переодеться и подготовиться к следующей сцене.

А вот и перевод:

Здравствуйте, дамы и господа! Приветствую вас в стране романтики и любви! У нас самые вкусные круассаны и высокая Эйфелева башня! Вы встретите милые парочки, а если очень повезет, то даже мима! Я думаю, он вам поможет попасть в следующую страну, расскажет пароль, точнее, покажет. Помните, здороваться надо словом «Здравствуйте!», а прощаться — «Пока!» иначе вас не поймут!

Сцена 2. Франция

Взрослые отправляются на поиски комнаты с табличкой «Франция». В ней играет грустная музыка, а гостей встречает **Мим**. Рядом с Мимом стоит **Гид**, он помогает взрослым понять, что хочет сказать Мим и в чем суть задания. Необходимо отгадать те слова и понятия, которые показывает Мим, ведь из первых букв надо сложить пароль. Мим изображает:

1. скакать на лошади;
2. Александр Пушкин;
3. насморк;
4. телефон;
5. Англия.

Получается слово пароля САНТА.

Теперь, когда второе слово пароля получено, надо возвращаться в комнату-самолет, где из видеообращения предстоит узнать, в какую страну отправляться далее.

Текст видео:

Добрый вечер, дамы и джентльмены! Вы в одной из самых культурных стран мира — Великобритании! Мы выпиваем больше всех чая и съедаем больше всех печенья. Поздравляю вас с Новым Годом! Но не только я желаю вас видеть, сама Её Высочество Королева ждет вас в своем дворце. Но вот только она не любит ждать, а вы уже опаздываете. Не забудьте поздороваться — «Good Evening».

Что ж, пора искать комнату с табличкой «Великобритания».

Сцена 3. Великобритания

Взрослые заходят в комнату, в которой на троне сидит скучающая **Королева**. Она предложила бы всем чаю, но время чаепития уже прошло. Королева сообщает, что знает пароль и готова его сказать, только не хочет быстро отпускать гостей. Ей так хочется праздника! Она просит взрослых развеселить ее, рассказать что-то смешное, спеть, изобразить... Взрослые, как могут, пытаются развеселить Королеву. Конечно, у них это вскоре получается. Королева называет пароль (КЛАУС), поздравляет с праздником и отпускает с миром.

Пора узнать, куда лететь дальше. На экране телевизора в самолете появились иероглифы. Хорошо, что листочек с переводом рядом!

你好。我是中国人，你在我的国家。

不要惊讶，如果你看到龙或巫师，新年快到了，圣诞节快到了！

每个人都穿着西装，沿着北京的主要街道去参加游行！

如果你不怕遇到一些不寻常甚至可怕的事情，那就去城市的中心地带吧！

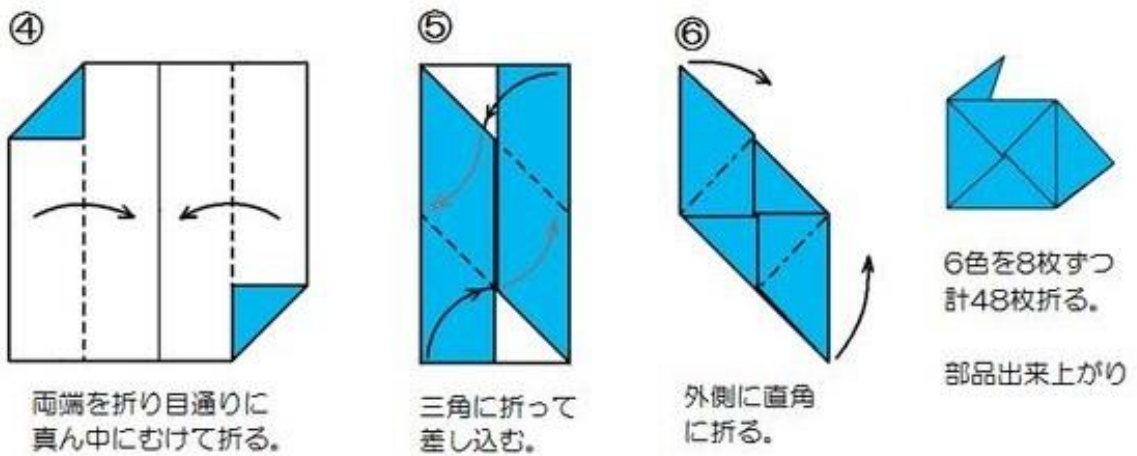
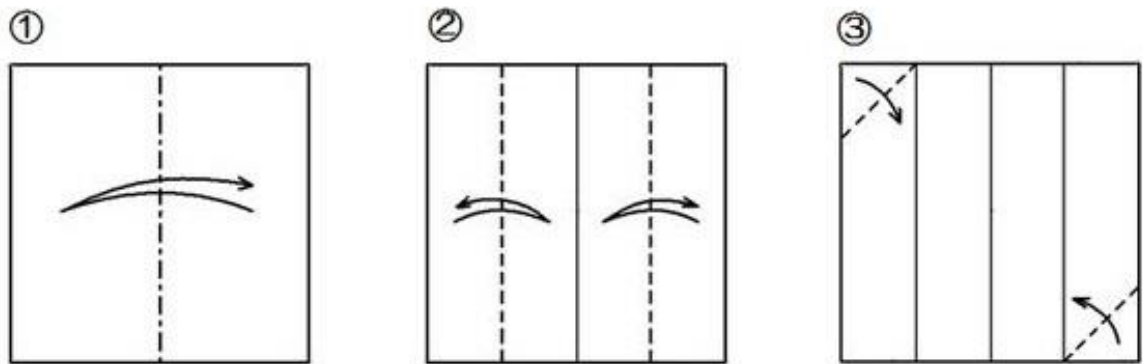
Привет. Я китаец Дзяо, и вы в моей стране. Не удивляйтесь, если увидите драконов или волшебников, ведь скоро Новый год — священный праздник! Все надевают праздничные костюмы и идут на парады по главным улицам Пекина! Если вы не боитесь встретить что-либо необычное и даже страшное, то идите, отправляйтесь в самый центр города на этаж выше!

Сцена 4. Китай

В комнате с табличкой «Китай» гостей встречает **китаец Хянда**. Он очень любит принимать гостей, но сейчас немного занят: готовит подарок своей женушке к Новому году. Он просит помочь сделать подарок для жены, а взамен обещает поискать пароль.

Взрослые получают схемы, на основании которых надо сделать из бумаги шесть одинаковых фигурок, а потом их соединить в одну. Пока взрослые корпят над поделкой, китаец делает вид, что ищет пароль. Когда фигура готова, лист с паролем найден (пароль ДОБРО), можно отправляться дальше.

Заметим лишь, что это задание было для нас самым сложным, т.к. дети предложили вот такую схему, без перевода и объяснений. Мы работали очень долго, бедный китаец устал нам подсказывать. Так что, думаю, что лучше вам поискать поделку попроще.

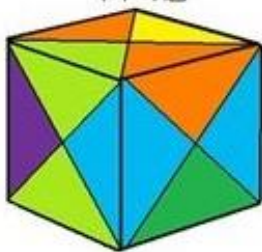


組立



る。

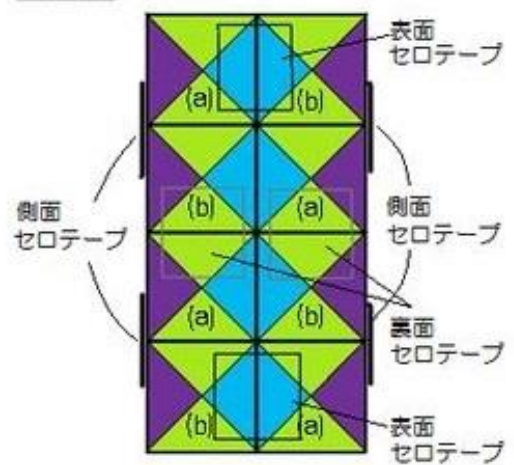
(a) 4個



(b) 4個



つなぐ



Снова в самолет, снова диктор в телевизоре сообщает, куда лететь дальше.

¡Hola, amigos! ¡Estoy seguro de que no tienes que ir a nuestro país! ¡Pero tengo que felicitarte por el Año Nuevo! Felicidad, salud, amor ... Y, por cierto, tenga cuidado, la mafia mexicana, también conocida como La Eme, se jugó mucho. Ayer trataron con 7 deudores, quién sabe qué pasará hoy ...

Ve por las escaleras hasta el final, hasta la parte superior, ¡y ten cuidado!

Перевод:

Ну привет, друзья! Я уверен, что вам не надо было соваться в нашу страну! Но с Новым годом поздравить я вас должен! Счастья, здоровья, любви... И кстати, осторожней, мексиканская мафия, также известная как La Eme, очень разыгралась. Вчера они расправились с семьей должниками, кто знает, что будет сегодня... Проходите по лестнице до конца, на самый верх, и будьте осторожны!

Итак, ищем новую дверь, с табличкой «Мексика»!

Сцена 5. Мексика

А в комнате гостей встречает полиция, звучат сирены, на полу мелом обведен контур тела — произошло убийство!

Следователь сокрушается, что это восьмое убийство за неделю, подкрепления ждать неоткуда, все детективы заняты. Наших взрослых он принимает за детективов из России и просит помощи в расследовании. Оказывается, что два часа назад на этом самом месте погиб главный прокурор! Не понятно, было ли это самоубийство или его убила мафия? Если его убила мафия, то кто конкретно был убийцей?

Вопросов много. Есть фотографии (нарисованные детьми портреты) подозреваемых. Они могут быть вложены в альбом. Под каждым подписано имя, кличка, а также рост.

Рост – это очень важно, он будет одной из подсказок в расследовании. Подозреваемые должны сильно различаться по росту, потому что убийца нарисовал на стене загадочный знак (любой, какой хотите, главное – прикрепить его очень низко или очень высоко, чтобы намекнуть на рост убийцы).

Рядом с трупом полицейские нашли волос (светлый или темный, какой подложите), он тоже поможет выбрать из подозреваемых великанов или карликов человека с нужным цветом шевелюры. Можете добавить еще улики, например, зажигалку, если на портрете есть тип с сигаретой.

Сопоставляя улики и портреты, наши «детективы из России» вычисляют убийцу, на обратной стороне фотографии которого написано новое слово от пароля: ПОЖАЛОВАТЬ.

Пора снова в самолет! Вот что ждет говорит путешественникам девушка с экрана (и, конечно, перевод лежит рядом):

Benvenuti in campagna con una bandiera verde-bianca-rossa e la pizza più deliziosa del mondo! Hai la fortuna di visitare Roma, perché oggi c'è una moderna battaglia di gladiatori! Moderna? Sì, ogni visitatore e residente in Italia può mettere alla prova la propria forza nella battaglia intellettuale dei gladiatori! A proposito, hai bisogno di una password? Lui è il premio per il vincitore! Buona fortuna a te e felice anno nuovo!

Добро пожаловать в страну с зелено-бело-красным флагом и с самой вкусной пиццей в мире! Вам повезло посетить именно Рим, ведь сегодня проходит современная битва гладиаторов! Современная? Да, каждый приезжий и житель Италии может испытать свои силы в интеллектуальной битве гладиаторов! Кстати, вам же нужен был какой-то пароль? Именно он является призом для победителя! Удачи вам и с Новым Годом!

Сцена 6. Италия

Путешественники оказываются на шоу, где **Ведущий** задает двум игрокам сложные вопросы. Побеждает тот, кто ответит быстрее. Игроки одеты как древнеримские воины, но вопросы совсем не обязательно должны быть связаны с историей. Очень скоро один из воинов побеждает, а Ведущий предлагает гостям сразиться с победителем. Можно выбрать из команды самого умного и отправить его на битву, можно думать и отвечать всем вместе. Победителю (конечно, путешественнику!) в финале достается заветный пароль.

Вопросы здесь приводить не будем. У каждой команды игроков свой круг интересов и интеллектуальный уровень, так что составьте их сами для своей игры.

Пароль НА.

Все снова отправляются в комнату-самолет, но на этот раз дойти до нее не получается: навстречу выбегает возбужденный **Фотограф**.

Сцена 7. Антарктида

Фотограф останавливает всех в коридоре примерно с такими словами: «Говорят, что сюда в Новый Год выходит йети — монстр такой. На одной его фотографии можно заработать состояние! Ой, а вы же те самые русские полярники! Прошу вас, пойдите со мной, а то я очень пугливый, увижу йети - испугаюсь и убегу! Вот вам фотоаппарат!»

Что ж. приходится надевать шубы и валенки и выходить на заснеженную ночную поляну.

Для того, чтобы фотографии получились, продумайте заранее подсветку, ведь в темноте не каждый фотоаппарат хорошо снимает.

Из темноты к новоиспеченным полярникам выходит **Йети**. Фотограф видит его и тут же убегает. А йети обращается к оставшимся примерно с такой речью: «Эти глупые людишки начинают догадываться, что я существую! И вы тут? Смелые? Не боитесь? Я уже устал прятаться, пугать всех, притворяться собачкой. Давайте так: не знаю, что вам там наговорил этот жалкий фотографик, но я предлагаю вам больше! Деньги? Ну даст он вам 500 рублей! И что? Останетесь не пойми где за Полярным кругом? Детей оставили дома, а сами с 500 рублями носятся по Антарктиде.

Если вы скажете фотографу, что никакого йети не существует, то я вам дам... нужный пароль, чтобы уехать домой, согласны? Вы говорите ему, что это была иллюзия и галлюцинация от холода, или ещё придумайте что-нибудь.

Объявляю конкурс отговорок. Кто придумает лучшую, тому я и скажу пароль».

Взрослые придумывают, как объяснить фотографу, что он видел совсем не того, кого видел. Йети выбирает лучшую отговорку и сообщает слово пароля (БОРТ).

Все заходят в дом, где их встречает стюардесса. Она просит занять свои места, ведь капитан хочет сделать важное объявление. Как только расселись, стюардесса запускает видео с обращением капитана на экране телевизора:

«Внимание! Внимание! Из-за экстренного холода олени Санта-Клауса простудились. Теперь Санта остался без средств к передвижению. Мы единственный самолет, находящийся сейчас в северных районах. Необходимо срочно взять на борт Санта-Клауса, чтобы он успел доставить подарки к Новому году. Но для этого надо произнести хором волшебный пароль, добытый в путешествии. Надеюсь, вы его знаете? Тогда произнесите трижды.

Взрослые хором три раза кричат: «Дорогой **Санта-Клаус**, добро пожаловать на борт». И, конечно же, он приходит, с большим мешком, говорит, что скоро, сразу после приземления, все смогут найти подарки под елочкой, а сейчас ему надо разобрать коробки с подарками в багажном отсеке. И уходит.

Капитан и стюардесса выходят перед зрителями, к ним присоединяются все дети, принимавшие участие в квесте.

Капитан:

Наш полет завершен. Мы очень рады, что вы выбрали нашу компанию для новогоднего путешествия! Желаю вам удачи и счастья.

На экране написано: «С Новым годом!»

Всё!

ГЛАВА 2

КВЕСТЫ КО ДНЮ РОЖДЕНИЯ

Квесты ко дням рождения, если они проводятся в доме или в квартире, отличаются от рождественских только тематикой.

Квесты летние, дачные, по сути, строятся так же: после «завязки» участники игры отправляются по определенному маршруту. Но само действие требует более тщательной подготовки.

Об особенностях этих квестов мы подробно писали **в первой книге**. Для тех, кто (о, ужас!) еще ее не читал, повторим основные моменты.

Во-первых, насколько вам угодно расширяется сценическое пространство. Не только и не столько дом и дачный участок, но и ближайшие улицы, лес, водоем и другие достопримечательности вашего поселка будут местом сказочного действия.

Поэтому вам необходимо:

- составить точную карту охватываемой территории;
- найти на ней места, подходящие для тех или иных событий;
- заранее разложить на всех местах реквизит.

Территория действия может быть широкой за счёт вашего дачного участка, или небольшой, если участка нет. Главное — выйти на лоно природы! Это может быть один из городских лесопарков, ближайшие к вашему дому посадки или любой другой кусочек местности, способный вместить вашу дружную компанию.

У нас были последователи, которые умудрялись повторять наши летние дачные «ходилки» у себя в квартире осенью, уже с участием городских друзей ребенка.

Так что смело примеряйте наши скромные сценарии на свои широкие плечи, перекраивайте их, украшайте и носите на здоровье!

С выполнением третьего пункта — предварительной раскладкой реквизита — могут возникнуть некоторые сложности, т. к. вы не можете гарантировать, что старательно развешанные вами с утра на березках в ближней рощице конфеты провисят там до вечера.

Ибо

количество людей, втянутых волей (*ваши друзья-дачники*)

и неволей (*те, кто имел неосторожность случайно проходить мимо*)

в канву событий,

может быть подсчитано весьма приблизительно,

а характер контакта с ними

может выйти за рамки сценария.

Если вы на чьём-либо заборе в строгом соответствии со сценарием нарисовали мелом жирный крест (как в сказке про Али-Бабу), нет никакой гарантии, что хозяин этого забора не обидится и не поставит своими претензиями жирный крест на всем вашем представлении.

В связи с этим лучше обо всем договориться заранее: и с владельцами заборов, и с владельцами собак, которые (и собаки, и владельцы) могут выбежать неожиданно и напугать ваших маленьких гостей.

Хорошо, если человек, которому вы дадите громкую **должность мастера сцены** (активный, не играющий никаких ролей), будет занят только одним делом: посетит каждое место за несколько минут до того, как туда нагрянет ватага играющих детей и взрослых, и разложит там необходимое оборудование. Тогда вы сможете быть уверены, что клад никто не найдет раньше вас.

Кроме того, **разные посторонние личности**, которые случайно окажутся на вашем пути, могут вести себя не очень-то прилично и совсем не вписываться в ваш сценарий.

Так, однажды, изображая пиратов всех возрастов и мастей, мы вывалились из леса на берег местного водоема, чтобы найти в воде бутылку с запиской. А на берегу нас неожиданно встретила целая компания со своими бутылками, а также закуской, магнитофоном и, очевидно, со своим сценарием. Пришлось быстро ориентироваться на местности, меняя по ходу программу действий.

В этой книге мы предложим вашему вниманию три дачных квеста: про пиратов, индейцев и про инопланетян.

Это наиболее интересные для детей зрелищные темы, дающие вам прекрасные возможности для создания декораций, ярких костюмов и эффектного реквизита.

Конечно, назвать все это действие следует как-нибудь красиво. У нас было так: «Последний клад во вселенной» (это про пиратов), «Трубка мира, топор войны и бледнолицые дачники» и «Гости с планеты Целлофанчик».

Но начнём мы все же с квестов, проводимых в квартире. Это **«Борьба с компьютерным вирусом»** и **«Бременские музыканты много лет спустя»**.

Первый из них рассчитан на детей примерно восьми лет. В нем в увлекательной форме раскрывается следующая мысль: компьютерные технологии необходимо использовать разумно, с пользой для себя. О том, почему эта тема актуальна для нас, как мы относимся к повальному увлечению компьютерными играми и «зависанию» в гаджетах, что делаем и чего не делаем, глядя на скрючившихся перед экранами детей, мы говорим **в первой книге**.

А здесь лишь напомним, что день рождения (как и любой другой праздник) — это прекрасный повод отложить дела и гаджеты, всех собрать и сплотить за общим делом! Для этого наши квесты подходят как нельзя лучше.

Второй квест (про бременских музыкантов) интересен тем, что дети принимают участие в командных соревнованиях, все задания они должны выполнять вместе.

БОРЬБА С КОМПЬЮТЕРНЫМ ВИРУСОМ



Возраст детей: от 6 до 11 лет. Нашему главному герою исполнилось 8.

Место проведения: квартира.

Дети не получают роли заранее. Есть только один главный герой – тот, у кого день рождения. Давайте дадим ему имя, пусть будет Сергей.

Персонажи-взрослые:

Компьютерный Вирус. Крайне неприятный, самоуверенный и наглый тип.

Папа. Папа Сергея, ведущий праздника.

Мамы. Это настоящие мамы — все, какие приглашены вместе с детьми.

Робот.

Сталкер.

Доктор.

Ромашка.

Загадочка Гадочка.

Так получилось, что на этом празднике все взрослые были впервые у нас в гостях, поэтому роли им дать мы не могли, всех играли сами, вдвоем: папа и мама именинника. Пока один играл, другой готовился к следующей сцене. Так, меняясь, мы еле дожили до конца квеста. Не повторяйте наших ошибок, привлечите союзников! Сгодится любой взрослый или ребёнок постарше, который уже не хочет участвовать в квесте на стороне остальных детей.

Костюмы и реквизит:

Компьютерный Вирус. Одет во все черное, в надвинутой на глаза шапке. Но мы не ограничиваем вашу фантазию – если вы представляет себе Вирус как-то иначе, мы с вами полностью согласны.

Папа. Одет обычно.

Мамы. Поскольку мамы настоящие, то и одежда у них настоящая, подобающая случаю.

Робот. Конечно, лучше, если весь робот будет подвижным. Но это совсем не обязательно. Робот может блеснуть и переливаться от металлической фольги, а может быть просто милой скромной девочкой. Как вам угодно. *Мы делали голову и туловище из картонных коробок, получился такой квадратный старомодный робот. Он не двигался, это была большая фигура, прикрепленная к мольберту, за которой стояла мама. Только руки у робота были настоящие, мамини, они жестикулировали, робот казался живым.*

Сталкер. Человек в камуфляже.

Доктор. Человек в белом халате, шапочке, медицинской маске.

Ромашка. Эта девушка одета во что-то белое, желтое или зеленое. У нее нет лепестков, единственный зеленый листик прикреплен в виде броши.

Загадочка Гадочка. Вольное изображение существа вредного, но загадочного.

Дополнительно понадобятся:

Сцена 1: повязки на глаза по числу играющих детей.

Сцена 2: те же повязки на глаза.

Сцена 3: запись звуков боя, воя сирены-тревоги.

Сцена 4: конверты с изображением частей тела (ухо, рука, нога, нос, волосы).

Снова повязки на глаза.

Сцена 5: листы бумаги — кочки на болоте. Можно вырезать их неровно, чтобы было правдоподобнее. Спасательный круг. Веревка.

Сцена 6: вырезанные из бумаги лепестки ромашки. На одной из стороны надо написать имена сказочных героев. Также нужен зеленый лист ромашки (тоже из бумаги), на котором написана цифра пароля. Он прикрепляется к блузке героини в виде броши.

Сцена 7: большой настоящий шприц и очень большой картонный градусник.

Сцена 8: карточки с загадками.

Сцена 9: доска для игры в шашки и мармеладки двух цветов.

Краткое содержание:

Дети собираются посмотреть на компьютере новый фильм, но неожиданно тот не включается. В квартире появляется подозрительный тип — Вирус. Он вынуждает детей представить, что они находятся внутри компьютерной игры. Только пройдя до конца все ее 8 уровней, можно победить. Тогда Вирус исчезнет, а компьютер снова начнет работать.

Сценарий праздника:

Сцена 1.

Папа обещает детям включить очень интересный фильм на компьютере, все рассаживаются в предвкушении. Но неожиданно оказывается, что компьютер требует пароль. Никто его не знает. Папа безуспешно пытается подобрать, мамы нагнетают обстановку. Раздается резкий и продолжительный звонок в дверь.

Папа:

Интересно, кто это так неприлично звонит? Мы кого-нибудь еще ждем? *Нет.* Пойдемте посмотрим, кто к нам заявился.

Папа и дети идут открывать дверь, за ней стоит противного вида тип. Это Компьютерный Вирус.

Компьютерный Вирус:

Компьютерного мастера вызывали?

Папа:

Нет, не вызывали.

Компьютерный Вирус (*оттесняя всех и заходя в квартиру*):

Но у вас же компьютер сломался!

Папа:

А вы откуда знаете?

Компьютерный Вирус:

Откуда, откуда... От верблюда! Дайте-ка я посмотрю. (*Подходит к компьютеру, пробует включить, тот не работает.*) Чудненько! Замечательно! И так не работает! И сяк не работает! Пароль хочет! (*Вальяжно устраивается в кресле.*) Мальчик, ты знаешь пароль? И не узнаешь!

Папа:

Что-то я не понимаю, чему вы радуетесь? Боюсь, что это какой-нибудь вирус.

Компьютерный Вирус:

Вот-вот, бойтесь-бойтесь.

Папа:

Да кто вы такой, в конце-то концов?

Компьютерный Вирус:

Ну что ж, видно, настало время познакомиться. Я и есть Компьютерный Вирус, да не какой-нибудь, а тот самый, из-за которого вы сегодня ничего не посмотрите!

Папа:

Что?!

Компьютерный Вирус:

А то! Сами виноваты, что я к вам забрался. Сережа ваш в компьютерные игры не играет, время не убивает, я его за это очень осуждаю.

Компьютер, он ведь детям для чего нужен? Чтобы они с утра до ночи в него играли, уроки не делали, родителей не слушали, о друзьях позабыли. А фильмы и по телеку смотреть можно. Короче, раз не умеете компьютером пользоваться, я в нем навсегда поселюсь, и он никогда не включится.

Мама:

Ну, и что мы теперь с этим Вирусом делать будем? Что-то мне не очень хочется, чтобы этот тип у нас навсегда поселился.

Папа:

Да сейчас запустим какой-нибудь антивирус, он мигом исчезнет.

Компьютерный Вирус:

Ошибочка вышла, дорогой папаша, в ваших смелых рассуждениях. Как же вы антивирус запустите, если компьютер запаролен? Ха-ха-ха!

Мама:

И что же нам делать?

Дети выдвигают свои версии.

Компьютерный Вирус:

Все это детский лепет. А как меня прогнать, я даже и скрывать не буду. Расскажу вам, бедолагам, все равно вам никогда со мной не справиться.

Папа:

Это мы еще посмотрим. Рассказывай!

Компьютерный Вирус:

К восьмилетию Сергея (поздравляю) я приготовил свой подарок. Я создал в программе восемь ошибок. Только если вы сможете их исправить, я исчезну. Но для этого вам нужно **представить**, что вы находитесь внутри компьютера, ведь включить-то его вы не можете. Вы должны пройти восемь уровней, на каждом из которых спрятана карточка с одной цифрой пароля.

Папа:

Так ты навязываешь нам игру!

Компьютерный Вирус:

Да, и в ней мои, компьютерные, правила. Каждый неправильный шаг, каждый неверный ответ будет стоить команде одной цифры пароля. Если дойдете до конца игры и соберете все восемь цифр (в чем я не уверен), то я исчезну без следа, а если проиграете... Ну что, сыграем? Тогда, ты (именинник) будешь капитаном команды. Бери мешочек, будешь найденные жетоны с цифрами в него складывать. Наденьте повязки на глаза, положите руки друг другу на плечи, и вперед, на борьбу со мной, непобедимым!

Вирус уходит, дети под руководством папы надевают повязки. Затем эта «слепая гусеница» шумно и весело ходит по квартире или просто по кругу в комнате.

Сцена 2. Регистрация в игре. Первый уровень игры

*Дети снимают повязки. Перед ними **Робот**.*

Робот:

Здравствуйте. Я Робот-регистратор. Добро пожаловать на первый уровень нашей игры. Здесь я должен вас пересчитать и зарегистрировать в игре. Затем построить друг за другом по номерам: сначала первый, потом второй... Вам понятно?

Но из-за этого коварного Вируса приходится делать все с большими сложностями. Слушайте внимательно.

Во-первых, вы должны снова надеть на глаза повязки. Во-вторых, вам нельзя разговаривать. И подглядывать. Надевайте повязки!

Каждому из вас я стукну по ладони столько раз, каким номером он является: первому — один раз, второму — два, третьему — три и т. д.

Вам нужно будет, не подглядывая и не говоря ни слова, встать по порядку. Вы можете только дотрагиваться друг до друга. Понятно? Тогда вытяните вперед руку. С этого момента каждое сказанное вами слово стоит команде одной цифры пароля.

Проходит игра. Конечно, проходит она не так строго, как хотел бы Робот. Дети могут попытаться организовать сами, но это сложно даже восьмилетним, а среди нас были малыши. Поэтому папе глаза не завязали и рот не закрыли. Он мог попросить детей постучать ему по ладони свои номера и расставить их сам. Но наш папа пошел дальше: он решил, что говорить нельзя, но произносить звуки можно! Поэтому каждый ребенок выбирал себе любое звукоподражание — мычал, гавкал, хрюкал, мяукал — нужное количество раз, а папа расставлял этот «зверинец» друг за другом.

Робот:

Снимайте повязки! Ну вот, теперь вы построены и зарегистрированы, можете отправляться на второй уровень. Прислушайтесь, все ли тихо за дверью?

Сцена 3. Второй уровень игры

Дети прислушиваются к звукам за закрытой дверью. Сначала там тишина. Потом раздаются звуки боя. Через несколько секунд в комнату вползает человек в камуфляже. Это Сталкер.

Сталкер:

Уф, насилу пробрался. Вирусы открыли перекрестный огонь, но я затаился, дождался тишины и снова пополз. Кто я? Я Сталкер, проводник по особо опасным узким местам игры. Видите открытую дверь? Это вход на третий уровень игры (*у нас это дверь в ванную в конце длинного коридора*). Как только вы переступите порог комнаты, она начнет медленно закрываться.

Ваша задача — дойти до двери и не дать ей закрыться. Ясно? Но коварные вирусы хотят во что бы то ни стало задержать и уничтожить вас. Поэтому прислушайтесь. Слышите тишину? Вам нужно продвигаться по этому коридору совсем бесшумно, чтобы они вас не заметили. Если вирусы услышат вас, они объявят тревогу. Вы тогда падайте на пол или прижимайтесь к стенам, в общем, не шевелитесь, замрите. Они замечают только движущиеся объекты. Но даже малейшее шевеление может вызвать обстрел. Так что если началась тревога, стойте или лежите как вкопанные, пока она не закончится. Ясно? И помните: надо успеть проделать весь путь, пока не закрылась дверь на третий уровень. Готовы? Тогда выступайте в путь, как только я дам вам знак рукой.

Сталкер доходит до двери ванной и дает знак. Он и закрывает медленно дверь с таким расчетом, чтобы к концу пути осталась щелочка. Дети стараются бесшумно пройти по коридору и заскочить в дверь. Один-два раза все же включается звук тревоги, тогда все замирают до наступления тишины. В ванной детей встречает папа, они ищут и находят там первую цифру пароля.

Сцена 4. Третий уровень игры

Дети подходят к двери кухни. За дверью мамы громко сокрушаются о пропаже своих детей. Папа объясняет детям ситуацию.

Папа:

Видите своих мам? Как вам кажется, с ними все в порядке? Это проделки вируса. Они вас не узнают, они потеряли память. Поэтому вам самим нужно догадаться, где чья мама. Думаете, что может быть проще? Вирус и здесь придумал, как вам усложнить жизнь. Когда вы войдете, встаньте, не заходя за красную линию, и внимательно рассмотрите своих мам. Обратите внимание на их руки, уши, носы, волосы, ноги. Запомните, есть ли у них серьги, кольца или какие-то отличительные особенности. Посмотрели? А теперь капитану команды, я даю конверты, чтобы он раздал их всем. Первый смотрит в свой конверт капитан.

Проходит игра. В конвертах — изображение руки, ноги, носа, волос, уха. Участник с завязанными глазами пытается найти свою маму по заданной части тела. Мамы не шевелятся и каждый раз пересаживаются. Дается три попытки. После того, как все мамы узнаны, к ним возвращается память, и они дарят детям жетон со второй цифрой пароля.

Папа:

Ну вот, когда к мамам вернулась память, они могут помочь команде получить еще одну цифру пароля. Мамы согласны? Тогда с завязанными глазами надо найти своего ребенка по запаху. Только если все мамы угадают, команда получит третью цифру.

В этой игре ошибок быть не должно — представляете, как обидно, если мама тебя не узнала! Поэтому мы разрешаем и даже настоятельно рекомендуем мамам подглядывать!

Сцена 5. Четвертый уровень игры

Папа объясняет детям условия следующего уровня. Нужно по очереди перейти болото (коридор) по кочкам (листам бумаги на полу), а затем пройти над или под движущимся вверх-вниз мостом (веревкой), не задев его. (Веревку держат за концы две мамы, плавно поднимая и опуская). Капитан, решает, кто идет первым.

Если кто-то наступил не на кочку, он увяз и ждет следующего участника со спасательным кругом — надо сначала бросить его утопающему, а затем дойти до него и вытащить, не завязнув самому. В результате все дети оказываются в комнате, а потом бегут собирать листы-кочки, потому что под одной из них спрятана четвертая цифра пароля.

Сцена 6. Пятый уровень игры

*Дети возвращаются в комнату, а там их уже ждет **Ромашка**. У нее нет лепестков, только один зеленый листик приколот как брошь.*

Ромашка:

Я Ромашка-цветок,

Потеряла лепесток.

Каждому — по лепестку,

Помогите-ка цветку.

Посмотрите, во что превратил меня злой Вирус! И кто это придумал — гадать на ромашках?! Вирус отрывал у меня по лепестку со словами: «Победят — не победят», — пока не осталась одна серединка. А за то, что получилось «победят», он разбросал все лепестки и заколдовал их. Теперь каждому из вас надо поднять лепесток и, не говоря ни слова, изобразить того сказочного героя, который на нем написан. Если команда угадает, я смогу вернуть себе лепесток. Когда все лепестки будут у меня, вы сможете посмотреть, какая цифра написана у меня на листике.

Проводится игра. Дети находят на полу, на мебели лепестки ромашки и изображают без слов и звуков персонажей сказок. После этого получают вместе с брошью-листочком пятую цифру пароля.

Сцена 7. Шестой уровень игры

В комнату заходит Доктор.

Доктор:

Я слышал, в игре появился вирус? А почему до сих пор вам не сделаны прививки? Вдруг вы заразитесь этим вирусом, начнется эпидемия? А ну снимайте штаны, ложитесь на диван, буду вам прививку делать. *(Достает большой шприц.)* Как не надо? И не уговаривайте! Ну, хорошо. Давайте я сначала измерю вам температуру. *Достает огромный градусник.* Тот, кому я его поставлю, должен громко сказать «36,6», если он не болен, конечно. А затем передать градусник другому под левую руку, но без помощи рук. Если градусник уроните или возьмете в руки, сделаю укол, так и знайте! И пока я не буду убежден, что у всех 36 и 6, цифру пароля не скажу.

Дети передают огромный градусник друг другу под левую руку, не касаясь его ладонями. После этого Доктор выписывает рецепт — шестую цифру.

Сцена 8. Седьмой уровень игры

Дети выходят в коридор, там их встречает Загадка.

Загадка:

Стойте, стойте! Вам на восьмой уровень игры надо? Тогда придется пройти через мой, седьмой. Я лучшая подружка господина Вируса, а зовут меня Загадка-сложная-для-ответа-невозможная Васильевна, можно просто Гадочка. Итак, вставляйте все вот сюда. Я загадываю вам загадку, если вы ее отгадали, делаете шаг вперед, если нет — делаете шаг назад.

Задаются шуточные вопросы и задачки. Дети должны прийти от комнаты до кухни по коридору. Загадок великое множество на любой вкус и возраст.

Но все же, чтобы сэкономить ваше, дорогой читатель, время, приведем в пример те, что были у нас.

Загадки и задачки:

1. На карточках написаны имена сказочных героев. Только буквы в них переставлены местами. Надо догадаться, чье имя так пострадало, и назвать его правильно.

ГОСКУРЕЧАН (СНЕГУРОЧКА)

РЫМДОЙДО (МОЙДОДЫР)

ЮРХАШ (ХРЮША)

САЛОРУЧКА (РУСАЛОЧКА)

ОВОДНЯЙ (ВОДЯНОЙ)

БУРЧЕКАША (ЧЕБУРАШКА)

УШКОЛАЗ (ЗОЛУШКА)

МИНАЛЬВА (МАЛЬВИНА)

2. Поле пахали семь тракторов. Два трактора остановились. Сколько тракторов в поле? *Семь.*

3. Сколько орехов в пустом стакане? *Ноль.*

4. Андрюша и Алена играли с песком. Андрюша ссыпал вместе песок из четырех кучек, а Алена — из пяти. Сколько кучек получилось? *Одна, или две, если каждый ссыпал в свою.*

5. В вазе три ромашки и семь васильков. Сколько ромашек в вазе? *Три.*

6. Шесть ног, две головы и один хвост. Кто это? *Всадник на лошади.*

7. Винни-Пух — кабан или свинья? *Медведь.*

8. Какую соль не кладут в суп? *Ноту соль.*

Загадочка-Гадочка отдает седьмую цифру пароля.

Так постепенно, шаг за шагом, дети дошли до кухни, где их ждет последнее испытание — схватка с Вирусом.

Сцена 9. Восьмой уровень игры

Вирус сидит за столом. Перед ним доска с шашками. Только вместо шашек на ней мармеладки двух цветов.

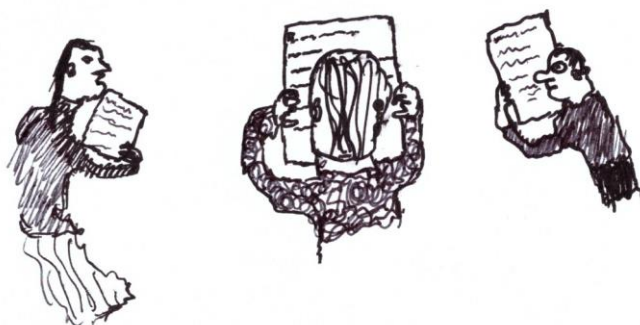
Вирус:

Кого я вижу! Неужели дошли? Тогда придется вам сразиться со мной. Предупреждаю: схватка будет смертельной. Но поскольку я существо цивилизованное, я мечами там или копьями махать не намерен. Сыграем в шашки. Если я выиграю, то не видать вам ни фильма, ни праздника. Ну а если выиграете вы, то я уйду. Правила такие: каждый из вас по очереди делает ход против меня. Обсуждать ходы можно всем вместе. Но ходить только одному. И не менять своего решения. Есть будем по-настоящему, чтобы нельзя было ничего исправить.

Начинается игра. Папа помогает детям. Если игра затянулась или дети проигрывают, Вирус начинает «жухать» — съедает, утачив с доски, несколько мармеладок детей, и игра заканчивается его проигрышем. Вирус, удивляясь, ругаясь и угрожая, уходит; папа и дети бегут к компьютеру, вводят пароль. Ура! Теперь можно посмотреть фильм!

Всё!

БРЕМЕНСКИЕ МУЗЫКАНТЫ МНОГО ЛЕТ СПУСТЯ¹¹



Возраст детей: от 6 до 11 лет.

Место проведения: квартира.

Дети не получают роли заранее, они станут персонажами сказки позже, во время квеста.

¹¹ Здесь и далее в сценарии все основные персонажи и некоторые их реплики взяты из известного мультфильма «Бременские музыканты», режиссер И. Ковалевская, сценарий В.Ливанова Ю Энтина.

Персонажи-взрослые, их костюмы:

Король. Совсем не молодой человек, самый старший из пап, ведь по сценарию после свадьбы Принцессы и Трубадура прошло уже 15 лет. Обычные атрибуты короля – мантия и корона.

Гениальный Сыщик. Его образ можно сделать максимально приближенным к сыщику из мультфильма. Но это совсем не обязательно, ведь за 15 лет он вполне мог не только переодеться, но и немного измениться внешне.

Прекрасная Принцесса. Это роль для мамы, ведь для принцессы годы тоже не прошли бесследно: она повзрослела и перестала носить такие короткие платья☺

Атаманша. А над этой женщиной не властны года: все так же рада ограбить короля. Одета ярко, в костюме есть место для оружия.

Разбойники. Та ли это старая гвардия, с которой Атаманша начинала свой путь, или уже новая шайка единомышленников – не важно, главное, что они все безоговорочно ей преданы. А одеты кто во что горазд, это же разбойники - что украли, в том и ходят.

Реквизит:

Таблички (значки, бейджики) **с именами бременских музыкантов** (Трубадур, Принцесса, кот, Пес, Петух, Осел). Их прицепят на себя разбойники, когда будут притворяться музыкантами.

Костюмы бременских музыкантов или их части, например, шапочки или маски животных, усики, ушки, очки. Это для перевоплощения детей в бременских музыкантов.

Для игр понадобятся:

Кроссворд (он есть в сценарии).

Листочки с «каляками» - произвольно начерченными кривыми линиями - на каждого игрока по листочку. «Каляка» может быть для всех одинаковая.

Два листочка со строчками из песни (есть в сценарии).

Доска для шашек и мармеладки вместо шашек.

Текст песни для разбойников (есть в сценарии).

Краткое содержание квеста:

Разбойники во главе с Атаманшей решили доказать глупому Королю (а он за годы стал еще глупее), что они и есть настоящие бременские музыканты. Дети, которые взяли на себя роль музыкантов, а именинник (или именинница) стал Трубадуром (или Прекрасной Принцессой), обязательно должны победить команду Атаманши, иначе те навсегда поселятся во дворце и будут править королевством! Перед Гениальным Сыщиком стоит нелегкая задача: придумать такие задания, которые смогут выполнить только настоящие бременские музыканты. Тут понадобится вся его гениальность.

Сценарий праздника:

Сцена 1.

*Дети рассказываются на диване (это зрительный зал). Перед ними трон. Под торжественную музыку выходит **Король**, садится на трон. Он в восторженно-приподнятом настроении. За ним выходит и встает рядом **Гениальный Сыщик**. Ничего, кроме неприятностей, он от сегодняшнего дня не ждет.*

Король:

Докладывай, дорогой мой гениальный мой сыщик: все ли готово к ежегодному празднику?

Сыщик (*уныло - скептически*):

Так точно, ваше величество.

Король:

Украшен ли дворец, перетерта ли посуда?

Сыщик:

О yes!

Король:

Приготовлены ли вкусные кушанья?

Сыщик:

О yes!

Король:

Интересные конкурсы и призы для гостей?

Сыщик:

О yes!

Король:

Ну тогда что же ты медлишь, иди, зови ее скорее!

Сыщик:

А, может, не надо?

Король:

Ты с ума сошел?

Сыщик:

О yes!

Король:

Что?

Сыщик:

Лучше б я с ума сошел.

Король:

Зови же скорее мою доченьку, мою Трубадурочку, ведь ради нее я устраиваю этот праздник! Каждый год в этот день я приглашаю лучших музыкантов, готовлю вкуснейшее угощение, только для того, чтобы порадовать ее и ее друзей. И ты не хочешь ее позвать? Хорошо, я сам! Доченька, доченька, иди сюда.

Сыщик (*обращаясь к Прекрасной Принцессе, которая пока стоит за дверью*):

Ваше Высочество, ничего не поделаешь, придется идти.

Входит Прекрасная Принцесса, только она уже не молода, ведь прошло уже 15 лет.

Прекрасная Принцесса:

Вы меня звали, отец?

Король меняется в лице.

Король (*к сыщику*):

Это кто такая? Это что женщина в моем замке? Какой я тебе отец?

Прекрасная Принцесса:

Ну вот, как всегда. Я пошла, разбирайтесь с ним сами, дорогой мой сыщик, надеюсь, что вам хватит гениальности.

Король:

Моя доченька такая молоденькая, такая славенькая, и Трубадурчик такой молоденький, и все зверюшки такие хорошенькие! Пока ты мне их не приведешь, праздник не начнется! А я буду тосковать и плакать, опять ты и эта женщина мне весь праздник испортили-и-и-и!

Король, плача, уходит.

Сыщик:

И так каждый год! Уж не знаю, какая злая ведьма наслала на нас это проклятие, только ровно на один день в году наш король словно сходит с ума. Он готовится к пышному празднику в честь Прекрасной Принцессы и Трубадура, а дочь свою родную узнавать отказывается. Идите сюда, Ваше Высочество, будем думать, чем утешить вашего папеньку!

Прекрасная Принцесса возвращается и обращается к детям.

Прекрасная Принцесса:

Дело в том, дорогие мои, что годы не прошли и для меня бесследно, я выросла, даже немного постарела, и Трубадур тоже, а зверюшки давно уже не музыканты. И мой отец это прекрасно знает! Весь год мы живем душа в душу, одной дружной семьей, мы взрослеем, папа стареет, все всё понимают. И только раз в год, в этот день, папа не узнает меня, он готовит бал для той юной и прекрасной принцессы, которой я была много лет назад, он ждет именно ее и ее друзей и плачет до самой ночи, ведь они не приходят! Нам так его жалко!

Сыщик:

У меня гениальная мысль! Смотри, какой славный народ нас слушает, на нас смотрит! Ну чем не Трубадур?! Чем не Принцесса?! Я вас очень прошу, оденьтесь ими, а вы – бременскими музыкантами и придите к нам во дворец! Король обрадуется, праздник пройдет великолепно, и вы повеселитесь, и Его Величество не будет рыдать всю ночь!

Прекрасная Принцесса:

Это действительно гениальная мысль! Вы же нам не откажите?! Кто кем будет?

*Дети соглашаются. Они вместе решают, кто кем будет, надевают элементы костюмов (маски, ушки, хвостики, очки...). Когда все готовы, из укрытия вылезает один **разбойник** и со словами: «Так, так, так, это интересно» уходит. Сыщик принимает озабоченный вид, «берет след».*

Сыщик:

Не нравится мне этот наблюдатель! Это же разбойник из шайки старой Атаманши.

Прекрасная Принцесса:

Она так и не оставила свои черные дела, наверняка попытается как-то помешать празднику. Давайте подкроемся к избушке разбойников и посмотрим, что там происходит, ведь нам надо быть готовыми ко всему!

Сыщик:

О yes!

Все выходят из комнаты и идут искать избушку разбойников.

Сцена 2.

*Дети стоят перед открытой дверью комнаты, в которой – **разбойники**. Разбойники детей не замечают. **Атаманиша** может спеть песню из мультфильма («Говорят, мы бяки-буки...»), чтобы дети сразу поняли, с кем имеют дело.*

Атаманша:

Что-то давно мы не грабили короля! Скукота! Ну, тунеядцы, докладывайте, кто что сегодня сделал-украл-раздобыл?

Разбойники достают из карманов разные мелкие предметы (то, что нашли в доме) и отдают Атаманише. Только один из них ничего не принес.

Ну а у тебя что? Опять с пустыми руками?

Разбойник:

С пустыми руками, да не с пустой головой! У меня информация!

Атаманша:

Чего? Какая такая формация?! Ты мне голову-то не морочь, выворачивай карманы!

Разбойник:

Тсс! *(осматривается, в это время дети прячутся, пригибаются, замирают).*

Разбойник собирает всех своих в кружок, рассказывает что-то шёпотом.

Атаманша:

Вот это удача! Глупый Король не помнит, как выглядит собственная дочь! Это наш реальный шанс попасть во дворец и остаться там навсегда! *Прихоракивается.*

Кто посмеет сказать, что я не Прекрасная Принцесса? *Все молчат.* Вот и король не посмеет! Ты будешь Трубадуром, а остальные их зоопарком.

Все надевают таблички с названиями животных, обнаруживают, что некому быть Ослом.

Атаманша:

Это почетное звание будет переходящим! Вперед, во дворец, пока эти дети не опередили нас!

Они выбегают из комнаты, не замечая прижавшихся к стене коридора детей. Останавливаются перед комнатой, в которой сидит Король. Дети тоже подходят к этой комнате. Они начинают пререкаться: Атаманша утверждает, что она настоящая Прекрасная Принцесса, разбойники ее поддерживают, дети возражают. Сыщик просит их успокоиться, замолчать, а потом открывает дверь и заходит к Королю.

Сцена 3.

Король:

Что, сыщик, прибыли ли бременские музыканты с моей доченькой?

Сыщик:

Прибыли, ваше величество!

Король:

Зови же!

Сыщик приглашает детей в комнату, команда Атаманши заходит без приглашения и снова затевает спор. Здесь - полная импровизация: они пристают к Королю, задирают детей, те тоже не молчат.

Король:

Сыщик, ты гениальный? Ну так придумай, как мне разобраться в этих музыкантах, понять, где настоящие!

Сыщик дает командам задания. Конечно, дети справляются с ними немного лучше. Но команда Атаманиши почти не отстает. В итоге Король так и не сможет сделать выбор до самого последнего конкурса.

Конкурсы:

1. Кроссворд

Сыщик:

О yes! У меня тут есть маленький кроссвордик, эти слова знают все жители нашего королевства, так что настоящие бременские музыканты справятся с ним без труда.

Каждая команда получает лист с кроссвордом. Мы предлагаем несколько слов, из которых можно легко самостоятельно составить кроссворд. Кроссворд лучше нарисовать на больших листах, чтобы удобно было сесть вокруг него на пол или склониться над столом всей командой. Дети, конечно, разгадывают его первыми.

Вопросы к кроссворду:

1. Те, кто так не любит «работников ножа и топора» (недотроги)
2. Что привело Трубадура к связанному королю? (тропинка)
3. Что может найти Гениальный сыщик на теле у слона? (прыщик)
4. Кто встает раньше всех в королевстве? (охрана)
5. Любимое блюдо нашего короля (яйцо)
6. Что должен открыть король Трубадуру? (пароль).

2. «Зеркало»

Сыщик:

Бременские музыканты – прекрасные актеры. Они могут изобразить кого угодно. Поиграем в «зеркало». Один на один встречаются представители команд. Один показывает движение, позу, другой должен в точности его повторить, потом наоборот: второй показывает, а первый повторяет. Задача играющего сделать такое движение, которое не сможет повторить противник.

3. «Каляки-маляки»

Сыщик:

Бременские музыканты талантливы во всем. Их воображение может любую «абру-кадабру» превратить в шедевр! Попробуйте и вы. Каждый получит лист с

непонятной «калякой-малякой». Ее надо дорисовать, превратить в узнаваемый предмет. Пусть Коты превратят свою «каляку» в мышь, Псы – в косточку, Ослы – в морковку, Петухи – в колос с зерном, Трубадуры – в гитару, а Принцессы – в цветок. Посмотрим, у кого получится лучше.

4. «Без слов»

Сыщик:

Бременские музыканты – настоящие друзья, они понимают друг друга без слов. Пусть один из команды покажет, изобразит, какую строчку из песни мы загадали.

Представители команд выбирают листочек со строчкой из песни и приступают к инсценировке.

Строчки:

- *Нам лижут пятки языки костра...*
- *Ничего я не хочу!*

5. Съедобные шашки

Сыщик:

Известно, что Трубадур – самый умный человек в королевстве, он обыграет в шашки любого. Поэтому пусть Трубадуры играют, а все остальные им помогают. Кстати, шашки у нас съедобные, так что победившие еще и подкрепятся!

6. «Пирамида»

Сыщик:

Помните, как познакомились Трубадур и Принцесса? Для этого всем музыкантам пришлось встать друг на друга и построить настоящую пирамиду! Конечно, здесь и сейчас не надо этого делать, пусть ваша пирамида будет не высокой, а красивой и устойчивой.

7. «Любимая песня»

Сыщик:

У бременских музыкантов была любимая песня, которая начиналась со слов: «Ничего на свете лучше нету». Кто ее споет, те и есть настоящие бременские музыканты.

Первыми поют разбойники. Они, конечно, текст не помнят, путают. Зато ребята (вместе с Королем и Сыщиком) справляются прекрасно.

Разбойники поют:

Ничего на свете лучше нету,
Чем иметь в руках по пистолету.
Кто с оружием – не страшны тревоги,
Музыканты мы с большой дороги.
Мы свое призванье не забудем:
Страх и ужас мы приносим людям.
Нам дворцов заманчивые своды
Не позволят увидеть свободы.

Король:

У нас получился настоящий праздник, с песнями, играми и конкурсами! Я очень рад! Осталось только отведать наше королевское угощение. Но вот только я так и не понял, кто же из вас настоящие бременские музыканты... Конечно, если судить по песне... Но почему-то мне кажется, что здесь есть какой-то секрет! Сыщик!

Сыщик:

Я здесь, Ваше Величество!

Король:

Кто из них – настоящие?

Сыщик:

Ваше Величество! Зачем Вам сегодня об этом знать? Смотрите, как нам весело всем вместе! А завтра, я Вас уверяю, Вы сразу же узнаете Вашу дочь!

Король:

И то верно! Я приглашаю всех за праздничный стол!

Взрослые и дети с радостью принимают это предложение.

Все!

ПОСЛЕДНИЙ КЛАД ВО ВСЕЛЕННОЙ



Возраст участников: от 3 лет и до бесконечности, это было интересно всем.

Место действия: два дачных участка, улица, лес, водоем.

Персонажи-дети¹²:

Джек Воробей и Уилл Тернер. Два старших мальчика, у нас — одиннадцатилетние. Они единственные из детей учили заранее слова.

Персонажи-взрослые:

Ведущая. Это «принимающая сторона» — хозяйка дачи, мама одного из мальчиков, у которого день рождения (у нас таких мальчиков в конце августа сразу три).

Старый слепой пират. Папа или дедушка.

Призрак капитана Флинта¹³. Папа, высокий и «призрачный».

Пират-педагог-новатор-экспериментатор. Мама или папа, которые проводят конкурсы и игры с детьми.

Остальные пираты и их Капитанша. Взрослые, которые захотели на время стать детьми.

¹² Персонажи серии фильмов «Пираты Карибского моря», кинокомпания Walt Disney Pictures.

Костюмы и реквизит:

Джек Воробей и Уилл Тернер. Их костюмы подражали прототипам из фильма «Пираты Карибского моря». И еще у мальчиков был фрагмент старой карты.

Ведущая. Эта мамочка «ничего не подозревает» о том, что произойдет дальше, поэтому одета она обычно.

Старый слепой пират. Старость обычно изображают, прикрепив седую бороду (от Деда Мороза), взяв в руки палку и сгорбившись. А слепоту — черными очками. *Мы тоже не стали изобретать велосипед и все сделали традиционно.*

Призрак капитана Флинта. Из черной ткани мы сшили длинный балахон с большим капюшоном и длинными широкими рукавами. На грудь пришили кусочек тельняшки. Призрак получился замечательный. Капюшон полностью скрывал лицо, а ткань была достаточно тонкая, чтобы видеть сквозь нее.

Капитанша. Дама с вокальными данными (ей приходится петь). У нее есть шарманка. Она тоже владеет фрагментом карты.

Пират-педагог-новатор-экспериментатор, остальные пираты и их вожак. Всяких пиратских штучек в магазинах игрушек продается видимо-невидимо. Так что все остальные были в тельняшках (кто хотел — с повязкой на глазу) и, конечно, вооружены до зубов.

Далее реквизит будет расписан по мере его надобности. При его подготовке обратите особое внимание на **карту**. Она должна быть прочной, точной, красивой, правильно разрезанной и правильно перфорированной.

¹³ Персонаж книги «Остров сокровищ», Р. Стивенсон.

Сценарий праздника:

Сцена 1.

Ведущая рассказывает детям на поляне.

Ведущая:

Дорогие детки! Мы собрались сегодня здесь для того, чтобы отметить день рождения Миши — ему исполнилось 5 лет, а также Коли, которому завтра исполняется 9 лет, а также Кирилла, которому тоже скоро будет 9 лет. Вы посидите тут минуточку, а я пойду, принесу сценарий нашего праздника и расскажу вам, в какие игры мы будем играть.

Уходит. Под музыку, изображающую вихрь, ураган, кружась, как от сильного ветра, на поляне появляются Джек Воробей и Уилл Тернер. Они еле останавливаются и плюхаются на землю спина к спине, боком к зрителям. Они не видят зрителей.

Тернер:

Послушай, Джеки, куда это мы попали? Что-то не очень похоже на наше родное Карибское море.

Джек:

Калипсо не могла ошибиться. Она отправила нас в то место, где зарыт последний клад на Земле. И мы найдем его! Этот залив навсегда запомнит тот день, когда на него высадился сам Джек Воробей! За дело, Тернер! Надо набирать команду.

Тернер:

У меня шумит в ушах и темно в глазах после перелета на смерче. Я никого не вижу!

Джек:

А я слышу, кто-то идет! Быстрее в укрытие!

Они прячутся.

Сцена 2.

Возвращается ведущая. Она ничего не замечает, попытки детей рассказать про пиратов недовольно пресекает.

Ведущая:

Так вот, дорогие детки! Мы собрались сегодня здесь для того, чтобы отметить день рождения Миши — ему исполнилось 5 лет, а также Коли, которому завтра исполняется 9 лет. А поскольку и у Кирилла скоро день рождения, у нас целых три повода для праздника!

Призрак капитана Флинта с картой в руках, озираясь и крадучись, пробегает через поляну, смущая этим всех. Ведущая первая берет себя в руки и продолжает:

Дорогие детки! Мы сегодня с вами будем играть в настольные игры, отгадывать загадки, рисовать, лепить из пластилина — словом, веселиться вовсю. Будем читать и учить стихотворения, петь песенки, танцевать танец маленьких утят и другие радостные детские танцы.

*Ведущая продолжает свою праздничную речь тем же наигранно-веселым тоном, в том же скучном ключе, пока на поляне не появится **старый слепой пират**. Он стучит клюкой.*

Слепой:

Эй, есть ли тут кто живой? Я слышу юные голоса. Мальчик Миша, подойди ко мне, дай мне свою руку, проводи меня к вам.

Миша проводит Слепого, сажает на стул.

А скажи-ка, мой юный друг, не пробегал ли здесь старый пират-призрак с каким-то свертком в руках? *(Да.)* Тогда я погощу у вас немного, ладно?

Ведущая:

У нас сегодня праздник, мы рады гостям, оставайтесь. Так вот, мы сегодня будем проводить различные викторины и эстафеты, веселые старты и конкурсы поделок...

Раздается звук шарманки, появляются остальные пираты, переодетые в музыкантов. У Капитаниши в руках шарманка.

Пираты:

Позвольте нам сыграть и спеть для вас веселую песню!

Капитанша:

Песенка о мальчике, которому подарили на день рождения пистолетик.

Капитанша поет песню, пираты подхватывают каждую вторую строчку. Мотив — «Жил-был у бабушки серенький козлик»¹⁴.

Жил-был у мамочки маленький мальчик,
Вот как, вот как, маленький мальчик.

Мамочка мальчика очень любила.
Вот как, вот как, очень любила,

И пистолетик ему подарила.
Вот как, вот как, ему подарила.

Вышел наш мальчик в лес погуляти,
Топ, топ, топ, топ, в лес погуляти.

Думал, в кого бы в лесу постреляти.
Пиф-паф, пиф-паф, в кого постреляти.

¹⁴ Русская народная детская песенка «Жил-был у бабушки серенький козлик...».

Напали на мальчика злые пираты,
Ох, ах, ох, ах, злые пираты.

Но мальчик мечтал стать пиратом когда-то.
Вот так, вот так, пиратом когда-то.

И вот не вернулся к маме домой он,
Вот так, вот так, к маме домой он.

Уплыл он с пиратами в синее море.
Буль-буль, буль-буль, в синее море.

Шлет он с разбою мамаше приветик.
Чмок, чмок, чмок, чмок, маме приветик.

Вот как опасно дарить пистолетик!
Вот как, вот как, дарить пистолетик!

Ведущая:

Опять про каких-то пиратов! Мне это очень не нравится! Так вот, я, как хозяйка этого участка, заявляю: те, кто будет играть в пиратов, останутся без сладкого; те, кто будет петь пиратские песни, — без обеда; те, кто оденет пиратские костюмы, — без мороженого. Никаких игр в пиратов!

Во время этой грозной речи пираты (слепой и шарманички) встают полукругом за спиной ведущей и посмеиваются. Капитанша обращается к ведущей:

Капитанша:

А вы, девушка, собственно, кто?

Ведущая (*опешив*):

Я мама Миши, хозяйка дачи.

Капитанша:

Так вот, мама-Миши-хозяйка-дачи, ты абсолютно права: никаких игр в пиратов!
У нас все по-взрослому. Нам тут не до игр. Пора набирать команду!

Поют песню на мотив «Не кочегары мы, не плотники...»¹⁵:

Не кузнецы мы и не плотнички, да,
Но сожалений горьких нет как нет!
Ведь мы пираты, мы разбойнички, да,
И вам от Флинта шлем привет.

Трепал нам нервы королевский флот,
И поджидала нас тюрьма сама.
Но если клад нас ждет — быстрее вперед,
Пускай трещит от волн корма.

А дальше — на мотив песни «Первым делом — самолеты»¹⁶.

А потому, потому, что мы пираты,
Море наш, море наш родимый дом.
Первым делом евро, доллары, дукаты,
Ну а мамочки и папочки потом.

Тернер и Воробей вылезают из укрытия и выходят к пиратам. Их встречают настороженно.

Воробей:

Была пропета песня!

Капитанша:

Ну и что из того?

¹⁵ Песня-гимн высотников «Весёлый марш монтажников», слова В.Котова, музыка Р.Щедрина.

¹⁶ Песня «Первым делом — самолеты», слова А.Фатьянова, музыка В.Соловьева-Седого .

Тернер:

Это сигнал к объединению пиратов всех времен.

Пираты:

А зачем нам с вами объединяться? Последний клад во вселенной мы найдем и без вас.

Капитанша:

Да, ведь у нас есть карта.

Воробей:

Вы ошибаетесь, мадам.

Капитанша:

Мадемуазель.

Воробей:

Карта у нас.

Одновременно достают свои карты, разворачивают и обнаруживают, что в обеих в середине — дыра.

Слепой:

Я знаю, чьи это проделки! Это призрак капитана Флинта никак не может успокоиться. Это он выкрал карту и спрятал ее в здешних пределах! Я давно иду по его следу.

Призрак проносится мимо, помахивая картой и злобно хихикая.

Капитанша:

Тогда ни к чему раздоры! Надо набирать команду. Кто готов отправиться с нами за последним кладом вселенной?

Дети:

Мы!

Ведущая:

Протестую! Они всего лишь дети, они слабые и маленькие, они не смогут без мамы!

Капитанша:

Ну почему же без мамы? Ты отправляешься с нами. А какие они сильные и смелые, готовы ли они стать пиратами, мы сейчас проверим. Ну-ка, пират-педагог-новатор-экспериментатор, устрой-ка им испытание.

Пират-педагог-новатор-экспериментатор:

Кто пройдет сие испытание,

Получит пирата звание

И членом команды станет,

И клад со дна моря достанет.

Выходите все желающие!

Сцена 3.

Дети выходят на поляну. Пират-педагог и прочая проводит с ними игры и соревнования. У нас были такие:

Игра 1. Бомбометание беспорядочное

Каждый пират должен показать себя в бою. Дети делятся на две команды, встают друг напротив друга и по команде начинают кидать в противника «бомбочки» — смятые до состояния комков газетные листы. По команде «стоп» дети прекращают бомбометание и смотрят, на чьей стороне оказалось больше снарядов. Та сторона проиграла. Но у нее есть шанс отыгаться!

Игра 2. Бомбометание прицельное

Два пирата держат по большому раскрытому мусорному мешку (240 литров). Каждая команда наполняет свой мешок бумажными бомбочками, собирая их по участку и закидывая с небольшого расстояния. Когда весь участок зачищен, пираты смотрят, у какой команды мешок тяжелее и объемнее.

Игра 3. Прятки

Как же без них! Исчезнуть, затаиться, замаскироваться должен уметь каждый пират.

Игра 4. Морские узлы

Тренируем пиратские навыки: вязать и развязывать морские узлы. Предварительно ведущему надо самому научиться это делать. На просторах интернета великое множество инструкций, схем, видеоуроков на эту тему.

Игра 5. Перетягивание каната

Постарайтесь так распределить детей с двух концов каната, чтобы силы были примерно равными. Ведущий стоит посередине и крепко держит канат за центральный узел. Таким образом он помогает детям сохранять равновесие и не упасть в процессе игры. Перетягивание надо начинать строго по команде, одновременно. Учтите, что для этой игры необходимо пространство. За командами не должно быть мебели, стен или любых других предметов, о которые можно споткнуться или удариться при падении.

Мы перетягиваем канат на каждом празднике, это одна из любимых игр всех возрастов. Поэтому после детей обязательно позовите играть взрослых. Сначала не спеша выходят папы. Потом к ним присоединяются дедушки, а, когда команда проигрывает, на подмогу бросаются мамы. Так что делайте канат как можно длиннее.

Игра 6. Ничего не потерять

Каждый уважающий себя пират должен уметь спрятать и удержать награбленное. Тренируемся на небольших воздушных шариках. Побеждает тот, кто сможет засунуть себе под футболку как можно больше таких шаров.

Реквизит на поляне для игр:

- Для игр 1, 2: смятые из газет шары-бомбочки из расчета по две штуки в руки каждому ребенку и пирату.
- Для игры 4 понадобятся обрезки веревок не короче 30 см.
- Для игры 5: канат. Канатом может служить толстая прочная веревка длиной не менее пяти метров. Для удобства использования рекомендуем по всей ее длине завязать узлы на расстоянии примерно 30 сантиметров. Тогда руки не будут скользить по канату.
- Для игры 6: не менее 50 надутых воздушных шариков.

Сцена 4.

Пират-педагог-новатор-экспериментатор:

Я считаю, что все достойны быть членами нашей команды.

Капитанша:

Отлично! Тогда настало время всех посвятить в пираты.

Ведущая:

Но как же...

Капитанша:

И мамочку тоже.

Детям прикалывают значки или бейджики с пиратской символикой, на которых фломастером записывают только что придуманные имена; дети надевают пиратские костюмы, старые пираты жмут им руки, приветствуя в своих рядах.

Реквизит для посвящения в пираты:

- бейджики или бумажные значки на всех детей;
- фломастеры, чтобы записать имена на значках;
- пиратские костюмы, тельняшки, шляпы, платки;
- всевозможные пистолеты, сабли, шпаги — все оружие, которое нашлось

у мальчишек.

Сцена 5.

Капитанша:

Теперь — к делу. Давайте сложим наши карты.

Одна карта входит в другую, читается надпись:

Где призрака виден отчетливо след,

Найдете вы первый от Флинта привет.

Призрак.

Далее слова персонажей не расписаны, в этом нет необходимости. Дети бегают по участку, находят на крыльце большой след (из бумаги или нарисованный мелом). След найден, осталось найти привет от Флинта. Им оказывается часть карты, которая спрятана под крыльцом. Она входит, как пазл, в планшет карты. На обратной стороне кусочка — текст, а на лицевой — указание направления движения (собственно карта). Так должно быть на всех кусочках, которые дети найдут позже. В результате к концу игры из частей сложится карта дачных участков. Ведущей надо не забыть носить с собой по маршруту скотч и ножницы, чтобы сразу приклеивать кусочки карты друг к другу.

На этом кусочке карты написано:

На старом заборе — пиратская метка

(Такое на дачах встречается редко!).

Там карты кусок с указанием пути

(желаю его никогда не найти).

Призрак.

Сцена 6.

Реквизит за пределами участка:

- пиратская метка (листочек с черепом и костями на черном фоне) с фрагментом текста на обратной стороне;
- бутылка с запиской внутри, привязанная веревкой к скамье у пруда;
- кусочки карты;
- черная повязка на ветке в лесу;
- пиротехника;
- черный маркер в пне дерева;
- скотч и ножницы у ведущей.

Начинается самая интересная часть квеста. Дети оставляют родную территорию и выбегают на улицу в поисках забора с пиратской меткой. Далее Флинт ведет их к водоему, в лес, по чужим дачным участкам.

Здесь надо быть особенно внимательными. Следите за детьми, не увлекайтесь игрой настолько, чтобы забыть кого-нибудь из них у пруда, потерять в лесу. Не бегите быстро, иначе малыши будут прибывать на место, когда там все уже закончилось.

Напомним, что имеет смысл назначить кого-то из местных взрослых ответственным за сохранность всего реквизита, разбросанного по улицам, чтобы шустрые дачники не нашли клад раньше ваших детей.

Итак, дети отправляются на поиски забора с пиратской меткой. Вскоре такой находится. С обратной стороны листочка с костями и черепом читаем:

Что вынесли воды Карибского моря,
Скрывается в вашем теперь водоеме.
Веревка привязана к старой скамье,
Она приведет вас почти что ко мне.
Призрак.

Ага! Бежим к пруду в конце дачного поселка! Здесь, на берегу, действительно стоит старая скамья, к ней привязана веревка, второй конец которой уходит в

воду. Тянем-потянем... достаем бутылку, конечно, из-под рома, внутри которой записка:

Ха-ха! Привет! А карты нет!

Я вас на ложный вывел след.

Призрак.

Пока все в недоумении, кто-то находит на лавочке кусок карты с надписью на обратной стороне:

От дерева с черной повязкой на ветке

15 шагов до пиратской отметки.

На север шагать обязательно надо,

Но там берегитесь, ведь ждет вас засада!

Антипризрак.

Дерево с повязкой растет в лесу. Дети находят его, но не могут приблизиться, чтобы отсчитать 15 шагов, ведь Призрак из засады бросается в атаку. Можно организовать настоящий бой с Призраком: выстрелы, взрывы, дым. Только не перестарайтесь, будьте осторожны с пиротехникой! В результате Призрак убегает, а дети вспоминают, как найти север, отсчитывают 15 шагов и находят кусочек карты с надписью:

Там три из единого корня, а рядом —

Тот пенёк, где вас всех ожидает награда.

Призрак.

Значит, ищем три сросшихся дерева, рядом с которыми есть пенёк. В нашем случае эта природная композиция находилась на другом конце поселка. Поскольку она была местной достопримечательностью, дети-хозяева дачи сразу поняли, куда бежать. В пне нашёлся черный маркер и последний кусочек карты, на котором написано:

Карта у тебя в руках. Но клад
Там зарыт,
Где глаз повязкой скрыт.
Черных цифр узор соедини,
Карту прямо к солнцу подними
И увидишь — обозначен круг,
Где тебе лопата — лучший друг.

Призрак.

Дети складывают карту, соединяют маркером цифры (от 1 до... — сколько у вас получится). Получается череп! Поднимают карту на свет и видят перфорацию на месте закрытого повязкой глаза. В центре перфорации — участок начала пути, где в детской песочнице их ждут детские лопатки.

Сцена 7.

Реквизит:

- детские лопатки;
- заранее закопанный в песок ларчик с камнями и запиской;
- банки с неприятными на вид и на ощупь жидкостями, ключик в одной из них;
- настоящая лопата;
- зарытый в землю сундук с кладом.

Дети возвращаются на дачу, мальчики копают, достают из песка ларчик с ключом. Открывают в предвкушении клада, но находят лишь камни и записку с текстом:

Ха-ха-ха! Какой уважающий себя призрак зароев клад в детской песочнице? Оглянитесь: я встречу вас лично.

Дети смотрят по сторонам и вдалеке видят Призрака. Он стоит и ждет их за забором на соседнем участке. Дети приближаются с некоторой осторожностью. Оказывается, призрак приготовил для них последние испытания.

Игра 7. Испытания на стойкость духа

Призрак говорит, что ключ отклада — в одной из банок с его домашними консервами-заготовками. Детям предлагается повозиться руками в неприятных на вид и на ощупь жидкостях. Они к тому же противно называются (например, сопля носорога). В банках — вода с хлебом, гречневая каша с томатным соком, склизкий рассол от грибов с измельченными грибочками и все в этом роде. Этот конкурс привез из летнего лагеря один из старших мальчиков, и все дети были в восторге.

Возможно, некоторые взрослые сочтут такие развлечения недопустимыми, и будут, конечно, правы. Раз так, не допускайте!

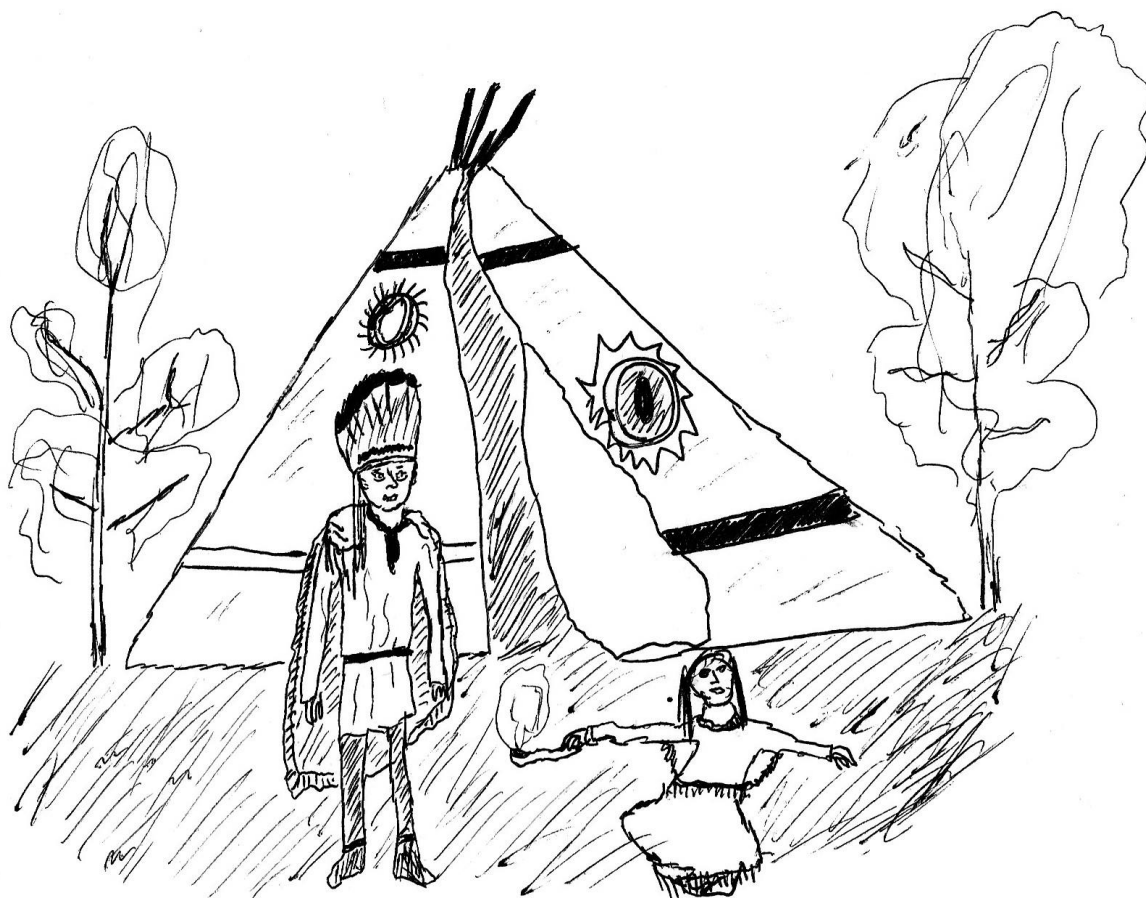
Получив ключ, дети открывают им сарайчик и достают из него саперную лопатку и описание места, где копать. Теперь уже без обмана. Копают, находят клад и делят его сами.

Всё!

В заключение отмечу, что организаторы постарались на славу. Был сколочен и оклеен внутри бархатом пиратский сундук, который к тому же так искусно зарыли, аккуратно сняв дерн, а после вернув его на прежнее место, что дети даже и не подумали, что тут до них кто-то копал землю. Что ожидали они увидеть в этом сундуке? Самое большее — шоколадные монетки. Что увидели? Под толстым слоем блестящей бижутерии (для девочек) лежали настоящие юбилейные десятирублевые монеты (всего 3000 рублей)! Дети были в восторге. Взяв себя в руки, Тернер и Воробей расстелили пиратский плащ прямо на траве, высыпали на него все деньги и принялись считать и делить. Поскольку советчиков и помощников было много, дети были заняты еще по меньшей мере полчаса этой «высшей» математикой. За это время взрослые тоже пришли в себя, и вечер продолжился уже за шашлыком, чего и вам желаем.

Теперь — к индейцам!

ТРУБКА МИРА, ТОПОР ВОЙНЫ И БЛЕДНОЛИЦЫЕ ДАЧНИКИ



Эта «ходилка» менее трудоемкая в организации, но не менее яркая и зрелищная, чем «Последний клад во вселенной».

Возраст участников: от 3 лет и до бесконечности.

Место действия: дачный участок, улица, лес.

Персонажи-дети: два молодых пирата из племени делаваров. У нас, как всегда, их роль исполняют старшие мальчики, которые считают себя взрослыми.

Персонажи-взрослые:

Вождь племени делаваров и его жена. Это одна семейная пара. *Они сделали себе потрясающие костюмы, придумали смешные имена. Так, вождь, который очень любит в своей другой, современной нам, жизни, играть в футбол, звался Кожаный Мяч.*

Вождь племени ирокезов и его жена. Вторая семейная пара. *Костюмы тоже готовили сами.*

Вождь племени бледнолицых дачников и его жена. Это «принимающая сторона». Костюмы им не нужны.

Представитель племени дачников.

Мама или папа, участвует в завязке действия. Это может быть и жена вождя племени дачников.

Пленники. Это все гости — мамы и бабушки, которые во время общей беготни мирно пьют чай где-нибудь в укромном месте (например, на втором этаже дома) и ждут, когда их найдут и освободят. *В реальном действии у нас была одна бабушка, которая наблюдала за завязкой из окошка и покрикивала: «Да, да, меня взяли в плен, спрятали надежно!»*

Дух племени. *Такого персонажа у нас не было, но... все же он был. Дело в том, что речь этого Духа племени звучала из маленького магнитофона, который был в руках у жены вождя ирокезов. Сам вождь у нас не успел выучить слова, поэтому он только мычал или говорил что-то непонятное (типа «карамба-барамба ух!»), но очень убедительно. А его жена, которая успела выучить слова и за себя, и «за того парня», была таким толмачом. После каждой «карамбы-барамбы» она говорила: «Великий вождь считает, что...» Когда же надо было принять решение о дальнейших действиях (что ответить, куда пойти, что делать дальше), она предлагала: «Спросим Духа племени». При этих словах вождь ирокезов терял свое величие и недовольно морщился, а его жена включала свой магнитофончик. Оттуда неслась грозная речь на тарабарском языке (запись какой-то басни, пущенная наоборот). Вождь ирокезов тут же терял волю и танцевал ритуальный танец (несколько смешных движений), а после его жена всем объявляла волю Духа. Мы пошли на такой ход, чтобы, сохранив налет таинственности, свести к минимуму мистический языческий элемент, не вводить персонажа «Дух племени», а сделать обращение к нему одной из самых комичных частей представления.*

Костюмы и реквизит:

Магнитофон переносной, маленький (телефон, колонка) с записью музыки для выхода вождя ирокезов и речами «Духа племени».

Необходимо подготовить **костюмы индейцев для всех детей**. На широкую тесьму мы прикрепили по перу — получился головной убор. Из яркой гофрированной бумаги с помощью скотча быстро соорудили «рубашки»: два прямоугольника соединили сверху (плечи) и по бокам (талия). Лица раскрасили театральным гримом. Лук, копья и стрелы в последний момент решили детям не давать, т. к. при большом скоплении народа нет гарантии, что никто ими не покалечится. Индейские имена детей мы написали на значках из бумаги сразу же, как только они их придумали.

Итак, вам понадобятся:

- широкая тесьма с этническим рисунком;
- цветные перья;
- гофрированная бумага разных цветов;
- театральный грим;
- бумажные значки на безопасных булавках;
- скотч;
- степлер;
- ножницы;
- маркеры, чтобы записывать имена на значки.

Индейцы, участвующие в прологе, готовят костюмы дома заранее.

Наши **делавары** обшили трикотажное теплое белье большим количеством бахромы, у них была трубка, на головах — пышные перья. Наши **ирокезы** повязали яркие парео, увешались бусами, на голову вождю тоже водрузили убор из цветных перьев (у нас в запасе было два таких, покупных, их и отдали вождям).

Для проведения соревнований понадобятся:

- дартс;
- лук и стрелы (можно использовать палочки с гвоздиком на конце);
- воздушные шары;
- повязка на глаза;
- 10 предметов, принадлежащих женщинам (расческа, зеркальце, косметичка и т. п.), только не очень мелких, чтобы их можно было найти в траве;
- записки для детей с индивидуальным заданием (на каждой — буква, которую нужно найти)
- буквы, которые спрятаны по участку. Они сделаны из чего угодно (О — это бублик, К — из веточек и т. п.)
- маленькие призы (мы купили всем наборы индейцев в мешочках, куда вложили записки от Духа племени);
- записки от Духа племени с мудрыми пожеланиями и высказываниями.

Записки от Духа племени дети вынимали из мешочков и читали в конце праздника.

Эти мудрые мысли мы выбрали из пословиц настоящего, одного из последних, индейского племени Кроу (нашли в интернете).

Вот эти пословицы:

Глаза человека могут сказать гораздо больше, чем его язык.

Не всегда враг является врагом, а друг — другом.

Если тебе есть, что сказать, поднимись, чтобы тебя увидели.

То, что нельзя сказать словами, можно сказать глазами.

В тебе есть все, чтобы стать великим.

Хорошо помнить, что у каждого разные мечты.

Чем больше хорошего ты отдаешь, тем больше хорошего к тебе приходит.

Не жалея добра, оно к тебе вернется, если не от людей, то от Создателя.

Детей, конечно, было больше, записки в мешочках повторялись, но дети-то об этом не знали. Они разворачивали каждый свою и затихали на некоторое время, примеряли к себе прочитанное.

Эти записки и были главным подарком, их содержание и смысл обсуждались с родителями по пути домой. Нам хотелось, чтобы подарок был нематериальным. Дело в том, что после прошлогодней игры в «пиратов», когда дети нашли клад с настоящими деньгами, они снова ждали «золотого дождя». Мы поняли, что стоит еще раз повторить денежный подарок (у индейцев ведь тоже могло быть золото), и это войдет в традицию. Дети растут, их аппетиты — тоже, дарить им каждый год деньги не входит в наши планы. К тому же хотелось, чтобы праздник был ожидаем сам по себе, а не ради кругленькой суммы в конце его. В общем, это нам удалось.

Хозяевами дачи был сооружен прекрасный вигвам, у которого сидели Великий вождь и его жена, а также нарисована на картоне большая пирога. За ней скрывалась лавочка, это нужно было для конкурса.

Сценарий праздника:

Сцена 1.

*У вигвама сидят **старый вождь делаваров** и его жена.*

Вождь делаваров:

Наши юные воины-наблюдатели давно должны были вернуться. Не будь я сам Кожаный Мяч, если ничего не случилось.

Жена вождя делаваров:

Да, времена индейцев близятся к концу. Даже в этих тихих подмосковных местах нет нам покоя от племени бледнолицых дачников.

Вождь делаваров:

Среди них у нас есть и много друзей. А вот ирокезы... Как бы они не вышли на тропу войны.

Жена вождя делаваров:

В любом случае, эта задержка воинов неспроста.

Появляются молодые воины. Они ведут за собой бледнолицего взрослого дачника с завязанными глазами. Снимают повязку.

Молодые воины:

Этот человек блуждал по нашему лесу.

Он говорит, что искал встречи с нами.

Жена вождя делаваров:

Никто из бледнолицых не должен знать дороги к нашему вигваму.

Вождь делаваров:

Хорошо, что вы ему завязали глаза. Юным воинам такая мудрость делает честь.

С чем пришел ты к нам, с добром или со злом?

Дачник:

Пришел я к вам, мудрейшие и сильнейшие делавары, с просьбой. У сына вождя нашего племени день рождения. Много гостей пригласил вождь на праздник. Знаю я, что и вас ждет он сегодня на торжество.

Вождь делаваров:

Да, вождь ваш (*имя его*) — давнишний наш друг.

Жена вождя делаваров:

Мы уже приготовили парадные перья для себя и новую трубку в подарок сыну вождя.

Дачник:

Боюсь, что перья придется оставить дома. Коварные ирокезы захватили дилижанс с гостями. Женщины и подарки увезены ими в неизвестном направлении.

Вождь делаваров:

Ума не приложу, что это с ирокезами? Давно уже мирно живут они в соседнем лесу и не совершают никаких безобразий.

Жена вождя делаваров:

Тихо! Я слышу звуки их бубнов! Похоже, что сам вождь ирокезов идет сюда!

Сцена 2.

Музыка. Появляются ирокезы. Их может быть сколько угодно, но главное, чтобы присутствовали минимум двое: вождь и его жена.

Вождь делаваров:

Предлагать ли тебе трубку мира?

Вождь ирокезов:

Не с войной я пришел к тебе, а по следам этого бледнолицего. Вождь племени бледнолицых дачников (*имя*) считает вас, делаваров, мудрейшими и сильнейшими из индейских племен. Недаром он позвал вас, а не нас, на свое торжество.

Жена вождя ирокезов:

Вождь наш Большая Банка очень обижен. Все ирокезы очень обижены. Дух нашего племени очень обижен. Он сказал нам: пусть делавары покажут на деле, насколько они лучше нас. Если сумеют они найти похищенных нами женщин и подарки, мы вернем их и уйдем навсегда. Если же нет, то пусть делавары убираются прочь с этих земель, а мы отправимся на праздник к вождю бледнолицых и сами поздравим его сына. А если вы не примете наш вызов, мы всех и все оставим себе.

Дачник:

Прошу вас, примите их вызов, ведь среди пленниц — моя жена!

Вождь делаваров:

Легко сказать! В былые времена мы спасли бы всех не задумываясь. А сейчас во всем племени остались только мы, два молодых воина и дети. С кем идти нам на поиски?

Молодые воины о чем-то переговариваются и вступают в беседу.

Молодые воины:

О мудрейший вождь делаваров! Позвольте нам выступить на вашем совете.

Вождь делаваров:

Что ж, молодые воины у нас умны не по годам. Выслушаем их.

Молодые воины:

Посмотрите на наше племя. Те, кого вы называете детьми, давно уже возмужали и окрепли в детских садах и школах. Не беда, что мы еще не курим, глаз наш остр и рука верна. Если сомневаетесь, испытайте всех.

Жена вождя делаваров:

Что ж, может быть, мы не заметили, как пролетели годы.

Вождь делаваров:

Но если перед нами не дети, а молодые воины, мы примем вызов ирокезов и освободим пленников и подарки!

Жена вождя делаваров:

Готовы ли вы, бывшие дети, доказать, что вы настоящие индейцы?

Сцена 3.

Конечно же, дети готовы. Вождь племени и его жена проводят испытания - игры.

Игра 1. Меткий глаз

У настоящего индейца должен быть меткий глаз. Поэтому детям предлагается:

а) дартс;

б) из лука выпустить стрелу (палочку с гвоздиком на конце) и попасть в воздушный шарик (их много развешено по участку). Шарик должен лопнуть.

Игра 2. Узнай по голосу

Настоящий индеец должен по голосу узнать любого зверя, птицу или человека.

Водящий стоит в центре круга с завязанными глазами. Дети вытягивают к нему руки. Водящий берет за руку одного из игроков. Тот должен издать любой звук, подражая голосу животного: пролаять, прокукарекать, промычать, пискнуть... Если водящий правильно назвал имя кричащего ребенка, он меняется с ним местами.

Игра 3. Не смешно!

Индеец должен сохранять невозмутимость в любой ситуации.

Детям надо пройти, даже не улыбнувшись, сквозь строй детей, которые пытаются тебя рассмешить. Дотрагиваться до идущего нельзя.

Игра 4. В тесноте, да не в обиде

Согласно этой мудрой пословице, хоть и не совсем индейской, все племя должно уместиться в одной пироге (в индейской жизни всякое бывает). *Пирог* — лавочка, к которой прикреплено красочное изображение этого судна — у нас была не очень длинная и широкая. Чтобы уместиться на ней, дети брали малышей на руки, стояли на одной ноге.

После испытаний оказывается, что все дети достойны стать молодыми воинами. Тут же их посвящают в индейцев. Дети сами придумывают себе имена, их сразу же пишут на значках. Выдают перья, бумажные рубашки, раскрашивают гримом лица.

Сцена 4.

Появляются вождь дачников и его жена. Дальнейшие поиски проводят они.

Вождь делаваров:

Приветствуем вас, вожди славного племени дачников! Что привело вас к нам?

Жена вождя дачников:

Мы отправимся с вами выручать наших гостей. Но куда идти? С чего начать поиски?

Вождь племени ирокезов:

Ваши женщины пытались оставлять по пути различные следы для вас, мы видели это, но не запрещали им. К чему беспокоиться, все равно вам их не найти! Но мы пойдем с вами, чтобы увидеть, насколько вы мудры и сильны.

Жена вождя ирокезов:

Неужели ты, о великий вождь, решил отдать им все эти сокровища?

Вождь ирокезов:

Какие сокровища? Крем для рук и губная помада?

Жена вождя ирокезов:

Не только! Я вот тут список составила, сама хотела все это найти еще до заката солнца. Это крем для рук, губная помада, браслеты, бигуди, дезодорант, пояс от платья, заколка, кошелек, зеркальце и бантик.

Вождь ирокезов:

Список — это хорошо. Отдай его бледнолицым. Все эти сокровища нужно принести и сложить к ногам моей жены. Мы вели пленниц вдоль по улице, а потом, чтобы запутать следы, по периметру участка. Там и ищите.

Игра 5. В поисках утраченного

Дети, вооружившись списком, отправляются на поиски. Все эти вещи надо разложить по улице незадолго перед тем, как дети на нее выйдут. Напомним, что в случаях, когда игра выходит за рамки вашего участка, отдельный человек должен отвечать за своевременную раскладку реквизита и сохранность его до появления детей. Не хотелось бы, чтобы кошелек или браслеты (даже бигуди) нашел кто-то из случайных прохожих. То, что спрятано на вашем участке, может там лежать уже до начала праздника.

Дети находят все десять предметов, приносят индейцам.

Сцена 6.

Далее Дух племени вещает, толмач переводит:

Собрав все вместе, за руки возьмитесь,
Издайте крик победный. А потом
Вы в разных направлениях разойдитесь
И здесь, недалеко, найдите то,
Что каждому поможет догадаться,
Где может то, что ищете, скрываться.

Жена вождя ирокезов:

Задание запутанное, такой уж этот Дух племени! Понятно, что сначала надо взяться за руки и издать победный крик.

Повторяем три раза, потому что первый крик слабенький. Это как Снегурочку на Новый год зовут: сначала недружно, а потом...

Теперь пусть каждый возьмет у меня листок с заданием. На нем написана всего одна буква. Ее нужно найти на полянке. Но это не так просто, как кажется! Буква может быть вырезана из картона, сложена из веточек, скручена из проволоки, испечена из теста — словом, она может быть из чего угодно, ее надо узнать, найти и принести.

Дети находят, приносят буквы к индейцам. Что дальше? Спросим Духа племени:

Дух племени:

Из разных букв одно сложите слово,

И главная подсказочка готова.

Дети складывают из найденных букв слово. У нас получилось слово «колодец», поскольку именно там лежали все сувениры. Ведь единственная пленная бабушка, которая и так все это время торчала в окошке, громко подбадривая всех, выбежала сразу же, как только дети отправились на поиски. У вас же будут другие буквы, из которых сложится слово или слова, обозначающие место пребывания пленников (например, «второй этаж»).

Итак, в конце концов, женицин и подарки находят в доме на втором этаже. Всех освобождают, ирокезов прощают, оставляют на празднике, детям дарят подарки.

Всё!

ГОСТИ С ПЛАНЕТЫ ЦЕЛЛОФАНЧИК



Возраст участников: от 3 лет и до бесконечности.

Место действия: дачный участок.

Персонажи-дети: их нет во время «завязки». Дети включаются в игру чуть позже.

Персонажи-взрослые:

Ведущая. Это «принимающая сторона» — хозяйка дачи.

Команда инопланетян с планеты Целлофанчик:

Невидимка — это разведчик, посланный на Землю.

Главный Целлофанистый Целлофан — капитан корабля.

Переводчик с инопланетного на земной и обратно.

Остальные члены экипажа имен не имеют, просто пронумерованы для удобства (придумайте им имена, если будете делать программку!).

Костюмы и реквизит:

Ведущая. Эта мамочка, как всегда, сначала «ничего не замечает», увлеченно всем рассказывает, у кого сегодня дни рождения, говорит тост. Поэтому одета как одета.

Всем инопланетянам мы соорудили чудесные костюмы из... разноцветных мусорных мешков! Покупались мешки для мусора объемом 120 или 60 литров, с завязками, всех возможных цветов. У нас были желтые, зеленые, красные, синие, белые и черные, разумеется. По мешку на ногу — уже штаны, по мешку на руку — рукава, один на туловище, завязочками подтянем, закрепим, и красота! А еще из одного мешочка сделаем чудесную шапочку с ушками из завязанных узлом углов мешка и висялками-завязочками (то ли сережками, то ли микрофонами). Вылетала эта команда на космическом корабле из детских ходунков (такой стул с бортиками и на колесах из яркой пластмассы с разными мигалками и пищалками был у многих малышей), держась за них со всех сторон. В качестве НЛО можно использовать и яркий гимнастический обруч.

Краткое содержание действия:

Само появление инопланетян — это повод для дальнейших игр и состязаний. Они заявляют, что представляют собой первую специалисто-целлофанисто-организованную научно-разведывательную партию космонавтов, целью которой является найти пригодную для жизни планету. Если на ней есть разумные существа, им нужно вступить с ними в контакт и наладить связи, если разумных существ нет — захватить планету и сделать ее своей колонией, а неразумных обитателей осчастливить своим владычеством. Детям (которые, конечно, не хотят, чтобы их «осчастлививали своим владычеством») придется доказывать, что они не верблюды (или другие какие зверюшки или другие формы жизни, грибы, например), а самые что ни на есть разумные из разумных. В конце праздника колонизация успешно отменяется, происходит братание и слезное прощание, и инопланетяне (кстати, борцы за экологию, противники неразумного использования пластика и целлофана) отправляются восвояси.

Сами игры и соревнования подбирались отдельно, они могут быть любыми в зависимости от возраста участников и ваших предпочтений. Поэтому в сценарии они не приводятся, здесь важна только завязка, а уж игры, мы уверены, «нарастут» при вашем творческом подходе к делу!

Сценарий праздника:

Сцена 1.

*Невидимка (у нас это была дама крупная, которую нельзя не заметить) подкрадывается **незаметно**, то есть всем говорит: «Тс-с-с, вы меня не видите!» Ведущая, как всегда, и «вправду» не видит, увлеченно всем рассказывает, у кого сегодня дни рождения, говорит тост. Невидимка берет пробу воды (напитка со стола) и еды, т. е. пьет и закусывает со всеми под тост, а потом усаживается в самом центре и достает передатчик.*

Невидимка:

Алло, алло, Целлофанчик, прием, я Невидимка, прием... Докладываю: планета для жизни вполне пригодная. Разумных существ не встретила. Можете прилетать. Алло, алло, выдвигаюсь навстречу для уточнения координат посадки.

Невидимка идет навстречу «летающему» космическому кораблю, присоединяется к его выносу всеми членами экипажа. Все поют (каждый по строчке, затем вместе), под песню приземляются и продолжают инсценировать песню «Земля в иллюминаторе...» группы «Земляне»¹⁷:

Земля в иллюминаторе,
Земля в иллюминаторе,
Земля в иллюминаторе видна. (Фотографируют всё.)
Пошлю-ка фотку матери,
Пошлю-ка фотку матери,
Она на Целлофанчике одна.
А звезды тем не менее,
А звезды тем не менее
Успели всем порядком надоесть.
В хорошем настроении,
В прекрасном настроении
Спешим мы на планету эту сесть.

¹⁷ Песня «Трава у дома», слова А.Поперечного, музыка В. Мигули, исполнение группы «Земляне».

Все дружно садятся на траву, с удивлением ее разглядывают.

Все:

А здесь у них не черная с лиловым,
Не синяя, какая быть должна,
И даже не с коричнево-бордовым —
Зеленая, зеленая трава!

Снова встают, поют с воодушевлением.

Летели мы орбитами,
Пиратами набитыми,
Прошит метеоритами простор.
Оправдан риск и мужество,
Когда мы прямо к ужину
И видим для себя накрытый стол.

А здесь у них не красная с зеленым,
Не белая, какая быть должна
И даже ведь не желтая с лимоном —
Прозрачная, прозрачная вода!

В какой-то дымке матовой
Земля в иллюминаторе.
Землянами попробуем мы стать.
Прости, наш Целлофанчик, нас,
Устали очень мы сейчас,
Как приземлимся — сразу ляжем спать.

На несколько секунд заваливаются на траву, замирают во сне, потом резко:

И снится нам не рокот космодрома,
Не эта зелень, эта синева.
А снится нам планета наша снова
и мягкая лиловая трава.

Главный Целлофанистый Целлофан (ГЦ):
Хватит петь, спать, мечтать, удивляться и удивлять! Доложить обстановку!

№1:

Господин Главный Целлофанистый Целлофан! Десант с планеты Целлофанчик благополучно приземлился. Потерь нет.

№2 *(ползает)*:

Как это нет? Я вот тут свою шапочку потеряла.

№3 *(подталкивает вперед Невидимку)*:

Давай и ты, снимай уже свою шапку-невидимку, рассказывай, что это за планета такая?!

Невидимка *(недовольно отталкивая №3)*:

Ой, а можно я его стукну? Он тогда будет розовым в кружочек.

ГЦ:

Нет.

Невидимка:

Тогда, значит, так: взяла пробу этой местной воды и почвы. Забористая!
(Протягивает ГЦ стакан с напитком и бутерброд. ГЦ пробует.)

ГЦ:

Да, планета обладает богатыми природными ресурсами. Пригодна для житья.

№2 (ползает в поисках шапочки и натывается на именинников-мальчиков):

Ой, а это, кажется, аборигены!

ГЦ:

Так, всем назад! Подготовиться к первому контакту с коренным населением планеты! Где переводчик с целлофанчикового на земной и обратно?

Переводчик:

Я здесь!

ГЦ:

Переводи: вы кто?

Переводчик:

Вы кто?

Дети отвечают, Переводчик повторяет за ними.

ГЦ:

А теперь представимся мы.

Поют попури на разные мотивы.

- на мотив песни Ю. Антонова «Есть улицы центральные...»¹⁸:

Планеты есть центральные,

Огромные и важные,

Они, конечно, нужные,

Кому-то, а не нам.

А нам милее тихая,

Забытая и дальняя,

Планета Целлофанчик наш.

Па-ра-ра-ра-рам.

¹⁸ Песня «Есть улицы центральные», слова, музыка и исполнение Ю. Антонова.

- на мотив песни «Белые розы» группы «Ласковый май»¹⁹:

Наш Целлофанчик,
Наш Целлофанчик
Беззащитен пока.
Эта тарелка,
Этот стаканчик
Здесь с подачи врага.
Люди украсят ими свой праздник
Лишь на пару часов.
И оставляют их умирать
Среди холодных лесов.

- На мотив песни «Наш паровоз вперед летит...»²⁰:

Мужчины:
Наш Целлофан, вперед лети,
До новой остановки.
Мы на Земле хотим найти
Надежную парковку.

Переводчик:
Мне кажется, они ничего не поняли.

ГЦ:
Давайте проверим. Невидимка!

Невидимка:
Я!

¹⁹ Песня «Белые розы», слова и музыка С.Кузнецова, исполнение группы «Ласковый май».

²⁰ Песня «Наш паровоз», слова Б.Скорбина и А.Красного (Спивака), музыка П.Зубаков.

ГЦ:

Проверь!

Невидимка:

Ой, а можно я их стукну? Они тогда будут...

ГЦ:

Нельзя.

Невидимка:

Ну, тогда так: кто мы, откуда, как сюда попали, цель нашего визита?

Дети затрудняются ответить.

ГЦ:

Странно. Мы же им земным языком протелепатировали! Что мы им там протелепатировали, целлофан-телепат?

Целлофан-телепат:

Что мы первая специалисто-целлофанисто-организованная научно-разведывательная партия космонавтов. Наша цель: найти пригодную для жизни планету. Если есть на ней разумные существа, вступить с ними в контакт и наладить связи. Если разумных существ нет, захватить планету и сделать ее своей колонией, а неразумных обитателей осчастливить своим владычеством. Чего тут непонятного?

№3:

А с чего это мы решили, что это разумные аборигены?

№1:

Вдруг это грибов разновидность такая?

Переводчик:

Или это такие насекомые?

Ведущая:

Сами вы насекомые. Мы люди, разумные существа!

Целлофан-телепат:

Пока мы, целлофаны, этого не заметили.

Невидимка:

Если не сумеете доказать своей разумности, будете нами утилизированы или колонизированы.

№3:

А если сумеете, мы улетим и будем дружить семьями, т. е. планетами.

Для того, чтобы проверить разумность землян, инопланетяне проводят всевозможные конкурсы и соревнования. Конечно, дети показывают себя с самых лучших сторон. Поэтому колонизация отменяется, следует слезное прощание с новыми друзьями — землянами. Целлофанчики, напоследок призвав всех бережно относиться к природе и не использовать пластик и целлофан без надобности, отправляются восвояси (с песней про Землю в иллюминаторе). Праздник продолжается.

Всё!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот мы и поделились с вами сценариями наших квестов. Надеемся, что на их основе Вы построите яркое, запоминающееся действо, которое принесет радость всем участникам независимо от возраста. Для этого не забудьте сами и объясните детям, что все происходящее на квесте — это игра, не нужно слишком вживаться в нее и ссориться или расстраиваться, если что-то пошло не так. Не принимайте все близко к сердцу, не бойтесь ошибиться, берегите свое хорошее праздничное настроение!

До новой встречи!