

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Октябрьская средняя общеобразовательная школа №2»
СП «Устьянский детско-юношеский Центр»

Сценарий новогоднего праздника «Новый ИГО-ГОд»



Разработала:
педагог-организатор Гончарова Ольга Владимировна

Декабрь 2025 год

Продолжительность: 60 минут

Место: УДЮЦ

Аудитория: дети (6–10 лет)

Главные персонажи: Дед Мороз, Снегурочка, Корова, Искусственный Интеллект, 2 мандаринки.

Легенда праздника:

1. Появление мандаринок в темноте, с фонариками. Они обе символы года и готовились к встрече именно с этим классом, каждая в тайне желала стать ведущим на празднике. В споре, кто из них лучше, они рассказывают о себе. Дети не могут решить, кто лучше, поэтому обе мандаринки остаются на празднике.

2. Появление «странного» Деда Мороза (он изрядно потрепан, помят, вид далеко не праздничный). Он представляется детям и собирается вести праздник в таком виде, без подарков, конфет и волшебного посоха, без которого, конечно, не зажжется елка. С ним Корова. Ее он представляет как своего верного коня - символ 2026 года. Дети против такого праздника и такого коня. Дед Мороз объясняется: оказывается, в предновогодние дни у него было столько забот (читал письма, готовил подарки, объезжал земной шар – сыпал снег и замораживал реки и т.д.), что он совсем забросил ухаживать за своим конем. А на таком коне в 2026 год въехать не получится. Конь выбился посреди леса из сил – неподкованный, не расчесанный, голодный и умчался в лес, а подарки все рассыпались по лесу. Поэтому и посох, и подарки тоже не доехали до ребят. Готовы ли ребята помочь исправить положение и спасти праздник? Ребята соглашаются. В помощь детям Дед Мороз зовет своего помощника ИИ (Искусственный Интеллект - волшебник, который живет в компьютере и может разговаривать с вами, отвечать на любые вопросы, рассказывать сказки, рисовать удивительные картины и даже сочинять музыку! Он дружит со всеми детьми нашей планеты и любит веселые игры и загадки.)

3. Основная часть: конкурсная. По итогу каждого конкурса с помощью ИИ дети собирают на экране виртуальную лошадь.

4. Выход Деда Мороза. Финал.

Ход праздника:

Оформление: *в зале полностью выключен свет. С разных сторон медленно поочередно входят две мандаринки, каждая с маленьким фонариком в руках. Они не видят друг друга. Свет фонариков создаёт таинственные блики на стенах.*

Звук: *лёгкая волшебная музыка (тихая, создаёт атмосферу ожидания чуда).*

Появление первой мандаринки

Мандаринка 1 *(осматривается, говорит громко, но немного взволнованно с абхазским акцентом):*

Ой, батюшки мои, какая красотища! Зал — глаз радуется, душа поёт! Прямо как у нас в горах — ёлка высоченная, огоньки, как звёзды, переливаются! Душа поёт! Так и хочется праздник завести, деток весёлых порадовать! Я-то знаю, как это делать — у нас в Абхазии каждый гость как солнышко! У нас там солнышко круглый год, как мёд сладкий, светит, и я каждый лучик в себя вобрал... Ребята-то ваши, дай им бог здоровья, просто ахнут, когда увидят, какой у меня цвет — яркий, как рассвет над горами! *(Поднимает фонарик выше, кружится, освещая себя.)* Ну вот, глядите-ка внимательно! Самый сочный, самый оранжевый цвет на всём белом свете, истинно говорю! Такой, что даже горы позавидуют!

(Продолжает ходить по залу и нахваливать себя, освещая игрушки на ёлке)

Появление второй мандаринки

Мандаринка 2 *(входит с другой стороны, тоже говорит сама с собой, мягко и уверенно на испанский манер):*

— О-ла-ла, белиссимо-белиссимо! Я так мечтала попасть на этот праздник... Я никогда не видела новогоднего дерева. Ай, Диос мио!, я не верю глазам своим ...наверное это оно!?? Да-да, перфекто-перфекто! Это новогоднее дерево! *(осматривает с фонариком елку и удивляется.)* Как же оно называется...елка!). Она даже красивее, чем апельсиновое дерево. Фантастико-фантастико! Я точно знаю — я буду лучшей ведущей! Я выросла в благодатной Испании, где воздух напоён ароматом апельсиновых рощ. Мой вкус... ах, какой у меня нежный, сладкий вкус! Дети сразу меня полюбят.

Встреча двух мандаринок

(Мандаринки медленно движутся навстречу друг другу, их фонарики пересекаются. В этот момент резко включается свет. Обе замирают, увидев друг друга).

Мандаринка 1 *(удивлённо):* Ой! А ты кто?! *(Осматривают друг друга с ног до головы)*

Мандаринка 2 *(не менее удивлённо):* Я — Мандаринка! А ты?

Мандаринка 1: И я — Мандаринка! Но... как же так? Я думала, я одна буду вести праздник!

Мандаринка 2: А я думала, моя мечта сбудется! Я же такая особенная...

Мандаринка 1 *(гордо):* Ты особенная? Это я особенная! Посмотри на мой цвет — он ярче!

Мандаринка 2 *(улыбаясь):* Зато мой вкус - он изысканнее и я точно слаще тебя. Вот, понюхай, как я пахну! А ещё я выросла в Испании, а ты откуда?

Мандаринка 1: Испания! Ха-ха... вот ты деревня! А я из Абхазии! У нас солнце горячее, и я — самая сочная и яркая!

Мандаринка 2: А у нас воздух ароматный, и я — самая сладкая! А еще у меня тонкая нежная корочка! А ты толстокожая!

Мандаринка 1: У меня косточки для загадывания желаний!

Мандаринка 2: А у меня дольки, как лепестки для счастья!

КОНКУРС 1: «Кто громче хлопнет/топнет?»

Мандаринка 1: Давай решим спор конкурсом! Я знаю игру! Кто громче хлопает, тот и прав! Я буду кричать: «Абхазия!», а вы хлопаете. Потом она кричит: «Испания!», а вы хлопаете. И мы слушаем — откуда аплодисменты громче? Договорились?

КОНКУРС 2: «Кто быстрее соберёт друзей?»

Мандаринка 2: А теперь моя игра! Мы обе — мандаринки, а мандаринки любят, когда их много! Давайте соберём гирлянду! Я буду звать всех, у кого есть оранжевый цвет в одежде! Выходите ко мне, мои оранжевые солнышки! Я буду звать всех, у кого есть хоть одна пуговица, бантик или шапочка!

(После игр мандаринки смотрят друг на друга и на радостных детей).

Мандаринка 1: Знаешь... а когда они все вместе смеются... оно как-то...

Мандаринка 2: ...теплее становится. И веселее. Давай спросим у ребят? Дорогие дети! Нам **ОБЕИМ** остаться с вами на празднике? Вы берёте **НАС ОБЕИХ** в ведущие?

(Дети, конечно, кричат «ДА!»).

Мандаринка 1: Ну что ж! Раз нас двое — так тому и быть! Я буду отвечать за игры и смех!

Мандаринка 2: А я — за танцы и песни! Начинаем нашу общую, самую дружную новогоднюю фиесту!

Мандаринки берутся за руки, обнимаются и кланяются как артисты.

Звучит смешная мелодия. Под неё на сцену вбегают взъерошенный Дед Мороз (в ватнике, валенках, старой шапке ушанке.) Он держит за верёвочку Корову, которая ковыляет, как уставшая лошадь. За ними — Снегурочка, которая пытается их «подгонять».)

Дед Мороз (останавливается, тяжело дыша):

Стоп! Приехали! Фу-ух... Ой, ребята, здравствуйте! Вы нас узнали? Мы — срочный новогодний десант! Только вот... беда!

(Корова мычит: «Му-у-у!» и пытается жевать гирлянду с ёлки.)

Дед Мороз (отнимает гирлянду):

Вот видите? Это не лошадь! Моя волшебная лошадь обиделась, что я забыл её расчесать, и ускакала в лес! А с ней — все подарки, посох и даже моя шапка! (Поправляет растрёпанный наряд). Осталась только... кормилица. Говорит: «Довезу!» Ну как, на корове везжать в год Лошади?

Дети (предполагаемый ответ): — Надо помочь! Найти лошадь!

Снегурочка: Да, дедушка. Как быть ума не приложу! Мы с тобой преодолели такой долгий путь, чтобы вместе *(с этим классом – называет класс)* встретить 2026 – год лошади!

Дед Мороз: Как, ребята, вам такая лошадь? *(показывает во всей красе корову)*

Корова пытается доказать детям, что она Лошадь(может лягаться, жевать сено, кричать иго-го, но по итогу у нее выходит только протяжное мууу).

Танец с Коровой (с использованием видео на экране)

Дети (предполагаемый ответ): — Нет, это не лошадь!

Снегурочка: То-то же! Лошадь надо вернуть! Но она капризная. Чтобы она вернулась, надо показать, что мы про лошадей ВСЁ знаем! Готовы?

(Дети: «Да!»)

Дед Мороз: Отлично! Мы с Снегуркой побежим искать сани, а вам на помощь придет... мой новый цифровой друг! Он в телефоне живёт, но может и тут появиться. Познакомился я с ним совсем недавно – в этом году. И теперь без него, как без рук. Помощник из него получился очень хороший! Он удивительный! Он знает о лошадях всё-всё-всё! Да что там о лошадях — он и про звёзды, и про океаны, и про древние сокровища расскажет! А картины какие рисует- залюбуешься, песни и стихи сочиняет - заслушаешься!

Снегурочка: Отгадайте, кто он! (если отгадают сразу, читать все загадки не нужно)

ОН не человек, но умеет отвечать,
Может стихи сочинять и задачи решать.
Вопросы задай — он поможет всегда,
Хоть нет у него ни рук, ни ног, ни лица.

Он как мудрый волшебник в цифровом мире,
Решает загадки, рисует картины.
Нет у него тела, но есть много идей,
Он — помощник людей в эпоху скоростей.

ОН — не человек, но мыслит круче,
Рисует, считает, пишет порой круче.
Его создали люди, но он — не машина,
ОН — цифра, идея, новая сила.

(Искусственный интеллект)

Появление ИИ. (Звучит лёгкий цифровой «бип», включается экран/проекция или загорается колонка. На экране — стилизованный интерфейс с дружелюбным логотипом ИИ.)

ИИ: Привет-привет, мои юные друзья! Я — ИИшка, виртуальный помощник! И я знаю: в 2026 году нас ждёт особенный гость — лошадь! Дед Мороз сказал правду: я могу ответить на любой вопрос о лошадях.

Дед Мороз: Молодец ИИ. Я, Дед Мороз, принимаю важное праздничное решение...

(Делает паузу, стучит посохом. Звучит торжественная короткая мелодия.)

Дед Мороз: Назначаю Искусственный Интеллект главным знатоком лошадей на нашем новогоднем празднике! Теперь все вопросы о символе 2026-го года — к нему.

Снегурочка: А мы с Дедом Морозом отправляемся обратно в лес на поиски саней! (Уходят).

ИИ:

Супер! Ребята, нам надо не подкачать! Первое задание — разминка для мозга! Отвечайте хором:

1. Лошади спят стоя? **(Да.** Стоячее положение позволяет лошадям мгновенно среагировать на опасность и убежать в случае угрозы. Это связано с тем, что лошади — большие животные, и на то, чтобы встать с земли, им нужно время и энергия.)

2. Как называется детёныш лошади? **(Жеребёнок)**

(Дети отвечают. За верные ответы на экране появляется часть картинки)

Мандаринка 1: А можно я спрошу? Почему у лошадей такие большие глаза?*(первыми могут ответить дети)*

ИИ: Чтобы видеть опасность издалека — это помогает им выживать!

Мандаринка 2: А могут ли лошади плавать? *(первыми могут ответить дети)*

ИИ: Да, и очень хорошо! Некоторые даже любят воду!

ИИ: Молодцы! А теперь задание посложнее – конкурс **«Накорми лошадку»**

Конкурс 1: «Накорми лошадку» (Проводят Мандаринки)

Материалы: стойки с портретами лошадей -2, веревки с палками и корзинками -2, игрушечные овощи)

(Звучат характерные электронные звуки: мягкие бипы, лёгкий фоновый «шум данных» — будто ИИ обрабатывает информацию и генерирует вопрос и

ответ. На экране плавно появляется анимированный интерфейс с вопросительным знаком, затем — текст вопроса.)

ИИ: О-о-о, мои юные исследователи! Мой процессор уже проанализировал тысячи фактов о лошадях и готов поделиться заданием! Смотрите на экран...

(На экране ярко высвечивается вопрос с красочной иконкой лошади:) **«Что любит есть лошадь?»**

Мандаринка 1: Чем угощают настоящих скакунов! Готовы ответить?

(Ответы детей)

Мандаринка 2: Лошади — настоящие гурманы? Они обожают свежую траву, но и от других лакомств не откажутся! Например... *сено, морковь, яблоки, овёс — и добавить забавный факт, например:*

Мандаринка 1: А ещё лошади очень любят соль — иногда им даже ставят специальные соляные лизунцы!

Мандаринка 2: А что им *нельзя* давать? *(свежий белый хлеб, помидоры, капусту, конфеты и шоколад, горох)*

Задание: Делимся на две команды. Кормим на скорость лошадь (На вертикальных стойках закреплены «портреты» лошадей с отверстиями в районе рта. Через рот протянута веревка, на одном конце которой – палочка, чтобы накручивать веревку, на другом конце – корзинка. Задача: положить игрушечный овощ (фрукт) из общей корзины в свою, перебежать за стойку, закрутить веревку на палку через отверстие - рот, закинуть в рот лошади еду и вернуться со своей корзинкой на старт.)

ИИ: Анализ лошади завершён. Цель достигнута. Объект „лошадь“ демонстрирует признаки радости. Докладываю: миссия выполнена». Всё работает как часы. Хотите сохранить результат в архив?

На экране появляется ПАЗЛ 1

Конкурс 2: «Причеша лошадку» (Проводит Корова, Мандаринки -помощники)

Материалы: 2 набора – рейки с отверстиями, в них продернуты атласные ленты по количеству игроков в команде. Длина ленты – около 4-5 метров)

Му-у-у, ребятки! Я тоже люблю быть красивой! Знаете, мы с лошадками в чём-то похожи: нам всем нужен уход, чтобы быть бодрыми и нарядными. Чтобы мы были

здоровыми и счастливыми, за нами нужно правильно ухаживать. И один из самых важных ритуалов — расчёсывание шерсти и гривы!

Задание: Сегодня мы с вами превратимся в волшебных грумеров — специалистов по уходу за лошадьми. Каждой команде выдается запутанные «гривы» из длинных лент. Необходимо их распутать совестными усилиями на скорость. Важно – каждый участник не отпускает свою ленту из рук!

Ну что, за дело? Распутывайте, веселите лошадку — пусть она засияет!

Му- у- у, вперёд!

ИИ: Визуальный анализ завершён. Объект „лошадка“ успешно оптимизирован.

Текущий статус: КРАСОТА = 100%. Продолжаем веселье!

На экране появляется ПАЗЛ 2

Конкурс 3: «Подмети в конюшне!» (Проводит Баба Яга, Мандаринки-помощники)

Появление Бабы Яги (Звучит зловеще-весёлая музыка. Баба Яга влетает на метле, кружится, охает и принохивается.)

Баба Яга: Ой-ой-ой! Что это тут у вас творится?! Я летела-летела над лесом, вдруг чую... (приближается к детям, нюхает воздух) ...нюх у меня – как лесной лисицы! Запах-то какой... ни с чем не спутать!

(Загибает пальцы, перечисляет.)

Баба Яга: Конюшня! Новый год! Лошадь!

А ещё... *(делает паузу, широко раскрывает глаза)* ...сани с подарками! Видела я их — брошенные, в сугробе! И коня вашего видела — бродит, бедняга, по лесу, грива в снежных комьях... *(Подходит ближе к детям, хитро прищуривается.)*

Это ваши, что ли там подарки то? А вы тут веселитесь... Или уже всё исправили? Ну-ка, рассказывайте!

(Дети объясняют, что пытаются вернуть лошадь Деду Морозу.)

Баба Яга: Ха-ха-ха! Старый он стал, ваш Дед Мороз! Совсем в передвижениях не смыслит! Конь его — то устанет, то запрямится... А вот моя метла — (гордо поднимает метлу) — в миллион раз надёжнее! Не устаёт, не капризничает, летает как надо, ни разу не сломалась еще!

Ну-ка, кто смелый? Давайте-ка прокачу двоих-троих на своей чудо-метле!

(Дети пробуют «взлететь» на метле — ничего не получается. Баба Яга удивляется, вертит метлу в руках. Ругает метлу.)

Да что ж такое?! И моя метла сегодня капризная! Никого катать не хочет, кроме меня... (вздыхает) Ну ладно, не беда!

Мандаринка 1: Значит, будем использовать её по назначению!

Мандаринка 2: Знаешь ли ты, Баба Яга, что метла твоя – это простой веник! И на ней не только летать можно, и подметать. Наверное, у самой то в избе всегда не прибрано, вот к тебе в гости то никто и не захаживает.

Мандаринка 1: Хочешь мы тебя мести научим!

Баба Яга: Да уж, покажите, оранжевенькие, как это делается! (Мандаринки показывают)

Баба Яга: знаете, что лошадь больше всего любит? Чистоту! В конюшне всегда должно быть ухоженно, аккуратно — а то и грива не заблестит, и настроение не то! Вот вам моё испытание — конкурс «Подмети в конюшне»! Ваша задача — быстро и ловко по очереди подмести все шарики, чтобы конюшня сияла чистотой! А я посмотрю, да ещё и подсказки дам — теперь то знаю, как правильно метлой махать!

ИИ: Докладываю: генеральная уборка конюшни завершена. Объект „лошадь“ может занять позицию в стойле. Условия для комфортного пребывания обеспечены. Задача выполнена. УРА.

На экране появляется ПАЗЛ 3

Конкурс 4: «Подкова» (Проводит Снегурочка)

А как вы думаете, какой предмет, связанный с лошадью является символом счастья и удачи? Ответ верный! Это подкова! Она не роскошь, а необходимость для одомашненных лошадей. Она защищает копыта от износа и травм, обеспечивает безопасность

Сегодня она не просто символ — она наш спортивный снаряд!

Ваши «подковы» — это деревянные бруски с верёвочками.

Ваша задача: «Подковать» свою ногу, держа подкову в натяг руками, пробежать до финиша, не потеряв «подкову». Передать её товарищу.

ИИ: «Диагностика: подковка выполнена. Защита копыт - подтверждена.

Безопасность передвижения: гарантирована. Срок до следующего техосмотра: 365 дней. Задание выполнено. Отчёт сформирован.

На экране появляется ПАЗЛ 4

Конкурс 5: «Три белых коня». (Проводит ИИ) На экране появляется

изображение тройка лошадей.

ИИ: В традиционной русской тройке участвуют **три лошади**, и каждая выполняет особую роль. Это не просто упряжка — это слаженный «оркестр» из трёх «музыкантов»!

Роли в тройке:

Центральная лошадь (коренник) — «дирижёр». Идёт рысью, задаёт темп и направление. На неё приходится основная нагрузка.

Левая пристяжная — бежит галопом, слегка отклоняясь влево. Помогает поворачивать и стабилизировать упряжку.

Правая пристяжная — бежит галопом, отклоняясь вправо. Обеспечивает баланс и манёвренность.

Управлять тройкой сложно: нужно одновременно координировать три разных аллюра (рысь + два галопа) и сохранять синхронность. Попробуем стать тройками.

Команды разбиваются на троки. Встают рядом друг с другом, обнимая друг друга руками за талию. На одну из ног каждого «из тройки» кладется гимнастическая палка. На ней привязаны колокольчики. Задача идти приставным шагом, чтобы палка не упала с ног. Вернуться на исходную позицию также.

ИИ: Сообщаю: все тройки успешно сформированы! Рысь и галоп отточены до совершенства. Правила передвижения строго соблюдены. Допуск к передвижению остаётся в силе. Отлично сработано!

На экране появляется ПАЗЛ 5

Конкурс 6: «Копытца». (Проводит Корова)

Материалы: черные или коричневые картонные стаканчики 500мл. для горячих напитков-имитация копыта, если надеть его на руку.

Представьте, у лошадки нет пальчиков и рук. Как ей сложно.

На полу раскладывают игрушки (можно пластиковые шары).

1 вариант игры. Игроки танцуют вокруг них под музыку. Как только музыка прерывается и ведущий говорит лошадиную команду «**Тпру!**» — нужно быстро схватить игрушку одним копытцем, прижимая ее к копытцу второго игрока. Каждый раз - количество игрушек уменьшается на одну. Игра простая, но очень азартная, особенно если добавить быструю музыку и шумную поддержку зрителей!

2 вариант игры. Команды парно собирают шары, используя только руки-копыта, кто больше соберет.

ИИ: «Диагностика завершена. Ловкость копыт: проверена. Объём работ: выполнен полностью. Оценка: ОТЛИЧНО (5/5). Протокол закрыт. Поздравляю с результатом.

На экране появляется ПАЗЛ 6

Конкурс 7: «Танцпол». (Проводит ИИ) Танцуют все, повторяя движения с экрана.

Уход за лошадью — это не только чистка и кормление. Это ещё и движение, игры, активность! У нас для вас горячая новость: лошади — это вовсе не скучные животные! Сейчас мы докажем это с помощью... танцев!

Задача: Мы с вами превратимся в **лошадок-танцоров**. Наша задача — показать, как лошади выражают радость через движение. Но у нас не обычная конюшня, а *новогодний танцпол!*

ИИ: Гибкость: в норме, нарушений не выявлено. Эмоциональный фон- веселый. Заряд позитива на максимуме. Сила и выносливость — на высоком уровне. Рекомендации: ежедневная разминка не менее 3 раз/сутки. Задание выполнено.

На экране появляется ПАЗЛ 7

Финальная часть.

Звучит музыка. Входят Дед Мороз и Снегурочка — теперь уже в полном параде: костюм Деда Мороза аккуратно поправлен, в руках — посох, за спиной — мешок.

Дед Мороз: Ну вот, друзья, мы снова вместе! Спасибо вам за помощь, за смелость, за тепло! Без вас бы не нашёл я коня своего верного! И не привёз бы вам подарков — вот какое дело!

Снегурочка: Вы прошли все испытания, узнали так много о лошадях. Теперь наша Лошадка довольна и готова везти нас в Новый 2026 год — да-да!

Поздравление Лошади с экрана

Церемония зажжения ёлки

Хоровод вокруг елки с героями (конкурс костюмов)

Снегурочка: Дедушка, это еще не все сюрпризы на сегодня. Наши ребята стихи подготовили и им не терпится рассказать их.

Дед Мороз: Какие вы молодцы! Я с удовольствием послушаю! Да отблагодарю вас за спасение новогоднего праздника!

Конкурс стихотворений (*Дети рассказывают стихи, а Дед Мороз дарит конфеты*)

Дед Мороз: Ну что ж, друзья, наш праздник подходит к концу. Но волшебство остаётся — в сердце, в глазах, в смехе! Пусть в Новом году вас ждут удивления и открытия, друзья верные и мечты смелые!

Снегурочка: Пусть Лошадка года несёт вас вперёд,

Через трудности, через сомнения — к победам!

Пусть каждый день будет как этот праздник —

Яркий, тёплый, полный чудес!

Все вместе: С Новым годом! С новым счастьем! Пусть всё хорошее начнётся прямо сейчас!

Фотосессия с героями

Факты о лошадях:

- Лошади не могут дышать ртом — в отличие от человека, лошадь вдыхает и выдыхает воздух только через нос.
- Красный цвет лошади не видят как таковой — он воспринимается ими как более тёмный или зеленоватый оттенок, поэтому лошадям трудно отличать красный от зелёного.
- Уши могут двигаться независимо друг от друга — каждое ухо вращается на 180 градусов, что помогает улавливать звуки со всех сторон.
- Лошади способны различать эмоции — они хорошо читают мимику и интонацию голоса человека. Если хозяин раздражён или счастлив, животное это заметит и отреагирует.
- Лошади способны утешать друг друга — когда одна лошадь нервничает, другая может подойти и нежно прикоснуться носом, чтобы успокоить её.
- Лошади чувствуют страх человека — если наездник боится, животное это замечает и тоже может начать нервничать.

- Зубы лошади занимают большее пространство в голове, чем сам мозг.
- Лошади могут жить до 25–30 лет. Продолжительность жизни зависит от условий содержания, породы и здоровья
- Лошади обладают хорошей памятью и способны узнавать людей. Они могут запоминать маршруты и реагировать на команды.
- Лошади чувствительны к звукам и запахам. Их слух и обоняние развиты лучше, чем у человека, что помогает им ориентироваться в пространстве и распознавать опасности.