**Первый период (организационный)**

**Партнеры**

Ведущий объединяет участников игры, которые плохо знают друг друга, и дает им 10 минут, чтобы заполнить листок "Партнеры". После того, как участники игры заполняют свои Листы, им предлагается сесть в круг и обменяться листками, листки передаются по кругу. Затем каждому предлагается рассказать о своем партнере. Можно задать друг другу разные вопросы, как, например: какая твоя любимая еда? Что ты больше всего любишь делать? Какой твой любимый цвет? Есть ли у тебя братья и сестры? Какой твой любимый предмет в школе? И т.д.

# Поиск общего

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.

Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.

**Снежный ком**

Эту игру лучше проводить на «огоньке знакомства», когда ребята сидят в большом тес-ном кругу. Начать игру должен вожатый, назвав своё имя. Сидящий слева от него должен назвать имя вожатого и своё. Следующий дальше по часовой стрелке должен будет назвать два предыдущих имени, своё и так дальше по кругу. Закончить должен опять же вожатый, назвав по имени весь отряд. Все в кругу. Один человек называет свое имя, качество на ту же букву и показывает жест. Второй человек повторяет все про первого и называет себя: имя, качество и жест и т.д. В конце все повторяют хором про каждого. Задача сложная, но реальная и выполнимая. Попробуйте – успех обеспечен.

# Кукарямба

(орлятские кошки).

Все в кругу сидят с распальцовкой: ладони в кулаках на полу, мизинцы и большие пальцы выставлены, причем мизинцы всех людей соединены (получился круг из пальцев). Первый человек обращается к соседу, называя его по имени: «Оля, ты умеешь играть в кукарямбу?». Оля должна ответить: «Нет, ….. (называет его по имени), я не умею играть в кукарямбу». Потом Оля обращается к своему соседу и т.д. Когда очередь дойдет до первого человека, он говорит: «Я не умею, ты не умеешь и никто не умеет и я не знаю, зачем мы здесь вообще собрались»

**Руки вверх**

Игроки встают в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: "Руки вверх!" Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся (а таких бывает немало), тот сменяет ведущего.

Все в кругу, взявшись за руки. Один человек называет свое имя и поднимает правую руку и т.д.

Когда очередь снова дойдет до него, он называет своего левого соседа, себя и правого и опускает руку и т.д.

**Стульчики**

Играющие сидят на стульях. Одновременно они должны встать, обойти вокруг своего стула и одновременно сесть. Важно заметить того человека, кто первым подаст команду.

Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

# Рассказать о себе в трех словах

Рассказать о себе в трех словах.

Здесь все понятно: каждый сидящий в кругу называет 3 любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.

# Паровоз

Все участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет свое имя. «Паровоз» должен повторить имя с такой интонацией, с какой его сказал играющий. После этого играющий присоединяется к «паровозу». На следующий «заезд» имя очередного играющего повторяют все «вагончики». Игра простая, но веселая, ведь дети копируют интонации друг друга, а сами придумывают такие интонации, которые не сможет скопировать даже настоящий артист!

# Фанты

Фантами называют мелкие предметы (карандаш, ручка, пуговица), который отдает играющий, нарушивший какое-либо правило в игре. Разыгрываются фанты так: одному из ребят завязывают глаза, а фанты – предметы кладут в шапку, корзинку, мешочек.

Затем, поочередно вынимая фанты, предлагают играющему с завязанными глазами сказать, что делать тому, чей этот фант. Задания надо давать такие, которые были бы посильны играющим, например: спеть, сплясать, рассказать стихотворение, сказать скороговорку, изобразить какое-либо животное постоять на голове и т.д.

# Собиралочка

Правила игры: В эту игру лучше играть в начале смены, она помогает освоиться в лагере и на местности. Задания можно варьировать, отсылая ребят к различным местам или тем людям (можно - детям), с которыми они должны познакомиться.

Цель игры: Познакомиться с сотрудниками лагеря и друг с другом. Содержание листов с заданиями:

1. Написать имена всех сотрудников лагеря (наставников, директора, координаторов, музыкального работника, спорт инструктора, библиотекаря и т.д.).
2. Узнать, кто самый старший в нашем лагере.
3. Узнать, кто самый младший в нашем лагере.
4. Найти что-нибудь съедобное (не из столовой).
5. Принести самый странный предмет.
6. Узнать любимое занятие ... (любого из лагеря).
7. Узнать размер обуви координатора - "папы".
8. Узнать, какую последнюю книгу прочитал библиотекарь.
9. Узнать, в каком кармане носит свисток спортинструктор.
10. Узнать, сколько букв в полном имени координатора - "мамы".
11. За какое самое короткое время можно добежать от вашей дачки до столовой?
12. Кто лучший друг директора лагеря?
13. Кто самый высокий в вашем отряде?
14. Какие деревья растут вокруг?
15. Узнать дату рождения спортинструктора.
16. Принести 3 пера.
17. Узнать любимую песню музыкального работника.
18. Принести носовой платок.
19. Узнать любимый цветок... (любого из лагеря).
20. Узнать любимое блюдо директора.
21. Принести букет цветов.
22. Узнать цвет глаз библиотекаря.
23. Узнать вес спортинструктора.
24. Любимое занятие координатора - "папы".
25. Узнать дату рождения... (любого из лагеря).
26. Любимое животное... (любого из лагеря).
27. Принести самый важный для вас предмет.
28. Узнать, сколько членов семьи у... (любого из лагеря).

# Молекула - хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: "Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

# Тормоз-тормоз

Перед началом игры каждый сидящий в кругу напоминает всем свое имя. Все стараются друг друга запомнить. Затем все вместе начинают хлопать в ладоши, два раза - в ладоши, два раза - по коленкам, в ритм. Хлопки не должны останавливаться. Первый игрок должен назвать два имени - свое и любого сидящего в кругу - на хлопки в ладоши. Услышавший свое имя пропускает один или два интервала (по предварительной договоренности) и тоже на два хлопка в ладоши называет свое имя и другое. Так как в кругу может быть несколько человек с одним именем, договоритесь, чтобы играющие смотрели на того, чье имя называют. Главное - не сбить общий ритм хлопков и не остановиться. Затем можно усложнить игру, исключив интервалы. Например, раз-два, Света-Лена, раз-два, Лена-Миша, раз-два, Миша-Оля и т.д.

Если кто-то из участников ошибся и не успел вовремя вступить, его имя заменяют на прозвище. Обычно первый получает прозвище "тормоз" или "чайник". Таким образом, теперь этому человеку нужно называть не свое имя, а прозвище.

# Zipp-Zapp

Игра на раскрытие и реакцию Требует концентрации и хорошей памяти Играть лучше всего в большом помещении или вне здания (помещения), на открытом воздухе До 30 участников Ведущий только запускает игру Возможны вариации

Описание:

Участники игры сидят в кругу, один участник стоит в центре. В кругу для него нет свободного стула. Он подходит к одному из сидящих в кругу участников, говорит "Zipp" или "Zapp" и быстро считает вслух до десяти. При слове "Zipp" сидящий в кругу участник должен назвать имя (имя и фамилию) соседа слева прежде, чем участник, стоящий в центре, сосчитает до десяти. Если же произнесено было слово "Zapp", необходимо назвать имя (имя и фамилию) соседа справа. Если сидящий участник не успел назвать имя, он становится в центр и выполняет роль спрашивающего. Когда произносится фраза "Zipp-Zapp", все участники, сидящие в кругу, должны поменяться местами. В этот момент и участник , стоящий в центре, может занять любое место.

*Методические рекомендации:* Место в центре должно быть свободным и круг не очень большим, так как все должны хорошо слышать, что происходит.

*Педагогические рекомендации:* Для всех возрастных групп! Игра помогает запомнить имена участников. Поэтому целесообразно её использование на начальной стадии формирования группы. Возможность произнести фразу "Zipp-Zapp" не позволяет одному участнику долгое время находиться в центре и быть предметом насмешек. Счет от 1 до 10 нельзя забывать, так как это затрудняет быстрое реагирование, но и игру делает более захватывающей. Вместо счета от 1 до 10 можно три раза хлопать в ладоши.

**Огонёк знакомств**

КАК ПРОВОДИТЬ ОГОНЕК ЗНАКОМСТВ?

Огонек знакомств - эффективная форма создания доверительных отношений в группе и знакомства в отряде. Значение его в организационный период чрезвычайно велико: он определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда. Цель "огонька знакомств" - сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь - создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, - немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.

Задача: углубить знакомства ребят друг с другом, сформировать доброжелательное отношение к каждому члену отряда.

Подготовительный этап:

* Выбор места (замкнутое, комфортное пространство; круг – лучше всего располагает к откровенному разговору) и времени суток (вечер, сумерки);
* Пакет откровений – красочный, очень приятный конверт, внутри которого на разных фигурных листочках написать вопросы, которые были бы интересны детям данного возраста. Формулировка вопроса должна предполагать развернутый ответ. Для педагога характер ответа ребенка на вопрос пакета откровений позволяет диагностировать его ценностные ориентиры, установки, стереотипы поведения;
* Настрой детей. На огоньке знакомств происходит серьезный разговор, предполагающий рассказ детей и вожатого о себе. В связи с этим, деятельность, предшествующая огоньку знакомств, должна быть спокойной (разучивание песен, оформительское дело, экскурсия по лагерю и т.д.).
* Талисман - это маленький предмет, который будет передаваться из рук в руки. И только тот человек, у которого он в руках рассказывает о себе. Вожатый, рассказывая о талисмане, должен объяснить детям насколько и почему он важен для него. Это помогает создать ситуацию доверия.
* Свеча или костер, если огонек проводится на природе.

При проведении огонька знакомств необходимо создать необычную обстановку. Например, ребята идут на огонек особой тропой, не лишенной «опасностей», и поэтому мальчики помогают девочкам. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемешку», чтобы места были удобны для каждого, и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду. Если в отряде два вожатых и пришли взрослые - друзья отряда, то очень важно, чтобы места взрослых разбивали круг на равные части. Это важно, чтобы внимание не сосредотачивалось только на взрослых, а также потому, что взрослые задают свой образец общения.

Начинается огонек с настроя:

* поются 2-3 песни, которые все знают (исполнение какой-нибудь орлятской песни или индентичной по настрою)
* небольшое вступительное слово вожатого, которое он в непринужденной форме говорит о начале смены, о задачах и традициях огонька «Расскажи мне о себе»
* рассказываются легенды об огоньке знакомств, которые повествуют о том, что будет происходить дальше
* по традиции каждый рассказывает о себе - о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся, чего он ждет от этой смены
* поскольку все мы члены одного отряда, то сегодня должен высказаться каждый;
* очередность нашего разговора будет соблюдаться с помощью символа - свечки, пера, шишки и т.п. Хорошо, когда по кругу передается такой «символ ­откровения». Еще лучше, если в отряде есть свой талисман
* разговор о себе начинает второй вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу
* примерно через каждые 15-20 минут вожатый делает паузу, чтобы разговор не был монотонным, - это вечерние песни, стихи и рассказы ребят из прошлых смен
* чтобы ребята не засиделись в одной позе, можно придумать и ввести в середине огонька какой-либо сюжет с движениями, но такими которые не нарушали бы общего настроя
* завершается огонек словами вожатого, в которых он высказывает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Завершить огонек можно так: попросить всех ребят встать в круг («вперемешку» мальчик, девочка), рассказать легенды об орлятском круге, о том, почему именно так нужно стоять, и почему правая рука на плече у правого соседа, а левая на талии у правого.

Первым рассказывает о себе всегда вожатый, чтобы раскрепостить остальных, дать краткую модель рассказа и в завершении отвечает на вопросы пакета откровений. В ходе огонька дети рассказывают о себе и отвечают на вопросы (пакет откровений передается по кругу из рук в руки вместе с талисманом).

Огонек знакомств должен проходить в темпе. Нельзя забывать про паузы, в которых могут звучать песни, рассказываться легенды, читаться стихи. Паузы лучше всего делать через каждые 5-6 человек. К середине разговора необходимо «снять» двигательную активность детей. Одним из приемов может быть рассказ легенды об "Орлятском круге" и предложение спеть песни, встав в "Орлятский круг".

На огоньке знакомств закладываются отрядные традиции (прощание с днем, ритуал вручения подарков, награды "героям дня" и т.д.).

Заканчивают огонек всегда вожатые, говорят заключительное слово и дарят всем небольшие подарочки на счастье (эмблемки, отрядные талисманчики). Атмосфера, стиль взаимоотношений, которые создаются во время огонька знакомств, являются эталоном общения в отряде на протяжении всей смены.

ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ К ОГОНЬКУ ЗНАКОМСТВ:

* Какие 3 желания вы бы загадали золотой рыбке?
* С кем из известных актеров вы бы хотели сыграть в паре?
* Какой мягкой игрушкой вы хотели бы стать и почему?
* Если бы ты стал ангелом-хранителем кого-либо, то от чего и от кого ты бы оберегал этого человека?
* Куда бы ты отвез своих друзей, если бы стал волшебным автобусом?

Простые вопросы для ребенка

«Простые вопросы» - те вопросы, задавая которые, надо не выяснить то о ребенке, а просто, разговорить ее для знакомства с ней, выяснения ее манеры общения, темперамент, его личности. Можно сказать, что нужно просто увидеть малыша, понять его и составить о нем первое впечатление (должен выйти простая легкая беседа).

• Привет, меня зовут ..., а тебя?

• Я, и ... будем твоими вожатыми. Я сейчас поставлю тебе несколько вопросов для знакомства с тобой, хорошо?

• «Максим, Оля» сколько тебе лет?

• Или ездил (а) ты в какой-нибудь лагерь к этому?

• Тебе интересно, что будет в этом лагере, в этом изменении? То есть тебе хочется поехать, да?

• В какой школе ты учишься?

• А какой класс ты закончил?

• Много друзей у тебя в школе и во дворе? Часто ли ты гуляешь?

• Где вы обычно гуляете со своими друзьями?

• Едут с тобой твои знакомые или друзья?

• Скажи, какое у тебя хобби: ты любишь рисовать, или играешь ты в футбол или в настольные игры?

• Ходишь ты в любой кружок или спортивную секцию?

• Какая музыка тебе нравится (быстрая, медленная, заводная)? Твоя любимая группа?

• Смотришь какие-либо передачи по телевизору? Которые тебе больше всего нравятся?

• Какой у тебя любимый фильм, мультфильм?

• Как ты планируешь провести лето?

• Расскажи, а что ты сам ожидаешь от лагеря, и чем ты больше всего хочешь заниматься там?

"Горящая свеча".

Зажигается свечка и пускается по кругу, из рук в руки. При этом обязательно, чтобы дети сидели кругом, видели друг друга. Свеча начинает двигаться от вожатого. Как только свеча попадает в руки, человек должен рассказать о себе. Как зовут, откуда приехал. Чем увлекается, какую музыку слушает, фильмы и т.п.А остальные могут задавать вопросы. Самый первый рассказывает о себе вожатый. Желательно конечно рассказать о себе побольше, пошутить, рассказать какую-то историю из жизни интересную, чтобы остальным детям было проще раскрепоститься и не стесняться рассказывать о себе. Но такой тип знакомства отряда всё-таки лучше проводить с ребятами постарше.   
Огонек знакомств - показательный и очень важный момент в жизни отряда. От того, как вы его проведете, будет зависеть отношение ребят друг к другу, к вам, к лагерю. Начинается он с того, что вожатый собирает ребят, которые уже давно знают о намечающемся огоньке, и настраивает их на романтический, спокойный лад: говорит о том, что сейчас состоится их первая встреча. И не страшно, если идти придется долго и далеко. Все присутствующие могут встать вкруг, взяться за руки и загадать желание. Затем вожатый всех рассаживает. Начать огонек можно либо с песни, либо с легенды, рассказа, притчи... Вожатый объясняет ребятам законы огонька, а затем проводит знакомство, используя талисман - игрушку, значок, часы... - “свободный микрофон”. Тот, у кого в руках окажется этот предмет, может высказываться, после чего талисман нужно передать, пока он вновь не вернется к ведущему. Знакомство лучше начать с самого ведущего, что позволит создать теплую, доверительную атмосферу. Постарайтесь действительно искренне, кратко рассказать о себе без интимных подробностей, но не ограничиваясь стандартными фразами. После чего передайте “микрофон” следующему ребенку. Важно, чтобы на этом огоньке высказались все; если ребенку очень трудно - задавайте вопросы, интересуйтесь, но не сильно настаивайте.

Вы можете заранее приготовить и разложить вокруг свечи, “звезды” с различными вопросами, и каждый будет, помимо рассказа о себе, отвечать на них.

Формы огонька могут быть различными, например:

1. Просто рассказ о себе.
2. Рассказ о себе, как о планете на небосклоне, с которой в ее жизни случались... и которая теперь..., она ждет от всех, кто здесь присутствует... и готова дарить всем...
3. Вы можете раздать листы и краски. Пусть каждый нарисует свой личный герб, а потом расскажет о своем изображении. Затем можно создать выставку из предложенных рисунков.

Если дети маленькие, то времени у вас мало - 20-30 минут. В этих случаях подходит следующая схема рассказа - меня зовут, моя любимая игрушка, я жду от отряда, я могу...

Не забывайте, что очень многое зависит и от места проведения. Природа и большие залы рассеивают внимание ребят. Первый и последний огонек лучше проводить в закрытом помещении. Если у вас есть возможность использовать магнитофон или гитару, не упускайте ее. Во время огонька никто не должен вас отвлекать, заранее позаботьтесь об этом. Менее свободно ребята чувствуют себя, если на огоньке присутствует кто-то посторонний. Не забывайте, что всем должно быть удобно; вы можете сидеть, лежать. В зависимости от восприятия ребятами вечера, вы можете варьировать его продолжительность. По окончании вечера знакомств вы подводите итог, поздравляете всех; можно подарить прощальную песню и легенду.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:12784385779959_m1m.jpg) [](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:12784385508420_m1m.jpg)

**Второй период**

**Путешествие (на сплочение)**

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:74_bigm.jpg)

1. Упражнение «Кораблекрушение».

Команда разбита на группы по 10 человек. Предыстория: все мы плывем на корабле, но никто не обратил внимания на то, что это «Титаник». Удар айсберга. Но не все потеряно, у вас есть три плота, на которых вам надо продержаться до прилета самолета. Каждая команда получает по 3 коврика. 1) Группы должны договориться и как-то уместиться на своих плотах (ноги участников команды не должны касаться пола) и продержаться в течение 1 минуты. Время на договоренность и построение не ограничено. Ведущий периодически спрашивает о готовности команд. 2) Уже темнеет. Чтобы игроков нашел самолет, им важно не потеряться в темноте. Задача: уместиться на плотах, соединить их (с помощью рук, ног, одежды) и в такой связке продержаться 1 минуту. 3) Море разбушевалось, поэтому плоты начинают постепенно разваливаться. У участников остается по 2 коврика. Необходимо уместиться на них, сделать связку из плотов и продержаться еще в течение 1 минуты.

2. Упражнение «Лава».

Две команды двигаются навстречу друг другу. Самолеты забрали игроков с плотов, но, к сожалению, они смогли их доставить только до острова, а на нем происходит извержение вулкана. Можно спастись, только перебравшись через лаву, соблюдая определенные условия.

Каждая команда получает по 4 маленьких «огнеупорных» коврика, с помощью которых можно перебраться на другую сторону. Вставать можно только на коврики. Если коврик на полу (на земле) и в какой-то момент на нем никого нет, он сгорает.

3. Упражнение «Фотограф и фотоаппарат».

Ведущий просит участников разбиться на пары и условиться, кто из них будет партнером А, а кто — Б. Партнер А становится «фотографом», а Б — «фотоаппаратом». Задача А провести Б с закрытыми глазами по комнате и сделать три интересных «снимка». Для этого А должен подвести свой «фотоаппарат» к тому месту, которое он хотел бы сфотографировать, остановиться и легко нажать на плечо Б. Почувствовав это, Б должен на секунду открыть глаза и как бы «сфотографировать» то, что увидит. Когда три кадра сделаны, Б открывает глаза и «проявляет пленку»: показывает и рассказывает А, где были сделаны «фотографии» и что «попало в кадр». После этого партнеры меняются местами. Надо обратить внимание участников на то, что с партнером, играющим роль «фотоаппарата», можно разговаривать, но сам он не говорит. Во время выполнения упражнения ведущий следит за безопасностью участников.

4. Упражнение «Ядовитая лиана»

Между деревьями треугольником, на уровне пояса участников натянута веревка — это «ядовитая лиана», в процессе упражнения нельзя касаться ее ни телом, ни одеждой, при прикосновении команда возвращается обратно. Мы спаслись и попали в джунгли. Необходимо преодолеть ядовитую лиану. Ее невозможно обойти, любое касание лианы приводит к возвращению всей команды обратно. Вся команда находятся внутри этого треугольника. Задача: выбраться из этого треугольника. Выбираться можно с двух сторон (т.е. команда разбивается на две группы), выбравшиеся участники могут помогать другим, даже из другой группы. Время неограничено.

**Арам-шим-шим**

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:X_10891a4am.jpg) [](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:P60_pa150005M.jpg)

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки

**Фабрика звезд**

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:X_51ae2580m.jpg)

Инструкция. - к нам приезжают продюсеры «Фабрики звезд», этот проект стал настолько популярным, что принять в нем участие захотели самые известные представители шоу-бизнеса. Вы на какое-то время станете этими исполнителями.

Участникам раздаются карточки с именами исполнителей.

(Ведущим до мероприятия неплохо бы узнать, какая музыка нравится участникам, особенно важно дать роль любимого исполнителя тем участникам, которым сложно в группе) Каждый должен приготовить костюм, придумать историю исполнителя для интервью и номер. Организаторы заранее готовят необходимую музыку.

Возможный вариант. Представление продюсеров и информация о конкурсе. Выступления группы «Корни», Татьяны Овсиенко. Интервью с исполнителями о причинах участия в проекте. Выступают «Гости из будущего», Eminem. Педагог по технике речи проводит работу с залом — скороговорки. Выступления — трио «Belle» (Петкун, Голубев и Макарский), Земфира, Madonna, «Сплин», «Иванушки», Элвис Пресли и т.д. Интервью с артистами: что происходило, что понравилось. Педагог по пению: песня с залом. Выдача призов.

# Атомы

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего оно должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра “на вылет”.

# Гусеница

Цель: игра учит доверию.

Почти всегда партнеров не видно, хотя и слышно. Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников. "Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впередистоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках. Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту". Для наблюдающих: обратите внимание, где располагаются лидеры, кто регулирует движение "живой гусеницы".

# Клоун

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

# Тише-громче

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

# Колдуны

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

**Ассоциации**

Выбирается ведущий, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков отгадать этого участника. Для этого необходимо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если погода, то какая и т.д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становиться игрок, которого загадывали.

**Колдуны в деревне**

Отряд делиться на колдунов и жителей деревни. Колдуны могут заколдовывать жителей каким-либо движением (положив руку на плечо, обняв и т.д.). Заколдованный замирает и не двигается, пока его не расколдуют. Расколдовывать может другой житель, крепко обняв или поцеловав в щечку. Таким образом, задача колдунов «заморозить» всю деревню, а задача жителей – помешать этому.

**Крокодильчики**

Игроки делятся на 2 команды, одна из которых загадывает слово (существительное, явление или фразу, или др.). Из другой команды выбирается человек, которому говорят загаданное слово. Этот игрок, используя мимику и жесты (без слов) должен объяснить своей команде слово. Отгадав слово, команды меняются местами.

**Красные, синие, зелёные**

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие. Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

**Зоопарк**

Ребята становятся по кругу, положив руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо, так, чтобы никто не слышал, говорит какое он животное. Затем объясняет правила игры: как только вы услышите своё животное, сразу же поджимаете ноги, а ваши соседи должны вас удержать. После рассказывается история «Как мы ходили в зоопарк», где упоминается каждое животное. Далее проводится второй тур игры. Опять каждому говориться животное, но уже одно на всех, и при рассказе о походе в зоопарк в итоге все дети падают.

**Йоги**

Все разбиваются на пары. Ведущий говорит команды. Например, «рука-голова», плечо-бедро» и т.д. Играющие должны приклеиться этими частями тела друг к другу. Затем даются новые команды, при условии, что старые остаются в силе. Надо как можно дольше продержаться и не упасть. Побеждают настоящие йоги.

**Дотронься до…**

По команде ведущего необходимо дотронуться до какого-либо цвета, материала (дерево, железо, кожа и др.) или до чего-то ещё (может быть до кого-то в отряде). Касаться нужно непременно на ком-то или чем-то, на себе дотрагиваться нельзя.

**Мне в тебе нравиться**

Участники сидят по кругу и по очереди говорят своим соседят, что им в них нравиться. Обязательное условие – называть что-то из внешности соседа, что-то материальное, а не черты характера. После прохождения круга ведущий объявляет, что теперь то, что вам понравилось в соседе, вы должны поцеловать.

**Путанка**

Проведение: все становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя браться за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг. Путанка 2 или Бабкины нитки Выбирается ведущий – бабка, который выходит из комнаты. Остальные участники, взявшись за руки, образуют круг. Затем, не расцепляя рук, запутываются. Как только запутались, зовут бабку: «Бабка, нитки рвутся!» Задача бабки – распутать нитки, не порвав их при этом.

**В ногу со временем (в дождь)**

Игра «В ногу со временем» рассчитана на детей 5—10 лет. Развивает у ребенка чувство времени. Игру можно использовать на занятиях в детском саду, дома, в тихие семейные вечера.

Раздайте каждому играющему лист бумаги с нарисованным контуром круга и карандаш. В течение одной минуты они должны обвести полный круг. Время определяется по секундомеру.

Ведущий поправляет тех, кто спешит или отстает.

**Да и нет(в дождь)**

"Да и нет" - веселая игра для школьников. Игра неактивная, поэтому ее можно проводить в помещении. Игра "Да и нет" развивает внимание у детей.

Реклама

Ведущий быстро задает то одному, то другому игроку различные вопросы. Каждый участник игры должен немедленно дать ответ на заданные вопросы, не употребляя при этом слов "да" и "нет". Вопросы зависят от возраста участников игры.

Например:

* Тебе нравится море?
* Ты летал на воздушном шаре?
* Тебе здесь весело?
* Ты пойдешь сегодня в кино? и т.д.

Тот, кто скажет запрещенное слово или замедлит с ответом, получает штрафное очко и сменяет ведущего. В конце игры 3 участника, набравшие наибольшее количество штрафов, выполняют задание остальных игроков.

**Викторины**

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:32399.gif)

Викторина представляет собой «соревнование» в эрудиции. Главное в организации викторины – правила и вопросы. В зависимости от правил определяется количество команд или участников. Возможно командное или индивидуальное первенство. За основу можно взять правила какой-либо телевикторины:

* «Звездный час»;
* «Что? Где? Когда?»;
* «Счастливый случай»;
* «Алфавит»;
* «Полундра»;
* «Колесо истории»;
* «Кто хочет стать миллионером?»;
* «Умники и умницы»;
* «Слабое звено»
* «Своя игра» и другие.

Викторина может быть самостоятельным мероприятием или частью какого-то другого. При составлении вопросов необходимо помнить, что:

1. нельзя, чтобы вопрос превращался в задание, требующее развернутого ответа;

2. нельзя, чтобы вопрос требовал узкоспецифических углубленных знаний;

3. нельзя, чтобы вопрос требовал ответа – перечисления;

4. нельзя, чтобы вопрос состоял из трех вопросов;

5. нельзя, чтобы вопрос был примитивно-глупым.

Темы викторин:

♣ о природе,

♣ о спорте,

♣ о технике,

♣ о знаменитых путешественниках (писателях, композиторах, ученых, художниках, в общем о знаменитостях в разных сферах),

♣ об истории,

♣ о книге или книгах, о фильме или фильмах…

Ответы детей могут быть дополнены ведущим, его помощниками, даны комментарии уточняющие и углубляющие знания детей по той или иной теме.

Время проведения викторины – не более 1часа. Лучше проводить каждый день по игре, чем утомить всех одним многочасовым интеллектуальным марафоном.

К условиям успеха при проведении викторины можно отнести следующие факторы:

- компетентное жюри (судьи),

- красивое оформление,

- ритуалы начала и окончания игры,

- награды,

- быстро ориентирующийся и легкий на язык ведущий.

Ведущий должен заранее подумать о том, что он будет говорить при представлении участников, при комментировании ответов, при возможных подсказках «из зала». Приемы поддержания игровой интриги:

- «таинственный шепот»,

- «взрывное ликование»,

- «завораживающая пауза».

**Викторина «Счастливый случай»**

Форма: телевизионная версия игры. Игра состоит из 4-х геймов: − вопрос — ответ, − блиц, − ты — мне, я — тебе, − домашнее лото. Области вопросов на вертушке: синий — спорт, красный — география, оранжевый — искусство, зеленый — общие вопросы, желтый — история. Время, отведенное каждой команде в блицтурнире викторины — 2 минуты. За правильный ответ команда получает 1 балл. Если 2 раза подряд выпадает один и тот же цвет на вертушке, то за правильный ответ на вопрос команда получает 3 балла — это и есть СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ. В викторине «Счастливый случй» выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов. В игре необходимо задействовать и зрителей. Возможны выступления артистов, ученых и других известных людей. Победители игры награждаются памятными призами Примерные вопросы: Общие вопросы:

1) Про кого можно сказать: «Лезет из кожи вон» (О змеях)

2) Где и по чьей инициативе был открыт первый в России университет? (М.Ломоносов, г. Москва)

3) Как звали великого поэта Цветочного города? (Цветик)

4) Кто такой «нумизмат»? (Коллекционер монет)

5) Что производит фирма «Адидас»? (Спортивную одежду и обувь)

6) Что такое отель? (Гостиница)

7) Что такое дивиденд? (Доход держателя акций)

8) Самая крупная порода обезьян? (Горилла)

9) Где была выведена порода собак «дог»? (Германия)

10) Как называется листок на товаре с наименованием, клеймом? (Ярлык)

11) Национальное испанское зрелище? (Коррида)

12) Сколько лапок у краба? (10)

13) И.А. Гончаров в середине прошлого столетия совершил кругосветное путешествие на военном корабле. Как он называл-ся? (Фрегат «Паллада»)

14) Как называется деревянный молоток? (Киянка)

15) Аппарат для искусственного выращивания птенцов? (Инкубатор)

16) Какая страна подарила США статую Свободы? (Франция)

**Третий период (заключительный)**

**ПРОЩАЛЬНЫЙ ОГОНЕК**

ЦЕЛЬ: создать эмоциональный настрой на отъезд. Показать значимость каждого ребенка в жизни, сгладить эмоциональное состояние в отряде, связанное с отъездом детей из лагеря.

ХОД:

* Вводное слово вожатого. Пожелания отряду. В своем пожелании вы можете высказать отношение к тому, что происходило в отряде. Каким для вас стал отряд, каким вы его видели, что вам понравилось, а что вы бы посоветовали изменить, для того чтобы в будущем не совершались эти ошибки.
* Подарок «Портрет» - ребятам заранее дается задание¬ нарисовать чей-то портрет. Мы дарим портреты, в знак дружбы, при этом говорим что нам нравится в этом человеке, каким он показал себя в этой смене. Выберите те качества, которые ему нужно будет пересмотреть, а может изменить.
* Исполнение песен в орлятском кругу.
* «Фото на память». Заранее готовятся мини-кадры и нарисованные фотографии. На них написаны моменты совместной жизни в отряде:
  + первая встреча
  + кто как заехал (если заезжали не одновременно)
  + кто первый…

Таким образом, ребята вспоминают жизнь в лагере с помощью «вспоминалок».

* «Письма ребятам, которые приедут в следующую смену». Ребята пишут пожелания детям новой смены с пожеланиями, напутствиями, мечтами.
* «Роза и Камень». Надо было отдать розу тому, кому хочешь сказать спасибо, отмечая положительные черты характера, поступки, и ему же камень с указанием того, что этому человеку надо изменить в себе.
* Прощальные сюрпризки в подарок детям.
* «25 кадров» - Стоп! Снято! Из 25 кадров детей, которые они нарисовали, на итоговом сборе, на ватмане складывается единый «25 кадр». А на обратной стороне каждый отъезжающий оставит слова памяти.
* «Письмо» Раздаём письма адресованные ребятам от вожатых, которые они смогут открыть только уже по дороге домой или дома, сердечки с пожеланиями.
* Последний орлятский круг. Отрядная песня.

«Добрые ладошки». Из листа бумаги А4 вырезается ладошка для каждого ребенка. Все члены отряда под красивую музыку, сидя в одной комнате, пишут друг другу адреса и пожелания. Можно так же сделать прощальный забор, где все ребята в любое время будут подходить, и оставлять свои пожелания, впечатления, рисунки и адреса.

Возможны небольшие игры. Например игрушка "У меня появился друг" Это "развлекалочка" может быть использована на последней свечке: Все садятся в круг. Первый человек говорит: "У меня появился друг..." далее описываются его внутренние качества (отзывчивый, добрый, активный, чудоковатый и т.д.) Остальные должны понять о ком идёт речь. Если возникли затруднения, описывается внешность человека. Когда ребята угадывают о ком идёт речь - право голоса передаётся ему. И т.д.

"Церемония свечей". Эту церемонию можно проводить на малых группах, со всем отрядом и т. д. Все материалы (свечи, подсвечники, ленточки, картинки) готовятся заранее. Выберите N человек или N пар (по количеству свечей). Одна свеча, самая длинная, должна быть для ведущего церемонии (N+1 свеча). Каждому человеку (паре) раздайте листочки с их частью легенды или прощального рассказа и свечи. После того как они читают то, что у них написано на листочках, нужно зажечь их свечу от свечи ведущего. После того, как все свечи зажжены, нужно сделать круг, взяться за руки. На этом церемония заканчивается.

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:27-08-09.jpg)

"Ленточки на память". Иногда после нескольких дней, проведенных вместе, люди настолько сближаются друг с другом, что им непременно хочется как-то выразить свои дружеские чувства, сказать добрые слова. Как это лучше сделать? Как поблагодарить организаторов лагеря? Как показать детям лагеря, что их приезд был желанным? Предлагаем вам простой способ выразить свои чувства – повязать ленточки на руку. Эта идея – повязывать ленточки - может быть использована вами в конце лагерной смены.

Приготовьте много ленточек одинаковой длины (примерно 25-30 см). Рассчитывайте так, чтобы на одного человека приходилось примерно 7 ленточек. В конце заключительного вечера раздайте ленточки всем присутствующим по 7 штук каждому. Скажите людям, что они могут подойти к любому человеку и в знак признательности повязать ему на руку одну ленточку, а также сказать теплые слова, поблагодарить, а может и обменяться адресами! Это довольно простой способ выражения своих чувств, но, поверьте, очень приятный.

Проследите за тем, чтобы у вас не осталось людей без ленточек,

|  |  |
| --- | --- |
| [01-10-07-2.jpg](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:01-10-07-2.jpg) | [01-10-07-1.jpg](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:01-10-07-1.jpg) |

"Обнималки". Вожатые заранее готовят большие нити разных цветов (чем больше будет оттенков, тем лучше) на каждого ребёнка и вожатого. К каждой большой нити привязан пучок коротких нитей (отрезков) того же цвета. Длинная нить надевается на шею, а отрезки участники лагеря повязывают на длинные нити других, произнося при этом слова благодарности, пожелания, признания. В результате у каждого будет букет из разноцветных коротких нитей на шее.

Ребята повязывают друг другу, вожатым и воспитателям ниточки, желая при этом что-то хорошее. После этого два человека обнимаются.

Они же еще известны как "браталки". Ночью на закрытии лагерной смены, при свете огромного дружинного костра, каждый делится своими положительными эмоциями. Ты можешь подойти к любому из нескольких сотен ребят детского лагеря – пионеров и вожатых, сказать ему то что думаешь о нем, пожелать чего то хорошего, так сказать "побрататься" с ним. А за этим привязать к нему маленькою веревочку в символ вашего братания. Так же должен поступить и он с тобой.

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Obnimalka.JPG)

«Дерево желаний». В последние дни каждый отряд приходит к дереву желаний, которое является символом обязательного исполнения желаний и оставляет на нём завязанную ленточку «на счастье».

«Значок» — В последний день лагеря на прощальном огоньке члены отряда решают, достоин тот или иной ребёнок иметь значок с изображением эмблемы лагеря, который является своеобразным символом.

«Письмо себе». В первый день программы каждый ребёнок пишет письмо самому себе, которое он получит в последний день смены. Таким образом, происходит внутренний диалог человека с самим собой, ответ на вопросы, естественно, возникают в разных формах.

«Свечи на воде». В последний день заезда во время прощального вечера на воду речки (пруда, фонтана) опустят свечи лучшие ребята смены, из каждой семейки по 5-7 детей. В тот момент, когда будет гореть последняя свеча, можно загадывать желания, и оно непременно сбудется.

«Подарки». Материалы: каждому участнику набор листков в количестве, на единицу меньшем общего количества участников; карандаш. Все члены группы анонимно дарят друг другу воображаемые подарки, как если бы возможности дарящего были не ограничены ничем. Все пишут названия, наименования, обозначения, характеристики и количество тех вещей, предметов, объектов, явлений, которые хочется подарить именно данному участнику. Подарки не подписываются дарящим. Затем ведущий собирает подарки и складывает отдельными наборами, не передавая адресатам до тех пор, пока не будут собраны подарки для всех. Затем подарочные наборы раздаются. Некоторое время участники изучают содержание записок. Обсуждение итогов может вылиться в свободный обмен впечатлениями. Выводы, догадки, соображения, связанные с характером подаренного друг другу, участники делают сами.

«Письмо следующей смене». Письмо составляется всем отрядом. Форма письма и способы его составления могут быть совершенно различными. Писать можно на: Обычном листе А-4. Можно придать ему вид древнего свитка: намочить, высушить на солнце и загнуть углы. На листе ватмана. Можно придать форму листка, конфеты, конверта, рожицы и т.д. Коллаж, аппликации, фотографии, подручные материалы, сухоцветы– это далеко не все приемы и способы составления письма. Письмо можно положить в коробку, бутылку и пр., спрятать на территории лагеря и составить план территории с обозначением места «клада». А карту лучше всего подарить (торжественно вручить) вожатому, остающемуся на следующую смену.

«Круг из свечей». Правила игры: На песчаном пляже (или на расчищенной поляне) прокладываются две неглубокие прямые борозды в виде большого круга. Лучше, конечно, чтобы это был песок или такая почва, в которую легко воткнуть горящую свечку. Ребят собирают уже ночью, всем желающим раздаются свечи. В центре круга уже горит одна большая зажженная свеча, от которой потом и зажигаются первые свечки. Этому мероприятию предшествует общая беседа, настрой должен быть серьезным. Вожатый предлагает всем желающим зажечь свечу и сказать перед всеми или про себя что-то важное, дать обещание или поблагодарить, или просто помолчать. Постепенно, один за другим, дети зажигают свечи, ставят их в уже готовые бороздки, и получается большой горящий круг на земле. Зрелище очень впечатляющее!

Хорошим дополнением к программе «огонька» будут *игры* :  
**Черный и золотой стул**

Ведущий говорит: «В центре стоит стул, на который может сесть любой участник игры. Все остальные садятся плотно вокруг него. Сидящий на стуле диктует условие: если он говорит, что стул «золотой», то все будут говорить о сидящем на нем только хорошее; если «черный», то все столь же искренне, от души будут говорить о его слабых сторонах и недостатках. Кто и на какой стул хочет попасть?» Выбранный член группы садится на стул. После того, как все высказались, сидящий на стуле говорит о своих впечатлениях по этому поводу. Замечание. Упражнение можно разнообразить. Например, стул может быть «цветным», и тогда можно характеризовать сидящего на нем разносторонне. Это не должна быть механическая сумма достоинств и недостатков человека, нужно стараться говорить, избегая оценок «хорошо» и «плохо».

**Круг пожеланий**

У каждого участника имеется чистый лист бумаги, он делится на три колонки: «что мне нравится в этом человеке», «что не нравится», «что я ему хочу пожелать», подписывается фамилия владельца. После этого каждый участник передает свой подписанный листок соседу слева (по часовой стрелке), тот заполняет колонки и передает следующему и т.д.

**Ассоциации**

Один из участников (водящий) выходит из комнаты. Перед выходом он встанет перед остальными, а все (про себя) постараются сформулировать впечатление о нем: какой он, каковы главные черты его характера? Когда водящий выходит за дверь, ему дают оценку-определение. Здесь могут быть такие варианты: 1) каждый человек говорит о водящем, какой он, это запоминается или записывается. Когда водящий возвращается, он должен угадать, кто что про него сказал. («Один человек сказал про тебя, что ты шумный. Кто это?») Ответ дается после всех вопросов; 2) оставшиеся дают оценку ушедшему сообща (не менее трех определений). Когда он вернется, ему нужно угадать, как охарактеризовала его группа. Он угадывает до тех пор, пока не назовет хотя бы 3-4 качества, сформулированных группой. Лучше больше, но на одного человека отводится не более двух минут.

**Церемония вручения премии «Лучший из лучших»**

[](http://summercamp.ru/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:03-463bigm.jpg)

Собственно форма церемонии ~~раздачи слонов~~ награждения премией (от лат. caerimonia - благоговение; культовый обряд) предполагает установленный порядок совершения какого-нибудь обряда, торжества, посвящённого вручению премии (от англ. prize, bonus, premium, bounty) - почётных наград за отличие в каком-либо деле.

Форма церемонии заимствована у американской Кино-Академии, аналогом служит ежегодная церемония вручения премии «Оскар». Только в отличие от лос-анджелесского «Оскара», разыгрываются призы в области кинематографии, «Лучший из лучших» - отмечет выдающихся участников лагерной смены. Слово «Лучший из лучших» является примером новояза, возникающего в любом сообществе существующем более или менее долго. Смыслом премии является выражение признания всеми участниками программы действий, поступков и достижений конкретного человека, причастность премируемых к культуре, к нормам и ценностям воспитательного сообщества лагеря.

По аналогии с Оскаром, символом премии лагеря может быть статуэтка: ветка можжевельника или ели, укреплённая на деревянной подставке. Вместе со статуэткой вручается соответствующий памятный диплом.

Также по аналогии с Оскаром «Лучший из лучших» имеет несколько номинаций, каждая из которых отражает сферу самореализации участников программы. На премию имеют право номинироваться как ребята, так и педагоги. В обсуждении кандидатур номинантов принимает участие каждый участник программы. Количество номинаций и их названия в ходе многолетнего проведения этой формы изменялись. Окончательный перечень состоит из тринадцати номинаций, имеющих следующие условные названия:

“Прекрасная дама”,

“Благородный рыцарь”,

“Упорный форвард”,

“Мастер своего дела”,

“Бессмертный боец”,

“Неожиданное открытие”,

“Яркий дебют”,

“Маленький герой”,

“Лукавый дипломат”,

“Ангел-хранитель”,

“Незабываемый имидж”,

“Любимец публики”,

“Первый из первых”.