

Игры в рамках реализации комплекса мероприятий по формированию трудовых и социально-бытовых навыков и умений детей и молодежи

3. Направление «ЧИНЮ».

3.1. Игра «6 граней ремонтного мастерства».

Для проведения игры потребуется обычный игральный кубик с шестью гранями, каждая из которых отмечена соответствующими цифрами (точками) – от 1 до 6. Игроки поочередно бросают кубик. Цифра, которая выпадает игроку – это номер лайфхака-навыка (Приложения 23), который он должен освоить: 1. Склеиваем, 2. Штопаем, 3. Обметываем, 4. Прошиваем, 5. Растягиваем, 6. Обновляем. При этом, он должен не только освоить его, но и провести данному лайфхаку-навыку небольшой мастер-класс для остальных членов группы (класса, отряда, объединения).

Ведущий предлагает всем участникам, у кого выпали одинаковые цифры на кубике, собраться в одну команду: отдельно – все первые номера, отдельно – вторые и т.д. Им предлагается совместно в течение какого-то времени (от одного дня до недели-двух) подготовить и провести соответствующий мастер-класс, не только самостоятельно изучив необходимые материалы и закрепив их на практике, но и найдя те материалы и инструменты (старые вещи, кусочки ткани, иголки, нитки и т.п.), которые потребуются им для проведения мастер-класса.

Мастер-классы оцениваются экспертами (педагоги, родители, старшеклассники, волонтеры) по таким критериям, как: проработанность и детализированное изучение материала, оптимальная командная работа (все члены группы играли важную роль в проведении мастер-класса), грамотная и доступная подача материала во время проведения мастер-класса.

3.2. Игра «Конкурирующее сотрудничество».

Участники с помощью ведущего делятся на группы по 4-6 человек («мастерские»), которые, в свою очередь, делятся на две соревнующиеся команды (по 2-3 человека в каждой). Одна из этих команд получает название «Рваные джинсы», а другая - «Оторванные пуговицы». Перед каждой из команд ставится как бы двойная задача:

- Во-первых, команде необходимо максимально хорошо освоить один из навыков. Команда «Рваные джинсы» осваивает навык зашивания (штопанья) дырок на джинсах, используя данные материалы (Приложения 24), а команда «Оторванные пуговицы» осваивает навык пришивания пуговиц (Приложение 25). Участники могут делать это как самостоятельно, отдельно друг от друга, так и совместно, специально собравшись для этого.

- Во-вторых, команде необходимо максимально хорошо обучить этому навыку другую команду. То есть 2-3 человека из команды «Рваные джинсы» обучают 2-3 человека из команды «Оторванные пуговицы».

К примеру, команда «Рваные джинсы» обучила команду «Оторванные пуговицы» зашиванию дырок на джинсах. В свою очередь, команда «Оторванные пуговицы» показывает на своеобразном «экзамене» экспертной комиссии то, как они научились это делать. Комиссия оценивает команду по 10-бальной системе. При этом, команда «Рваные джинсы» получает столько же баллов, сколько и команда «Оторванные пуговицы». И, соответственно, наоборот: команда «Оторванные пуговицы» обучает команду «Рваные джинсы» пришиванию пуговиц. «Рваные джинсы» потом сдают «экзамен». Если они получают, к примеру, 8 баллов, то и команда «Оторванные пуговицы» тоже получает 8 баллов.

Напоминаем, что изначально вся группа (класс, объединение) была разделена на несколько групп по 4-6 человек («мастерские»), внутри которых игроки делились ещё на две подгруппы - «Рваные джинсы» и «Оторванные пуговицы». Получается, что всего в игре и в «экзамене» участвовало несколько групп «Рваные джинсы» и столько же групп «Оторванные пуговицы». Когда все «экзамены» пройдут, эксперты суммируют баллы, полученные всеми «Джинсами». И точно так же они суммируют все баллы, полученные «Пуговицами». Побеждает та сводная команда («Джинсы» или «Пуговицы»), которая набирает наибольшее количество баллов.

Отдельно выделяется «мастерская» (или несколько «мастерских»), набравшая наибольшее количество баллов.

В таком варианте игра позволяет не только лучше усваивать материал (как известно, лучше всего учишься чему-то, когда учишь этому других), но и развивает навыки конструктивного взаимодействия в группе, а также способствует развитию групповой динамики.

При этом, ведущим оговаривается, что «конкурсанты» для подготовки к «экзамену» могут использовать только ту информацию о навыке, которую получили от своих «напарников-конкурентов». Разумеется, (и это подтверждается опытом проведения подобных игр), участники не ограничатся теми материалами, которые им предоставят «напарники-конкуренты» и самостоятельно поищут дополнительную информацию в других источниках (интернет, книжки, родственники, старшие товарищи, участники из других групп). Запрет на поиск дополнительных источников информации только подстегнёт их интерес (как известно, «запретный плод сладок») к подобному поиску.

Блок «САНТЕХНИКА»

Для проведения всех игр данного блока может потребоваться снятый (купленный в магазине или не используемый) смеситель и (или) кран (лучше, если будет несколько видов кранов и смесителей). К крану должны прилагаться и соответствующие инструменты. Также участникам могут потребоваться следующие материалы (Приложении 26).

Также можно посмотреть видео по данной ссылке (<https://www.youtube.com/watch?v=6STPe6FFidM>).

3.3. Игра «Кран-Ты».

Это, своего рода, разминочная, «разогревающая» игра. Её можно (рекомендуется) проводить как перед началом всего блока, так и в качестве отдельной игры, разминки на уроке или каком-либо занятии.

Прежде, чем проводить игру, необходимо, чтобы участники познакомились со строением и принципами работы обычного водопроводного крана, смесителя (Приложение 26, интернет, родители и знакомые, другие источники).

По сути, это игра-импровизация. Она развивает память, креативность, чувство юмора, актёрское мастерство, «язык тела». Кроме того, игра развивает гибкость тела, подвижность.

Игра начинается с того, что ведущий (педагог или кто-то из ребят) начинает своим телом изображать работу водопроводного крана или его разборку-сборку. Все остальные участники стараются повторять за ним все движения, иногда комментируя – подсказывая, какое действие можно совершить с «краном-телом». В какой-то момент ведущий предаёт эстафету любому другому игроку (он назначает сам или по желанию вызвавшихся игроков), который продолжает изображать работу водопроводного крана и его ремонт.

Ведущий (или кто-то из его помощников) наблюдает за игрой и в конце называет несколько игроков – наиболее достоверно показавших работу и ремонт водопроводного крана. Эти игроки получают призы или призовые баллы (или становятся капитанами команд, участвующих в других играх этого блока).

Варианты игры:

1. В этом варианте ведущий медленно читает один из фрагментов Приложения 26, а игроки (кто-то из игроков) изображают прочитанное.

2. Игроки изображают водопроводный кран не в одиночку, а группой (по 5-7 человек в группе), заранее распределив, кто из них какую часть крана будет изображать.

3.4. Игра «Э-Кранные роли».

Для успешного участия (победы) в данной игре важно, чтобы игроки внимательно изучили материалы (Приложения 26) и посмотрели рекомендованный видеоролик.

Участникам игры предлагается выбрать любую роль и провести своеобразный инструктаж по ремонту водопроводного крана. То есть, они должны рассказать о том, как правильно отремонтировать кран, но, при этом, играя определённую роль: иностранца, плохо говорящего на русском языке, 4-летнего ребёнка, профессора, какого-либо литературного или киноперсонажа, известного политика и пр.

Участники сами придумывают роли, проигрывая которые, они рассказывают свой инструктаж. Они могут как вытягивать роли случайным образом, так и сами себе выбирать эти роли. Во втором варианте задача остальных игроков – правильно определить, кого изображает данный участник.

Члены жюри оценивают не только артистизм и креативность участников, но и то, насколько правильно и подробно они рассказали про ремонт крана. Если кто-то из игроков в своём выступлении ошибся или не рассказал о каких-то важных моментах, то любой другой игрок, заметивший это, может озвучить, в чём именно ошибка или что было не сказано. Это не снижает оценку выступавшего участника, но добавляет баллы тому игроку, который заметил ошибку или упущение.

Готовясь к игре и просматривая выступления других игроков, участники хорошо запомнят основные правила и этапы самостоятельного ремонта крана.

3.5. Игра «Сантехнические комиксы».

Участникам предлагается нарисовать поэтапно схему починки крана, используя жанр комиксов. Ведущий может ограничить количество «кадров», обозначив, к примеру, по 12 «кадров» на каждый комикс. Можно даже заранее разлиновать листы, чтобы участникам оставалось только рисовать в клеточках свои рисунки. Нарисованные комиксы подписываются участниками.

Когда все участники нарисуют свои комиксы-схемы, все листы собираются, перемешиваются и случайным образом снова раздаются всем игрокам. Предполагается, что каждому участнику попадётся не его комикс, а другого игрока. Если всё-таки кому-то выпадет именно его комикс, то ведущий может произвольно поменять листы между несколькими игроками.

Задача игроков на этом этапе – рассказать по доставшемуся ему комиксу инструкцию по ремонту водопроводного крана. Желательно, чтобы в этой игре было задействовано несколько экспертов – тогда не будет риска, что игра затянется (если на каждого эксперта выпадет несколько человек, а не вся группа).

Эксперты отдельно оценивают как комиксы (оригинальность, качество рисунков, соответствие правильной схеме починки крана), так и комментарии к ним (точность передачи, ораторские умения, остроумие). Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов по итогам двух конкурсов.

3.6. Игра «Скоростная разборка-сборка крана».

Эта игра проводится по подобию разборки и сборки автомата Калашникова. Но в качестве автомата здесь используется кран (смеситель).

Игроки могут заранее потренироваться, медленно разбирая и собирая кран. Лучше это делать на специально расстеленной толстой ткани, на ковре, на траве (летом).

Побеждает тот игрок, который сможет быстрее всех разобрать и снова собрать кран.

Варианты:

1. Участвует не один игрок, а команда из 3-7 человек, в которой игроки поочередно (по 10-30 секунд) разбирают и собирают кран. Побеждает команда, показавшая наилучший результат.

2. Игрок разбирает и собирает кран с закрытыми глазами, но пользуясь подсказками членов его команды.

Блок «ПОСУДА»

3.7. Игра «А посуда идёт и идёт...».

За основу игровой истории берётся фрагмент из известной сказки «Федорино горе». Посуда, сбежавшая от Федоры, «по полям и болотам идёт». Роль «сбежавшей посуды» здесь выполняют члены жюри. Игроки же здесь выступают в роли Федоры, уговаривающей посуду вернуться назад, домой.

Участники делятся на команды-«Федоры»: первая команда - «Федора-1», вторая - «Федора-2» и т.д.

Задача игроков:

1) Изучить материалы (Приложения 27, 28 и 29), а также дополнительные материалы в интернете и проконсультироваться с родственниками и знакомыми.

2) Подготовить своей командой творческое выступление, в котором участники команды расскажут «сбежавшей посуде» (сбежавшей и немного побитой - «блюдца бьются») о том, какие «райские» условия они готовы предоставить, если «посуда» вернётся именно к этой «Федоре». Каждая «Федора» рассказывает о своём «уникальном предложении», в котором посуда помещается в своеобразный «санаторий»: о «лечебных и восстановительных процедурах» для посуды, об условиях бережного ухода за ней и т.п. Разумеется, при этом, члены команды используют творчески преобразованные и стилизованные способы ухода за посудой, её ремонта и восстановления.

3) Каждая команда-«Федора» выступает перед жюри-«посудой».

4) Жюри-«посуда» совещается и выбирает ту команду-«Федору», к которой «посуда» согласна вернуться. По мнению жюри, это та команда, которая лучше всего показала свои знания о правильном уходе за посудой и о ее ремонте. Эта команда считается победившей в игре.

3.8. Игра «Посудный кинофестиваль».

Участники делятся на несколько команд, которые играют роль киностудий, специализирующихся на определённых жанрах: боевик, фантастика, триллер, мелодрама и др. Жанры распределяются между командами (вытягивают случайным образом, назначаются ведущим, выбираются самими командами). Материал (Приложения 27, 28 и 29) рассматриваются здесь в качестве основы для «сценария».

Задача команд - подготовить соответствующий сценарий (в котором разворачивается «сюжет» ремонта посуды) и инсценировать его, играя роли в рамках вытянутого (выбранного) жанра.

Команды изучают материалы, пишут сценарии, распределяют роли, репетируют (на подготовку можно выделить от нескольких часов до нескольких дней) и представляют на суд жюри и другим командам свой «фильм» - театрализацию.

Если участвуют ребята более старшего возраста, то можно предложить им не ограничиваться обычной театрализацией, инсценировкой, а снять небольшой видеофильм, ориентируясь на заявленный жанр, используя необходимые спецэффекты, подходящую музыку, «озвучку» и пр. Эти видео потом можно будет выложить и в социальные сети, чтобы как можно больше людей через такой необычный формат узнали о различных способах ремонта и восстановления посуды.

В первую очередь, «кинопоказы» оцениваются по такому критерию, как точность и полнота информации о ремонте посуды, но артистизм, оригинальность, костюмы, декорации, командная работа — это всё тоже имеет значение и оценивается.

3.9. Игры «Посудо-чиновники».

В игре моделируется сказочная ситуация - участники попали в Посудный Мир, в Страну Посуды (в Посуданию). В этой стране король и премьер-министр периодически пытаются сократить раздувшийся аппарат чиновников, для чего проводят конкурс между основными министерствами.

Ведущий делит участников на команды-«министерства»:

- Министерство кастрюль и сковородок.
- Министерство чашек и кружек.
- Министерство тарелок и блюд.

- Министерство ложек, вилок и ножей.
- Министерство чайников и кофейников.

Игровая задача каждого «министерства» - обосновать королю и премьер-министру (членам жюри), что они прекрасно умеют заботиться о благосостоянии и «здоровье» своих подопечных. В качестве ключевых аргументов используются знания о починке соответствующего вида посуды, самостоятельно найденные и творчески обработанные членами команды. К примеру, Министерство кастрюль и сковородок рассказывает про то, как устранять царапины на кастрюлях из нержавеющей стали, сколы на эмалированных кастрюлях, как починить ручку на сковородке и т.п.

Когда все «министерства» представят свои «программы», члены жюри совещаются и называют «министерство», которое точно не попадёт под сокращение - эта команда считается победившей.

Блок «ЭКРАН ТЕЛЕФОНА»

3.10. Игра «Охотники за царапинами».

Для участия в игре потребуется, чтобы у группы был какой-либо общий файлообменник в локальной сети или общая группа «ВКонтакте», чат в одном из мессенджеров.

Каждому члену группы предлагается принять участие в игре-эксперименте. Суть её заключается в том, что ребятам предлагается найти в своём окружении людей со смартфонами, на которых имеются царапины и трещины. Эти люди должны быть готовы предоставить участникам свои телефоны для проверки эффективности способов устранения царапин и трещин на экранах мобильных устройств. Либо это могут быть старые и ненужные, но ещё не утилизированные мобильные телефоны.

Участники игры-эксперимента внимательно изучают материалы (Приложение 30) и выбирают один из способов устранения царапин и трещин на экране телефона.

Прежде, чем воспользоваться выбранным способом, необходимо сделать фотографию экрана с царапинами и трещинами - фотография «До».

Затем каждый участник пробует устранить царапины и трещины с помощью выбранного им способа. Закончив, он делает ещё одно фото экрана - фотография «После».

Если у участника игры-эксперимента есть возможность и желание, то он может испытать не один, а несколько способов устранения царапин и трещин. Правда, ему для этого потребуется не один телефон, а несколько.

Свои фотографии «До» и «После» участники к определённому времени (которое должно быть заранее оговорено ведущим игры) должны выложить в общий файлообменник, в общую группу «ВКонтакте» или в общий чат.

К фотографиям прикладывается краткое описание того, каким способом воспользовался участник, как проходило испытание, какой это дало эффект и оценка данного способа по 10-бальной шкале.

Эксперты внимательно изучают все материалы, выставленные участниками, и выбирают несколько победителей:

- тех, кто нашёл возможность испытать несколько способов,
- тех, чьи результаты (при сравнении фотографий «До» и «После» оказались самыми впечатляющими),
- тех, чей анализ испытанных способов оказался наиболее детализирован, оригинален.

Отдельно участникам предлагается сделать анализ эксперимента, проведённого группой, ответив на вопросы:

- Каким способом воспользовалось большинство участников?
- Почему большинство участников выбрали именно этот способ?
- Какой способ по итогам эксперимента оказался наиболее эффективным? Наиболее дешёвым и доступным?

- С какими трудностями столкнулись участники игры-эксперимента, проводя свои испытания? Как они справились (не справились) с этими трудностями?

- Узнали ли вы ещё какие-то способы устранения царапин и трещин на экранах смартфонов, кроме тех, что представлены в Приложении 30? Какие?

- Сможете ли в дальнейшем самостоятельно помочь своим близким и знакомым в устранении подобных царапин и трещин?

Эксперты могут также присудить дополнительные баллы участникам, сделавшим наиболее предметный и глубокий анализ.