

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

5. Направление «Собираю».

5.1. Игра «100 «Л»».

Задача этой игры - информационно и эмоционально «разогреть» участников группы перед последующими играми, связанными с процессом самостоятельной сборки столов. Хотя данную игру можно проводить и независимо от последующих игр или даже, наоборот, после их проведения. В последнем варианте игра сработает на закрепление материала, полученного в других играх, и потребует значительно меньше времени для подготовки участников к выполнению игровых заданий.

Суть и ход игры:

1) Группа называет всевозможные слова, начинающиеся на букву «л»: луч, лампочка, листья, липа, луна, лень... Все эти слова ведущий записывает на доске или в режиме «живого протокола» печатывает в текст, который выводится на экран. Это делается до тех пор, пока не будет записано 100 неповторяющихся слов.

2) Ведущий делит участников на 2, 4 или 5 команд (зависит от количества участников) и распределяет между группами слова, написанные на доске. Например, если команд 5, то команде 1 достаются слова под номерами 1, 6, 11, 16 и т.д. Каждой команде по 20 слов. Команда записывает эти слова себе (на общий лист ватмана, в блокнот) или эти слова отмечаются на доске (на экране).

3) Задача каждой команды: творчески связать доставшиеся команде слова с процессом сборки стола. При этом, данное слово рассматривается в двух «ролях»: как оно помогает в сборке стола? Как оно мешает сборке стола?

Например, слово «луч»:

«+» - солнечный луч улучшает настроение, освещает помещение — это помогает;

«-» - солнечный луч светит прямо в глаза, ослепляет — это мешает при сборке стола.

При этом, рекомендуется давать более предметные, конкретные комментарии, например:

«+» - солнечный луч улучшает настроение, что особенно поможет при сборке поворотных модулей и выдвижной полки под клавиатуру;

«-» - солнечный луч ослепляет — это точно помешает при закреплении тыльной фанеры на задней стенке.

Кстати, комментируя каждое из слов, игроки могут обозначать то, о каком столе идёт речь: кухонном, письменном, компьютерном.

На выполнение данной задачи командам может даваться от нескольких минут (тогда членам команды необходимо распределить между собой слова и иметь возможность для выхода в интернет) до нескольких часов или даже дней.

4) На общем сборе группы каждая команда творчески представляет свой список слов в контексте полезности и вреда этих слов (того, что они обозначают) для процесса сборки стола.

Важно, чтобы выступил каждый член команды.

Представляя свои слова и комментарии к ним, игроки могут в качестве наглядного примера использовать один из столов, находящихся в аудитории. При таком варианте представление становится более театрализованным и способствующим визуализации (и запоминанию) процесса сборки стола.

5) Эксперты оценивают команды по таким критериям, как креативность, точность, реалистичность. К примеру, каждое слово оценивается, максимум, в 3 балла.

Все команды получают призовые баллы, а команда, набравшая наибольшее количество баллов, может получить дополнительный бонус, например, в виде 10 баллов.

5.2. Игра «10 стол-личных шагов»

Ход игры:

1) В начале игры ведущий предлагает игрокам выбрать один из типов столов, который они хотели бы научиться собирать: компьютерный стол или кухонный стол.

2) Игрокам предлагается составить личную инструкцию по сборке стола, состоящую из 10 шагов (этапов).

При этом, игрокам рекомендуется предварительно изучить необходимую информацию. В зависимости от того, какой тип стола выбрали игроки, они изучают соответствующие материалы по предложенным им ссылкам:

Как собрать компьютерный стол:

<http://strport.ru/mebel-i-predmety-interera/kak-sobrat-kompyuternyi-stol-svoimi-rukami>

<http://best-sborka.ru/kak-sobrat-komputernyi-stol-svoimi-rukami>

<https://mebelindesign.ru/sborka-stola/>

http://www.mukhin.ru/new_house/Repairing_and_repair/how_to_build_a_desk.html

Как собрать кухонный стол:

<http://interyerdizayn.ru/kuxonnaya-mebel/kak-sobrat-kuxonnyj-stol-glavnye-pravila/>

<http://best-sboraka.ru/kak-sobrat-kuxonnyj-obedennyj-stol>

<http://myogorod.ru/blagoustrojstvo-doma/mebel/kak-sobrat-kuhonnyj-stol.html>

<https://novamett.ru/dom/kukhonnyj-stol-svoimi-rukami>

3) На одном из сборов группы ведущий предлагает игрокам объединиться в группы по 3-4 человека. При этом, важно, чтобы в группе были люди, выбравшие один тип стола. К примеру, все члены группы выбрали сборку компьютерного стола.

Теперь задача этих микрогрупп заключается в том, чтобы на 3-4-х составить такую же последовательность сборки стола, состоящую из 10 шагов.

Очевидно, что участники будут при выполнении этого задания отталкиваться от тех вариантов, что были составлены ими в индивидуальном формате. Очевидно также и то, что их варианты будут в чём-то совпадать, но в чём-то отличаться. Поэтому участникам важно суметь договориться и, постаравшись сохранить свои индивидуальные варианты, составить одну инструкцию на 3-4-х.

Всё это может происходить в рамках одной встречи.

4) 3-4 микро-группы объединяются в одну, продолжая соблюдать условие, что можно объединяться с теми, кто выбрал такой же тип стола (кухонный или компьютерный). Их задача - снова создать единую инструкцию, состоящую из 10 шагов.

5) Команды представляют экспертам получившиеся варианты своих инструкций. Эксперты оценивают представленные инструкции (соответствие правильной инструкции, точность, оригинальность подачи) и награждают команды призовыми баллами.

5.3. Игра «Пре-Стол».

В этой игре участникам предлагается немного пофантазировать, представив, что каждый из них стал императором или королём, у которого есть не только Престол, но и так называемый Пре-Стол, то есть Супер-стол - идеальный стол: максимально оригинальный, удобный, многофункциональный, красивый и т.д.

Соответственно, игрокам предлагается разработать и творчески представить проекты сборки такого Пре-Стола. Это рекомендуется сделать, используя рисунки, театрализацию, анимированные приложения и т.п. средства оживления обычной инструкции по сборке стола. То есть их представление, будучи оригинальным по содержанию и формам подачи, тем не менее, должно опираться на классическую, правильную схему сборки обычного стола.

При этом, рассказывая о своём проекте, игроки должны реально играть роли императоров, королей и т.п. — это сделает процесс представления более увлекательным, живым, экспрессивным, мажорным.

Это может происходить сразу в аудитории (экспромт) либо участникам может быть потребуется время на то, чтобы подумать и подготовить качественную презентацию.

В этом игровом конкурсе эксперты оценивают креативность игроков (в разных её проявлениях), их артистизм и, конечно же, соответствие представленных оригинальных проектов сборки реальным, «работающим» схемам.

5.4. Игра «Если кровать...».

Здесь игрокам вновь предлагается пофантазировать, но уже на тему сборки кровати.

Ведущий задаёт какую-либо необычную ситуацию, связанную с оригинальными идеями-проектами кроватей. Например, «Если кровать прозрачная, а внутри неё вода и плавают рыбки...». Игроки по кругу называют «плюсы», «минусы» или так называемые «интересные моменты», которые могут возникать при сборке такой кровати. Например:

- «Плюсы»: это красиво... Это стильно... Можно лежать лицом вниз и разглядывать плавающих рыбок... Такую кровать очень интересно собирать...

- «Минусы»: если такая кровать начнёт протекать или порвётся, то будет много проблем... Такую кровать придётся собирать, предельно аккуратно используя инструменты... Скорее всего, рыбкам в таком «кроватьном аквариуме» будет некомфортно...

- «Интересные моменты»: интересно, из какого материала лучше всего сделать такую кровать: стекло или прозрачный и прочный полиэтилен?.. Интересно, а как часто и каким образом будет меняться вода в такой кровати?.. Интересно, а получится ли такую «кровать» передвигать с места на место?.. и др.

При этом, совсем необязательно называть их именно в таком порядке. Кто-то из игроков начинает, называя один из «плюсов», «минусов» или «интересных моментов». Далее игроки по кругу (по часовой стрелке) называют свои варианты: либо «плюс», либо «минус», либо какой-то «интересный момент». Важное условие - названные варианты не должны повторяться!

Возможные варианты для идей:

- Если кровать выдвигается из стены и задвигается обратно...
- Если в кровать встроен массажёр...
- Если кровать напевает колыбельные...

- Если кровать — это будильник...
- Если кровать плавает в бассейне...
- Если внутри кровати живут кошки, усыпляющие своим мурлыканьем...
- Если кровать из 1-местной может легко превратиться в 2-х, 3-х, 4-местную...
- Если кровать на колёсах, с моторчиком и на ней можно ездить...
- Если внутри кровати есть искусственный интеллект, с которым можно разговаривать...
- Если кровать — это спортивный тренажёр...

Идеи озвучиваются по кругу, и ведущий должен заранее обозначить сколько всего кругов сделает каждая идея. Если до игрока дошла очередь называть «плюс», «минус» или «интересный момент» идеи, но ему нечего сказать (все варианты уже озвучены или у него пока нет вариантов), то он просто пропускает ход.

Ведущий (эксперты) отмечают варианты игроков по 3-бальной шкале, оценивая, в первую очередь, степень их оригинальности.

Когда, собственно, сама игра заканчивается, ведущий с участниками обсуждают также и то, насколько называемые варианты были реалистичными, реализуемыми на практике и смогли бы они самостоятельно воплотить их в действительности.

5.5. Игра «Важные детали»

Для проведения игры ведущему необходимо распечатать текст Приложения 39 - «Как собрать односпальную кровать». Игра разворачивается в следующей последовательности:

1) Все участники делятся на 5-6 команд. Каждая команда выставляет 2-3 человека для участия в шоу «Важные детали». Эти игроки выходят из аудитории, где проходит игра. Выйдя из аудитории, игроки должны договориться (бросить жребий) о том, в какой последовательности они потом будут возвращаться обратно в аудиторию.

2) Когда игроки, делегированные от команд, временно покидают аудиторию, ведущий объясняет оставшимся участникам суть игры и их задачу.

Ведущий приглашает представителей первой из команд. Когда они заходят в аудиторию, он быстро читает им текст Приложения 39, в том числе используя (показывая на экране или в распечатанном виде) иллюстрации-схемы, приведённые в приложении.

Прочитав текст, ведущий приглашает в аудиторию представителей следующей команды. Задача игроков первой команды - без подготовки, максимально точно и интересно пересказать второй команде то, что им рассказал (прочитал) ведущий.

Соответственно, задача второй команды - пересказать услышанный текст третьей команде и т.д. Последняя команда, вернувшаяся в аудиторию, пересказывает услышанное всем остальным игрокам.

3) Разумеется, при передаче текста инструкции «из уст в уста», информация будет искажаться: какие-то детали будут теряться, а какие-то, наоборот, появляться. Задача игроков-зрителей - подмечать и фиксировать (записывать, запоминать) эти детали, но, делая это тихо, не озвучивая их и не давая подсказок тем, кто пересказывает инструкцию.

4) Когда все выступят, игроки каждой из команд поочередно называют важные детали, которые появлялись или исчезали в процессе пересказа инструкций. Ведущий и его помощники определяют, какая из команд назовёт наибольшее количество таких деталей - эта команда считается победившей и получает призовые баллы.

Игра не только тренирует память и командное взаимодействие, но и позволяет подобным образом запоминать информацию о правильной сборке кровати.

5.6. Игра «Карта шкафа».

Непосредственно до начала игры ведущий рассказывает участникам о методике использования интеллектуальных карт. Также он предлагает участникам самостоятельно ознакомиться с данной методикой, используя материалы, расположенные по следующим ссылкам:

<https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2018/11/23/intellekt-karta-za-11-shagov-podrobnaya-instrukciya/>

<https://habr.com/ru/company/smartprogress/blog/312230/>

<http://dpo.temocenter.ru/images/metodichka/docs/2-effect-metod-intellect-kart.pdf>

<http://razvitie-intellecta.ru/intellekt-karty-cto-yeto-takoe-kak-sost/>

<http://www.ug.ru/archive/54971>

На знакомство с этими материалами можно выделить несколько дней.

На одной из встреч ведущий делит участников на небольшие группы - по 5-6 человек. Каждой группе выдаются необходимые канцелярские принадлежности.

Важно, чтобы на этом сборе была необходимая канцелярия: листы ватмана, маркеры, фломастеры, карандаши - всё это предоставляет ведущий или приносят сами игроки.

Задача команд - за ограниченное время сделать (нарисовать, написать) интеллектуальную карту сборки шкафа.

В процессе выполнения игровой задачи участники распределяют роли: одни ищут материалы в интернете, другие рисуют карту и вписывают в неё

необходимую информацию. На эту работу можно выделить в пределах 30-40 минут.

Когда карты будут готовы, ведущий предлагает командам произвольно обменяться своими картами и даёт ещё минут 10 на то, чтобы команды могли подготовить «расшифровки» доставшихся им интеллектуальных карт. То есть им необходимо максимально подробно рассказать о сборке шкафа, но ориентируясь на ту карту, которая им досталась от другой команды.

Эксперты оценивают здесь как качество интеллектуальных карт (красочность, ценное содержание, детализация, полнота образа), так и то, как команды справились с представлением чужих карт.