

## ИГРА «ГОРОД МАСТЕРОВ»

### Цель игры

Знакомство с разными сторонами профессий, выявление отношения к труду, выяснение интересов и склонностей детей, развитие творческого потенциала.



### Условия проведения игры

Игра предназначена для учащихся 1–4-х классов. Для проведения игры нужен стенд или большой лист ватмана, пластилин, набор карандашей и фломастеров. Проводится игра в помещении класса.

### Процедура проведения игры

#### 1 этап

Сначала учитель (ведущий) обращается к ребятам с предложением разделиться на две команды для соревнования в знании и умении точнее определить род занятий сказочных героев. Ребятам дается следующая инструкция: *«Сейчас я буду называть сказочных героев, а вы должны мне назвать его профессию. Например: братья Ивана из «Конька-Горбунка» - землепашцы, доктор Айболит – врач, крокодил Гена – работник зоопарка и т.д.»*

#### 2 этап

Потом ребятам раздается пластилин и предлагается вылепить какого-нибудь сказочного героя для будущего «города Мастеров», причем выбор должен быть собственным, а не навязанным. Часто это занимает целый урок, на котором обсуждаются разные стороны профессий, намерения учеников.

#### 3 этап

Продолжение игры требует уже более основательной подготовки. Нужен стенд или большой лист ватмана, который кладется на сдвинутые вместе парты.

Дети садятся вокруг импровизированного стола с наборами карандашей и фломастеров. Ведущий дает задание: *«Представьте, что вы волшебники и хотите сделать город Мастеров для своих пластилиновых героев. Что должно быть там, чтобы город функционировал нормально?»*. Всем классом они выясняют, что необходимо городу, (например, магазины, пекарни, школы); а также

думают над тем, какие нужны профессии (рыбак, ткачиха, повар, сапожник и т.д.).

По ходу игры может выясниться, что в пластилиновом «городе Мастеров» слишком много принцесс и королей, которым нужно тоже найти работу, и в то же время, в городе не хватает очень нужных профессий. Поэтому возникает необходимость сделать некоторых ребят «кадровиками», которые могут быстро вылепить необходимых персонажей и «трудоустроить» королей.

#### **4 этап**

Класс делится на группы: архитекторов-проектировщиков, транспортников и ответственных за участки. *Проектировщики* наносят на ватман схему города с необходимыми производствами, *транспортники* разносят пластилиновых героев в места назначения, а *ответственные за участки* придумывают сценки или исполняют песни своих героев.

### **Типичные трудности**

В игре очень важна реализация. Ведущий должен держать в поле зрения все участки работы, вовремя задействовать оставшихся не у дел, расшевелить пассивных. Время от времени нужно обращать внимание ребят на самих себя: объяснить, что они делают одно общее дело и поэтому необходимо учитывать интересы всей группы, что город может тогда функционировать успешно, когда у каждого персонажа есть дело. Чем больше профессий, тем лучше.

### **Обсуждение игры**

Когда все построено, всем найдены места на карте города, когда участники игры представили своих героев песенкой или рассказом, ведущий предлагает ребятам провести аналогию со своим родным городом: *«А как у нас? Есть ли у нас подобные предприятия, есть ли у нас такие профессии? Как изменились профессии за много лет, есть ли профессии, которые остались неизменными?»*.

### **Перспективы использования игры**

Элементы игры можно применять на уроках труда, рисования, пения. Например, на уроках музыки можно провести конкурс на лучшее исполнение песни о профессии или инсценировке рассказа о профессиях, труде и отдыхе с помощью песен.

Для выяснения отношения к труду, творческого потенциала можно использовать детские тематические рисунки. Они помогают

выявить интересы, склонности ребенка, его взгляд на мир и окружающих людей. Например, рисунок «Кем я хочу стать», «Работа на стройке», «Интересный человек». Лучше, если до занятия проводится экскурсия.