

ИГРЫ ПО ПРОФОРИЕНТАЦИИ

«В КРУГУ ДРУЗЕЙ»

1. Общие положения

В игре принимают участие три команды по семь ребят 12 лет. Игра состоит из семи конкурсов, каждый из которых посвящен одной какой-либо профессии. Каждый участник выполняет задание индивидуально одновременно с соперниками либо по очереди и таким образом зарабатывает очки для своей команды.

2. Порядок проведения

Команды располагаются за круглыми столами, расставленными в виде треугольника, зрители располагаются по кругу, так что им хорошо и удобно наблюдать за всеми командами и конкурсами. Для многих конкурсов необходимы ширмы, обтянутые холстом, на которых удобно с помощью булавок крепить материалы для выполнения конкурсных заданий.

Право первым начать игру определяется жеребьевкой. Если условия конкурса не требуют от участников всех трех команд одновременного участия, то задания выполняются по очереди по часовой стрелке (либо против нее, что можно также определить с помощью жребия). В следующем конкурсе первой участвует команда, в предыдущем конкурсе участвовавшая второй. Право первого хода можно для наглядности обозначить флажком, который передается по кругу.

В случае, если задания одного конкурса для соперников различны, им предоставляется право выбора в соответствии с очередностью их участия в данном конкурсе. Если задания одного конкурса одинаковы, и для объективности требуется, чтобы соперники не видели выполнения задания друг другом, то они на время удаляются из зала, а затем приглашаются по очереди.

Жюри из трех человек оценивает каждый конкурс отдельно. Для каждого конкурса своя система оценок. Победителем становится команда, набравшая за игру наибольшее количество очков.

Она получает приз и право участвовать в следующей игре. Ее соперники на следующую игру определяются жеребьевкой среди вероятных кандидатов или с помощью отборочных игр (четвертьфинал, полуфинал, финал). Команда - абсолютный победитель получает суперприз.

Перед началом игры каждой команде выдаются семь эмблем, обозначающих разные профессии. Пока ведущий представляет жюри и игроков, участники внутри команды решают, кто из них какую профессию будет представлять.

Профессии и тему игры можно сообщить командам заранее.

Игра ПЕРВАЯ

Конкурс 1. “Писатель”

Каждому “писателю” предлагается объяснить своей команде заданные слова с помощью других слов. Нельзя использовать однокоренные. Требуется объяснить как можно больше слов за одну минуту так, чтобы товарищи по команде правильно угадали каждое слово. Каждое слово написано на отдельной карточке и демонстрируется участнику ведущим. Количество отгаданных командой слов составляет количество очков, заработанных командой в этом конкурсе. Все слова начинаются с новой буквы.

Примеры заданий:

1. Автобус, будка, вагон, гиря, дом, ель, жук, зима, игла, кукла;
2. Айсберг, берет, веревка, газон, дыня, енот, железо, заяц, интервью, крот;
3. Аэродром, бумага, весло, гром, дым, еж, жало, звук, индеец, киоск.

Конкурс 2. “АКТЕР”

Участникам выдается текст, который нужно озвучить в заданных местах. Текст поделен на три части по числу “актеров”. На ознакомление с текстом - 30 секунд. Оценивается конкурс по 5-бальной системе.

Примеры заданий:

1. а) Началось спокойное течение служебного дня. Ровно в полдень запел петух в кооперативе “Плуг и молот”/.../. Потом раздалось металлическое кряканье /.../ и клекот мотора /.../. С улицы товарища Губернского выкатился плотный клуб фиолетового дыма /.../. Клекот усилился /.../. Из-за дыма вскоре *появился* контур у исполкомовского автомобиля, гос. номер 1, с крохотным радиатором и громоздким кузовом /.../.

б) Автомобиль, барахтаясь в грязи /.../, пересек Старопанскую площадь /.../ и, колыхаясь, исчез в ядовитом дыму /.../. Служащие долго стояли у окна, комментируя происшествие /.../. Через некоторое время по деревянным помосткам осторожно прошёл мастер Безенчук/.../.

в) Служебный день подходил к концу. На соседней желтенькой с белым колокольне что есть мочи забили в колокола /.../. Дрожали стекла /.../. С колокольни посыпались галки /.../, помитингировали над площадью /.../ и унеслись /.../. Вечернее небо леденело над опустевшей площадью /.../.

2. а) Было солнечное, но холодное утро. Недалеко в соседней деревне пели петухи /.../, лаяли собаки /.../, а здесь, на главной площади замка взволнованно гудела толпа /.../, ржали боевые кони/.../. Это сигнал к началу турнира. Два рыцаря, громыхая доспехами /.../, взобрались на своих коней и ринулись навстречу друг другу /.../.

б) Раздался удар /.../, треск сломанных копий /.../, но никто не стал победителем , толпа бурлила /.../. Тогда рыцари выхватили из ножен свои мечи /.../. Раздался лязг железа /.../, и один из рыцарей рухнул на землю /.../. Толпа вздохнула /.../.

в) Повергнутый издал стон /.../, а победитель выкрикнул победный клич /.../. Вновь пропели фанфары /.../. Отворилось окно замка /.../ и рука прекрасной дамы бросила на землю душистый платок /.../. Рыцарь сошел с храпящего, разгоряченного коня /.../, приблизился к платку, опустился на одно /.../, поднял и поцеловал платок /.../ и запел песню о любви на староанглийском языке /.../.

Конкурс 3. “Художник”

На листе ватмана за одну минуту с помощью кисти и краски необходимо изобразить с помощью рисунка название известной

сказки (фильма, книги и т.д.), чтобы команда смогла его угадать, за что присваивается один балл. ' Нельзя писать на рисунке цифры и буквы.

Примеры: “Снегурочка”, “Сказка о спящей царевне и семи богатырях”, “Красная шапочка” и т. д.

Конкурс 4. “Вожатый”

Придумать за одну минуту игру с заданным предметом и поиграть в нее с залом. Оценивается по 5-й бальной системе.

Примеры предметов: чайник, крышка от чайника, электрошнур от чайника.

Конкурс 5. “Поэт”.

За одну минуту сочинить последние две строчки к предыдущей строке, ' общей для всех трех участников. Оценивается по 5-й бальной системе.

Примеры частушек:

Я на пенсию пошла-
Немного приделася.

(Руки, ноги отдохнули -
Замуж захотелось.)

Сотворил меня господь - Сам расхохотался:

(“Я таких-то дураков Творить не собирался”)

Конкурс 6. “ Спортсмен”

Все три участника располагаются на равных расстояниях друг от друга. Необходимо с помощью соединенной в кольцо веревки, за которую держаться участники, перетянуть противников, а самому остаться на месте. Первый, сошедший с места, получает 0 баллов, второй - 2 балла, а победитель получает 5 баллов.

Конкурс 7. “Циркач”

За одну минуту построить максимально высокую башню из баночек от напитков 0,33 литра. По сигналу строительство прекращается. Если башня упала, но время еще не кончилось, можно

начать сначала. Количество баночек в башне определяет количество очков, заработанных участником для своей команды.

Конкурс 7а “Циркач” (вариант)

На полу стоят три баночки из-под напитков 0,33 литра. Участникам предлагается встать рядом со “своей” банкой и шагнуть как можно дальше. После выполнения этого задания нужно не сходя с места и не касаясь пола руками и ногами достать “свою” баночку. Побеждает тот, кто сделает это быстрее.