

ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ ЛИЦЕЙ»

## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

### ИГРЫ



НАПРАВЛЕНИЕ: ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ

Автор:

Скотникова И.В. преподаватель  
профильных дисциплин  
ОГПОБУ «Многопрофильный лицей»

с.Амурзет, 2018 г.

## Пояснительная записка

Данное мероприятие может быть проведено в рамках конкурсной недели по профессии «Продавец, контролёр-кассир», либо как отдельное мероприятие профориентационной направленности в группе обучающихся первого и второго курса, возможно с приглашением обучающихся-выпускных классов школы.

Цель участников игры викторины «Сто к одному» состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы людей с улицы на предложенные вопросы.

«Сто к одному» - командная игра. Каждый игрок должен высказать своё мнение, предложить свою версию, но победа (или поражение) достаётся всей команде в целом.

Цель викторины:

Развитие познавательной активности, сплочение коллектива учебной группы, развитие творческих способностей, кругозора и логики мышления, формирование умения соблюдать правила коллективной игры.

Развитие коммуникативного поведения обучающихся, обеспечение взаимопонимания между всеми участниками мероприятия.

Задачи: вызвать у команд дух соперничества, умение работать в команде через игру.

Подборка вопросов игры «100 к одному» соответствует профессии СПО 38.01.02. «Продавец, контролёр-кассир» и расширяет кругозор обучающихся, относительно представления о выбранной профессии.

К игре прилагается презентация.

Игра состоит из 3 этапов: подготовительного, самой игры, подведения итогов и награждения победителей.

Подготовительный этап включает:

Продумывание вопросов, проведение опроса 100 человек, обработка результатов опроса, заполнение презентации вопросами и ответами. Выбор участников команд в группах, представление участников команд, название команд.

Проведение игры предполагает:

Ответы на вопросы игры и подсчет очков в ходе самой игры, соблюдение правил игры, выбор двух человек на большую игру.

Подведение итогов игры включает:

Определение по очкам победителей, которые выходят в большую игру, награждение промежуточное команд, после проведения большой игры, набрав 200 очков, команда получает главный приз или не получает, не набрав 200 очков.

## Методическая разработка интеллектуальной игры «100 к одному»

**Автор:** преподаватель профильных дисциплин ОГПОБУ «Многопрофильный лицей» Скотникова Ирина Викторовна.

**Целевая группа:** обучающиеся первого или второго курса по профессии СПО 38.01.02. Продавец, контролёр-кассир.

**Время на проведение игры:** 45 минут

**Цели игры:** Развитие логического мышления; умения анализировать; развитие быстроты реакции; расширение кругозора; развитие коммуникативных навыков.

**Оборудование и дидактическое оснащение:** мультимедийный проектор, компьютер, экран, презентации игры «100 к одному».

### Правила игры

В игре «100 к одному» соревнуются две команды, каждая из которых состоит из пяти человек или более. Весь игровой процесс состоит из пяти этапов (туров) - простой, двойной, тройной и игры наоборот и конкурса капитанов.

Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых), для этого создана презентация игры, имеющая анимационные слайды.

#### Простая игра

Простая игра начинается с «розыгрыша». К ведущему подходят капитаны команд. Ведущий задает вопрос. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает первым. Если версия есть на табло, открывается соответствующая строчка (при открытии строчки число очков, написанное на ней, переходит в «фонд игры»; число очков равно количеству опрошенных, назвавших данную версию). Если эта версия оказалась самой популярной среди опрашиваемых и оказалась на первой строчке табло, ведущий продолжает играть с той командой, игрок которой дал правильный ответ. Иначе попытаться ответить может второй участник розыгрыша. Если его версия оказалась популярнее названной ранее версии (находится на более высокой строке табло), ход переходит к его команде, иначе игра продолжается с командой противников. В том случае, если из двух версий ни одна не оказалась на табло, розыгрыш повторяется, но соревнуются уже следующие участники команды.

Определив команду, ведущий переходит к основной части игры. Он по кругу опрашивает игроков, которые называют ответы на вопрос. Если версия присутствует на табло, она открывается и очки, соответствующие версии, переходят в «фонд», если же её

нет, команде засчитывается промах. Игра проходит до тех пор, пока не будут открыты все шесть строк табло (в этом случае все очки из «фонда» переходят в счёт команды), либо пока не будет набрано три промаха.

В последнем случае ведущий проводит так называемый блиц-опрос у другой команды. Начиная с конца, он узнаёт четыре версии ответа на вопрос у четырёх участников команды. Затем капитан должен выбрать одну из версий участников своей команды либо предложить свою. Эта версия ищется на табло. Если она есть, очки с неё добавляются в «фонд», который затем переходит в счёт команды, если же её там нет, команде засчитывается промах, и «фонд» достаётся соперникам.

По окончании игры ведущий открывает оставшиеся строки.

### **Двойная игра и тройная игра**

Двойная и тройная игры происходят аналогично простой игре, но с разницей, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно (если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, идёт следующий по порядку участник).

### **Игра наоборот**

Игра наоборот отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую.

Называется вопрос, и командам даётся 20 секунд на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд не должны совпадать. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков к началу розыгрыша.

Затем ведущий открывает табло. Если в процессе открытия встречаются версии команд, очки сразу перечисляются на их счёт.

Игра наоборот часто коренным образом влияет на ход соревнований.

## **Сценарий игры**

**Ведущий:** Здравствуйте! Дорогие участники сегодняшнего мероприятия, болельщики и гости. Сегодня я предлагаю вам сыграть в игру "Сто к одному", возможно известную вам по телепередаче. Ответы на вопросы, и предполагаемое количество баллов, которые будут получать команды, соответствуют результатам опроса, который проводился предварительно до сегодняшнего мероприятия. Цель команд участниц состоит в том, чтобы угадать наиболее распространённые ответы на предложенные вопросы. Весь игровой процесс состоит из пяти «игр» — простой, двойной, тройной и игры наоборот.

Итак, сегодня с нами играют две команды. Пожалуйста, капитаны команд представьте игроков команды и её название.

**Ведущий:** Очень хорошо, что мы познакомились, итак, начнем. Для начала определим право первого хода для команд, для этого предлагаю сыграть в «Простую игру».

### **Простая игра.**

Простая игра начинается с «розыгрыша».

**Ведущий:** Прошу подойти к «игровым столам» капитанов команд. Я задам вам вопрос. Кто первым поднимет руку, тот и отвечает первым.

### **Простая игра**

**Вопрос: Какими качествами должен обладать продавец?**

**Ответы:**

№ п/п	Ответы	Баллы за ответы
1	Вежливость	58
2	Доброта	12
3	Сдержанность	8
4	Тактичность	6
5	Внимательность	3
6	Обаятельность	2

### **Двойная игра**

**Вопрос: Внешний вид продавца предполагает наличие чего?**

**Ответы:**

№ п/п	Ответы	Баллы за ответы
1	Рабочей одежды	10
2	Аккуратной причёски	8
3	Удобной обуви	7
4	Улыбки	6
5	Производственного маникюра	5
6	Аккуратного макияжа	4

## Тройная игра

**Вопрос: Какие учебные предметы и науки должен знать продавец?**

**Ответы:**

№ п/п	Ответы	Баллы за ответы
1	Математика	26
2	Информатика и ИКТ	22
3	Бухгалтерский учёт	17
4	Русский язык	15
5	Иностранный язык	11
6	Деловая культура	3

## Игра наоборот

**Вопрос: Что нельзя делать продавцу на рабочем месте?**

**Ответы:**

№ п/п	Ответы	Баллы за ответы
1	спать	15
2	игнорировать покупателя	30
3	брать лишние деньги за покупку	60
4	опаздывать на работу	120
5	курить и принимать алкоголь на рабочем месте	180
6	грубить покупателю	240

## Большая игра

№ п/п	Вопросы:
1	Какие вы знаете магазины в зависимости от специализации и типизации?
2	Какие товары продает специализированный магазин?
3	Кто главный в торговом зале магазина?
4	Как называется информатор о цене товара?
5	Как называется информация о товаре?
6	В какой денежной единице измеряется вес товара?

**Подведение итога игры.** Уважаемое жюри сегодняшней игры, прошу подвести результат игры и подсчитать количество баллов набранные командами.

### **Используемые источники:**

1. Торгашов В.Н. В эфире новости (Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры). Педагогическое общество России. М. 2000
2. Шаблон презентации для игры "Сто к одному".



**Рекомендации к оформлению презентации по шаблону игры "Сто к одному"**

В режиме редактирования введите ответы на вопросы и баллы в 1-4 туре (слайды 2-5). В режиме показа презентации в 1-3 туре (слайды 2-4) при нажатии на строку открывается ответ и количество баллов, при нажатии на кружок с крестом (на красное поле) загорается желтый крест. В пятом туре (слайд 6) в режиме показа презентации в левый столбик вносятся ответы 1-го игрока, затем при нажатии на кнопку "Игрок 1" эти ответы скрываются. После ответов второго игрока нажатием на кнопку "Игрок 2" можно открыть ответы первого игрока и в правый столбик вносить ответы второго игрока.

Презентация игры «100 к одному»

