

«ШЕБЕРЛЕР ҚАЛАСЫ» экономикалық ойыны

Мақсаты: түрлі экономикалық қарым-қатынастарды модельдеу.

Ойынның міндеттері:

1. Командада жұмыс жасауға үйрету.
2. Сабақтарда алынған білімді бекітуге, оларды өмірде қолдана білуге ықпал ету.
3. Тапсырылған жұмысқа деген жауапкершілік сезімін тәрбиелеуге ықпал ету.
4. Экономика мәселелеріне қатысты өмірлік маңызы бар дағдыларды дамытуға, әр баланың жеке қабілетін ашуға ықпал ету.

Қатысушылар: оқушылар, ата-аналар, сынып жетекшілер.

Ойын желісі немесе «интрига»: ойын уақытында (2 сағат), ересектер мен балалар «Шеберлер қаласының» тұрғындары болады. Қалада «Көңілді отбасылар» бар (командаларда 7 адамнан). Ойын уақыты ішінді олар үлкен де жарық үй тұрғызып, қоныс тойына қала тұрғындарының бәрін шақыруы тиіс. Алайда үйді тұрғызу үшін кірпіш, шатыр, терезе және т.б. құрылыс материалдары қажет. Оның барлығын ойын барысында тапқан, қаланың тек арнайы ақшасына (Бекастарға) сатып алуға болады. Командалар нарықтық қарым-қатынасқа жақындатылған шарттар бойынша әрекет етеді, сондықтан да олар өздерінің білім, білік, дағдыларын көрсету үшін бос мекеме іздеп, қала ішінде шарқ ұрады.

Ойынның мазмұны: әр «мекеменің» өзіндік «бейнесі», өз «атрибутикасы» болуы тиіс. Бұл мәселемен айналысу шығармашылық топтың және осы «мекеме» басшысының мойнына жүктеледі.

«Шеберлер қаласының мекемесі».

1. Есепқұрылыс банкі – Мекемеде келесі ілмелі жазбалар болуы тиіс: «Атауы», «Техникалық үзіліс», сонымен қатар банктің ересек жетекшісі, банк қызметкерлері – 2-4 бала. Банк жеке шотын, чек кітапшаларын жүргізеді, айыппұл қабылдайды, бекастарды айырбастайды және береді, үй құрылысына қажетті материалдар сатады. Банктің барлық операциялары таблицаға тіркеледі, оның бәрін банк басшысы қадағалайды.
2. Шебердің дүкені – құрылыс материалдарын сату, көрме ұйымдастыру. Сату – 2 бала: кассир мен сатушы.

Түрлі-түсті қағаздан және картоннан ҮЙ аппликациясына қажетті элементтерді алдын-ала кесіп дайындап қойған дұрыс.

Қажетті бөлшектер:

- шатыр (асты 20-25 см және биіктігі 5 см болатын үшбұрыштар) командалар саны бойынша
- кірпіш – көлемі 6х3см болатын тікбұрыштар. Үлкен үйге 40-50 дана керек болады
- терезе: саны 1 мен 4 аралығында
- крыльцо – 1
- құрылыс алаңы – А-3 форматындағы 1 парақ (командаға)
- құрылыс раствору – қарындаш-желім
- декор элементтері – гүлдер, ағаштар, орындықтар, теле-антенналар, бассейн және т.б.

3. «БІЛІМ» сарайы – Мекеменің ілмелі жазулары, Мұғалім-Магистры, шебердің көмекшілері бар (2-4 бала)

Ойын тапсырмалары: мектеп бағдарламасынан алынған 3 деңгейлік сұрақтар:

Қиын сұрақтар: 25 бекас

Орташа қиындықтағы сұрақтар: 15 бекас

Жеңіл сұрақтар: 10 бекас

а) Интеллект-лото – 10 бекас (ойын кезек ретімен жүргізіледі) командалардың кубиктарды 3 рет лақтыруға құқығы бар, түскен сан сұрақтың нөмірі болып табылады, жауап берген жағдайда команда 50 мен 100 аралығындағы бекастарға ие болады. Қиындық деңгейін есепке ала отырып, билеттердің құны әр түрлі болып келеді.

б) Почемучкина палаткасы (батылдыққа үйретеді, ойлау қабілетін дамытады) – сұрақтарға жауап бере отырып Почемучкалар қандай да бір тапсырма бойынша әр жауап үшін 10 мен 100 аралығында бекастарды иеленеді. Командалар шыққан кезде бір тапсырмадан артық жауап бере алмайды.

в) Факир дүкені – Мұғалім-Факир, бекастарды алу үшін түрлі фокустар (дүниетану бойынша тәжірибесінен) көрсетеді және оларды түсіндіруін талап етеді. Түсіндірген балаға өзі 100-500 бекастан төлейді. «Кеңсе» және Факирдің костюмі шығыс стилінде жасалынады, барлығын шығыс әуенімен толықтыруға болады. Ұсынылатын фокустардың баға прейскуранты, мекеме атауы бар. Факирге 2-4 шебер көмекшілері көмектесе алады.

г) Жұлдызсанаушы бөлмесі – түрлі заттарды, сөздерді, айналымдарды пайдалана отырып Жұлдызсанаушы бейілдің дамуына ықпал етеді, тапсырма 10-500 бекас тұрады, алайда тапсырманың дұрыс орындалуы қатысушыларға 100 бен 1000 бекас арасында ұтыс әкелуі мүмкін.

Тапсырмалар, команда құруға арналған ойындар, өзара әрекет ету шеберлігі.
Мысалы: Қол ұстасындар, көздеріңді жабындар, шаршы, үшбұрыш, дөңгелек шығатындай етіп тұрындар.

Ойындар: «Жұлдызды жол», «Ғарышкерді құтқару», «Ядерлік реактор» т.б.

Ойын уақытында «қалада» Сыған қызы пайда болады (онымен бірге балалар да болуы мүмкін).

Сыған қызы – «дұрыс» жауапқа немесе тиімді таңдау жасау бойынша бал аша отырып, «адал еңбекпен табылған бекастарды мәдениетті түрде тартып алуға» талпынып тұрған адам. Сыған қызының екінші міндеті «көңілді отбасыларын» үлкен кезектерден алып, адамдар бармайтын «мекемелерге» қарай ауыстыру.

Ойынның шарты.

Әрбір «Көңілді отбасы» өзінің тегін және ерекшеленетін таңба – отбасы гербін (эмблема) ойластыруы қажет, төлқұжат пен жинақтау кітапшасын (отбасылық командалар тізімі мен туыс-сыныптастардың, кабинет нөмірі, мекемелердің тізімі жазылған дәптерді) дайындауы тиіс.

Команданы («отбасын») «отағасы» жетелейді. Ол жол бағытын анықтайды, бос ойын стансаларын, «құрылыс алаңдарына» бару уақытын таңдайды.

Ойынның басы алаңға (жиын залына) жиналудан басталады.
Қатысушыларды тіркеу төлқұжат бойынша жүргізіледі.

Ойынның шарты, өткізу ережелері, рөлдер, қатысушылардың барлығына түсінікті түрде ойын басталмастан бұрын хабарланып, бөлінуі қажет.

Практикалық материалды дайындау «мекеме» басшысы (сынып жетекшілері) арқылы жүзеге асады және ӘБ-те келісіледі.

Үздіктер мақтау қағаздарымен, мүмкін болған жағдайда сынып бойынша сыйлықтармен марапатталады.

Қортындыны банк жасайды. Номинациялар:
Стансалардың бәрінен өткені үшін;

Бекастарды көп жинағаны үшін;

Ең жақсы үй үшін.

Сынып жетекшісі «мекемелердің» бірін дайындайды, сыныптан өзіне шебердің көмекшілерін алады, қалған балалар командаға еніп, алаңға кетеді. Ойынға барлық білім алушылар түгелдей қатыстырылады..

Ескерту: Бекастар – ойын ақшалары, «Монополист» ойынынан алынған жинақ пайдаланылды.