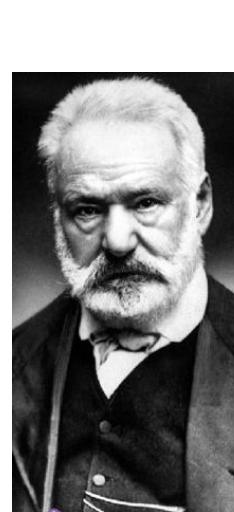


Игра помогает:

- ◆ Расширить представление о профессиях
- ◆ Развить творческое и логическое мышление
- ◆ Научиться работать в команде
- ◆ Сделать шаг к осознанному выбору будущего

ПОМНИТЕ:

Профориентация — это не разовое мероприятие, а системная работа, ведущая к осознанному выбору будущего.



Виктор Гюго:

"Правильный выбор профессии позволяет реализовать свой творческий потенциал, избежать разочарования, оградить себя и свою семью от нищеты и неуверенности в завтрашнем дне".



Структурное подразделение «Поиск»
ГБОУ СОШ №1 «Образовательный
центр» с. Сергиевск



ОБЛАСТНАЯ СТАЖЕРСКАЯ ПЛОЩАДКА 2025 ГОД

ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЕ ЛОТО

Игра о мире профессий

Наши координаты:

Самарская обл., Сергиевский р-н,
с. Сергиевск, ул. Ленина, 6б

8(84655)21930, 27670, 22719

su.do_poisk_serg@63edu.ru

<https://sergievskpoisk.minobr63.ru/>

https://vk.com/sp_poisk_sergievsk



ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Познакомить участников с различными профессиями, способствовать развитию командной работы, коммуникативных и творческих навыков, а также формированию интереса к профессиональному самоопределению.

УЧАСТНИКИ:

- Игра проводится между **командами по 4–6 человек**
- Рекомендуемый возраст участников: **10–16 лет**

НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

- Игровое поле с профессиями (1 на команду)
- **50 бочонков** (или карточек) с номерами от 1 до 50
- **Фишки** (кнопки, жетоны, наклейки и т. п.)
- **Ватман**, цветные карандаши, фломастеры
- Таймер или часы
- Мешочек для бочонков
- Лист с заданиями, соответствующими номерам

ХОД ИГРЫ:

1. Подготовка

- Каждая команда получает:
 - ❖ Игровое поле с 3 профессиями
 - ❖ Фишками для закрытия номеров
 - ❖ Ватман и материалы для творчества

2. Начало игры

- Ведущий по очереди вытягивает **бочонки** с номерами от **1** до **50** и называет их вслух.

3. Выполнение заданий

- Участники:
 - ❖ Находят номер на своём поле
 - ❖ Закрывают его фишкой
 - ❖ Выполняют задание, соответствующее номеру

Пример задания:

- №17 — «Составьте список ассоциаций»
№27 — «Назовите фразу из фильма»
№50 — «Нарисуй карикатуру к профессии»

4. Сбор профессии

- Как только команда **закрывает все 5 номеров одной профессии**,
 - ❖ она получает **2 минуты** на подготовку презентации.

5. Продолжение игры

- После выступления команда возвращается к игре.
- Игра продолжается, пока кто-либо не соберёт все 3 профессии.

ПОБЕДА

Побеждает команда, которая первой соберёт и представит все 3 профессии!

Советы ведущему:

- Следите за временем выполнения заданий
- Поощряйте креативность и инициативу
- Учитывайте вклад всех участников команды
- Придумайте систему баллов

