Игра «Ателье»

Цель: Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование и умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

Игровой материал. Строительный материал, цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, сумка, кошельки, блокнот, зеркало, предметы - заменители.

Подготовка к игре. Экскурсия в ателье. Экскурсия в магазин готовой одежды. Беседа с работниками ателье. Рассматривание иллюстраций по теме «Ателье». Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

Игровые роли. Приемщица, закройщица, портниха, заказчик, художник, заведующая ателье.

Ход игры. Подготовку к игре следует начинать с экскурсии в ателье. Во время экскурсии в ателье надо показать и объяснить детям смысл ,значение деятельности каждого работника(приемщица принимает заказ и записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить; закройщица измеряет ткань и снимает мерку с заказчика, чтобы знать ,выйдет ли из ткани платье и какой длины и ширины надо его шить; портниха сначала сметывает одежду, чтобы закройщица могла примерить, хорошо ли, правильно ли шьют, после этого прострачивают на машинке и т.д.). При этом нужно подчеркнуть коллективный характер труда (и приемщица, и закройщики, и портные – все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую красивую одежду: платья, пиджаки, брюки, пальто, юбки, кофты, сарафаны).

После экскурсии в ателье можно повести детей в магазин готовой одежды и рассказать, что все, что здесь продается, шьют в ателье.

Результаты экскурсии надо закрепить в беседе по картинкам, открыткам, изображающим то, что дети видели в ателье: как снимали мерку, кроят материю, примеряют заказчику то, что шьют и как шьют, и т. д. Можно рассмотреть с детьми рисунки, где изображено, как мама шьет и примеряет дочке, как продают одежду в магазине и кто-нибудь примеряет вещь и т.д. Затем можно задать детям вопросы: есть ли у кого – либо новая одежда и откуда она: купили ее в магазине или сшили, кто сшил и видел ли ребенок, как шили одежду. Надо дать ребятам возможность рассказать ,кому и как сшили или купили новую одежду.

Во время первой игры надо предложить детям роли родителей, а на себя взять все остальные роли, чтобы познакомить детей с игровыми возможностями темы. Потом при последующем проведении игры дети берут на себя роли покупателей в магазине, заказчиков, приемщиков и т. д.

Для игры надо с детьми изготовить картонные фигурки кукол, приготовить цветную и белую бумагу, линейку, ножницы, образцы одежды, вырезанной из бумаги. Раздав детям картонных куколок, надо пояснить детям: «Это ваши дети, им нужна одежда, потому что в нижнем белье нельзя ходить ни в детский сад, ни в школу, ни в кино. Рядом открылось ателье, где можно сшить одежду всем детям: можно сшить платье, брюки, шубы. Но перед этим надо купить ткань.

После этого ребята играют в игру «Магазин ткани». Дети торопятся в магазин, захватив с собой сумки и кошельки. В магазине на прилавке лежит нарезанная полосками и свернутая небольшими рулонами всевозможная бумага (ткань). Покупателей встречает продавец (воспитатель), который спрашивает у каждого, какую ткань тот хочет купить, что думает из нее шить и предлагает для этой цели. Так, если покупатель указывает на белую с рисунком ткань и говорит, что хочет сшить из нее брюки сыну, продавец должен объяснить, что она не подходит для брюк, и рекомендовать другую. Затем продавец обслуживает покупателя: измеряет сантиметровой лентой рост ребенка и длину будущей одежды (если ткань покупают для брюк, то измерение следует производить от талии до стопы, если ткань предназначена для платья, то измерять нужно от шеи до колен.) и, отмерив от рулона две длины последней, аккуратно отрезают. После этого покупатель платит в кассу деньги, берет чек, вручает его продавцу и, получает свою покупку, не забыв поблагодарить продавца, уходит из магазина.

Когда дети купят ткань, магазин закрывается, а в другом месте открывается ателье. Там на витрине выставлены образцы одежды, изготовленные заранее совместно с детьми. На столе в ателье лежат карандаш, ножницы, сантиметровая лента, блокнот, рядом стоит зеркало. За столом сижу я (приемщица). С каждым из входящих заказчиков я здороваюсь, вежливо прошу присесть и спрашиваю, что заказчик хочет сшить. Когда клиент выразит свое желание, приемщица предлагает ему выбрать образец – фасон и советует, какой лучше выбрать и почему она так думает. После этого приемщица оформляет заказ: записывает имя заказчика, измеряет ткань, пишет что заказано (платье, брюки, юбка и т. д.), затем снимает мерку с ребенка, для которого заказывают одежду. Квитанцию пишут в двух экземплярах, один заказчику другой вкладывают ткань вместе с образцом (фасоном), после чего говорят заказчику прийти через день на примерку. Когда заказы у всех детей будут приняты, игру можно прекратить, сказав, что ателье закрывается , а на примерку можно подойти завтра.

На следующий день игру можно возобновить. Закройщица обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроет) одежду и примеряет ее заказчикам. При этом просит их посмотреть в зеркало и сказать, все ли хорошо. Закройщица заканчивает примерку словами: «Платье надо отдать шить портнихе и заказ будет готов завтра. Приходите завтра утром.»

На следующий день заказчики приходят уже за готовым заказом. Закройщица примеряет готовое платье клиенту. Заказчик оплачивает свой заказ приемщице, представив ей квитанцию. Приемщица достает с полки заказ и отдает его клиенту.

В последующих играх детям надо дать самостоятельность и помогать им направлять игру лишь советом. Однако в первой самостоятельной игре надо взять на себя роль портнихи, показать детям ее богатые игровые возможности. Закройщица (теперь уже кто-нибудь из детей) поручает портнихи шить заказ. Надо показать детям, как действовать воображаемой иголкой, как вдевать в нее нитку, как ее шить, как портниха пользуется утюгом, чтобы разгладить швы.

При следующем проведении игры роль портнихи уже берет на себя кто-нибудь из детей.

Этот вариант игры может изменяться, дополняться, сменяться другими вариантами по мере обучения и развития детей. Так, можно принимать в пошив одежду для кукол, а в дальнейшем в ателье будут шить воображаемую одежду для самих детей. Дети при этом могут быть не просто заказчиками , но и докторами, парикмахерами, шоферами, заказывающими себе рабочую одежду.

Когда ребята познакомятся с правилами игры, можно предложить им составить примерный план игры : например, игра «Ателье «Малышок» может включать следующие моменты: прием заказов и оформление, примерка, получение заказа ,выставка моделей и др. В игру можно ввести новые роли: художник, диспетчер, заведующая ателье и др.