



**Опорная информационная модель
сюжетно-ролевая игра**



1. Роли (профессии) игры

Директор Дома Моды
Дизайнер одежды;
Менеджер;
Администратор; Модельер;
Швея;
Закройщик;
Манекенщица; Модель; Стилист, визажист;
Менеджер по рекламе;
Механик.электрик .бухгалтер:

3. Сопутствующие игры

Магазин;

Банк;

АЗС – бензозаправка;

Рекламное агентство;

Ателье;

Служба спасения;

2. Атрибуты игры

Компьютер детский;
Телефон;
Деньги;
Швейные машины; линейки, сантиметры; мел; ткань;
Косметика; Фен, расческа,
вещи для показа мод, выкройки, лекала одежды;

4. Вариативные действия (зачин) игры

Придумать новую коллекцию одежды;
Прорекламировать дом моды;
Разработать и сконструировать новые модели одежды;
Подобрать необходимые материалы и фурнитуру для новой коллекции одежды;
Отшить модели, сделать примерку;
Провести дебютный показ моделей новой коллекции одежды;
Заклучить контракт на поставку новой коллекции в торговые магазины;

ДОМ МОДЫ