

Е.В. Евплова
О.Р. Кинжагулова

**НАСТОЛЬНЫЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ
ИГРЫ**

УЧЕБНО-ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Южно-Уральский государственный
гуманитарно-педагогический университет»

Е.В. Евплова
О.Р. Кинжагулова

НАСТОЛЬНЫЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

УЧЕБНО-ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Челябинск
2020

УДК 37.02
ББК 74.5

Евлова, Е.В. Настольные экономические игры: учебно-практическое пособие / Е.В. Евлова, О.Р. Кинжагулова. – Челябинск: Изд-во Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-та, 2020. – 101 с.

ISBN 978-5-907210-90-5

Пособие «Настольные экономические игры» включает описание одиннадцати авторских настольных игр экономической направленности. Материал пособия содержит указание на авторство, ключевые понятия игры, темы на усвоение/закрепление/проверку знаний, на которые рассчитана игра, цель каждой игры, описание правил игры, указание на ограничение по возрасту, продолжительность игры, фотографии/макет игрового поля, перечисление атрибутов игры (фишки, карточки, кубики и т.д.), шаблоны раздаточных материалов к игре, советы ведущему и участникам игры и многое другое. Сделана попытка привлечь внимание к новым методикам в преподавании экономических дисциплин – настольные экономические игры.

Настоящее издание может быть полезно для педагогов экономических дисциплин, игротехников, игромастеров, бизнес-тренеров, а также студентов, обучающихся по направлению бакалавриата «Профессиональное обучение (экономика и управление)».

Рецензенты: Рябинина Е.В., канд. пед. н., доцент
Карян Ю.С., канд. экон. н., доцент

ISBN 978-5-907210-90-5

© Е.В. Евлова, 2020
© О.Р. Кинжагулова, 2020
© Издательство Южно-Уральского
государственного гуманитарно-педагогического университета, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ИГРА «СТРАТЕГИЯ УСПЕХА» (Е.В. ЕВПЛОВА)	9
ИГРА «САМ СЕБЕ БИЗНЕСМЕН» (И.Е. ДОЛГАНОВА, Ю.В. КОНОВА- ЛОВА)	19
ИГРА «АКЦИОНЕР» (Е.В. АТМАКИНА)	33
ИГРА «МАФИЯ В ОДИН ШАГ» (О.Р. КИНЖАГУЛОВА)	41
ИГРА «ВЫЖИВАНИЕ БИЗНЕСА» (О.Р. КИНЖАГУЛОВА)	51
ИГРА «МАФИЯ ОРГАНИЗАЦИЙ» (О.Р. КИНЖАГУЛОВА)	57
ИГРА «УРОЖАЙ» (А.С. ЛЕВИНСКАЯ, К.А. ЕЛЫШЕВА)	66
ИГРА «ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ» (А.В. АХМЕТЗЯНОВА)	68
ИГРА «ТЕХНОРЫНОК» (В.В. КОРОТКОВА, Д.А. ПАДЕРИНА)	74
ИГРА «ПОСЛЕ ВЫПУСКА» (В.В. КОРОТКОВА, Д.А. ПАДЕРИНА)	77
ИГРА «Я – ИНВЕСТОР» (Э.Р. РЕЗЕПИН)	79
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	93
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	95
ПРИЛОЖЕНИЕ	96

ВВЕДЕНИЕ

Игра – это естественный механизм познания мира.

Вадим Демчог

Современное общество характеризуется быстрыми и глубокими изменениями во всех сферах жизни, в связи с этим подготовка специалистов в области экономики и менеджмента требует постоянного совершенствования процесса обучения, т.к. основными характеристиками выпускника вуза являются его профессиональная подготовленность и умение применить полученные знания на практике. Успешность достижения этих задач зависит не только от материала, предлагаемого к освоению, но и от того, насколько хорошо студент усвоил данный материал. Для этого применяются активные методы обучения, одними из них могут являться учебные настольные игры.

Учебные настольные игры выполняют большую роль в обучении, т.к. в процессе игры у обучающегося формируется умение не только осуществлять отбор нужных знаний, классифицировать их и применять на практике, но и способность преобразовывать эти знания, адаптировать их к настоящим жизненным ситуациям.

Педагогическая суть настольных игр – активизировать мышление обучающихся, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, подготовить обучающихся к профессиональной деятельности.

Главной целью и смыслом экономических настольных игр является моделирование профессиональной деятельности. Использование игры приближает процесс обучения к профессиональной деятельности, а также вырабатывает стереотип поведения в нестандартных ситуациях, сообразительность, быстроту действий. Также подобные активные методы обучения являются средством взаимодействия, позволяющим решить проблемные вопросы и конфликтные ситуации, самостоятельно или в коллективе.

В процессе ролевых и настольных игр участники усваивают основные принципы вербального и невербального общения, получая не только коммуникативные навыки, но и навыки «обратной связи» (умение слушать и слышать), партнеры учатся элементам переговорного процесса и поведению в конфликтной ситуации.

Настольные игры являются наиболее эффективными методами решения практических задач в обучении. Они представляют собой деятельность, которая содержит в себе несовместимые противоречивые начала и является одновременно свободной и жестко регламентированной, эмоциональной и рациональной.

С помощью настольных игр можно имитировать реально существующие, либо вымышленные ситуации, реализуя различные сценарии, правила, персонажей, требования, описания возможностей и ограничений игроков и т.д. При этом создаваемая имитационная модель требует быстрого решения поставленной задачи перед участниками игр, тем самым развивая и укрепляя знания, умения и навыки обучающихся.

Использование настольных игр способствует формированию тех черт творческой личности, которые побуждают к активному участию в учебном и инновационном процессе. В силу сво-

их особенностей игры предполагают процесс получения учебной и инновационной информации активным путем.

Отечественные и зарубежные психологи отмечают, что игра является оптимальной формой обучения при изучении дисциплины. Игра формирует адекватное отношение к явлениям окружающей жизни, является средством активизации познавательных процессов: внимания, мышления, памяти и т.д.

Использование в учебном процессе настольных экономических игр имеет положительные и отрицательные аспекты.

Положительные аспекты: высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; подготовка к профессиональной деятельности; формируются знания и умения, студенты учатся применять свои знания; игровое обсуждение способствует закреплению знаний; позволяет участникам в значительной степени влиять на ход, а также на содержание, процесс и темп игры; обеспечивает быструю и качественную обратную связь; позволяет участникам учиться друг у друга.

Отрицательные аспекты: высокая трудоемкость подготовки к занятию и проведение игры для преподавателя; большая напряженность для преподавателя; сосредоточенность на непрерывном творческом поиске, обладание актерскими данными; неподготовленность студентов к работе с использованием настольной игры.

Однако эффективность использования настольных игр бесспорно велика, т.к. предоставляет возможность создавать исторические, политические, экономические, этнографические и технические модели, а решение игровых задач является способом продвижения в игре и достижения цели для игроков (обучающихся) и организаторов (преподавателей).

Любая обучающая настольная игра состоит из нескольких этапов:

1. Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется подготовка участников к игре.

2. Организация игрового процесса. Данный этап включает инструктаж – разъяснение правил и условий игры участникам.

3. Проведение игры. В результате проведения этого этапа должна быть решена поставленная ранее задача.

4. Подведение итогов. На данном этапе проводится анализ хода и результатов игры, как самими участниками, так и экспертами (педагогом).

В процессе проведения настольных игр можно одновременно применять групповую и индивидуальную работу, совместное обсуждение, проводить опрос, создавать ролевые ситуации, использовать метод «мозгового штурма» и многое другое.

Профессиональная деятельность специалистов в области экономики носит достаточно многообразный характер, поэтому применение настольных игр экономического характера в подготовке специалистов данного профиля, может усовершенствовать процесс обучения в несколько раз.

Стоит отметить, что в педагогике игровой метод используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения.

Пособие «Настольные экономические игры» включает описание одиннадцати авторских настольных игр экономической направленности. Материал пособия содержит указание на авторство, ключевые понятия игры, темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра, цель каждой игры, описание правил игры, указание на ограничение по возрасту, продолжительность игры, фотография/макет игрового поля, перечисление атрибутов игры (фишки, карточки, кубики и т.д.), шаблоны

раздаточных материалов к игре, советы ведущему и участникам игры и многое другое. Сделана попытка привлечь внимание к новым методикам в преподавании экономических дисциплин – настольные экономические игры.

Содержание учебного пособия состоит из 11 авторских настольных экономических игр: игра «Стратегия успеха» (Е.В. Евплова), игра «Сам себе бизнесмен» (И.Е. Долганова, Ю.В. Коновалова), игра «Акционер» (Е.В. Атнакина), игра «Мафия в один шаг» (О.Р. Кинжагулова), игра «Выживание бизнеса» (О.Р. Кинжагулова), игра «Мафия организаций» (О.Р. Кинжагулова), игра «Урожай» (А.С. Левинская, К.А. Елышева), игра «Предприниматель» (А.В. Ахметзянова), игра «Я – инвестор» (Э.Р. Резепин).

Настоящее издание может быть полезно для педагогов экономических дисциплин, игротехников, игромастеров, бизнес-тренеров, а также студентов, обучающихся по направлению бакалавриата «Профессиональное обучение (экономика и управление)».

Отметим, что представленные в пособии настольные экономические игры – это всего лишь часть возможных, их может быть сколь угодно много. Все зависит от фантазии педагога, которому необходимо быть для своих студентов источником света в стране знаний, а не тусклой керосиновой лампой, чуть излучающей свет для тех, кто находится рядом.

ИГРА «СТРАТЕГИЯ УСПЕХА»

Авторы игры: *Евплова Екатерина Викторовна*

Ключевые понятия игры: предприятие, заработная плата, инвестиции, инвестирование, личные финансы, деньги, доход, расход, бизнес и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Предприятие в системе рыночных отношений», «Основы инвестирования», «Экономические потребности и производственные возможности» и др.

Цель игры: научить грамотному обращению с личными финансами, привить навыки инвестирования и построения бизнеса.

Описание правил игры

Организационная часть игры

1. Модератор игры (ведущий) раздает игрокам игровые фишки, карточки «Бюджет», «Возможности игроков» и озвучивает правила игры. Если по ходу игры у игрока заканчивается место в карточке «Бюджет», то модератор выдает ему новую карточку, и основные финансовые показатели переносятся в нее.

2. Участники игры в течение 5 минут изучают карточки «Возможности игроков».

3. Модератор игры обучает игроков правилам ведения своей финансовой отчетности, которая отражается в карточке «Бюджет».

4. Игроки знакомятся со своим Аудитором. Это игрок, который сидит слева от них. Аудитор должен проверять коррект-

ность вычислений. Каждый раз, когда игрок вносит изменение в свой балансый лист, Аудитор должен проверить правильность занесения информации.

5. Игроки разыгрывают последовательность ходов в процессе игры (определяют право первого хода), выбрасывая по одной игровой кости. Тот игрок, который выкинул кость с большей цифрой, начинает участие в игре первым. Эта очередность сохраняется до конца игры.

6. Если игрок приобретает машину, то он передвигается по игровому полю на 1, 2 или 3 ячейки вперед к каждому ходу, не имея возможности отказаться.

7. Остановка на одном и том же поле с другим игроком никак не влияет на положение обоих игроков.

Основная часть игры

1. Игроки начинают игру с первой ячейки «Начало игры».

2. Участники осуществляют свои ходы в соответствии с определившейся последовательностью, кидая по 2 игровые кости и передвигаясь по игровому полю. Если участник игры выкидывает дубль (1:1, 2:2 и т.д.), то у него появляется возможность бросить игровые кости вторично, сделав второй ход.

3. Модератор зачитывает вслух изложенную на карточке информацию, и в случае необходимости осуществляет пояснение, участники озвучивают свое решение по карточке. Время на обдумывание решения – не более одной минуты.

4. С каждым новым ходом игрок может воспользоваться одной возможностью из карточки «Возможности игроков». Если участник игры не озвучивает, какой возможностью он хочет воспользоваться до того как бросить кости, то его возможность сгорает, и следующая возможность появляется только в следующем круге. Время на обдумывание решения – не более одной минуты.

5. Игроки могут взять кредит в любое время игры, вне зависимости от того, воспользовался он еще какой-то возможностью или нет.

6. После окончания финансового года участник обязан уплатить налоги на финансы, транспорт и недвижимость в размере 13%.

Как вести свой бюджет?

Бюджет участников игры состоит из двух основных частей: доходы и расходы, доходы будущих периодов. В графу «доходы и расходы» участники записывают прибытия и убытия денежных средств.

Например, участник выигрывает конкурс профессионального мастерства и получает единовременный доход 100 000 р. Эта сумма становится его личными денежными средствами, которые он может начать тратить в любой момент игры. Если он полностью или частично тратит свой доход, то сумма уменьшается. Доходы участников не могут уйти в отрицательное значение. Если у участника не хватает денежных средств на расходы, то он может взять кредит.

Сумма кредита и сумма процентов по кредиту записывается в графу «Доходы и расходы» с показателем отрицательного значения. Игрок обязан вернуть заемную сумму средств и проценты по кредиту в течение игрового года, либо по его окончании. Если участник игры погашает кредит досрочно, то сумма процентов по кредиту не пересчитывается.

Игроки должны кратко подписывать любую финансовую операцию. При банкротстве или продаже актива игрок обязан удалить данную запись из своего бюджета. При пересчете кредита старая запись удаляется и прописывается новая сумма, которую игрок обязан вернуть за взятый кредит.

В графе «доходы будущих периодов» участники перечисляют доходы, которыми они будут владеть спустя год. Например, доход от наемного труда, малого бизнеса и т.д. После окончания финансового года игроки переносят показатели из графы «Доходы будущих периодов» в графу «Доходы и расходы». Из этой суммы игроки могут оплатить кредит. Доходы будущих периодов сохраняются на протяжении всей игры, за исключением случаев продажи активов. Отдельно перечисляются активы участников, например, автомобиль, квартиры и т.д. и указывается цена возможной продажи.

Образец заполнения карточки «Бюджет»

Доходы и расходы	Доходы будущих периодов
Кредит:	300 000 р. (в/о)
– 400 000 р. (сумма заемных средств на в/о)	300 000 р. (наемный труд)
– 88 000 р. (22 % по кредиту)	50 000 р. (малый бизнес)
– 56 000 р. (14 % по кредиту)	Активы
100 000 р. (победа в конкурсе профмастерства)	Авто (250 000 р.)

Дополнительные правила игры

1. Игроки начинают игру с нулевым балансом.
2. Финансовым годом в игре считается период, за который игрок проходит все игровое поле от первой до последней ячейки.
3. Ежегодный доход – доходы будущих периодов, единовременный доход – полученные денежные средства, которые игрок может начать тратить в любой момент.
4. Игрокам запрещается объединяться с другими игроками для совместной покупки имущества (долевое участие в сделке).

5. Каждый игрок является самостоятельным участником, поэтому последствия его хода не распространяются на других игроков.

6. Возможно проведение игры при участии игроков в паре/группе.

7. В любой момент времени участник может продать свой актив (например, квартиру, бизнес, машину и т.д.). Если игрок продал свой актив, то он должен внести соответствующие изменения в свою финансовую отчетность (карточка «Бюджет»).

8. Оптимальное количество участников игры: 5+/- 2 человека.

9. Если у игрока не хватает денежных средств для совершения сделки или какой-либо выплаты, то он может продать свой актив, либо обязан взять кредит на необходимую сумму.

Ограничения по возрасту: от 11 лет и старше.

Продолжительность игры: от 30 до 90 минут.

Определение победителя игры: победителем считается тот участник, который владеет большим объемом денежных средств и финансовых активов.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

Игровые кости (2 шт.), игровые фишки, игровое поле.



ИНТЕЛЛЕКТОМАНИЯ

Экономическая настольная игра *Стратегия успеха*



Рис. 1. Макет игрового поля «Стратегия успеха»

Раздаточные материалы к игре «Стратегия успеха»

ФИО участника _____

БЮДЖЕТ

Доходы и расходы	Доходы будущих периодов

Возможности игроков

Получение кредита под 22 % годовых. <i>Нет образования – до 400 000 р.</i> <i>Высшее образование – до 700 000 р.</i> <i>Послевузовское образование – до 2 000 000 р.</i> <i>Кредит необходимо вернуть в течение одного финансового года.</i>			
Высшее образование	Второе высшее образование	Кандидатская степень	Докторская степень
Расходы: 400 000 р. Доход: 300 000 р. в год	Расходы: 300 000 р. Доход: 420 000 р. в год. <i>Второе высшее образование можно получить только после приобретения первого высшего образования. Доход от второго высшего образования замещает доход от первого высшего образования</i>	Расходы: 300 000 р. Доход: 72 000 р. в год. <i>Степень кандидата наук можно получить только после приобретения высшего или второго высшего образования. Доход от высшего образования суммируется к доходу от кандидатской степени</i>	Расходы: 500 000 р. Доход: 240 000 р. в год. <i>Степень доктора наук можно получить только после приобретения степени кандидата наук. Доход от степени доктора наук перекрывает доход от кандидатской степени</i>

Наемный труд	Открытие предприятия малого бизнеса	Открытие предприятия среднего бизнеса	Открытие крупного предприятия
Расходы: 0 р. Доход: 300 000 р. в год. <i>Приобретается один раз за игру</i>	Расходы: 50 000 р. Доход: 50 000 р. в год. <i>Возможность продать бизнес по цене создания</i>	Расходы: 2 000 000 р. Доход: 2 000 000 р. в год. <i>Возможность продать бизнес по цене создания</i>	Расходы: 60 000 000 р. Доход: 60 000 000 р. в год. <i>Возможность продать бизнес по цене создания</i>

Покупка недвижимости эконом класса	Покупка недвижимости средней ценовой категории	Покупка элитной недвижимости
Расходы: 2 000 000 р. Налоговый вычет: 13 % (1 раз за игру, начисляется после года владения недвижимостью). Продажа в год покупки: 2 050 000 р. Продажа через год владения: 2 500 000 р.	Расходы: 4 000 000 р. Налоговый вычет: 13 % (1 раз за игру, начисляется после года владения недвижимостью). Продажа в год покупки: 4 050 000 р. Продажа через год владения: 4 600 000 р.	Расходы: 18 000 000 р. Налоговый вычет: 13 % (1 раз за игру, начисляется после года владения недвижимостью). Продажа в год покупки: 18 050 000 р. Продажа через год владения: 19 400 000 р.

Политическая деятельность	Политическая деятельность	Вклад в золото, искусство, антиквариат	Вклад в золото, искусство, антиквариат
<p>Расходы: 200 000 р.</p> <p>Доход: 300 000 р. в год.</p> <p><i>Минимальные требования – наличие высшего образования</i></p>	<p>Расходы: 1 000 000 р.</p> <p>Доход: 600 000 р. в год.</p> <p><i>Минимальные требования – наличие высшего образования</i></p>	<p>Расходы: 50 000 р.</p> <p>Доход: 20 000 р. в год.</p> <p><i>Возможность продать золото, искусство, антиквариат по цене приобретения</i></p>	<p>Расходы: 250 000 р.</p> <p>Доход: 200 000 р. в год.</p> <p><i>Возможность продать золото, искусство, антиквариат по цене приобретения</i></p>

Покупка авто	Покупка авто	Покупка авто
<p>Расход: 400 000 р.</p> <p>Преимущество: + 1 шаг к каждому ходу.</p> <p>Продажа авто: 250 000 р.</p>	<p>Расход: 700 000 р.</p> <p>Преимущество: + 2 шага к каждому ходу.</p> <p>Продажа авто: 550 000 р.</p>	<p>Расход: 1 200 000 р.</p> <p>Преимущество: + 3 шага к каждому ходу.</p> <p>Продажа авто: 900 000 р.</p>

ИГРА «САМ СЕБЕ БИЗНЕСМЕН»

Авторы игры: *Долганова Ирина Евгеньевна, Коновалова Юлия Витальевна*

Ключевые понятия игры: имущество и обязательства организации, конкуренция, предприятие и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Учет имущества и обязательств», «Экономические потребности и производственные возможности» и др.

Цель игры: показать работу и деятельность предприятий.

Описание правил игры

Перед началом игры каждый игрок случайным образом вытягивает нужное количество карточек из колод: «ОС» (основные средства), «НМА» (нематериальные активы), «МПЗ» (материально-производственные запасы) и «Кадры». Далее игроки получают карточку, которая содержит в себе пункты, следуя которым, игрок достигнет цели. Важное условие – все пункты должны быть выполнены; менять выданную карточку нельзя.

Теперь каждый игрок – это предприятие, которое содержит ОС (2 карточки), НМА (1 карточка), МПЗ (1 карточка), кадры (1 карточка). На начало игры у каждого предприятия есть стартовый капитал в размере 500 000 рублей.

Виды организаций могут быть самыми разными: на основании имеющихся карточек и целей игроки сами решают, каким видом деятельности заниматься. При этом необходимо помнить, что работа предприятия может осуществляться только при нали-

чи 4 базовых элементов, причем подобранных под конкретное предприятие с учетом целей, которые надо достигнуть.

Игроки ходят на игровом поле, поочередно бросая кубик и делая ходы. Игрок делает ход и берет дополнительную карточку, в которой сообщается о приобретении имущества либо услуги. Игрок смотрит, что ему выпало, и покупает то, что прописано в карточке. Отказываться от карточки нельзя.

Что делать с ненужным имуществом или услугами? Когда каждый участник ходит на игровом поле 3 раза, начинается аукцион. Ведущий засекает время и в течение 5 минут игроки взаимодействуют между собой: предлагают купить или продать друг другу имущество, сдать что-то в аренду, оказать услуги по согласованной цене. Аукцион проходит каждые три хода.

При нехватке денежных средств участники могут также брать кредит в банке под 7,75% годовых и возвращать его через год.

Участники проходят все игровое поле полностью 5 раз. На 30 ходу все участники отчисляют в налоговую пенсионные отчисления и НДФЛ, уплачивают штрафы, возвращают кредит, отчисляют фиксированную сумму на бухгалтерские услуги.

Ограничения по возрасту: от 16 лет и старше.

Продолжительность игры: от 30 до 50 минут.

Определение победителя игры: побеждает участник, заработавший больше всех денег и достигнувший всех целей.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

Игровое поле, карточки ОС – 21 штука, карточки НМА – 24 штуки, карточки

МПЗ – 20 штук, карточки «Кадры, пенсия, НДФЛ» – 20 штук, карточки «Кот в мешке» – 15 штук, карточки «Клад» – 5 штук, карточки «Другое» – 29 штук. Игральный кубик – 1 шт., игральные фишки – 9 штук.

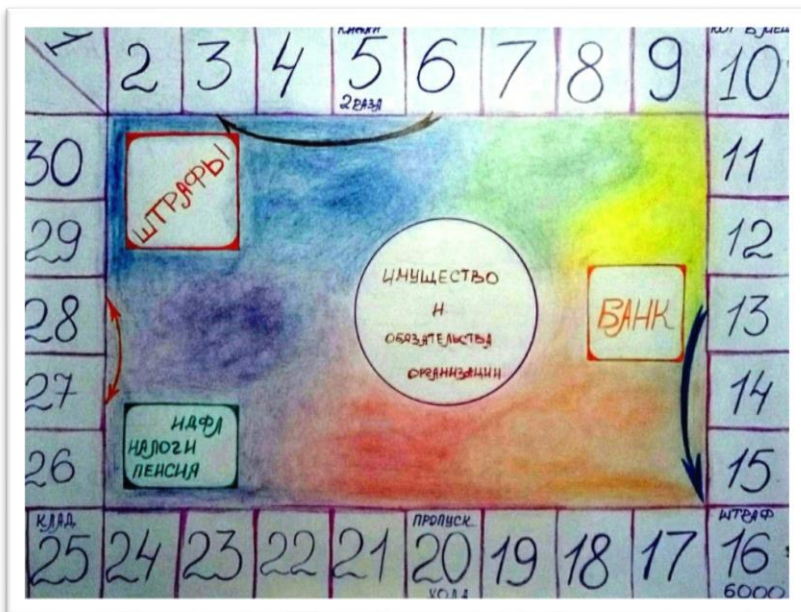
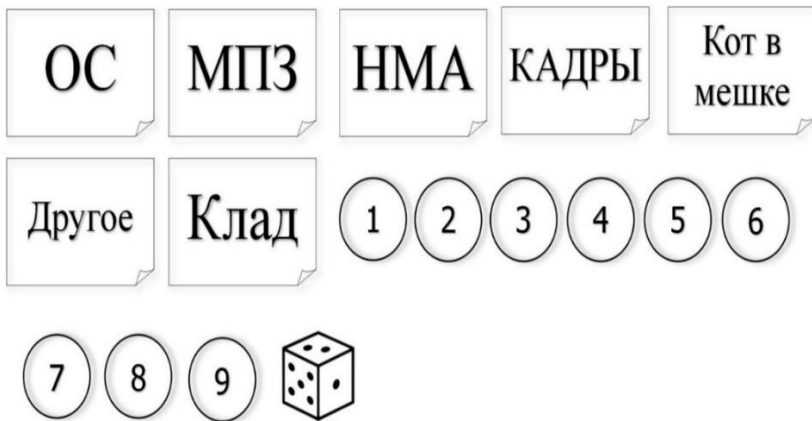


Рис. 2. Макет игрового поля «Сам себе бизнесмен»

**Раздаточные материалы к игре «Сам себе бизнесмен»
Карточки целей игрока № 1**

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести нужное помещение	
2	Приобрести лицензию на производство алкогольной продукции и табака	
3	Купить цех	
4	Купить товарный знак	
5	Произвести готовую продукцию	
6	Продать готовую продукцию	
7	Составить базу данных	
8	Купить автомобиль	
9	Сбыть готовую продукцию в магазин	
10	Выплатить все долги	
11	Заказать бухгалтерские услуги	

Карточки целей игрока № 2

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести нужное помещение	
2	Купить лицензию на медицинские услуги	
3	Купить компьютерную программу	
4	Вывести новый вид аспирина	
5	Произвести новое лекарство и продать его третьему человеку справа	
6	Вывести экспериментальный вариант томатов	
7	Продать томаты	
8	Сменить имя лаборатории	
9	Купить товарный знак	
10	Выплатить все долги	
11	Заказать бухгалтерские услуги	

Карточки целей игрока № 3

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести нужное помещение	
2	Купить компьютерную программу для базы данных	
3	Купить базу данных	
4	Нанять ценного сотрудника	
5	Купить недостающие тренажеры	
6	Купить спортивный инвентарь	
7	Взять в аренду недостающее помещение	
8	Купить полотенца	
9	Отремонтировать помещение	
10	Выплатить все долги	
11	Заказать бухгалтерские услуги	

Карточки целей игрока № 4

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести нужное помещение	
2	Сходить на экскурсию	
3	Купить научную лабораторию	
4	Сдать в аренду свободное помещение	
5	Сдать в аренду свободный гараж	
6	Купить лицензию на образовательные услуги	
7	Купить автобус для детей	
8	Купить лицензию для перевозки пассажиров	
9	Заключить договор с фермой на поставку овощей	
10	Выплатить все долги	
11	Заказать бухгалтерские услуги	

Карточки целей игрока № 5

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести нужное помещение	
2	Закупить корм	
3	Отремонтировать трактор	
4	Купить трактор	
5	Посадить пшеницу	
6	Собрать урожай пшеницы и продать его соседу справа	
7	Купить гараж под трактор	
8	Произвести готовую продукцию (варенье)	
9	Продать варенье соседу напротив	
10	Выплатить все долги	
11	Заказать бухгалтерские услуги	

Карточки целей игрока № 6

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести помещение	
2	Купить квартиру	
3	Купить лицензию на педагогически услуги	
4	Купить лицензию на бухгалтерские услуги	
5	Заключить договор со школой на оказание услуг репетиторства	
6	Оказывать бухгалтерские услуги	
7	Приобрести фирменное наименование для своего ИП	
8	Нанять ценного работника	
9	Провести репетиторские услуги	
10	Выплатить все долги	

Карточки целей игрока № 7

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести помещение	
2	Купить редкий сорт растения	
3	Провести экскурсию в ботанический сад	
4	Провести фотосессию в ботаническом саду	
5	Продать куст для экспериментов	
6	Купить мебелированный офис	
7	Купить лицензию банка	
8	Купить транспортное средство	
9	Сдать в аренду офис	
10	Выплатить все долги	
11	Заказать бухгалтерские услуги	

Карточки целей игрока № 8

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести помещение	
2	Купить лицензию на торговлю	
3	Купить/арендовать авто для перевозки товаров	
4	Заклучить договор с фермой о поставке товаров	
5	Заклучить договор с производителем алкоголя о поставке товара	
6	Доставить товар (с фермы и алкогольного производства) купленным/арендованным авто	
7	Реализовать готовую продукцию	
8	Отремонтировать сломанный холодильник	
9	Купить для персонала абонемент в спортзал	
10	Заказать бухгалтерские услуги	
11	Выплатить все долги	

Карточки целей игрока № 9

№	Цель	Отметка о выполнении
1	Нанять недостающий персонал, приобрести помещение	
2	Купить авторское право на коллекцию картин	
3	Купить квартиру	
4	Сдать квартиру в аренду	
5	Купить базу данных клиентов	
6	Провести экскурсию на выставку картин	
7	Продать картину	
8	Купить складское помещение	
9	Нанять персонал для обслуживания складского помещения	
10	Заказать бухгалтерские услуги	
11	Выплатить все долги	

Карточка «Основные средства»

№	ОС	
1	Грузовой автомобиль	700 000 руб.
2	Квартира однокомнатная	1 350 000 руб.
3	Квартира двухкомнатная	1 550 000 руб.
4	Здание спортивного зала	800 000 руб.
5	Здание школы	900 000 руб.
6	Научная лаборатория	750 000 руб.
7	Здание цеха с оборудованием	600 000 руб.
8	Гараж для автотранспорта	700 000 руб.
9	Здание выставочного зала	6 000 000 руб.
10	Здание продуктового магазина	900 000 руб.
11	Ботанический сад с редкими растениями и цветами	1 000 000 руб.
12	Виноградники, кустарники, крыжовник, смородина, яблоки, груши	900 000 руб.
13	Куры, коровы, лошади, гуси, бараны, утки	900 000 руб.
14	Свиньи, овцы, коровы	800 000 руб.

Окончание табл.

№	ОС	
15	Мебелированный офис	900 000 руб.
16	Мебелированный офис	800 000 руб.
17	Грузовой автомобиль	600 000 руб.
18	Производственная лаборатория	500 000 руб.
19	Складское помещение	400 000 руб.
20	Здание цеха с оборудованием	530 000 руб.
21	Здание цеха	550 000 руб.

Карточка «Материально-производственные запасы»

МПЗ		
1	Инвентарь (шкафы, крепление, стеллажи)	70 000 руб.
2	ГСМ, запасные части, основные материалы	68 000 руб.
3	Тара, тарные материалы с готовой продукцией	80 000 руб.
4	Сырье, основные материалы, запасные части	95 000 руб.
5	Сырье, полуфабрикаты, тара, вспомогательные материалы	75 000 руб.
6	Сырье, хоз. принадлежности, основные материалы	90 000 руб.
7	Сырье и основные материалы	50 000 руб.
8	Сырье и основные материалы	30 000 руб.
9	Инвентарь (столы, стулья, шкафы, компьютер)	80 000 руб.
10	Тара и тарные материалы	100 000 руб.
11	Спортивные тренажеры, спортивный инвентарь	100 000 руб.
12	ГСМ, запасные части	20 000 руб.
13	Инвентарь, мебель	35 000 руб.
14	Инвентарь, мебель	40 000 руб.
15	Инвентарь (шкафы, стулья, столы)	50 000 руб.
16	Инвентарь (шкафы, стулья, столы)	50 000 руб.
17	Сырье, хозяйственные принадлежности	20 000 руб.
18	ГСМ, запасные вещества	50 000 руб.
19	Сырье, хоз. принадлежности, основные принадлежности	50 000 руб.
20	Сырье, хоз. принадлежности, основные материалы	50 000 руб.

Карточка «Кот в мешке»

Кот в мешке		
1	Антивирусная программа	5000 руб.
2	Диван	12 000 руб.
3	Унитаз	10 000 руб.
4	Куханный гарнитур	30 000 руб.
5	Кактус	1000 руб.
6	Спасибо	0 руб.
7	Доска школьная	8 000 руб.
8	Перегной (удобрение)	10 000 руб.
9	Картина	50 000 руб.
10	Полотенца	1 500 руб.
11	C2H5OH	0 руб.
12	Автобус	250 000 руб.
13	Сертификат в зубной кабинет	1 000 руб.
14	Канцелярия	5 000 руб.
15	Самокат	5 000 руб.

Карточка «Нематериальные активы»

НМА		
1	Персональные качества работника	80 000 руб.
2	Фирменное наименование	10 000 руб.
3	Лицензия на бухгалтерские услуги	50 000 руб.
4	Лицензия на педагогические услуги	200 000 руб.
5	Лицензия на работу банков и других финансовых учреждений	150 000 руб.
6	Ноу-хау в области медицины	120 000 руб.
7	Селекционное достижение	100 000 руб.
8	Лицензия на торговлю	65 000 руб.
9	Лицензия на перевозку пассажиров	40 000 руб.
10	Авторское право на коллекцию картин	50 000 руб.
11	Лицензия на производство алкоголя, табака, а также его реализация	250 000 руб.
12	Лицензия на образовательную деятельность	200 000 руб.

Окончание табл.

НМА		
13	Товарный знак	10 000 руб.
14	Товарный знак	10 000 руб.
15	Компьютерная программа	20 000 руб.
16	Компьютерная программа	10 000 руб.
17	Фирменное наименование	10 000 руб.
18	База клиентов	20 000 руб.
19	База клиентов	20 000 руб.
20	База клиентов	20 000 руб.
21	База клиентов	20 000 руб.
22	Персональные качества работников	80 000 руб.
23	Лицензия на медицинские услуги	200 000 руб.
24	Селекционное достижение	90 000 руб.

Карточка «Другое»

Другое		
1	Договор оказания услуг	10 000 руб.
2	Договор аренды транспорта	10 000 руб.
3	Куст сирени	5 000 руб.
4	Сертификат на фотосессию	10 000 руб.
5	Абонемент в спортзал	50 000 руб.
6	Ремонтная бригада	7 000 руб.
7	Договор о поставке	10 000 руб.
8	Договор о поставке	10 000 руб.
9	Картина	45 000 руб.
10	Экскурсия	0 руб.
11	Договор аренды	10 000 руб.
12	Готовая продукция	15 000 руб.
13	Томаты	10 000 руб.
14	Лекарство	5 000 руб.
15	Лекарство	5 000 руб.
16	Лекарство	5 000 руб.
17	Ремонтная бригада	10 000 руб.
18	Договор о поставке	10 000 руб.

Окончание табл.

НМА		
19	Договор аренды	10 000 руб.
20	Договор аренды	10 000 руб.
21	Экскурсия	0 руб.
22	Автобус	140 000 руб.
23	Сахар	5 000 руб.
24	Гараж	30 000 руб.
25	Пшеница (1 т.)	40 000 руб.
26	Трактор	210 000 руб.
27	Ремонт трактора	70 000 руб.
28	Договор	0 руб.
29	Вино	0 руб.

Карточка «Кадры, з/п, налоги»

№	Кадры, з/п, налоги		
1	Младшие служащие – 10 человек	З/п	100 000 руб.
		НДФЛ	10 000 руб.
		Пенсионный фонд	30 000 руб.
2	Рабочие – 20 человек	З/п	400 000 руб.
		НДФЛ	50 000 руб.
		Пенсионный фонд	120 000 руб.
3	Селекционеры – 20 человек	З/п	400 000 руб.
		НДФЛ	50 000 руб.
		Пенсионный фонд	120 000 руб.
4	Агрономы – 20 человек	З/п	400 000 руб.
		НДФЛ	50 000 руб.
		Пенсионный фонд	120 000 руб.
5	Фермеры – 30 человек	З/п	600 000 руб.
		НДФЛ	75 000 руб.
		Пенсионный фонд	150 000 руб.
6	Водитель автомобиля – 3 человек	З/п	190 000 руб.
		НДФЛ	24 000 руб.
		Пенсионный фонд	55 000 руб.

Окончание табл.

№	Кадры, з/п, налоги		
7	Специалисты – 10 человек	З/п	350 000 руб.
		НДФЛ	45 000 руб.
		Пенсионный фонд	100 000 руб.
8	Специалисты – 10 человек	З/п	35 000 руб.
		НДФЛ	45 000 руб.
		Пенсионный фонд	100 000 руб.
9	Тренеры – 15 человек	З/п	450 000 руб.
		НДФЛ	55 000 руб.
		Пен.	135 000 руб.
10	Фермеры – 40 человек	З/п	600 000 руб.
		НДФЛ	75 000 руб.
		Пенсионный фонд	180 000 руб.
11	Рабочие – 20 человек	З/п	400 000 руб.
		Пенсионный фонд	120 000 руб.
		НДФЛ	50 000 руб.
12	Рабочие – 5 человек, обслуживающий персонал – 5 человек	З/п	200 000 руб.
		НДФЛ	25 000 руб.
		Пенсионный фонд	60 000 руб.
13	Менеджеры по выставкам – 5 человек	З/п	100 000 руб.
		НДФЛ	10 000 руб.
		Пенсионный фонд	30 000 руб.
14	Продавец – 3 человека, обслуживающий персонал – 5 человек	З/п	100 000 руб.
		НДФЛ	10 000 руб.
		Пенсионный фонд	30 000 руб.
15	Младшие служащие – 10 человек	З/п	100 000 руб.
		НДФЛ	10 000 руб.
		Пенсионный фонд	30 000 руб.
16	Младшие служащие – 10 человек	З/п	100 000 руб.
		НДФЛ	10 000 руб.
		Пенсионный фонд	30 000 руб.
17	Водитель автомобиля – 1 человек, обслуживающий персонал – 10 человек	З/п	190 000 руб.
		НДФЛ	24 000 руб.
		Пенсионный фонд	55 000 руб.

Окончание табл.

№	Кадры, з/п, налоги		
18	Кладовщик – 1 человек	З/П	210 000 руб.
		НДФЛ	25 000 руб.
		Пенсионный фонд	60 000 руб.
19	Рабочие – 20 человек	З/П	400 000 руб.
		НДФЛ	50 000 руб.
		Пенсионный фонд	120 000 руб.
20	Заведующий лаборатории – 1 человек, персонал лаборатории – 20 человек	З/П	350 000 руб.
		НДФЛ	45 000 руб.
		Пенсионный фонд	100 000 руб.
21	Ученики/педагогические работники – 25 человек	З/П	500 000 руб.
		НДФЛ	60 000 руб.
		Пенсионный фонд	150 000 руб.
22	Заведующий лабораторией – 2 человека, вспомогательный персонал – 20 человек	З/П	500 000 руб.
		НДФЛ	60 000 руб.
		Пенсионный фонд	150 000 руб.

Варианты карточек «Клад»: «5 000 руб.», «50 000 руб.», «0 руб.», «1 000 руб.», «15 000 руб.».

Советы участникам игры

Участникам следует понимать, что производить продукцию или оказывать услуги можно лишь при наличии четырех элементов: помещения и оборудования для производства, наличия патента, лицензии на ту или иную деятельность необходимого персонала, материалов для создания продукции или услуги. Все эти элементы должны соотносится друг с другом. В процессе игры данное требование необходимо соблюдать. Не допускается ведение образовательной деятельности без соответствующей лицензии и педагогических работников, работа в научной лаборатории без медицинской лицензии и соответствующего персонала, производство алкогольной и табачной продукции без лицензирования и т.д.

ИГРА «АКЦИОНЕР»

Автор игры: *Атмакина Елена Владимировна*

Ключевые понятия игры: акции, биржа, номинал акции и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Основы инвестирования», «Ценные бумаги» и др.

Цель игры: с помощью удачных покупок и продаж акций, а также путем продуманного влияния на их курс заработать наибольший капитал.

Описание правил игры

В игре находятся игровые билеты четырех фирм (Банк «УралСиб», кондитерская фирма «Красный октябрь», Челябинский тракторный завод (ЧТЗ) и ювелирный завод «АДАМАС») – по 32 билета у каждой.

Цена одной акции в начале игры — 100 условных единиц (у.е.).

Например, игровой билет достоинством 100 акций в начале игры стоит $100 \times 100 = 10000$ у.е.

Цена акций будет меняться при помощи ситуаций, указанных в карточках, в отличие от реальной жизни, очень часто и очень резко. Текущая цена акций отражается на игровом поле.

Предприятия-участники игры «Акционер».



Рис. 3. Карточка игрока «УралСиб»



Рис. 4. Карточка игрока «Красный октябрь»



Рис. 5. Карточка игрока «Челябинский Тракторный Завод»



Рис. 6. Карточка игрока «Адамас»

Ограничения по возрасту: от 10 лет и старше.

Продолжительность игры: 30–60 минут.

Определение победителя игры: выигрывает участник, заработавший наибольший капитал.



Рис. 7. Фрагмент игрового поля «Акционер»

Справа на игровом поле фишки на квадратах с числами (от 10 до 250) будут показывать текущую стоимость акций соответ-

ствующих предприятий. В игре цена одной акции, любой из четырех фирм, может меняться в диапазоне от 10 у.е. до 250 у.е.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

На карточках присутствуют товарные знаки акционерных обществ. Математические символы и числа покажут, на сколько у.е. или во сколько раз возрастет или станут ниже цены одной акции соответствующего предприятия при использовании данной карточки.

Эта карточка означает, что акции «УралСиб», «Красного Октября» стали дешевле на 50 у.е., а акции «АДАМАС» подорожали на 40 у.е.



Рис. 8. Пример игровой карточки «Акционер»

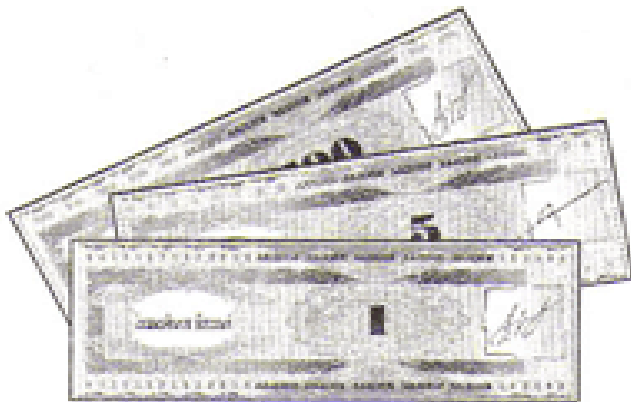


Рис. 9. Игровые билеты «Акционер»

Подготовка к игре «Акционер»

Вырежьте акции и карточки ситуаций.

На игровом поле установите все четыре фишки на линии отметки «100» (100 у.е. – это первоначальная стоимость одной акции).

Выберите наблюдающего: кроме участия в игре, он будет следить за соблюдением правил. При возникновении споров он будет иметь решающий голос.

Игровые билеты каждого предприятия выложите на стол отдельными стопочками. Наблюдающий перемешивает все карточки ситуаций и раздает каждому игроку по 4 карточки.

Затем в отдельную колоду рисунком вниз отложите часть карточек из расчета по 5 штук на каждого играющего. Остальные карточки в игре не участвуют.

Деньги в игре в привычном для нас виде (купюры и монеты) отсутствуют. Все изменения благосостояния учебной игры будут отражаться в виде записей на лицевом счете. Каждый участник должен иметь лист бумаги и ручку.

<p>Адамас</p> <p>x 2 </p> <p>: 2 </p>	<p>x 2 ЧТЗ</p> <p></p> <p>: 2 </p>	<p>УралСиб</p> <p>x 2 </p> <p>: 2 </p>	<p>Адамас</p> <p>x 2 </p> <p>: 2 </p>
<p>Красный Октябрь</p> <p>+50 </p> <p>-40 </p>	<p>+50 ЧТЗ</p> <p></p> <p>-40 </p>	<p>УралСиб</p> <p>+50 </p> <p>-40 </p>	<p>Адамас</p> <p>+50 </p> <p>-40 </p>
<p>x 2 </p>	<p>x 2 </p>	<p>x 2 </p>	<p>x 2 </p>
<p>Красный Октябрь</p> <p>: 2 </p>	<p>: 2 ЧТЗ</p> <p></p>	<p>: 2 </p> <p>УралСиб</p>	<p>: 2 </p> <p>Адамас</p>
<p>Красный Октябрь</p> <p>+70 </p>	<p>ЧТЗ</p> <p>+60 </p>	<p>УралСиб</p> <p>+40 </p>	<p>Адамас</p> <p>+80 </p>
<p>ЧТЗ -50</p> <p>УралСиб</p>	<p>Адамас 50</p> <p>УралСиб</p> <p>Красный Октябрь</p>	<p>ЧТЗ -50</p> <p>Адамас</p> <p>Красный октябрь</p>	<p>Красный Октябрь -50</p> <p>ЧТЗ</p> <p>УралСиб</p>

Рис. 10. Игровые карточки «Акционер»

Ход игры «Акционер»

На листе бумаги каждый игрок записывает на свой счет по 100 у.е. Это стартовый капитал. До первого хода играющие имеют право купить акции понравившихся им предприятий по первоначальному курсу, т.е. по 100 у.е.

Купленные акции играющие выкладывают перед собой.

Например, участник купил 7 акций «ЧТЗ», истратив $7 \times 100 = 700$ у.е. Спишите эту сумму со счета игрока. Запишите остаток: $1000 - 700 = 300$.

Ход каждого участника состоит из двух этапов.

1. Играющий, на свод усмотрение, покупает и/или продает акции по курсу, выставленному на игровое поле. Рассчитывает количество оставшихся денег и делает новую запись на личный счет.

2. Игрок выкладывает одну из своих карточек на стол, изменяет положение бегунков в соответствии с указаниями карточки ситуаций. Карточка выбывает из игры. Играющий берет себе верхнюю карточку из колоды.

Например: первый ход делает председатель. Он выкладывает свою карточку. Акции «ЧТЗ» стали стоить $100 \times 2 = 200$ у.е. В 2 раза председатель решил снизить цену акций «Красный Октябрь»; теперь они стоят $100 : 2 = 50$ у.е.

Ход переходит к следующему игроку. Он имеет 7 акций «ЧТЗ» и 300 у.е. на счете. Если он решает продать все свои акции, то участник получает $7 \times 200 = 1400$ у.е. Итого: $300 + 1400 = 1700$ у.е. Теперь участник покупает 30 акций «Красный Октябрь», потратив на них $30 \times 50 = 1500$ у.е. Итого на счете $1700 - 1500 = 200$ у.е. и 30 акций «Красный Октябрь». После этого можно переходить ко второму этапу хода.

Игра продолжается до тех пор, пока не кончатся все карточки-ситуаций.

Подведение итогов игры

В конце игры участники делают пересчет имеющихся на руках акций на деньги по последнему курсу. Например, у участника игры есть 100 акций «ЧТЗ» по 200 у. е. за акцию, 35 – «Конфи» по 120 у.е. за акцию и 2000 у.е. на счете.

Итого, участник заканчивает игру с результатом: $100 \times 200 + 35 \times 120 + 2000 = 26200$ у.е.

Выигравшим считается самый «богатый» игрок.

Дополнительная информация

Фишка не может опускаться ниже «10». Если курс акций какого-либо предприятия становится ниже 10 у.е. за акцию, то бегунок ставится на отметку «10». Каждый игрок, владеющий акциями этой фирмы, должен заплатить штраф. Размер штрафа на одну акцию определяется как разница между «10» и сложившимся курсом акций этого предприятия.

Например, курс каких-то акций упал до 0 у.е. за акцию, а у игрока на руках 25 таких акций. Штраф составит $25 \times (10 - 0) = 250$ у.е. Спишите эту сумму со счета игрока. Если денег на счете недостаточно, необходимо продать акции других предприятий по текущему курсу. Если не хватит даже этих денег – игрок выбывает из игры.

Бегунок не может подниматься выше «250». Если курс акций какого-нибудь предприятия поднялся выше 250 у.е. за акцию, то все обладатели этих акций получают премии. Премия рассчитывается так же, как штраф. Например, курс акций «Красный Октябрь» взлетел до 280 у.е. за акцию, игрок в данный момент имеет 100 акций этой фирмы. Премия составит $100 \times (280 - 250) = 3000$ у.е. В дальнейшем курс «Красный Октябрь» равен 250 у.е.

ИГРА «МАФИЯ В ОДИН ШАГ»

Автор игры: *Кинжагулова Олеся Руслановна*

Ключевые понятия игры: легальный бизнес, нелегальный бизнес, спрос, предложение, рынок, монополия, конкуренция и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Спрос и предложение товара», «Конкуренция», «Монополия» и др.

Цель игры: показать, что каждый персонаж в рыночной структуре имеет свои цели и у некоторых персонажей эти цели ограничены денежными средствами и мотивами.

Описание правил игры

В игре участвуют 6 групп (количество человек в группах не ограничено).

Группы (персонажи):

- 1) судья;
- 2) поставщик из Индии;
- 3) мошенник из Азии;
- 4) покупатель (имеет фармацевтические компании в Индии);
- 5) покупатель (имеет алкогольное производство на Гавайях);
- 6) покупатель (наркодилер из Латинской Америки).

По условиям игры дается 2 дня (5 минут) и 1 ночь (3 минуты). За «день» игроки должны расположить к себе того игрока, от которого будет зависеть его победа. За «ночь» игроки обдумывают, у кого купить или кому продать товар (Гавайская роза). Если игроки не готовы сделать выбор, то из-за нехватки информации добавляется дополнительно дни и ночи.

Правила игры:

- нельзя открыто заявлять о своей деятельности (кто вы и кем являетесь);
- нельзя открыто говорить о своей цели, прописанной в карточке;
- нельзя показывать свою карточку;
- нельзя смотреть в другие карточки;
- можно и нужно завоевать доверие необходимого вам персонажа, от которого зависит ваша победа;
- можно говорить из какой вы страны, штата или континента;
- нельзя брать в долг денежные средства;
- нельзя объединяться с другими игроками.

Ограничение по возрасту: от 12 лет и старше.

Продолжительность игры: от 15 до 40 минут (при условии, если в течение игры добавляются игровые дни и ночи).

Определение победителя: за одну ночь победить могут несколько персонажей. Побеждают те персонажи, которые достигнут цели, указанной в карточке (у каждого персонажа своя цель).

Раздаточные материалы к игре: раздаточный материал (1–3 – карточки для ведущего, 4–9 – карточки для игроков).

Образцы материалов к игре

МАФИЯ В ОДИН ЦИТ

Персонажи

ПЕРСОНАЖИ:

1. СУДЬЯ:
2. ПОСТАВЩИК ИЗ ИНДИИ:
3. МОШЕННИК ИЗ АЗИИ:
4. ПОКУПАТЕЛЬ (ФАРМАЦЕВТИЧЕСКИЕ КОМПАНИИ В ИНДИИ):
5. ПОКУПАТЕЛЬ (АЛКОГОЛЬНОЕ ПРОИЗВОДСТВО НА ГАВАЙСКИХ ОСТРОВАХ):
6. ПОКУПАТЕЛЬ (НАРКОДИЛЕР ИЗ ЛАТИНСКОЙ АМЕРИКИ)

Рис. 11. Карточка для ведущего № 1

МАФИЯ В ОДИН ЦИТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТОВАР: ГАВАЙСКАЯ РОЗА

СЕМЕНА ЭТОГО РАСТЕНИЯ ИСПОЛЗУЮТСЯ:

- В КАЧЕСТВЕ РАССЛАБЛЯЮЩЕГО НАРКОТИЧЕСКОГО СРЕДСТВА;
- В КАЧЕСТВЕ ДЕШЕВОЙ ЗАМЕНЫ АЛКОГОЛЬНЫХ НАПИТКОВ;
- В КАЧЕСТВЕ ЛЕКАРСТВА В НАРОДНОЙ МЕДИЦИНЕ.

Исходя из этого, есть 3 категории покупателей: наркотический, алкогольный и фармацевтический рынок.

Правила игры:

- нельзя открыто заявлять о своей деятельности (кто вы и кем являетесь),
и открыто говорить о своей цели;
- нельзя показывать свою карточку;
- нельзя смотреть в другие карточки;
- можно и нужно завоевать доверие необходимого вам персонажа,
от которого зависит ваша победа;
- можно говорить из какой вы страны, штата или континента

Рис. 12. Карточка для ведущего № 2

МАФИЯ В ОДИН ЦИТ

СУДЬЯ

Роль во время игры:

НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ИГРЫ СУДЬЯ МОЖЕТ ПРИКИДЫВАТЬСЯ И ПРОДАВЦОМ И ПОКУПАТЕЛЕМ ТОВАРА, НО НЕ ВСТУПАТЬ В СДЕЛКУ КУПИ — ПРОДАЖИ.

Цель судьи: за всю игру он должен выявить: МОШЕННИКА, КОТОРЫЙ ПРИКИДЫВАЕТСЯ ПОСТАВЩИКОМ, И 2-Х ПОКУПАТЕЛЕЙ С ТЕНЕВОГО РЫНКА (АЛКОГОЛЬНОГО И НАРКОТИЧЕСКОГО).

Условия победы: судья выигрывает, если правильно ПОСАДИТ 2 — Х ИЗ 3 — Х ПЕРСОНАЖЕЙ ТЕНЕВОГО РЫНКА

Рис. 13. Карточка для ведущего № 3

МАФИЯ В ОДИН ЦИП

Мошенник из Азии

Роль во время игры:

ПРЕДСТАВИТЬСЯ ПОСТАВЩИКОМ ГАВАЙСКИХ РОЗ ИЗ АЗИИ. У КОТОРОГО ИМЕЕТСЯ ПОДДЕЛКА РАСТЕНИЯ И КОТОРЫЙ ГОТОВ ПРОДАТЬ ЯКОБЫ НАСТОЯЩИЕ РОЗЫ ЦЕНОЙ ОТ 400 ТЫС. РУБЛЕЙ.

Цель мошенника: ОБМАНУТЬ, ЗАВОЕВАТЬ ДОВЕРИЕ И ПРОДАТЬ ПОДДЕЛКУ ГАВАЙСКОЙ РОЗЫ ЗА РАСЦЕНКУ ОТ 400 ТЫС. РУБЛЕЙ.

Условия победы: МОШЕННИК ВЫИГРЫВАЕТ, ЕСЛИ ОТ ЛЮБОГО ИЗ ПОКУПАТЕЛЕЙ НА РЫНКЕ ПОЛУЧИТ ХОТЯ БЫ 400 ТЫС. РУБЛЕЙ

Рис. 14. Карточки для группы «Мошенник из Азии»

МАФИЯ В ОДИН ЦИП

ПОСТАВЩИК ИЗ ИНДИИ

Роль во время игры:

- у поставщика имеются гавайские розы;
- поставщик должен продать розы покупателю, который владеет фармацевтическим рынком;
- но в игре имеются 2 покупателя теневого рынка (алкогольного и наркотического), а также мошенник, который выступает в роли поставщика.

Цель поставщика: продать розы представителю фармацевтического рынка.

Условия победы: если по окончании игры розы будут у представителя фармацевтического рынка

Рис. 15. Карточки для группы «Поставщик из Индии»

МАФИЯ В ОДИН ЦИП

ПОКУПАТЕЛЬ ИЗ ИНДИИ

Роль во время игры:

ПОКУПАТЕЛЬ ИЗ ИНДИИ – ЭТО ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ, КОТОРЫЙ ИМЕЕТ ФАРМАЦЕВТИЧЕСКУЮ КОМПАНИЮ В ИНДИИ.

ЦЕЛЬ: ПОКУПАТЕЛЬ ДОЛЖЕН КУПИТЬ ГАВАЙСКИЕ РОЗЫ ЗА 400 ТЫС. РУБЛЕЙ У РЕАЛЬНОГО ПОСТАВЩИКА РОЗ.

НО В ИГРЕ ИМЕЮТСЯ ТАКЖЕ: 2 ПОКУПАТЕЛЯ С ТЕНЕВОГО РЫНКА (АЛКОГОЛЬНОГО И НАРКОТИЧЕСКОГО), КОТОРЫМ ТАКЖЕ ВАЖНЫ ЭТИ РОЗЫ, А ТАКЖЕ МОШЕННИК, КОТОРЫЙ ВЫСТУПАЕТ В РОЛИ ПОСТАВЩИКА.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: ЕСЛИ ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ РОЗЫ БУДУТ У ВАС

Рис. 16. Карточки для группы «Покупатель из Индии»

МАФИЯ В ОДИН ЦИТ

ПОКУПАТЕЛЬ ИЗ АМЕРИКИ

Роль во время игры:

ПОКУПАТЕЛЬ ИЗ АМЕРИКИ — ЭТО ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ТЕНЕВОГО РЫЧКА, ИМЕЮЩИЙ НАРКОТИЧЕСКИЙ БИЗНЕС, И КОТОРЫЙ ПРОИЗВОДИТ СВОЮ ПРОДУКЦИЮ НА ОСНОВЕ ГАВАЙСКИХ РОЗ.

Цель: ПОКУПАТЕЛЬ ДОЛЖЕН КУПИТЬ ГАВАЙСКИЕ РОЗЫ ЗА 800 ТЫС. РУБЛЕЙ У РЕАЛЬНОГО ПОСТАВЩИКА РОЗ.

Но в игре имеются также представители алкогольного и фармацевтического рычка, которым

тоже важны эти розы. Также имеется мошенник, который выступает в роли поставщика.

Условия победы: если по окончании игры розы будут у вас

49

Рис. 17. Карточки для группы «Покупатель из Америки»

МАФИЯ В ОДИН ЦИТ

ПОКУПАТЕЛЬ С ГАВАЙСКИХ ОСТРОВОВ

Роль во время игры:

ПОКУПАТЕЛЬ С ГАВАЙСКИХ ОСТРОВОВ – ЭТО ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ТЕНЕВОГО РЫНКА, ИМЕЮЩИЙ ДЕШЕВЫЙ АЛКОГОЛЬНЫЙ БИЗНЕС, И КОТОРЫЙ ПРОИЗВОДИТ СВОЮ ПРОДУКЦИЮ НА ОСНОВЕ ГАВАЙСКИХ РОЗ.

ЦЕЛЬ: ПОКУПАТЕЛЬ ДОЛЖЕН КУПИТЬ ГАВАЙСКИЕ РОЗЫ ЗА 200 ТЫС. РУБЛЕЙ У РЕАЛЬНОГО ПОСТАВЩИКА РОЗ.

НО В ИГРЕ ИМЕЮТСЯ ТАКЖЕ: ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НАРКОТИЧЕСКОГО РЫНКА И ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ФАРМАЦЕВТИЧЕСКОГО РЫНКА, КОТОРЫМ ТОЖЕ ВАЖНЫ ЭТИ РОЗЫ.

ТАКЖЕ ИМЕЕТСЯ МОШЕННИК, КОТОРЫЙ ВЫСТУПАЕТ В РОЛИ ПОСТАВЩИКА.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: ЕСЛИ ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ

РОЗЫ БУДУТ У ВАС

Рис. 18. Карточки для группы «Покупатель с Гавайских островов»

ИГРА «ВЫЖИВАНИЕ БИЗНЕСА»

Автор игры: *Кинжагулова Олеся Руслановна*

Ключевые понятия игры: легальный бизнес, нелегальный бизнес, проценты, налоги, затраты, спрос и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Расчет доходов и расходов от ежемесячной деятельности бизнеса», «Риски малых бизнесов» и др.

Цель игры: показать, с какими возможностями, преградами и рисками может столкнуться начинающий предприниматель легального и нелегального бизнеса.

Описание правил игры

Вы – начинающие предприниматели. Сейчас вы должны выбрать, какой малый бизнес (МБ) откроете: легальный (ресторан, салон, магазин и т.д.) или нелегальный (нелегальная продажа оружия, алкоголя, наркотиков и т.д.). Соответственно риски и возможности для каждого рынка разные и не предсказуемые. Все зависит от удачи и вашей готовности рисковать, ведь вы можете как выиграть, так и прогореть. Далее вы получаете карту, в соответствии с выбранным вами бизнесом.

Если вы выбрали легальный бизнес (ЛБ), то ваша стартовая сумма в игре составляет 500 тыс. рублей, если вы выбрали нелегальный бизнес (НБ), то стартовая сумма – 1 млн рублей.

Игра длится 2 года (1 год – 12 месяцев), т.е. за всю игру каждый бизнес проходит 24 хода.

Далее проходит голосование, после которого начинается игра.

Голосование. Каждый игрок должен в таблице поставить галочку за игрока, который, по его мнению, раскрутит свой бизнес, т.е. выиграет (за себя голосовать нельзя, и то, что это даст игроку, набравшему большее количество голосов, все узнают в конце игры).

Имя	A	B	C	D	E	F	G
Голоса							
Итог							

Рекомендации для ведущего:

1) игрок, за которого отдали большее количество голосов, автоматически проигрывает, не зная об этом до конца игры;

2) в конце игры тот игрок, за которого проголосовало большинство, должен распределить все свои деньги между другими игроками (не менее 3-х).

События, с которыми могут столкнуться игроки:

- 1) рост налогообложения;
- 2) рост переменных затрат;
- 3) незапланированная проверка;
- 4) предновогодние дни (рост спроса);
- 5) банкротство и т.д.

Определение победителя игры

Выигрывают 2 персонажа: первый персонаж с легального рынка с большим количеством финансов по окончании второго года деятельности; второй персонаж из нелегального бизнеса с большим количеством финансов по окончании второго года деятельности.

Ограничение по возрасту: от 14 лет и старше.

Продолжительность игры: от 30 до 60 минут.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

24 карточки, которые описывают 24 месяца деятельности бизнеса. Каждый игрок вытягивает за 1 ход одну карту, и так до тех пор, пока не закончатся ходы.

Карточка игрока легального бизнеса

Карточка игрока легального бизнеса			
Месяц	%	Сумма от процента	Итог месяца
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
ИТОГ			
Дополнительный ход			

Карточка игрока нелегального бизнеса

Карточка игрока нелегального бизнеса			
Месяц	%	Сумма от процента	Итог месяца
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
ИТОГ			
Дополнительный ход			

Рекомендации: при расчете доходов и расходов указывается только целое значение (например, при получении результата в 14 004.36 указывается только целое число – 14 004).

Карточки для игры «Мафия в один шаг»

<p>Гос. налоги в этом месяце выросли, и ЛБ теряет 8% от ежемесячного заработка. НБ избегает этого и зарабатывает 5%</p>	<p>Плохой месяц. Выросли переменные затраты. Все предприниматели теряют 10% от ежемесячного заработка</p>	<p>Незапланированная проверка (НБ отсиживается). ЛБ зарабатывает 15% к ежемесячному заработку</p>	<p>Хороший месяц. Предновогодние дни (рост спроса): ЛБ: +25% НБ: +15%</p>
<p>У ЛБ при проверке обнаружили нарушения: – 5%. НЛ: +10</p>	<p>Плохой месяц. Вы потеряли основного поставщика: ЛБ: –10% НБ: –30%</p>	<p>Ваш бизнес прогорел. Вы распределяете свою сумму между другими игроками (не менее чем среди 3-х игроков)</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ +25% НБ +15% ** Ваш бизнес «отсиживается» из-за неудачной попытки избежать налогов</p>
<p>Хороший месяц. ЛБ +10% НБ +5% ** Ваш ежемесячный % увеличивает-ся вдвое</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ +18% НБ +7% ** Ваш ежемесячный % в этом месяце отрицательный</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ +25% НБ +9% ** Вы пропускаете этот ход</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ +3% НБ +10% ** Вы передаете свой доход этого месяца игроку слева от Вас</p>
<p>Предновогодние праздники (рост спроса). ЛБ: +25% НБ: +15%</p>	<p>Плохой месяц. ЛБ: –16% НБ: –8% ** В этом месяце Вы не имеете ни положительного, ни отрицательного дохода</p>	<p>Плохой месяц. ЛБ: –30% НБ: –5% ** Вы пропускаете этот ход</p>	<p>Плохой месяц. ЛБ: –3% НБ: –15% ** Ваш процентный расход от этого месяца оплачивает игрок справа от Вас</p>

<p>Плохой месяц. ЛБ: -8% НБ: -5% ** Ваш процент в этом месяце положительный</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ: +5% НБ: +3% ** В этом месяце у Вас доход от пассивной деятельности составит 15 тыс. рублей</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ: +10% НБ: +10% ** Вы выиграли в лотерею 75 тыс. рублей</p>	<p>Хороший месяц. ЛБ: +25% НБ: +13% ** Вы потеряли 1/5 своего бизнеса</p>
<p>Хороший месяц. ЛБ: +15% НБ: +10% ** Вы передаете свой доход этого месяца игроку справа от Вас</p>	<p>Плохой месяц. ЛБ: -20% НБ: -15% ** Ваши расходы в этом месяце покрывает игрок слева от Вас</p>	<p>Джек-пот У Вас выигрыш в 35% от Вашего ежемесячного заработка ** Спец. заказ</p>	<p>НБ «отсживается». ЛБ: +37% ** Вы пропускаете ход</p>

*ЛБ – легальный бизнес.

*НБ – нелегальный бизнес.

** Индивидуальное задание игроку, вытянувшему карточку.

ИГРА «МАФИЯ ОРГАНИЗАЦИЙ»

Автор игры: *Кинжагулова Олеся Руслановна*

Ключевые понятие игры: легальный бизнес, нелегальный бизнес, личные финансы, черный рынок и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Легальный и нелегальный бизнес», «Потребности» и др.

Цель игры: показать конкуренцию и возможности легального и нелегального рынков.

Описание игры

«Мафия организаций» – это борьба за выживание предприятий. Игра базируется на общении, контакте и интуиции. В игре придется столкнуться с обманом и коварством, притворством и предательством, при этом не потерять свое предприятие. В данной игре нужно стремиться привести команду (сторону) к победе, основываясь на доверии между участниками.

Цель игры состоит в решении задачи, кто выиграет в нешуточной борьбе между мирными предпринимателями и предпринимателями с черного рынка.

Описание правил игры

1. Перед началом партии размещаются на небольшом расстоянии в кругу, чтобы видеть друг друга. Важно удостовериться, что при ночных манипуляциях не будет шума, который наведет подозрения на персонаж.

2. Карты для «Мафии» распределяются, исходя из количества игроков. Соотношение персонажей: число мафий вычисляется по количеству игроков, поделенному на три; коп (на 10 игроков 2 копа); 1 маньяк-монопольщик, остальные – мирные предприниматели.

Предупреждения, соблюдение которых – неотъемлемая часть грамотного проведения игры:

1. Недопустимы реплики вне очереди. Уважайте других игроков, которые выстраивают логическую цепочку.

2. Не оскорблять соперников, которые не соглашаются с вашим мнением или считают вас подозрительными.

3. Не игнорировать предупреждений ведущего.

4. Не издавать посторонних звуков, мешающих проведению игры.

Персонажи:

1) мафия (предприниматели черного рынка);

2) маньяк-монопольщик (играет за мирных деятелей), главная задача убивать членов мафий;

3) мирный деятель (игрок с хорошим бизнесом);

4) коп;

5) государственный деятель.

Термины, использующиеся в игре

1. Убит (убивает мафия, в игре представлен как монопольщик). Убитый, после преступления, садится за отдельный стол, и спит с участниками 2–5 ночей (в зависимости от количества участников). Если его не вернули в течение 2-х ночей после прибытия в игру статуса (гос. деятель), то игрок автоматически удаляется.

2. **Закрыт монополистом.** Маньяк-монополист выбирает персонажа и выводит его из игры без вскрытия карточки. Участник же в следующую ночь передает свои деньги в другой бизнес.

3. **Засужен (казнен)** – статус после голосования. Игрок покидает игру без вскрытия карточки и без права вернуться в игру, но отдает сумму денег из своего бизнеса другому игроку.

4. **Алиби** (имеет иммунитет во время следующего голосования), защиту обеспечивает коп во время сна участников.

5. **Арест** (не чувствует в следующем голосовании), арест обеспечивает коп во время сна участников.

6. **Проверка.** Вопрос задается 1:1. Вопрос задает тот, кто находился прошлым утром под алиби. Он просыпается ночью первым, указывает на персонажа. Ведущий только может сказать – хороший или плохой у него бизнес. Ответ дается жестом: вытянутая рука с большим пальцем вверх – «хороший бизнес», вниз – «плохой бизнес».

7. **Лечение** – способность вернуть удаленного игрока в игру по желанию государственного деятеля, силы которого вступают в игру после 3–5 ночи (в зависимости от количества игроков).

Последовательность ходов

Ночь знакомства. Первая ночь после получения ролей – ночь знакомства. После фразы «город засыпает, просыпается мафия» все персонажи этой роли открывают глаза, чтобы узнать, кто есть кто, с кем договариваться об убийстве и кого стоит оправдывать на дневном голосовании.

День первый. Ведущий объявляет наступление утра. Первый день после знакомства мафии один из сложных, потому что не было убийства, и любой участник кажется подозрительным. В такие моменты важно наблюдать за реакцией персонажей, пе-

реглядывается ли кто и образовывается ли в небольшие группы для последующего «слива» игроков. Уже на этом этапе выбирается несколько подозрительных человек, чтобы послушать, что они скажут на этапе высказываний.

Мафия (участники черного рынка) в этот момент прилагает множество усилий, чтобы не вызвать подозрений и незаметно слиться с толпой. Далее ведущий спрашивает, все ли определились с выбором участника для выставления на голосование. Голосование – важнейший этап построения игры, все действующие игроки выбирают подозрительного играющего, а тот, у кого набирается больше подозрений, покидает партию на несколько ночей с правом вернуться в игру.

Важная особенность: если во время первого дня на голосование выставлена только одна кандидатура, то суд не проводится, и все участники остаются живыми, после чего засыпают и продолжают дальнейшую игру. На второй и в последующие дни правило не распространяется, даже если снова выставлен единственный человек, то выбранный кандидат покинет игру. Часто такое происходит, если ночью игрок вел себя слишком активно и привлек внимание.

В последующие ночи первым действием является передача карточки с суммой денег, которая имела на счету бизнеса покинувшего игру участника. Покинувший участник называет цифру, и ведущий приписывает его деньги в таблице «Счета бизнесов» этому игроку. Игроки о цифрах и сумме своих денег не знают.

Первая и последующие ночи. Далее после слов «город засыпает, просыпается клан мафии» убийцы открывают глаза и сообщают по поводу следующего выстрела. Им также стоит быть внимательными и днем прислушиваться к высказываниям граж-

дан, чтобы делать догадки о копе. Помимо простого убийства в последующие ночи за мафией закреплена задача определить копа и монополиста, прежде чем они разоблачат участников черного рынка.

Первыми пробуждаются участники черного рынка – мафия, и выбирают одну жертву. После выбор делают копы, кому предоставить алиби на голосовании, а кому арест на голосовании. Затем просыпается маньяк-монопольщик и делает свой выбор, закрывает одного из персонажей. Последним просыпается гос. деятель (который появляется только через 3 ночи в игре), и делает выбор среди выбывших персонажей.

День второй. Второй день «Мафии организаций» начинается с объявления ведущим убитых и закрытых игроков, защищенных и арестованных игроков, а также тех, кого вернул государственный деятель, если такие имеются. После этого убитые временно или навсегда покидают игру, а закрытые покидают игру окончательно, без вскрытия карточек!

Остальные присматриваются в этот момент к эмоциям соперников, так как именно они зачастую выдают Мафию. Далее каждый участник (кроме игрока под арестом), высказывает собственные подозрения, при уверенности выдвигает играющего на голосование, предварительно обосновав свою точку зрения.

Так один за другим игроки рассуждают и дают новые поводы для расспросов. После обсуждения ведущий объявляет голосование, называя по кругу каждого участника мафии. Игрок с большим числом голосов покидает партию, при этом, не вскрывая карту. Игра продолжается, пока не будут достигнуты условия победы.

Ограничения по возрасту: от 12 лет и старше.

Продолжительность игры: от 60 до 90 минут.

Определение победителя игры: партия заканчивается, как только выполнится одно из этих условий и выявляются победители:

1. Мафия (бизнес черного рынка) побеждает, когда город лишен копов или он способен перекупить монополиста.

2. Мирные деятели (предприниматели с хорошим бизнесом, копы, маньяк-монополист) выигрывают при условии, что они засудили на голосовании и/или убили все мафии.

Раздаточные материалы к игре «Мафия организаций»

№	Участники	Суммы бизнесов
1	Мафия 1	158 тыс. ден. ед.
2	Мафия 2	98 тыс. ден. ед.
3	Мафия 3	154 тыс. ден. ед.
4	Мафия 4	105 тыс. ден. ед.
5	Коп 1	25 тыс. ден. ед.
6	Коп 2	12 тыс. ден. ед.
7	Коп 3	75 тыс. ден. ед.
8	Государственный деятель	117 тыс. ден. ед.
9	Монополист	400 тыс. ден. ед.
10	Мирный деятель 1	68 тыс. ден. ед.
11	Мирный деятель 2	51 тыс. ден. ед.
12	Мирный деятель 3	98 тыс. ден. ед.
13	Мирный деятель 4	73 тыс. ден. ед.
14	Мирный деятель 5	99 тыс. ден. ед.
15	Мирный деятель 6	103 тыс. ден. ед.
16	Мирный деятель 7	77 тыс. ден. ед.

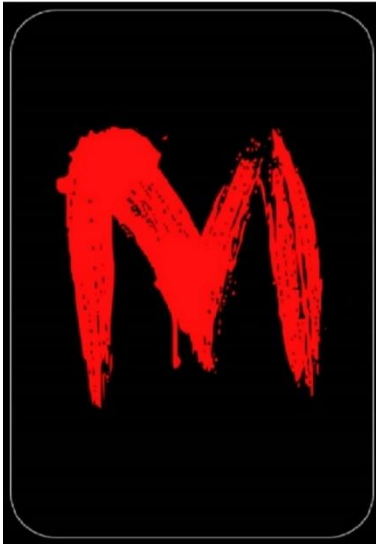


Рис. 19. Обратная сторона карточек участников



Рис. 20. Карточки для участников «Мафия»



Рис. 21. Карточки для участников «Государственный деятель»

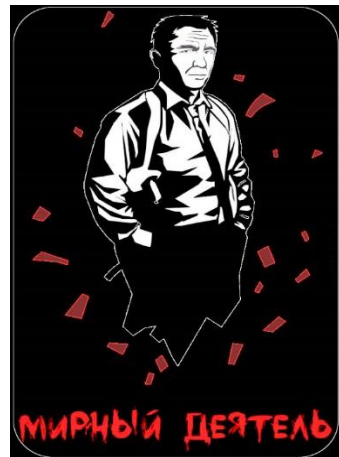


Рис. 22. Карточки для участников «Мирный деятель»

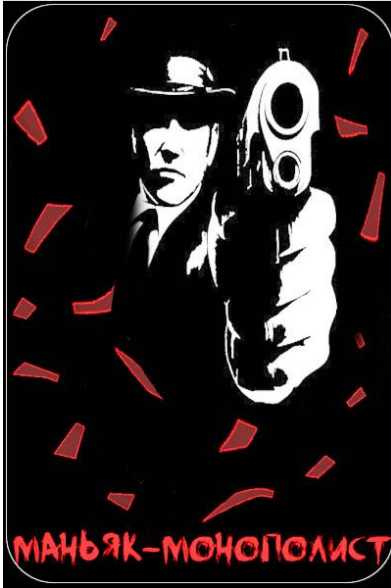


Рис. 23. Карточки для участников «Маньяк-монополист»

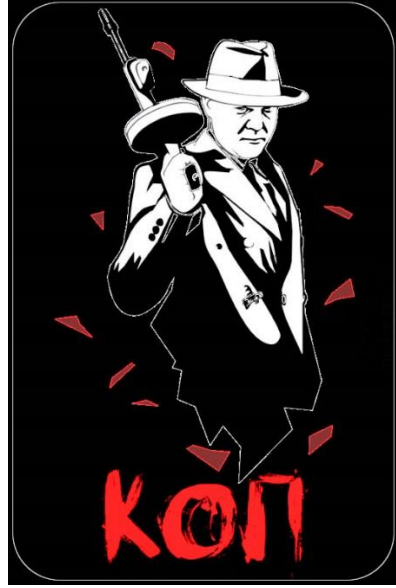


Рис. 24. Карточки для участников «Коп»

Рекомендации к игре «Мафия организаций»

- 1) запрещается вскрытие персонажа по окончанию игры;
- 2) правилами не запрещено убеждать игроков во время обсуждения в том, что участник имеет хороший или плохой бизнес;
- 3) игроки, покинувшие игру ночью, не вскрывают карточки и спят с игроками в течении 2–5 ночей (в зависимости от количества участников) и с появлением гос. деятеля имеют право вернуться. Если гос. деятель не вернул покинувшего игрока обратно в течение 2-х ночей, то игрок автоматически удаляется;

4) игроки, покинувшие игру в ходе дневного голосования (засуженные), покидают ее, без вскрытия карточки и без права вернуться в игру;

5) эмоции покинувших игроков не должны читаться, иначе партия будет считаться проваленной;

6) ведущий (преподаватель) не говорит напрямую с участниками. Пригодятся навыки говорить «в пустоту», чтобы не распознать, в какой части круга сидят монополисты или другие игроки;

7) игроки до начала партии размещаются максимально комфортным образом, чтобы не издавать привлекающих внимание звуков и скрипов. Это может привести к вынесению подозрительного игрока на голосование;

8) играть рекомендуется честно, не подглядывая за ролями ночью. Необходимо определить психологию участника, его способность выявлять противника и убеждать аудиторию расположить людей к доверию и разработать собственную стратегию в игре «Мафия организаций».

ИГРА «УРОЖАЙ»

Авторы игры: *Левинская Арина Сергеевна, Елышева Кристина Александровна*

Ключевые понятия игры: конкуренция, акция, покупка, продажа и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Рыночная экономика», «Конкуренция» и др.

Цель игры: получить наибольшую прибыль и наибольший урожай.

Описание правил игры

Ведущий раскладывает деньги и фишки. На начальном этапе выдаются всем игрокам по одной штуке каждой купюры. Каждый игрок бросает кубик: значение на кубике равняется шагам на игровом поле.

Игровое поле имеет 17 шагов с обозначениями и заданиями:

1 шаг – покупка земельного участка 100 гектар (2 шт. овоща) – 2000 рублей;

2 шаг – картофель бесплатно – 1 шт.;

3 шаг – акция;

4 шаг – покупка помидор: 1 шт. – 200 рублей;

5 шаг – выигрыш – 500 рублей;

6 шаг – выплата штрафа – 100 рублей;

7 шаг – покупка корнеплода любого – 1000 рублей за 3 шт.;

8 шаг – участок бесплатно;

9 шаг – налог на участок – 1000 рублей;

10 шаг – акция;

11 шаг – +100 рублей до конца года;

12 шаг – подарить любому из участников корнеплод;

13 шаг – покупка зерна 1 шт. – 500 рублей;
14 шаг – покупка участка 200 гектар – 4000 (4 корнеплода);
15 шаг – выбор участника (либо деньги, либо овощ, либо участок);
16 шаг – продажа зерна, купите у конкурентов;
17 шаг – вас подозревают в краже, пропустите один ход.
При каждом проходе слова «старт» + 1000 рублей.
Всего каждый игрок проходит 5 кругов, т.е. 5 игровых лет.
Определение победителя игры: побеждает тот, у кого будет больше всего урожая и денег.

Ограничения по возрасту: от 16 и старше.

Продолжительность игры: от 20 до 60 минут.

Фотография раздаточных материалов к игре



Рис. 25. Фотография игрового поля «Урожай», фишки, игровой кубик

Советы участникам игры: покупайте больше урожая, торгуйтесь, чтоб выйти лидерами из игры!

ИГРА «ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ»

Автор игры: *Ахметзянова Анастасия Владимировна*

Ключевые понятия игры: предприятие, биржа, недвижимость, кредит, обязательство, прибыль, налог, земельный участок, капитал, инвестирование, торги, аукцион и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Государственный контроль в сфере предпринимательской деятельности», «Инвестиционная деятельность», «Виды налогов», «Формы и виды предприятий», «Цели предпринимательской деятельности», «Кредитование юридических лиц» и др.

Цель игры: стать обладателем самого большого капитала. Чтобы это сделать, игрокам придется брать кредиты в банке, платить налоги, сталкиваться с неожиданностями бизнеса, обращаться в страховую компанию, покупать и продавать доли в компаниях, покупать лицензии на ведение определенного вида бизнеса, закупать сырье и материалы, нанимать персонал. Таким образом, став бизнесменом в игре, игрок сталкивается со всеми процессами, происходящими в реальном мире.

Описание правил игры.

Данная настольная игра рассчитана на 2–4 игрока. Перед началом игры игроки договариваются, до какого количества предприятий, введенных в эксплуатацию одним из них, продолжается игра. Начинаящим игрокам рекомендуется заканчивать игру при вводе в эксплуатацию одним из них трех предприятий.

Подготовка к игре

1. Игровое поле кладут на середину стола.

2. Каждый игрок выбирает себе игральную фишку и ставит ее на участок «Старт» игрового поля.

3. Выбирают банкира. Банкир одновременно может быть игроком. Тогда свои деньги и карты он должен держать отдельно от банка. Банкир выполняет в игре следующие функции:

- выплачивает игрокам и получает от них деньги;
- выдает игрокам кредиты из банка и принимает их обратно;
- производит обмен денежных купюр;
- проводит аукцион по продаже акций или земельных участков;
- производит подсчет результатов игры.

4. Банкир выдает каждому игроку:

– стартовый капитал в сумме 300 000 РЫНБАКСОВ (денежная единица в игре);

– метки одного цвета с фишкой игрока.

5. Остальные деньги и карты являются банком и находятся у банкира.

6. Карты «Сюрприз» и «Неожиданности бизнеса» банкир перемешивает и кладет в лоток отдельными стопками названием вверх.

Правила игры:

1. Обмен недвижимостью, земельными участками и картами между игроками не разрешается.

2. Игрокам не разрешается продавать друг другу имеющиеся у них карты.

3. Ход игрока начинается с броска кубиков и заканчивается после завершения всех действий, связанных с этим ходом.

4. Если игрок берет кредит или покупает страховые свидетельства, то ход начинается с этих действий.

5. Игроки могут занимать деньги под долговые расписки, что учитывается при подсчете суммы капитала.

Ход игры

Имеется 8 предприятий различного уровня. Чем дальше предприятие от старта, тем выше у него уровень, соответственно повышается его стоимость и прибыль, приносимые данным предприятием. Для того чтобы функционировало предприятие, необходимо приобрести сначала земельный участок, затем недвижимость, после чего приобретается оборудование и персонал. Можно повышать уровень предприятия за счет капитальных вложений или заключения гос. контракта. Каждое предприятие имеет свои карточки, одна карточка свидетельствует о функционировании предприятия, следующая карточка повышает уровень предприятия. Каждая карточка содержит сведения о стоимости земли, недвижимости и персонала, а также о сумме капитальных вложений и гос. контракта.

Игроки бросают кубики. Выбросивший наибольшее число очков получает право сделать первый ход. Он снова бросает кубики и делает ход, передвигая свою фишку с участка «Старт» по участкам игрового поля в направлении, указанном стрелкой. Следующий ход делает игрок, сидящий слева от него и так дальше. Для того чтобы предприятие функционировало, необходимо купить земельный участок, недвижимость, оборудование и нанять персонал.

Проходя через старт, игрок получает от банкира 80 000 РЫНБАКСОВ и доход с имеющейся у него недвижимости, земли или целого предприятия.

Игра заканчивается, как только один из игроков введет в эксплуатацию то количество предприятий, о котором игроки договорились перед началом игры, и дойдет до старта. Банкир выплачивает ему премию в сумме 500 000 РЫНБАКСОВ. Затем банкир взыскивает все долги по кредитам с игроков. Если не хватает денег, то реализуется имущество, без права выкупа другими игроками. После этого банкир подсчитывает сумму капитала каждого игрока. Капитал состоит из наличных денег, а также стоимо-

сти предприятия, недвижимости, земельного участка, учитываемых по номинальной цене.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

Кубик, фишки 4 персон, карточки «Сюрприз», карточки «Предприятие», карточки «Неожиданности бизнеса», РЫНБАКСЫ номиналом в 5 000, 10 000, 20 000, 50 000, 100 000, 200 000, 500 000, 1000 000, 2000 000, 5000 000, а также метки на право собственности.

Метки игроков: метка представляет собой монетку одного цвета с фишкой игрока. Один маркер обозначает право собственности игрока на один земельный участок, на одну недвижимость, на материалы (персонал и оборудование). Три метки на одном предприятии предоставляют право запустить предприятие.

Раздаточные материалы к игре

Игроки в соответствии с выпавшими на кубиках очками передвигают свои фишки по участкам замкнутого игрового пути. На одном участке игрового поля могут одновременно находиться фишки нескольких игроков.

Этапы на игровом поле

Банк. Попадая или проходя через данное поле, игрок получает право взять кредит, за один круг можно взять кредит под 20%. Стандартная сумма кредита 500 000 РЫНБАКСОВ. Игрок может увеличивать сумму кредита, если оформляет его под залог земельного участка (1 000 000), недвижимости (1 5000 000) или предприятия (2 500 000). Игрок, который уже имеет кредит, проходя через БАНК выплачивает ему проценты за кредит, при невозможности исполнить обязательство игрок попадает под арест и пропускает следующий ход, на следующем круге он не имеет право брать кредит и обязан выплатить проценты за два круга. Если игрок не может исполнить обязательство, то реализуется его имущество через аукцион между оставшимися игроками. Ес-

ли денег и имущества недостаточно, то игрок признается банкротом и заканчивает игру.

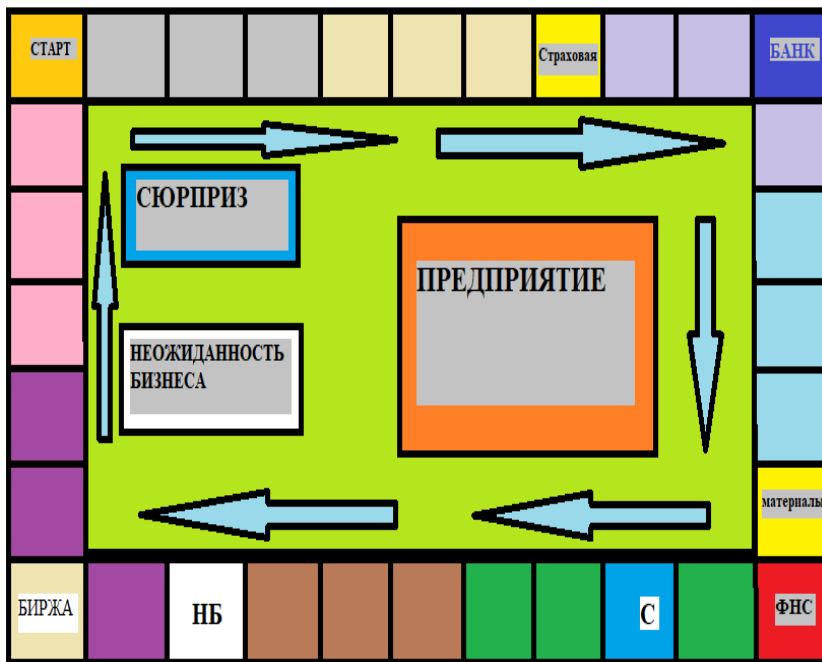


Рис. 26. Макет игрового поля «Предприниматель»

Страховая. Попадая или проходя через данное поле, игрок получает право на покупку страхового полиса на имеющиеся у него предприятия от неблагоприятных последствий.

Материалы. Попадая или проходя через данное поле, игрок получает право приобрести персонал и оборудование на свое предприятие. Стоимость материалов зависит от сложности предприятия.

ФНС. Попадая или проходя через данное поле, игрок обязан заплатить налоги на имеющиеся земельный участок и недвижимость. Игрок освобождается от выплаты налогов на один

круг, следующий за покупкой недвижимости или земельного участка. Налог на функционирующее предприятие платится единый, цена налога зависит от сложности предприятия.

Неожиданности банка (НБ). Попадая на данное поле, игрок тянет карточку неожиданности бизнеса. Карточка с неблагоприятными последствиями для игрока: пожар на предприятии, вызов в прокуратуру, проверка предприятия МЧС, Черный список банка, забастовка и т.д.

Сюрприз (С). Попадая на данное поле, игрок тянет карточку-сюрприз. Карточки, помогающие игроку: освобождение от уплаты налога, наследство, знакомые в банке, знакомые в полиции и т.д. Каждая карточка прописывает определенные благоприятные последствия для игрока.

Биржа. Попадая на данное поле, игрок может продать имеющиеся у него земельный участок, недвижимость, предприятие. За данное действие БИРЖА удерживает комиссию в размере 5% от сделки. Кроме того, игрок может заключить гос. контракт, при этом он получает денежные средства от банка; если имеются кредиты, то это идет в счет их погашения.

Определение победителя игры: выигрывает игрок, обладающий самым большим капиталом.

Ограничения по возрасту: от 16 лет и старше.

Продолжительность игры: от 60 до 90 минут.

ИГРА «ТЕХНОРЫНОК»

Авторы игры: *Короткова Варвара Владимировна, Падерина Дарья Андреевна*

Ключевые понятия игры: продажа, обмен, ресурсы и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Сущность рынка», «Спрос и предложение», «Производство и факторы производства» и др.

Цель игры: развить навыки общения, предпринимательства.

Описание правил игры

Участники делятся на 4 или 5 команд в зависимости от количества желающих. 2 команды – это производители продукции, 2 или 3 команды – это продавцы ресурсов.

Командам производителей ресурсов выдается по 1000 у.е. на команду; командам продавцов ресурсов выдается равное количество каждого вида ресурсов.

Задача производителей продукции состоит в производстве продукции на как можно большую итоговую сумму у.е.

Задача продавцов продукции – получить за продажу ресурсов как можно больше у.е.

Игра состоит из 6 раундов по 5 минут. Между каждым раундом производится перерыв в 2 минуты для обмена ресурсов, которые купили продавцы на продукцию. Обмен производится у ведущих.

Карточки с видами ресурсов, продукцией и ценами продукции раздаются только командам производителей.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

Карточки с наименованием ресурса или денежные единицы, а также для производителей продукции дополнительно даются карточки с видами ресурсов, продукцией и ценами на них.



Рис. 27. Вид карточки с ресурсами к игре «Технорынок»

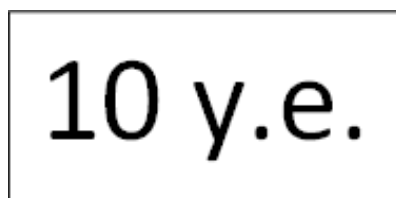


Рис. 28. Вид денежных единиц к игре «Технорынок»

Раздаточные материалы к игре



Экономическая игра «Технорынок»

Ресурсы:

1. Металл (240ед).
2. Электроника (420ед).
3. Пластик (240ед).
4. Инструменты (240ед).

Продукция:

1. Автомобиль (металл (30) + электроника (60) + пластик (20) + инструменты (40)).
2. Компьютер (металл (20) + электроника (40) + пластик (10) + инструменты (20)).
3. Телевизор (электроника (30) + пластик (20) + инструменты (20)).
4. Телефон (инструменты (10) + пластик (20) + электроника (30)).
5. Велосипед (металл (20) + пластик (10) + инструменты (10)).

Цена продукции:

1. Автомобиль – 500 у.е.
2. Компьютер – 100 у.е.
3. Телевизор – 90 у.е.
4. Телефон – 60 у.е.
5. Велосипед – 50 у.е.

Рис. 29. Карточка для команд производителей продукции

Ограничения по возрасту: от 12 и старше.

Продолжительность игры: от 40 до 60 минут.

Определение победителя игры: в конце игры победителями будет одна команда продавцов, которая заработает наибольшее количество денег, и одна команда производителей продукции, у которой будет наибольшая стоимость произведенной продукции.

ИГРА «ПОСЛЕ ВЫПУСКА»

Авторы игры: *Короткова Варвара Владимировна, Падерина Дарья Андреевна*

Ключевые понятия игры: заработная плата, деньги, доход и расход, бизнес и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Предприятие в системе рыночных отношений», «Конкуренция», «Экономические потребности и производственные возможности» и др.

Цель игры: научить грамотному обращению с финансами.

Описание правил игры

Каждый участник игры по очереди бросает кубик. В зависимости от того, на какое поле попал кубик, участником вытягивается карточка соответствующего цвета. Участники записывают показатели, указанные в карточке. После того как участник вытянул карточку, ее необходимо вернуть в общую колоду. Таким образом выполняются пять игровых шагов. Каждый игровой шаг равен одному году жизни.

Ограничения по возрасту: от 14 и старше.

Продолжительность игры: от 20 до 50 минут.

Определение победителя игры: выигрывает тот участник, у которого по истечении пяти шагов в сумме будет наибольшее количество денег и здоровья. Если один из показателей является отрицательным, то приоритетным необходимо считать здоровье.

Атрибуты игры (фишки, карточки, кубики и т.д.)

Карточки с наименованием ресурса или денежные единицы, а также для производителей продукции дополнительно даются карточки с видами ресурсов, продукцией и ценами на них. Для каждого участника необходимы ручка, листок, фишка и кубик.

Карточки для ведущего игры «После выпуска» представлены в приложении (приложение 1).

Фотография/макет игрового поля

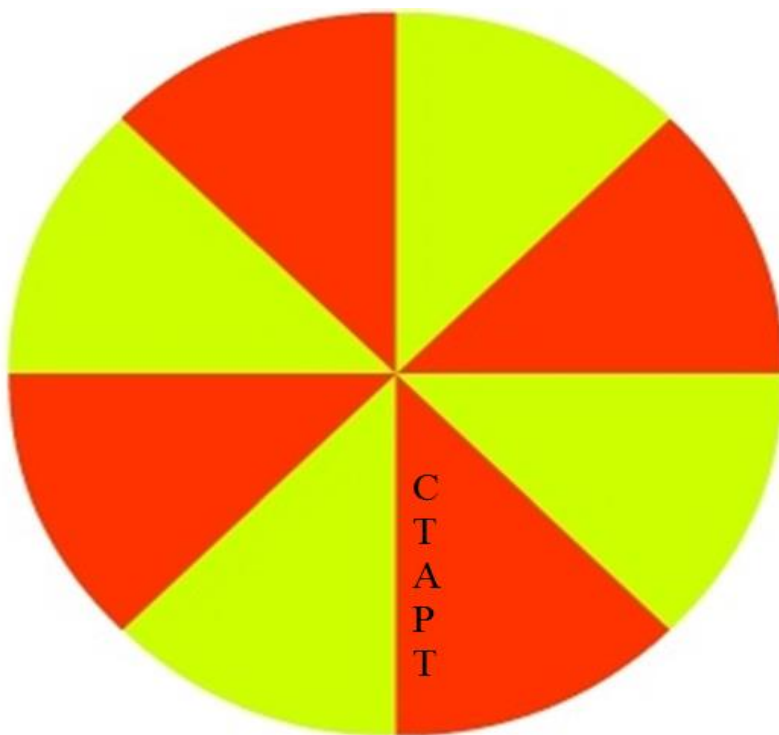


Рис. 30. Макет игрового поля «После выпуска»

ИГРА «Я – ИНВЕСТОР»

Автор игры: *Резепин Эльдар Рустамович*

Ключевые понятия игры: инвестор, предприниматель, инвестиции, стартап, проект, бизнес-кейс, субсидия и др.

Темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра: «Инвестиции. Источники и методы финансирования», «Виды инвестиций», «Основы малого бизнеса» и др.

Цель игры: развить у обучающихся коммуникативные навыки, а также умение грамотно и доступно презентовать бизнес-идею, обрабатывая возражения.

Описание правил игры

Все участники делятся на две команды, располагаясь попарно друг напротив друга с участником другой команды.

Каждый участник получает по 500 ИНВЕСТИКОВ. После чего судья (преподаватель) указывает, какая из команд будет инвесторами, а какая предпринимателями на первом раунде. После чего каждый из команды предпринимателей распределяет между собой карточки «Стартапов» и продумывает, как будет предлагать данную идею.

Задача предпринимателей любыми способами уговорить инвестора вложить как можно больше средств в его бизнес. В первом раунде игроки могут проводить переговоры, используя все коммуникативные навыки. Раунд длится две минуты, после чего игроки меняются напарниками и ролями, заново распределяя между собой карточки «Стартапов». Второй раунд проходит аналогично первому. После чего вновь игроки меняются оппо-

нентами и ролями. В третьем раунде игроки с ролью предпринимателей теряют возможность жестикулировать, но задача остается прежней. В четвертом участники вновь меняются местами и ролями, выполняя условия третьего раунда. В пятом раунде участники команды предпринимателей не могут ни жестикулировать, ни разговаривать, их задача уговорить инвестора при помощи мимики. После смены ролей и оппонента участники играют финальный шестой раунд. После его завершения игроки подсчитывают полученные условные деньги. Побеждает тот, у кого оказывается больше всего ИНВЕСТИКОВ. Также подсчитываются все заработанные командой деньги.

В любой момент игры ведущий может задать всем участникам вопрос из учебного курса, а правильно ответивший получает 100 ИНВЕСТИКОВ; в случае, если ответивший ошибается, право ответа переходит любому игроку другой команды.

После завершения шести основных раундов участники вновь собираются в команды, и судья ставит перед ними задание разработать в течение 10 минут свой бизнес-кейс с уникальной идеей и презентовать его перед командой соперника. На презентацию отведено 5 минут, разрешено использовать все подручные материалы, дабы участники проявили все свои креативные навыки. После чего судья оценивает проекты и выдает от 100 до 1000 инвестиков. Таким образом, у каждой из команд есть возможность вырваться по общему зачету после проведения основной части игры.

Судья оценивает презентации по следующим критериям:

- оригинальность идеи;
- культура и грамотность речи;
- использование экономической терминологии;
- включенность каждого из членов команды в разработку;
- актуальность затрагиваемой проблемы.

Игрокам запрещается:

- обмениваться средствами вне раунда;
- уговаривать инвестора, игнорируя содержание карточки;
- брать деньги в долг;
- договариваться с игроками другой команды о передаче средств;
- нарушать условия, заявленные в раунде;
- выкрикивать ответ на вопрос до того, как судья вызовет игрока.

Цель участников игры: заработать максимальное количество «Инвестиков».

Игрокам могут быть заданы следующие вопросы после каждого раунда:

1. Что такое инвестиции?
2. Каких они бывают видов?
3. Чем отличаются ценные бумаги от производственных ценных бумаг?
4. Что такое краундфаундинг?
5. Что такое «бизнес-ангел»?
6. Что такое стартап?

Так же можно провести этап под названием «Дополните высказывание» в качестве разминки перед игрой, либо после окончания презентаций. Каждой команде по очереди предоставляется возможность продолжить высказывание популярных ученых на общеэкономические темы:

1. Что такое бизнес? Очень просто: это чужие... (деньги). (А. Дюма).
2. ... – учреждение, где можно занять деньги, если есть средства убедить, что вы в них не нуждаетесь (банк). (М. Твен).
3. Кредиторы отличаются лучшей памятью, чем... (должники) (Б. Франклин).

4. Человек серьезно делает что-нибудь только тогда, когда он делает для... (себя). (А. Герцен).

5. Ничто так не деморализует, как скромный, но постоянный... (доход). (Э. Уилсон).

6. Экономика зависит от экономистов в той же степени, в какой погода зависит от... (метеорологов). (А. Кивинов).

7. Л. Толстой сказал о ней: «Банкиры, торговцы, фабриканты, землевладельцы трудятся, хитрят, мучаются и мучают из-за ...; чиновники, ремесленники, землевладельцы бьются, обманывают, угнетают, страдают из-за ...; судьи, полиция охраняет ... Это – корень всего зла». О чем говорил Толстой? (собственность).

Ограничение по возрасту: от 16 и старше.

Продолжительность игры: от 30 минут и более (зависит от количества раундов и игроков).

Определение победителя: побеждает тот, у кого окажется больше ИНВЕСТИКОВ. Также побеждает команда, у которой в сумме окажется большее количество средств.

Раздаточные материалы к игре: 10 карточек «Стартапов», 100 карточек условной валюты ИНВЕСТИКОВ (по 5 на каждого игрока), 1 таймер, листы А4, ручки.

Образцы материалов к игре



Рис. 31. Карточка «ИНВЕСТИКИ

СЕРВИС ПОИСКА ВРАЧЕЙ

Каждый, кто обращался в больницу, знает о многочасовых очередях и трудностях при поиске компетентного врача. Целью оптимизации процесса посещения медицинских центров в Минске был запущен 2DOC – бизнес-проект с минимальными вложениями, значительно упрощающие выбор специалиста и запись на прием.

На сайте проекта можно ознакомиться с профессиональным опытом работы и квалификацией врачей, прочитать отзывы о них, выбрать цель посещения, желаемую дату и время приема.

Для подтверждения заявки администраторов выбранного медицинского центра перезванивает клиенту и подтверждает запись.

Сегодня к сервису подключены несколько десятков частных и государственных клиник, представленных врачами со всеми основными специализациями (более сорока направлений), а его услугами успели воспользоваться тысячи клиентов.

Рис. 32. Карточка для стартапа № 1 «Сервис поиска врачей»

ПОДПИСКА НА КОМПЛЕКСНЫЕ УЖИНЫ

Следующая стартап с минимальными вложениями представляет собой полную противоположность DIA-LIFE, поскольку предназначен для любителей экзотической кухни.

Шведская компания MIDDAX на основе еженедельной подписки доставляет своим клиентам комплекты, состоящие из рецептов национальных блюд всех стран мира, а также необходимых ингредиентов для их приготовления.

Блюда подобраны таким образом, чтобы подходить большинству клиентов и даже детям. Для этого каждое из них многократно тестируется добровольцами. Для тех, кто страдает аллергическими реакциями, доступен выбор специальных комплектов, не содержащих лактозы.

Стоимость недельной подписки составляет 750 крон. В эту цену входят рецепты и компоненты на пять дней недели для семьи из четырех человек.

Сомневающиеся могут приобрести тестовые наборы, включающие ингредиенты для приготовления одного ужина.

Рис. 33. Карточка для стартапа № 2 «Подписка на комплексные ужины»

НОВЫЙ СПОСОБ ПРОКАТА АВТОМОБИЛЯ

Казалось бы, в вопросе проката автомобилей сложно придумать что-то новое, однако создатели идеи стартапа из Америки заметили, что на парковках крупных аэропортов еженедельно простаивают сотни тысяч машин, в то время как их владельцы находятся в отпуске или командировке. Логично предположить, что автолюбители предпочитали бы сэкономить на ежедневной оплате парковочного места, однако, авторы проекта пошли дальше и предложили им вознаграждение в размере 10 долларов за каждый день проката. Для тех, кто желает воспользоваться автомобилем, цена составляет уже 15 долларов в день, однако, часть прибыли компании расходуют на мойку и заправку машины.

Идея этого перспективного проекта малого бизнеса достаточно проста: перед вылетом владелец связывается с представителем FLIGHTCAR и передает ему автомобиль, указывая дату своего возвращения. Машина помещается на стоянку возле аэропорта, откуда любое пребывающий пассажир может забрать ее и пользоваться в течение указанного срока. По возвращении владелец находит автомобиль на той же стоянке и получает свое вознаграждение.

Рис. 34. Карточка для стартапа № 3 «Новый способ проката автомобиля»

СЕРВИС ПОИСКА НАСТАВНИКОВ

Как познакомить опытных руководителей, желающих стать наставниками, и молодых предпринимателей, нуждающихся в помощи?

Ответ на этот вопрос дает нью-йоркский бизнес-проект с минимальными затратами EVERWISE, позволяющий подбирать бизнес-тренера для отдельных лиц и целых команд. В роли учителей при этом могут выступать известные директора и топ-менеджеры, представители крупных корпораций.

Стартап интересен обеим сторонам: начинающие предприниматели получают бесценный опыт, а опытные бизнесмены – коллектив, состоящий из молодых, активных и амбициозных сотрудников. Кроме того, пользователям EVERWISE предоставляются советы и рекомендации о самообразовании, списки книг, видеоматериалы и учебных пособий, изучение которых окажется весьма полезным.

Сервис также предусматривает систему контроля личного развития, механизм постановки целей и отслеживания процесса их достижения.

Рис. 35. Карточка для стартапа № 4 «Сервис поиска наставников»

ПРОЕКТ «ВОТ-ВОТ»

Разработку онлайн-сервисов можно отнести к числу самых доступных проектов малого бизнеса с малыми вложениями. Знаний в области программирования и дизайна вполне достаточно, чтобы разработать достойный и популярный продукт: таким путем пошли московские авторы стартапа «WHAT-WHAT», создавшие приложение для решения проблемы общения отцов и детей.

Известно, что зависимость от гаджетов характерны для современных подростков. Родители в немалой степени способствует развитию этого увлечения, когда в попытке занять ребенка вручают ему очередное электронное «развлечение» и забывают о своих прямых обязанностях. С помощью приложения разработчики надеются изменить существующую тенденцию и дважды в неделю рассылают своим клиентам новые задачи, направленные на развивающее общение с детьми. Акцент делается на обучение ребенка творческому мышлению, умению мечтать, рассуждать логически. Рассчитанное на мальчиков и девочек 6-12 лет приложение доступно для загрузки бесплатно, однако, дополнительные советы распространяются на основе платной подписки.

Рис. 36. Карточка для стартапа № 5 «Проект "Вот-Вот"»

ДИЗАЙНЕРСКОЕ РЕЗЮМЕ

Сложно найти работодателя, который при поиске сотрудника на вакантное место не требовал бы от кандидатов резюме. Тем не менее кадровые работники отмечают, что все соискатели предоставляют скучные шаблонные бланки и стандартные тексты, не привлекающие внимания.

В результате был создан сервис LOFTRESUMES – оригинальный бизнес-проект для начинающих, позволяющие за 99 долларов выбрать оригинальный и запоминающийся внешний вид своего резюме на основе заранее подготовленных макетов. Переработка текста, добавление страниц, авторский уникальный дизайн и срочность выполнения заказа оплачиваются дополнительно, но в результате клиент получает электронный документ, который может распечатать или же сразу переслать работодателю. Хотя такая идея стартапа без вложений не является принципиально новым подходом к составлению резюме – именно оригинальность дизайнерского оформления привлекла к проекту внимание уже нескольких тысяч пользователей

Рис. 37. Карточка для стартапа № 6 «Дизайнерское резюме»

БИЗНЕС НА ЖАЛОБАХ

Недостаток времени, неконфликтный характер или незнание тонкостей бюрократического языка. Между тем, каждый хотя бы раз попадал в ситуации, когда хамство обслуживающего персонала, некачественное исполнение должностных обязанностей или мошенничество управляющих компаний приводило к ущербу не только моральному, но и материальному.

Чтобы помочь людям защитить свои права, создатели австралийского стартапа с минимальными вложениями 2019 года предложили пользователям свои услуги в правильном оформлении претензий и передачи их в соответствующие инстанции.

Огромный опыт, настойчивость и профессионализм авторов этого бизнес-проекта с минимальными вложениями для начинающих позволяют им выигрывать почти безнадежные дела: однажды они вернули в бюджет одной семейной пары более восьмидесяти тысяч долларов.

Такая уверенность в успехе позволяет основателям стартапа взимать плату с клиентов только в случае положительного результата.

Рис. 38. Карточка для стартапа № 7 «Бизнес на жалобах»

ЗНАКОМСТВО ТУРИСТОВ С МЕСТНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ

Иметь местных знакомых, которые помогут организовать досуг, покажут достопримечательности и посвятят в тонкости местного менталитета.

Несмотря на то, что создатели белорусского проекта MEETNGREETME ориентируются преимущественно на столицы, это идея для стартапа в маленьком городе при наличии интересных мест и памятников архитектуры может оказаться не менее популярной. Схема достаточно проста: иностранный путешественник с помощью сервиса находит местного жителя, согласного за определенную сумму оказывать услуги гида. Особенно ценятся нестандартные программы – не посещение музеев и театров, а баня, поход за грибами, возможность прожить пару дней в сельской глубинке. Идея такого бизнес-проекта для маленького города не нова, однако раньше услуги персонального помощника были доступны только обеспеченным клиентам. Авторы же ставят своей целью не иметь внушительный бюджет, а доступность и популяризацию родного края.

Рис. 39. Карточка для стартапа № 8 «Знакомство туристов с местными жителями»

ОВОЩИ С СОБСТВЕННОГО ОГОРОДА

Идеи перенесение игры вроде «Веселой фермы» в реальную жизнь высказывались неоднократно, однако именно итальянцы впервые реализовали подобный бизнес-проект в сельском хозяйстве, назвав его LE VERDURE DEL MIO ORTO («овощи с моей грядки»). Идея проекта заключена в следующем: пользователь сервиса выбирает на сайте виртуальный участок и засаживает его фруктами и овощами из предложенного списка. Все его действия повторяются на настоящем огороде, расположенном на одной из ферм северной Италии. После оплаты аренды (16-32 евро в неделю, в зависимости от площади) грядки обрабатывают по всем правилам профессиональные фермеры. По мере созревания овощи и фрукты доставляются домой и арендатору. Этот стартап для маленького города или сельской местности получил множество положительных отзывов: пользователей привлекает не только похожий на игру процесс, но и возможность получить собственные экологически чистые продукты, отличающиеся от предлагаемых в супермаркетах овощей, обработанных всевозможными химикатами.

Рис. 40. Карточка для стартапа № 9 «Овощи с собственного огорода»

БЕСКОНЕЧНАЯ ФЛЕШКА

У каждого активного пользователя интернета со временем скапливается огромное количество материалов, документов, игр, видеороликов и фотографий. Разумеется, и можно хранить на компьютере, но носить с собой повсюду ноутбук или винчестер не всегда удобно. Поэтому в качестве практического и компактного хранилища информации широко используются флеш-карты или флеш-накопители, но и они не лишены недостатков в виде ограниченного объема и недостаточной защищенности данных.

В попытке решить эти проблемы самарские стартаперы сконструировали «бесконечную флешку» FLASHSAFE, через которую информация загружается в анонимное и зашифрованное облачное хранилище. Сама «бесконечная флешка» при этом имеет программное обеспечение, позволяющее получить доступ к данным с любого устройства. Фактически – это своеобразный ключ, заменяющий собой средство авторизации на сервисе. Даже в отсутствие доступа к интернету устройство позволяет хранить до 8ГБ информации, а при наличии подключения к сети объем данных практически неограничен.

Рис. 41. Карточка для стартапа № 10 «Бесконечная флешка»

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

*Люди никогда не обнаруживали большего остроумия,
чем в изобретении игры.*

Готфрид Лейбниц

В настоящем пособии, благодаря представленному в нем материалу, сделана попытка найти ответы на основополагающие вопросы любого практикующего педагога: «Как привить студентам интерес к обучению экономических дисциплин? Как активизировать познавательную деятельность студентов? Как сделать учебный процесс наиболее результативным и практикоориентированным?».

Для эффективного разрешения представленных проблем предлагается использовать особую методику обучения, адаптированную под преподавание экономических дисциплин – настольные экономические игры.

Пособие «Настольные экономические игры» включает подробное описание 11 настольных игр: игра «Стратегия успеха» (Е.В. Евплова), игра «Сам себе бизнесмен» (И.Е. Долганова, Ю.В. Коновалова), игра «Акционер» (Е.В. Атнакина), игра «Мафия в один шаг» (О.Р. Кинжагулова), игра «Выживание бизнеса» (О.Р. Кинжагулова), игра «Мафия организаций» (О.Р. Кинжагулова), игра «Урожай» (А.С. Левинская, К.А. Елышева), игра «Предприниматель» (А.В. Ахметзянова), игра «Я – инвестор» (Э.Р. Резепин).

Материал пособия содержит указание на авторство, ключевые понятия игры, темы, на усвоение/закрепление/проверку знаний которых рассчитана игра, цель каждой игры, описание правил игры, указание на ограничение по возрасту, продолжительность игры, фотография/макет игрового поля, перечисление атрибутов игры (фишки, карточки, кубики и т.д.), шаблоны раздаточных материалов к игре, советы ведущему и участникам игры и многое другое.

В пособии представлен также список литературы, в котором перечислены источники, используемые для разработки игр, представленных в настоящем пособии.

Издание может быть полезно для педагогов экономических дисциплин организаций среднего профессионального и высшего образования, учреждений дополнительного образования, игротехников, игромастеров, бизнес-тренеров, а также студентов, проходящих педагогическую практику.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Евлова, Е.В. Методика преподавания экономических дисциплин: учебно-методическое пособие / Е.В. Евлова, И.И. Тубер. – Челябинск: Южно-Уральский государственный технический колледж, 2015. – 108 с.

2. Евлова, Е.В. Методика профессионального обучения: учебно-методическое пособие / Е.В. Евлова, Е.В. Гнатышина, И.И. Тубер. – Челябинск, 2015. – 159 с. – ISBN: 978-5-91283-639-8.

3. Евлова, Е.В. Дидактика профессионального образования: специфика преподавания юридических дисциплин в системе СПО: учебно-методическое пособие / Е.В. Евлова, В.Р. Якупов. – Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2018. – 87 с. – ISBN: 5-93162-053-4.

4. Тюнин, А.И. Методика преподавания экономики (настольные экономические игры): учебное пособие / И.А. Тюнин. – Челябинск: Библиотека А. Миллера, 2018. – 160 с. – ISBN: 978-5-93162-059-6.

5. Чередникова, М.В. Методика преподавания правовых дисциплин: учебно-методическое пособие / М.В. Чередникова, Е.В. Евлова, Е.В. Гнатышина. – Челябинск: Цицеро, 2016. – 149 с. – ISBN: 978-5-91283-763-0.

Приложение

Карточки для ведущего игры «После выпуска»

<p>Вы получили наследство и решили открыть свой бизнес (+ 300 000 руб.) (+ 10 к здоровью)</p>	<p>Вам помогли открыть свое дело родителям (+ 250 000 руб.) (+ 5 к здоровью)</p>	<p>Вы берете кредит/долг на открытие своего дела (+ 200 000 руб.) (- 5 от здоровья)</p>	<p>Вы выходите замуж/женитесь (+ 50 000 руб.) (+ 13 к здоровью)</p>
<p>У вас рождается ребенок, и вы выходите замуж/женитесь (- 50 000 руб.) (- 5 от здоровья)</p>	<p>Вы решили получить второе высшее образование (- 100 000 руб.) (- 5 от здоровья)</p>	<p>Вы пошли на курсы/тренинги/другое (- 50 000 руб.) (+ 5 к здоровью)</p>	<p>Вы уехали в другую страну путешествовать/изучать язык (- 400 000 руб.) (+ 15 к здоровью)</p>
<p>Вы устроились на работу через связи (+ 200 000 руб.) (+ 7 к здоровью)</p>	<p>Вы самостоятельно устроились на работу учителем/экономистом (+ 250 000 руб.) (- 7 от здоровья)</p>	<p>Вы устроились на работу уборщицей/кассиром в «Пятерочку»/грузчиком (+ 120 000 руб.) (- 7 от здоровья)</p>	<p>Вы не можете найти работу и находитесь на иждивении у родителей (- 100 000 руб.) (- 10 от здоровья)</p>
<p>Вы заболели и проходите лечение (- 60 000 руб.) (- 30 от здоровья)</p>	<p>Вы стали алкозависимым и проходите лечение (- 150 000 руб.) (- 50 от здоровья)</p>	<p>Вы находитесь в послелучебной депрессии и посещаете психолога (- 120 000 руб.) (- 35 от здоровья)</p>	<p>Вы сели в тюрьму (- 100 000 руб.) (- 40 от здоровья)</p>

<p>Вы ушли в армию (- 10 000 руб.) (- 5 от здоровья)</p>	<p>Вы выиграли в лотерею и уехали путешествовать (+ 250 000 руб.) (+ 20 к здоровью)</p>	<p>Вы нашли подработку (+ 120 000 руб.) (- 7 от здоровья)</p>	<p>У вас обнаружился родственник миллионер и передал часть своего бизнеса (+ 500 000 руб.) (+ 12 к здоровью)</p>
<p>У вас родился ребенок (- 50 000 руб.) (- 2 от здоровья)</p>	<p>Вас повысили на работе/вы нашли работу (+ 100 000 руб.) (+ 6 к здоровью)</p>	<p>Вы вышли замуж за иностранца (+ 400 000 руб.) (+ 17 к здоровью)</p>	<p>Вы выиграли грант на поддержку малого бизнеса (+ 70 000 руб.) (+ 6 к здоровью)</p>
<p>Вас уволили с работы/вы не нашли работу (- 120 000 руб.) (- 20 от здоровья)</p>	<p>Вы заболели/продолжаете болеть (- 60 000 руб.) (- 30 от здоровья)</p>	<p>Вы развелись/так и не создали семью (- 30 000 руб.) (- 10 от здоровья)</p>	<p>Вы бросили образование/курсы/тренинги (- 80 000 руб.) (- 10 от здоровья)</p>
<p>Ваши родственники заболели, и вы ухаживаете за ними (- 40 000 руб.) (- 8 от здоровья)</p>	<p>Вы стали банкротом и потеряли сбережения (- все ваши накопления) (- 22 от здоровья)</p>	<p>У вас родился ребенок (- 50 000 руб.) (- 2 от здоровья)</p>	<p>Вы пошли на курсы/тренинги/другое (- 50 000 руб.) (+ 5 к здоровью)</p>

<p>Вы открыли свой бизнес/расширили его (+ 170 000 руб.) (+ 15 к здоровью)</p>	<p>Вы полетели на Сейшельские острова отдыхать (- 200 000 руб.) (+ 25 к здоровью)</p>	<p>Вы прошли кастинг в кино/сериал (+ 200 000 руб.) (+ 9 к здоровью)</p>	<p>Вы разработали свое мобильное приложение (+ 350 000 руб.) (+ 18 к здоровью)</p>
<p>Вы нашли работу/перешли на работу в престижную фирму (+ 400 000 руб.) (+ 11 к здоровью)</p>	<p>Вам повысили зарплату на 10 % (+ 10 % от текущего заработка) (+ 10 к здоровью)</p>	<p>В стране начался кризис (- 50 % от вашего текущего дохода) (- 17 от здоровья)</p>	<p>Инфляция в стране резко увеличилась (- 20 % от вашего текущего дохода) (- 8 от здоровья)</p>
<p>Вам понизили зарплату на 10 % (- 10 % от текущего заработка) (- 10 от здоровья)</p>	<p>Вы стали банкротом и потеряли сбережения (- все ваши сбережения) (- 22 от здоровья)</p>	<p>Вас ограбили (- 30 % от ваших сбережений) (- 14 от здоровья)</p>	<p>Вас укусила собака, и вы заболели бешенством (- 90 000 руб.) (- 28 от здоровья)</p>
<p>У вас сломался автомобиль и ему необходим дорогостоящий ремонт (- 60 000 руб.) (- 12 от здоровья)</p>	<p>Вас повысили в должности (+ 10 % от текущего заработка) (+ 7 к здоровью)</p>	<p>Вы получили премию (+ 30 000 руб.) (+ 3 к здоровью)</p>	<p>Вы нашли редкую монету и продали ее (+ 100 000 руб.) (+ 4 к здоровью)</p>

<p>В ваш бизнес вложился инвестор (+ 110 000 руб.) (+ 3 к здоровью)</p>	<p>Вы продали имущество (+ 360 000 руб.) (+ 2 к здоровью)</p>	<p>Вы взяли ребенка из детского дома (- 50 000 руб.) (- 2 от здоровья)</p>	<p>Вы вышли замуж/женились (+ 70 000 руб.) (+ 13 к здоровью)</p>
<p>Вы пошли на курсы серфинга/сноуборда (- 350 000 руб.) (+ 14 к здоровью)</p>	<p>Вы взяли ипотеку (- 1 000 000 руб.) (- 6 от здоровья)</p>	<p>У вас взяли деньги в долг (- 50 000 руб.) (- 1 от здоровья)</p>	<p>У вас сломалась микроволновая печь (- 20 000 руб.) (- 3 от здоровья)</p>
<p>Вы решили сделать капитальный ремонт в квартире (- 400 000 руб.) (- 5 от здоровья)</p>	<p>Вас укусил клещ (- 30 000 руб.) (- 15 от здоровья)</p>	<p>У вас нашли наркотики, и вы сели в тюрьму (- 410 000 руб.) (- 42 от здоровья)</p>	<p>Вам вернули долг (+ 100 000 руб.) (+ 3 к здоровью)</p>
<p>Троюродная тетьа подарила вам комнату в коммуналке (+ 110 000 руб.) (+ 3 к здоровью)</p>	<p>Вас повысили в должности (+ 10 % от вашего текущего заработка) (+ 7 к здоровью)</p>	<p>Вы заработали на фондовом рынке (+ 100 000 руб.) (+ 8 к здоровью)</p>	<p>Вы выиграли в казино (+ 110 000 руб.) (+ 3 к здоровью)</p>

<p>Вы купили автомобиль (- 180 000 руб.) (+ 12 к здоровью)</p>	<p>У вас родился ребенок (- 50 000 руб.) (- 2 от здоровья)</p>	<p>Вам выписали штраф (- 60 000 руб.) (- 9 от здоровья)</p>	<p>Вы попали в ДТП (- 120 000 руб.) (- 19 от здоровья)</p>
<p>Вам сделали операцию (- 30 000 руб.) (- 15 от здоровья)</p>	<p>Вас затопили соседи (- 15 000 руб.) (- 8 от здоровья)</p>	<p>У вас сломался холодильник (- 60 000 руб.) (- 4 от здоровья)</p>	<p>Вы выплатили кредит (- 100 000 руб.) (+ 3 к здоровью)</p>
<p>Вы потеряли телефон (- 30 000 руб.) (- 5 от здоровья)</p>			

Учебное издание

Евлова Екатерина Викторовна
Кинжагулова Олеся Руслановна

НАСТОЛЬНЫЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ИГРЫ
УЧЕБНО-ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

ISBN 978-5-907210-90-5

Работа рекомендована РИС ЮУрГГПУ
Протокол №19, 2020

Издательство ЮУрГГПУ
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69

Редактор Е.М. Сапегина
Технический редактор Н.А. Усова

Подписано в печать 04.02.2020
Формат 60*84 1/16. Объем 2 уч.-изд. л. (6 усл. п. л.)
Тираж 100 экз. Заказ №

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии ЮУрГГПУ
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69