

ИГРОВОЙ ИНТЕНСИВ «НАКОПИ НА МЕЧТУ»

РЕКВИЗИТ:

№ набора	№ лотка	Что из лотка используется в игре
3		Планшет ведущего «Цели игроков»
3		Планшет игроков «Накопления»
3	5	Карточки целей
3	5	Карточки-напоминалки недель 1-12 (набор для каждого игрока)
3	Голубой мешочек	Кубик D24 6 кубиков D6 каждому Игроку
3	11	Колода карточек «Работа»
3	11	Колода карточек «Потребности»
3	сундучок	Игровые деньги



Легенда:

Перед тем как перейти к более серьезным финансовым играм, каждый из вас попробует управлять собственным доходами и расходами, что на финансовом языке называется «планирование бюджета». Ваша задача – проверить, сможете ли вы достигнуть поставленной финансовой цели. Вы будете работать. При этом помните, что любая работа требует свободного времени.

Цель игры: Поставить краткосрочную цель на 3 месяца (12 недель) и выполнить ее.

ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО:

Каждый Игрок играет за себя. Игра продолжается 12 ходов (12 недель).

У каждого Игрока есть постоянный доход – Карманные деньги – по 500 фиников в неделю, что выдает ведущий. Каждый Игрок в свой ход с помощью 3х кубиков D6 определяет свободное время на неделю и, исходя из результатов, планирует свои действия.

Задача Игрока - достичь личной финансовой цели (накопить деньги на мечту).

Карточки целей:

Купить новый телефон 15 000 ₽	Купить игровую приставку 30 000 ₽	Купить собаку 20 000 ₽
...		

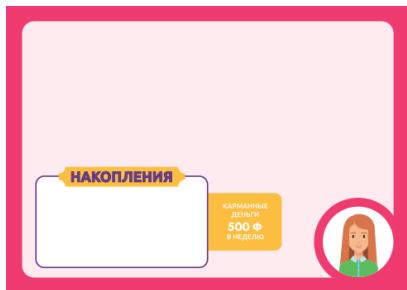
Игрок выбирает свою краткосрочную цель из предложенных вариантов.

Планшет Ведущего.



На планшете Ведущего расположено 6 ячеек для целей каждого Игрока. После того как Игрок выбрал свою цель, он размещает карточку цели в своей ячейке.

Планшет Игрока.



На планшет игрок выкладывает карточки постоянной и разовой работы и фиксирует время получения зарплаты с помощью карточки-напоминалки недель.

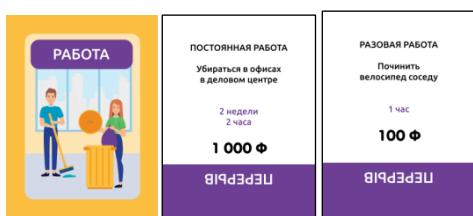
Каждый ход игрок получает от Ведущего Карманные деньги – 500 фиников.

Все накопленные деньги он кладет в ячейку «Накопления».

Карточки-напоминалки недель (1-12) – под цвет планшета игрока.



Карточки «Работа»



Карточки «Работа» бывают двух видов: постоянная работа (продолжительность от 2 до 6 недель) и разовая работа (1 неделя для всех карточек).

Карточки содержат в себе информацию о характере работы, времени (в часах) и оплате за работу.

Заработную плату за постоянную работу Игрок получает по истечении времени (например, через 3 недели).

Карточки «Работа» имеют два положения:

- рабочее (когда Игрок работает);

- ПЕРЕРЫВ (Когда у игрока нет времени на выполнение данной работы, но он не хочет от нее отказываться и делает перерыв. При этом количество рабочих недель (ходов) увеличивается на количество недель перерыва.)

Карточки «Потребности»:



Карточки, включающие в себя расходы (желательные и обязательные).

Каждый ход Ведущий выдает Игроку карточку «Потребности», и тот определяет вид расходов (обязательные/желательные), оплачивает или отказывается от них (отказаться можно только от желательных расходов).

1 ход = 1 неделя. Ведущий самостоятельно следит за порядком ходов, постоянно объявляя номер недели. Ведущий фиксирует номер недели с помощью кубика D24.

Ходы делаются Игроками по очереди.

Каждый ход ведущий:

1. Переворачивает кубик D24 на номер недели (начинает с 1)
2. Выдает карманные деньги игрокам
3. Выдает зарплату
4. Выдает карточки «Работа» Игрокам
5. Выдает карточку «Потребности»
6. Принимает оплату за «Потребности»

В начале хода каждый игрок бросает 3 кубика D6 и считает сумму свободных часов на текущей неделе.

В первый ход Игрок получает от Ведущего на руки 4 Карточки «Работа», выбирает работу. Игрок может отказаться от работы, отдав карточку ведущему, взять работу или поставить ее на «Перерыв».

Одновременно Игрок не может иметь на руках больше 4-х карточек «Работа», независимо от количества свободных часов на неделе и временной рамки работы. Игрок производит расчеты: сколько денег он может зарабатывать в неделю с учетом возможных оплат за работу и доступных вариантов свободного времени.

Если у Игрока не хватает свободных часов для выполнения работы (например, пришла интересная Разовая работа), он может перевернуть карточку с Постоянной работой словом «Перерыв» вверх (не сдавая ее ведущему), освободив себе дополнительные часы. При этом карточка-напоминалка с неделями увеличивается на 1 (если в следующий ход работа

так же стоит на «Перерыве» - снова увеличивается на 1, и т.д.) Не использованные за ход карточки работ возвращаются Ведущему в соответствующую колоду и кладутся снизу.

На следующий ход Ведущий раздает каждому Игроку столько карточек, сколько у Игрока свободных ячеек «Работа» на планшете. Если все ячейки заняты, и Игрок не отказывается ни от одной из них - в этот ход карточки «Работа» Игроку не выдаются.

За один ход Игроки могут совершить действия:

- Определить количество свободных часов броском кубиков
- Взять работу
- Отказаться от работы
- Получить карманные деньги
- Получить зарплату
- Оплатить Потребности

Конец игры:

Игра заканчивается, когда прошло 12 ходов.



Ведущий подводит итоги: достижение целей каждым из игроков. Дает обратную связь о том, что можно было улучшить, чтобы достичь большего результата. Ведущий может провести разговор на тему баланса между рабочим и свободным временем, о важности отдыха, самоконтроля и т.д.

Все, кто достиг поставленной цели за 12 недель, получают то количество фиников, которое было указано в цели.

Результат записывается в таблицу достижений ученика в рабочей тетради.

ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ:

Ведущий (переворачивает кубик D24): Началась 10 неделя. Выдаю деньги на карманные расходы (выдает по 500 фиников). Выдаю зарплату за прошлую неделю (выдает деньги).

Ведущий: Определите свое свободное время на текущей неделе.

Каждый Игрок кидает по 3 кубика D6, считает количество свободных часов для работы (максимум 18).

Ведущий: Есть текущие предложения по работе на эту неделю (выдает карточки с Работой, если у Игроков есть место на планшете/предыдущая работа подошла к концу/Игрок отказался от работы).

Ведущий: Тебе предлагаю разовую работу (доставить пиццу за 100 фиников, работать 1 час) и постоянную работу (прибирать и чистить двор, по 8 часов, 3 недели, за 11 000 фиников).

(Игрок ставит «Перерыв» в случае, если времени на работу не хватает (необходимо учитывать постоянную работу, которая уже идет в процессе игры)).

Игрок 1: Откажусь от разовой работы, буду прибирать двор, но у меня только 12 часов выделено на работу на этой неделе. Я уже работаю помощником, осталась одна неделя. Поэтому ставлю на уборку двора пока «ПЕРЕРЫВ».

(Переворачивает карточку работы на «ПЕРЕРЫВ», меняет карточки-напоминалки у действующих работ.)

Ведущий: Хорошо.

...

Ведущий (к Игроку 2): У тебя 4 карточки с работой. Новое не выдаю. Не забывай менять карточку-напоминалку недели.

Игрок 2: Да, я поменял. На следующей неделе у меня большая зарплата...

Тяните карточки Потребностей.

Игрок 1: Меня пригласил друг на день рождения. Покупаю подарок за 50 фиников (отдает деньги ведущему).

Игрок 2: «Сходи с друзьями в кино: 150 фиников».

Ведущий: Это желательные расходы, верно? Тебе не обязательно тратить деньги на кино. Но с друзьями общаться тоже нужно. Что будешь делать?

Игрок 2: А-а, в школе «наобщался» – не пойду. Буду копить...

Рефлексия: финансовая цель, сбережения, накопления, осознанный выбор, потребности и желания, карманные деньги.