

Инструкция по проведению коллективной игры "Мои финансы"

Достоинствами турнира по игре "Мои финансы" являются: простота в организации, высокая увлекательность, возможность участия большого количества детей разного возраста и взрослых, независимо от спортивной, интеллектуальной и другой подготовки.

Шаг 1. Подготовка.

1. Готовится площадка (класс, актовый зал и пр.) и игровые места. Каждое игровое место представляет собой плотно сдвинутые по длинной стороне два обычных стола, вокруг которых расставляются стулья по числу участников (но не более 8 стульев за каждую пару столов). Игровые места располагаются на игровой площадке таким образом, чтобы дети, сидящие вокруг этих столов, имели возможность легко выйти из-за стола.
2. Количество игровых мест обусловлено количеством детей-участников из расчёта на каждые 8 детей – 1 игровое место.
3. На столах, согласно инструкции к игре "Мои финансы" (которая входит в комплект игры), раскладываются: игровое поле, фишки команд ставятся на позицию №1 – "Зарплата и премия". Перед каждой командой вокруг игрового поля кладутся "карты покупок", выбирается место для банкира и на стол перед ним (банкиром) кладутся деньги. Исключением являются товарные карточки, которые в коллективной игре (в отличие от настольной) находятся в начале игры в секторе "Магазин".
4. В специально отведённом месте организуется игровой сектор "Магазин", который представляет собой обычный стол с двумя стульями. "Магазин" желательно расположить на игровой площадке таким образом, чтобы он находился на одинаковом удалении от игровых мест (столов с игрой).
5. На стол "Магазина" кладётся коробка с товарными карточками из комплекта игры "Мои финансы".



Шаг 2. Инструктаж банкиров.

На роль банкиров подойдут ребята старше 14 лет.

Роль банкиров заключается в том, чтобы помогать игрокам: объяснять, как действовать на игровых позициях, выдавать деньги, продавать акции, забирать у игроков имущество, которое они утратили, подводить итог игры и обеспечивать за своим столом выполнение команд ведущего (например, останавливать игру, когда ведущий даёт команду "стоп - игра").

Инструктаж банкиров проводится за 30 минут до начала игры.

Банкиры должны усвоить алгоритм и правила игры, а для этого лучше всего, чтобы они поиграли 10-15 минут, руководствуясь инструкцией. Далее, ведущий знакомит их с правилами (согласно инструкции) и рассказывает нюансы действий на игровых позициях.

Особенно важно банкирам научиться пользоваться инструкцией и знать: где находятся правила, "действия на игровых позициях", а где описание игровых позиций, чтобы они (банкиры) при возникновении трудностей во время игры знали, в какой части инструкции искать ответы на свои вопросы.

Шаг 3. Формирование команд.

1. Все участники распределяются на команды по 2 человека.
2. Порядок формирования команд:

Если играют дети одного возраста:

1. Ведущий предлагает всем самостоятельно распределиться по двое. Тем, кто не смог найти команду, ведущий предлагает помощь. Если кому-то не хватило пары, ведущий присоединяет его (её) к какой-либо команде третьим игроком, а если игроки старше 10 лет предлагает играть самостоятельно (т.е. команда из 1-го человека).

Если играют разновозрастные дети;

Ведущий:

- а). Определяет общее количество игроков (считает). Например, получилось 24 игрока.
- б). Получившееся количество делит на 2, таким образом, выясняется общее количество команд, которые будут играть. Например, получилось 12 команд.
- в). Всех ребят распределяет на 2 группы по 12 человек, при этом в первую группу должны войти самые старшие ребята, а во вторую младшие. Таким образом, получилось две группы – группа старших ребят и группа младших.
- г). Ведущий объявляет, что группа старших ребят - это капитаны, а младших - помощники.
- д). Капитаны (в нашем примере их 12) выстраиваются в линию, желательно, чтобы самым первым стоял самый старший, за ним ровесник

или помладше и так далее, и в самом конце должен стоять самый младший среди капитанов игрок.

е). После того как капитаны заняли свои места, ведущий предлагает им по порядку, начиная с последнего (самого младшего капитана), выбрать себе помощника из группы младших игроков (помощников). При этом ведущий по очереди, начиная с последнего (самого младшего капитана), подходит к капитанам, стоящим в шеренге, и даёт ему команду выбрать себе помощника. При этом следующий капитан начинает выбирать себе помощника только после того, как предыдущий капитан стал на своё место вместе с выбранным помощником.

Цель распределения - сформировать более или менее равносильные команды, когда самые слабые (самые младшие) игроки в команде вместе с более сильными (старшими) игроками.

Команды рассаживаются за столы, по 4 команды за стол (по 8 человек). Игроки одной команды должны сидеть рядом и у них на двоих одна "карта покупок".

Шаг 4. Игра.

1. Когда команды заняли свои места, ведущий рассказывает о целях и основных условиях игры и даёт распоряжение о начале турнира.
2. Чтобы купить товары, игроки должны ходить в магазин. При этом в магазин отправляется только один из членов команды, второй остаётся за игровым столом.
3. Постепенно, приблизительно через каждые 5-7 минут, игра приостанавливается и ведущий рассказывает о новых правилах и условиях игры, постепенно усложняя её:

Усложнение 1: "Вложения в акции".

Игроки могут покупать акции только во время своего хода, деньги за них сдаются в кассу. Акциями можно расплачиваться при покупке товара и при погашении убытка. Игрок, по своему желанию, может продать акции (вернуть их в кассу), при этом он получает деньги в соотношении 1:1 (т.е. за каждую возвращённую акцию получает 3000 р.). Игроки, имеющие акции, получают доход на позициях №9 и №20 "Рост курса акций". Акции можно потерять на поз. №16 "Падение курса акций"

Усложнение 2: "Получение диплома об образовании".

Чтобы получить диплом, надо заплатить 10 000 р. (можно заплатить деньгами и акциями в соотношении 1:1, товары засчитываются за полцены). Игроки, имеющие диплом об образовании, на поз.1 – "Премия", поз.3 – "Дополнительный заработок" и на поз. 6 – "Повышение по службе" получают больше на 5 000 руб., и зарплата у них на 2 000 р. больше (при прохождении мимо поз. "Зарплата и премия", получают не 3 000, а 5 000 р. Диплом не утрачивается на протяжении всей игры. Вернуть, продать другому участнику игры или обменять диплом, нельзя.

Усложнение 3: "Уплата налогов".

1. Игрок, получивший доход больше 5 000р., должен заплатить налог 1000 р.
2. Если игрок забыл заплатить налог, другие участники игры могут потребовать, чтобы он заплатил налог 1000 р. и штраф в размере 3000 р.

Усложнение 4: "Использование карточек "Инспектор".

За карточку "Инспектор" надо заплатить 5 000 р. Владелец этой карточки может по своему желанию в 2 раза уменьшить доход любого из игроков. Например, если игрок на поз. "Рост курса акций" заработал 30 000р., инспектор может уменьшить этот доход до 15 000 р. После использования карточка "Инспектор" утрачивается (возвращается банкиру).

ВНИМАНИЕ: Игру с усложнениями имеет смысл проводить, только если играют ребята от 10 лет и старше. Для детей до 10 лет вполне достаточно игры 1-го уровня без акций и других усложнений.

4. Приблизительно через 30 минут после начала игры, ведущий останавливает игру и просит всех подойти к нему. Когда все соберутся, ведущий проводит небольшую беседу (10-15 минут). Цель беседы в том, чтобы участники во время мероприятия не только увлекательно провели время, но и узнали что-то полезное и нужное.
5. Через 1 час 20 минут мероприятие заканчивается.
6. Подводятся итоги - за каждым столом побеждает одна пара. Таким образом, появляется несколько пар победителей, которых ведущий записывает в специальный бланк.

Команды-победительницы получают поздравления, грамоты и призы.

Работа «Магазина»:



Шаг 4. Финал.

Команды - победительницы отборочных игр выходят в финал.

По итогам финальной игры определяются команды, которые займут 3 призовых места.

Все победители финала получают награды и призы. Все участники финала получают подарки.

Дополнительно:

1. Если какая-либо из команд закроет все ячейки своей "карты покупок" до окончания времени игры, ведущий должен выдать этой команде вторую "карту покупок", или разрешить купленные товары складывать рядом со своей картой покупок (в этом случае игроки могут покупать любые товары). И команда должна продолжить игру.
2. Желательно для создания тёплой атмосферы, чтобы во время игры звучала хорошая ритмичная музыка.