

# Инструкция по проведению коллективной игры "Мои финансы"

В коллективной игре «Мои финансы» могут принять участие до 40 детей разного (или одного) возраста.

*Азарт, увлекательность и драйв, а также возможность тесного общения со сверстниками в остром состязательном процессе делают игру прекрасным средством организации коллективного досуга. Особенно надо отметить, что с большим увлечением вместе играют и решают игровые задачи, как дети младшего школьного возраста, так и подростки, и старшие ребята.*

**Педагоги и родители отметили ряд достоинств игры «Вектор успеха»:**

- Высокая увлекательность для детей разного возраста от 7 до 18 лет.
- Участвовать могут все – мальчики и девочки, независимо от спортивной и интеллектуальной подготовки.
- Игра предоставляет возможность проявить организаторские и коммуникативные способности. Прививает навыки работы в команде.
- Игра моделирующая, она отражает экономическую составляющую жизни и прививает социально-экономические навыки.
- Игра проходит на высоком эмоциональном уровне и позволяет участникам зарядиться положительной энергией, сбросить психическое напряжение, восполнить нехватку общения и активных действий.
- Для старшеклассников это настоящий тренинг, который позволяет проявить лидерские и организаторские качества, осознать необходимость личной социально-экономической активности для достижения успеха в жизни.
- Воспитательное значение игры в том, что она наглядно показывает, что для достижения личного экономического успеха необходимы высокая социально-экономическая активность и организованность.

## **Видео с мероприятий:**

<https://youtu.be/aP7Eu54xz7I>

<https://youtu.be/XzFGoNKwYqY>

<https://youtu.be/OPkjpM4jgyI>

Убеждены, что наша игра завоеует сердца ваших подопечных, и они смогут увлекательно и азартно провести время в общении со своими товарищами. Такое мероприятие станет незабываемым событием в жизни школы или оздоровительного лагеря.

Достоинствами культмассового мероприятия, основанного на игре "Мои финансы", являются: простота в организации, высокая увлекательность, возможность участия большого количества детей разного (или одного) возраста (от 7 лет) и взрослых.

## **Помещение и оборудование**

Для проведения коллективной игры «Мои финансы» с числом участников до 40 человек не требуется специального помещения, подойдёт обычный класс.

### **Понадобится:**

- Несколько комплектов игры (из расчёта 1 комплект на 8 участников), дополнительно 100 купюр по 1000 игровых рублей, карточки «Здоровье» — 30 шт., столы, стулья, большая коробка (приблизительно 30\*40\* 30 см.) или корзина для бумаг, микрофон и аудиосистема.
- Помощники ведущего: банкиры – по одному за каждый игровой стол, Завмаги – 2, Главврач – 1, Директор фирмы – 1, Ректор университета – 1, Инкассатор – 1. ВСЕГО: 6 – 8 человек от 9 лет и старше (от 4 класса и старше). В классах от 4 и старше роль помощников выполняют назначенные дети из этого же класса. Рекомендуется поблагодарить их за помощь после проведения мероприятия и вручить подарок или грамоту.

## **Подготовка**

### **1. Подготовка помещения.**

В помещении (классе, зале и пр.) организуются игровые сектора: игровые места, «Магазин», «Профилакторий», «Подработка» и «Университет» (см. схему расположения игровых секторов и игровых мест).

#### **Игровые места**

- Каждое игровое место представляет собой сдвинутые по длинной стороне два обычных стола (или один большой стол), вокруг которых расставляются стулья по числу участников (8 стульев за каждую пару столов + 1 стул для банкира). Игровые места располагаются на игровой площадке таким образом, чтобы дети, сидящие вокруг этих столов, имели возможность легко выйти из-за стола (см. фото №1).
- Количество игровых мест обусловлено количеством детей-участников из расчёта на каждые 8 детей – 1 игровое место.

#### **Комплекующие на игровых местах**

- На столах, согласно инструкции к игре "Мои финансы" (которая входит в комплект игры):
  - кладутся: игровое поле и фишки команд (ставятся на позицию №1 – "Зарплата и премия");
  - вокруг игрового поля кладутся "карты покупок";
  - выбирается место для банкира и на стол перед банкиром кладутся деньги и инструкция к игре. Исключением являются товарные карточки, которые в коллективной игре (в отличие от настольной) находятся в секторе "Магазин" (см. фото №2).

#### **Магазин**

- 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 (сдвоенных столов).
- На стол "Магазина" кладётся коробка с товарными карточками из нескольких комплектов игры "Мои финансы" (см. фото №3).
- В магазине располагаются Завмаг и его заместитель – помощники ведущего. Требование к Завмагу и заместителю – они должны быть от 9 лет.
- В магазин приходят игроки для того, чтобы на свои деньги «купить» нужные товары.

## **Дополнительные игровые сектора: «Профилакторий», «Подработка» и «Университет»**

В свободных местах помещения организуется 3 дополнительных игровых сектора: «Профилакторий», «Подработка» и «Университет».

**Сектор «Профилакторий»** представляет собой стол, за которым располагается помощник ведущего — Главврач профилактория. Стол должен быть расположен таким образом, чтобы к нему могли свободно подходить участники турнира по очереди. Также надо, чтобы было предусмотрено место для очереди. Требование к Главврачу — он должен быть от 9 лет. На столе Главврача должна лежать стопка карточек «Здоровье».

**Сектор «Подработка»** представляет собой стол, за которым располагается помощник ведущего — «Директор фирмы». Стол должен быть расположен таким образом, чтобы к нему могли свободно подходить участники турнира по очереди. Рядом со столом должен стоять стул, а приблизительно на расстоянии 3-4 метров от стула надо поставить коробку или корзину для бумаг. Также надо, чтобы было предусмотрено место для очереди. Требование к Директору — он должен быть от 9 лет. На столе Директора должны лежать 3 «снежка», сделанные из стандартных листов бумаги (нужно смять бумагу, чтобы она приняла форму снежка), и пачка с купюрами по 1000 р.

**Сектор «Университет»** представляет собой стол. Стол должен быть расположен таким образом, чтобы к нему могли свободно подходить участники турнира по очереди. Также надо, чтобы было предусмотрено место для очереди. В университете располагается помощник ведущего — Ректор. Желательно, чтобы роль Ректора выполнял педагог или кто-то из старших ребят. На столе Ректора должны лежать стопка карточек «Диплом» и лист с подборкой вопросов для экзаменов.

## **Инструктажи помощников**

### **Инструктажи помощников проводятся перед началом игры**

#### **Инструктаж Банкиров**

На роль банкиров подойдут ребята от 9 лет и старше или взрослые. Необходимо, чтобы банкир умел играть в «Мои финансы».

Роль банкиров заключается в том, чтобы помогать игрокам: выдавать деньги, 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 10 минут до начала игры.

Особенно важно банкирам уметь пользоваться инструкцией и знать, где находятся правила и действия на игровых позициях, чтобы они (банкиры) при возникновении трудностей во время игры знали, в какой части инструкции искать ответы на возникающие вопросы.

#### **Инструктаж Завмагов**

На роль Завмагов подойдут ребята от 9 лет и старше или взрослые. Роль Завмагов заключается в том, чтобы «торговать» — продавать товары и акции.

Завмаги должны тщательно пересчитывать деньги, полученные от игроков, и выдавать товары в соответствии с пожеланием игроков и полученными суммами денег.

Если игра ведётся по правилам 2-го уровня, то магазин также продаёт и акции. При желании игрока вернуть акции в магазин Завмаги выплачивают ему полную их стоимость (по 3000 р. за акцию).

Если игроки хотят вернуть в магазин товары, то в соответствии с правилами они получают только половину стоимости возвращённого товара.

Завмаг должен по желанию игроков обменивать несколько товаров меньшей стоимости на товар большей стоимости, в т.ч. и с доплатой деньгами.

Если прозвучит команда «СТОП-ИГРА», Завмаги должны немедленно прекратить «торговлю» и предложить игрокам занять свои места.

Инструктаж Завмагов проводится за 10 минут до начала игры.

### **Инструктаж Главврача**

На роль Главврача подойдут ребята от 9 лет. Роль Главврача заключается в том, чтобы давать задание подошедшим к нему игрокам (поприседать, попрыгать, поднимать руки и т.д.) и выполнившим задание выдавать карточки «Здоровье».

Если прозвучит команда «СТОП-ИГРА», Главврач должен немедленно прекратить «приём пациентов» и предложить игрокам занять свои места.

### **Инструктаж Директора**

На роль Директора подойдут ребята от 9 лет. Роль Директора заключается в том, чтобы давать задание подошедшим к нему игрокам и выполнившим задание выдавать зарплату. Предлагается такой вариант: директор выдаёт игроку, желающему подработать, 3 «снежка», сделанных смятием стандартных листов бумаги. Задание заключается в том, что игрок должен попасть, сидя на стуле возле Директора, в корзину, расположенную на расстоянии 3 – 4 метров. За каждое попадание в корзину Директор «выплачивает» игроку по 3000 р. Деньги выдаются только после того, как игрок, выполнявший задание, соберёт использованные «снежки» и положит их на стол Директора.

Если прозвучит команда «СТОП-ИГРА», Директор должен немедленно прекратить «торговлю» и предложить игрокам занять свои места.

### **Инструктаж Инкассатора**

На роль Инкассатора подойдут ребята от 9 лет. Роль Инкассатора заключается в том, чтобы забирать деньги, накапливающиеся у Завмагов и Главврача, и передавать их Банкирам и Директору, а также забирать карточки «Здоровье» у Банкиров и передавать их Главврачу. Инкассатор должен следить, чтобы у Банкиров и Директора всегда было достаточное количество денег, а у Главврача всегда был запас карточек «Здоровье».

## **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, получится 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 просит их выбрать себе помощника. При этом следующий капитан начинает выбирать себе помощника только после того, как предыдущий капитан вернулся на своё место вместе с выбранным помощником.

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

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

Если число участников нечётное, то одного игрока можно направить в качестве помощника в любой из дополнительных секторов («Магазин», «Профилакторий» или в сектор «Подработка»). Если игрок примкнул к какой-либо команде или решил играть самостоятельно, тогда надо учесть, что итог игры существенно зависит от количества игроков в команде, и в этом случае нужно будет делать корректировку результата с учётом этого обстоятельства.

## Игра

1. Когда команды заняли свои места, ведущий рассказывает о целях и основных условиях игры и даёт команду о начале.
2. Сначала игра за столами ведётся по правилам 1 уровня базовой инструкции.
3. **Чтобы купить товары**, игроки должны ходить в магазин. При этом в магазин отправляется только один из членов команды, второй остаётся за игровым столом.
4. **Включение в игру сектора «Профилакторий»:** приблизительно через 10 минут после начала игры, когда все участники включатся в игру, ведущий раздаёт через банкиров каждой команде по 1 карточке «Здоровье» и сообщает, что вести экономическую жизнь могут только здоровые люди, и поэтому, чтобы сделать ход, команде нужна карточка «Здоровье». Итак: прежде чем сделать ход, команда должна **отдать** (не показать, а отдать!) банкиру карточку «Здоровье», и только после этого она сможет сделать ход. **При каждом ходе карточка «Здоровье» командой утрачивается.** Если команда сделает ход и предварительно не сдаст карточку «Здоровье», другие участники игры могут потребовать, чтобы эта команда была оштрафована на 5000 р. (погасить штраф команда может деньгами, товарами или акциями). **Чтобы получить карточку «Здоровье»,** игроки должны «посетить» профилакторий, чтобы, выполнив задание Главного врача (поприседать, повращать руками, попрыгать и пр. **По Т.Б. нельзя предлагать игрокам отжиматься и выполнять любые упражнения в лежащем или наклонном положении!**), получить карточку «Здоровье». За одно посещение профилактория игрок может получить только одну карточку «Здоровье».

## Правила коллективной игры

### «Мои финансы»

1. Игра за игровыми столами ведётся по правилам 1 или 2 уровня базовой (инструкции из комплекта игры) инструкции.
2. Если подошла очередь команды делать ход, а ни одного участника команды за игровым столом нет, команда пропускает ход и штрафуются на 3000 р.
3. Если кубик упадёт на пол, команда, которая делает ход и бросила кубик так, что он «улетел», штрафуются на 3000 р.
4. За нарушение дисциплины или за несвоевременное выполнение распоряжений ведущего команда может быть оштрафована ведущим на сумму от 1000 р. до 10 000 р., при этом ведущий может забрать товары на сумму штрафа. Стоимость товаров засчитывается 1:1.
5. Если прозвучала команда ведущего «СТОП-ИГРА!», игра должна быть приостановлена, все должны занять свои места и внимательно слушать то, что сообщит ведущий. За неисполнение — штраф до 10 000 р.

### Усложнения

*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. Для игры с усложнениями нужно, чтобы ведущий объявил о том, что игра переходит на 2 уровень (см. Инструкцию к игре).*

Приблизительно через каждые 10 минут игра приостанавливается, и ведущий рассказывает о новых правилах и условиях игры, постепенно усложняя её.

#### **Усложнение 1: "Вложения в акции".**

Игроки в «Магазине» могут покупать акции. Акциями можно расплачиваться при покупке товара и при погашении убытка. Игрок, по своему желанию, может продать акции (вернуть их в Магазин), 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 5000 руб., и зарплата у них на 2000 р. больше (при прохождении мимо поз. "Зарплата и премия", получают не 3000, а 5000 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 5000 р., 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 5000 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 30 000 р., инспектор может уменьшить этот доход до 15 000 р. После использования карточка "Инспектор" утрачивается (возвращается банкиру).

## **ИТОГ ИГРЫ**

1. Через 1 час 20 минут мероприятие заканчивается.
2. Подводятся итоги — за каждым столом побеждает одна пара. Таким образом, появляется несколько пар победителей, которых ведущий записывает в специальный бланк.
3. **Команды-победительницы получают поздравления, грамоты и призы.**

### **Дополнительно:**

1. Если какая-либо из команд закрывает все ячейки своей "карты покупок" до окончания времени игры, ведущий должен забрать у команды все товары (освободить карту покупок) и сделать себе запись о том, что эта команда уже закрывает вторую (или третью) карту покупок, или (особенно если до окончания игры останется немного времени) разрешить купленные товары складывать рядом со своей картой покупок (в этом случае игроки могут покупать любые товары). И команда должна продолжить игру.
2. Для создания тёплой атмосферы необходимо, чтобы во время игры звучала не очень громкая ритмичная музыка.
3. Бонусы:
  - команда, которая первой из команд за столом купит дом, получает бонус 15 000 р.;
  - команда, которая второй из команд за столом купит дом, получает бонус 10 000 р.;
  - команда, которая первой из команд за столом полностью закрывает первую карту покупок, получает бонус 10 000 р.
4. Ведущий может по своему усмотрению назначить и другие бонусы.
5. Если игра проводится не первый раз, а особенно, если планируется игра с усложнениями, число участников команды может быть увеличено до 3 игроков.
6. По ходу игры могут проводиться различные конкурсы и викторины, победители которых получают от ведущего денежную премию.
7. Рекомендуются при планировании игры творчески отнестись к её насыщенности разными секторами и сложностями. Так, например (особенно если играют младшие школьники и время на игру ограничено), можно для первых игр ограничить число секторов и оставить только «Магазин» и «Профилакторий» и вести игру без усложнений, используя только инструкцию 1 уровня.
8. Дети 2 и 3 классов, когда освоятся с игрой и несколько раз сыграют со старшими, вполне могут играть самостоятельно. Но педагогу нужно подобрать тот уровень сложности (и то количество составляющих игры – секторов и усложнений), который будет адекватен его подопечным.
9. Особенно интересно проходит игра, когда в качестве помощников выступают родители, которые согласятся поучаствовать в игре в качестве помощников (Банкиров, Завмагов, Главврачей, Ректоров, Инкассаторов). Получают удовольствие все — и родители, которые пообщаются со своими детьми в необычной игровой обстановке, и дети, которые получают возможность поиграть вместе с родителями.

## **Пошаговый алгоритм проведения коллективной игры** **«Мои финансы»**

1. Все участники должны научиться играть в «Мои финансы» на том уровне, на котором планируется проведение игры. Для этого в классе (или отряде) проводятся ознакомительные игры.
2. Готовится помещение: определяется расположение секторов, расставляются столы и стулья.
3. Инструктируются помощники: Банкиры, Завмаги, Директор, Главврач, Ректор и Инкассатор.
4. Помощники занимают свои места и подготавливают всё необходимое для своей «работы».
5. Готовится аудиосистема — микрофон для ведущего и музыкальное сопровождение.
6. Приглашаются участники турнира, они заходят в помещение.
7. Формируются и рассаживаются команды.
8. Проводится краткий инструктаж, и ведущий знакомит участников с правилами, а также рассказывает, как делать покупки в Магазине. На этом этапе игрокам не сообщается о том, какие ещё есть сектора в игре и что там будет происходить.
9. Ведущий поручает банкирам присвоить каждой команде за столом номер и назначить команду, которая будет ходить первой. Это должна быть команда, которая сидит слева от банкира.
10. Как только все будут готовы (о готовности своего стола к игре банкир должен сообщить поднятием руки с инструкцией), ведущий объявляет о начале игры. Первая команда за каждым столом должна сделать первый ход, затем вторая и т.д.
11. По истечении 5 – 7 минут, когда каждая команда за столами сделает по одному ходу, ведущий раздаёт банкирам карточки «Здоровье» по количеству команд за столом. Затем он останавливает игру командой «СТОП-ИГРА», просит банкиров выдать каждой команде (паре) по 1 карточке «Здоровье» и сообщает, что с этого момента команде, чтобы сделать ход, нужно будет сдать банкиру карточку «Здоровье». Также ведущий рассказывает, где и как можно получить карточки «Здоровье» и об ответственности команды, если она сделает ход, не сдав карточку «Здоровье».
12. Приблизительно с интервалом в 10 минут вводятся в игру сектора «Подработка» и «Университет».
13. По усмотрению ведущего и в зависимости от возраста игроков, также вводятся в игру усложнения.
14. За 10 – 15 минут до окончания мероприятия ведущий объявляет о том, что игра через 5 минут закончится.
15. По истечении времени, отведённого на игру, ведущий останавливает её и сообщает, что турнир приближается к завершению, что все сектора, за исключением Магазина, прекратили работу, и что все команды должны растратить свои деньги, купив товары. Также ведущий сообщает, что деньги для итога игры значения не имеют, а только купленные товары.
16. Когда все команды завершат покупки, за каждым игровым местом подводится итог и определяется пара победителей.
17. Победителей поздравляют и вручают призы.



# Школьный (или лагерный) турнир «Мои финансы»

## Цели

- Проведение коллективного мероприятия, в ходе которого дети удовлетворят свои потребности в игре, разовьют коммуникативные навыки и навыки работы в команде, смогут проявить свои смекалку, активность и упорство в достижении победы.
- Приобщение детей к экономической стороне жизни и развитие навыков обращения с личными финансами и умения рационально использовать имеющиеся ресурсы.
- Ознакомление учащихся с допущенной для использования в образовательных учреждениях игрой «Мои финансы» и с возможностями её использования как для организации досуга, так и для получения знаний, направленных на повышение уровня финансовой грамотности.

## Задачи

- Организация и проведение мероприятия — турнира по игре «Мои финансы».
- Информирование участников мероприятия о том, что с сайта [www.i-ti.spb.ru](http://www.i-ti.spb.ru) можно бесплатно скачать обучающие приложения к игре, с помощью которых, просто играя с родителями или друзьями, можно получать знания, способствующие повышению уровня финансовой грамотности.

## Алгоритм турнира

Перед началом мероприятия обучаются игре на 1 уровне воспитатели (классные руководители) и затем дети – будущие участники турнира. Для этого проводятся ознакомительные подготовительные игры в классе или в отряде.

### I ЭТАП «Отборочные игры в классах от 4 и старше» (в отрядах с детьми от 9 и старше)

1. Последовательно в течение нескольких дней должны сыграть (принять участие в турнире) все учащиеся в классе. Можно тех ребят, которые уже сыграли и умеют играть, привлечь для помощи в игре с другими детьми.
2. В итоге отборочных игр в классе (отряде) должны появиться 3-4 пары победителей отборочных игр.

### II ЭТАП «Финал»

В финале участвуют пары – победители отборочных игр в каждом классе – 3 (или 4) пары.

1. Желательно, чтобы ведущим финальной игры был взрослый (учитель, вожатый или воспитатель).
2. В итоге финальной игры в каждом классе (отряде) должна появиться пара победителей.
3. Победители получают грамоты и призы.

### III ЭТАП «Игры в 1-3 классах (в классах (отрядах) с детьми от 6 до 9 лет)»

Игры в первых и вторых классах проводятся по аналогии с играми в четвёртых классах. Отличительной особенностью является то, что малышам помогают играть старшие ребята из 4-х классов, которые выдают деньги, помогают игрокам сделать правильный ход, помогают считать деньги и покупать товары. Оптимально, если к каждой паре игроков 1 – 2 классов будет прикреплен помощник из 4 или 3 класса, который поможет младшим в игре. При этом надо сказать, что старшие ребята и младшие — это одна команда, только старшие — капитаны, а младшие — помощники. Ведущим в игре должен быть педагог (или вожатый).

### **Общее награждение**

Когда будут проведены все игры во всех классах (отрядах), можно собрать всех победителей и в особенно торжественной обстановке вручить им призы.

### **В ИТОГЕ:**

- Все дети 1 – 4 классов примут участие в турнире «Мои финансы».
- В школе (ДОЛ) пройдет интересное культмассовое мероприятие.

От автора:

*Мы же не хотим, чтобы продолжалось разрушение психики наших детей виртуальным времяпрепровождением, которое не только уводит их из реального мира, но и порождает зависимость, которая сопоставима с наркотической зависимостью.*

*Традиционные игры, к которым относится и коллективная игра "Мои финансы", помогут организовать живое общение со сверстниками и будут способствовать приобретению необходимых для жизни коммуникативных навыков.*

*Поколения лидеров и победителей выросли на таких играх.*

*Давайте сделаем это для наших детей — будем с ними играть в нормальные, а не виртуальные игры и поможем им вырасти здоровыми и нормальными во всех отношениях людьми!*