

МОИ ФИНАНСЫ

УМК "ОБРАЗОВАНИЕ – ВЕКТОР УСПЕХА"

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.

В ходе игр «Мои финансы» участники стремятся зарабатывать деньги, покупать товары, сберечь от потерь своё имущество – переживают взлёты, связанные с получением доходов, и терпят убытки. Кипят нешуточные страсти. Всё это позволяет ребёнку погрузиться в мир экономики, ощутить радость экономического успеха и горечь материальных потерь. Переживаемые эмоции и стремление к достижению успеха порождают мощную мотивацию к получению в ходе игрового процесса экономических знаний — этим обусловлена высокая эффективность коллективных игр «Мои финансы» как образовательного инструмента.

Важно также и то, что в ходе таких игр тренируются навыки рационального поведения – накопления ресурсов и их рационального использования. Навыки рационального поведения – основа для формирования экономического образа мышления, формирование которого – важнейшая задача экономического образования.

Достоинства коллективной игры «Мои финансы»:

- 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.

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. Такое мероприятие станет незабываемым событием в жизни школы или оздоровительного лагеря.

Видео с мероприятий:

<https://youtu.be/aP7Eu54xz7I>

<https://youtu.be/XzFGoNKwYqY>

<https://youtu.be/OPkjpM4jgyI>

Помещение и оборудование

Для проведения коллективной игры «Мои финансы» подойдёт обычный класс или любой зал, а также в безветренную погоду можно организовать игру на открытой площадке.

Понадобится:

- Комплект для коллективной игры «Мои финансы».
- 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).

2. Игровые места

- Каждое игровое место представляет собой сдвинутые по длинной стороне два обычных стола (или один большой стол), вокруг которых расставляются 10 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 15 детей – 1 игровое место.

3. Комплектующие 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.

4.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 Завмаги. Требование к Завмагу – они должны быть от 14 лет.
- В магазин приходят игроки для того, чтобы на свои деньги «купить» нужные товары.
- Рекомендуется для 10 играющих детей организовать специальный «Магазин». Таким образом, для игры класса – 25 – 30 человек необходимо 3 «Магазина».

Дополнительные игровые сектора: «Профилакторий», «Университет» и «Подработка».

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 8 лет. На столе Главврача должна лежать стопка карточек «Здоровье».

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 стол Ректора кладётся лист с подборкой вопросов для экзаменов и деньги в сумме около 100 000р. Этот сектор участники посещают для получения дохода, используя знания. Ректор подошедшему игроку задаёт вопросы и в зависимости от полноты и правильности ответов поощряет игрока суммой денег от 5000 до 15 000 рублей.

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 8 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.

Инструктажи помощников

Инструктажи помощников проводятся перед началом игры

Инструктаж Банкиров

На роль банкиров подойдут ребята от 13 лет и старше или взрослые. 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.

Инструктаж Завмагов

На роль Завмагов подойдут ребята от 14 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, тогда 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: присесть, прыгать, поднимать руки и т.д. (**!!! По Технике безопасности запрещается** давать задания, которые выполняются в горизонтальном и наклонном положении – отжимания, наклоны и пр.) 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, выполнивший 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 12 лет. Роль Инкассатора заключается в том, чтобы забирать деньги, накапливающиеся у Завмагов, Главврача и Ректора, 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».

Роль Ректора

Лучше, если роль ректора будет выполнять педагог и старшеклассник. Роль ректора заключается в том, чтобы принимать экзамены у игроков (для сдачи экзамена они должны отвечать на вопросы) и ребятам, успешно сдавшим экзамен, вручать премию от 5000 до 15000р.

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 3, таким образом, выясняется общее количество команд, которые будут играть. Например, получилось 10 команд.
- в). Из всех ребят назначаются 10 капитанов, как правило, капитаны назначаются из числа самых старших ребят.
- г). Капитаны (в нашем примере их 10) выбирают себе помощников из младших ребят – формируют свои команды.

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 4-5 команды за стол (по 12-15 человек). Члены одной команды (пары) должны сидеть рядом и у них на команду одна "карта покупок" и одна фишка.

Игра

1. В начале игры у каждой команды должно быть по 1 карте покупок и 3000р.
2. Когда команды заняли свои места, ведущий рассказывает о целях и основных условиях игры и даёт команду о начале.
3. **На игровом поле ставится только одна фишка.** Команды делают ход с той игровой позиции, на которой оставила фишку предыдущая команда.
4. **Чтобы купить товары,** игроки должны ходить в магазин. При этом в магазин отправляется только один из членов команды, второй остаётся за игровым столом.
5. **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 (присесть, вращать руками, прыгать и пр. **(по Т.Б. нельзя предлагать игрокам отжиматься и выполнять любые упражнения в лежачем или наклонном положении!)**), получить карточку «Здоровье». За одно посещение профилактория игрок может получить только одну карточку «Здоровье».
6. **Включение в игру сектора «Подработка»:** Приблизительно через 10 минут после введения в игру сектора «Профилакторий» ведущий снова объявляет Стоп – игру. Во время этой остановки игры Ведущий сообщает игрокам о том, что они могут получать дополнительные доходы, посещая сектор «Подработка» и рассказывает, как это делать.
7. **Включение в игру сектора «Университет»:** Приблизительно через 10 минут после введения в игру сектора «Подработка» ведущий снова объявляет Стоп – игру. Во время этой остановки игры Ведущий сообщает игрокам о том, что они могут получать дополнительные доходы, посещая сектор «Университет» и рассказывает, как это делать.

Правила коллективной игры

«Мои финансы»

1. **Округления.** При необходимости, полученные в результате расчётов цифры, округляются в большую сторону до значений кратных 1000.
2. **Покупка и обмен товаров.** По своему желанию, игроки покупают товары (товарные карточки). Стоимость указана на товарных карточках. Деньги за них сдаются в кассу. Купленные товары можно обменять на другие, равноценные по суммарной стоимости.
3. **Карта покупок.** Числа в ячейках карты соответствуют стоимости товара, который должен быть куплен. После покупки товара карточка с его изображением кладётся в соответствующую ячейку. Покупать на одну ячейку больше одного товара нельзя.
4. **Продажа товаров.** Если возникла потребность в деньгах, можете продать (вернуть в магазин) товары, но при этом вы получаете только половину их стоимости.
5. **Погашение убытка.** Погасить убыток можно деньгами, акциями или товарами (товары при этом засчитываются за половину стоимости). Если не хватает средств, чтобы погасить убыток, отдайте всё, что есть, и продолжайте игру.
6. **Обмен купюр.** По мере накопления денег, игроки должны обменивать купюры меньшего достоинства на купюры большего достоинства.

7. **Получение зарплаты.** Всякий раз, когда игрок попадает на позицию №1 "Зарплата и премия", или проходит мимо этой позиции, он получает зарплату - 1000 р. Если игрок, пройдя мимо этой позиции, забыл получить зарплату (1000 р.), он лишается возможности её получения!
8. **Операции с активами.** Все операции (покупка, продажа, обмен) с активами (деньгами, товарами и акциями) игрок должен совершать только во время очередного хода, и только после выполнения инструкций для выпавшей игровой позиции изложенных в разделе "Действия на игровых позициях".
9. **Если подошла очередь команды делать ход, а ни одного участника команды за игровым столом нет,** команда пропускает ход и штрафуются на 3000 р.
10. **Если кубик упадёт на пол, команда, которая делает ход и бросила кубик так, что он «улетел»,** штрафуются на 3000 р.
11. **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.**
12. **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.
13. **Если команда сделала ход, а карточку «Здоровье не отдала – штраф 5000р.**
14. **Победитель игры.** Победителем в игре станет тот, кто заполнит карту покупок раньше других. Если время на игру ограничено, победит тот, кто за время игры успеет купить товаров на большую сумму.

Усложнения

Игру со всеми усложнениями имеет смысл проводить, только если играют ребята от 11 лет и старше. Для детей до 11 лет (для младшей школы) вполне достаточно игры 1-го уровня с секторами «Профлакторий», «Подработка» и «Университет». 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: "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 2: "Вложения в акции".

Игроки в «Магазине» могут покупать акции по цене 3000р. за одну акцию. Игроки, имеющие акции, на позициях отмеченных буквой «А» получают дополнительный доход в сумме 1000р. на каждую акцию, но только при условии, что игрок напомним банкиру о том, что ему причитается доход по акциям. Игрок, по своему желанию, может продать акции (вернуть в Магазин), при этом он получает деньги в соотношении 1:1 (т.е. за каждую возвращённую акцию получает 3000 р.). Покупаются и продаются (обмениваются на деньги) акции и в секторе «Магазин».

ИТОГ ИГРЫ

1. Когда время игры истекло, подводятся итоги — за каждым столом побеждает одна пара.

2. Таким образом, появляется несколько пар победителей.
3. Команды - победительницы получают поздравления, грамоты и призы.

Дополнительно:

1. Если какая-либо из команд закроет 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. Желательно, 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 закроет первую карту покупок, получает бонус 10 000 р.
4. Ведущий может по своему усмотрению назначить и другие бонусы.
5. По ходу игры могут проводиться различные конкурсы и викторины, победители которых получают от ведущего денежную премию.
6. 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.
7. Дети от 9 лет и старше, когда освоятся с игрой, вполне могут играть самостоятельно и выполнять, в том числе и функции почти всех помощников. Но педагогу нужно подобрать тот уровень сложности (и то количество составляющих игры – секторов и усложнений), который будет адекватен его подопечным.
8. 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 получат возможность поиграть вместе с родителями.
9. Обязательным условием проведения игры является поздравление победителей и вручение призов. Это очень важно! Также, желательно, чтобы все участники получили утешительные призы, например — конфеты.

Пошаговый алгоритм проведения коллективной игры

«Мои финансы»

1. Готовится помещение: определяется расположение секторов, расставляются столы и стулья.
2. Готовятся игровые поля из расчёта.
3. Готовится комплект вопросов для экзаменов в секторе «Университет».
4. Инструктируются помощники: Банкиры, Завмаги, Директор, Главврач, Ректор и Инкассатор.
5. Помощники занимают свои места и подготавливают всё необходимое для своей «работы».
6. Готовится аудиосистема — микрофон для ведущего и музыкальное сопровождение.
7. Приглашаются участники турнира, которые заходят в помещение.
8. Формируются и рассаживаются команды.
9. 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.
10. 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.

11. 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.
12. 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».
13. Приблизительно с интервалом в 10 минут вводятся в игру сектора «Университет» и «Подработка».
14. По усмотрению ведущего и в зависимости от возраста игроков, также вводятся в игру усложнения.
15. За 10 – 15 минут до окончания мероприятия ведущий объявляет о том, что игра через 5 минут закончится.
16. 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.
17. Когда все команды завершат покупки, за каждым игровым местом подводится итог и определяется пара победителей.
18. Победителей поздравляют и вручают призы.

КОМПЛЕКТАЦИЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ (для 30 участников).

1. Игровое поле – 2шт.
2. Фишки – 3 комплекта по 5 шт.
3. Кубик – 3 шт.
4. Игровые деньги 1000р. – 300 шт.
5. Игровые деньги 5 000р. – 100 шт.
6. Игровые деньги 10 000р. – 50 шт.
7. Игровые акции 3000р. – 3 комплекта по 10 шт.
8. Карты покупок – 15 шт.
9. Карточки товаров - 3 комплекта по 60 шт.
10. Карточки «Здоровье» - 100 шт.

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.

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:

- Дети примут участие в турнире «Мои финансы».
- В школе (ДОЛ) пройдет интересное культмассовое мероприятие.