

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

1.1. Цель и задачи мероприятия

Цель данной игры – содействие финансовому просвещению детей и активизация имеющихся знаний о мире финансов.

Данная игра решает ряд задач, которые можно разделить на группы.

Образовательные задачи:

- Совершенствование, обобщение и закрепление знаний в области финансов;
- Проверка знаний и понимания основных финансовых понятий и дефиниций;
- Обогащение словарного запаса детей;

Развивающие:

- Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей;
- Развитие коммуникативных качеств, речевой, вербальной и невербальной активности и мышления детей;
- Побуждение эмоционального отклика, положительных эмоций.

Воспитательные:

- Развитие личностных качеств детей: чувство товарищества, ответственности за коллективный результат, командный дух, взаимовыручка и взаимопонимание;
- Побуждение интереса к коллективным интеллектуальным играм, творческому подходу.

1.2. Базовые понятия

1.2.1. Базовые понятия для участников

- Команда «страховщики» – команда, имеющая 3 «страховых случая» в игре.
- Команда «кредиторы» – команда, имеющая 4 «просрочки по кредиту» в игре.

-
- Команда «инвесторы» – команда, имеющая 2 «падения акций» в игре.
 - Игральные кости – кубик с цифрами от 1 до 6, нанесенными на его гранях.
 - Игровые карточки – карточки со словами, которые необходимо разгадывать.
 - Рисование – использование рисунка для разгадывания слова.
 - Объяснение – использование речи для разгадывания слова.
 - Пантомима – использование жестов, мимики, звуков для разгадывания слова.
 - Время хода – установленное правилами время длительностью 1 минута, когда игрок объясняет слово своей команде, а она, в свою очередь, его угадывает.
 - «Страховой случай» – ситуация, когда игрок команды «страховщики» не знает значения выпавшего слова или не может и отказывается его объяснить.
 - «Просрочка по кредиту» – ситуация, когда игрок команды «кредиторы» не знает значения выпавшего слова или не может и отказывается его объяснить.
 - «Падение акций» – ситуация, когда игрок команды «инвесторы» не знает значения выпавшего слова или не может и отказывается его объяснить.

1.3. Краткая характеристика мероприятия

«ФИНАНСИКИ» – не просто интеллектуальная игра. Данная игра подкупает тем, что оживляет общение в любом коллективе, побуждает двигаться, общаться и смеяться ее участников! В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные, графическое описание, использование звуков.

В игре участвуют от 2 до 3 команд, при этом, каждая из команд выбирает 1 из 3 категорий: «страховщики», «кредиторы», «инвесторы». Каждая категория дает особые преимущества, о которых написано в пунктах 2.1. и 2.2. В каждой команде может быть 2 и более участников. Чем больше участников, тем веселее!

Возраст участников – 13 – 18 лет. Игроки должны быть знакомы с основными финансовыми терминами. В случае отсутствия знаний рекомендуется провести теоретичное занятие по базовым понятиям, перечисленным в п.1.2.2. Цель игры проста – правильно объяснить термин или понятие другим

членам своей команды, используя различные формы общения (мимика, вербальные, графическое описание) за отведенное время. При угадывании слова, карточка остается у команды. В конце игры подсчитываются суммы карточек. Команда, набравшая наибольшее их количество, побеждает в игре.

1.4. План проведения

1. Разделение участников на 3 команды: «страховщики», «кредиторы» и «инвесторы».

2. Команды по очереди бросают игральные кости. Команда, у которой выпало наибольшее число, начинает игру. Второй играет команда с чуть меньшим выпавшим числом. 3 команда завершает 1-й игровой тур.

3. Все 64 игровые карточки перемешиваются и кладутся на стол пустой стороной вверх. В зависимости от возраста и уровня подготовки участников количество игровых карточек может быть сокращено.

4. Команда, делающая первый ход, выбирает объясняющего игрока – остальные члены угадывают слово. Объясняющий игрок берет 1 карту из колоды, затем кидает игральные кости. Выпавшее число означает, какое из слов он должен объяснить и каким образом должен это сделать: если выпадает 1 и 4, объяснять нужно 1 слово путем рисования, если 2 и 5 – 2 слово путем объяснения, если 3 и 6 – 3 слово путем пантомимы и звуков.

5. Далее на мобильном телефоне с помощью таймера засекается 1 минута (либо при наличии можно использовать песочные часы), объясняющий игрок начинает объяснять другим участникам своей команды выпавшее слово.

В зависимости от возраста и уровня подготовки участников, время может быть увеличено до 2 минут.

6. Если команда успевает угадать слово за 1 минуту, то карточка остается у них. Если нет, то данное слово угадывают вместе 2 оставшиеся команды. Член угадавшей команды получает карточку в копилку своей команды. В случае если объясняющий игрок не знает значения выпавшего слова или не знает, как его объяснить, то команда может воспользоваться специальным правом, карточка остается у команды, однако значение слова должен объяснить игротехник (преподаватель). Специальное право у каждой из 3-х команд индивидуальное, что подробно написано в пункте 2.1.

7. Далее ход переходит к следующей команде, которая действует по той же схеме, описанной выше.

8. Если игроки команды неверно трактуют значение слова, однако команда смогла его угадать, карточка засчитывается. Игротехник может объяснить экономическую верную трактовку слова после завершения игрового тура.

9. Игроки в команде объясняют слова каждый раз по очереди.

10. В конце игры, когда все карточки кончатся, игротехником подсчитываются суммы заработанных карточек и корректируются с учетом использования специального права командами. Выигрывает та команда, которая заработала наибольшее количество карточек. Игротехник (преподаватель) подводит итоги игры, поясняет значения финансовых терминов при возникновении вопросов.

1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту

1.5.1. Общие требования

Для проведения игры необходимо хорошо проветриваемое помещение, например, школьный кабинет. Помимо стульев для участников игры необходимы стол (на котором располагаются игровые карточки), доска для рисования или обычная школьная доска, используемая для проведения уроков, которая будет использоваться для рисования загаданного слова. Вместо доски можно использовать бумажные листы и ручку, карандаши. Также для того, чтобы засекал время во время игры, необходим телефон с функцией таймера или секундомера либо другие часы с функцией обратного отсчета. Продолжительность игры составляет не менее 45 минут (в зависимости от числа участников и уровня подготовки и возраста игроков).

1.5.2. Материалы для команд участников

Для проведения игры потребуются:

- Игральные кости (в случае отсутствия можно самостоятельно изготовить с помощью развертки из Приложения);
- 64 игровые карточки (необходимо напечатать карточки из Приложения и вырезать их ножницами);
- Таймер (мобильный телефон или песочные часы);
- Доска для рисования или бумага;
- Мел, маркер, карандаш, ручка в зависимости от поверхности.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

2.1. Распределение на команды

Перед началом игры игроки делятся на команды с равным количеством игроков (желательно) в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков.

После распределения участников команды должны принять решение, за какую из категорий будут играть. Каждая из категорий имеет свои преимущества.

Смысл деления на команды в понимании существования различных финансовых инструментов, помогающих снизить финансовые риски, заработать прибыль, приумножить капитал или заплатить штраф за невыполнение обязательств. Такое деление поможет выбрать подходящую стратегию, выявит в конце игры, какая из стратегий оказалась более удачной и принесла результат! Кроме того, это заложит базовые представления о существовании различных сфер финансового рынка, создаст плацдарм для дальнейшего развития в этом направлении у детей.

2.2. Теоретическая часть

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берет верхнюю карту их колоды таким образом, чтобы никто из игроков ее не видел. Затем игрок кидает игральные кости.

При выпадении 1 и 4 на костях – игрок рисует с помощью доски и мела, либо карандаша и бумаги загадываемое слово. Запрещается писать буквы, однокоренные слова, цифры.

Если выпало 2 и 5 – игрок объясняет словами загаданное слово. Однокоренные слова использовать запрещается. Показывать также запрещается.

При выпадении 3 и 6 – игрок изображает жестами, показывает руками, мимикой загаданное слово. Использовать предметы запрещается. Игрок может использовать звуки.

Команда, нарушившая правила, передает ход другой команде в порядке очередности (карточка передается вместе с ходом).

Во время объяснения устанавливается таймер на 1 минуту.

Если игрок не знает значения слова, то пользуется специальным правом n-е количество раз, в зависимости от категории команды (см. пункт 2.1.), карточка возвращается на дно колоды, а игротехник объясняет неразгаданное слово.

Если первая команда не успевает разгадать слово, то слово разгадывают 1, 2 и 3 команды вместе без ограничений во времени. В случае, если никто так и не смог разгадать слово, его помещают на дно колоды, а слово объясняет игротехник (преподаватель).

Когда все карточки в колоде закончатся, игра завершается. Игротехник подсчитывает количество карточек у каждой команды. Далее игротехник проверяет количество использованных прав на ошибку (специальное право) у каждой из команд и выполняет действия из схемы пункта 2.1 в зависимости от результата.

Побеждает команда с наибольшим числом карточек.

2.3. Инструктаж

Дорогие друзья! Сегодня мы сыграем в замечательную и увлекательную игру «ФИНАНСИКИ». Эта игра собрала самое лучшее из мира настольных игр, включив в себя шарады, рисование и пантомиму. С помощью этой игры Вы сможете окунуться в мир финансов, узнаете много нового, научите других и получите много ценной информации.

Правила игры просты: далее игротехник (преподаватель) пересказывает пункты 1.4, 2.1. и 2.2.

2.4. Инструктаж игротехника

Задача игротехника – помощь в организации игры. Во время игры игротехник должен осуществлять следующие действия:

1. Подготовка помещения к игре, подготовка материалов (карточки, игральные кости, таймер, доска для рисования (или иное)).
2. Приветствие участников!
3. Краткое представление игры, в которую будут играть ребята. Проведение инструктажа.
4. Помощь в распределении игроков на команды, объяснение преимуществ той или иной категории («страховщиков», «кредиторов» и «инвесторов»).
5. Наблюдение за игрой, руководство временем игры (установление таймера).
6. Разъяснение незнакомых терминов и понятий участникам команд (согласно пункту 1.2.2.)

-
7. Решение спорных ситуаций.
 8. Подсчет карточек.
 9. Выявление наиболее удачной стратегии («страховщиков», «кредиторов» и «инвесторов»), по которой удалось добиться наилучшего результата.

2.5. Подведение итогов

Игротехник подводит итоги игры, отвечает на вопросы участников игры, проводит награждение победителей (при возможности).