

ИГРА ПО ЛИЧНОМУ ФИНАНСОВОМУ ПЛАНИРОВАНИЮ «ЛИЧНЫЕ ФИНАНСЫ»

Сценарий разработан:
Рабаданова Замира Магомедовна,
волонтер финансового просвещения

Сценарий предназначен для свободного
использования любыми заинтересованными
лицами, занимающимися просвещением в области
финансовой грамотности. При использовании
сценария необходимо ссылаться на разработчиков

Для получения сертификата на игротехника необходимо:

1. Провести игру с отдыхающими ДОЛ или учащимися образовательной организации.
2. Заполнить на сайте <https://doligra.ru> форму отчета приложив несколько фотографий процесса игры.
3. После обработки отчета в ответ будет направлен сертификат участника.

1. Описание мероприятия

1.1. Цель: Развитие у детей практических навыков обращения с личными финансами.

Задачи:

- Обсудить привычные для ребенка ситуации, связанные с деньгами;
- Научить осознанно выявлять ситуации, требующие финансового решения;
- Научить оценивать последствия финансовых решений;
- Обучить основам личного финансового планирования.

1.2. Базовые понятия

доходы – денежные средства, полученные за определённый период времени,

расходы – денежные средства, потраченные на приобретение товаров и услуг,

сбережения – часть полученного за некоторый период дохода, не потраченная на текущее потребление, а сохраненная для использования в будущем,

карманные деньги – деньги, выдаваемые родителями ребенку на его личные расходы,

копилка – ёмкость или специальное приспособление для хранения и накопления монет или банкнот,

покупки – приобретение чего-либо в собственность за деньги или иные ценности,

заработок – вознаграждение за работу,

лотерея – организованная азартная игра, при которой распределение выигрышей зависит от случайного выбора,

финансовая цель - материальный или денежный эквивалент предмета устремлений человека, для достижения которого он прикладывает определенные усилия,

финансовый план – стратегическое планирование достижения финансовых целей к определенному времени, которое учитывает личные доходы и расходы,

сбережения – часть полученного за некоторый период дохода, не потраченная на текущее потребление, а сохраненная для использования в будущем,

отложенная выгода – выгода, которую мы получаем не сразу, а спустя время,

азартные игры – игры с целью выигрыша денег или иных материальных ценностей,

форекс – Forex (сокращение от Foreign Exchange) – валютный обмен. Участники рынка форекс – крупнейшие банки и центральные банки разных стран, инвестиционные и пенсионные фонды, большие компании и частные инвесторы с огромным личным капиталом. Но форексом также называют рынок, на котором не покупают и не продают реальную валюту, а лишь заключают сделки-пари на рост или падение курсов валют. Этот рынок организовали специализированные компании – форекс-дилеры. Форекс-дилеры предлагают обычным людям поучаствовать в игре на рынке форекс. Суть в том, что человек пытается предугадать, что произойдет с курсом одной валюты по отношению к другой, и заключает сделку с форекс-дилером. Если его прогноз сбывается, он зарабатывает – дилер выплачивает ему деньги. Если нет, то дилер, наоборот, списывает определенную сумму с его счета.

1.3. Краткая характеристика

Игра рассчитана на учащихся 5-11 классов. Игра не является командной, каждый ребенок играет за себя. Ведущий зачитывает ситуации, с которыми дети могут сталкиваться ежедневно, и предлагает принять решение в каждой из них. Какие-то действия принесут выгоду, какие-то приведут к потерям, но окончательно это станет известно только к концу игры.

Игра рассчитана на 45 – 60 минут (включая около 15 минут на подсчет участниками своих результатов и их озвучивание). Вместе с тем она легко масштабируется: количество ситуаций может быть больше или меньше (можно убрать некоторые из предложенных ситуаций) в зависимости от резерва времени, отведенного на мероприятие.

Также параметры игры могут меняться в зависимости от региона, возраста детей и их социальных особенностей: рассматриваемые ситуации и указанные суммы денег легко адаптируются к аудитории.

1.4. План проведения игры:

- 1.4.1. Вступление. Ведущий рассказывает правила игры и определяет тайминг.
- 1.4.2. Ведущий зачитывает поочередно каждую игровую ситуацию, просит детей сделать выбор и записать его на листе бумаги, либо в готовом бланке формы участника (Приложение 2)
- 1.4.3. Подведение итогов. Ведущий зачитывает расшифровку результатов для каждой игровой ситуации. Дети отмечают финансовый результат рядом с каждой ситуацией и подсчитывают сумму.
- 1.4.4. Ведущий озвучивает, какой минимальный и максимальный финансовый результат можно получить в игре, предлагает детям озвучить свой результат.
- 1.4.5. Ведущий объясняет базовые понятия личного финансового планирования, опираясь на результаты игры.

1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту

- 1.5.1. Предполагается, что во время игры дети сидят на стульях. Также для удобства ведения записей детьми необходимы столы или планшеты для бумаги с зажимом, блокноты или распечатанные бланки участников (Приложение 2) по количеству игроков.
- 1.5.2. Для ведения записей нужны ручки или карандаши.
- 1.5.3. Для проведения игры не требуется дополнительного реквизита, однако наличие проектора является преимуществом, поскольку в этом случае можно демонстрировать презентацию (Приложение 1), иллюстрирующую каждую игровую ситуацию, что сделает мероприятие более интересным для детей.

2. Порядок проведения мероприятия

Необходимо обозначить участникам игровую ситуацию, в которой они находятся.

Представьте, что родители выдают Вам 50 рублей каждый будний день на карманные расходы. Стандартный обед в школе стоит 30 руб., Вы покупаете его каждый день, а оставшиеся 20 рублей можете использовать на свое усмотрение.

Также дома у Вас есть копилка, в которой лежит 500 рублей – деньги, оставшиеся со дня рождения.

Игра длится одну игровую неделю. Вам будут зачитываться ежедневные ситуации, происходящие в течение игровой недели (по 2-3

ситуации за день), и Вы будете принимать решение о том, как поступить в каждой из них. Предполагается, что у Вас в каждой игровой ситуации есть достаточное количество денег для того, чтобы выбрать любой из предложенных вариантов ответа.

На листе бумаги или бланки участника (Приложение 2) необходимо будет отмечать порядковый номер игровой ситуации, ее краткое название и рядом – выбранный Вами вариант ответа.

Не нужно угадывать правильный вариант ответа, отвечайте так, как поступили бы на самом деле. Только в этом случае результаты игры будут иметь для Вас смысл.

2.1. Основной этап игры – инструкция игротехникам

Для эффективного проведения игры необходимо, чтобы участники не догадывались о том, что в игре можно копить деньги. Не сообщайте участникам цель игры, напротив, обратите их внимание на то, что отвечать нужно честно, как бы они поступили на самом деле в каждой ситуации.

Игротехник зачитывает номер игровой ситуации и предложенный текст, а также варианты ответа. Участники отмечают номер ситуации и выбранный вариант ответа.

Понедельник

1. «Прогулка»

Вы вышли погулять с другом (подругой). Он (она) говорит: «Что-то жарко, давай по мороженому? Я угощаю».

А) Соглашусь, Б) Откажусь.

2. «Няня» (рекомендовано для возраста 14+)

Ваша тетя, живущая в соседнем доме, просит присмотреть один час за ее ребенком, пока она будет проводить важную видео-конференцию в другой комнате. Вы уже договорились провести время с друзьями, но мама проси Вас помочь тете.

А) Соглашусь, Б) Откажусь

Вторник

3. «Котенок»

На улице девушка предлагает взять породистого котенка абсолютно бесплатно. Котенок с виду очень милый, Вы всегда мечтали именно о таком. Родители не против, но мама предупреждает: «Будешь ухаживать за ним сам(а)». Вы думаете: «Буду кормить его едой со стола. А если надоест, то можно его продать, он же породистый, а достался бесплатно».

А) Возьму котенка, Б) Нет, все-таки не возьму.

4. «Работа» (рекомендовано для возраста 14+)

Друг предлагает: «Пойдем, поработаем на автозаправке, принадлежащей моему дяде, будем стекла мыть машинам. Я там вчера 50 рублей заработал за 2 часа». Родители не запрещают, но и не в восторге: «Лучше поучи уроки или книгу почитай».

А) Пойду, попробую заработать денег, Б) Откажусь, такая работа не для меня

5. «Монетка»

Вы идете с друзьями, видите в траве монету 5 рублей. Возьмете?

А) Да, лишней не будет, Б) Нет, как-то неудобно перед друзьями.

Среда

6. «Выгода»

Друг сообщает вам, что знакомый старшеклассник играет на форексе: вкладываешь 20 рублей, получаешь через неделю 60 рублей. Гарантирует, что вернет деньги, многие уже заработали!

А) Соглашусь, сумма небольшая, можно заработать, ничего не делая, Б) Откажусь.

7. «Квест»

В соседнем доме, в подвале открылся квест «Пещера страха»: промо-предложение, только 3 дня в честь открытия 100 рублей за вход, потом будет 200 рублей. Друзья собираются идти.

А) Пойду, выгодное предложение, Б) Не пойду.

8. «Спиннер»

У вас есть навороченный спиннер, который был куплен год назад за 300 рублей и уже вам надоел. Вы лишь изредка достаете его из рюкзака. Школьник из параллельного класса как-то заметил его, подошел и говорит, что всегда хотел такой, готов купить за 50 рублей.

А) Продам, Б) Отдам даром, все равно он уже надоел, В) Оставлю себе, все-таки он 300 рублей стоил.

Четверг

9. «Пицца»

Одноклассник предлагает: «Надоели эти школьные обеды, давай по пицце купим?» Пицца стоит 50 рублей. На самом деле Вам хочется разнообразия, хоть раз в неделю можно же себе позволить.

А) Куплю пиццу, Б) Возьму стандартный обед за 30 рублей.

10. «Прогулка 2»

Во время прогулки друг (подруга) говорит: «Пожевать бы чего-нибудь. Угостите сухариками друга? (на двоих 40 рублей)».

Если в понедельник на «Прогулке»(ситуация №2), согласились за счет друга съесть мороженое, то купите сухарики себе и другу, запишите «А». Если нет, то выбирайте – **А) куплю или Б) уклонюсь от покупки.**

Пятница

11. «Мусор»

В подъезде Вам встретилась соседка. Она заговорила с Вами и сообщила, что недавно родила ребенка и ей сейчас неудобно самой выносить мусор. Она предлагает Вам ежедневно помогать ей с выносом мусора, обещает давать 10 рублей в день.

А) Вежливо откажусь, не хочу, чтобы друзья видели меня с мусорным пакетом. Б) Соглашусь. В) Буду помогать бесплатно, мне не сложно.

12. «Долг»

Одноклассник должен был вам 20 рублей, обещал отдать через неделю. Прошло уже 2 недели, но он ничего не говорит - наверное, забыл. Вам немного обидно и хотелось бы вернуть деньги.

А) Напомните ему, Б) Не будете напоминать: может все-таки сам вспомнит, а если нет – то и не жалко, сумма небольшая.

13. «Слайм»

Ваша одноклассница профессионально делает слаймы: стоит он копейки, всего 20 рублей, а в магазине точно такие по 100 рублей. Будет чем руки занять, да и одноклассницу выручу.

А) Куплю, Б) Нет.

Суббота

14. «Лотерея»

Вы идете из школы и обращаете внимание на то, что рядом с домом появился киоск. Вы слышите, как продавец громко объявляет: «Беспроигрышная лотерея! Выигрывает каждый второй билетик! Выигрыш от 5 до 100 рублей!». Вы подходите посмотреть. Билетик стоит всего 5 рублей. На ваших глазах незнакомый мужчина купил билетик и выиграл 50 рублей. У Вас в кармане 30 рублей. Сколько билетиков Вы купите?

Варианты ответа: от 0 до 6.

15. «Лазер»

В моду вошли лазерные указки, светящиеся разным цветом. У всех вокруг они есть и вам хочется, продаются на каждом углу, стоят недорого - 50 рублей.

А) Куплю, Б) Нет.

Воскресенье

16. «Магазин».

Мама отправила вас в магазин за хлебом, дав 50 руб. Хлеб стоит 45 руб. Но у продавца совсем нет мелочи, он вопросительно смотрит на вас.

А) Скажу, чтобы оставил себе, наверно, для мамы не так важны эти 5 руб. Б) Буду ждать, пока продавец найдет сдачу.

17. «Няня 2» (рекомендовано для возраста 14+)

Если Вы согласились присмотреть за ребенком тети в ситуации 2, то Ваша тётя, порекомендовала Вас своей соседке, которой нужны периодически услуги няни по уходу за ребенком. Та просит Вас

присмотреть сегодня час за ее малышом, обещая заплатить 100 рублей. Ваша мама не возражает. Если в понедельник (в ситуации № 2), Вы отказались, выбрав ответ «Б», то запишите себе ответ «Б». Если согласились ответ «А», то выбирайте – **А) Соглашусь, Б) Откажусь, все-таки быть нянькой – это не мое.**

Конец игры.

2.2. Подведение итогов

Игротехник зачитывает расшифровку ситуаций и просит участников отметить рядом с каждой ситуацией свой результат в рублях.

№ п/п	Расшифровка	Вариант ответа и результат	
1	«Прогулка». Независимо от Вашего выбора, Вы ничего не потратили, поскольку Вас угощали.	А) 0	Б) 0
2	«Няня». Если Вы согласились посидеть с ребенком, тетя отблагодарила Вас денежной суммой в 50 руб.	А) +50	Б) 0
3	«Котенок». К сожалению, котенок заболел. За поход к ветеринару и капли от конъюнктивита пришлось отдать 100 рублей из копилки. Ветеринар сообщает, что котенок вовсе не породистый, так что продать его вряд ли получится.	А) -100	Б) 0
4	«Работа». Если согласились пойти на автозаправку, заработали 50 рублей.	А) +50	Б) 0
5	«Монетка». Не постеснялись поднять монетку – в кармане прибавилось 5 рублей.	А) +5	Б) 0
6	«Выгода». Игрок на фореке сообщает, что его вложения не окупились, деньги он вернуть не может, за что очень извиняется.	А) -20	Б) 0
7	«Квест». Либо идете с друзьями, либо экономите деньги.	А) -100	Б) 0
8	«Спиннер». Можно было избавиться от ненужной вещи и при этом заработать.	А) +50	Б) или В) 0
9	«Пицца». Если купили пиццу за 50 руб., а не стандартный обед за 30 руб., то разница в цене (20 руб.) увеличила Ваши расходы.	А) -20	Б) 0

№ п/п	Расшифровка	Вариант ответа и результат	
10	«Прогулка 2». Угощать друга или нет – решать Вам, но если он недавно Вас угощал, то выбора у Вас уже нет.	А) -40	Б) 0
11	«Мусор». 10 рублей – немного, но за несколько дней набегит сумма побольше.	А или В) 0	Б) +30 (по 10 руб. в день, начиная с пятницы)
12	«Долг». Если Вы напомним, то знакомый вернет деньги, если нет – то нет.	А) +20	Б) 0
13	«Слайм». Еще одна небольшая покупка, или все-таки бережем деньги?	А) -20	Б) 0
14	«Лотерея». Ни один Ваш билетик не выиграл. Выигрышных билетов вообще нет, а выигравший на Ваших глазах 50 рублей мужчина был подставным лицом.	0) 0 1) -5 2) -10 3) -15 4) -20 5) -25 6) -30	
15	«Лазер». Быть в тренде или сэкономить деньги.	А) -50	Б) 0
16	«Магазин». Если вы принесли сдачу домой, мама разрешила оставить ее себе.	А) 0	Б) +5
17	«Няня 2». Если в ситуации 2, Вы согласились посидеть с ребенком, то тётя порекомендовала Вас своей знакомой. И если Вы согласились на предложение знакомой, то заработали 100 рублей.	А) +100	Б) 0

Прибавьте к своему результату:

- 100 рублей (50 рублей дают родители по будням, минус обеды по 30 рублей)
- И еще 500 рублей, которые были в копилке

Итого, Вы получите количество денег в копилке по итогам недели.

Участники подсчитывают, сколько у них по итогам недели денег. Для справки можно сообщить им следующую информацию:

- Если ничего не делать и отрицательно отвечать на все вопросы, то за эти 7 дней накопится 100 рублей (50 рублей дают родители по будням, минус обеды по 30 рублей). В копилке будет 600 рублей.
- Максимальный проигрыш: минус 280 рублей (380-100). В копилке останется 220 рублей. Итог: еще одна такая неделя и в копилке будет пусто!
- Максимальный выигрыш: плюс 410 рублей (100+310). В копилке: 910 рублей. Если продолжать в том же духе, то еще через три недели в копилке будет более 2000 рублей!

Участники могут поднять руку и озвучить свой результат.

Далее предлагаем обсудить результаты игры с участниками следующим образом:

Каждая ситуация, в которой Вы имеете дело с деньгами, пусть с небольшими суммами, должна рассматриваться Вами как **финансовая ситуация**. А решение, которое Вы в ней принимаете – как **финансовое решение**.

Как Вы убедились из игры, даже за одну неделю, принимая финансовые решения относительно расходов и экономии мелких сумм денег, можно потерять или наоборот заработать большую сумму денег.

Помимо денег Вы теряете или наоборот укрепляете свою **репутацию** финансово грамотного человека в глазах друзей, родителей и других людей. К примеру, сравните 2 итога поведения:

Пример 1: Иван не знает, зачем ему копить деньги. Он получает 50 руб. от родителей ежедневно, 30 руб. тратит на обеды в школе, оставшиеся – тратит на жвачки, сухарики, походы в кино и прочие развлечения. Он ничего не сберегает. Не имея никаких сбережений, Иван постоянно дополнительно просит деньги у родителей на мелкие покупки. Родителей беспокоит эта ситуация. За месяц накопил 0 руб, за полгода – 0 руб.

Пример 2: Иван хочет купить через полгода гироскутер. Он получает 50 руб. от родителей ежедневно, 30 руб. тратит на обеды в школе, оставшиеся 20 руб. кладет в копилку. Он договорился с соседями о выносе мусора за 10 руб. каждый день, и также складывает эти деньги в копилку. За месяц Иван накопил 700 рублей (20 руб.*20 учебных дней+10 руб.*30 дней), за полгода – 4200 рублей. Видя старания сына и поощряя его ответственное поведение, родители согласились добавить ему недостающие для покупки гироскутера деньги.

Итак, для того чтобы накопить деньги, нужно:

- 1) Иметь цель. Примеры целей: получить новые знания, освоить дополнительные предметы (курсы английского языка/программирования, театральная/художественная студия, студия вокала, платные спортивные секции), совершить путешествие, пойти на концерт любимой группы, сходить в кафе/ресторан, приобрести желанную вещь (телефон, часы, аксессуары, косметика, одежда), потратить деньги на хобби (купить гитару, фотоаппарат, скейт), сделать приятное близкому человеку (купить духи маме на день рождения).

Важно: а) цель должна быть привлекательной лично для Вас; б) цель должна ставиться на определенный горизонт (месяц, полгода, год). Если у вас несколько целей, необходимо расставить приоритеты и рассчитать, какую цель необходимо достичь в первую очередь, а какая может быть реализована позже.

- 2) Далее есть только 2 пути накопить деньги: а) Увеличить приход денег, б) Сократить расход денег.

Как заработать больше денег:

- платные услуги для соседей/знакомых (вынести мусор, купить что-то и принести домой, помыть машину, , присмотр за домашними животными, помощь в уборке помещений и пр.). Следует, отличать ситуации заработка от ситуаций, когда мы предлагаем свою помощь бесплатно тем, кто в ней по-настоящему нуждается, например, пожилым людям.
- что-то производить и продавать (слаймы, украшения из бисера, лимонад, вязанные вещи);
- продать что-то ненужное (пример со спиннером из игры);
- по возможности, на праздники выбирать не подарок, а деньги;
- некоторые работодатели предлагают официальное трудоустройство с 14 лет с письменного согласия одного из родителей, например, возможно получится устроиться почтальоном, няней, аниматором, промоутером, работать на автозаправке, ухаживать за придомовыми территориями, собирать урожай и т.д.

Обратите внимание, что любые варианты дополнительного получения денег должны согласовываться с родителями. Работа не должна мешать Вашему образованию.

Теперь давайте обсудим, как мы теряем деньги. Ведь самый простой способ накопить больше денег – свести к минимуму свои финансовые потери.

Для этого необходимо сократить незапланированные (импульсивные) расходы: приходить в магазин только со списком необходимых покупок и строго его придерживаться; не носить с собой денег больше, чем вы хотели бы потратить.

Ненужные траты (снеки – чипсы/сухарики/газировка, ненужные развлечения; всем нужным, как правило, обеспечивают родители). *В игре ситуации: «Квест», «Пицца», «Прогулка 2», «Лазер», «Слайм».*

Упущенная выгода: ситуации, когда Вы могли получить деньги, но сами от них отказываетесь (например, «Спиннер», «Долг»).

Недалековидные поступки, которые кажутся нам бесплатными, но несут потери в будущем. В *ситуации «Прогулка»*, соглашаясь быть угощенным, нужно предвидеть, что в следующий раз угощать придется Вам. В *ситуации «Котенок»* взяв котенка быть готовым к дополнительным расходам по уходу за животным. Помним истину, которую озвучил устами своего героя в повести «Маленький принц» Антуан де Сент-Экзюпери: «Мы всегда будем в ответе за тех, кого приручили».

Недобросовестные участники финансового рынка. Чтобы избежать потерь, отвечайте «нет» на любые предложения получить или потратить деньги, которые кажутся не на 100% ясными, вызывают у вас хоть малейшее сомнение. *Ситуация «Выгода».*

Также мы можем терять деньги или упускать выгодные возможности из-за желания быть как все или боязни слишком отличаться от сверстников. Например, *ситуации «Монетка», «Квест» и «Лазер».*

Сиюминутные удовольствия или отложенная выгода:

В нашей игре для того, чтобы собрать деньги, приходилось отказывать себе во многих радостях жизни: не купить слайм и лазерную указку, не пойти в «Пещеру страха», не есть сухарики и мороженое, не играть на деньги и т.д. Но если Вы можете сказать себе в таких ситуациях «нет», то через несколько месяцев Вы накопите крупную сумму денег на покупку своей мечты, что доставит Вам гораздо больше удовольствия.

Этот навык – отказываться от мелкой сиюминутной выгоды ради крупного выигрыша в будущем, - является одним из решающих в Вашей жизни. Как показывают исследования психологов, те, кто умеет отказаться от

удовольствия сейчас ради того, чтобы получить удвоенную выгоду потом, имеют больше шансов преуспеть в жизни.

Это не значит, что нужно все время себе во всем отказывать. Совершать мелкие траты можно. Но делать это с пониманием того, что каждая мелкая трата чуточку отдаляет Вас от достижения крупной цели.

3. Приложение

Для закрепления материала игротехник может предложить выполнить участникам следующие задания.

- Поставить цель для накопления денег и срок для ее выполнения.
- Выписывать в течение недели все свои доходы и расходы в два столбца, а также отдельно фиксировать все отклоненные финансовые предложения получить или потратить деньги. В конце недели проанализировать, есть ли ненужные траты и упущенные возможности.
- Составить объявление о том, что Вы можете делать для соседей, указать цены на свои услуги. Объявление необходимо обсудить и согласовать с родителями. Можно сделать несколько копий таких объявлений и раздать соседям (можно просто прикрепить к ручкам дверей). Пример объявления:
«Здравствуйте! Меня зовут Лиза, я Ваша соседка с 5го этажа. Мне 14 лет, и я хочу накопить деньги на самокат. Предлагаю Вам свои услуги:
- Вынос мусора – 10 руб.
- Помыть машину – 200 руб.
- Присмотр за ребенком – 100 руб/час.
- Присмотр за питомцем – цена договорная.
Звоните 8928....»