

Настольная игра «Покупки Волчонка»
Разработчик: Банк России

Настольная игра «Покупки Волчонка»

Оглавление

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ	1
1.1. Цель и задачи мероприятия	1
1.2. Базовые понятия:.....	2
1.3. Краткая характеристика мероприятия	2
1.4. План проведения	2
1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту.....	2
1.5.1 Общие требования.....	2
1.5.2. Материалы для участников:.....	2
2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ.....	3
Легенда.	3
2.1. Вариант 1 (два человека — ведущий и игрок)	4
2.2. Вариант 2 (ведущий и от двух до пяти игроков).....	4

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

1.1. Цель и задачи мероприятия

Цель:

- Формирование навыков финансового планирования.
- Развитие логического и математического мышления.

Задачи:

- познакомить участников с понятием личного и семейного бюджета, его структурой;
- объяснить важность сбережений и планирования покупок;
- развивать способности анализа и сравнения цен;
- научить соотносить свои желания и возможности;
- тренировать навыки расчётов и учёта финансов.
- научить принимать взвешенные решения о покупках;

1.2. Базовые понятия:

Бюджет, доходы, расходы, планирование расходов.

1.3. Краткая характеристика мероприятия

Данная настольная игра рекомендована для детей 6 – 8 лет. Временные затраты до 45 минут. Игра предусматривает выполнение заданий, и соблюдение игроками правил. Количество ведущих: один человек. Количество игроков: от 2 до 5 человек в команде.

1.4. План проведения

- Организация детей за столами.
- Разъяснение правил.
- Игровые действия.
- Подведение итогов.

1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту

1.5.1 Общие требования

Игра проводится в помещении, за столами.

1.5.2. Материалы для участников:

- Карточки с товарами (Приложение 1), распечатывается в 1 экз. форматом не менее А4. После печати разрежьте лист на отдельные карточки с помощью ножниц.

- Игровые деньги «гравики», (Приложение 2), распечатываются форматом не менее А4 из расчета 100 купюр для группы игроков из 2-5 человек. После печати разрежьте лист на отдельные купюры с помощью ножниц.
- Игровые фишки (Приложение 3), распечатываются форматом не менее А4 из расчета 25 фишек для группы игроков из 2-5 человек. После печати разрежьте лист на отдельные фишки с помощью ножниц.
- Сертификаты для участников и победителей (Приложение 4).

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

Легенда.

Жил-был Волчонок с родителями и старшим братом, студентом Академии. Однажды его бабушка с дедушкой заболели, и родители поехали к ним на день: проведать и привезти продукты и лекарства. Волчонку же со старшим братом оставили 10 гравиков и поручили купить молоко, хлеб и книжку с интересными задачками и загадками, чтобы к школе готовиться.

Пришёл Волчонок со своим братом в магазин, положил в корзину хлеб, молоко, нашёл нужную книжку и тут... увидел шоколадку...

«Ах, какая красивая обёртка, ах, какая она должна быть вкусная, — подумал он, — но хватит ли мне на всё денег? Ведь в первую очередь надо купить то, что просили родители. Да и в копилку сдачу хотелось бы положить, ведь я уже почти накопил на свой любимый конструктор. Эх, шоколадка, как же мне с тобой быть?»

А как вы думаете? Как Волчонку правильно распорядиться деньгами?

2.1. Вариант 1 (два человека — ведущий и игрок)

Ведущий даёт игроку одну карточку с изображением товаров и 10 купюр номиналом 1 гравик. Игрок выбирает изображённые на карточке товары в качестве своих покупок при условии, что он обязательно выполняет поручение родителей Волчонка (покупают молоко, хлеб и книжку) и добавляет хотя бы одну купюру в копилку. Для одной игры вам понадобится до 20 купюр и по 5 фишек каждого цвета.

2.2. Вариант 2 (ведущий и от двух до пяти игроков)

Ведущий раздаёт каждому игроку по одной карточке с изображением товаров и по 10 купюр номиналом 1 гравик. Игроки выбирают изображённые на карточке товары в качестве своих покупок при условии, что они обязательно выполняют поручение родителей Волчонка (покупают молоко, хлеб и книжку) и добавляют хотя бы одну купюру в копилку. Для одной игры вам понадобится до 100 купюр и по 25 фишек каждого цвета.

После того как каждый игрок сделал свой выбор, они объявляют о нём ведущему, который оценивает соответствие выбора товаров условиям игры, проверяет правильность расчётов и просит игроков объяснить то или иное своё решение. В случае выполнения всех условий игрок получает синюю фишку, в случае ошибки — зелёную.

Игра повторяется до пяти раз. В конце игры ведущий подсчитывает количество синих и зелёных фишек, полученных каждым игроком. Выигрывает игрок, у которого больше синих фишек.

В случае если количество фишек у нескольких участников равно, игра проводится ещё раз для определения звания игрока.

Выигрывает тот участник, у которого больше синих фишек.