

Сценарий игры «Финансовый калейдоскоп».  
Автор – разработчик: Яковлева Анна Николаевна

## 1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ

### 1.1. Краткая характеристика

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Формат	Очно.
2	Покрываемые сферы (темы)	Деньги (виды и функции денег), доходы и расходы семьи (виды, прожиточный минимум, потребительская корзина), личное финансовое планирование.
3	Уровень сложности	Повышенный уровень.
4	Количество участников и распределение по командам	Игра является индивидуальной для каждого участника, количество участников может варьировать от 2 до 10 человек.
5	Возраст участников	9– 11 лет (3-4 класс)
6	Необходимое количество модераторов	1 ведущий при количестве участников до 10, далее по 1 модератору на каждые 10 участников дополнительно
7	Общая продолжительность	40 мин
8	Цели	Создание условий для интеллектуального развития успешного и продуктивного применения информации через игровую деятельность в процессе обобщения знаний, полученных учащимися по теме: «Финансовая грамотность».
9	Задачи	Уточнить знания учащихся базовых терминов по финансовой грамотности; Способствовать формированию экономического образа мышления; Повторить и обсудить, привычные для обучающихся ситуации, связанные с деньгами; Формировать мотивацию экономически и финансово грамотного поведения в повседневной жизни.
10	Ожидаемые результаты	По окончании деловой игры ребёнок умеет: Правильно использовать термины: деньги, товар, бартер, услуги, бумажные деньги, купюры, банкноты, валюта, семейный бюджет, виды источников доходов семьи, потребности, обязательные и желательные расходы, долги, кредит. Сравнивать разные источники доходов семьи. Объяснять способы увеличения доходов семьи. Сравнивать разные направления расходов семьи. Объяснять возможные способы сокращения расходов семьи и увеличения сбережений.

Также параметры игры могут меняться в зависимости от региона, возраста детей: Рассматриваемые ситуации и указанные суммы денег легко адаптируются под аудиторию.

## **1.2. Рекомендации по техническому оснащению места проведения и подготовке реквизита.**

Предполагается, что во время игры дети стоят или сидят вокруг бумажного лотка для яиц, расстояние от лотка не менее 70 см.

Наличие проектора является преимуществом, поскольку в этом случае можно демонстрировать презентацию (Приложение 4), иллюстрирующую каждый вопрос, задачи и игровые ситуации, что сделает игру более интересным для детей.

Необходимый для проведения игры реквизит:

- 1 бумажный лоток на 30 яиц.
- теннисный мячик 1 шт.
- игровые бумажные деньги номиналом 500 или 1000 рублей.
- для ведения расчетов ручка или карандаш, лист бумаги ( в расчете 1 шт на 10 детей);
- распечатанные и нарезанные карточки с номерами от 1-го до 25 и 5 карточек, удваивающих стоимость ответов. (Приложение 2)
- смайлики, соответствующие разным эмоциям. (Приложение 5)
- бланк с вопросами и ответами. (Приложение 3)

Ведущему необходимо убедиться в соблюдении следующих условий:

- распечатаны и вырезаны карточки с последовательными номерами от 1 до 25, где карточки от 1 до 12 содержат вопросы на знание терминологии и стоят 1000 рублей, а с 13 до 20 задачи на вычисления, связанные с доходами и расходами, умения находить части из целого, анализировать финансовую ситуацию и давать аргументированную оценку – стоимостью в 2000 рублей, а карточки с номерами от 21 до 25 содержат непредвиденные жизненные ситуации, которые приводят к незапланированным расходам. Карточки находятся в ячейках лотка.
- на каждого участника отложены игровые стартовые деньги в сумме 5000 рублей, состоящие из банкнот номиналом 500 или 1000 рублей.
- распечатаны смайлики для рефлексии.
- распечатана речь ведущего по ходу игры. (Приложение 1)

## **2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

### **2.1 Подготовка и правила игры:**

Вступление. Ведущий объявляет о начале мероприятия, представляется. Рекомендуется уделить отдельное внимание представлению самого мероприятия, его темы и образовательной цели. Ведущий беседует с участниками о том, как важно развивать финансовую грамотность, уметь оценивать финансовые ситуации, правильно расставлять приоритеты и рационально выстраивать стратегию по достижению финансовых целей.

Ведущий последовательно объясняет правила игры и определяет тайминг, обращает внимание участников на сложные моменты, отвечает на вопросы и следит, чтобы каждый участник, не отвлекаясь, слушал разъяснение правил. Модераторы поддерживают порядок в аудитории.

Ведущий раздает каждому игроку стартовые деньги в размере 5000 рублей.

Комментарий ведущего: После вопроса, озвученного мной, и одновременно показываемого на слайде презентации, участник, который вытянул этот вопрос, дает

ответ. Задача игрока ответить правильно и заработать деньги. В случае неверного ответа, игрок оплачивает штраф.

## **2.2. Порядок проведения игры.**

Игра начинается с игрока, находящегося с левой стороны от ведущего и идет по часовой стрелке.

Игроки по очереди кидают теннисный мяч в ячейку лотка. Из ячейки, в который попал мячик, достают номер и громко озвучивают.

Ведущий зачитывает номер игровой ситуации и предложенный текст, и отмечает стоимость ответа. При возможности, вопросы и ответы можно демонстрировать через проектор.

В случае правильного ответа, игрок получает вознаграждение в размере стоимости вопроса. Если не знает ответа или даст неверный ответ, оплачивает такую же сумму. Другие игроки, если знают ответ на этот вопрос, могут поднять руку и ответить, таким образом заработать дополнительные деньги.

Номерки с 26 по 30 не содержат вопроса, задачи или непредвиденной ситуации. Они удваивают стоимость вопроса. Таким образом, игрок, вытянувший номера от 26 до 30-ти, кидает мяч повторно. Если попал на вопросы с 1 до 20, может заработать или потерять удвоенную сумму, если попал на номерки с 21 по 25 (непредвиденные ситуации), несет убытки в двойном размере.

Игра продолжается до тех пор, пока все вопросы не будут вытянуты.

Подведение итогов. Ведущий предлагает подсчитать финансовые результаты. Победителем объявляется тот, у какого наибольшая сумма денег.

## **2.3. Рефлексия**

Далее проходит рефлексия – разбор и анализ проведенной игры.

Ведущий работает с аудиторией по наводящим вопросам, провоцирует обсуждение и разбирает типичные совершенные ошибки, которые помешали каждому участнику одержать победу.

Цель рефлексии — резюмировать необходимость повышения уровня финансовой грамотности, опираясь на практический опыт, полученный участниками в процессе деловой игры.

### **3 ПРИЛОЖЕНИЯ**

#### **Приложение 1. Речь ведущего по проведению игры.**

Представляется отдельным документом и включает в себя разбитую на разделы рекомендованную речь ведущего в процессе всей игры.

#### **Приложение 2. Карточки с номерами от 1-го до 30.**

Представляется отдельным документом, где вопросы от 1 до 12 стоят 1000 рублей. Вопросы на знание и умение правильно использовать финансовые термины.

с 13 по 20 –й вопросы стоимостью в 2000 рублей. Содержат финансовые задачи, способствующие умению вычислительных навыков.

с 21 по 25 номера содержат непредвиденные ситуации, которые не зависимо от знаний игрока, приведут к потере игровых денег.

с 26 по 30 номера удваивают стоимость предыдущих номеров.

#### **Приложение 3. Бланк с вопросами и ответами.**

Представляется отдельным документом, является центральным инструментом игры.

#### **Приложение 4. Электронная презентация для проведения теоретической части игры.**

Представляется отдельным документом, демонстрируется на протяжении всей игры, предназначена для визуального сопровождения теоретической части и практической частей.

#### **Приложение 5. Смайлики, соответствующие разным эмоциям.**

Является отдельным документом. способствующим выражению игроком своих эмоций, полученных во время игры.