

"Рыночная экономика"

Игра развивает аналитическое и логическое мышление, Формирует начальные навыки предпринимательской деятельности, развивает способности обучения, умение договариваться о сделках купли-продажи, навыки планирования, организации и командной работы.

В игре моделируется ситуация, возникающая в национальном хозяйстве, состоящем из 5 отраслей: производство продовольствия, промышленных товаров. Все отрасли экономически связаны между собой, так как для производства какой-либо продукции требуется продукция других отраслей. Продовольственные и промышленные товары необходимы при производстве всех видов продукции, поскольку используются для оплаты труда работников, занятых в данных отраслях.

Для участия в игре необходимо не менее 10-15 человек. Ведущим игры является преподаватель.

Организационный момент:

В начале игры имеющиеся ученики разбиваются на команды – предприятия. Для каждой команды выбирается название, оформляется «рабочее место».

Для каждого предприятия желательно выделить 2-3 игроков, отведя им отдельные места, обозначенные флажками (или иными символами) на партах. Для торговли и аукционов отводится отдельное место – рынок, куда команды делегируют **одного** своего игрока с товаром и заданием. Бартерные сделки осуществляются при прямом контакте игрока команды с – т.е. разрешено свободное перемещение детей по классу.

С целью упорядочивания перемещений можно ввести бейджи Директор и Коммивояжер. **Директор** имеет право покинуть месторасположение команды **ТОЛЬКО** при осуществлении производственного цикла – передачи ресурсов ведущему.

Коммивояжер может находиться на рынке или вести переговоры о бартерных сделках с директорами других предприятий.

Роли в ходе игры могут перераспределяться.

Первоначально каждая команда получает:

- 30 рублей
- продовольствие – 3 ед,
- промтовары – 3 ед
- топливо – 3 ед
- выбранную им продукцию в количестве по технологии А.

Ведущему нужно следить, чтобы рынке было достаточное количество всех видов ресурсов.

Цель в максимальном увеличении первоначального капитала.

Каждый участник при помощи купли-продажи и бартерных сделок должен набрать комбинацию ресурсов, необходимых для осуществления выпуска какого-либо вида продукции. **Базовые цены** указаны в информационной карте, но реальная торговля идет по **рыночным ценам**, которые могут существенно отклоняться от базовых.

Можно заниматься любой деятельностью. Получать ресурсы для производства у ведущего нельзя. Когда игрок собрал требуемую комбинацию ресурсов, он сдает их ведущему и взамен получает выпуск продукции по соответствующей технологии.

В процессе игры возможно возникновение, как дефицита отдельных видов продукции, так и затоваривания. В этом случае рыночная цена должна измениться: повышаться или понижаться. Результатом этого будет изменение рентабельности производства, и капитал двинется в те отрасли, в которых можно получить более высокую прибыль. Таким образом действует и реальный рыночный механизм. В худшем случае возможно наступление кризиса, когда у всех игроков, вместе взятых, не окажется необходимого количества какого-либо вида ресурсов, то **ведущий устраивает аукцион** по продаже определенного вида ресурсов. В этом случае цены, конечно, будут значительно выше базовых. После аукциона, на вырученные деньги ведущий выкупает

самую дешевую продукцию у **нескольких** игроков (правительственные заказы), тем самым возвращая деньги в игру и регулируя рынок от перепроизводства.

В процессе игры можно создавать партнерства, товарищества с целью объединения капитала и ресурсов. Однако кол-во членов товарищества не должно быть более 3 человек, поскольку в этом случае уменьшается конкуренция и нарушается действие рыночного механизма. Кроме того, при объединении большого количества игроков игра из экономической превращается в монополистическую и теряется смысл.

Игра может быть прекращена в любое время. В конце игры каждый участник условно продает ведущему **все имеющиеся на данный момент ресурсы по базовым ценам**. Полученные величины суммируются с конечной суммой денег и, таким образом получается конечная величина капитала. После этого определяется победитель игры.

Для игры необходимо распечатать и разрезать по линиям раздаточный материал:

































































Лист – **информационную карточку** – распечатать столько раз, сколько команд в игре плюс один для ведущего.

Листы денег и – **карточек ресурсов** - в зависимости от числа команд.

Денег должно хватать на первоначальный стартовый капитал – 30 р. на команду (на одном листе 262 рубля, хватает на 8 команд). Деньги НЕ покидают игру и не вносятся в нее.

Карточек ресурсов печатается по 1 листу на 2 команды. В противном случае может возникнуть ситуация невозможности производства (ввиду того что карточки у ведущего кончились). При большом числе игроков для удобства работы ведущего, из листа бумаги изготавливается касса для карточек

Карточка ресурсов

1 ед  машина	10 ед  сырье	10 ед  топливо	1 ед  топливо	5 ед  промтовары	1 ед  промтовары	10 ед  Пицца	5 ед  Пицца
1 ед  машина	5 ед  сырье	10 ед  топливо	1 ед  топливо	5 ед  промтовары	1 ед  промтовары	10 ед  Пицца	5 ед  Пицца
1 ед  машина	5 ед  сырье	1 ед  сырье	5 ед  топливо	5 ед  промтовары	1 ед  промтовары	10 ед  Пицца	5 ед  Пицца
5 ед  машина	5 ед  сырье	1 ед  сырье	5 ед  топливо	10 ед  промтовары	1 ед  промтовары	10 ед  Пицца	5 ед  Пицца
5 ед  машина	5 ед  сырье	1 ед  сырье	5 ед  топливо	10 ед  промтовары	1 ед  промтовары	15 ед  Пицца	5 ед  Пицца
5 ед  машина	5 ед  сырье	1 ед  сырье	5 ед  топливо	1 ед  промтовары	2 ед  промтовары	1 ед  промтовары	5 ед  Пицца
5 ед  машина	1 ед  машина	1 ед  сырье	5 ед  топливо	1 ед  промтовары	5 ед  промтовары	1 ед  промтовары	5 ед  Пицца
5 ед  машина	1 ед  машина	10 ед  сырье	10 ед  топливо	1 ед  промтовары	5 ед  промтовары	1 ед  промтовары	10 ед  Пицца

Информационная карта игрока

Базовые цены за единицу

Продукция	Цена
Продовольствие	1 руб.
промтовары	2 руб
сырье	5 руб
топливо	3 руб
машина	10 руб

Производство продовольствия

Технология	Ресурсы (ед)					
	продов.	промтовары	топливо	сырье	машин	выпуск
А	5	8	1	-	1	35
В	10	16	2	-	2	75
С	15	26	4	-	4	150

Производство промтоваров

Технология	Ресурсы (ед)					
	продов.	промтовары	топливо	сырье	машин	выпуск
А	15	4	-	2	1	25
В	20	6	-	5	3	52
С	30	10	-	9	6	100

Производство топлива

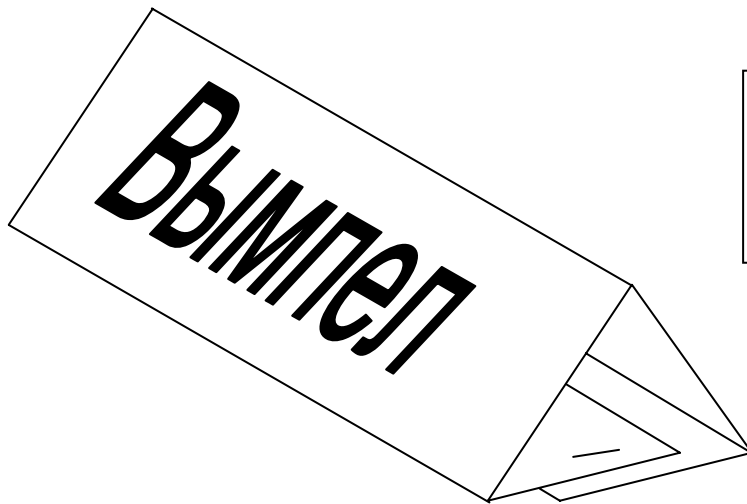
Технология	Ресурсы (ед)					
	продов.	промтовары	топливо	сырье	машин	выпуск
А	5	-	2	-	3	14
В	10	-	3	-	6	30
С	20	-	5	-	12	65

Производство сырья

Технология	Ресурсы (ед)					
	продов.	промтовары	топливо	сырье	машин	выпуск
А	5	2	3	-	2	8
В	10	4	5	-	8	27
С	25	8	10	-	10	45

Производство машин

Технология	Ресурсы (ед)					
	продов.	промтовары	топливо	сырье	машин	выпуск
А	10	4	-	6	1	6
В	15	6	-	12	2	12
С	30	15	-	20	5	27



Обозначение места компании –
свернуть из бумаги, скрепить
степлером или скрепкой.

Директор
Компании



Коммивояжер
Компании

