

ETTEVÕTLUSKÜLA

R O L L I M Ä N G

MÄNGUJUHEND
ETTEVÕTLIK PERE



SISUKORD

- 3 Mõtteid mängu loojalt
- 4 **Õppe-eesmärgid ja õpiväljundid**
- 5 Metoodika
- 6 **Mida on mänguks vaja?**
 - Ettevalmistus mänguks
 - Mängu vahendid komplektis
- 7 Rollid
- 8 Perefirmad ja nende tegevused
- 9 **Ülevaade mängust**
 - Mängu struktuur ja ajaline jaotus
- 10 **Mängu käik**
 - Mängu sissejuhatus
- 11 Perefirma tutvustus
- 13 I tegevusperiood
 - I kuu kokkuvõte
- 15 II tegevusperiood
 - II kuu kokkuvõte
- 17 III tegevusperiood
- 18 III kuu kokkuvõte
- 19 Mängu kokkuvõte
- 20 **Mängu materjalid**
 - Pere kirjeldus
 - Kodukulud
- 21 Ettevõtte kirjeldus
- Hinnakiri
- 22 Müügiarvestusleht

Mõtteid mängu loojalt

Mida väiksem on laps, seda rohkem tundub, et ta on väike ja ei peagi üht või teist asja oskama. On igati asjakohane arvestada laste vanusega ja neilt mitte eeldada täiskasvanulikkust tarkust ning osavust, kuid sageli alahindame lapsi ning jätame nad ilma võimalusest rohkemat õppida. Ettevõtlusküla mäng on mitmekihiline ja iga laps võtab enda jaoks sellest just selle, mis on talle võimete kohane ja vastuvõetav. Kuna mäng on ehitatud meeskonnatööl toimivaks, on võimalik igal mängijal leida enda võimetele sobiv roll ja tegevus.

Ettevõtlikkuse arendamine vajab keskkonda, kus katsetamine ja eksimine on mitte üksnes lubatud, vaid tunnustatud tegevus. Seetõttu loodame väga, et kui Sa oled valinud meie mängu, ükskõik kas siis õppetöö osaks või lihtsalt vaba aja tegevuseks, annad Sa lastele vabad käed ning oled ise abistaja ja suunaja rollis. Aastate jooksul oleme näinud, kui väga lapsevanemad ja õpetajad tahavad lapsi aidata, öeldes neile ette täpseid juhtnööre. Ettevõtlus on sarnaselt päriselule ka meie mängus ettearvamatu, mistõttu teeme ettepaneku vältida ainuõigete vastuste andmist, lasta mängijatel ise probleemidele lahendusi leida ning õppida läbi katsetamise.



Mängus õpetatavad teemad on lastele kõik kuuldud, kuid koosnevad erinevatest kohtadest kogutud infokildudest, mille vahel puudub seos. Kasuta küsimusi, et aidata lastel teadmiste killud kokku koguda ning omavahel seostada ja tervikpilti paigutada. Kiirelt vastates tekitame õpitud abitust ning võtame lapselt rõõmu avastada asju, mida ta juba teab.

Usume Ettevõtlusküla meeskonnaga, et kõige efektiivsem on õppida läbi kogemuse. Tegime selle mängu sooviga pakkuda lastele päriselule lähedast kogemust, kus ei ole niivõrd oluline iga tabeli õigesti täitmine kui võrd mõistmine, et igal teol või tegemata jätmisel on mingisugune tulemus.

“Lapsed on väga loovad ning õpihimulised, kui me lubame neil seda olla. Usaldame lapsi nii palju, et laseme neil endil probleemidele lahendusi otsida ja oma plaane katsetada. Tasuks saame säravad silmad ja aktiivsed noored, kes on ettevõtlikud ja naudivad õppimist.”

Ettevõtlusküla
asutaja ja mängudisainer

Evelin Rätsep

ÕPPE-EESMÄRGID JA ÕPIVÄLJUNDID

<input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Mängu eesmärk on luua ettevõtlikkuspädevust arendav keskkond, mis toetab ettevõtlusalaste terminite kasutamist, sotsiaalse pädevuse-, suhtluspädevuse- ja matemaatikapädevuse arengut.

Kaudselt käsitletakse ka enesemääratluspädevust, mis on iseenda tugevate külgede leidmine ja nende kasutamine rollimängus.

Õpiväljundid:

- mängija harjutab raha säästmist
- mängija teab, mis on pereettevõtte, kodukulud, säästmine sularaha, pangakonto, müügiarvestus, soov ja vajadus
- mängija harjutab klientide teenindamist ja tehingute tegemist
- mängija harjutab dokumenteerimist
- mängija kasutab edu saavutamiseks meeskonna abi



METOODIKA

Ettevõtlusküla rollimängud on disainitud ettevõtlusõppe ja ühiskonnaõpetuse praktilisemaks muutmiseks. Tuleviku tööturu vajadustest* lähtuvalt vajame järjest enam ettevõtlikke ja hea enesejuhtimisoskusega inimesi ning seetõttu on rollimängud väga olulisel kohal järgmised elemendid:

Emotsioonid

Rollimänguga kaasneb palju erinevaid emotsioone, mida tasub mängu ajal soosida ja lubada. Emotsioonid köidavad meie aju tähelepanu ning on parimaks abimeheks info pikaajalisse mällu salvestamisel, sest emotsionaalset laengut kandvad sündmused püsivad meie mälus kauem ja meenuvad meile täpsemalt (J. Medina 2014:86)**. Juhendaja ülesandeks on jälgida ning sekkuda vaid olukordades, kus emotsioonidel on oht kontrolli alt väljuda ning muutuda teisi mängijaid kahjustavaks.

Katsetamine ja eksimine

Ettevõtlik inimene teab, et probleemidele lahenduste leidmiseks tuleb katsetada ning suure tõenäosusega korduvalt eksida. Rollimäng on hea viis anda mängijale võimalus iseendale eesmärgi püstitada, tegevusplaani mõelda ning plaanide toimivust katsetada. Oluline on juhendaja teadlik otsus mitte õpetada ja sekkuda, vaid anda mängijatele vabadus ise otsustada ning ebaõnnestuda.

Küsimuste küsimine

Elu koosneb paljudest väikestest detailidest ning ühte kõigile sobivat edu valemit ei ole olemas. Seetõttu ei anta Ettevõtluskülas vastuseid, vaid küsitakse mängijate käest, mida nad ise teeksid. Enamik uusi teadmisi, mida mängu jooksul on vaja edasi anda, on võimalik esitada küsimustena ning panna sellega mängijad olemasolevaid teadmisi ja loogikat mänguga seostama. Sageli on mängijaile endalegi üllatuseks, kui palju teadmisi neil on. Näiteks kui laps tuleb küsima, kas panka röövida võib, on vastuseks hinnanguvaba arutelu, mis oleks pangaröövi võimalikud tagajärjed, ja kas oletatav kasu kaalub üles kahju.***

Tegutsemine ja analüüs

Mäng ilma analüüsita on lõbus ja arendav tegevus, kuid muutub õppemänguks kui teadlikult võetakse aega, et mängu analüüsida. Analüüsi soodustamiseks on Ettevõtlusküla mäng jagatud etappideks, kus tegevus vaheldub analüüsi ja uute teadmiste omandamisega.

Tegevuse etapis on juhendaja roll minimaalne, pigem kõrvalt jälgiv ja vaid äärmisel vajadusel sekkuv. Analüüsi ja uute teadmiste etapis on juhendaja ülesanne juhtida küsimuste abil arutelu tehtu ja plaanitava üle.

Mängijad ise on mängus nii sees, et neil puudub tervikpilt. Juhendaja ülesanne on teha tähelepanekuid suurest pildist lähtuvalt ning küsida küsimusi, mis suunavad probleemidele lahendusi leidma, lahendustest ühte välja valima ning katsetama. Igale katsetusele järgneb järgmises peatu-etapis analüüs, kus juhendaja küsib, kuidas plaan õnnestus, miks õpilased arvavad, et neil just sellised tulemused olid ja kas nad peaksid selles plaanis midagi muutma. Võimalusel tasub plaani mitu korda katsetada.



*Loe tuleviku töö kohta: <http://blogi.arendufond.ee/2011/08/tulevikutoo-kumme-votmeoskust.html>

**Aju ja õppimise seoste kohta loe raamatust: J. Medina "Aju toimimise reeglid" 2014

***Loe pangaröövide kohta mängus: Ettevõtlik kodanik juhendist lk 38

Mida on mänguks vaja?

Osalejad

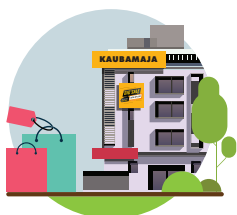
Minimaalne osalejate arv on 20 ja maksimaalne 30, vanuses 7-12 a. Osalejate arvu vähendades ei lähe mäng „käima“ ning üle 30 osalejaga mängus on mängujuhil väga raske mängu juhtida. Mängu läbiviimiseks kulub kogunud juhendajatel max 2 h, esimestel kordadel soovitame arvestada väikese ajavaruga.

Mängujuht valib endale appi 4 juhendajat.

Juhendajaks võivad olla õpetajad või vanemad õpilased.



PANK



KAUBAMAJA



TÖÖKODA



ILUSALONG



TEHNIKAPOOD

Ruum ja ettevalmistus

Oluline on, et ruumis oleks võimalik liikuda ühest ettevõttest teise. Tavaliselt sobib selleks suurem klass. Koos linnakuga sobib hästi aula või mõni muu suurem u 100 m² ruum.

Ettevõtlusküla visuaali loomiseks paigutatakse 5 lauda nii, et tekiks Raekoja või turuplatsi mulje. Toole on tarvis sama palju, kui on ettevõttes mängijaid. Laua esimene külg jääb vabaks, et tekiks müügilett, mille tagant kliente teenindada. Laudadele on välja jagatud igale ettevõttele vajalikud pabermaterjalid, tahvelarvutid, kassad, kirjutusvahendid, rahakotid isikliku rahaga, kalkulaatorid ja lisapaberid.

Mänguvahendid komplektis

- Mängujuhend
- Mängurahad
- Juhendaja spikker (5 tk)
- Pere kirjelduse leht (5 tk)
- Kodukulude leht (5tk)
- Ettevõtte kirjelduse leht (5tk)
- Hinnakiri (5tk)
- Müügiarvestusleht (5tk)
- Mängujuhi vile – tähistab mängus etappide vahetumist
- Igale ettevõttele kassa – ümbrik

Lisaks

 komplektis olevatele materjalidele on

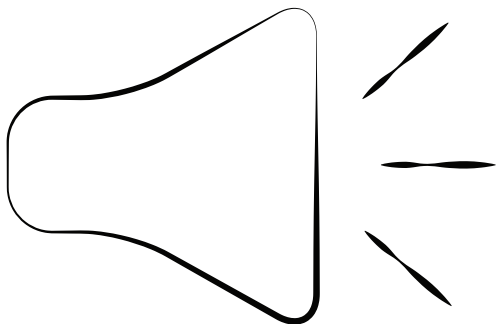
mängu hõlpsamaks läbiviimiseks vaja hankida:

- Igale mängijale rahakott – ümbrik, paberist rahatasku – õpilased saavad ise endale meisterdada
- Kalkulaatorid – iga perekonna lauale 1
- Suured paberid või tahvel jooniste tegemiseks
- Markerid
- Pliiatsid – igale mängijale
- Lisapaberid – igale perele

Kõikidele loetelus leiduvatele vahenditele võib leida alternatiivsed ja endale meelepärased lahendused.

Rollid

Mängus on kolm osapoolt: mängujuht, juhendaja ja mängija.



Mängujuhi ülesanded

1. enne mängu seadista rakendus;
2. tee sissejuhatus mängu;
3. jaga mängijad meeskondadesse;
4. jälgi aega ning hoia mängu tempot vahetades vilega märku andes mänguetappe;
5. jälgi aega ning hoia mängu tempot; vaheta mänguetappe vile märguandega.
6. juhi lõpukokkuvõtet (kaasa juhendajaid).

NB! Mängujuhi roll on näha mängu ja laste tegevust tervikuna ning märgata seiku, mida kiita või mille üle arutleda. Mängudes esile kerkivad teemad võivad olla väga erinevad: nt keegi varastas poest piima, keegi röövis panka, keegi oli eriline müügimees, suurepärane klienditeenindaja või hoopiski geniaalne tootearendaja.

Juhendajate ülesanded

1. ära tee mängija eest otsuseid ja tegevusi;
2. aita mängijal aru saada, mida ta tegema peab;
3. anna mängijatele võimalus lahendada probleeme loovalt;
4. selgita uusi mõisteid;
5. selgita müügiarvestuslehe täitmist ja rakenduse kasutamist;
6. juhi vahekokkuvõtteid ja aita analüüsida tehtut;
7. anna tagasisidet.



Mängijate ülesanded

1. täita aktiivselt ülesandeid;
2. saavutada pere eesmärk;
3. teenindada kliente;
4. teenida ettevõttele kasumit;
5. hoida rahaasjad korras;
6. kuu lõpus maksta kodukulud ning palgad pereliikmetele;
7. kasutada loovust.

Perefirmad ja nende tegevused

Ilusalong

- pakub iluteenuseid



Kaubamaja

- müüb toidukaupu
- müüb tarbekaupu

Tehnikapood

- müüb tehnikakaupu



Töökoda

- müüb autokaupu
- hooldab sõidukeid

Pank

- pakub kindlustust
- väljastab sularaha











NB! Kõik perefirmad jälgivad, et klienditeenindus oleks viisakas ja korrektne.

Ülevaade mängust

Mängijad jagatakse viieks meeskonnaks, mis hakkavad juhtima oma perefirmit. Perefirma eesmärk on tulu teenida ja võimalikult palju kliente leida. Igal perel on suur unistus ja eesmärk selle unistuse teostamiseks on raha säästa.

Mängu struktuur & ajaline jaotus

Mänguosa	Kes? 	 Aeg
MÄNGU SISSEJUHATUS Sissejuhatus ettevõttesse	Mängujuht Juhendajad	15 min 20 min
I kuu  I tegevusperiood	Mängijad	10 min
 I kuu kokkuvõte	Juhendajad ja mängijad	15 min
II kuu  II tegevusperiood	Mängijad	10 min
 II kuu kokkuvõte	Juhendajad ja mängijad	10 min
III kuu  III tegevusperiood	Mängijad	10 min
 III kuu kokkuvõte	Juhendajad ja mängijad	10 min
MÄNGU KOKKUVÕTE	Mängujuht	20 min

Mängijad võivad vabalt kasutada loovust oma toodete/teenuste müümiseks, uute toodete müügile võtmiseks ja neile hinna määramiseks. Mängust on välja jäetud uute kaupade tellimise osa, mis annab võimaluse müüa mida iganes fantaasia lubab. Siin mängus on oluline rõhutada ettevõtjale oskust märgata turu trende ning kiirelt kohaneda klientide soovidega. (Lao arvestuse pidamine ei ole selles mängus oluline).

NB! Osa kaupu võivad olla realselt olemas, kuid **enamik kaupu on kujuteldavad ja raha vastu võib anda joonistatud/kirjutatud tšeki** (selle jaoks on vajalikud lisapaberid) **või öelda, et kaup saadetakse hiljem postiga koju.**

Mängu käik

Mängu sissejuhatus

Eesmärk: luua seos mängijate varasema elukogemuse ja mängu vahel
Aega: 15 min

Viib läbi: **MÄNGUJUHT**

õpilased **kuulavad**



õpilased **arutlevad**



Mis on raha? Kust raha saab? Mida selleks tegema peab?
Kuidas kasutate vanematelt või kingituseks saadud raha?
Kuidas vanemad raha saavad?
Miks vanemad vahel ütlevad, et neil pole raha?



Sissejuhatavad küsimused

Mängijad vastavad küsimustele ja arutlevad.

Mida tähendab perefirma?
Mis on firma? Mis teeb firmast perefirma?



Toovad näiteid firmadest (perefirmadest), mida teavad.

Mängus on 5 perefimat. Perefirma on ühele perele kuuluv firma, mille omanikeks on ühe pere liikmed. Teist saavad pered, kes peavad elamiseks ja unistuste täitmiseks vajaliku raha teenima oma firmast.



Mida peab firmas raha saamiseks tegema?



Kõige tähtsam on müüa oma kaupa. Kui kliendid firma kaupa ei osta, siis ei saa ka töötajatele palka maksta.



Millised unistused teil on?
Kui palju vajad oma unistuse täitmiseks raha?
Mida selle raha saamiseks teha võiks?



Siin mängus on kõigil peredel oma unistus, mille täitmiseks tuleb igal pereliikmel raha säästa. Olete mängu võitnud, kui kõik arved on tasutud ja unistuse jaoks on säästetud vajalik summa.



Mul on kaelas vile. Kasutan seda siis, kui mängus midagi muutub. Kohe kui kuuled vilet, lõpeta pooleliolev tegevus ja mine oma ettevõttesse.



Kokkulepete sõlmimine

Kordavad üle, mida nad teevad, kui kuulevad vilet

Kus mingisugune ettevõtte asub?
Firmade tutvustamine lastele, iga ettevõtte juures eraldi küsida, mis ettevõtte on ja millega seal tegeletakse.



Mängijad kõnnivad koos mängujuhiga ja tutvuvad ettevõtetega ning arvavad, mida vastavas ettevõttes teha saab.

Enne veel, kui alustada saame, jagame teid meeskondadeks.



Viieks loe!



Esimene, teine, kolmas, ...
(Jätavad oma numbril meelde)

Jäta oma number meelde.

Grupid saadetakse vastavasse firmasse (kõige suurem grupp Panka)

Perefirma tutvustus

Eesmärk: tutvustada mängu ja mängureegleid
Aega: 20 min

Viib läbi: **JUHENDAJA**

Tere tulemast, võtke istet!

Mina olen Mari, teie juhendaja, ja kui abi vajate, siis küsige julgelt! Saame tuttavaks ja vaatame, milline pere me oleme. :)

Pere kirjeldus

Loeme, milline meie pere on.

Kus me elame?

Milliseid liiklusvahendeid kasutame?

Mida meile teha meeldib?

Mis on meie pere **eesmärk**?

Kui palju me peame selleks säästma?

Stardiraha

Igal mängijal on stardiraha.

Kui palju raha sul on rahakotis?

Kas kuskil saab veel raha olla?

Teil on igaühel pangakontol 15.

Ettevõtte/perefirma kirjeldus

Loeme, milline meie firma on.

Mis firma meil on?

Mida me müüme? Miks siin nii palju tühja ruumi on?

(vt hinnakirja)

Kõiki asju, mis on hinnakirjas, meil päriselt pole. Kas see tähendab, et me ei saa neid müüa?

Siin mängus on nii, et tegelikult saame me müüa ka neid asju, mida meil kohe riivil pole. Lepime kliendiga kokku, et me saadame selle toote talle postiga järele.



Mängijad istuvad laua taha.



Üks mängijatest loeb perekirjelduse ette.



Mängijad vaatavad kirjeldusest uuesti üle ja vastavad.



Küsida iga pereliikme nimi ja kirjutada need tahvlile/paberile.

Kirjuta tahvlile pere eesmärk, et kogu aeg silme ees oleks:

EESMÄRK: AUTO

Mari Ats Piret Kalle Juss
60 + 60 + 60 + 60 + 60 = 300



Arvavad.
Loevad üle, kui palju raha rahakotis on.



Joonista rahakott ja kirjuta tahvlile 10.



Joonista pangakaart ja kirjuta juurde summa 15.

EESMÄRK: AUTO

Mari Ats Piret Kalle Juss
60 + 60 + 60 + 60 + 60 = 300



10



15



Üks mängijatest loeb firma kirjelduse ette.



Mängijad loevad ette, mis tooteid/teenu-seid hinnakirjas näevad.



Osa kaupu on reaalselt olemas, kuid enamik kaupu on kujuteldavad. Raha vastu võib anda joonistatud või kirjutatud tšeki või kaup saadetakse „postiga“ koju.

Teie olete selle ettevõtte omanikud ja juhid. Teie otsustate, mida te müüte, mis hinnaga te müüte ja kuidas müüte. Teil on õigus kõike muuta.



Kuidas me kliente teenindama hakkame?



Pakuvad mõtteid, kuidas viisakalt kliente teenindada.

Dokumendid

Mis te arvate, kuidas me saame teada, mitu klienti meil käis ja kui palju me raha oleme teeninud?

Miks meil üldse seda teada oleks vaja?



Selle jaoks, et meil kõik ilusti teada oleks, on meil müügiarvestusleht. Seda tuleb koguaeg hoolega täita.

Mis te arvate, kuidas seda täitma peab?

Kõik ostud, mida kliendid teevad, tuleb kirja panna, sest muidu te ei teagi, kui palju kaupa olete ära müünud.



Rõhutada, kui oluline on kõik kirja panna, sest ainult nii saab igaüks kiirelt ülevaate, mis firmas toimub.

Tahvelarvuti

Sisestame tahvelarvutisse teie nimed.

Samanimelistele mängijatele lisada ka perenime esimene täht. Loe lisaks tahvelarvuti kasutusjuhendist.

Ülesanded

Tahvelarvutit on teil vaja selleks, et saaksite võtta ülesandeid. See käib nii, et vajutate oma nimele, valite „uus ülesanne“ ja loete, mis ülesanne tuli.



Üks lastest proovib ülesannet võtta. Teised vaatavad tähelepanelikult.

Igaüks peab oma nime alt võtma vähemalt 2 ülesannet ja täitma need ära.



Kui ülesandekaardil on kirjas, et said raha juurde, siis selle raha saate minu käest.



Juhendajal on väikestes kupüürides varutud 100 tagataskusse, kuna mõni ülesanne on boonusülesanne. Nt: vanaema andis lehtede riisumise eest 3.

Kui ülesandekaardil on kirjas, et pead nt poest ostma piima ja vorsti. Mida sa siis tegema pead?



Firma koosolek

Kõik meeskonnad hakkavad ülesandeid tegema samal ajal. Mis te arvate, mis juhtub, kui kõik korraga ülesandeid hakkavad täitma? Kas keegi peab kliente ka teenindama jääma? Kuidas teha nii, et kõik saaksid kuu jooksul ülesandeid teha?



Suuna tegema meeskonnatööd ja jagama rolle. Nt kes tegeleb klientidega, kes paneb kirja jms.

I tegevusperiood



Eesmärk: mängijad õpivad kasutama mänguüks vajalikke vahendeid ja saavad aru, millal mida tegema peavad
Aega: 10 min

Mängijad täidavad tahvlist saadud ülesandeid, teenindavad viisakalt kliente ja täidavad müügiarvestuslehte.

Juhendaja ülesandeks on tegevusperioodidel jälgida, kuidas meeskond tegutseb, millist mõju ühed või teised otsused/tegevused ettevõttele avaldasid.

NB! Juhendaja ei mängi koos lastega, vaid jälgib kõrvalt. Vajadusel abistab mängijaid suunavate küsimustega.

Juhendaja

- Jälgib mängu kõrvalseisjana
- Jättab meelde olukordi, mis vajavad analüüsimist
- Vastab küsimusele küsimusega
- Vajadusel suunab küsimustega uusi võimalusi leidma

I kuu kokkuvõte



Eesmärk: analüüsida, kuidas perefirma läks, rääkida rahatorust ning arutleda kodukulude säästmise võimalusi vastavalt perekirjeldusele. Teha ülekanded.
Aega: 15 min

Viib läbi: **JUHENDAJA**

Mitu toodet müüsite?
Kui palju raha teenisite?
Kas kõik müüdnud asjad on kirja pandud?
Miks peab kirja panema? Mis juhtub, kui vahepeal ununeb?
Kuidas teie meeskonnatöö sujus?

Mul on teile kaks uudist, mille joonistame tahvlile:

Mis te arvate, mis see on?

See on meie pere rahatoru. Rahatoru ülevalt otsast tuleb raha sisse ja alt läheb raha välja.

Mis te arvate, kuidas pere rahatorusse raha juurde tuleb?

Esimene uudis ongi see, et te saate kõik tehtud töö eest 100 palka.

Mis te arvate, mis siis rahatoru alt otsast välja läheb?
Kas olete kuulnud ema isa rääkimas kommunaalmaksudest?
Mis maksud need on?

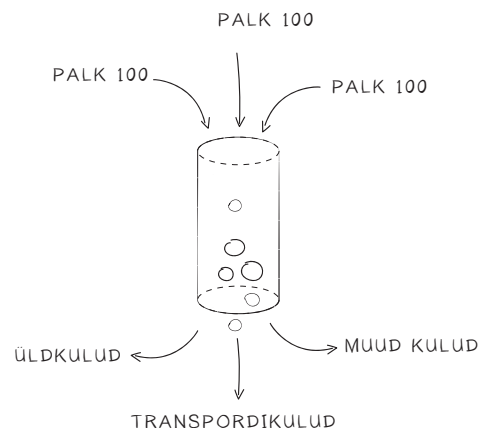
Teine uudis on see, et meile saadeti arved ja me peame need ära maksma.



Rõhuta, et meeskonnatöö ja ülesannete jagamine tagavad edu.



Joonista tahvlile silinder.
Rahatoru joonise selgitamise kohta vaata bit.ly/rahatoru



Pöörake perekirjelduse teine külg ja vaatame seda tabelit. Milliseid kulusid te seal näete?



Perekirjelduse teisel pool on kodukulude tabel.

Kuidas oleks kõige mõistlikum kodukulud maksta? Te võite ise otsustada, kuidas selle summa pere peale ära maksate. Näiteks võite teha nii, et jagate kodukulud võrdset iga pereliikme vahel ning iga pereliige kannab pärast, kui ülekandeid hakkame tegema, selle raha oma kontolt KODUKULUDE kontole.



Üks mängijatest arvutab kalkulaatoril, kui palju iga pereliige maksma peab.

Kui summa ei jagu täpselt, ümardada esimese täisarvuni ülespoole.

Kuidas saaks hakata raha säästma?



Meie ülesanne on vaadata kulusid ja mõelda, kas me saame **kuskilt kokku hoida ehk säästa**.



Millistelt kulutustelt saab kokku hoida ja mis sellega kaasneb, kui kulu kärbitakse? Millised kulud on möödapääsmatud?



Mis on kommunaalkulud?

Vesi, elekter, küte, prügivedu jms

Kas neid kulusid oleks võimalik vähendada? Kuidas?

Kas oleks võimalik, et neid kulusid ei tulekski? (meie oludes mitte). Mida saab iga pereliige teha, et need kulud oleks väiksemad? Kui palju oleks siis võimalik siit kokku hoida?



Lapsed arutavad kuluhaaval, kas see kulu on mõistlik, kas sealt saab säästa ja kui palju säästa oleks realistlik. Jälgivad perekirjeldusest, kus nad elavad ja mida armastavad perega teha. Kirjutavad tühja tabelisse uued kulunumbrid ja arvutavad palju suutsid säästa.

Kuidas teie pere liigub? Kui suured kulud sellest tulevad?

Kas on võimalik ilma autota? Millisel juhul oleks see võimalik? Kas siis vähenevad transpordikulud?

Kui saaks ainult jalgsi käia, siis küll, aga ilmselt päris igale poole jalgsi ei lähe. Mis kulu siis lisandub? Kui perel on kaks autot, kas ühega saaks hakkama? Mis sellest pere jaoks muutub? **Kui palju siit kokku saame hoida?**



Jälgi, et tehtud otsused oleksid realistlikud ja päriseluga kooskõlas. Küsi, kuidas mingi otsus päriselt elu muudab. Nt hoiame vett kokku, kas kõik pereliikmed on nõus, et peavad hambapesu ajal vee kinni panema vms.

Sidekulud - telefon, internet, TV. Kui paljudel teist on telefon? Kes maksab teie arveid? Kuidas nende kulude pealt kokku saab hoida?

Mis kulud siin veel on? Kas siit ka saame midagi kokku hoida? Kas kõik pereliikmed on nõus?

Kui palju teil õnnestus säästa?



Maksame endale palgad

Palga maksmiseks:

- võta lahti ettevõtte pangakonto
- vali "uus ülekanne"
- vali nimekirjast oma nimi
- sisesta ülekande summa (100)
- lisa selgitus (nt palk)



Maksame ära kodukulud

Kodukulude maksmiseks võta lahti isiklik pangakonto ja tee täpselt samamoodi nagu palga kandmisel, ainult et nüüd kannad raha isiklikult kontolt KODUKULUDE kontole.



Iga mängija kannab kokkulepitud summa kodukulude kontole (kodukulude summa jagatud pereliikmete arv).

NB! Esimesel kuul tuleb tasuda tabelis olev esialgne summa 150, sest arved laekuvad eelmise kuu eest.

Firma koosolek:

Kuidas meil meeskonnatöö õnnestus? Kuidas saame veel paremini oma meeskonnatööd korraldada?



Mängijad arutavad, kuidas meeskond nende arvates toimis ja kuidas saaks paremini.

Mida me saame teha, et meie tooteid/teenuseid rohkem ostetaks?



Vihjena võib pakkuda võimalust, et palka võib maksta ka vastavalt panusele. Võib arutleda, kas see oleks õiglane.

Kuidas oleks mõistlikum tööülesanded omavahel ära jagada?



Juhi jutt reklaamini ja õhuta reklaami katsetama. Meeskonnatöö on edu võti.

II tegevusperiood



Eesmärk: mängijad katsetavad erinevaid müügi-ja reklaamitehnikaid
Aega: 10 min

Mängijad teevad ostu-müügi tehinguid, teevad oma toodetele teenustele reklaami.

Võimalda mängijatele vajalikud vahendid reklaami tegemiseks. Jälgi tegevust, et hiljem koos mängijatega analüüsida.

NB! Juhendaja ei mängi koos lastega, vaid jälgib kõrvalt.
Vajadusel abistab mängijaid suunavate küsimustega.

II kuu kokkuvõte



Eesmärk: mängijad mõistavad, et ettevõtte AINUKE sissetulek tuleb müügist
Aega: 10 min

Viib läbi: **JUHENDAJA**

Kui palju ettevõttele raha teenisite?

Teeme ülekanded:

Tegite terve kuu tööd ja nüüd saame taas palka maksta.
Vaatame, kui palju meil on kontol raha.

Kas saame kõigile 100 maksta?

Firma koosolek:

Kui palju ettevõttele raha alles jäi?
Kuidas järgmine kuu palka saame maksta?
Mis saab pere eesmärgist, kui palka ei saa maksta ja
kodukulude eest tasuda?
Mida saame teha, et rohkem raha teenida ja pere sissetulekut
suurendada?



Mängijad loevad teenitud raha kokku.

Kirjuta teenitud summa tahvlile, et saaks
eelmise ja järgmise etapiga võrrelda.



Mängijad kannavad ettevõtte kontolt isiklikule kontole
100 või nii palju kui on võimalik.



Kui rahast ei piisa, et igale pereliikmele 100 maksta,
jagage kogu ettevõtte raha (pangakontol ja kassas)
võrdselt kõigi pereliikmete vahel või nii nagu pere
arvates on õiglane maksta.



Arutlevad, milline on ettevõtte rahaline seis ja kuidas
see mõjutab pereliikmete elu.

Kas proovisite teha reklaami? Kas see õnnestus? Miks?
Kui palju uusi kliente tänu reklaamile saite?



Mängijad analüüsivad tehtud reklaami ja selle mõju ettevõttele.

Reklaame on igasuguseid. Millised reklaamid teile nt linnas, televisioonis meenuvad? Miks? Reklaam peab puudutama inimesi, kellele see mõeldud on. Isegi kui see puudutab, kas sa jooksed kohe, kui reklaami näed, seda asja poest ostma?



Mängijad loovad seose päriseluga ja analüüsivad oma käitumist seoses reklaamidega.

Reklaamid töötavad siis, kui sul on palju aega oma kliente mõjutada. Meil on aega ainult üks kuu veel.
Nii et peame mõtlema mingi parema plaani välja.



Mõtlevad, kuidas kliente juurde leida ja võimalikult palju oma tooteid müüa.

Mida saaks veel teha?
Kuidas inimeste tähelepanu oma tootele/teenusele tõmmata?



Kõige kiirema tulemuse annab otsemüük.

Kes on meie potentsiaalne klient?
On ta meessoost, naissoost? Kui vana? Mis teda huvitab?
On tal hobisid, mida talle teha meeldib? Kui palju tal raha on?
On ta jõukas või vaene klient?



Kaardistavad oma potentsiaalse kliendi.
(Sugu, vanus, huvid, võimalused)

Vaatame koos üle hinnakirja.
Kas need hinnad on mõistlikud?
Mida teilt kõige rohkem on ostetud?
Mida te pole üldse müünud?
Milliseid tooteid on küsitud, kuid te pole müünud?
Äkki peaks kaaluma nende toodete müüki võtmist?
Mis võiks olla hind?



Analüüsivad hinnakirjas olevaid tooteid, mõtlevad uusi juurde ja vaatavad kriitilise pilguga hinnad üle.

Toote eest saab küsida kõrgemat hinda siis, kui:
1) ostjal on toote järele suur soov
2) ostjal on toodet tarvis.

Teeme plaani, kellele oma toodet pakkuma läheme ja kuidas talle läheneme.



Mõtlevad läbi, kuidas oma toodet teistele pakkuda.

Aita teksti läbi mõelda, kuid kui lastel on mingi oma väga kindel arusaam, ära suru oma versiooni peale, vaid lase neil proovida.

III tegevusperiood



Eesmärk: mängijad katsetavad erinevaid müügitehnikaid ja müüvad nii palju tooteid kui suudavad
Aega: 10 min

Mängijad teevad ostu-müügi tehinguid, teevad oma toodetele/teenustele reklaami.
Püüavad võimalikult palju kliente ostma saada.

Julgusta mängijaid ettevõtte seinte vahelt välja minema ja otsemüüki proovima.

NB! Juhendaja ei mängi koos lastega, vaid jälgib kõrvalt.
Vajadusel abista mängijaid suunavate küsimustega.



III kuu kokkuvõte



Eesmärk: analüüsida mängus õpitut
Aega: 10 min

Viib läbi: **JUHENDAJA**

Kui palju ettevõttele raha teenisite?



Mängijad loevad teenitud raha kokku.

Kirjuta teenitud summa tahvile. Võrrelge eelmise kahe kuu teenistusega.

Maksame palga ja kodukulud.

Jagage teenitud summa pereliikmete vahel. Palka ei saa maksta rohkem, kui ettevõtte teeninud on.



Mängijad jagavad teenitud raha pereliikmete vahel.

Kodukulud maksta ülekandega. Kui pangakontol pole piisavat summat, võib maksta sularahas juhendaja kätte.

Lõpuanalüüs:

Kui palju sel kuul raha teenisite?

Mis te ise arvate, miks see tulemus on selline?

Mida sellest kogemusest õppisite?



Mille eest saite endale palka maksta?

Kust/kellelt see raha tegelikult tuli?



Ettevõttel on ainult üks koht, kust raha tuleb – kliendi taskust.

Kui sa pakud midagi, mida klient on valmis ostma, siis on su ettevõttel raha ja kui su toode ei paku kellelegi huvi, siis raha ei ole.



Milliseid töid te siin tegema pidite?

Mida teile meeldis teha? Mis oli raske?



Ükskõik, kus sa töötad, sulle makstakse palka sinu panuse eest. Kui sa üldse tööd ei tee, siis jääd tööst ilma ja võetakse keegi teine seda tööd tegema.



Kas pere eesmärk sai täidetud?

Mis saab kui eesmärk jääb täitmata?

Mis päriselus sellisel juhul saab? Miks jäi täitmata?

Kui keegi kulutas rohkem kui teised, kuidas teised sellesse suhtuvad? Miks on oluline, et igaüks täidaks kokkulepitud osa?



Kui kerge/raske raha säästmine on?

Millises järjekorras ostate teha võiks?



Mida mängus õpitust saate päriselus kasutada?



Vaadake koos rahatoru ja tuletage meelde, mida õppisite.

Mängu kokkuvõte

Eesmärk: koguneda kõik mängujuhi juurde kokku ja jagada kogemusi ning lahendada arusaamatusi, mis mängu jooksul erinevates olukordades tekkisid
Aega: 20 min

Viib läbi: **MÄNGUJUHT**

Kuidas sulle mäng meeldis? Väljenda oma emotsiooni valides selleks sobiv asend, näoilme, hääl vms.



Mängijad näitavad endale sobival moel oma emotsiooni.

Lastes emotsioonid enne rääkima asumist välja elada, on sul tähelepanelikumad kuulajad.

Mind väga huvitab, mida te kõik oma ettevõtetes tegite. Kas te ka tahate teada, kuidas teistel läks?



Teeme nii, et ma ütlen ettevõtte nime ja siis selle ettevõtte pere vastab. Kas olete nõus?



Mängujuht küsib igalt perelt/ettevõttelt eraldi:

Millega ettevõtte tegeles?

Kui palju raha teie ettevõtte teenis kahel esimesel kuul kokku ja kolmandal kuul?

Kas järgmisel kuul palka saab maksta?

Kas pere eesmärk sai täidetud?

Mida uut õppisite?



Mängijad räägivad perede kaupa oma meeskonnas toimunust.

Tagasisidele saab lisada omapoolseid tähelepanekuid, kiites häid müügimehi, korrektsid teenindajaid jpm.

Kas teistel meeskondadel on midagi lisada?



Teised mängijad võivad tagasisidet anda meeskonna kohta. Nt kas klienditeenindus meeldis jne.

Kas meeskonna juhendajal on midagi lisada?



Iga juhendaja saab anda oma POSITIIVSE hinnangu meeskonnatööl ja mängijatele. Kui on välja tuua arengukohti, siis teha seda julgustaval ja arengut soosival viisil.

Toon välja mõned asjad, mida panin mängu jooksul tähele...



Näide: Mõnikord on mängus keegi teinud väga head reklaami, siis saab arutada, kas sellest oli abi ja miks seda tehakse. Vahel on mängus Pangast raha varastamist, kus on taas võimalus arutleda, miks sellised asjad juhtuvad, kuidas siis reageerida ja kuidas sellesse suhtuda.

Loo mängus juhtunud olukordade ja lapse elu vahel sild. Aruta lastega, kuidas päriselus samasugused asjad toimuvad.

Aitäh teile ilusa mängu eest!

NB! Kui on aega, siis küsi tagasisidet. "Mida uut teada said/õppisid?"

Mängu materjalid



PEREKOND

- Elate laenuga ostetud väikeses majas.
- Teil on vana auto. Vahepeal kasutate ühistransporti.
- Teie pere armastab käia spordiüritustel.
- Räägite palju telefoniga.

EESMÄRK: OSTA SUVILA
Selleks tuleb säästa 60 iga pereliikme kohta.

ettevõtlik pere

Pere kirjeldus

Pere kirjelduses on välja toodud pere unistus ja nende igapäevaelu – kus pere elab, mis transpordiga liiguvad ning millest huvituvad. Iga pereliikme sissetulekuks on palk, mille saab firmale tulu teenides.

PEREKOND

PALGAPÄEV JA KODUKULUD

- Kanna ettevõtte kontolt palk 100 enda kontole.
- Jaga kodukulud pereliikmete vahel, maksa summa "Kodukulud" kontole.
- Vaadake kodukulud üle ja arutage, kust ja kui palju saab kokku hoida?

KODUKULUD	I KUU	II KUU	III KUU
ÜLDKULUD	60		
Vesi, elekter, prügivedu, kütte	10		
Laen	30		
Maamaks	20		
TRANSPORDIKULUD	45		
Kütus	30		
Bussipiletid	15		
MUUD KULUD	45		
Sidekulud (telefon, TV, internet)	15		
Ajakirjad/ajalehed	5		
Meelelahutus ja tervishoid	25		
KOKKU	150		

Kodukulud

Igal perel on kulud, mis sõltuvad sellest, millist elustiili pere harrastab. Alati on võimalik kuludelt midagi kokku hoida. Säästmine õnnestub vaid siis, kui kogu pere jõuab kokkuleppele, millistelt kuludelt on kogu pere valmis kärpimisi realselt ellu viima. Juhendaja ülesanne on jälgida, et kärped oleksid realistlikud.

ETTEVÖTLUSKÜLA
ROLLIMÄNG