

ETTEVÕTLUSKÜLA

R O L L I M Ä N G

РУКОВОДСТВО ИГРОЙ
ПРЕДПРИИМЧИВАЯ
СЕМЬЯ



СОДЕРЖАНИЕ

- 3 Мысли от создателя игры
- 4 **Цели обучения и результаты**
- 5 Методика
- 6 **Что нужно для игры?**
 - Подготовка к игре
 - Средства игры в комплекте
- 7 Роли
- 8 Семейные фирмы и их деятельности
- 9 **Обзор игры**
 - Структура игры и временное деление
- 10 **Ход игры**
 - Введение в игру
- 11 Знакомство с семейной фирмой
- 13 1-ый период деятельности
 - Итог первого месяца
- 15 2-ой период деятельности
 - Итог второго месяца
- 17 3-ий период деятельности
- 18 Итог третьего месяца
- 19 Итог игры
- 20 **Материалы для игры**
 - Описание семьи
 - Домашние расходы
- 21 Описание предприятия
 - Прейскурант
- 22 Лист учёта продаж



Мысли от создателя игры

Чем меньше ребёнок, тем больше кажется, что он маленький и не должен уметь те или иные вещи. Повсюду уместно считаться с возрастом детей и не ожидать от них проявления взрослого ума и ловкости, хотя зачастую мы недооцениваем детей и оставляем их, без возможности учиться больше. «Предпринимательская деревня» это многоплановая игра и каждый ребёнок возьмёт для себя отсюда только то, что для него посильно и приемлемо. Так как игра построена на групповой работе, то, каждому игроку можно найти ту роль и деятельность, которая подходит к его способностям.

Для развития предприимчивости необходима среда, где попытка и ошибка не только

разрешительная, но и признанная деятельность. Поэтому, очень надеемся, если ты выбрал нашу игру, или как часть учебной работы или просто для проведения свободного времени, ты предоставишь детям свободу, а сам будешь в роли наставника или руководителя. В течение многих лет мы наблюдали, как сильно родители и учителя хотят помочь детям, подсказывая им наперёд точное руководство. Предпринимательство, как в настоящей жизни, так и в нашей игре непредсказуемо, поэтому, мы советуем избегать, давать единственно правильные ответы и позволить игрокам самим находить решения проблем и учиться на собственном опыте.



Все обучающие в игре темы, были детьми когда-то услышаны, но они состоят из кусочков информации, собранных из различных мест, между которыми отсутствует связь. Используй вопросы, чтобы помочь детям, собрать все кусочки знаний вместе и связать их между собой, чтобы собрать целую картину. Отвечая сами, мы порождаем навык беспомощности у ребёнка и забираем у ребенка радость, открывать вещи, которые он уже знает.

С командой Предпринимательской деревни мы верим, что самое эффективное это учиться через опыт. Мы создали эту игру с желанием предложить детям опыт, приближённый к реальной жизни, где не так важно заполнять каждую таблицу правильно, как понимание, что в каждом поступке или бездействии будет какой-то результат.

«Дети очень творческие и любознательные, если мы позволяем им такими быть. Мы настолько доверяем детям, что позволяем им самим искать решения проблем и пробовать свои планы. Взамен получаем горящие глаза и активную молодежь, которые предприимчивы и наслаждаются учёбой»

Основатель и дизайнер
игры «Предпринимательская деревня»

Эвелин Ратсен

Цели обучения и результаты

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

Цель игры, создать среду, развивающую предприимчивую компетентность, которая поддерживает использование терминов в области предпринимательства, развитие социальной компетенции, компетенции общения и математической компетенции.

Также, косвенно рассматривается компетенция самоназначения, которая является нахождением своих сильных сторон и использование их в ролевой игре.

Результаты:

- игрок практикуется экономить деньги
- игрок знает, что такое семейное предприятие, домашние расходы, экономия, наличные деньги, банковский счёт, учёт продаж, желание и необходимость
- игрок практикуется обслуживать клиентов и совершать сделки
- игрок практикуется документировать
- для достижения успеха, игрок использует помощь команды



Методика

Ролевые игры Предпринимательской деревни оформлены так, чтобы сделать учёбу предпринимательства и обществоведения практичнее. Исходя из нужд будущего трудового рынка*, мы еще больше нуждаемся в предприимчивых и с хорошим навыком саморуководства людях, и потому, в ролевой игре, на очень важном месте находятся следующие элементы:

Эмоции

С ролевой игрой сопровождаются много различных эмоций, которые нужно, во время игры благоприятствовать и позволять.

Эмоции связывают внимание нашего мозга и являются лучшими помощниками для сохранения информации, потому что события, носящие эмоциональный позитивный заряд, держатся в нашей памяти дольше и вспоминаются нам точнее (J. Medina 2014:86)**.

Задача наставника наблюдать, и вмешиваться только в тех ситуациях, где есть опасность выхода эмоций из под контроля и таким образом навредить другим игрокам.

Попытки и ошибки

Предприимчивый человек знает, что для нахождения решения проблем нужно пробовать и с большей вероятностью, неоднократно ошибиться. Ролевая игра это хороший способ дать игроку возможность, поставить самому себе цели, продумать план действий и попробовать действующие планы. Важно осознанное решение наставника не учить и вмешиваться, а дать игрокам свободу, самим решать и потерпеть неудачу.

Задавание вопросов

Жизнь состоит из многочисленных мелких деталей и подходящей для всех, формулы успеха, нету. Поэтому, в Предпринимательской деревне не даются ответы, только спрашиваются у игроков, чтобы они сами сделали.

Большинство новых знаний, которые нужно передать в течение игры, возможно представить в виде вопросов, тем самым связать с игрой, уже имеющиеся у игроков знания и логику. Зачастую, для самого игрока становится сюрпризом, как много он знает. Например, если ребёнок спросит, можно ли ограбить банк, то ответом будет безоценочное обсуждение, какие были бы возможные последствия ограбления банка и перевесит ли предполагаемая выгода ущерб. ***

Деятельность и анализ

Игра без анализа, это весёлое и развивающее занятие, но она меняется на обучающую игру, если сознательно устанавливается время, чтобы анализировать игру. Для способствования анализа, игра Предпринимательская деревня поделена на этапы, где деятельность сменяется анализом и освоением новых знаний.

Роль наставника на этапе деятельности минимальна, скорее наблюдающая и только в крайней необходимости вмешивающаяся. На этапе анализа и новых знаний, задача наставника руководить обсуждением о сделанном и запланированном, с помощью вопросов.

Сами игроки настолько «в игре», что у них отсутствует общая картина. Задача наставника, делать замечания исходя из общей картины и задавать вопросы, которые направляют на поиск решения проблем, на выбор одного из решений и на попытку.

После каждой попытки, в следующем этапе-остановки следует анализ, где руководитель спрашивает, как удался план, почему ученики думают, что у них были такие результаты и должны ли были они что-то поменять в этом плане. При возможности, план стоит попробовать несколько раз.



* Читай о работе будущего: <http://blogi.arendufond.ee/2011/08/tulevikutoo-kumme-votmeoskust.html>

** О связи мозга и обучения читай здесь: J. Medina "Aju toimimise reeglid" 2014

*** Об ограблении банка читай в игре «Предприимчивый гражданин» руководство на стр 37

Что нужно для игры?

Участники

Минимальное количество участников - 20 и максимальное – 30, в возрасте от 7-12 лет. Игра не «пойдёт», если количество участников уменьшить, также как и если участников будет больше 30, то будет очень сложно руководить игрой. Для проведения игры, у опытных наставников займёт максимально 2 часа, на первых разгах советуем учитывать небольшой запас времени.

Руководитель игры выбирает себе в помощь 4-ёх наставников. Наставниками могут быть учителя или старшие ученики.



Банк



Торговый дом



Мастерская



Салон красоты



Магазин техники

Помещение и подготовка

Важно, чтобы в помещении можно было бы передвигаться от одного предприятия к другому. Обычно для этого подходит большой класс. Также, для городка хорошо подходит зал или любое другое большое помещение примерно 100м².

Для визуального создания Предпринимательской деревни, устанавливаются 5 столов так, чтобы образовалось впечатление ратушной или рыночной площади. Стульев нужно столько, сколько игроков на предприятиях.

Передняя сторона стола остаётся свободной, чтобы образовался прилавок, за которым будут обслуживаться клиенты. На каждый стол, каждому предприятию, распределяются необходимые бумажные материалы, планшеты, касса, письменные принадлежности, кошельки с личными деньгами, калькуляторы и дополнительная бумага.

Средства для игры в комплекте

- Руководство игрой
- Игровые деньги
- Шпаргалка наставника (5 шт)
- Лист с описанием семьи (5 шт)
- Лист домашних расходов (5 шт)
- Лист с описанием предприятия (5шт)
- Прейскурант (5 шт)
- Лист учёта продаж (5 шт)
- Свисток руководителя игры – обозначает смену этапов в игре
- Каждому предприятию касса – конверт

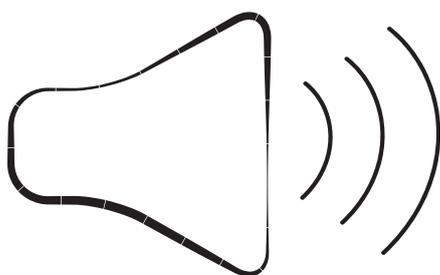
В дополнение к имеющемуся комплекту материалов, для проведения игры нужно приобрести:

- Кошелёк для каждого игрока – конверт, бумажный кошелёк - ученики могут сами себе сделать
- Калькуляторы – каждой семье на стол 1 шт.
- Большие листы бумаги или доска для того, чтобы делать рисунки
- Маркеры
- Карандаши – каждому игроку
- Дополнительная бумага –каждой семье

Всем, перечисленным в списке средствам, можно найти альтернативные и наиболее понравившиеся решения.

Роли

В игре имеются 3 стороны: руководитель игры, наставник и игрок.



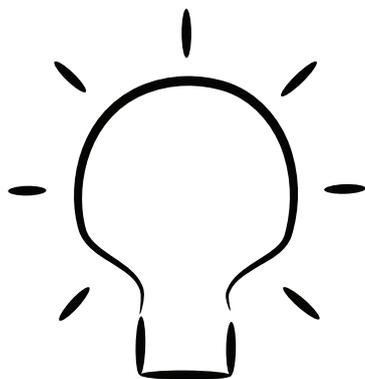
Задачи руководителя игры

1. до начала игры установи приложение
2. проведи введение в игру
3. распредели игроков по командам
4. следи за временем и держи темп игры, давая свистком знать, о смене игрового этапа
5. руководи подведением окончательных итогов (привлеку наставников)

NB! Роль руководителя игры, наблюдать игру и деятельность детей целиком и замечать обстоятельства, которые нужно похвалить или о чём обсудить. Темы, поднимающиеся в игре могут быть очень разными: например, кто-то украл из магазина молоко, кто-то ограбил банк, кто-то был особенным продавцом, великолепным обслуживающим клиентов работником или совершенно гениальным разработчиком продукта.

Задачи наставников

1. не принимай за игроков решений и действий
2. помогай игроку понять, что он должен делать
3. дай игрокам возможность решить проблемы творчески
4. объясняй новые понятия
5. объясни заполнение Листа учёта продаж и как пользоваться приложением
6. руководи промежуточными подведениями итогов и помогай анализировать сделанное
7. давай обратную связь.



Задачи игроков

1. активно выполнять задания
2. достичь цель семьи
3. обслуживать клиентов
4. заработать прибыль фирме
5. держать денежные дела в порядке
6. в конце месяца выплатить домашние расходы и зарплаты членам семьи
7. подходить творчески

Семейные фирмы и их деятельности

Салон красоты

- предлагает услуги красоты



Торговый дом

- продаёт продуктовые товары
- продаёт потребительские товары



Магазин техники

- продаёт товары техники



Мастерская

- продаёт автомобильные товары
- обслуживает машины



Банк

- предлагает страхование
- выдаёт наличные деньги



NB! Все семейные фирмы следят, чтобы обслуживание клиентов было вежливым и корректным.

Обзор игры

Игроков делят на 5 команд, которые будут управлять своей семейной фирмой. Цель семейной фирмы – заработать доход и по возможности, найти много клиентов. У каждой семьи есть большая мечта и цель, экономить деньги для осуществления этой мечты.

Структура игры и временное деление

	Часть игры	Кто? 	 Время
	ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ Введение в предприятие	Руководитель игры Наставники	15 мин 20 мин
1-ый месяц	 1-ый период деятельности	Игроки	10 мин
	 Итог первого месяца	Наставники и игроки	15 мин
2-ой месяц	 2-ой период деятельности	Игроки	10 мин
	 Итог второго месяца	Наставники и игроки	10 мин
3-ий месяц	 3-ий период деятельности	Игроки	10 мин
	 Итог третьего месяца	Наставники и игроки	10 мин
	ИТОГ ИГРЫ	Руководитель игры	20 мин

Игроки могут свободно использовать своё творчество для продажи своих товаров/услуг, для принятия новых товаров в продажу и для обозначения их цены. Из игры исключена часть, где заказываются новые товары, что даёт возможность продавать так, как позволяет фантазия. В этой игре важно подчеркнуть умение предпринимателя, замечать тренды на рынке и быстро подстраиваться под желания клиентов.
(Ведение складского учёта в этой игре не важно)

NB! Часть товара может быть реально в наличии, но **большинство товаров** – воображаемые и взамен деньгам можно дать нарисованный/написанный чек (для этого нужна дополнительная бумага) **или сказать, что товар будет прислан позже домой.**

Ход игры

Введение в игру

Цель: создать связь между ранним жизненным опытом игрока и игрой
Время: 15 мин

Проводит: **РУКОВОДИТЕЛЬ ИГРЫ**

ученики **слушают**



ученики **обсуждают**



Что такое деньги? Откуда получают деньги? Что для этого нужно сделать? Как вы используете полученные от родителей или в подарок деньги? Как родители получают деньги? Почему родители иногда говорят, что у них нет денег?



Вводящие вопросы
Игроки отвечают на вопросы и обсуждают

**Что значит семейная фирма? Что такое фирма?
Что делает из фирмы семейную фирму?**



Приводят примеры фирм (семейных фирм), которые знают

В игре есть 5 семейных фирм. Семейная фирма это фирма, принадлежащая одной семье, собственниками которой являются члены этой семьи. Вы станете семьями, которые, своей фирмой должны будут зарабатывать деньги на проживание и для исполнения мечты.



Что должна делать фирма для получения денег?



Самое важное это продать свой товар. Если клиенты не покупают товары фирмы, то не возможно выплачивать зарплаты работникам.



**Какие у вас есть мечты?
Сколько денег нужно, для исполнения своей мечты?
Что можно сделать для получения этих денег?**



Здесь в игре, у каждой семьи есть своя мечта, на исполнение которой, каждый член семьи должен экономить деньги. Вы выиграете игру тогда, когда все счета будут оплачены и для исполнения мечты будет собрана необходимая сумма.



У меня есть свисток. Я буду его использовать тогда, когда в игре что-то изменится. Как только услышишь свист, заканчивай своё, на половину оставшееся дело до конца и иди на своё предприятие.



Заключение договорённостей



Повторяют, то, что они должны будут сделать, когда услышат свисток

Где какое-либо предприятие находится?

Ознакомление детей с фирмами, спросить о каждом предприятии отдельно, что это за предприятие и чем там занимаются.



Игроки ходят вместе с руководителем игры и знакомятся с предприятиями и предполагают, что можно делать на соответствующем предприятии

До того как начнём, мы поделим вас на команды.



Рассчитайся на пять!



Первый, второй, третий ...
(запоминают свой номер)

Запомни свой номер.

Группы отправляются в соответствующую фирму (самая большая группа это «Банк»)

Знакомство с семейной фирмой

Цель: ознакомить с игрой и с правилами игры

Время: 20 мин

Проводит: **НАСТАВНИК**

Добро пожаловать, присаживайтесь.

Меня зовут Мари, я буду вашим наставником и если вам будет необходима помощь, то смело спрашивайте!

Давайте познакомимся и посмотрим, какая мы семья :)

Описание семьи

Читаем, какая у нас семья.

Где мы живем?

Какие средства передвижения мы используем?

Что нам нравится делать?

Какая **цель** у нашей семьи?

Сколько мы должны для этого сэкономить?

Стартовые деньги

У каждого игрока есть стартовые деньги.

Сколько у тебя в кошельке денег?

Где-то ещё могут быть деньги?

У вас, у каждого, на счету имеется 15 денег.

Описание предприятия/семейной фирмы

Давайте прочитаем, какая у нас фирма.

Какая у нас фирма? Что мы продаём? Почему у нас так много пустого места? (см.прейскурант)

Не все вещи, которые написаны в прейскуранте у нас есть в наличии. Значит ли это то, что мы не можем их продавать?

В этой игре так, что мы в действительности можем также продавать те вещи, которых у нас на полках нету. Давайте будем договариваться с клиентами, что мы можем эти товары прислать ему домой почтой.



Игроки садятся за стол.



Один из игроков читает описание семьи.



Игроки заново смотрят описание и отвечают.



Спросить у каждого члена семьи имя и записать его на доску/бумагу. Запиши на доску цель семьи, чтобы это постоянно было перед глазами.

ЦЕЛЬ: МАШИНА

Мари Пирет Калле Юсь Anne
 $60 + 60 + 60 + 60 + 60 = 300$



Пересчитывают, сколько денег в кошельке.



Нарисуй кошелек и напиши на доске 10.



Нарисуй банковскую карточку и подпиши сумму 15.

ЦЕЛЬ: МАШИНА

Мари Пирет Калле Юсь Anne
 $60 + 60 + 60 + 60 + 60 = 300$

 10

 15



Один из игроков читает описание фирмы.



Игроки читают, какие товары/услуги они видят в прейскуранте.



Часть товаров реально имеется, хотя большинство товаров воображаемые. Взамен можно дать нарисованные деньги или выписанный чек или отправить товар почтой домой.

Вы являетесь собственниками и руководителями этого предприятия. Вы решаете, что будете продавать, по какой цене вы будете продавать и как. У вас есть право всё менять.



Как мы начнём обслуживать клиентов?



Предлагают идеи, как вежливо обслужить клиентов

Документы

Как вы думаете, как мы сможем узнать, сколько у нас ходило клиентов и сколько мы заработали денег? Почему нам это вообще нужно знать?



Для того, чтобы нам всё было известно, у нас есть лист учёта продаж. Его всегда нужно заполнять аккуратно. Как вы думаете, как его нужно заполнять? Все покупки, которые делают клиенты, нужно записывать, иначе вы не знаете, сколько товаров вы продали.



Подчеркнуть, насколько это важно всё записывать, так как, только так, каждый может получить быстрый обзор, что происходит в фирме.

Планшет

Введем ваши имена в планшет.

У тех, у кого одинаковые имена, можно к имени добавить первую букву фамилии. Дополнительно читай в руководстве пользования планшетом.

Задания

Планшеты вам нужны для того, чтобы вы смогли взять оттуда задания. Это работает так, нажимаете своё имя, выбираете «новое задание» и читаете, какое задание пришло.



Один из детей пробует взять задание. Другие внимательно смотрят.

Каждый должен выбрать как минимум 2 задания под своим именем и выполнить их.



Если, на карточке заданий написано, что ты получил деньги, то эти деньги можно получить у меня.



Так как многие задания это бонусные задания, то у наставника, в заднем кармане имеются в запасе мелкие купюры в сумме 100. Например, за сграбленные листья, бабушка дала 3.

Если, на карточке заданий написано, что, например, ты должен купить в магазине колбасу и молоко. Что ты тогда должен сделать?



Собрание фирмы

Все команды начинают выполнять задания в одно и то же время. Как вы думаете, что случится, если все одновременно начнут выполнять задания? Должен ли кто-то остаться обслуживать клиентов? Как сделать так, чтобы все смогли выполнить задания в течение месяца?



Направь делать командную работу и распределять роли. Например, кто-то занимается клиентами, кто-то записывает и тд.

1-ый период деятельности



Цель: Игроки учатся использовать необходимые для игры средства и понимают, когда и что должны делать.
Время: 10 мин.

Игроки выполняют задания, полученные на планшете, вежливо обслуживают клиентов и заполняют листы учёта продаж.

Задача наставника в период деятельности следить, как действует команда, какое влияние одни или другие решения/действия оказали на предприятие.

NB! Наставник не играет с детьми, только рядом наблюдает. При необходимости, помогает игрокам направляющими вопросами.

Наставник

- Следит за игрой стоя рядом
- Запоминает те ситуации, которые нуждаются в анализе
- На вопрос отвечает вопросом
- При необходимости, вопросами направляет искать новые возможности

Итог первого месяца



Цель: проанализировать, как прошло у фирмы, рассказать про финансовую трубу и обсудить возможности экономии домашних расходов, в соответствии с описанием семьи. Сделать переводы.
Время: 15 мин.

Проводит: **наставник**

Сколько продали товаров?
Сколько заработали денег?
Все ли проданные вещи были записаны?
Для чего нужно записывать? Что случится, если иногда забудется?
Как складывалась ваша командная работа?

У меня для вас 2 новости, которые нарисуем на доске:

Как вы думаете, что это такое?

Это финансовая труба нашей семьи. С верхней части финансовой трубы, деньги заходят внутрь. Снизу – деньги выходят.

Как вы думаете, как приходят деньги в семейную финансовую трубу?

Первая новость это то, что вы все получите зарплату за сделанную работу в размере 100.

Как вы думаете, что тогда выходит с нижней части финансовой трубы?

Слышали ли вы, как мама и папа говорили про коммунальные оплаты? Что это за оплаты?

Другая новость такая, что нам прислали счета и мы должны их оплатить.



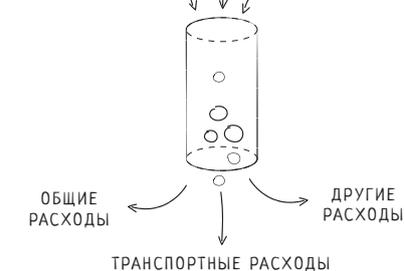
Подчеркни, что командная работа и распределение заданий обеспечивают успех.



Нарисуй на доске цилиндр.



ЗАРПЛАТА 100 ЗАРПЛАТА 100 ЗАРПЛАТА 100



Переверните лист с описанием семьи на другую страницу и посмотрим эту таблицу. Какие расходы вы там видите?



На другой странице описания семьи, есть таблица домашних расходов.

Как было бы самым правильным оплатить домашние расходы? Вы можете сами решить, как вы будете семьёй оплачивать эту сумму. Например, можете сделать так, что поделите домашние расходы поровну, между каждым членом семьи, и когда начнём делать переводы, каждый член семьи, сам потом переведёт эти деньги со своего счёта на счёт домашних расходов.



Один из игроков высчитывает на калькуляторе, сколько каждый из игроков должен будет заплатить.

Если сумма точно не делится, то нужно округлить до первого полного числа.

Как можно начать экономить деньги?



Наша задача посмотреть расходы и подумать, сможем ли мы **где-то сэкономить**.



Из каких расходов можно сэкономить и что этому сопутствует, если расходы будут сокращаться? Какие расходы неизбежны?



Что такое коммунальные расходы? Вода, электричество, отопление, вывоз мусора и т.д.

Возможно ли было бы эти расходы уменьшить? Как? Возможно ли было бы, что этих расходов не возникло бы вообще? (в нашем случае нет). Что может каждый член семьи сделать, чтобы эти расходы были бы минимальны? Сколько здесь возможно было бы сэкономить?



Дети обсуждают по каждому расходу, разумен ли этот расход, возможно ли там сэкономить и сколько возможно было бы реально сэкономить. Смотрят из описания семьи, где они живут и что любят с семьёй делать.

Записывают в пустую таблицу новые цифры расходов и высчитывают, сколько смогли сэкономить.

Как ваша семья передвигается? Насколько большие расходы от этого получаются? Возможно ли обойтись без машины? В каком случае это было бы возможно? В таком случае транспортные расходы уменьшатся?

Если было бы возможно ходить только пешком, тогда да, но очевидно, что в реальности не везде пойдёшь пешком. Какой тогда расход добавится? Если в семье есть 2 машины, можно ли обойтись только одной? Что от этого изменится для семьи?

Сколько сможем здесь сэкономить?



Следи, чтобы сделанные решения были реалистичными и сходились с реальной жизнью. Спроси, как, какое-либо решение, реально изменит жизнь. Например, будем экономить воду, все ли члены семьи согласны, что во время чистки зубов будем закрывать кран и т.д.

Расходы на связь – телефон, интернет, телевизор. Многие ли из вас имеют телефон? Кто оплачивает ваши счета? Как можно сэкономить на этих расходах?

Какие расходы здесь ещё есть? Сможем ли мы отсюда тоже что-нибудь сэкономить? Все ли члены семьи согласны?

Как много вам удалось сэкономить?



Выплачиваем себе зарплаты

Для выплаты зарплаты:

- открой банковский счёт предприятия
- выбери «новый перевод»
- выбери из списка своё имя
- введи сумму перевода (100)
- добавь пояснение (например, зарплата)



Оплачиваем домашние расходы

Для оплаты домашних расходов, открой личный банковский счёт и сделай точно также, как и с переводом зарплаты, только теперь ты переводишь деньги со своего личного счёта на счёт ДОМАШНИХ РАСХОДОВ.



Каждый игрок делает перевод договорённой суммы на счёт домашних расходов (сумма домашних расходов поделена между всеми членами семьи).

NB! В первом месяце нужно оплатить начальную сумму, которая указана в таблице, в размере 150, так как счета поступают за прошлый месяц.

Собрание фирмы:

Удалась ли у нас командная работа? Как мы можем ещё лучше организовать свою командную работу?



Игроки обсуждают, как, по их мнению, действовала командная работа и что можно было бы сделать лучше.

Что мы можем сделать, чтобы наш товар/услугу покупали бы больше?



Намёком, можно предложить возможность, что зарплату можно выплачивать в соответствии с вкладом. Можно обсудить, было бы это справедливо.

Как было бы разумным, распределить между собой рабочие задания?



Подведи речь к рекламе и подбодри, чтобы попробовать рекламу. Командная работа это ключ к успеху.

2-ой период деятельности



Цель: Игроки пробуют различные техники продажи/ рекламы
Время: 10 мин.

Игроки совершают сделки купли-продажи, делают рекламу на свои товары и услуги.

Предоставь игрокам необходимые средства для того, чтобы сделать рекламу.
Следи за деятельностью, чтобы позже вместе с игроками провести анализ.

NB! Наставник не играет с детьми, только рядом наблюдает.
При необходимости, помогает игрокам направляющими вопросами.

Итог второго месяца



Цель: игроки понимают, что ЕДИНСТВЕННЫЙ доход предприятия приходит от продаж.
Время: 10 мин.

Проводит: **наставник**

Сколько денег заработали предприятию?



Игроки подсчитывают заработанные деньги.
Запиши заработанную сумму на доску, чтобы можно было бы сравнить с предыдущим и следующим этапами.

Делаем переводы:

Вы целый месяц работали и теперь мы снова можем заплатить зарплату.

Посмотрим, сколько денег у нас имеется на счету.

Можем ли мы всем выплатить по 100?



Игроки переводят со счёта предприятия на свой личный счёт 100 или столько, сколько это возможно.



Если денег не достаточно, чтобы выплатить каждому члену семьи по 100, тогда поделите все деньги предприятия (на банковском счету и в кассе) поровну, между всеми членами семьи или так, как считает семья, будет справедливым.

Собрание фирмы:

Сколько денег осталось у вашего предприятия?

Как мы сможем выплатить зарплату в следующем месяце?

Что станет с целью семьи, если не будет возможности заплатить зарплату и оплатить коммунальные услуги?

Что можем сделать, чтобы заработать больше денег и увеличить доход семьи?



Рассуждают, какое финансовое состояние фирмы и как это влияет на жизнь членов семьи.

Пробовали ли вы сделать рекламу? Удалось? Почему? Как много новых клиентов получили благодаря рекламе?



Игроки анализируют сделанную рекламу и её влияние на предприятие.

Рекламы бывают разные. Какие рекламы вам вспоминаются, например, в городе, по телевизору? Почему? Реклама должна касаться тех людей, для которых она предназначена. Если это коснулось бы тебя, побежишь ли ты сразу в магазин покупать эту вещь, как только увидишь рекламу?



Игроки создают связь с реальной жизнью и анализируют своё поведение в связи с рекламами.

Рекламы работают тогда, когда у тебя есть много времени влиять на своих клиентов. Но, у нас времени осталось, ещё только один месяц. Поэтому, мы должны придумать какой-нибудь план получше.



Думают, как найти новых клиентов и продать своих товаров как можно больше.

Что можно было бы ещё сделать?
Как привлечь внимание людей к своим товарам/услугам?



Самый быстрый результат даёт прямая продажа.

Кто является нашим потенциальным клиентом?
Он мужского или женского пола? Какой возраст? Что его интересует?
Есть ли у него хобби, которым ему нравится заниматься?
Сколько у него денег? Он обеспеченный или бедный клиент?



Описывают своего потенциального клиента (пол, возраст, интересы, возможности).

Давайте вместе посмотрим прейскурант.
Разумны ли эти цены?
Что у вас было куплено больше всего?
Что вы вообще не продали?
Какие товары спрашивали, но вы не продавали?
Может быть стоит взвесить, чтобы взять эти товары в продажу?
Какая цена могла бы быть?



Анализируют товары, которые имеются в прейскуранте, придумывают новые и критическим взглядом пересматривают цены.

За товар можно спросить больше денег тогда, когда:
1) у покупателя есть большое желание к этому товару
2) покупателю необходим товар.

Сделаем план, кому пойдём предлагать свой товар и как к нему подойдем.



Продумывают, как предложить свой товар другим.

Помоги продумать текст, но, если у детей есть какое-то своё конкретное понимание, не дави на свою версию, а дай им попробовать.

3-ий период деятельности



Цель: игроки пробуют различные техники продажи и продают так много товаров, как могут.
Время: 10 мин.

Игроки совершают сделки купли-продажи, делают рекламу на свои товары/ услуги.
Стараются получить как можно больше покупающих клиентов.

Подбадривай игроков выходить из стен предприятия и пробовать прямые продажи.

NB! Наставник не играет с детьми, только рядом наблюдает.
При необходимости, помогает игрокам направляющими вопросами.



Итог третьего месяца



Цель: анализировать выученное в игре.
Время: 10 мин.

Проводит: **НАСТАВНИК**

Сколько денег заработали предприятию?



Игроки подсчитывают заработанные деньги.

Запиши заработанную сумму на доску. Сравните заработанное с двумя предыдущими месяцами.

Выплачиваем зарплату и домашние расходы.

Поделите заработанную сумму, между членами семьи. Зарплату нельзя заплатить больше, чем заработало предприятие.



Игроки распределяют заработанные деньги между членами семьи.

Домашние расходы оплатите переводом. Если, на банковском счету, нет достаточной суммы, можно заплатить наличными, наставнику в руки.

Окончательный анализ:

Сколько вы заработали в этом месяце?
Как вы сами думаете, почему такой результат?
Чему вы научились из этого опыта?



За что вы смогли заплатить себе зарплату?
Откуда/ от кого эти деньги в действительности поступили?



На предприятии есть только одно место, откуда приходят деньги – из кармана клиента. Если ты предлагаешь то, что клиент готов купить, то у твоего предприятия есть деньги, а если, твой товар никому не интересен, то денег нету.



Какие работы вы должны были здесь делать?
Что вам понравилось делать? Что было тяжело?



Не важно где ты работаешь, тебе выплачивается зарплата за твой вклад. Если ты вообще работу не делаешь, то останешься без работы и возьмут кого-то другого делать эту работу.



Была ли исполнена цель семьи?
Что будет, если цель останется не исполненной?
Что, в этом случае случится в реальной жизни? Почему осталась не исполненной?
Если кто-то тратил больше, чем другие, как другие к этому относятся? Почему это важно, чтобы каждый выполнял бы договорённости?



Насколько это легко/тяжело экономить деньги?
В каком порядке можно было бы сделать покупки?



Что, из выученного в игре, вы можете использовать в реальной жизни?



Посмотрите вместе финансовую трубу и вспомните, чему научились.

Итог игры

Цель: всем вместе собраться у руководителя игры и поделиться опытом и решить недоразумения, которые возникли в течение игры в различных ситуациях.

Время: 20 мин.

Проводит: **РУКОВОДИТЕЛЬ ИГРЫ**

Тебе понравилась игра? Вырази свою эмоцию, выбрав подходящую позу, выражение лица, голос и т.д.



Игроки показывают, себе подходящим путём, свои эмоции.

Позволив детям проявить эмоции до того, как начать говорить, тебя будут слушать более внимательно.

Мне очень интересно, что вы все делали на своих предприятиях. Вы тоже хотите узнать, как прошло у других?



Сделаем так, я скажу название предприятия и семья этого предприятия будет отвечать. Согласны?



Руководитель игры спрашивает у каждой семьи/предприятия по отдельности:

Чем занималось предприятие?

Сколько денег ваше предприятие заработало за первые два месяца и в третьем месяце?

Возможно ли будет выплатить зарплату в следующем месяце?

Была ли исполнена цель семьи?

Что нового выучили?



Игроки из каждой семьи, рассказывают о произошедшем в их команде.

К обратным связям можно добавить свои замечания, хваля хороших продавцов, корректных работников обслуживания и т.д.

Есть ли что добавить другим командам?



Другие игроки могут давать обратную связь о другой команде. Например, понравилось ли обслуживание клиентов и т.д.

Есть ли что добавить наставникам?



Каждый наставник, может дать свою ПОЗИТИВНУЮ оценку командной работе и игрокам.

Если нужно указать на места для развития, то нужно это делать подбадривающим и благожелательным для развития путём.

Приведу некоторые вещи, которые я заметил во время игры.....



Создай мост между случаями случившимися в игре и жизнью ребенка. Обсуди с детьми, как в реальной жизни такие вещи происходят.

Пример: иногда в игре, кто-то сделал очень хорошую рекламу, тогда можно обсудить, была ли от этого польза и почему это делается. Иногда, в игре крадут деньги из Банка, где снова есть возможность обсудить, почему такие ситуации случаются, как тогда реагировать и как к этому относиться.

Спасибо вам за игру!

NB! Если есть время, то спроси обратную связь.
«Что нового узнал/чему научился?»

Материалы для игры



СЕМЬЯ

- Живёте в маленьком доме, купленном в кредит.
- У вас есть старая машина. Иногда пользуетесь общественным транспортом.
- Вашей семье нравится ходить на спортивные мероприятия.
- Много говорите по телефону.

ЦЕЛЬ: КУПИТЬ ДАЧУ
Для этого, каждому члену семьи нужно сэкономить 60.

ettevõtlık pere

Описание семьи

В описании семьи приведены мечта семьи и их повседневная жизнь – где живёт семья, каким транспортом передвигаются и чем интересуются. Доходом каждого члена является зарплата, которую получают заработав фирме прибыль.

СЕМЬЯ

ДЕНЬ ЗАРПЛАТЫ И ДОМАШНИЕ РАСХОДЫ

- Переведи со счёта предприятия на свой счёт, зарплату в размере 100.
- Подели домашние расходы между членами семьи, заплати сумму на счёт «Домашние расходы».
- Пересмотрите домашние расходы и обсудите, откуда и сколько можно сэкономить?

ДОМАШНИЕ РАСХОДЫ	1-й МЕСЯЦ	2-ой МЕСЯЦ	3-ий МЕСЯЦ
ОБЩИЕ РАСХОДЫ	60		
Вода, электричество, вывоз мусора, отопление	10		
Кредит	30		
Земельный налог	20		
ТРАНСПОРТНЫЕ РАСХОДЫ	45		
Топливо	30		
Автобусные билеты	15		
ИНЫЕ РАСХОДЫ	45		
Телефон, телевидение, интернет	15		
Журналы/ газеты	5		
Развлечения и гигиена	25		
ИТОГО	150		

Домашние расходы

У каждой семьи есть расходы, которые зависят от того, какой стиль жизни семья предпочитает. Всегда из расходов можно что-то сэкономить.

Экономия удаётся только тогда, когда вся семья придёт к договорённости, урезания каких расходов, вся семья готова осуществить в реальной жизни. Задача наставника следить, чтобы эти сокращения были реалистичными.

ETTEVÖTLUSKÜLA
R O L L I M Ä N G