Сценарий деловой игры

«Вернуть тотем»

Сценарий разработан АО «ПАКК» по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации Проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации».

Сценарий предназначен для свободного использования любыми заинтересованными лицами, занимающимися просвещением в области финансовой грамотности. При использовании сценария необходимо ссылаться на разработчиков.

Больше сценариев мероприятий по финансовой грамотности на сайте <http://edu.pacc.ru/>

Со всеми возникающими по использованию сценария вопросами, комментариями, отзывами, предложениями обращайтесь по адресу edu@pacc.ru

Оглавление

[1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ 3](#_Toc30086600)

[1.1. Цель и задачи мероприятия 3](#_Toc30086601)

[1.2. Краткая характеристика мероприятия 3](#_Toc30086602)

[1.3. Организация мероприятия 3](#_Toc30086603)

[1.3.1. Сюжет игры 3](#_Toc30086604)

[1.3.2. Условия победы 4](#_Toc30086605)

[1.3.3. Игровые раунды 5](#_Toc30086606)

[1.3.4. Подведение итогов игры 7](#_Toc30086607)

[1.4. Сложности натурального обмена в игре 7](#_Toc30086608)

[1.5. Роль Ведущего 8](#_Toc30086609)

[1.6. План мероприятия 8](#_Toc30086610)

[1.7. Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту 8](#_Toc30086611)

[2. ХОД МЕРОПРИЯТИЯ 10](#_Toc30086612)

[2.1. Подготовка мероприятия (30 минут) 10](#_Toc30086613)

[2.2. Введение в игру (10 минут) 10](#_Toc30086614)

[2.3. 6 раундов обмена (25 минут) 11](#_Toc30086615)

[2.4. Подведение итогов и рефлексия (10 минут) 13](#_Toc30086616)

2.5. Просмотр видеоролика "История денег : от куниц до бумажных" 14

[3. ПРИЛОЖЕНИЯ 15](#_Toc30086617)

[3.1. Приложение 1. Раздаточный материал 15](#_Toc30086618)

[3.2. Приложение 2. Тотемы 15](#_Toc30086619)

# ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

## Цель и задачи мероприятия

**Цель игры –** сформировать понимание о причинах появления денег как универсального средства обмена.

**Образовательные результаты:**

1. Понимать, что деньги упрощают и ускоряют обмен товарами и услугами (универсальное средство обмена).

2. Понимать, что деньги являются «непортящимся» ресурсом, пригодным для обмена в будущем (средство сбережения).

3. Понимать, что для получения желаемых благ людям необходим обмен.

## Краткая характеристика мероприятия

Таблица 1 Основные параметры мероприятия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Параметр мероприятия | Характеристика |
| 1 | Тема | Платежные средства |
| 2 | Формат | Деловая игра |
| 3 | Количество участников | 15-30 человек (5 команд по 3-6 участников) |
| 4 | Возраст участников | 5-6 класс (10-12 лет) |
| 5 | Количество модераторов | 1 |
| 6 | Общая продолжительность | 45 - 90 минут |

В игре принимают участие несколько команд школьников, каждая из которых в роли представителей племени обладает определенными ресурсами, которые есть только у этого племени. Каждое племя должно обменивается ресурсами с другими племенами с целью вернуть утраченный тотем (необходимый для команды тотем имеется у другой команды, которая готова его отдать в обмен на ресурсы). В процессе игры школьники на практике смогут узнать о недостатках натурального обмена и преимуществах денег, которые появились с целью упрощения экономических отношений.

## Организация мероприятия

### Сюжет игры

Действие игры разворачивается в эпоху, когда не существовало государств и развитой экономики, а все вопросы решались с помощью натурального обмена.

Каждая команда – это отдельное племя. В зависимости от места обитания, ему благоволит свое священное животное. С начала времен у каждого племени свой тотем, который приносил ему удачу в ремесле.

Сейчас между племенами мир. Но долгие годы они провели в борьбе друг с другом за власть. Они похитили тотемы друг у друга и отказывались возвращать их обратно. После утраты тотемов, от племен отвернулась удача в их ремесле. Сейчас они пытаются мирным образом уладить конфликт и накопить нужное количество ресурсов на выкуп своего тотема.

Племя получает необходимые ресурсы для выкупа своего тотема путем обмена с другими племенами. Количество ресурсов у команд разное, поэтому сложно договориться о пропорциях обмена. Иногда может возникнуть ситуация, что одна команда не может предложить другой нужный ресурс. В таком случае племена используют цепочки обмена.

К концу игры каждая команда должна вернуть свой тотем и продать чужой.

### Условия победы

В игре есть 5 племен (команд) и 5 типов ресурсов, которыми они обладают.

Таблица 2 Описание племен

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название племени | Описание | Кол-во стартового ресурса |
| Племя рыбаков | Тотем племени, который нужно вернуть в ходе обмена, - “Кит”. Хранит у себя тотем “Снежный барс”, необходимый племени ювелиров. | 35 рыб |
| Племя земледельцев | Тотем племени, который нужно вернуть в ходе обмена, - “Буйвол”.  Хранит у себя тотем “Кит”, необходимый племени рыбаков. | 25 зерна |
| Племя охотников | Тотем племени, который нужно вернуть в ходе обмена, - “Медведь”.  Хранит у себя тотем “Буйвол”, необходимый племени земледельцев. | 30 меха |
| Племя лекарей | Тотем племени, который нужно вернуть в ходе обмена, - “Филин”.  Хранит у себя тотем “Медведь”, необходимый племени охотников. | 20 лекарств |
| Племя ювелиров | Тотем племени, который нужно вернуть в ходе обмена, - “Снежный барс”.  Хранит у себя тотем “Филин”, необходимый племени лекарей. | 40 украшений |

**Задача каждой команды** - к концу игры вернуть свой тотем (набрать в ходе обмена нужный набор ресурсов) и продать чужой тотем. Если команда выполняет оба требования, то она считается победителем. То есть в игре могут победить все команды.

Таблица 3 Цена тотемов на начало игры (перед Раундом 3 цены повысятся)

|  |  |
| --- | --- |
| Тотем | Цена |
| Снежный барс | Мех - 5, Лекарства - 6 |
| Кит | Лекарства - 3, Украшения - 14 |
| Буйвол | Украшения - 7, Рыба - 12 |
| Медведь | Рыба - 6, Зерно - 8 |
| Филин | Зерно - 4, Мех - 10 |

Чтобы вернуть свой тотем, необходимо собрать нужное количество ресурсов для выкупа. Племенам не хватит ресурсов, которыми они обладают на старте игры, чтобы выкупить свой тотем. Поэтому им придется вступать в переговоры друг с другом по поводу обмена одного ресурса на другой. Причем пропорции этого обмена игроки устанавливают сами.

Собрать нужные ресурсы, вернуть тотем племени и продать чужой тотем нужно будет за 6 раундов обмена. Между раундами произойдут два события, в результате которых один раз игроки сдадут Ведущему по 5 единиц своего стартового ресурса и один раз цена на тотемы увеличится.

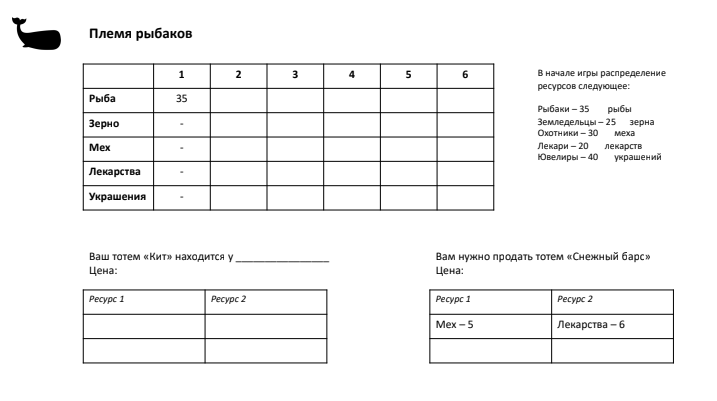
Вначале игры каждая команда получает лист племени (Приложение 1. Раздаточный материал), в котором фиксирует результаты обменов, тотем чужой команды (Приложение 2) и стартовый ресурс в виде стикеров или кусочков цветной бумаги.

### Игровые раунды

Игра поделена на 6 раундов, каждый из которых состоит из двух фаз - фазы планирования и фазы действий.

В фазу планирования игроки:

* внутри команды подводят итоги предыдущего раунда: считают количество ресурсов, которые у них есть, и вписывают это число в таблицу для фиксации результатов обмена (*Приложение 1. Раздаточный материал*);

Цифра в названии столбика обозначает номер раунда: если племя рыбаков обменяет во втором раунде 5 рыб на 5 украшений, то в столбик “2” напротив строки “рыба” они должны вписать число 30, а напротив строки “Украшения” - число 5.

* решают, исходя из текущей ситуации, какие действия они будут совершать в фазу действий - к какому племени пойдут обменивать ресурсы и в каком количестве.

В фазу действий игроки:

* свободно перемещаются между другими племенами;
* совершают обмен (какие ресурсы и в каком количестве они будут обменивать друг с другом команды решают самостоятельно в ходе переговоров).

Также в игре между раундами могут происходить случайные события. Ведущий озвучивает их командам перед фазой планирования. Игровой процесс выглядит следующим образом:

Таблица 4 Описание игрового процесса

|  |  |
| --- | --- |
| Раунд | Описание действий игроков |
| 1 | Фаза планирования: каждое племя выбирает игрок(ов)а, которые пойдут узнавать у кого их тотем, и сколько он стоит. Часть племени должна остаться за своим столом, чтобы встречать “послов” из других команд.  Фаза действий: игроки узнают у кого их тотем ,и сколько он стоит. Цену тотема игроки вписывают в лист племени (Приложение 1. Раздаточный материал). |
| Ведущий объявляет, что произошло первое событие. Ресурсы, которые производит их племя, испортились из-за долгого хранения. Каждая команда должна отдать Ведущему по 5 единиц стартового ресурса (племя рыбаков - 5 рыб, племя лекарей - 5 лекарств и т.д.). Игроки могут отметить, сколько ресурсов осталось у каждой команды, в правом верхнем углу листа племени. | |
| 2 | Фаза планирования: каждое племя выбирает игрок(ов)а, которые пойдут обмениваться с другими племенами. Часть племени должна остаться за своим столом, чтобы встречать “послов” из других команд. Игроки решают, какие ресурсы, в каком количестве и с кем они будут обменивать.  Фаза действий: игроки пробуют совершить первый обмен. В ходе этой фазы игроки узнают, что обмениваться ресурсами напрямую не получится: тотем “Кит” племени рыбаков стоит 3 лекарства и 14 украшений. Когда племя попробует обменять рыбу на лекарства у племени лекарей, окажется, что лекарям не нужна рыба для покупки собственного тотема “Филина”. |
| Ведущий объявляет, что произошло второе событие. Цена каждого тотема увеличилась, теперь тотемы стоят:  Снежный барс - Мех - 5, Лекарства - 9 Кит - Лекарства - 3, Украшения - 21 Буйвол - Украшения - 7, Рыба - 18 Медведь - Рыба - 6, Зерно - 12 Филин - Зерно - 4, Мех - 15 Цена окончательная, именно столько ресурсов нужно собрать, чтобы вернуть тотем. Новую цену игроки должны вписать в лист племени. | |
| 3 | Фаза планирования: игроки решают, какие ресурсы, в каком количестве и с кем они будут обменивать; если в предыдущем раунде был совершен обмен, то игроки выписывают текущее количество ресурсов в лист племени.  Фаза действий: игроки обмениваются. |
| 4 | Фаза планирования: игроки решают, какие ресурсы, в каком количестве и с кем они будут обменивать; если в предыдущем раунде был совершен обмен, то игроки выписывают текущее количество ресурсов в лист племени.  Фаза действий: игроки обмениваются. |
| 5 | Фаза планирования: игроки решают, какие ресурсы, в каком количестве и с кем они будут обменивать; если в предыдущем раунде был совершен обмен, то игроки выписывают текущее количество ресурсов в лист племени.  Фаза действий: игроки обмениваются. |
| К началу 6 раунда племена могут набрать необходимое количество ресурсов для покупки тотемов. Ведущий вводит в игру дополнительную цель: набрать к концу игры как можно больше ресурсов каждого вида. | |
| 6 | Фаза планирования: игроки решают, какие ресурсы, в каком количестве и с кем они будут обменивать; если в предыдущем раунде был совершен обмен, то игроки выписывают текущее количество ресурсов в лист племени.  Фаза действий: игроки обмениваются и выкупают тотемы друг у друга. |

### Подведение итогов игры

Игра заканчивается раньше, чем через 6 раундов, если все команды выкупили свои тотемы.

Команда признается победителем, если после 6-ти раундов: 1) она выкупила свой тотем и 2) у нее на руках не осталось чужого тотема. В ситуации если Ведущий вводил в игру дополнительную цель собрать как можно больше ресурсов каждого вида, то стоит отдельно похвалить команду, которая 1) имеет на руках ресурсы всех 5-ти видов и 2) суммарно этих ресурсов больше, чем у всех остальных команд.

## Сложности натурального обмена в игре

В ходе “Вернуть тотем” отыгрываются следующие сложности натурального обмена:

Таблица 5. Особенности обмена

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Кейс из жизни | Игровые ситуации |
| 1. | Сложно договориться о пропорциях обмена | У каждой команды разное количество ресурсов в игре. Самый “редкий” ресурс - это лекарства. Если племя лекарей будет обменивать свой ресурс 1:1 (например, 5 лекарств, которых всего 15 в игре, на 5 рыб, которых в игре 35), то им будет сложно выкупить свой тотем. Но если они попросят слишком много, то другие племена не накопят ресурсы и не выкупят свой тотем у лекарей. В обоих случаях, племя лекарей не выполнит одно из двух условий для победы. О пропорциях нужно договариваться. |
| 2. | Товары для обмена могут испортиться | Перед вторым раундом Ведущий объявляет, что ресурсы у команд из-за долгого хранения испортились. Племенам нужно сдать по 5 единиц своего ресурса. |
| 3. | Человек не готов отдавать свой товар за тот, что есть у другого человека. | Цены тотемов установлены таким образом, что командам нет необходимости соглашаться на прямой обмен. Например, тотем “Кит” племени рыбаков стоит 3 лекарства и 14 украшений. Когда племя попробует обменять рыбу на лекарства у племени лекарей, окажется, что лекарям не нужна рыба для покупки собственного тотема “Филина”. |

## Роль Ведущего

Ведущий в игре выполняет следующие функции:

* осуществляет общее руководство игрой;
* проводит инструктаж для игроков;
* следит за таймингом игры;
* объявляет игровые события между раундами;
* подводит итоги игры, проводит награждение и рефлексию.

## План мероприятия

Таблица 6. Хронометраж мероприятия

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Время | Этап | Действия |
| 1 | 10 минут | Введение в игру | Ведущий  дает вводную информацию, объясняет правила игры и выдает раздаточный материал. |
| 2 | 25 минут | 6 раундов обмена | Ведущий  объявляет начало фазы планирования и фазы действий, вводит игровые события, помогает командам при необходимости.  Игроки  обсуждают тактику обмена в фазу планирования, производят обмен ресурсов в фазу действий, выкупают свои тотемы. |
| 10 | 10 минут | Подведение итогов и рефлексия | Ведущий  подводит с участниками итоги и проводит рефлексию. |

## Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту

Для проведения игры необходима большая аудитория площадью не менее 40 кв.м. с незакрепленной мебелью.

Таблица 7. Требования к мебели и оборудованию

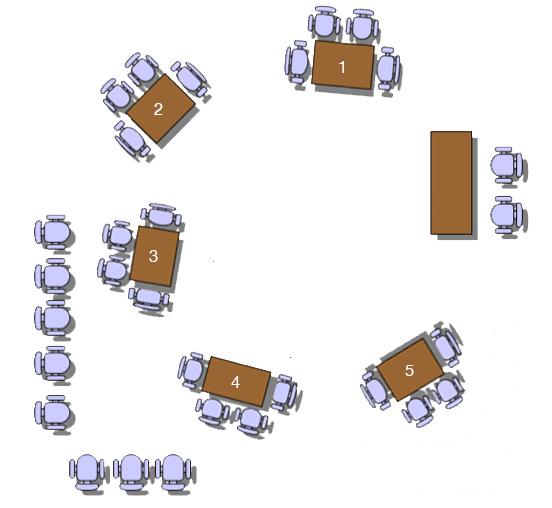
|  |  |
| --- | --- |
| Мебель | 5 столов для команд (расставить по кругу)  1 стол для Ведущего (поставить отдельно)  30 стульев (расставить по 3-6 стульев вокруг столов, остальные расставить по периметру аудитории) |
| Оборудование | Оборудование для проведения игры не нужно. |

В аудитории нужно организовать рабочее пространство для команд. Одно командное место включает в себя стол и стулья по числу игроков в команде. Столы необходимо разместить на некотором расстоянии друг от друга по кругу, чтобы игроки могли свободно передвигаться между ними.

Ведущий должен располагаться таким образом, чтобы все участники могли поддерживать с ним визуальный контакт. В зоне ведущего необходимо предусмотреть стол, на котором будет размещаться реквизит для игры.

Примерная схема расстановки мебели представлена на Рисунке 1.

Рисунок 1 Примерная схема расстановки мебели



Для проведения игры понадобится следующий реквизит:

* 5 упаковок стикеров разных цветов или набор цветной бумаги из 5 цветов (листы цветной бумаги разрезать на маленькие квадратики):
* стикеры

41 стикер или маленький листочек цвета 1,  
36 стикеров или маленьких листочков цвета 2,   
31 стикер или маленький листочек цвета 3,   
26 маленьких стикеров или маленьких листочков цвета 4,   
21 маленький стикер или маленький листочек цвета 5 (цвета должны быть легко различимы друг от друга);

* набор ручек для участников;
* 1 экземпляр раздаточного материала (Приложение 1);
* 1 экземпляр тотемов (Приложение 2).

**Приложение 1** нужно заранее распечатать в одном экземпляре и подготовить в отдельной стопке на столе Ведущего для раздачи участникам. **Приложение 2** нужно заранее распечатать в одном экземпляре, вырезать тотемы и подготовить в отдельной стопке на столе Ведущего для раздачи участникам.

# ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

## Подготовка мероприятия (30 минут)

Перед началом мероприятия необходимо проверить расстановку столов и наличие всего необходимого реквизита (см. пункт 1.4 Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту). Нужно положить на каждый стол по 2 ручки. А также разложить по 5 стопкам раздаточный материал на столе ведущего:

* для стола 1 – лист «Племя рыбаков» (Приложение 1) и тотем «Снежный барс» лицевой стороной вниз (Приложение 2), 35 маленьких стикеров или маленьких листочков цвета 1;
* для стола 2 – лист «Племя земледельцев» (Приложение 1) и тотем «Кит» лицевой стороной вниз (Приложение 2), 25 маленьких стикеров или маленьких листочков цвета 2;
* для стола 3 – лист «Племя охотников» (Приложение 1) и тотем «Буйвол» лицевой стороной вниз (Приложение 2), 30 маленьких стикеров или маленьких листочков цвета 3;
* для стола 4 – лист «Племя лекарей» (Приложение 1) и тотем «Медведь» лицевой стороной вниз (Приложение 2), 20 маленьких стикеров или маленьких листочков цвета 4;
* для стола 5 – лист «Племя ювелиров» (Приложение 1) и тотем «Филин» лицевой стороной вниз (Приложение 2), 40 маленьких стикеров или маленьких листочков цвета 5.

Также на стене или доске нужно разместить по одному маленькому стикеру или маленькому листочку каждого цвета и подписать соответствующие им ресурсы: цвет 1 – рыба, цвет 2 – зерно, цвет 3 – мех, цвет 4 – лекарства, цвет 5 – украшения.

## Введение в игру (10 минут)

Далее по тексту речь Ведущего (прямая речь) обозначена обычным шрифтом, варианты вопросов выделены в тексте **полужирным шрифтом**. Действия Ведущего и учащихся в ходе мероприятия выделены курсивом и указаны в скобках (*переключает слайд, дети отвечают*).

*Участники объединяются в команды по 3-6 человек, занимают предназначенные для них места (стол и стулья).*

*Ведущий:* Сегодня мы с вами окунемся в эпоху, когда не существовало государств и развитой экономики. Тогда все вопросы решались только на словах – без оформления договоров и выписывания чеков. Люди сами обеспечивали себя всем, что нужно. А если это не удавалось, то обменивались с другими.

Каждая из 5 команд, сидящих здесь, – это отдельное племя. В зависимости от вашего места обитания, вам благоволит свое священное животное. С начала времен вы обладали тотемом, который приносил вам удачу в вашем ремесле.

У воды обитает племя древнего Кита. Это умелые рыбаки, которые поставляют рыбу по всем известным вам землям. Ближе к лесу расположилось племя храброго Медведя. Это ловкие охотники, которые научились добывать мех редких животных. За лесом обрабатывает поля племя могучего Буйвола. Это земледельцы, хранители секретов выращивания зерна. У топких болот живет племя мудрого Филина. Его жители – лекари, они в совершенстве овладели производством лекарств. Высоко в горах поселилось племя грациозного Снежного барса. Это ювелиры, им подвластно искусство обработки камня и производства украшений.

Сейчас между вашими племенами мирные отношения. Но долгие годы ваши предки провели в борьбе друг с другом за власть над всеми известными землями – от океана до гор. Они похитили тотемы друг у друга и отказывались возвращать их обратно. После утраты тотемов от племен отвернулась удача в их ремесле. Все труднее теперь добывать рыбу и мех, возделывать землю и производить лекарства и украшения. Вы храните у себя тотем другого племени в надежде, что за него вы получите вознаграждение. А пока – вы копите ресурсы, чтобы выкупить свой тотем.

Сейчас я выдам вам материалы для игры. Это лист, в котором вы будете вести учет ресурсов, ресурсы в виде маленьких листочков определенного цвета и тотем другого племени, который в начале игры нельзя никому показывать.

*Ведущий выдает заготовленные для каждого стола раздаточные материалы.*

*Ведущий:* В начале игры каждое племя обладает своим ресурсом. У рыбаков 35 рыб, у земледельцев – 25 зерна, у охотников – 30 меха, у лекарей – 20 лекарств, у ювелиров – 40 украшений. Эта информация указана в листе, который вам только что раздали, в правом верхнем углу. У каждого ресурса свой цвет. Вы всегда можете вспомнить цвет ресурса, посмотрев на стену (доску).

Чтобы победить, вам нужно выполнить 2 условия: выкупить свой тотем, а также продать чужой. При этом цены установлены игрой, менять их нельзя. Цену за тотем чужого племени, который находится у вас, вы знаете, но сколько вам нужно будет заплатить за свой пока неизвестно.

Игра делится на 6 раундов. В каждом раунде будут фаза планирования внутри команды и фаза действий. В любой момент может произойти игровое событие, в котором с вашими ресурсами может случиться что-то непредвиденное.

## 6 раундов обмена (25 минут)

**1 раунд**

*Ведущий:* Итак. 1-ый раунд. Фаза планирования. У вас есть 20 секунд, чтобы решить, кто из племени отправится на поиски тотема, а кто останется за столом принимать послов. Время пошло.

*Ведущий следит за временем.*

*Ведущий:* Фаза действий. Вам нужно узнать, где ваш тотем и сколько он стоит. Вы делаете это, спрашивая представителей другого племени. Каждый обязан отвечать честно, ничего не скрывая. Когда узнаете цену, впишите ее к себе лист, чтобы не забыть. На всё про всё у вас – 1 минута. Вперед!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца*.

*Ведущий:* Время! Все послы возвращаются в свою команду. Не забудьте зафиксировать в левом нижнем углу вашего листа, сколько вам необходимо заплатить за ваш тотем.

**2 раунд**

*Ведущий:* 2-ой раунд. Фаза планирования. У вас есть 1 минута, чтобы решить, в какое племя вы пойдете за ресурсами, кто за ними отправится, а кто останется принимать послов . Время пошло!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий:* Время вышло. Фаза действий. У вас будет 1 минута, чтобы произвести первые обмены с целью получить необходимые ресурсы для тотема. Вы можете обращаться к любому племени, какому пожелаете, и провести столько обменов, сколько успеете. Вперед!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий*: Время вышло. Все послы возвращаются в свои команды.

Внимание, игровое событие. Вы так давно не обменивали свои ресурсы, что часть из них пришла в негодность. Рыба стухла, зерно и мех заплесневели, лекарства утратили целебный эффект, а украшения потеряли привлекательный вид. Сдайте 5 единиц вашего ресурса ведущему.

*Каждая команда сдает ведущему 5 единиц своего ресурса.*

*Ведущий:* Зафиксируйте текущее количество ресурсов в столбце 2.

Я хотел(-а) бы обратить ваше внимание, что вы можете меняться не только напрямую – нужный вашему племени на нужный другому. Вы можете сначала получить ненужный вам ресурс, чтобы затем использовать его для обмена на нужный вам.

**3 раунд**

*Ведущий*: 3-ий раунд. Фаза планирования. У вас есть 2 минуты, чтобы решить, в какое племя вы пойдете за ресурсами. Время пошло!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий*: Время вышло. Теперь фаза действий. У вас есть 2 минуты, чтобы произвести обмены. Вперед!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий*: Время вышло. Все послы возвращаются в свои команды.

Зафиксируйте текущее количество ресурсов в столбце 3.

Внимание. Игровое событие. Цена тотемов повышается.

Зафиксируйте изменение цен тотемов у себя в листах. Теперь за тотем “Снежный барс” нужно заплатить 5 меха и 9 лекарств, за тотем “Кит” – 3 лекарства и 21 украшение, за тотем “Буйвол” – 7 украшений и 18 рыбы, за тотем “Медведь” – 6 рыбы и 12 зерна, за тотем “Филин” – 4 зерна и 15 меха.

**4 раунд**

*Ведущий:* 4-ый раунд. Фаза планирования. У вас есть 2 минуты, чтобы решить, в какое племя вы пойдете за ресурсами. Время пошло!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий:* Время вышло. Теперь фаза действий. У вас есть 2 минуты, чтобы произвести обмены. Вперед!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий*: Время вышло. Все послы возвращаются в свои команды.

Зафиксируйте текущее количество ресурсов в столбце 4.

**5 раунд**

*Ведущий:* Если вы выкупили свой тотем, то у вас появляются 2 новые цели: получить ресурсы всех 5-ти видов и собрать в сумме как можно больше.

5-ий раунд. Фаза планирования. У вас есть 2 минуты, чтобы решить, в какое племя вы пойдете за ресурсами. Время пошло!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий*: Время вышло. Теперь фаза действий. У вас есть 2 минуты, чтобы произвести обмены. Вперед!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца*.

*Ведущий*: Время вышло. Все послы возвращаются в свои команды.

Зафиксируйте текущее количество ресурсов в столбце 5.

*Ведущий*: Если вы выкупили свой тотем, то у вас появляются 2 новые цели: получить полное разнообразие ресурсов и собрать как можно больше ресурсов.

**6 раунд**

*Ведущий*: 6-ой раунд. Фаза планирования. У вас есть 1 минута, чтобы решить, в какое племя вы пойдете за ресурсами. Время пошло!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий:* Время вышло. Теперь фаза действий. У вас есть 2 минуты, чтобы произвести обмены. Вперед!

*Ведущий следит за временем, периодически объявляя, сколько осталось до конца.*

*Ведущий*: Время вышло. Все послы возвращаются в свои команды.

Зафиксируйте текущее количество ресурсов в столбце 6.

Игра окончена! Время подводить итоги.

## Подведение итогов и рефлексия (10 минут)

*Ведущий задает ряд вопросов по игре, вовлекает разных участников в дискуссию.*

*Ведущий:*

**С какими проблемами вы столкнулись в самом начале обмена**?

(сложно договориться о пропорциях обмена, ресурс оказался ненужным для другой команды, ресурсы испортились, цены выросли, приходилось обменивать товары по цепочке).

**Как вы договаривались об обмене?**

**Почему во 2-ом раунде уменьшилось количество ресурсов?**

(потому что ресурсы со временем испортились, их слишком долго хранили).

**Как вы думаете, с какими трудностями исторически сталкивались люди при натуральном обмене?** (с теми же проблемами, что и племена в игре).

**Каким образом люди решили эти проблемы?** (они ввели в оборот деньги).

**Какую роль взяли на себя деньги в обмене ресурсами?** (универсальный эквивалент товаров, к тому же непортящийся).

**Что было сложно в этой игре?**

**Чему научила вас эта игра?**

Итак, сегодня мы смоделировали в игре трудности, с которыми сталкивались люди во время натурального обмена. Им было сложно договариваться о пропорциях обмена, предлагать те товары, которые были нужны обеим сторонам, а также хранить товары - они могли испортиться. Чтобы трудностей больше не возникало, люди стали использовать универсальный эквивалент - деньги. Их мы используем до сих пор. Спасибо вам за игру!».

## Просмотр видеоролика «История денег: от куниц до бумажных»

При желании занятие можно дополнить просмотром видеоролика, который расскажет об истории появления денег, и его последующим обсуждением.

Ведущий: *Мы с вами выяснили, почему же появились деньги, но, как вы думаете, как выглядели первые деньги? Они были бумажные, как сейчас? Или, может быть, первыми деньгами были золотые монеты?*

*Как вы думаете?*

Участники отвечают.

*Давайте посмотрим внимательно посмотрим видео и ответим на несколько вопросов.*

Просмотр видео (7 минут) - https://youtu.be/otW3ephspRA

**Возможные вопросы для обсуждения.**

**1) В чем разница между натуральным обменом, когда менялись разными товарами, и товарными деньгами, ведь товарные деньги – это тоже вещи?**

При натуральном обмене все менялись теми товарами, которые у них были, а товарные деньги – это ценные вещи, которые могли пригодиться любому из жителей в ближайшей местности.

**2) Как вы думаете, а почему от товарных денег решили перейти к монетам?**

Люди захотели создать более удобное и универсальное средство оплаты, которое будет иметь определенную стоимость и не займет много места. Соль могла просыпаться, ракушки — повредиться, специи — окрасить ткань и испачкать руки. И тогда на замену многочисленным предметам и дарам природы пришли металлические чеканные деньги.

**3). Как вы думаете, что значит «Деньги – мера стоимости?»**

Цены, выраженные в деньгах, позволяют нам сравнить: насколько одни товары дороже других, сколько мы можем позволить себе на те деньги, которые зарабатываем и накопили.

Если бы одни цены были обозначены, скажем, в баночках зеленого горошка, другие – в соболиных шкурках, а третьи – в яблоках, как бы мы вообще могли бы что-то оценивать?

**4) Что такое покупательная способность денег?**

Это количество товаров и услуг, которую можно купить на определенную сумму денег.

Например, что можно купить на 100 рублей? А на 500? Если я могу купить на 100 рублей 2 килограмма яблок, то во сколько раз больше я смогу купить на 500 рублей?

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Приложение 1. Раздаточный материал

Представлено в отдельном файле в формате pdf.

## Приложение 2. Тотемы

Представлено в отдельном файле в формате docx.