Разработчик: Волго-Вятское главное управление

Центрального банка Российской Федерации

**Настольная игра «Шаги к успеху»**

Оглавление

[1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ 1](#_Toc42118218)

[1.1. Цель и задачи мероприятия 1](#_Toc42118219)

[1.2. Базовые понятия: 1](#_Toc42118220)

[1.3. Краткая характеристика мероприятия 2](#_Toc42118221)

[1.4. План проведения 2](#_Toc42118222)

[1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту 2](#_Toc42118223)

[1.5.1 Общие требования 2](#_Toc42118224)

[1.5.2. Материалы для участников: 2](#_Toc42118225)

[2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ 2](#_Toc42118226)

# ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

## Цель и задачи мероприятия

Цель: Сформировать у детей понимание важности процесса планирования получения и расходования денежных средств.

Задачи:

* Познакомить участников с источниками расходов и доходов;
* Дать представление о планировании бюджета;
* Привить бережливость к трате денег;
* Научить рационально оценивать способы и средства выполнения желаний, корректировать собственные потребности, выстраивать иерархию и временную перспективу реализации.

## Базовые понятия:

Бюджет, доходы, расходы, планирование расходов.

## Краткая характеристика мероприятия

Данная настольная игра рекомендована для детей 6 – 8 лет. Временные затраты до 30 минут. Игра предусматривает выполнение заданий, и соблюдение игроками правил. Количество ведущих: один человек. Количество игроков: от 2 до 5 человек в команде.

## План проведения

* Организация детей за столами.
* Разъяснение правил.
* Игровые действия.
* Подведение итогов.

## 1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту

### 1.5.1 Общие требования

Игра проводится в помещении, за столами.

### 1.5.2. Материалы для участников:

* Игровое поле (Приложение 1) распечатывается по одному экземпляру на одну команду, форматом не менее А3,
* Карточки, распечатываются и разрезаются по одному экземпляру на каждую команду, (Приложение 2),
* Игровые кубики – не менее одного на команду,
* Фишки – на каждого участника.

# ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

Каждый участник (от двух до пяти человек) по очереди бросает игровой кубик и «шагает» по монетам – в зависимости от количества выпавших очков. Можно использовать фишки, пуговицы и другие предметы разных цветов. Если игрок останавливается на золотой монете рядом с каким-либо изображением, он переходит по стрелке назад или вперед. После этого участник должен объяснить, как он понимает эту картинку и почему, по его мнению, он потерял или приобрел монеты. Некоторые покупки или действия становятся вложением в будущее. В этом случае, теряя монеты, можно продвинуться вперед. Побеждает участник, который первый закончит путешествие.