

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

«Финансовый мастер»

Цель игры:

Научиться управлять бюджетом, планировать расходы и доходы, чтобы накопить на мечту (например, покупка дома, автомобиля или путешествие).

Компоненты игры:

1. Игровое поле — включает секторы:
 - «Доходы»
 - «Расходы»
 - «Непредвиденные расходы»
 - «Инвестиции»
 - «Мечты»
2. Карточки событий — каждая карточка описывает ситуацию, которая может повлиять на бюджет (например, повышение зарплаты, неожиданный ремонт, скидки в магазинах).
3. Фишки игроков — каждая фишка представляет игрока на поле.
4. Бюджетные листы — для записи доходов, расходов и накоплений.
5. Игровые деньги — для ведения расчетов.
6. Кубик — для передвижения по полю.

Правила игры:

1. Подготовка: Каждый игрок получает стартовый капитал (например, 1000 игровых денег) и бюджетный лист.
2. Ход игры: Игроки по очереди бросают кубик и передвигаются по полю. В зависимости от сектора, на который они попадают, они выполняют соответствующие действия:

Доходы: Получают определенное количество игровых денег.

Расходы: Должны заплатить определенную сумму.

Непредвиденные расходы: Берут карточку события и выполняют указания на ней (например, потеря работы — потеря части дохода).

Инвестиции: Могут вложить часть денег для получения большего дохода в будущем.

Мечты: Начинают накапливать деньги для своей мечты, устанавливая цель (например, 5000 игровых денег).

3. Финансовые решения: В определенные моменты игры игроки могут принимать решения, такие как взять кредит (что увеличит доход, но добавит расходы) или инвестировать в акции.

4. Конец игры: Игра заканчивается, когда один из игроков достигает своей мечты или когда исчерпаны карточки событий. Побеждает тот, кто накопил больше всего денег или достиг своей мечты первым.

Образовательные аспекты игры:

Игроки учатся планировать бюджет, делать выбор между расходами и сбережениями.

Развивают навыки критического мышления и принятия решений.

Понимают важность финансового планирования и управления рисками.

Эта игра может быть адаптирована для разных возрастных групп и уровней сложности, добавляя или убирая элементы стратегии и случайности.

Создание настольной игры на тему «бюджет» — это отличная идея, которая может научить игроков управлять финансами и принимать обоснованные решения.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Описание игрового поля

Общая структура:

Игровое поле представляет собой квадрат или прямоугольник, разделённый на клетки. Каждая клетка будет представлять собой определённую категорию событий или действий, связанных с управлением бюджетом. Поле можно оформить яркими цветами и графикой, чтобы сделать игру более привлекательной.

Секторы поля:

1. Старт: Игроки начинают здесь. При первом проходе каждый игрок может получить стартовый капитал - 1000 игровых денег.

2. Доходы (3 клеток):

Каждая клетка представляет разные источники дохода: работа, фриланс, инвестиции и т.д..

При попадании на клетку игрок получает деньги.

3. Расходы(3 клеток):

Каждая клетка представляет различные виды расходов: жилищные расходы, еда, развлечения и т.д..

Игрок теряет деньги при попадании на эти клетки.

4. Непредвиденные расходы (3 клетки):

Игроки берут карточку события, которая может привести к дополнительным расходам: ремонт, медицинские услуги и т.д..

5. Инвестиции (4 клетки):

Игроки могут вложить деньги и потенциально заработать больше в будущем.

Если они решают инвестировать, то могут получить дополнительные деньги или потерять часть вложений.

6. Мечты (3 клетки):

На этих клетках игроки могут начать накапливать деньги для выполнения своей мечты: например, поездка, покупка автомобиля и т.д..

Каждый раз, когда игрок попадает на эту клетку, он может увеличить свою цель.

7. Банковское дело (2 клетки):

Игроки могут решить взять кредит или вложить деньги в банк для получения процентов.

Условия кредита могут варьироваться.

8. События (4 клетки):

Игроки берут карточку событий, которая может привести к неожиданным изменениям в их финансах.

9. Конец игры (1 клетка):

Когда игроки достигают этой клетки, игра заканчивается, и подсчитываются накопления.

Дизайн игрового поля:

Поле должно быть ярким и красочным, чтобы привлечь внимание игроков.

Каждая клетка может иметь свой цвет, чтобы обозначить разные категории (например, зеленый для доходов, красный для расходов).

Можно добавить иллюстрации, которые визуальнo представляют каждую категорию (например, картинка дома для жилищных расходов).

В центре поля можно разместить логотип игры и краткие правила.

Дополнительные элементы:

Маркер для подсчета очков:

Можно использовать отдельный маркер, чтобы отслеживать, сколько денег у каждого игрока.

Трек для накоплений:

Можно добавить отдельный трек, где игроки будут отмечать свои накопления для мечты.

Такое игровое поле не только сделает игру более визуально привлекательной, но и поможет игрокам лучше понимать механизмы управления бюджетом и принимать финансовые решения.

