

СЦЕНАРИЙ СТАНЦИОННОЙ ИГРЫ «ЗАРАБОТАТЬ ЗА 60 МИНУТ»

Сценарий разработан ЗАО «ПАКК»
в рамках контракта № FEFLP/QCBS-4.4
«Мероприятия, обеспечивающие информирование
общественности о различных аспектах защиты прав
потребителей финансовых услуг»

Сценарий предназначен для свободного
использования специалистами территориальных
управлений Роспотребнадзора, ФБУЗ, а также
другими лицами, занимающимися просвещением в
области финансовой грамотности.

Со всеми возникающими по использованию
сценария вопросами можно обращаться по адресу
starostinskaya@pacc.ru.

Москва 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ	3
2.	МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ	5
3.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «НЕОБЫКНОВЕННАЯ ВЫСТАВКА»	6
4.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ПАЗЛ»	7
5.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ПОМНИ МЕНЯ»	8
6.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ»	9
7.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ»	10
8.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ДА, НЕТ, НАВЕРНОЕ»	11
9.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «КТО КОГО»	13
10.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ИДИ ЗА СВОЕЙ МЕЧТОЙ»	17
11.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»	18
12.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «СВОЯ ИГРА»	20
13.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ФИНАНСОВЫЙ ALIAS»	22
14.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ФИНАНСОВЫЙ КРОКОДИЛ»	23
15.	ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ВИЖУ ЦЕЛЬ, НЕ ВИЖУ ПРЕПЯТСТВИЙ»	24

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Игра является станционной, то есть подразумевает несколько разных станций, на которых командам необходимо выполнять различные задания, чтобы повысить уровень своей финансовой грамотности.

Для игры «Заработать за 60 минут» были разработаны 13 игровых станций, на которых команды могут зарабатывать игровые деньги – «финики» (от слова «финансы»). Вход на станцию платный, что отражает необходимость вкладывать деньги для получения дохода в реальной жизни. Особенности оплаты участия в каждой станции различны, что обозначено в памятке модератора на каждой локации. В среднем вход на станцию стоит 50 фиников. В начале игры у каждой команды есть 150 фиников.

Команды могут разделяться на несколько групп и посещать станции в том порядке, в котором они хотят. На некоторых станциях может находиться несколько команд, а на других – только одна. Если на станцию одновременно претендует несколько команд, то станцию занимает та команда, которая представлена большим количеством игроков. При равном количестве игроков, предпочтение отдается команде, которая пришла раньше. Каждая команда может находиться на станции, пока ее не прогонит другая команда, представленная большим количеством игроков, но не более 10 минут. Через 10 минут модератор в любом случае прогоняет команду со станции. Подробнее о тайминге каждой отдельной локации написано в памятках ниже.

Игра была разработана для участников церемонии награждения Открытого чемпионата школ по экономике 2016 (далее также – ОЧ, Чемпионат) и проходила в здании экономического факультета МГУ имени М. В. Ломоносова. Игра подходит для учащихся 8-11 классов, однако может быть использована и в рамках мероприятий с более младшими школьниками.

При проведении полной версии игры рекомендуется располагать каждую станцию в отдельной аудитории. На каждой станции необходим минимум один модератор, оптимальное количество модераторов на станциях – два человека.

В игре представлены следующие станции:

1. **«Необыкновенная выставка»** – игроки получают деньги за изображение скульптуры или сценки, отражающей суть одной из ключевых идей финансовой грамотности, разработанных Консультантом на предыдущих этапах реализации Контракта. В процессе выполнения задания участники размышляют и усваивают основы финансовой грамотности.
2. **«Паззл»** – команды должны собрать плакат о финансовых услугах из маленьких кусочков. Для задания может быть использован один из плакатов, разработанных Консультантом для школьников в рамках Контракта. Для проведения игры на ОЧ-16 Консультантом был предварительно распечатан и разрезан школьный плакат «Страхование» в формате А3. Разбирая детали паззла, участники изучают плакат и важную информацию на нем.
3. **«Помни меня»** - игрокам предлагается в течение 1 минуты изучить буклеты «Хочу Могу Знаю» по теме «Платежные услуги» и постараться запомнить 12 правил платежной безопасности. После этого школьники должны воспроизвести как можно больше правил своими словами. По итогам конкурса игроки существенно улучшают свое понимание правил финансовой безопасности.
4. **«Поймай меня, если сможешь»** - модераторы прячут на станции игровые деньги, которые команды могут искать в течение определенного времени. Сколько нашли – столько и заработали. Станция отражает некоторые реалии, в условиях которых для большого заработка требуется внимательность, удача и упорство, нежели расчеты.
5. **«Бешеные деньги»** - игрокам нужно с помощью чайной ложечки перенести как можно больше монет достоинством 50 копеек из тарелки в одном конце аудитории в стаканчик в другом конце. Во время проведения игры на ОЧ-16 на станции с помощью столов был построен лабиринт, который вынуждены были преодолевать команды. Данный конкурс не только дает школьникам возможность повеселиться, но также вынуждает их выбирать между желанием собрать побольше монет (и больше времени провести около тарелки) и возможностью сразу бежать по лабиринту (время ограничено). Также игрокам приходилось выбирать между скоростью и аккуратностью (просыпанные монеты не учитываются, но если бежать быстрее, то можно успеть сбегать еще раз). Таким образом, школьники учились выбирать оптимальную стратегию в условиях ограниченного времени.

6. **«Да, нет, наверное»** - игра проходит в формате классических «данеток»: игрокам описывается интересная ситуация, связанная с финансовой системой, после чего задается вопрос, на который надо было дать максимально точный ответ. Для этого игроки могут задавать уточняющие вопросы, на которые модератор мог бы ответить «Да», «Нет» или «Не имеет значения».
7. **«Кто кого»** - соревнование по принципу «кто больше назовет» происходит между модератором и командой на одну из двух тем: «пословицы и поговорки о деньгах» и «национальные валюты».
8. **«История о мечте»** - игроки должны придумать и разыграть историю под названием «История о мечте» со следующими действующими лицами: Рассказчик, Школьник, Цена, Мысль, Сбережения. История должна быть логичной и связной, а каждое действующее лицо должно быть отыграно одним из членов команды. На данной станции участники тренируются в стратегическом мышлении и придумывают разные варианты развития событий.
9. **«Что? Где? Когда?»** - игра проходит в формате интеллектуальных соревнований «Что? Где? Когда?». На обдумывание интересного вопроса об устройстве финансовой системы командам дается 2 минуты, после чего они сдают свои ответы на листочках. Одновременно в таких соревнованиях может участвовать несколько команд.
10. **«Своя игра»** - на данной станции команды отвечают на вопросы о банковских услугах по правилам телешоу «Своя игра»: при правильном ответе игроки получают соответствующую сумму денег, а при неправильном – теряют. Больше половины задач на станции счетные.
11. **«Финансовый Alias»** - любимая школьниками игра, в которой нужно за определенное время объяснить доставшиеся на бумажке слова своей команде без использования однокоренных. Это задание позволяет структурировать финансовые термины в голове школьников, а также познакомить их с новыми понятиями или скорректировать неверное понимание.
12. **«Финансовый Крокодил»** - похожая на «Alias» игра, только вместо слов здесь приходится использовать жесты и мимику, чтоб объяснить своим товарищам смысл доставшегося слова. Это задание также позволяет структурировать финансовые термины в голове школьников и познакомить их с новыми понятиями или скорректировать неверное понимание.
13. **«Вижу цель, не вижу препятствий!»** - более сложное задание на планирование возможных путей по достижению финансовой цели предполагаемой семьи.

Станции разработаны таким образом, чтобы сложные интеллектуальные задания перемежались с творческими и требующими физической активности. Все станции способствуют повышению уровня финансовой грамотности игроков. Данный набор станций показал себя как достаточно удачный и эффективный. Все станции очень понравились участникам, особенно станции «Необычная выставка» и «История о мечте», на которых им нужно было придумывать и показывать сценку.

Для организации игры необходим как минимум один главный ведущий, который в курсе всей механики игры, и может следить за происходящим на станциях, переходя с одной на другую. Для проведения инструктажа для модераторов и кураторов, а также подготовки помещения рекомендуется прибыть за 60-90 минут до начала мероприятия.

Сама игра длится 60 минут, как и заявлено в названии. Дополнительно следует отвести не менее 10 минут в начале мероприятия на регистрацию команд и не менее 20 минут на подведение итогов и награждение по итогам мероприятия.

Оптимальное количество участников: 10 команд по 10-15 человек. Рекомендуется каждой команде присвоить отдельного куратора, который будет бегать вместе с командой и помогать ей определить игровую стратегию.

Разработанная станционная игра требует большого количества организаторов и пространства для проведения. Однако отдельные мини-игры с каждой станции могут быть использованы как самостоятельные игры, более легкие в проведении.

2. МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Маршрутный лист следует заполнить номерами аудиторий и выдать по 1-2 экземплярам на команду.

Аудитория №	Название	MIN игроков от команд	MAX команд	Среднее время	Средний заработок	Вытеснение
	<i>Необыкновенная выставка</i>	5 игроков	2 команды	10 минут	500 фиников	да
	<i>Паззл</i>	2 игрока	2 команды	5 минут	200 фиников	да
	<i>Помни меня</i>	2 игрока	1 команда	2 минуты	150 фиников	нет
	<i>Поймай меня, если сможешь</i>	2 игрока	1 команда	5 минут	250 фиников	да
	<i>Бешеные деньги</i>	2 игрока	1 команда	2 минуты	200 фиников	частично
	<i>Да, нет, наверное</i>	3 игрока	1 команда	5 минут	400 фиников	да
	<i>Кто кого</i>	2 игрока	2 команды	5 минут	400 фиников	частично
	<i>Иди за своей мечтой</i>	5 игроков	1 команда	7 минут	400 фиников	нет
	<i>Что? Где? Когда?</i>	3 игрока	3 команды	4 минуты	300 фиников	частично
	<i>Своя игра</i>	2 игрока	2 команды	4 минуты	150 фиников	частично
	<i>Финансовый Alias</i>	2 игрока	2 команды	2 минуты	250 фиников	частично
	<i>Финансовый крокодил</i>	2 игрока	1 команда	3 минуты	300 фиников	частично
	<i>Вижу цель, не вижу препятствий</i>	2 игрока	2 команды	5 минут	500 фиников	да

3. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «НЕОБЫКНОВЕННАЯ ВЫСТАВКА»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 5 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **2 команды**.

Задача игроков – придумать скульптуру (застывшее изображение), отражающую суть одной из пяти фраз:

- 1) Береженого страховка бережет.
- 2) Ипотека передается по наследству.
- 3) Присматривай за кредитом, вырастет – не узнаешь!
- 4) Маленькие проценты – маленькие риски.
- 5) Храни деньги на карте, а ее данные – в голове.

Все пять фраз написаны на листочках, которые лежат на столе текстом вниз. Один из членов команды вслепую тянет листочек и зачитывает вслух доставшуюся фразу. Игроки могут поменять листочек, если есть свободные листочки, не забранные другой командой, но в таком случае предыдущий листочек для команды аннулируется.

Одновременно на станции может находиться до трех команд (в таком случае их нужно расположить в разных концах аудитории). После получения задания, игроки совещаются, как они хотят изобразить скульптуру, и постепенно выстраивают ее. При выполнении задания игроки могут использовать сподручные материалы (столы, стулья), могут делать надписи на листочках и пр. Возможно также исполнение «оживших скульптур», презентация которых сопровождается комментариями и передвижениями игроков.

Когда скульптура построена, команда сообщает об этом модератору, тот смотрит и оценивает, насколько понятная скульптура получилась. Возможная оценка: от 50 до 700 фиников. Нормальная оценка – 500 фиников. Меньше/больше – в случае штрафов/премирования по усмотрению модератора (возможный шаг – 50 и 100 фиников).

Команда может находиться на станции, пока она не выполнит задание или пока их не вытеснит другая команда, бОльшая по численности. Вытеснение начинается после 2-й команды на станции, вытесняется всегда самая маленькая по размеру команда. При прочих равных вытесняется так команда, которая находилась на станции дольше.

Также любая команда может находиться на станции не более 10 минут. Если игроков не вытеснили соперники, то через 10 минут их выгоняет модератор. Если команда не успела достроить фигуру до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 500 фиников на свое усмотрение. Повторное участие в конкурсе возможно, но только при наличии фраз, по которым команда еще не строила скульптуру.

Команда №	Во сколько пришла / что строила	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

4. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ПАЗЗЛ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **2 команды**.

На столе разложен разрезанный на кусочки плакат «Хочу Могу Знаю» для школьников о страховых услугах. Задача игроков - собрать его вместе. За полностью собранный паззл команда получает 200 фиников.

Команда может находиться на станции, пока она не выполнит задание или пока ее не вытеснит другая команда, бОльшая по численности. Также команда может находиться на станции не более 10 минут – через 10 минут, если игроков не вытеснили соперники, то их выгоняет модератор. Повторно одна и та же команда приходить не может, поэтому рекомендуется отмечать, какая из команд была на станции в таблице ниже. Если команда не успела достроить паззл до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 100 фиников на свое усмотрение.

Так как конкурс очень быстрый, то вытеснение на станции не производится. Повторное участие любой команды в конкурсе не допускается, поэтому рекомендуется отмечать факт участия команд в таблице ниже.

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

5. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ПОМНИ МЕНЯ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **1 команда**.

Игрокам предлагается в течение 1 минуты изучить предложенные буклеты «Хочу Могу Знаю» по теме «Платежные услуги» и постараться запомнить 12 правил платежной безопасности. После этого они должны их воспроизвести. На воспроизведение правил отводится не больше 2 минут. За каждые 4 правила команда получает 50 фиников.

Так как конкурс очень быстрый, то вытеснение на станции не производится. Повторное участие любой команды в конкурсе не допускается, поэтому рекомендуется отмечать факт участия команд в таблице ниже.

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

6. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **1 команда**.

Для данной станции обязательно нужна маленькая комната. Модератор прячет по комнате 5 купюр по 50 фиников. Спрятать нужно хорошо ☺ Задача игроков – найти их. Все, что они найдут - могут забрать.

Команда может находиться на станции, пока она не выполнит задание или пока ее не вытеснит другая команда, бОльшая по численности. Также команда может находиться на станции не более 10 минут – через 10 минут, если игроков не вытеснили соперники, то их выгоняет модератор. Повторно одна и та же команда приходить не может, поэтому рекомендуется отмечать, какая из команд была на станции в таблице ниже. Если команда не успела достроить паззл до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, модератор может выдать ей не более 100 фиников на свое усмотрение.

Так как конкурс очень быстрый, то вытеснение на станции не производится. Повторное участие любой команды в конкурсе не допускается, поэтому рекомендуется отмечать факт участия команд в таблице ниже.

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

7. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **1 команда**.

В одном конце аудитории/холла стоит тарелка с горкой 50-копеечных монет, а в другом конце – пустой стаканчик. Игрокам нужно с помощью чайной ложечки перенести как можно больше монет в пустую тарелку за 1 минуту, которую засекает модератор. Игроки бегают в формате эстафеты, передавая друг другу ложечку, после того как она опустошается. Если от команды пришло больше двух человек, то они могут как участвовать в эстафете, так и наблюдать.

За каждые 4 принесенных монетки команда получает 50 фиников (потерянные по дороге монетки не считаются). В случае необходимости, округление количества принесенных монет и соответственная выплата денег - на усмотрение модератора.

Рекомендуется построить в аудитории «лабиринт» из парт и стульев – так будет интереснее.

Каждая минута считается отдельным входом на станцию и оплачиваются соответственно. Возможно повторное участие команды в конкурсе. Количество отводимых минут и «стоимость» принесенных монет может меняться модератором в зависимости от динамики игры.

Команда может совершить до 3 забегов за всю игру. Команда может находиться на станции, пока не выполнит желаемое количество забегов или пока их не вытеснит другая команда, бОльшая по численности. Однако вытеснение может происходить только в промежутках между забегами, прерывать бег команды недопустимо.

Рекомендуется отмечать факт участия команд в таблице ниже:

Команда №	Кол-во забегов	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

8. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ДА, НЕТ, НАВЕРНОЕ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 3 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **1 команда**.

Игра проходит в формате классических «данеток». В начале игрокам описывается ситуация, после чего задается вопрос, на который им надо дать максимально точный ответ. Для этого информацию можно уточнять, задавая вопросы, на которые модератор может отвечать: «Да», «Нет», «Не имеет значения». За правильный ответ на весь вопрос команда получает 400 фиников. Каждый вопрос считается отдельным входом на станцию и оплачивается соответственно.

Команда может находиться на станции, пока она не выполнит задание или пока ее не вытеснит другая команда, бОльшая по численности. Также команда может находиться на станции не более 10 минут – через 10 минут, если игроков не вытеснили соперники, то их выгоняет модератор.

Повторное участие возможно только в том случае, если остались «данетки», которые команда еще не угадала. Каждая «данетка» оценивается как отдельный вход на станцию. Если команда не успела угадать ответ на свой вопрос до того, как ее вытеснили со станции или закончилось время, то модератор может выдать ей не более 200 фиников на свое усмотрение. Рекомендуется отмечать факт участия команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла / № вопроса	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Вопросы конкурса

1) Вопрос №1

Раньше при отсутствии современного технического оснащения банков существовала следующая практика: первый приходящий в отделение сотрудник совершал действие, которое, на первый взгляд, никак не было связано с его прямыми обязанностями (кем бы он в отделении банка не работал). Он мог установить жалюзи на определенную высоту или сдвинуть мусорную корзину у входа в отделение, таким образом, оставив метку. Сами действия могли быть разными, но цель у них одна.

Вопрос: С какой целью выполнялось это действие первыми приходящими в отделение банка сотрудниками?

(Ответ: Эти метки – специальный знак о том, что с отделением банка все в порядке и внутри нет грабителей. Если внутри кто-то есть, метка о безопасности не ставится и сотрудник, который придет следующим в отделение это заметит и вызовет полицию.)

2) Вопрос №2

В 1973 году, в целях улучшения положения бедных слоев населения, в ряде штатов США был введен закон, запрещающий в случае банкротства заемщиков отчуждать у него дом, использующийся в качестве залога по кредиту. Тем не менее, исследования показали, что в результате принятия закона благосостояние бедных людей только ухудшилось.

Вопрос: Как это можно объяснить?

(Ответ: Банки перестали выдавать кредиты населению и их благосостояние ухудшилось)

9. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «КТО КОГО»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 1 игрока** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **2 команды**.

Соревнование между командой и модератором или командой и командой происходит по принципу «кто больше назовет». На станции есть 2 типа заданий, каждое оценивается и оплачивается отдельно. В каждом «баттле» победитель получает 400 фиников, а проигравший – ничего. На ответ дается 10 секунд, по истечении времени без предоставления ответа команда считается проигравшей.

Команды могут находиться на станции, пока одна из них не выиграет или не закончатся 10 минут. Новая команда, бОльшая по размеру, может вытеснить старую со станции только в промежутках между «баттлами». Прерывать «баттл» двух команд или команды и модератора недопустимо. Рекомендуются отмечать факт участия команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла / тип баттла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Вопросы конкурса

1) Кто больше назовет пословиц о деньгах

Шпаргалка модератору:

- | | |
|--|--|
| • Деньги счет любят. | • Денег куры не клюют. |
| • Береженная копейка рубль бережет. | • Денег как грязи. |
| • Деньги дело наживное. | • Деньги к деньгам. |
| • Дружба — дружбой, а денежкам — счет. | • Деньги на бочку! |
| • Не в деньгах счастье. | • Счастье не в деньгах, а в их количестве. |
| • Всех денег не загребешь. | • Денег — куры не клюют и собаки не едят. |
| • Незаработанных денег много. | • Деньги потерял — ничего не потерял, время потерял — многое потерял, здоровье потерял — все потерял.. |
| • У денег глаз нет. | • Деньги всему голова |
| • Деньги не пахнут. | |

2) Кто больше назовет соответствий типа «страна – национальная валюта»

Шпаргалка модератору:

<ul style="list-style-type: none"> • Австралия австралийский доллар • Австрия евро • Азербайджан манат • Албания лек • Алжир алжирский динар • Ангола новая кванза • Андорра евро • Антигуа и Барбуда Восточно-карибский доллар • Аргентина песо • Армения драм • Афганистан афгани • Багамы багамский доллар • Бангладеш така • Барбадос барбадосский доллар • Бахрейн бахрейнский динар • Беларусь белорусский рубль • Белиз доллар Белиза • Бельгия евро • Бенин африканский франк • Болгария лев • Боливия боливиано • Босния и Герцеговина боснийская марка • Ботсвана пула • Бразилия реал • Бруней брунейский доллар • Буркина Фасо африканский франк • Бурунди франк Бурунди • Бутан нгултрум • Вануату вату • Ватикан евро • Великобритания фунт стерлингов • Венгрия форинт • Венесуэла боливар • Восточный Тимор доллар США • Вьетнам донг • Габон фаффриканский франк • Гаити гурд • Гайана гайанский доллар • Гамбия даласи • Гана седи • Гватемала кетсаль • Гвинея гвинейский франк • Гвинея-Бисау африканский франк • Германия евро • Гондурас лемпира 	<ul style="list-style-type: none"> • Гренада Восточно-карибский доллар • Греция евро • Грузия лари • Дания датская крона • Демократическая республика Конго конголезский франк • Джибути джибутийский франк • Доминика Восточно-карибский доллар • Доминиканская Республика доминиканское песо • Египет египетский фунт • Замбия квача • Зимбабве зимбабвийский доллар • Израиль шекель • Индия индийская рупия • Индонезия индонезийская рупия • Иордания иорданский динар • Ирак иракский динар • Иран риал • Ирландия евро • Исландия исландская крона • Испания евро • Италия евро • Йемен йеменский риал • Кабо-Верде эскудо Кабо-Верде • Казахстан тенге • Камбоджа риель • Камерун африканский франк • Канада канадский доллар • Катар катарский риал • Кения кенийский шиллинг • Кипр кипрский фунт • Киргизия сом • Кирибати австралийский доллар • Китай юань • Колумбия колумбийское песо • Коморы коморский франк • Конго африканский франк • Коста-Рика костариканский колон • Кот д'Ивуар африканский франк • Куба кубинское песо • Кувейт кувейтский динар • Лаос кип • Латвия евро • Лесото лоти
---	---

• Либерия	либерийский доллар	• Сан-Томе и Принсипи	добра
• Ливан	ливанский фунт	• Саудовская Аравия	риал Саудовской Аравии
• Ливия	ливийский динар	• Свазиленд	лилангени
• Литва	лит	• Северная Корея	вона КНДР
• Лихтенштейн	швейцарский франк	• Сейшелы	сейшельская рупия
• Люксембург	евро	• Сенегал	африканский франк
• Маврикий	маврикийская рупия	• Сент-Винсент и Гренадины	Восточно-карибский доллар
• Мавритания	угия	• Сент-Китс и Невис	Восточно-карибский доллар
• Мадагаскар	малагасийский франк	• Сент-Люсия	Восточно-карибский доллар
• Македония	денар	• Сербия	сербский динар
• Малави	малавийская квача	• Сингапур	сингапурский доллар
• Малайзия	ринггит	• Сирия	сирийский фунт
• Мали	африканский франк	• Словакия	евро
• Мальдивы	руфия (мальдивская рупия)	• Словения	толар
• Мальта	мальтийская лира	• США	доллар США
• Марокко	марокканский дирхам	• Соломоновы Острова	доллар Соломоновых Островов
• Маршалловы Острова	доллар США	• Сомали	сомалийский шиллинг
• Мексика	новое песо	• Судан	суданский динар
• Мозамбик	метикал	• Суринам	суринамский гульден
• Молдавия	молдавский лей	• Сьерра-Леоне	леоне
• Монако	евро	• Таджикистан	самони (таджикский рубль)
• Монголия	тугрик	• Таиланд	бат
• Мьянма	кьят	• Танзания	танзанийский шиллинг
• Намибия	намибийский доллар	• Того	африканский франк
• Науру	австралийский доллар	• Тонга	паанга (доллар Тонги)
• Непал	непальская рупия	• Тринидад и Тобаго	доллар Тринидада и Тобаго
• Нигер	африканский франк	• Тувалу	австралийский доллар
• Нигерия	найра	• Тунис	тунисский динар
• Нидерланды	евро	• Туркмения	манат
• Никарагуа	золотая кордоба	• Турция	турецкая лира
• Новая Зеландия	новозеландский доллар	• Уганда	новый угандийский шиллинг
• Норвегия	норвежская крона	• Узбекистан	сум
• Объединенные Арабские Эмираты	дирхам ОАЭ	• Украина	гривна
• Оман	оманский риал	• Уругвай	уругвайское песо
• Пакистан	пакистанская рупия	• Федеративные штаты Микронезии	доллар США
• Палау	доллар США	• Фиджи	фиджийский доллар
• Панама	бальбоа	• Филиппины	филиппинское песо
• Папуа-Новая Гвинея	кина	• Финляндия	евро
• Парагвай	гуарани (гварани)	• Франция	евро
• Перу	новый соль	• Хорватия	куна
• Польша	злотый	• Центрально-Африканская Республика	африканский франк
• Португалия	евро	• Чад	африканский франк
• Россия	рубль		
• Руанда	руандийский франк		
• Румыния	лей		
• Сальвадор	сальвадорский колон		
• Самоа	тала (самоанский доллар)		
• Сан-Марино	евро		

<ul style="list-style-type: none"> • Черногория евро • Чехия чешская крона • Чили чилийское песо • Швейцария швейцарский франк • Швеция шведская крона • Шри-Ланка рупия Шри-Ланки • Эквадор sucre • Экваториальная Гвинея африканский франк 	<ul style="list-style-type: none"> • Эритрея накфа • Эстония евро • Эфиопия быр • Южная Корея вона Республики Корея • Южно-Африканская Республика рэнд • Ямайка ямайский доллар • Япония иена
--	--

10. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ИДИ ЗА СВОЕЙ МЕЧТОЙ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 5 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **1 команда**.

Задача детей - придумать и разыграть историю под названием «История о мечте» со следующими действующими лицами:

• Рассказчик, • Школьник, • Цена, • Мысль, • Сбережения

У команды есть 2-3 минуты на совещание между собой, после чего Рассказчик рассказывает историю, а остальные игроки ее визуализируют.

Например:

*В одном городе жил **Школьник**. Как-то раз, зайдя в магазин, он увидел **Ноутбук**, о котором давно мечтал. **Школьник** долго разглядывал **Ноутбук**, рассмотрел его со всех сторон. Рядом с **Ноутбуком** лежала **Цена**, которая, как говорят в народе, «кусалась». **Школьник** ещё раз с любовью посмотрел на **Ноутбук**, окинул взглядом **Цену**. И вдруг ему пришла в голову **Мысль**: У меня же в банке есть **Сбережения**, которые я откладывал на всякий случай. Пошёл **Школьник** в банк, снял часть **Сбережений**. Всю обратную дорогу он прижимал к себе **Сбережения** и **Мысль** о том, что сейчас он осуществит свою мечту, не покидала его. Вернувшись в магазин, **Школьник** в последний раз посмотрел на **Цену**, которая лежала рядом с **Ноутбуком**, приготовил свои **Сбережения**, поцеловал их на прощание. Потом без всякого сожаления «оставил» **Сбережения** в магазине, купив заветный **Ноутбук**. Домой **Школьник** шёл с **Мыслью**: Как хорошо, что у меня есть **Сбережения** и как здорово, что теперь у меня есть **Ноутбук**, о котором я мечтал!*

Игроки могут получить 250 фиников максимум за логичность повествования и упоминание всех действующих лиц и 150 фиников максимум за артистичность (возможный шаг – 50 и 100 фиников). Использование дополнительных персонажей премируется в +50 фиников за персонажа; отказ от использования одного из персонажей штрафуются в -50 фиников за персонажа.

Команда может находиться на станции, пока она не закончит сценку или не закончатся 10 минут. Вытеснять команду с этого раунда нельзя. Когда на станции есть команда, дверь в комнату должна быть закрыта, а снаружи должна висеть табличка «вытеснение запрещено».

Повторное участие в конкурсе не допускается. Рекомендуется отмечать результаты команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

11. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 3 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **3 команды**.

Игра проходит в формате «Что? Где? Когда?». По итогам обсуждений игрокам необходимо объяснить смысл цитат и экономических явлений. На размышления над одним вопросом дается не более 2 минут. По истечении 2 минут команды должны сдать свои версии ответов на листочках.

Каждый вопрос оценивается и оплачивается отдельно. За верный ответ команда получает 300 фиников.

Новая команда, бо́льшая по размеру, может вытеснить старую со станции только в промежутках между вопросами. Прерывать размышления команды над одним вопросом не допустимо. Рекомендуется отмечать факт участия команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла / № вопроса	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Вопросы конкурса

1. Объясните смысл высказывания, а также в какой ситуации применимо это высказывание: «Чем больше мы копим на черный день – тем быстрее он наступит».

Ответ: Если во время экономического спада все начнут экономить, то совокупный спрос уменьшится, что повлечет за собой уменьшение зарплат и, как следствие, уменьшение сбережений. То есть можно утверждать, что когда все экономят, то это неизбежно должно привести к уменьшению совокупного спроса и замедлению экономического роста.

2. Начиная с 1530-х годов и до конца XVI века цены в Европе стали расти очень быстро, причем в разных странах неравномерно. Так, к 1601 году цены в Испании повысились в 4,5 раза, в Англии - в 4 раза, во Франции - в 2,5 раза, в Италии и Германии - в 2 раза. Какие исторические события способствовали этому?

Ответ: великие географические открытия и приток золота в Европу.

3. На одном из рисунков художника-карикатуриста Козаева довольный взломщик, вытащив из банка мешок денег, приписывает к вывеске над дверью три буквы. Какие?

Ответ: РОТ (получается слово «банкрот»).

4. Сергей Мусский называет героев романа Томаса Манна "Будденброки" рыцарями **ЛЕВОГО** и **ПРАВОГО**. Густав Фрейтаг в своем произведении утверждает, что когда **ЛЕВЫЙ** и **ПРАВЫЙ** сходятся, человек достигает полного счастья. Ответьте, какие слова латинского происхождения мы заменили словами "ЛЕВЫЙ" и "ПРАВЫЙ".

Ответ: Дебет, кредит.

5. Сбербанк разработал терминал для выдачи кредитных карт. Благодаря компании "Центр речевых технологий" терминал снабжен ИМ. Назовите ЕГО двумя словами.

Ответ: Детектор лжи.

6. На кулинарном портале отмечают, что пармезан вполне можно считать ЕЮ, и в подтверждение приводят распространенные в Италии "сырные кредиты". Назовите ЕЕ двумя словами.

Ответ: Твердая валюта.

Комментарий: "Сырные кредиты" — выдача наличных итальянским сыроделам под очень низкий процент под залог продукции. Покупательная способность и обменный курс твердой валюты остаются стабильными и не склонны к снижению. Пармезан вполне удовлетворяет этим условиям, к тому же является твердым сыром, что придает новое значение термину.

12. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «СВОЯ ИГРА»

Стоимость входа на станцию – **0 фиников**. Допуск – **от 1 игрока** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **2 команды**.

Перед игроками есть 6 карточек: 2 по 50 фиников, 1 карточка за 150 фиников и 2 карточки по 200 фиников. Под каждой карточкой скрывается текстовая задача по теме банковских вкладов.

Каждая команда самостоятельно решает, какие карточки она берет. Если команда берет карточку, то она обязана представить свое решение через 2-3 минуты. Если решение верное – команда получает столько денег, сколько указано на карточке. Если решение неверное или не сдано – команда должна заплатить эту сумму модератору (лучше заранее брать у игроков деньги за карточки). Для решения задач разрешается пользоваться любыми вспомогательными средствами (калькулятором, бумагой, таблицей Excel, интернетом и пр.).

Команды решают задачи на выданных ведущим чистых листах бумаги. Чтобы сдать решение, необходимо в правом верхнем углу листа подписать название команды и номер карточки. Во время игры общение между командами запрещено, поэтому желательно расположить их в разных концах аудитории (если команд на станции несколько).

Новая команда, бОльшая по размеру, может вытеснить старую со станции только в промежутках между вопросами. Прерывать размышления команды над одним вопросом не допускается. Рекомендуется отмечать результаты команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла / типы вопросов	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Условия и решение задач

4 Задача 50-А

Какая сумма вклада гарантируется государством и будет возвращена Агентством по страхованию вкладов в случае банкротства банка?

Ответ: до 1 400 000 рублей.

5 Задача 50-Б

Если за год вкладчик получает 160 рублей в виде процентов по вкладу, то сколько он получит за полгода при простом начислении процентов?

Ответ: 80 рублей.

Т.к. проценты простые, то для расчета величины процентного дохода за полгода необходимо 160 рублей поделить на 2.

6 Задача 150-А

Ответьте на вопрос, какими банковскими услугами вы можете пользоваться, начиная с:

С 6 лет – ? С 14 лет – ? С 18 лет – ?

Ответ:

С 6 лет – можно иметь банковскую карту, правда, не самостоятельную, а дополнительную к родительской;

С 14 лет – с согласия родителей можно иметь личную карту, а также вносить вклады без согласия родителей, самостоятельно управлять своими сбережениями. Вы также уже можете не только получать карманные деньги от родителей, но и работать, иметь собственные источники доходов;

С 18 лет – можно брать кредит. Это можно сделать без согласия родителей, но необходимо понимать, что кредит придется возвращать и это может отразиться на всей семье. Поэтому такие важные финансовые решения лучше принимать, согласовав их с родственниками.

8 **Задача 200-А**

Антонина Ильинична положила на банковский депозит 50 000 рублей под 10% годовых. Проценты по вкладу начисляются строго в конце года, а пополнять его, согласно договору, она не может. Инфляция за год составила 15%.

Сколько составил реальный доход Антонины Ильиничны с учетом инфляции?

Ответ: около 4347,83 рублей. Допускаются округления или, наоборот, более точные данные.

Чтобы посчитать доход, необходимо 50 000 рублей умножить на 0,1. Получится 5000 рублей, которые Антонина Ильинична получила в виде процентов. Т.к. инфляция составила 15%, то для подсчета реального дохода необходимо 5000 рублей поделить на 1,15.

10 **Задача 200-Б**

Предприниматель Иннокентий решил откладывать деньги себе на пенсию и класть их на пополняемый вклад под 10% годовых. Иннокентий открыл вклад на 200 000 рублей и решил в начале каждого года пополнять его на ту же сумму. Он выбрал вклад с ежегодной капитализацией процентов.

Сколько денег накопит Иннокентий через 4 года?

Ответ: 1 021 020 рублей.

Сумма денег на вкладе на конец первого года вычисляется по формуле: 200 000, которые Иннокентий внес на вклад, умноженные на 1,1.

Сумма денег на вкладе на конец каждого последующего года вычисляется по формуле: (сумма вклада на конец предыдущего года + 200 000 рублей, которые Иннокентий дополнительно внес в начале данного года) *1,1.

Удобнее всего процесс увеличения вклада можно увидеть в следующей таблице:

Изначальный вклад	200 000
На конец 1 года	220 000
На конец 2 года	462 000
На конец 3 года	728 200
На конец 4 года	1 021 020

13. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ФИНАНСОВЫЙ ALIAS»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **2 команды**.

На станции нужно объяснять финансовые термины членам своей команды. Формат игры как в Alias – объяснение словами без использования однокоренных в течение 1 минуты. Каждая минута считается отдельным входом на станцию и оплачивается отдельно. За каждые 2 разгаданных слова команда получает 50 фиников. Округление, если разгадано 1 слово или 2-е разгадано не до конца – на усмотрение модератора. Если не получается объяснить слово, его можно пропустить только со штрафом -1 слово.

Если на станции присутствует несколько команд, то они играют поочередно. На каждое поочередное выступление команды отводится не больше 1 минуты. Также возможно параллельное проведение игры с двумя разными модераторами.

Суммарно 1 команда может провести на станции не больше 10 минут. Новая команда, большая по размеру, может вытеснить старую со станции только в промежутках между минутами. Прерывать выступление команды в течение 1 минут недопустимо. Рекомендуется отмечать результаты команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Список слов:

- | | |
|-------------------------------------|----------------------|
| 1) Автокаско | 11) Финансовая цель |
| 2) Депозит | 12) Капитализация |
| 3) Кредит | 13) Комиссия |
| 4) Процент | 14) Банковская карта |
| 5) Банк | 15) Овердрафт |
| 6) Микрофинансовая организация | 16) Льготный период |
| 7) Коллекторы | 17) Ипотека |
| 8) Агентство по страхованию вкладов | 18) Пенсия |
| 9) Потребитель | 19) Дебетовая карта |
| 10) Финансовый план | 20) Потребление |

14. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ФИНАНСОВЫЙ КРОКОДИЛ»

Стоимость входа на станцию – 50 фиников. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **1 команда**.

На станции нужно объяснять финансовые термины членам своей команды. Формат игры как в Крокодиле – объяснение слов жестами без использования звуков. Стоимость 3-х минут разгадывания – 50 фиников. За каждое 1 разгаданное слово команда получает 100 фиников. Если слово разгадано не до конца, то решение на усмотрение модератора. Если слово не разгадывается, его можно пропустить без каких-либо штрафов.

Минуты играют с перерывами после каждых 3-х минут – во время перерывов может подключиться другая команда. Новая команда, бОльшая по размеру, может вытеснить старую со станции только во время этих перерывов.

Любая команда может находиться на станции не более 10 минут. Если игроков не вытеснили соперники, то через 10 минут их выгоняет модератор. Повторное участие в конкурсе не допускается.

Рекомендуется отмечать результаты команд в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Список слов:

- 1) Бюджет
- 2) Сбережения
- 3) Страхование
- 4) Риск
- 5) Доход
- 6) Расходы
- 7) Вкладчик
- 8) Банкир
- 9) Страховой случай
- 10) Закон

15. ПАМЯТКА МОДЕРАТОРАМ СТАНЦИИ «ВИЖУ ЦЕЛЬ, НЕ ВИЖУ ПРЕПЯТСТВИЙ»

Стоимость входа на станцию – **50 фиников**. Допуск – **от 2 игроков** (чем больше, тем легче участникам). Максимум команд – **2 команды**.

Игрокам объявляется, что теперь они - семья. Им нужно придумать 1 финансовую цель, которую они хотят достичь через 5 лет, и придумать, как ее достичь. Цель должна стоить не менее 1 миллиона рублей.

На листе бумаги игрокам нужно:

- Сформулировать финансовую цель (например, купить 2-хкомнатную квартиру в Москве за МКАД стоимостью 2 500 000 рублей).
- Придумать и описать свою семью: роли и источники ежемесячного дохода. Можно придумывать больше членов семьи, чем пришли на станцию (например, мама – врач, получает зарплату 30 000 рублей и еще ездит ежемесячно осматривать собственных пациентов +20 000 рублей; папа – переводчик, ежемесячный заработок от 40 000 до 100 000, в зависимости от количества письменных и устных переводов).
- Нарисовать дерево целей, то есть от общей финансовой цели нарисовать как можно больше вариантов достижения цели (например, взять ипотечный кредит на 20 лет / откладывать N рублей и класть их на депозит в банк под 14% годовых / одолжить у друзей по X рублей / открыть собственное переводческое бюро отца и увеличить его заработок / перевести маму на работу в международную клинику – для этого выучить английский язык, и пр.)

За выполнение всех 3х задач команда получает 500 фиников (штрафы на усмотрение организатора).

Одновременно выполнять задание могут до двух команд. Команды могут находиться на станции, пока они не выполнят задание или пока их не вытеснит другая команда, БОЛЬШАЯ по численности. Также команда может находиться на станции не более 10 минут – через 10 минут, если игроков не вытеснили соперники, то их выгоняет модератор. Если команда не успела выполнить задание до того, как ее вытеснили или закончились 10 минут, модератор может выдать ей не более 400 фиников по своему усмотрению. Повторно одна и та же команда приходить не может, поэтому рекомендуется отмечать, какая из команд была на станции в таблице ниже:

Команда №	Во сколько пришла	Получила фиников
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		