

## Моделирующая экономическая игра «Стройка»

**Организатор Игры** Копылов Максим Александрович

### **Цель игры**

- научить учащихся через игру понимать и анализировать происходящие в жизни экономические процессы;
- познакомить участников с экономическими процессами, протекающими на конкурентном рынке.
- развить умения работы с информацией;
- научить принимать обоснованные, рациональные решения в различных ситуациях;
- сформировать основы экономического образа мышления;
- познакомить участников с основами ценообразования.

### **Участники**

К участию в играх допускаются участники Сибиряды, имеющие представление об игре и подавшие заявку в оргкомитет. Для всех желающих будет организована консультация, в ходе которой можно получить представление об игре.

Команда состоит из 3-5 человек.

### **Ход игры**

Каждая из команд представляет строительную компанию, цель которой — построить дом. Игра проходит в несколько периодов, в каждом из которых фирма добывает (получает от организаторов) первичные ресурсы, из которых можно поэтапно производить различные строительные материалы, из которых в дальнейшем изготавливаются комнаты и дом. В зависимости от типа, компании получают разные наборы ресурсов, причем некоторые ключевые ресурсы, необходимые для производства, распределены по разным фирмам.

Для изготовления продукции строительные компании должны обменивать друг у друга недостающие ключевые ресурсы. Каждое изделие изготавливается из определенного набора ресурсов, список которых есть у каждой фирмы. Участники должны самостоятельно сопоставить свои ресурсы с необходимыми для производства наборами, определить какие ресурсы у них в избытке, а каких не хватает, и приступить к обмену с другими фирмами.

Обмен производится в результате личных переговоров участников и может проходить как в денежной, так и бартерной форме. Продаже и обмену подлежат только первичные ресурсы! В игре нет строго установленных цен и пропорций обмена на ресурсы — они самостоятельно определяются участниками исходя из их потребностей, относительной редкости и умения торговаться.

Учет имеющихся ресурсов и произведенных изделий каждая фирма ведет самостоятельно на специальном бланке. На каждый акт обмена составляется договор, который регистрируется уполномоченным органом — Торговой палатой. При регистрации сделки представитель Торговой палаты проверяет правильность учета движения ресурсов на бланках фирмы.

Любое произведенное изделие регистрируется в уполномоченном органе — Строительной палате. За каждое изделие фирме начисляются установленные баллы. По итогам каждого периода фирма подает декларацию, в которой указывает произведенные изделия.

Для осуществления своей деятельности, компании привлекают финансирование среди потенциальных инвесторов. Перед началом игры все фирмы получают от них определенную сумму на осуществление своей деятельности. В дальнейшем, в каждом следующем периоде, на счет фирмы поступают очередные платежи от заинтересованных инвесторов, в зависимости от степени готовности дома.

Всего будет сыграно 3 или 4 периода — о начале последнего периода участники будут предупреждены заранее.

### **Награждение**

В результате игры побеждает фирма, набравшая наибольшее число баллов. Всем участникам и победителям начисляются эконо в соответствии с Положением о банке.

**Заявки на участие** принимаются непосредственно на игре, по факту прихода команды. Предварительные заявки (количество команд от делегации) принимаются до 9:00 28.02.2026 (второй день фестиваля).

### **Заявка на участие в моделирующей экономической игре Стройка**

*название команды* \_\_\_\_\_

<b>№</b>	<b>Участник</b>	<b>Номер счета</b>
1		
2		
3		
4		
5		

### **Заявка на участие в моделирующей экономической игре Инвестор**

*название команды* \_\_\_\_\_

<b>№</b>	<b>Участник</b>	<b>Номер счета</b>
1		
2		
3		
4		
5		