# Большая экономико-психологическая игра

В этой публикации представлены сценарии всех экономических игр, которые я разрабатывала в течение многих лет. Они могут быть использованы как для подготовки к экономической олимпиаде (и выступают олимпиадным заданием), так и в качестве общешкольного мероприятия.

Объем материалов вполне позволяет называть всю коллекцию игр книгой, так как все вместе они вполне могли бы быть отдельным изданием.

Так выглядит ретроспектива игр за несколько лет (с описанием основной идеи каждой игры):

Впервые, **в 2004** году, учащиеся МОУ «Лицей №1» готовились к конкурсу «Человек в экономике», который проводил экономический университет. Тогда перед психологами лицея встала задача подготовки команды. Я была приглашена в качестве тренера. Тогда я решила разработать небольшую игру с элементами экономических заданий. Как оказалось, известные издания программ тренингов практически не содержат упражнений для развития экономического мышления, тем более я не встретила ни одного готового тренинга. Игра получилась динамичной и интересной и стала традицией. Каждый год в МОУ «Лицей №1» проводилась Большая экономико-психологическая игра (БЭПИ).

В качестве иллюстрации, нам бы хотелось привести отзывы игроков БЭПИ:

Максим С., учащийся 10 класса: *«Раньше я с такими играми не встречался. Еще хочу поучаствовать! Если бы у меня был шанс прийти на такую игру еще раз, я бы обязательно пошел. Полетел! Побежал!».*

Ксения Г., учащаяся 10 класса: *«Игра дала мне возможность мыслить в различных областях. Теперь экономика - это не просто слово, а знание».*

Анна З., учащаяся 11 класса: *«Я впервые выступала в роли наблюдателя работы команды. Мне очень понравилась сама игра, ее организация и команда, с которой я работала. Практически все ребята из моей команды - экономисты, и те знания и умения, которые они получили на уроках, позволили им быстро влиться в обстановку игры. Этапы были различными и лидеры в команде менялись постоянно. Это способствовало раскрытию каждого участника. В результате этого участники получили практический опыт в сфере экономики и заряд позитивный энергии».*

В **2005** году я снова тренировала команду для конкурса и разработала еще одну БЭПИ. Основной идеей игры был выбран супермаркет и психологические принципы его работы: команда олимпиадников соревновалась с участниками психологического клуба и представляла интересный проект фирмы быстрого питания «Две минуты». Ребята познакомились с такими экономическими темами, как мерчандайзинг и реклама.

В **2006** БЭПИ «вышла в Лицей»: в игре «Аукцион» приняли участие представители всех классов. В рамках данной игры команды обучались тонкостям организации Publicity (рекламной компании).

Самая масштабная игра была организована в **2007** году. В рамках данной игры оценивалась не только работа команды, но и каждого ее игрока. Важно было так играть, чтобы проявить себя и вывести команду в лидеры. В основу заданий легли наиболее распространенные бизнес-процессы: организация частного предприятия, образование формальной и неформальной структуры коллектива, взаимодействие с конкурентами, презентация своих идей, жизненный цикл денег, их роль, переговоры, презентация, продажа своих товаров и услуг, хэдхантинг, начисление заработной платы, найм сотрудников.

Также в этом году проводилась малая игра: «Рекламная компания» для учащихся 8 класса.

Основной идеей БЭПИ-**2008** «Summer time» (Летнее время) был расчет реальной экономической стоимости работ в рамках Летней трудовой кампании. Отличительной особенностью этой игры стали не только реальная экономическая ситуация, но и участие специалистов в разработке заданий. Большинство учащихся в своих отзывах об игре отмечали, что игра позволила им понять *«сколько денег тратили бы наши родители, если бы мы не трудились летом*» - Женя Ч., 9 класс.

За это время у меня накопился достаточный банк идей. Я стали лучше понимать, какие игры нужно включать в БЭПИ, какую систему оценки разрабатывать.

Экономику прежде всего создает команда, поэтому вся игра строится на соревновании команд. БЭПИ обязательно включает в себя этап, на котором происходит регистрация команды: название, девиз, если это компания – торговая марка, ассортимент или предлагаемые услуги; на этом этапе происходит распределение ролей - лучше, чтобы они были экономическими (генеральный директор, бухгалтер, менеджер по персоналу) и позволяли участникам реализовать себя на следующих этапах. Если вы хотите узнать вклад каждого в общий результат, можно составить бланк наблюдателя и прикрепить к команде эксперта, который будет оценивать каждого игрока.

Я всегда включаю в игру несколько этапов, на которых ребята всей командой преодолевают препятствия. Для его проведения хорошо подходят различные социально-психологические игры, лучше, если они будут подвижными: «Автобус», «Скала», «Река», «Карета», «Газета» и другие.

Конечно, основной этап БЭПИ - это собственно экономическая деятельность: переговоры с конкурентами, продажи своей продукции, размещение товара на торговой площади, разработка рекламных кампаний, размещение капитала. Также к экономическому блоку относятся направления «Банк», «Казино», «Благотворительный фонд», «Налоговая служба» - эти организации работают во время всей игры, команды размещают на их счетах свой капитал, который вполне можно и потерять.

Вообще, вся прибыль игры измеряется в валюте. Ее можно специально разработать и ею рассчитываться, а можно завести на каждую команду сберкнижку или лицевой счет.