

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ «НОГИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Методическая разработка

Урок – деловая игра «Путешествие в страну

«Учет денежных средств»

Разработал: преподаватель Маркина Ольга Сергеевна.

2022 г.

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

1.1. Цель и задачи мероприятия

Цель игры – сформировать у участников понимание того, как связаны потребности и ресурсы, умение расставлять приоритеты в удовлетворении потребностей и грамотно распределять ресурсы.

Задачи:

1. Обеспечить усвоение знаний:
 - какими основными потребностями обладает человек;
 - какого типа бывают ресурсы, необходимые для удовлетворения потребностей;
 - как можно распределять и комбинировать ресурсы.
2. Сформировать у участников:
 - умение структурировать свои потребности (ранжировать, определять их приоритет);
 - умение грамотно распределять имеющиеся ресурсы.

1.2. Краткая характеристика мероприятия

Таблица 1. Основные параметры мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	Потребности и ресурсы
2	Формат	Деловая игра
3	Количество участников	15-30 человек (4-6 команд по 3-5 участников)
4	Возраст участников	5-8 класс (10-14 лет)
5	Количество игротехников	1
6	Общая продолжительность	45 минут

В игре принимают участие несколько команд школьников, каждая из которых играет за своего героя - Робинзона, потерпевшего крушение в море. Команды должны обеспечить его выживание на острове (удовлетворить основные потребности за счет имеющихся ресурсов), для чего могут совершать в игре различные действия: исследовать остров и обустраивать свой быт, используя найденные на корабле вещи.

Ведущий фиксирует на доске действия, которые совершили команды, и рассказывает участникам, к чему привели их действия.

Победит в игре та команда, персонаж которой обустроится на острове лучше всех: обеспечит себя едой и водой, создаст максимально безопасные и комфортные условия для жизни. В ходе игры участники знакомятся с понятиями потребности и ресурсы, осознают, что потребностей всегда больше, чем ресурсов и учатся расставлять приоритеты.

1.3. План мероприятия

Таблица 2. Хронометраж мероприятия

№	Время	Этап	Действия
1	5 минут	Погружение в игру, объяснение правил	Ведущий дает вводную информацию, объясняет правила игры и условия победы.
2	35 минут	Основная часть игры (5-7 ходов по 5-7 мин)	Игроки каждый ход выбирают действия на острове и предметы, которые берут с корабля. Ведущий Предлагает варианты действий и модерирует работу команд, следит за временем.
5	5 минут	Подведение итогов и рефлексия	Ведущий объявляет победителя и проводит рефлекссию.

1.4. Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту

Игра разработана для проведения в школьном классе, с использованием парт и стульев по количеству участников, а также классной доски.

Таблица 3. Требования к мебели и оборудованию

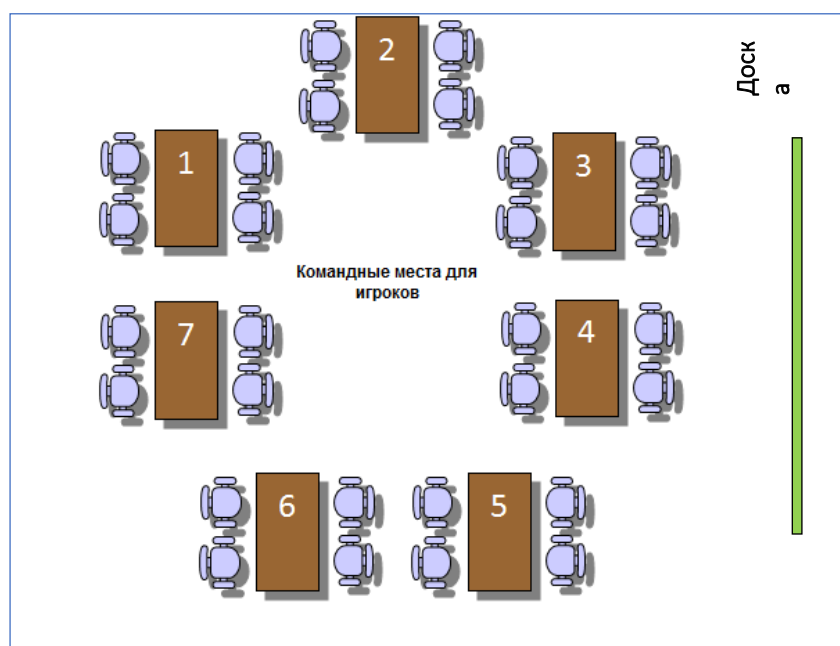
Мебель	<ul style="list-style-type: none">▪ 4-6 столов для команд▪ 15-30 стульев (расставить по количеству участников)
Оборудование	<ul style="list-style-type: none">▪ 1 классная доска, мел, тряпка либо:▪ Проектор

В аудитории нужно организовать рабочее пространство для команд. Одно командное место включает в себя стол и стулья по числу игроков в команде. Столы необходимо разместить на некотором расстоянии друг от друга, таким образом, чтобы все игроки могли видеть доску.

Ведущий должен располагаться таким образом, чтобы все участники могли поддерживать с ним визуальный контакт.

Примерная схема расстановки мебели представлена на Рисунке1.

Рисунок 1. Примерная схема расстановки мебели



1.4.1. Подготовка мероприятия (15 минут)

Перед началом мероприятия необходимо проверить расстановку столов и наличие всего необходимого реквизита (см. пункт 1.4 Требования к месту проведения, оборудованию и реквизиту). Подготовить таблицу игры на школьной доске или вывести через проектор на экран. Пример заполнения таблицы представлен в Приложении 1. Если доска небольшая, то игроки делятся на 4 команды, и ячейки 5 и 6 из таблицы убираются. Если используется проектор, то можно использовать таблицу, приведенную в приложении 1 и заполнять ее по ходу игры.

1.4.2. Правила игры

У каждой команды есть персонаж – Робинзон, по легенде, он потерпел кораблекрушение и оказался на необитаемом острове, и теперь ему необходимо выжить. У Робинзона есть ряд потребностей, необходимых для выживания на острове (**еда, вода, здоровье, безопасность, комфорт**). В его распоряжении также имеется корабль с некоторыми вещами (ресурсами), которые Робинзон может использовать для жизни. В ходе игры, игроки стремятся как можно больше удовлетворить потребности Робинзона, используя ресурсы с корабля и совершая различные действия на острове. Побеждает в игре команда, которая набрала больше всего очков по шкалам потребностей.

Игра состоит из ходов. Каждый ход ведущий предлагает командам варианты действий, и они выбирают, что они будут делать в этом ходу. Ведущий фиксирует результаты в таблице (Приложение 1).

Каждый ход ведущий проделывает следующие шаги:

- 1) **Определение дней непогоды.** Кидает кубик (или выбирает сам). Число, выпавшее на кубике – это количество дней непогоды в этот ход. Количество дней

непогоды общее для всех команд. В эти дни Робинзон обустраивается на острове.

- 2) **Совершение действий командами.** Спрашивает все команды, какие действия они будут делать в каждый день непогоды. Команды могут исследовать остров, либо заниматься строительством, либо торговать с аборигенами (после того как они появятся). Каждое из действий приносит свои баллы по разным шкалам потребностей. На совершение действий ведущий дает 2-3 минуты на обсуждение. Фиксирует результат выбора каждой команды в таблице (Приложение 1): прибавляет/убавляет еду и воду, помечает прогресс строительства/законченные постройки.
- 3) **Выбор вещей с корабля.** Все персонажи отправляются на корабль. Ведущий предлагает выбрать одну вещь, которую они в этот ход доставляют на остров; Вещи помогают участникам удовлетворять потребности. Ведущий фиксирует выбор игроков в таблице (Приложение 1);

Начиная со 2 хода добавляются.

- 2а) **Разыгрывает случайное событие.** При выборе действий на острове, каждая команда кидает кубик на случайное событие; Ведущий фиксирует результат розыгрыша случайных событий в таблице вместе с результатами действий на острове;
- 3а) **Нападение диких животных.** Остров полон диких животных и каждый ход они нападают на Робинзона. Если участники еще не предприняли меры защиты, то они рискуют потерять часть еды или получить рану.

Игра состоит из 5-7 ходов, в зависимости от ограничений по времени и скорости игроков. За 10 минут до конца урока, объявляется последний ход. На него дается 5 минут. Затем 5 минут на рефлексию.

2. ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

2.1. Объяснение правил (5 минут)

Участники объединяются в 4-6 команд по 3-5 человек, занимают предназначенные для них места (стол и стулья).

Ведущий зачитывает легенду игры – о том, что их персонаж оказался на необитаемом острове. Это необходимо сделать с выражением, чтобы погрузить ребят в мир игры:

На дворе 1659 год. Времена, когда карта мира еще покрыта “белыми пятнами” - неизведанными землями. Ваш персонаж снаряжает исследовательскую экспедицию.

(Ведущий может попросить участников придумать имя персонажу и цель экспедиции: сокровища, приключения, слава, научный интерес. Ведущий записывает ответы на доске).

Погода благоприятствует вам, ветер наполняет паруса, и вы мчитесь к границе изведанных земель полные надежд. Вот вы уже пересекли эту границу, и нанесли на карту свой первый открытый остров (Ведущий может спросить, что это за

остров?). Однако дальше все пошло не так благополучно. Несколько дней на горизонте не видно земли. Более того, на севере сгущаются тучи, опытные моряки поговаривают, что надо готовиться к буре. Но вот раздается крик впередсмотрящего: “Земля!” Ваше сердце наполняется надеждой, и вы направляете корабль к земле, чтобы переждать непогоду. Но, ветер, наполняющий паруса становится шквалистым. Вы понимаете, что не успеете добраться до острова и отдаете команду убрать паруса и готовиться к буре. Но слишком поздно! На вас обрушивается сильнейший шторм, корабль с трудом выдерживает натиск ветра и волн. В какой-то момент мачты не выдерживают - не до конца убранные паруса при таком ветре просто ломают их у самого основания. Раздается громкий треск, мачта падает. Матросы в отчаянии молятся морским богам. Вы пытаетесь сохранить контроль над собой и ситуацией. Во вспышках молний вы замечаете скалистые берега в опасной близости. Вы кричите, пытаясь предупредить команду, но страшный треск перекрывает даже бушующую стихию. Ваш корабль налетает на рифы! Вы, как и многие матросы из команды от удара вылетаете в открытое море. Надежда на спасение покидает даже самые стойкие сердца. Вы из последних сил боретесь со стихией, теряя из виду корабль. Но силы быстро покидают вас и все, что вы видите, прежде чем потерять сознание - это высокие волны сталкивающиеся друг с другом.

Неизвестно сколько времени прошло... Вы приходите в себя и понимаете, что лежите на песке. Каким-то чудом вы остались живы. Приподнявшись и оглядевшись по сторонам, вы понимаете, что лежите на узкой полоске пляжа. С одной стороны море, с другой - густые заросли. С голубого неба светит палящее солнце, вдалеке виднеется что-то похожее на корабль. Вы вскакиваете на ноги и начинаете кричать со всей силы и махать руками. Но, приглядевшись внимательнее, вы понимаете, что это останки корабля налетевшего на рифы. Да, это ваш разбитый корабль.

Первое, что Вы решили сделать - сплавать до корабля. Вдруг кто-то остался жив? С трудом добравшись до корабля, вы отправились его исследовать. К сожалению, вы не нашли выживших, но нашли много разных вещей (обратить внимание на список на доске).

Также вы оценили масштаб повреждений корабля и поняли, что он постепенно разваливается и тонет. В тихую погоду он может и пробудет на поверхности еще около месяца, но если случится непогода, то он ее уже не переживет. Поэтому вы решили как можно быстрее перетащить самые важные вещи на остров.

Первое, что вы решаете взять, это Еда +3. Вы благополучно добрались до острова уже в ночной темноте и, оставшись без сил, решили переночевать прямо на пляже. Проснувшись, вы осознаете, что застряли тут надолго и надо обустривать свою жизнь на острове.

Когда ведущий доходит до конца объяснения правил, он задает командам вопрос:

«Что необходимо Робинзону, чтобы обеспечить себе выживание на острове?».

Участники перечисляют возможные потребности героя, ведущий сопоставляет ответы со списком потребностей, уже внесенных в таблицу (еда, вода, здоровье, безопасность, комфорт). Ведущий может комментировать ответы команд, отмечая, что они входят в перечисленные на доске категории (например, аптечка – это здоровье, теплая одежда – комфорт и т.п.).

Далее обозначается цель игры: *«Итак, ваша задача - обеспечить выживание Робинзона на острове максимально долгое время, а именно набрать максимальное количество баллов потребностей. Эти баллы мы подсчитаем в конце игры, они зависят от степени удовлетворения каждой потребности.»*

Затем начинается первый ход.

2.2. Основная часть игры (35 минут)

2.2.1. Первый ход

Здесь и далее, *полужирным курсивом* выделены комментарии для ведущего игры, которые не озвучиваются игрокам сразу.

Персонажи существуют каждый в своем мире, у каждого свой остров и свой корабль. В начале игры все потребности персонажей, кроме еды, равняются 0. Еда =3 (привезли с корабля выше)

Этап 1. Дни непогоды.

Слова Ведущего: *«Следующие несколько дней погода не позволяет вам сплавать до корабля. Сейчас мы узнаем, сколько именно дней (ведущий кидает кубик и озвучивает результат)».*

В начале хода ведущий определяет количество дней непогоды (бросок кубика или на усмотрение ведущего), в которые игроки выполняют действия на острове. Количество дней равняется результату броска кубика. Для ускорения игры, можно не кидать кубик и всегда давать 3-4 дня непогоды на выбор ведущего. Количество дней непогоды у всех команд одинаковое.

Этап 2. Действия Робинзона на острове.

Слова ведущего: *«Пока вы находитесь на острове, вы можете выполнять каждый ход следующие действия: (перечисляет действия). Выберите, какое действие вы будете совершать каждый из дней непогоды. Вы можете выбрать любую комбинацию этих действий. Учтите, что каждый день вы тратите 1 еду и 1 воду на свое пропитание. Не допускайте, чтобы еда или вода закончились. Я даю вам пару минут на обсуждение».*

После того как стало известно количество дней непогоды, ведущий спрашивает все команды, какие действия они будут делать в каждый из дней непогоды. Перечень действий приведен ниже. Каждая команда выбирает, что они делают сразу во ВСЕ дни непогоды. Дает 2-3 минуты на обсуждение.

Если у команды не хватает еды и/или воды на все дни непогоды, то они обязательно должны исследовать остров, чтобы пополнить запасы.

Например, если выпало 4 дня непогоды, то они могут 4 дня исследовать остров или 4 дня строить, или исследовать и строить в любой комбинации.

Действия на острове:

1. исследовать остров и охотиться;

при выборе этого варианта игроки находят Еду и Воду (количество определяется броском кубика, либо на усмотрение ведущего. Бросок кубика делается отдельно на количество Еды и отдельно на количество Воды, за каждый день исследования острова.).

2. строительство.

За один день строительства игроки без инструментов могут построить 10 ед. Эти единицы тратятся на строительство безвозвратно. Т.е. каждый новый объект строительства начинается с 0. Что дает построенный объект, игроки узнают только после постройки.

при выборе этого варианта игроки могут строить следующие объекты:

- жилище (**+ 30 к комфорту и 20 к безопасности**) - 100 ед.
- колодец (**полностью закрывает потребность в воде**) - 40 ед.
- изгородь (**+ 10 к безопасности, полностью защищает от нападения животных**) - 60 ед.
- огород (**возможность сажать еду, если получены знания о выращивании местных овощей, то полностью закрывает потребность в еде**) - 20 ед.
- хлев и загон (**возможность разводить скот, если получены знания о разведении местных коз, то полностью закрывает потребность в еде и дает +20 к комфорту, за использование шерсти**) - 80 ед.

3. торговля с аборигенами (становится доступно не сразу, только после налаживания отношений с аборигенами) В обмен на Диковинные вещи (их можно принести с корабля) аборигены могут предложить следующее:

- поделиться едой (**+10 еды**) и водой (**+10 воды**);
- помочь в строительстве на (**+100 ед. строительства в этот ход**);
- научить выращивать местные овощи (необходим построенный огород) (**снимает потребность в еде**);
- научить разводить местных коз (необходим построенный хлев и загон) (**снимает потребность в еде, комфорт +20**);
- научить собирать и использовать лекарственные травы (**избавляет от любых проблем со здоровьем**)

По итогам выбора, ведущий прибавляет количество еды и воды, найденной участниками во время исследования, помечает прогресс строительства и вычитает по 1 еде и 1 воде за каждый день непогоды.

Результаты строительства фиксируются так: пишется название постройки и сколько ед. уже построено. Когда постройка закончена, стираются цифры прогресса строительства и ставится галочка или плюс. Если какой-то объект построен полностью, то на оставшиеся очки строительства игроки могут начать строить что-то еще. Полностью построенный объект дает свои бонусы, и ведущий фиксирует их в таблице (прибавляет баллы соответствующей потребности). Смотри пример заполнения таблицы ниже.

Этап 3. Выбор вещей с корабля.

Слова ведущего: *«Наконец погода наладилась, и настал подходящий день, чтобы снова сплавать на корабль. Вы приплыли на корабль и можете взять одну из вещей на выбор. Что вы выбираете?»*

Персонажи отправляются на корабль и выбирают, что взять. За один заплыв персонаж может доставить только одну вещь.

Список вещей на корабле (не забывайте, что у каждого персонажа свой корабль. Помечать какую вещь взял каждый персонаж можно подписывая номер команды напротив вещи.)

- Еда x3 (*дает +3 еды*);
- Пила (*+5 ед строительства в день*);
- Топор (*+5 ед строительства в день*);
- Молоток (*+10 ед строительства в день, при условии что есть гвозди*);
- Гвозди (*необходимы для молотка*);
- Сабля (*+5 к безопасности, позволяет отражать нападения животных, но при этом получает рану*);
- Мушкет (*+10 к безопасности и позволяет отражать нападения животных, если есть пули и порох*);
- Пули и порох (*необходимы для мушкета*);
- Аптечка +3 (*позволяет вылечить 3 раны*);
- Диковинные вещи;
- Книги (*+10 к комфорту*);
- Чернила и бумага (*+10 к комфорту*).

Что дает та или иная вещь игроки узнают только после того, как они взяли ее и доставили на остров.

В последний ход игры объявляется, что корабль затонул, и дальше они могут полагаться только на то, чего они достигли на этот момент.

2.2.2. Второй и последующие ходы

Этапы 1-3 повторяются 5-7 ходов, в зависимости от того, как игроки идут по времени. К ним добавляются дополнительные этапы:

Этап 1. Определение количества дней непогоды.

Этап 2. Действия Робинзона на острове.

- Исследование острова;
- Строительство;
- Торговля с аборигенами (доступно после налаживания отношений с аборигенами)

На 2 ходу к персонажам выходят местные аборигены, и каждая команда выбирает, как к ним отнестись:

Слова ведущего: «Вернувшись с исследования острова, вы увидели аборигенов, исследующих ваш лагерь. Как вы к ним отнесетесь? (перечисляет варианты)».

- враждебно (достать оружие и прогнать) - **штраф к безопасности -20.**
- нейтрально (не доставать оружие, но и не идти на контакт) - **штраф к безопасности -10. Команды получают возможность найти аборигенов. Если игроки его выбирают, то у них снова появляется выбор, как отнестись: враждебно или дружелюбно.**
- дружелюбно (попытаться поговорить, поделиться Едой (1) и Водой (1)).

На следующий ход команды, которые отнеслись к аборигенам дружелюбно, получают возможность взаимодействовать с аборигенами. В списке действий на острове становится доступен третий вариант - торговля с аборигенами. За дикие вещи (можно принести с корабля) они готовы сделать один из предложенных вариантов на выбор игроков.

Команды, которые отнеслись нейтрально, могут потратить один из дней непогоды, чтобы найти туземцев и подружиться. На следующий ход после этого им также становится доступно действие Торговля с аборигенами.

Команды, которые отнеслись враждебно, навсегда теряют возможность наладить отношения с аборигенами. Действие Торговля с аборигенами им НЕ доступно до конца игры.

Этап 2а. Разыгрывание случайного события.

Слова ведущего: «За эти дни на острове может произойти всякое, и сейчас мы узнаем, что произошло с каждым из Робинзонов (подходит к каждой команде, предлагает кинуть кубик, и озвучивает результат броска)».

Перед тем как команда называет свои действия, игроки кидают кубик на случайные события:

1. Из-за сильной непогоды вы теряете один день (Один из дней непогоды Робинзон ничего не делает. Игроки сами выбирают какое действие на острове они теряют);
2. Возможность приручить животное (собака) (+10 к комфорту и +10 к безопасности; -1 еды в ход)
3. Найти 1 вещь с корабля (выбирается случайно или на усмотрение ведущего);
4. Дополнительные 5 еды (дает +5 еды);
5. Получение травмы. При получении травмы или раны, персонаж теряет один день каждый ход, за каждую рану. Раны лечатся аптечкой, либо лекарственными травами. (в таблице помечается значком «X» или любым другим напротив потребности Здоровье)
6. Дополнительные 5 воды (дает +5 воды).

По результатам броска кубика на случайные события ведущий вносит информацию в таблицу.

Этап 3. Выбор вещей с корабля.

Персонажи отправляются на корабль и выбирают, что взять. За один заплыв персонаж может доставить только одну вещь. Ведущий отмечает в поле для каждой команды,

какую вещь с корабля они взяли. Для вещей которых много указывает количество рядом с названием.

Этап 3а. Нападение диких животных.

Каждый ход, начиная со второго, происходит нападение диких животных. Если у команды построена изгородь, то они пропускают этот шаг. Если у игроков есть оружие, то они могут попробовать отразить нападение. Успешность зависит от того, какое оружие у них есть (смотри описание вещей на корабле). Если нападение не отражено, то в результате теряется еда, в количестве равном броску кубика или на усмотрение ведущего. Если у игроков нет столько еды, то они просто теряют всю еду, какая есть.

2.2.3. Пример ведения игровой таблицы

Закончился 3 ход игры:

Было 3 дня непогоды.

Команда 1 продолжает строить Изгородь и взяла с корабля Книги, за что получила 10 ед. Комфорта. В случайном событии им выпала рана, о чем сделана пометка в графе Здоровье;

Команда 3 достроила Изгородь, за что получила 10 ед. Безопасности и взяла с корабля Пилу;

Команда 2 достроила огород и начала строить изгородь, взяла с корабля Мушкет. Поскольку пуль и пороха у них нет, то мушкет не дает никаких баллов потребностей. В случайном событии им выпала рана, но, поскольку у них была аптечка, то они ее сразу вылечили и у них осталось медикаментов еще на 2 раны;

Команда 4 продолжает строить Жилище и взяла с корабля Гвозди;

Команда 5 продолжает строить Колодец и взяла с корабля Книги;

Команда 6 продолжает строить Жилище и с корабля взяла Еду х3. Отразила нападение животных с помощью Сабли, в результате сохранила еду, но получила рану.

Отмечать какая команда что взяла на корабле можно подписывая номер команды рядом с вещью. После окончания хода все пометки стираются.

Строительство: <ul style="list-style-type: none"> • жилище - 100 ед. • колодец - 40 ед. • изгородь - 60 ед. • огород - 20 ед. • хлев и загон – 80 ед. 	1 <u>Христофор Колумб</u> Еда: 2 Вещи: Вода: 3 <i>Топор</i> Здоровье: X <i>Книги</i> Безопасность: 0 Комфорт: 10 Постройки: Изгородь - 40	3 <u>Робинзон Крузо</u> Еда: 3 Вещи: Вода: 5 <i>Топор</i> Здоровье: <i>Пила</i> Безопасность: 10 Комфорт: 0 Постройки: Изгородь +	5 <u>Иван Калягин</u> Еда: 1 Вещи: Вода: 4 <i>Сабля</i> Здоровье: <i>Книги</i> Безопасность: 5 Комфорт: 10 Постройки: Колодец 30	Корабль: <ul style="list-style-type: none"> • Еда x3 (6) • Пила (3) • Топор • Молоток • Гвозди (4) • Сабля • Мушкет (2) • Пули и порох • Аптечка x3 • Диковинные вещи • Книги (1,5) Чернила и бумага
Аборигены: <ul style="list-style-type: none"> • поделиться едой и водой; • помочь в строительстве; • научить выращивать местные овощи (необходим построенный огород) • научить разводить местных коз (необходим построенный хлев и загон) 	2 <u>Петя Васечкин</u> Еда: 2 Вещи: Вода: 7 <i>Аптечка x2</i> Здоровье: <i>Мушкет</i> Безопасность: 0 Комфорт: 0 Постройки: Огород + Изгородь 10	4 <u>Иван Петров</u> Еда: 4 Вещи: Вода: 5 <i>Молоток</i> Здоровье: <i>Гвозди</i> Безопасность: 0 Комфорт: 0 Постройки: Жилище - 60	6 <u>Варвара</u> Еда: 9 Вещи: Вода: 3 <i>Сабля</i> Здоровье: X Безопасность: 5 Комфорт: 0 Постройки: Жилище - 40	

<ul style="list-style-type: none">• научить собирать и использовать лекарственные травы				
---	--	--	--	--

2.3. Подведение итогов (5 минут)

Ведущий подводит итоги команд:

1. Потребность в еде: если персонаж научился выращивать овощи или разводить коз, то 50 баллов, если нет, то количество баллов равняется количеству еды.
2. Потребность в воде: если персонаж построил колодец, то 50 баллов, если нет, то количество баллов равняется количеству воды.
3. Потребность в здоровье: если персонаж научился собирать и использовать лекарственные травы, то 50 баллов, если нет, то количество баллов равняется количеству зарядов аптечки умноженное на 5. Если у персонажа есть не вылеченные раны, то за каждую он получает штраф -10 баллов.
4. Потребность в безопасности: дает столько баллов, сколько персонаж набрал за время игры.
5. Потребность в комфорте: дает столько баллов, сколько персонаж набрал за время игры.

2.4. Рефлексия (5 минут)

Далее ведущий задает вопрос: «*А какие потребности для вас наиболее важны в вашей реальной жизни?*» и сопоставляет ответы с потребностями Робинзона на острове.

Возможные вопросы ведущего:

Насколько для вас приоритетна потребность в еде и воде?

Насколько для вас приоритетна потребность в здоровье?

Насколько для вас приоритетна потребность в безопасности?

Насколько для вас приоритетна потребность в комфорте?

Проводит параллель, что визиты на корабль, это аналогично получению зарплаты и получению возможности что-то приобрести.

Выводы:

Каждый раз, когда у нас появляется возможность удовлетворить свою потребность, мы делаем выбор, что для нас приоритетно в данный момент: если мы больны, то покупаем лекарства, если голодны, то еду, если все есть, то тратимся на досуг и развлечения. Как правило у нас нет возможности удовлетворить все свои потребности, поэтому умение выбирать и расставлять приоритеты очень важно. Необходимо также учитывать, что есть вещи, которые удовлетворяют наши потребности здесь и сейчас, как например еда, а есть вещи, получив которые мы можем удовлетворять свои потребности много раз, как например посуда для готовки и электроплита. Если мы будем каждый раз ходить кушать в кафе, то мы потратим много ресурсов-денег, но сэкономим время. Если же мы купим все необходимое, то можем готовить дома, что будет гораздо дешевле, но потребует больше времени. Решение всегда индивидуально и зависит от обстоятельств. Главное, чтобы вы задумывались над тем, какие у вас приоритеты и как правильно распорядиться своими ресурсами.

