**Деловая игра для старшеклассников**

**«ФАБРИКА ИГРУШЕК» или Фабрика изобретений**

**Правила игры.** Основная задача каждой фирмы — выбрать для производства один из видов детских игрушек, приносящий в сложившихся рыночных условиях наибольшую прибыль.

**Характеристика модели социально-экономической системы.**В игре воспроизводится производственная деятельность предприятия (фирмы), которое действует на внутреннем рынке определенного региона. Это предприятие заинтересовано в выпуске продукции, которая будет пользоваться повышенным спросом.

**Проведение игры**

**Этапы игры:**

1. **Подготовительный этап.** Ведущий предлагает участникам объединиться в 3 группы.
2. **Вводный этап.**  Каждая группа придумывает название своей фирмы. Время – 2 минуты.

**Состав и распределение ролей, включая различие ролевых целей.**Все участники выступают в роли сотрудников фирм, выпускающих детские игрушки. Время – 2 минуты.

Участники распределяют роли:

- генерального директора (лидер группы) – 1 человек;

- главного бухгалтера – 1 человек;

- отдел сбыта – 1 человек;

- дизайнера – 1 человек;

- специалистов рекламного отдела – 2 человека;

- специалистов по производству игрушек – 3-4 человека.

БАНК (выдаёт ссуды, если не хватает денежных средств, устанавливает размер штрафов и премий)

ОПТОВЫЙ СКЛАД (реализует вторичное сырьё для изготовления игрушек).

После решения организационных вопросов ведущий предлагает фирмам комплект необходимой для игры экономической информации и образец деловой документации, которую должна вести каждая фирма во время игры. Затем ведущий сообщает основную экономическую информацию для всех фирм.

1. **Собственно игра.**Задача каждой фирмы — реализовать весь свой товар по максимально возможной цене. При этом все участники одновременно выступают и в роли покупателей. Они должны купить необходимое количество вторичного сырья для изготовления игрушки.

**Предыстория.**Фирмы уже не первый год заняты производством детских игрушек. Однако за последние годы количество подобных фирм в данном регионе увеличилось в 2 раза и возникли трудности со сбытом производимой продукции. Фирмы приняли решение об изменении выпускаемого ассортимента. Для удешевления продукции решено заняться выпуском товаров из вторичного сырья.

На расчетном счёте каждой фирмы есть определенная сумма свободных денежных средств. У каждой фирмы в начале игры на расчетном счете есть 150 000 монет (условные денежные единицы, которые используются для закупки необходимого сырья). Их можно использовать для закупки недостающих материалов.

В игре запрещен бартерный обмен. Необходимое количество для выпуска игрушек вторичного сырья можно приобретать только за имеющиеся деньги.

Производственный цикл 1. Определиться с видом выпускаемой игрушки. *Время – 2 минуты.*

Производственный цикл 2. Определиться, сколько сырья необходимо закупить для производства товара (составляется смета). *Время – 2 минуты.*

Производственный цикл 3. Приобретение необходимого сырья для производства игрушки по наиболее выгодной цене. *Время – 3 минуты.*

Производственный цикл 4. Выпуск игрушки. *Время – 10 минут.*

Для выпуска продукции отводится 10 минут. Если кто-то из участников в течение 10 минут не произвел товара, ведущий вправе оштрафовать его за нерациональное использование времени. Размер штрафа – 15 монет

Участники, сумевшие организовать выпуск товара за отведённое время, могут поощряться путем выдачи банком премий в 15 монет.

Производственный цикл 5. Создать рекламу произведённой игрушки. *Время – 2 минуты.*

*Примечание: с целью экономии времени производственный цикл 4 и производственный цикл 5 могут идти одновременно.*

Производственный цикл 6. Продать товар по наивысшей цене. *Время: 6 минут (для каждой фирмы – 2 минуты).*

Подведение итогов игры. Подсчитывается сумма, оставшаяся на счету каждой фирмы и вырученные деньги за образец новой игрушки.