

Инструкция для игры «Море финграмотности»

Общее описание игры

Соревновательная интеллектуальная игра по тематикам финансовой грамотности, направленная на закрепление знаний, командную работу и развитие стратегического мышления.

Игра рассчитана на 1 час.

Целевая аудитория: школьники 8-11 классов.

Темы, затрагиваемые в игре:

- инвестиции;
- страхование;
- финансовая безопасность;
- налоги;
- деньги;
- банки.

Перед началом игры участники разделяются на команды. Рекомендуемая численность команды - 6-7 человек. Командам выдаются маленькие поля для игры (Приложение 6). Выигрывает та команда, которая к концу игры набрала наибольшее количество баллов.

Состав игры

1. Игровое поле. Доступны варианты: формата А2 (Приложение 1); формата А2, разделенного на 4 листа А4 (Приложения 2-5), презентация (Приложение 7).

Пояснение: если нет возможности напечатать большое поле, то можно использовать презентацию. В режиме редактирования в презентации при попадании в корабль на клетку можно перетащить крестик, при промахе – серый кружок.

2. Маленькие поля для команд (Приложение 6). Количество маленьких полей на команду – на усмотрение ведущего игры.
3. Вопросы с ответами (Приложение 8).
4. Схема расстановки кораблей – на усмотрение ведущего игры. Ведущий расставляет корабли у себя на маленьком поле так, чтобы команды не видели эту расстановку. Всего кораблей десять (4 однопалубных, 3 двухпалубных, 2 трёхпалубных и 1 четырёхпалубный). Корабли не могут соприкасаться друг с другом, то есть между любыми двумя соседними кораблями должно быть расстояние хотя бы в одну клетку или более.

Оборудование для проведения игры:

- Маркеры нескольких цветов.
- Ручки для команд.

Ход игры

На своих маленьких полях команды могут отмечать свои ходы и ходы других команд, а также планировать стратегию игры.

Команды по очереди называют координаты клеток на поле (например: a1). Если в этой клетке есть корабль, то произошло попадание, и команде нужно ответить на вопрос, соответствующий этой клетке (все вопросы и информация о том, каким кораблям они соответствуют, есть в Приложении 8). Каждое первое попадание в корабль стоит 1 балл. Подсчёт баллов можно вести любым удобным ведущему способом. Правильный ответ позволяет команде ходить дальше и называть новые клетки. Если команда не попала или неверно ответила на вопрос, ход переходит к другой команде.

В случае, когда команда попала в корабль, но не ответила на вопрос, ответить на него в свой ход могут другие команды. Балл за первое попадание в этом случае второй команде не полагается, только за правильный ответ.

Если команда отвечает на вопрос, соответствующий последней подбитой палубе, и корабль тонет, то за “затопление” корабля (кроме однопалубных) команде полагается дополнительный 1 балл. Игра заканчивается, когда будут потоплены все корабли. Обратите внимание: чем больше палуб имеет корабль, тем сложнее будут вопросы.

Подсчёт очков

Однопалубные корабли: по 1 баллу за каждый правильный ответ на вопрос.

Двухпалубные корабли: по 2 балла за каждый правильный ответ на вопрос.

Трехпалубные корабли: по 3 балла за каждый правильный ответ на вопрос.

Четырехпалубный корабль: по 4 балла за каждый правильный ответ на вопрос.

За первое попадание в любой корабль (даже однопалубный): по 1 баллу.

За окончательное затопление каждого корабля: по 1 баллу (не считая однопалубные).

Максимально разыгрываются 66 баллов: 50 за ответы на вопросы, 10 за первое попадание, 6 за затопление.