

Финансовая безопасность

Деловая игра

Составители:

Кирьянов С.Н.

Калинина А.М.

Жихарев А.Н.

Материалы деловой игры «Финансовая безопасность» могут быть размещены в свободном доступе и безвозмездно использованы Банком России.

Деловая игра «Финансовая безопасность»

Для получения сертификата на игротехника необходимо:

1. Провести игру с отдыхающими ДОЛ или учащимися образовательной организации.
2. Заполнить на сайте <https://doligra.ru> форму отчета приложив несколько фотографий процесса игры.
3. После обработки отчета в ответ будет направлен сертификат участника.

1. ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

1.1. Цель и задачи мероприятия

Цели:

- Сформировать ответственность за свое финансовое поведение.
- Сформировать навык уверенного противодействия мошенническим схемам.
- Сформировать представление о мошенниках как уголовных преступниках, которые будут наказаны.

Задачи:

- Рассказать, что понимается под финансовым мошенничеством и что жертвой мошенников может стать любой человек.
- Показать на моделях ситуаций приемы финансового мошенничества.
- Научить определять причины, по которым люди становятся жертвами мошенников.
- Научить поведенческим приемам противодействия мошенникам.
- Показать на примерах реальных исторических личностей финансовых мошенников негативные последствия их преступной деятельности.

Форма проведения: Деловая игра с элементами симуляции.

Форма организации деятельности: Индивидуальная, групповая.

Методы и приемы: Информационные, объяснительно-иллюстративные; проблемные; анализ конкретных кейсов.

Продолжительность: 90 минут.

Количество играющих человек: от 5 до 25.

Игровые треки: Исследовательский, финансовый, коммуникативный.

Количество игротехников: Один ведущий, возможно привлечение помощников из числа школьников (1–2 человека).

Требования к ведущему: Роль ведущего выполняет сотрудник образовательной организации или лагеря (педагог, учитель, воспитатель, вожатый и т.д.), который может не обладать специальными знаниями

по финансовой грамотности, изучивший методические рекомендации и инструкцию к игре.

1.2. Базовые понятия

Eviltwin / honeypot – вид мошенничества, при котором пользователь подключается к мошеннической Wi-Fi сети (созданной самим мошенником с помощью обычного ноутбука), после чего все сведения, вводимые пользователем, проходят через компьютер мошенников.

Кража данных финансовых карт (не техническая) – вид финансового мошенничества, при котором при получении доступа к банковской карте клиента злоумышленник копирует все графические данные карты, после чего использует их в собственных целях.

Мошенничество – хищение чужого имущества или приобретение права на чужое имущество путём обмана или злоупотребления доверием.

Мошенничество финансовое – совершение противоправных действий в сфере денежного обращения путем обмана, злоупотребления доверием и других манипуляций с целью незаконного обогащения.

Нигерийское письмо – распространенный вид мошенничества, который основан на массовой рассылке писем (изначально в бумажной форме, затем в электронной) с обещаниями финансового характера (перечислить деньги, оставить наследство, совершить дарение) адресату с условием предварительного совершения определенных финансовых операций последним. Обещания финансового характера никогда не выполняются.

Скимминг – вид мошенничества, при котором третьи лица завладевают электронными данными карты и PIN-кодом с помощью технических приборов, расположенных на банкомате (накладная клавиатура, накладка на картоприемник и прочее).

SMS-мошенничество – вид финансового мошенничества, при котором производится рассылка SMS-сообщений, содержащих ложную информацию и требующих совершить определенные финансовые операции.

Фарминг – вид Интернет-мошенничества, при котором с помощью специальных вредоносных программ, запустив которые на своем компьютере, пользователь перенаправляется на сайт-клон общеизвестной компании, который внешне почти не отличим от оригинального сайта настоящей компании. На ложной странице сайта пользователю предлагается оставить свои платежные реквизиты, которые, в случае их введения, в дальнейшем используются мошенниками. Каких-либо

особых отличий поддельного сайта от настоящего визуальными средствами обычно обнаружить невозможно.

Финансовая пирамида – вид мошенничества, при котором доход участников обеспечивается за счёт постоянного привлечения новых участников. Основным признаком финансовой пирамиды является высокий доход и неопределенность относительно направлений вложения финансовых средств, полученных от участников.

Фишинг – вид Интернет-мошенничества, при котором от имени общеизвестных компаний жертве направляются письма по электронной почте с предложением перейти на сайт компании, который внешне почти не отличим от оригинального сайта настоящей компании. На ложной странице сайта пользователю предлагается оставить свои платежные реквизиты, которые, в случае их введения, в дальнейшем используются мошенниками. Мошенничество обычно можно распознать по адресной строке, электронный адрес в которой не соответствует официальному электронному адресу компании.

Подробнее понятийный аппарат приведен в Приложении 8 «Теоретический минимум».

1.3. Краткая характеристика мероприятия

Участники игры на полтора часа смогут почувствовать себя «Юными спасателями от финансовых мошенников». С помощью технологии моделирования ситуаций ребята не только узнают, как обезопасить себя и своих близких от финансового мошенничества, но и сформируют навыки выявления мошенничества и противодействия мошенническим схемам, расширят кругозор в области финансов. Путешествуя по игровому городу по собственному «финансовому» маршруту, участники попадают в различные ситуации, связанные с финансовым мошенничеством, и на практике осваивают правильный алгоритм действий для каждой из них.

1.4. План проведения игры

Этап 1 «Организационный».

Подготовка раздаточного материала: печать карточек с заданиями, чек-листов, игровой валюты, карточек с названием станций. Оформление помещения: размещение станций в соответствии со схемой, размещение раздаточного материала.

Этап 2 «Ритуал вхождения в игру».

Распределение участников по командам. Создание игрового настроения.

Этап 3 «Ориентационный».

Введение в тему. Объяснение целей и правил игры. Ответы на уточняющие вопросы участников.

Этап 4 «Игра».

Прохождение команд по индивидуальным маршрутам, выполнение заданий.

Этап 5 «Подведение итогов».

Подсчёт игровой валюты на финише, определение победителей. Разбор заданий, вызвавших сложности. Возможно решение дополнительных заданий.

Этап 6 «Церемония выхода из игры».

Награждение команды-победителя.

1.5. Технические требования к месту проведения и реквизиту

1.5.1. Общие требования

Место проведения – помещение не менее 30 кв. метров с возможностью свободного передвижения участников.

Реквизит:

- схема игрового города (Приложение 1);
- свод основных правил (Приложение 2);
- карточки с названием станций (Приложение 3);
- карточки с заданиями (Приложение 4);
- чек-листы (Приложение 5);
- игровая валюта (Приложение 6);
- методические рекомендации для игротехника (сборник заданий с ответами) (Приложение 7);
- теоретический минимум (Приложение 8).

Оборудование:

- флипчарт;
- фломастеры (цветные карандаши);
- бейджи;
- бумага писчая.

1.5.2. Материалы для команд-участников

Далее приведены примеры карточек. Основной массив карточек представлен в приложениях.

Карточки с названиями станций.

Пример:

БАНКОМАТ
МАГАЗИН
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР
УЧЕБНЫЙ ЦЕНТР
ФИНАНСОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
БИРЖА ЗАДАНИЙ

Карточки с заданиями для станции МАГАЗИН. **Пример:**

<p>КЕЙС Вы гуляли в историческом центре города и зашли в маленький магазинчик за водой и перекусом. За прилавком Вас встретила суровая дама. Вы выбрали продукты и решили расплатиться банковской картой. Дама взяла вашу карту в руки и пошла в подсобное помещение со словами, что POS-терминал для оплаты находится только там. Как вы поступите?</p> <p style="text-align: right;">Премия: 300 руб.</p>
<p>КЕЙС Близится день рождения Вашей бабушки. Она давно мечтает о портативной колонке, чтобы слушать любимые мелодии на даче. Оказалось, что дешевле всего приобрести такую колонку можно в Интернет-магазине. Магазин предлагает оплатить покупку на сайте на странице http://***.ru. Для этого необходимо заполнить поле с номером карты, CVV-кодом карты и ее PIN-кодом. На странице указано, что вся вводимая информация шифруется. Как вы поступите?</p> <p style="text-align: right;">Премия: 400 руб.</p>

Карточки с заданиями для станции БИРЖА ЗАДАНИЙ.

Пример:

--

КЕЙС

В Херсонской губернии землю раздавали любому, кто обещал туда перевезти своих крестьян. Чтобы получить землю этот персонаж скупал у помещиков крестьян, существующих только на бумаге, а на деле умерших. Хитрость персонажа состояла еще и в том, что он хотел заложить полученную землю и несуществующих крестьян по 200 рублей за каждого в опекунский совет. На полученные деньги он купил бы настоящих живых крестьян, тем самым скрыв свой обман.

Назовите произведение, автора и персонажа.

Начальная стоимость: 300 руб.

КЕЙС

Комедия Островского под названием «Свои люди – сочтемся!» посвящена процессу финансовой махинации. Основная идея купца Большова заключается в том, чтобы, назанимав денег, перевести всю свою недвижимость («дом да лавки») на имя «верного» человека, объявить себя неимущим, и за каждый занятый рубль вернуть только двадцать пять копеек (четверть общего долга, присвоив остальное).

Назовите вид мошенничества. Начальная стоимость: 100 руб.

КЕЙС

Распределите карточки.

Определите основные:

- **Причины роста финансового мошенничества**
- **Признаки, указывающие на риск финансового мошенничества.**

Варианты:

- Снижение возраста участников товарно-денежных сделок.
- Разнообразие видов денег и ценных бумаг.
- Повышение доступности и конфиденциальности персональных данных.
- Увеличение объема сделок вне личного контакта участников (Интернет-торговля).
- Исчезновение границ для свободного перемещения денег, товаров, услуг в процессе глобализации (рост транснациональной финансовой преступности).
- Отставание технологий защиты функционирования финансовых систем всех уровней перед кибермошенниками.
- Сверхвысокие доходы участников финансовых афер при весьма умеренном наказании в большинстве стран мира.
- Вознаграждение существенно превышает деловую практику по данному типу сделок.
- Использование технологий «социальной инженерии».
- Предложение решить все финансовые проблемы в короткий срок.
- Необходимость первоначальных выплат.
- Необходимость мгновенного принятия сложного финансового решения.
- Несоответствие складывающейся ситуации стандартной схеме.
- Наличие указания на эксклюзивный, кастомизированный характер предложения.

Начальная стоимость: 400 руб.

Чек-листы.

Пример.

Чек-лист №1

Станция	Номер карточки	Решение	Дополнительное задание <i>Премия: 100 руб.</i>
Учебный центр			
Развлекательный центр			
Магазин			
Банкомат			
Финансовая организация			
Биржа заданий:			

Игровая валюта.

Пример

100	200	300
100	200	300
100	200	300
100	200	300
100	200	300
100	200	300

Выдержка из методических рекомендаций для игротехника с инструкциями и ответами к игровым кейсам

КЕЙС

Вы гуляли в историческом центре города и зашли в маленький магазинчик за водой и перекусом. За прилавком Вас встретила суровая дама. Вы выбрали продукты и решили расплатиться банковской картой. Дама взяла Вашу карту в руки и пошла в подсобное помещение со словами, что POS-терминал для оплаты находится только там.

Как вы поступите?

Премия: 300 руб.

Правильный ответ (алгоритм действий)

Необходимо потребовать вернуть Вам карту и проводить все операции при Вас, в противном случае расплатиться наличными или отказаться от покупки. Мошенники могут скопировать информацию с карты и использовать ее в своих целях.

Тип мошенничества: мошенничество с банковскими картами (**премия:100 руб.**)

КЕЙС

Близится день рождения Вашей бабушки. Она давно мечтает о портативной колонке, чтобы слушать любимые мелодии на даче. Оказалось, что дешевле всего приобрести такую колонку можно в Интернет-магазине. Магазин предлагает оплатить покупку на сайте на странице http://***.ru. Для этого необходимо заполнить поле с номером карты, CVV-кодом карты и ее PIN-кодом. На странице указано, что вся вводимая информация шифруется.

Как вы поступите?

Премия: 400 руб.

Правильный ответ

Следует отказаться от покупок в таком Интернет-магазине.

Адрес страницы для оплаты должен начинаться с <https://> – это протокол безопасности.

Придерживайтесь основного правила: оплачивая покупки в Интернете, не сообщайте продавцам PIN-код карты. Если у вас просят PIN, то перед вами злоумышленники.

Тип мошенничества: мошенничество с банковскими картами (**премия:100 руб.**)

КЕЙС

В Херсонской губернии землю раздавали любому, кто обещал туда перевезти своих крестьян. Чтобы получить землю этот персонаж скупал у помещиков крестьян, существующих только на бумаге, а на деле умерших. Хитрость персонажа состояла еще и в том, что он хотел заложить полученную землю и несуществующих крестьян по 200 рублей за каждого в опекунский совет. На полученные деньги он купил бы настоящих живых крестьян, тем самым скрыв свой обман.

Назовите произведение, автора и персонажа.

Начальная стоимость: 300 руб.

Правильный ответ:

Произведение: «Мертвые души»

Автор: Николай Васильевич Гоголь

Персонаж: Павел Иванович Чичиков

КЕЙС

Комедия Островского под названием «Свои люди – сочтемся!» посвящена процессу финансовой махинации. Основная идея купца Большова заключается в том, чтобы, назанимав денег, перевести всю свою недвижимость («дом да лавки») на имя «верного» человека, объявить себя неимущим, и за каждый занятый рубль вернуть только двадцать пять копеек (четверть общего долга, присвоив остальное).

Назовите вид мошенничества.

Начальная стоимость: 100 руб.

Правильный ответ: ложное банкротство.

КЕЙС

Распределите карточки. Определите основные причины роста финансового мошенничества и признаки, указывающие на риск финансового мошенничества.

Основные причины роста финансового мошенничества

1. Снижение возраста участников товарно-денежных сделок.
2. Разнообразие видов денег и ценных бумаг.
3. Повышение доступности и конфиденциальности персональных данных.
4. Увеличение объема сделок вне личного контакта участников (Интернет-торговля).
5. Исчезновение границ для свободного перемещения денег, товаров, услуг в процессе глобализации (рост транснациональной финансовой преступности).
6. Отставание технологий защиты функционирования финансовых систем всех уровней перед кибермошенниками.
7. Сверхвысокие доходы участников финансовых афер при весьма умеренном наказании в большинстве стран мира.

Признаки, указывающие на риск финансового мошенничества

1. Вознаграждение существенно превышает деловую практику по данному типу сделок.
2. Использование технологий «социальной инженерии».
3. Предложение решить все финансовые проблемы в короткий срок.
4. Необходимость первоначальных выплат.
5. Необходимость мгновенного принятия сложного финансового решения.
6. Несоответствие складывающейся ситуации стандартной схеме.
7. Наличие указания на эксклюзивный, кастомизированный характер предложения.

Начальная стоимость: 400 руб.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

2.1. Распределение на команды

Оптимальное количество команд: от 3 до 5. Оптимальное количество человек в команде: от 3 до 5.

Варианты распределения:

- участники объединяются в команды самостоятельно;

- участники выстраиваются в шеренгу и выполняют команду «Рассчитайся на первый, второй ... [по количеству команд]!»

Команды придумывают название и свой девиз (для создания игрового настроения).

Каждой команде выдают чек-лист с индивидуальным маршрутом и стартовый капитал – 500 руб (5 карточек с номиналом 100 руб.).

2.2. Теоретическая часть

Любой человек в нашем обществе ежедневно сталкивается с многочисленными вопросами, которые активно вовлекают его в процесс взаимодействия с финансовыми институтами. Такое взаимодействие начинается ещё в детстве, и по мере взросления уровень решаемых задач постоянно повышается. Очевидно, что уже в школьном возрасте необходимо обладать базовыми знаниями и умениями, которые позволят принимать рациональные финансовые решения, решать возникающие финансовые проблемы, своевременно распознавать финансовые мошенничества.

2.3. Инструктаж

Инструктаж необходимо проводить частями.

Часть первая (на старте)

1. Перед вами игровой город, по которому вам предстоит путешествовать.
2. У каждой команды есть чек-лист и стартовый капитал – 500 игровых рублей. В нашей игре используются только игровые деньги.
3. Чек-лист – это ваш **обязательный маршрут**, где указаны станции, которые вам необходимо посетить.
4. Чтобы передвигаться от станции к станции необходимо каждый раз оплачивать проезд. **Проезд стоит 100 рублей.**
5. Перемещаться по городу можно только по команде ведущего и только после оплаты проезда.
6. На станциях вы будете получать задания. У каждого задания есть своя стоимость. Если вы дадите правильный ответ, то получите премию, если ошибетесь – выплатите штраф.
7. **Один раз за игру** перед переходом на следующую станцию **вы можете нарушить маршрут и перейти на Биржу заданий.** В этом случае остальные участники тоже приглашаются на биржу.
8. На бирже можно торговаться за задания и значительно увеличивать премию за правильный ответ, но в случае ошибки вы рискуете выплатить такой же штраф.
9. Команда, которая первой пройдет все станции по чек-листу и окажется на финише, получит бонус в размере 300 рублей. Остальные в этом случае должны будут закончить игру за два перехода. За каждый дополнительный переход на команду будет наложен штраф

в 200 рублей. Поэтому следите за передвижениями друг друга и не отставайте.

10. Если вдруг у вашей команды не хватит игровых денег, чтобы закончить игру, вы **можете взять в долг** у другой команды. Об условиях займа участники договариваются самостоятельно. Но если никто не готов вас финансировать, тогда ведущий предоставит вам займ под 10 процентов до конца игры.
11. Все займы фиксируются казначеем команды на общем флипчарте.
12. Финансовое состояние команд мы будем фиксировать на общем флипчарте. Выберите в команде казначея. В его обязанности будет входить подсчёт игровой валюты команды после каждого перехода и фиксация результатов на флипчарте.
13. **Победителем станет команда, которая не только пройдет все станции по чек-листу, но и заработает наибольшую сумму игровой валюты.**
Подумайте над стратегией своей команды!
А теперь оплатите переход к свой первой станции.

Часть вторая (на первой станции)

14. После того как вы попали на станцию, выберите наугад карточку с заданием. Чтобы ознакомиться с заданием и подготовить ответ, у вас есть 2 минуты. Впишите в чек-лист номер карточки, ваше решение, определите тип мошенничества.
15. Затем каждая команда по очереди презентует для всех задание и свое решение. Если решение верное, то **команда получает премию**, указанную в карточке с заданием. Если решение ошибочное, тогда **команда выплачивает штраф** в этом размере, а остальные участники, ничем не рискуя, могут предложить свое решение и получить бонус в размере 100 рублей. (*Важно!* Если команда смогла выполнить дополнительное задание к карточке, то получает дополнительные 100 рублей только в том случае, если дала верное решение по основному заданию.)
16. После презентации всех команд и проведения расчётов казначеи должны записать финансовый результат своей команды на флипчарт.

Часть третья (перед проведением первой Биржи заданий)

17. Команда, запустившая Биржу заданий, оплачивает переход и попадает на биржу. Остальные команды приглашаются к участию в бирже и также оплачивают переход. Те, кто отказывается от участия, переходят на свою станцию и играют по стандартной схеме.

18. Команда, запустившая биржу, выбирает карточку, которую выставляют на торги. На этом этапе никто из команд не видит задание – ведущий называет только начальную стоимость карточки. Чем дороже карточка – тем сложнее задание. Участники биржи по очереди могут повышать стоимость карточки. **Запрещено называть стоимость, превышающую сумму имеющихся у команды игровых денег.** Карточку забирает команда, назвавшая большую стоимость.
19. Если команда решает задание правильно, то получает названную в ходе торгов сумму. Если же команда ошибается, она выплачивает штраф в размере названной суммы, и право ответа достается команде, назвавшей сумму на шаг меньше. Штрафуются все, ответившие неверно. Все участники, кроме победившей в торгах команды, могут отказаться от задания и передать карточку следующей команде.

2.4. Основной этап игры – инструкция игротехникам

Этап 1 «Организационный»

1. Разместите в помещении карточки с названиями станций в соответствии со схемой игрового города (Приложение 1).
2. На видном для всех участников игры месте прикрепите общий свод правил (Приложение 2).
3. На видном для всех участников игры месте установите флипчарт для записи финансовых результатов команд.
4. Возле карточек с названием станций разложите соответствующие этой станции карточки с заданиями («рубашкой» вверх).
5. Проинструктируйте помощников. Игротехник может вести игру самостоятельно или привлечь помощников. Помощники могут выполнять задачи:
 - вести финансовые расчёты с участниками: собирать плату за проезд, выдавать премии, собирать штрафы, выдавать займы, вести учёт игровых денег на флипчарте;
 - дежурить на Бирже заданий, оповещать участников о запуске биржи, помогать проводить торги;
 - проверять на станциях и на финише правильность заполнения чек-листов.

Этап 2 «Ритуал вхождения в игру»

Распределите участников на команды. Команды должны придумать название и девиз. Выдайте командам чек-листы и стартовый капитал 500 рублей.

Этап 2 «Ориентационный»

Проведите первую часть инструктажа.

Этап 4 «Игра»

1. Объявите переход на первую станцию и соберите плату за переход.
2. Проведите вторую часть инструктажа.
3. Дайте командам две минуты на изучение заданий.
4. Объявите начало презентаций ответов команд. Сверьте ответы команд с ответами, представленными в методических рекомендациях к игре.
5. Проведите финансовые расчёты с командами (выдайте премии, соберите штрафы).
6. Отправьте казначеев зафиксировать финансовые результаты команды на общем флипчарте.
7. Объявите переход на следующую станцию и соберите плату за переход.
8. Действуйте в соответствии с правилами.

Правила

В игре используется только игровая валюта.

Условия для победы (задача команд)

Задача каждой команды пройти свой индивидуальный маршрут. Победителем признается команда, посетившая все станции, указанные в чек-листе, и заработавшая наибольшую сумму игровой валюты.

Движение по маршруту

Команда вытягивает один чек-лист, в котором указаны станции, обязательные к прохождению. Команда начинает с линии старта. Команды посещают станции в порядке, указанном в чек-листе. Чтобы попасть на станцию необходимо оплатить проезд – 100 руб. за каждое перемещение. Перемещение возможно только после объявления, ведущего на переходе.

Задания

На каждой станции лежат карточки с заданиями («рубашкой» вверх). Команда выбирает карточку с заданием только после того, как все команды завершили свои передвижения по игровому городу.

Задание – это ситуация, которая требует определенных действий. Время на решение задания составляет не более двух минут.

Премирование за выполнение задания

У каждого задания своя стоимость – премия за правильный ответ. Чтобы получить премию, необходимо назвать правильный алгоритм действий. Чтобы получить повышенную премию (100 руб.) необходимо выполнить дополнительное задание. Премия выплачивается только в том случае, если верно решено основное задание. В случае неправильного ответа ведущий

отвечающую команда депремирует (на сумму, указанную в карточке задания в графе «Премия»), остальные команды имеют возможность дать свой ответ и получить премию, при этом им не угрожает депремирование.

Чек-лист

В чек-листе указаны станции, обязательные к посещению. При получении задания в чек-лист необходимо внести номер карточки, описать алгоритм действий и указать тип мошенничества.

Игровая валюта

В начале игры у команды есть стартовый капитал – 500 руб. игровой валюты. Игровая валюта используется:

- для передвижения между станциями (стоимость передвижения – 100 руб.),
- как премия за верное решение игровых заданий;
- для выплаты штрафов в случае депремирования за неправильный ответ на задание,
- для участия в Бирже заданий,
- для выдачи кредитов другим участникам.

В случае, если команда становится неплатежеспособной, участники имеют возможность взять в долг у другой команды. Если никто из команд не выступит кредитором, заемные средства можно получить у ведущего. Ведущий предоставляет заем под 10 процентов до конца игры. По завершении игры команда должна вернуть заемные средства, иначе команда признается банкротом (не может стать победителем). Все займы фиксируются казначеем команды на общем флипчарте.

Перемещение на Биржу заданий

Биржа заданий не входит в стандартный маршрут команды. Один раз за игру команда может по собственной инициативе прервать свой маршрут и посетить Биржу заданий. Для перехода на биржу необходимо оплатить стандартный проезд (100 руб.). В момент посещения биржи одной из команд остальные участники также получают возможность отклониться от маршрута и, оплатив проезд, принять участие в бирже (при этом команды не теряют возможности в дальнейшем инициировать посещение биржи самостоятельно). Оплату проезда необходимо произвести и в случае, если команда уже заплатила за перемещение на станцию в соответствии с маршрутом.

Биржа заданий

После перехода команды на станцию «Биржа заданий» организатор предлагает остальным командам принять участие в бирже. После оплаты проезда команды допускаются на станцию. ***Те, кто отказываются от участия в бирже, переходят на свою станцию и играют по стандартной схеме.***

На бирже перед оглашением задания организатор называет начальную стоимость задания, указанную на карточке. Команды начинают аукцион: поочередно, начиная с команды-инициатора, называют сумму, которую хотели бы получить за выполнение этого задания. Задание получает та команда, которая назовет большую сумму. При этом команды не могут назвать суммы, превышающие сумму имеющихся у них денег.

В случае, если команда решает задание правильно, она получает названную сумму. Если же команда ошибается, она выплачивает штраф в размере названной суммы организатору, и право ответа достается команде, назвавшей сумму на шаг меньше. Штрафуются все, ответившие неверно. Все участники, кроме победившей в торгах команды, могут отказаться от задания и передать карточку следующей команде.

В случае если другие команды отказались от участия в бирже, команда-инициатор играет с организатором по тем же правилам, называя стоимость задания не выше суммы имеющихся у команды денег.

Завершение игры

Команда, первой завершившая свой маршрут, получает премию в размере 300 руб. Остальные команды должны завершить игру не более чем за два перехода. За каждый дополнительный переход команда должна выплатить штраф в 200 руб.

На финише команда предъявляет заполненный чек-лист и игровую валюту.

2.5. Подведение итогов

Проверка чек-листов. Подсчёт игровой валюты и определение победителя. Обсуждение стратегий команд. Разбор заданий, вызвавших трудности.

Игротехник рассказывает о сформированных в ходе игры компетенциях, об опасностях финансового рынка и способах защиты от мошенничества. Отвечает на вопросы. Напоминает о справочных ресурсах для получения большего объема информации.

Церемония выхода из игры – награждение команды-победителя.

Информационные источники

Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 8-9 классы общеобразоват. орг. / И.В. Липсиц, О.И. Рязанова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2017. – 352 с. – Текст : непосредственный.

Финансовая грамотность: методические рекомендации для учителя. 8–9 классы общеобразоват. орг. / О.И. Рязанова, И.В. Липсиц, Е.Б. Лавренова. – М. : ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 144 с. – Текст: непосредственный.

Финансовая грамотность: учебная программа. 8–9 классы общеобразоват. орг. / Е.Б. Лавренова, О.И. Рязанова, И.В. Липсиц. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 32 с. – Текст: непосредственный.

Финансовая культура : Материалы сайта. – Режим доступа : <https://fincult.info/>. – Текст : электронный.

Федеральный методический центр по финансовой грамотности системы общего и среднего профессионального образования. – Режим доступа : <https://fmc.hse.ru> . – Текст : электронный.