

Экономика, 10 класс

Деловая игра «Прибыльное производство»

учитель: Мингалева С. С.

Цель игры – ознакомиться участникам игры с процессом производства и обмена продукцией в условиях рыночной экономики и получения на этой основе прибыли; развить аналитическое мышление, навыки предпринимательской деятельности и коммуникативных способностей у участников; освоить балансовые расчёты и рыночный механизм купли-продажи.

Содержание игры. Деловая игра «Прибыльное производство» моделирует ситуацию, возникающую в хозяйстве, состоящем из пяти отраслей (производство машин, топлива, сырья, промышленных и продовольственных товаров). Все отрасли производства тесно связаны между собой, так как для производства любой продукции требуются ресурсы, производимые в других отраслях.

Например, по условиям игры для производства 35 единиц продовольствия по определённой технологии требуется следующее сочетание необходимых ресурсов: 1 машина, 1 единица топлива, 2 единицы сырья, 4 единицы промышленных товаров и 7 единиц продовольствия. Вся необходимая информация об этих соотношениях дана в «Информационной карте» применительно к трём видам возможных технологий (см. табл. 1).

Участники игры:

- 1) Производители, продавцы и покупатели продукции, составляющие основную массу участников.
- 2) Производственный отдел, функции которого выполняет один участник.
- 3) Банкир, представитель банка.
- 4) Биржевик, посредник в аукционной продаже.
- 5) Координатор игры.

В начале игры каждый участник получает в банке (роль банкиров играют 2-3 участника, назначенные координатором игры) первоначальный денежный капитал наличными денежными знаками (игровыми).

Одновременно участник игры получает определённое количество продукции одной из отраслей производства в виде карточек. (Описание денег и карточек смотрите в приложении к игре).

При этом следует исходить из того, что распределяемый первоначальный капитал включает заданное количество натуральных ресурсов определённой стоимости и денег (табл. 2).

Таблица 1

Информационная карта

Ресурсы Тех- ноло- гия	Машины (ед.)	Топливо (ед.)	Сырьё (ед.)	Промышленные товары (ед.)	Продовольствие (ед.)	Выпуск (ед.)
Производство продовольствия						
A.	1	1	2	4	7	35
B.	2	2	3	6	10	70
C.	3	4	4	11	15	140
Производство промышленных товаров						
A.	1	2	1	10	9	30
B.	2	3	4	14	12	60

С.	4	5	8	16	20	120
Производство сырья						
А.	3	2	–	5	7	15
В.	5	4	–	8	10	30
С.	8	7	–	15	12	60
Производство топлива						
А.	3	1	5	2	2	10
В.	5	2	8	3	3	20
С.	6	3	10	4	4	30
Производство машин						
А.	2	1	1	3	3	5
В.	3	2	2	7	5	10
С.	4	2	3	8	5	15

Таблица 2

Распределение первоначального капитала

Вид отрасли	Натуральные ресурсы (вещественный капитал)	Денежный капитал	Суммарный капитал
Производство машин	5 ед. × 200 руб.	1000 руб.	2000 руб.
Производство топлива	10 ед. × 150 руб.	500 руб.	2000 руб.
Производство сырья	15 ед. × 100 руб.	500 руб.	2000 руб.
Производство промышленных товаров	30 ед. × 50 руб.	500 руб.	2000 руб.
Производство продовольственных товаров	35 ед. × 30 руб.	950 руб.	2000 руб.

Базовые цены за единицу: машины – 200 руб., топливо – 150 руб., сырьё – 100 руб., промтовары – 50 руб., продовольствие – 30 руб.

В начале игры все участники находятся в одинаковом финансовом положении, т.е. в суммарном стоимостном выражении у них одинаковый стартовый суммарный капитал.

Координатор игры следит за тем, чтобы в самом начале на рынке оказалось достаточное количество всех видов продукции. Для этого все участники делятся на пять групп (примерно равных по своему численному составу) в соответствии с пятью отраслями производства. Например, при количестве участников 20 человек: 4 участника получают машины, 4 – топливо, 4 – сырьё, 4 – промышленные товары, а последние четверо получают продовольствие (в соответствии с таблицей распределения первоначального капитала). Такое распределение обеспечивает наличие ресурсов, необходимых для организации любого вида производства.

Уровень прибыли по технологии «А» составляет примерно 7 – 10 процентов от вложенных в производство средств, по технологии «В» - от 25 до 30 процентов, а по технологии «С» - от 52 до 60 процентов, но соответственно меняется и уровень затрат, необходимых для осуществления каждой из указанных технологий.

Как только участник набрал необходимое количество ресурсов по одному из видов производства (по технологии «А», «В» или «С»), он сдаёт их координатору игры или в производственный отдел и взамен получает количество произведённой продукции в натуральном выражении в соответствии с одной из технологий. Производственный отдел как бы превращает ресурсы в конечную продукцию, товары и передаёт их обладателю ресурсов.

Игра может быть прекращена на любом этапе. В этом случае участники подсчитывают наличные деньги и ресурсы по базовым ценам. Полученная сумма и определяет победителя.

Итоги оформляются специальной остаточной ведомостью.

Таблица 3

Остаточная ведомость

№ п/п	ФИО	Количество денег	Натуральные ресурсы					Итого
			Маш.	Топливо	Сырьё	Пром. товары	Прод. товары	

Описание вида, расчёт количества и способы изготовления денег и карточек ресурсов
 Для организации и проведения игры необходимо изготовить денежные знаки различного достоинства и карточки ресурсов. Это можно сделать, напечатав их на пишущей машинке под копирку, или нарисовать их и изготовить с помощью ксерокса. На одном листке бумаги деньги и карточки можно разместить примерно таким образом, как показано ниже.

Для игры с количеством участников 30 человек нужно изготовить примерно 30 таких листов, затем их разрезать. Материал готов.

10 руб.	30 руб.	50 руб.	100 руб.	250 руб.
10 руб.	30 руб.	50 руб.	100 руб.	250 руб.
10 руб.	30 руб.	50 руб.	100 руб.	250 руб.
Промтовары 1 ед.	Промтовары 3 ед.	Промтовары 5 ед.	Промтовары 10 ед.	Промтовары 25 ед.
Продовольствие 1 ед.	Продовольствие 3 ед.	Продовольствие 5 ед.	Продовольствие 10 ед.	Продовольствие 25 ед.
Сырьё 1 ед.	Сырьё 3 ед.	Сырьё 5 ед.	Сырьё 10 ед.	Сырьё 25 ед.
Топливо 1 ед.	Топливо 3 ед.	Топливо 5 ед.	Топливо 10 ед.	Топливо 25 ед.
Машины 1 ед.	Машины 3 ед.	Машины 5 ед.	Машины 10 ед.	Машины 25 ед.