



Gra edukacyjna dla klas gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych kształtująca postawę przedsiębiorczości i przekazująca wiedzę ekonomiczną

Cele gry:

- aktywne wykorzystanie wiedzy i umiejętności matematycznych do planowania funkcjonowania firmy
- przekazanie podstawy wiedzy o wolnym rynku, mechanizmach bankowych (kredyty) oraz zarządzaniu (planowaniu) wydatkami i przychodami, a także umiejętności związane z praktycznym wykorzystaniem tej wiedzy
- ukształtowanie przekonania, że założenie i prowadzenie firmy, choć trudne, jest możliwe i dające wiele satysfakcji
- ukazanie znaczenia innowacji w gospodarce oraz znaczenia budowania gospodarki pierwotnej przynoszącej zysk wspólnocie ekonomicznej
- ukazanie znaczenia ekspansji na inne rynki (inne dzielnice w grze)
- ukazanie znaczenia osobistych kompetencji, preferencji, a nawet marzeń w procesie budowania dobrobytu gospodarczego zarówno w wymiarze osobistym jak i narodowym
- nabycie umiejętności związanych z aktywnym i samodzielnym uczeniem się matematyki i podstaw przedsiębiorczości
- rozbudzenie zaangażowania do samodzielnego uczenia się matematyki i podstaw przedsiębiorczości
- zwrócenie uwagi na to, że matematyka potrzebna jest w naszej codziennej aktywności, a już zwłaszcza jeśli chodzi o liczenie przychodów i kosztów



Fundacja Szczęśliwe Dzieciństwo
ul. Jezuicka 4/9
20-113 Lublin
www.cdw.fsd.lublin.pl



Mieszkańcy Miasta M, jak mieszkańcy każdego miasta, mają swoje potrzeby, ale na szczęście lokalni przedsiębiorcy potrafią je zaspokoić.

Zasady gry

1. Gra odbywa się w maksymalnie 12 rundach – każda runda odpowiada miesiącowi.
2. Każda firma rozpoczyna z jedną piekarnią w **Dzielnicy Nadrzecznej** i w czasie gry firmy mogą otwierać piekarnie w kolejnych dzielnicach. W każdej dzielnicy firma może otworzyć jedną piekarnię. Na otwarcie nowej piekarni lub inną inwestycję można wziąć kredyt.
3. W Mieście M są 4 dzielnice, w których różne są:
 - koszty założenia i prowadzenia piekarni
 - ceny, jakie są w stanie zapłacić konsumenci
 - popyt na produkty
4. W każdej rundzie gracze produkują produkty i je sprzedają, dlatego muszą podjąć dwie decyzje:
 - ilość wyprodukowanych produktów w każdej dzielnicy
 - proponowana cena detaliczna w każdej dzielnicy



Ważne!

Nie można proponować **ceny mniejszej niż cena produkcji** oraz **większej niż maksymalna cena detaliczna**, jaką są w stanie zapłacić konsumenci w danej dzielnicy.

5. Mieszkańcy każdej dzielnicy kupują produkty w pierwszej kolejności tańsze, a dopiero później droższe. Jeśli w danej rundzie nie uda sprzedać się produktów ulegają one zepsuciu i nie można ich sprzedawać w kolejnych.

Przykład

Firma A w **Dzielnicy Nadrzecznej** wyprodukowała **200 chlebów** i wystawiła je po cenie **2 zł**, a firma B również zakupiła wyprodukowała **200 chlebów** i zaproponowała je po cenie **1,8 zł**.

Firma A	Chleb		Firma B	Chleb	
	Ilość wyprodukowanych	Proponowana cena		Ilość wyprodukowanych	Proponowana cena
Dzielnica Nadrzeczna	200	2,00	Dzielnica Nadrzeczna	200	1,80

Popyt na chleb w tej dzielnicy wyniósł **350 szt.**, a więc konsumenci zakupili **200 szt.** w piekarni Firmy B oraz jedynie **150 kg** w piekarni Firmy A (bo ich cena jest wyższa). Firma A nie sprzedała więc **50 szt.** z wyprodukowanych przez siebie chlebów i uległy one zepsuciu.

6. Grę wygrywa drużyna, która po upływie określonej liczby rund zarobi najwięcej – po zakończeniu gry sumuje się wartość aktywów firmy.

Ważne!

Zasady obliczania wartości firm na końcu gry:

- + gotówka
- + wartość funkcjonujących piekarni (suma kosztów otwarcia i inwestycji)
- niespłacone kredyty
- otrzymane dotacje inwestycyjne i zapomogi

7. Firmy mogą realizować dwa rodzaje inwestycji: otwarcie nowych piekarni oraz inwestycje ograniczające koszty funkcjonowania piekarni. W jednej rundzie można dokonać jednej inwestycji. Na inwestycje można wziąć kredyt. Inwestycje opisane są w tabeli na ostatniej stronie.

Ważne!

Na realizację inwestycji trzeba mieć fundusze na początku rundy (ewentualnie razem z kredytem), ale sama płatność za inwestycje dokonywana jest na koniec miesiąca (rundy). Oznacza to, że pieniądze przeznaczone na inwestycje w danej rundzie mogą posłużyć do pokrycia kosztów produkcji.

8. W każdej firmie są osoby pełniące następujące funkcje:

- **Prezes** – podejmuje ostateczne decyzje w czasie gry
- **Dyrektor Działu Produkcji Chleba** – analizuje rynek chleba i sugeruje odpowiednie decyzje
- **Dyrektor Działu Produkcji Bułek** – analizuje rynek bułek i sugeruje odpowiednie decyzje
- **Dyrektor Finansowy** – kontroluje finanse firmy i pod koniec każdej rundy uzupełnia **Kartę Stanu Konta**
- **Doradcy** - doradzają dyrekcji w sprawach firmy (jeśli w firmie są więcej niż 4 osoby)

9. Zasady kredytów

1. Kredyt można wziąć składając zamówienie – na **Karcie Rundy** zaznacza się kwotę.
2. W danej rundzie kredyt można przeznaczyć tylko na inwestycję, ale może być on większy niż wartość inwestycji.
3. Można wziąć jeden kredyt na raz.
4. Kredyt można wziąć tylko, jeśli jest na niego pokrycie w gotówce (np. jeśli firma ma na koncie 20 000 zł to możesz wziąć kredyt na maksymalnie 20 000 zł).
5. Oprocentowanie kredytu wynosi 10% w stosunku rocznym.
6. Kredyt spłaca się w 8 równych ratach począwszy od rundy wzięcia kredytu.



Przykład

Firma bierze kredyt **10 000 zł**. Zgodnie z skomplikowanym wzorem obliczamy, że musi spłacić **8 rat po 1 300 zł**. Pierwsza rata płacona jest w miesiącu wzięcia kredytu.

10. W czasie gry może pojawić się możliwość wzięcia przez firmy bezzwrotnej dotacji inwestycyjnej. Dotacja może być wykorzystana tylko na inwestycje. Firmy nie muszą z niej korzystać. O możliwości skorzystania z dotacji decyduje prowadzący grę. Dotacja może stanowić zabezpieczenie kredytu.



11. W przypadku bankructwa firmy (ujemny stan konta na zakończenie rundy) prowadzący może zdecydować o przyznaniu firmie specjalnej zapomogi umożliwiającej dalsze funkcjonowanie. Zapomoga może stanowić zabezpieczenie kredytu.

Koszt produkcji

Chleb 	1,00 zł
Bułki 	0,10 zł

Firmy nie mogą sprzedawać produktów po cenie niższej niż koszt produkcji.

Maksymalne ceny detaliczne (zł/szt.)

Produkt	Dzielnica Nadrzeczna	Dzielnica Zielona	Dzielnica Słoneczna	Stare Miasto
Chleb 	2,00	2,50	3,00	3,50
Bułki 	0,25	0,30	0,35	0,40

* maksymalna cena, jaką są w stanie zapłacić konsumenci w każdej dzielnicy.

Firmy nie mogą sprzedawać produktów po wyższych cenach, bo nikt ich nie kupi.

Koszty otwarcia i prowadzenia piekarni (zł)

	Dzielnica Nadrzeczna (sklep już otwarty)	Dzielnica Zielona	Dzielnica Słoneczna	Stare Miasto
Koszty otwarcia jednorazowe	10 000	20 000	30 000	40 000
Koszty prowadzenia miesięczne	1 000	2 000	3 000	4 000

* w każdej dzielnicy są inne koszty lokalowe

Inwestycje w innowacje ograniczające koszty

Innowacja	Koszt inwestycji	Ograniczenie kosztów			
		Dzielnica Nadrzeczna	Dzielnica Zielona	Dzielnica Słoneczna	Stare Miasto
Ekologiczny piec	1 000	- 100	- 200	- 300	- 400
System solarny	2 000	- 200	- 300	- 400	- 500
System odzyskiwania ciepła z pieca (rekuperacja)	3 000	- 300	- 400	- 500	- 600