

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «Банковские услуги»

Группа участников делится на две группы.

Цель игры: заработать как можно больше баллов за правильное выполнение заданий.

Кроме основных заданий есть дополнительные задания, позволяющие участникам заработать деньги (**Бонус +100 р.**).

Роли

Группа №1 - Ассоциация банков. Каждый участник является представителем определенного банка. **Цель представителей** - привлечь как можно больше участников в свой банк или заработать баллы за правильное выполнение заданий.

Группа №2 – Союз промышленных и торгово-развлекательных компаний – потенциальные клиенты банковских услуг. Каждый участник – конкретная компания. У каждого участника есть стартовый капитал (игровые деньги), которыми он может распоряжаться в течение игры (перечислять на свою игровую банковскую карту, тратить, совершая разнообразные покупки, увеличивать, за счёт выполнения ряда дополнительных заданий, переводить деньги другим участникам и пр.). В процессе игры возможен переход участников от одного банка к другому.

Жюри – Центральный банк. Задача этих участников отслеживать правильность выполнения заданий, отметить самых активных участников.

Задания

№1. Каждой группе придумать свое наименование, слоган, девиз и логотип. На выполнение задания 15 минут, затем необходимо презентовать друг другу свои группы.

За правильность выполнения задания начисляется по 10 баллов, самым активным участникам - 50 баллов.

№2. Участники группы №1 придумывают название своего банка, рассказывают об эмитированных банковских картах (какие виды карт он выпускает), демонстрируют дизайн карты (каждому участнику, выполнившему задание +10 баллов, самому яркому +50)

Бонусное задание

Инструкция Ведущего: *«Я раздаю вам карточки, на которых написано название животного. Названия повторяются на двух карточках. К примеру, если вам достанется карточка, на которой будет написано "слон", знайте, что у кого-то есть карточка, на которой также написано "слон"».*

Ведущий раздает карточки (если в группе нечетное количество участников, ведущий тоже принимает участие в упражнении).

«Прочтите, пожалуйста, что написано на вашей карточке. Сделайте это так, чтобы надпись видели только вы. Теперь карточку можно убрать. Задача каждого – найти свою пару. При этом можно пользоваться любыми выразительными средствами, нельзя только ничего говорить и издавать характерные звуки «вашего животного». Другими словами, все, что мы будем делать, мы будем делать молча. (Здесь самому ведущему можно показать, что значит пользоваться выразительными средствами при поиске пары? На примере того же слона).

Когда вы найдете свою пару, оставайтесь рядом, но продолжайте молчать, не переговаривайтесь. Только когда все пары будут образованы, мы проверим, что у нас получилось»¹.

¹ Хрящева Н.Ю. «Психогимнастика в тренинге», Речь, 2000

После того, как все участники группы нашли свою пару, ведущий спрашивает по очереди у каждой пары: «Кто вы?» Пара должна хором ответить, и, если пара отвечает правильно, то получает по 100 баллов каждый. Если не правильно – только 50 поощрительных баллов на двоих.

№3 Участники группы №2 должны придумать своей фирме название, выбрать банк-эмитент, получить карту, и ответить на вопрос жюри об устройстве банковской карты (за правильный ответ начисляется +10 баллов).

№4 Участники группы №1 должны рассказать участникам группы №2 о совместных партнерских проектах и привилегиях, которые получают держатели карт (необходимо выбрать одного партнера, повторяться нельзя) (за каждое выступление +10 баллов)

Бонусное задание

Участники становятся по кругу. «Одно время во всем мире было очень популярно движение хиппи. Хиппи имели разнообразные традиции, привычки, обычаи, отличающие их от других людей. Одной из таких традиций было делать какие-нибудь надписи на своей одежде, часто отражающие жизненную позицию, девиз ее обладателя.

Сейчас мы будем бросать этот мяч друг другу со словами: «Если бы ты был хиппи, то на твоей футболке было бы написано...», проговаривая текст, который, с вашей точки зрения, мог бы быть написан на футболке человека, которому вы бросаете мяч.

Тот, кому брошен мяч, должен сказать, согласен ли надеть футболку с такой надписью или нет.²

Будем внимательно следить за тем, у кого уже побывал мяч, а у кого нет. Надо, чтобы каждый из нас получил футболку с какой-то надписью.

№5 Участники группы №2 опять делают выбор в пользу банка-эмитента (могут остаться клиентом того же банка, а могут поменять) и ответить на вопрос жюри о возможностях оплаты банковской картой или о пользовании терминалом/банкоматом (за каждый правильный ответ +10 баллов)

Завершение игры, подсчет баллов, обсуждение

² Тот же.