# Інструкція з організації і проведення імітаційної ділової гри «Робінзон»

## Вступ

Мета гри – знайомство з елементарними економічними категоріями, їх взаємозв’язками та набуття нових навичок системного підходу до прийняття господарських рішень й календарного планування.

## Зміст гри

У грі «Робінзон» розглядається наступна умовна ситуація: сучасна людина, освічений мандрівник і мореплавець, в результаті катастрофи потрапляє на безлюдний острів.

Острів в зоні Бермудського «трикутника» заселений гравцем – Робінзоном. Кожні 8-9 місяців (з рідкісною сталістю) тайфуни, землетруси, цунамі знищують сліди людської діяльності на ньому. Навіть кам’яні будівлі руйнуються. Вірогідність вижити Робінзону при цьому дуже невелика. Кораблі, літаки обходять цей острів стороною. Розраховувати на допомогу ззовні не доводиться. Робінзон обізнаний про особливості острова.

Для того, щоб покинути острів, необхідно в найкоротший термін побудувати човен, здатний витримати морське плавання. Однак для продуктивної життєдіяльності людині в цих умовах необхідна їжа, одяг, житло. Отже, доведеться витрачати час не тільки на будівництво човна, але й для задоволення своїх природних потреб. Гра передбачає варіанти заготовки їжі, одягу, житла, різні за витратами часу для здійснення. Робінзон повинен досягти мети (побудувати човен) при найменших витратах загального часу, використовуючи за своїм вибором різні варіанти заготовки їжі, одягу, житла, при збалансованості єдиного ресурсу, яким він володіє, – часу (працездатність Робінзона постійна). Супротивником Робінзона виступає природа (випадкові впливи зовнішніх факторів): ураганний вітер, тропічні зливи, спека, дикі звірі, птахи і отруйні комахи ускладнюють і без того нелегке завдання Робінзона.

Робінзон може харчуватися якийсь час фруктами (плодами, ягодами), більш ґрунтовно підгодувати себе риболовлею, полюванням. Жити або в наметі, або в печері. Запропоновано два варіанти одягу: старий, в якому мандрівник потрапив на острів, і новий набір одягу, який він може собі виготовити на острові.

Для деяких варіантів виробництва засобів існування і знарядь праці необхідні початкові одноразові витрати (капітальні вкладення – «Е»), наприклад, на виготовлення риболовної сітки, набору одягу, на будівництво кам’яної печери.

Для знарядь праці, житла, одягу передбачено проведення ремонтів. Наприклад, використовуючи сітку, необхідно через кожні 12 днів рибного лову проводити їх ремонт тривалістю 6 днів (поточні витрати – «Т»).

Для підтримки в справності житла, одягу також потрібно затрачати певну кількість часу. Якщо Робінзон живе в наметі, то йому потрібно від 1 до 4 днів на підтримання житла в порядку. Якщо він підготував собі кам’яну печеру, то 1 день через місяць, і тільки через 6 місяців треба виконати ремонт, що вимагає 4 дні. До речі, кам’яна будівля – єдине, що може зберегтися на 80%, на випадок, якщо за 8-9 місяців перебування на острові Робінзон не встигне побудувати човен і переживе ще одну катастрофу. Дані по витратах часу для різних варіантів забезпечення їжею, одягом та житлом зведені в таблиці 1.

Таблиця 1

**Інформація до роздумів**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Варіанти засобів існування | **Першочергові витрати (Е) на виготовлення і будівництво, днів** | **Експлуатаційні витрати (Т)** | |
| Кількість днів, які витрачаються на ремонт | **Періодичність ремонту** |
| Риболовні снасті | 13 | 6 | Через 12 днів використання |
| Знаряддя полювання | 24 | 3 | Через 3 дні використання |
| Хатина | 5 | 1 або 4 | Щонеділі або щомісячно |
| Печера | 16 | 1+4 | Щомісячно + через 6 місяців |
| Старий одяг | – | 1 або 4 | Щонеділі або щомісячно |
| Новий одяг | 7 | 3 | Через 2 місяці |

Протягом місяця Робінзон повинен обов’язково виконати усі роботи, пов’язані із забезпеченням себе їжею, утриманням і ремонтом житла та одягу. В день, коли Робінзон не був забезпечений їжею, ніяких робіт він виконувати не може (лікарняний день). Винятком є лише 5 днів (за весь період перебування на острові), коли надзвичайні обставини змушують Робінзона відмовитися від їжі, для того, щоб завершити якусь розпочату справу. Всього 5 днів, які можна використовувати в будь-якому порядку: по одному або всі підряд – це залежить від самого Робінзона.

Виграє той, хто при дотриманні всіх правил, незважаючи на всі труднощі, що випали на його долю, раніше за інших (за датою) домігся мети, тобто побудував човен і відплив з острова. Його стратегія поведінки, система прийняття рішень, планування і розподілу ресурсів часу для даних умов виявилися найбільш оптимальними.

## Організація і правила гри

Кожному учаснику видається спеціальний бланк або створюється власноруч. У верхній частині листа вписується: прізвище, ім’я, по батькові граючого, номер групи і дата гри.

Правила заповнення бланка:

1. Кожен прямокутник імітується як один день. У щоденнику реєстрації витрат часу кожен день по кожному виду роботу фіксується буквою, визначальною її призначення:

«З» – день заготовки їжі;

«Е» – першочергові (одноразові) витрати;

«Т» – поточні витрати на утримання та ремонт;

«Л» – споруда човна;

«П» – втрати часу і штрафи.

Кожна буква може мати свої нижні та верхні індекси відповідно до типу інвентарю та кількості використаних днів, наприклад: Ено2 – другий день виготовлення нової одежі; Л24 – 24-ий день будівництва човна; Трс1 – перший день ремонту риболовних снастей.

2. Кожен день присвячується певному виду робіт, тобто протягом одного дня неможливо, наприклад, займатися заготівлею їжі і будівництвом житла. Щоденник реєстрації дозволяє вести облік календарного часу знаходження Робінзона на острові.

3. Одночасно з щоденником реєстрації використовувані дні заносяться в таблиці-імітатори, відповідні певному виду робіт, для обліку і контролю обсягу виконуваних робіт (імітатор виробництва, їжі, створення та утримання житла, виготовлення та ремонту одягу, будівництва човна).

4. Використовуваний день відзначається в імітаторах датою, наприклад, 8.3 – восьмий день третього місяця. Дні об’єднані півколом, з позначенням номера місяця, зазначаються однозначно, наприклад, – одинадцятий та дванадцятий день четвертого місяця.

5. В першу чергу повинні виконуватися роботи, спрямовані на забезпечення їжею (1 пріоритет), утримання і ремонт житла (2 пріоритет) і одягу (3 пріоритет). Періодичність і тривалість ремонтів інвентарю наведені в таблиці 1. Ремонт засобів видобутку їжі не обов’язково виконати в один прийом (витрачаючи дні поспіль), проте користуватися даними засобом не можна до моменту закінчення ремонту. Зазвичай студент має обрати одну з двох стратегій ремонту хатини чи старої одежі – витрачати по 1 дню через кожні 7 днів експлуатації, або «відтворювати» їх заново через місяць експлуатації протягом 4 днів за умов, що процес ремонту неможливо розбивати будь-якими іншими діями, навіть приготуванням їжі.

6. До будівництва печери можна приступати тільки в разі забезпечення даху над головою, тобто виготовлення хатини обов’язково.

7. Запас їжі в результаті заготовки на 1 день: фрукти / гриби – 3 дні, рибна ловля – 5 днів, полювання – 15 днів з урахуванням дня, витраченого на заготовку продуктів.

Увага! Не можна харчуватися одним видом продуктів більше 25 днів поспіль – настане захворювання з втратою працездатності на 10 днів. Не можна запасати рибу більш, ніж на 10 днів, а продукти полювання – більш, ніж на 15 днів: вони псуються.

8. У разі неправильно прийнятих рішень щодо розподілу ресурсів часу виправлення на бланку не допускаються.

9. Будь-яка втрата часу (крім захворювання на 10 днів), викликана впливом зовнішніх факторів або штрафом за порушення правил, повинна бути забезпечена їжею.

Закінчивши весь імітатор споруди човна (100 днів), на наступний день (важливо встановити точну дату цього дня) Робінзон покидає острів. Гра закінчена. Дата відплиття записується в лівому верхньому куті бланка.

**П.І.Б. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ № групи \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Квітень Травень**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Червень Липень**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Серпень Вересень**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Жовтень Листопад**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Грудень Січень**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |