МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«КУРСАВСКИЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ «ИНТЕГРАЛ»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**открытого внеаудиторного мероприятия**

**ИГРЫ «ЧТО? ПОЧЕМУ? КАКИМ ОБРАЗОМ?»**

для обучающихся по специальности 38.02.01

«Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)»

(углубленной подготовки)



с. Курсавка

2019г.

Материалы данной методической разработки могут использоваться преподавателями экономических дисциплин профессиональных образовательных организаций.

Организация-разработчик: ГБПОУ «Курсавский региональный колледж «Интеграл»

Разработчики: Кныш М.И., преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл»;

Кузнецова З.М.,преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл»;

Ушакова Е.В., преподаватель ГБПОУ КРК «Интеграл»;

Кожукалова Н.А., мастер п/о ГБПОУ КРК «Интеграл»

Рассмотрена, утверждена и рекомендована к применению на заседании Методического совета ГБПОУ КРК «Интеграл».

Протокол № 7 от **«**01» февраля 2019 г.

Председатель И.П. Гамоля

357070 Ставропольский край

Андроповский район

с. Курсавка, ул. Титова, 15

«Курсавский региональный колледж «Интеграл»

Телефон: (86556) 6-39-83 6-39-80

Email: [kurs\_integrall@mail.ru](mailto:kurs_integrall@mail.ru)

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка…………………………………………….…...…….….4

Методика организации и проведения мероприятия………..………………...6

План мероприятия………….…………………………………………….….…....8

Структура мероприятия…………………………………………………...…….10

Учебно-методическое обеспечение………………………………...………......11

Приложение 1. Правила игры…………………………………………………..12

Приложение 2. Сценарий игры ………………………………………………...13

Приложение 3. Оценочная ведомость игры …………………………………..17

Приложение 4. Задания для игроков…………………………………………...18

Приложение 5. Вопросы для игры со зрителями………………………….......25

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Предлагаемое внеаудиторное мероприятие, интеллектуальная игра, относится к наиболее популярным формам внеаудиторной деятельности: коллективно-творческим делам. Эта игра позволяет установить доброжелательные отношения между преподавателями и обучающимися, дает им возможность самовыражения, приобрести умение общения с большой аудиторией, быстрого принятия решения, почувствовать дух соперничества. На подготовительном этапе и в ходе мероприятия команды проходят все стадии формирования коллектива, что способствует развитию у обучающихся самостоятельности в постановке цели и регулировании своей деятельности. В ходе игры они учатся межличностному взаимодействию, дисциплине, ответственности. Игра, являясь важным социально-педагогическим инструментом, стимулирует активность её участников, раскрывает их интеллектуальные способности, создавая положительный эмоциональный фон и предоставляя возможность межличностного общения.

В процессе подготовки и проведения внеаудиторных мероприятий, общаясь друг с другом и другой командой, обмениваясь опытом, эти обучающиеся более готовы, чем их сверстники найти себя во взрослой жизни, стать социально-активными гражданами.

Для подготовки квалифицированных и эрудированных специалистов в области экономики актуально проводить конкурсы знаний обучающихся, одной из самых занимательных форм которых, является интеллектуальная игра «Что? Почему? Каким образом?»

Игровая технология помогает отойти от авторитарности в процессе обучения и воспитания, всегда ориентирована на самостоятельную работу в сочетании с групповой организацией деятельности, что позволяет приобретать коммуникативные навыки и умения. Это становится тем актуальней, чем интенсивней развиваются средства информационных коммуникаций, деловое и культурное сотрудничество между людьми.

Предлагаемое внеаудиторное мероприятие имеет целью создание условий для развития познавательной активности, личностного и интеллектуального потенциала обучающихся экономического профиля во внеурочное время.

Игра способствует развитию общих компетенций обучающихся по специальности и коммуникативной компетенции обучающихся, их социальной активности; навыкам самоорганизации, поиска и обработки информации, формированию опыта социального взаимодействия, веры в свои возможности; воспитанию культуры общения и толерантности в обществе.

Методическая разработка интеллектуальной игры «Что? Почему? Каким образом?» рекомендуется для проведения внеаудиторного мероприятия в группах обучающихся по специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)» очной формы обучения.

**МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ**

Предлагаемое внеаудиторное мероприятие, интеллектуальная игра «Что? Почему? Каким образом?», проводится в рамках творческого этапа фестиваля «Профессиональный хит-парад» в актовом зале колледжа, являясь массовым праздником для обучающихся по специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)». Оно предусматривает индивидуальную и групповую формы работы, которые способствуют конструктивному общению и сотрудничеству между обучающимися различных курсов, входящими в состав команд, преподавателями, экспертами и болельщиками.

Предварительная подготовка со стороны преподавателей включает в себя подбор заданий различной сложности, определение критериев оценки каждого задания, разработку сценария, определение состава экспертов, оформление актового зала, подготовку музыкальных пауз и видеослайдов к вопросам, подготовку «черного ящика» и предметов для него. Со стороны обучающихся – формирование команд в составе 6-7 человек.

В игре участвуют две команды, в состав которых входят обучающиеся I - IV курсов колледжа экономического профиля. Команды рассаживаются за отдельные столы. Экспертам предоставляется место в зале там, откуда можно наблюдать игру в команде и выявить не только сильную команду, но и лучшего игрока. В начале мероприятия ведущий объявляет цель мероприятия, задачи, состав группы экспертов, знакомит присутствующих с правилами (Приложение 1) и ходом игры в соответствии со сценарием (Приложение 2).

В ходе игры предусмотрены музыкальные паузы: по одной на каждую команду.

Эксперты фиксируют ответы игроков в оценочной ведомости (Приложение 3), защищают права знатоков и преподавателей, задающих вопросы.

Игра начинается со звука гонга. Вопросы задаются поочередно каждой команде. Распорядитель заводит волчок, который остановившись, укажет на один из лежащих конвертов с заданием (Приложение 4). После озвучивания ведущим вопроса командам даётся 1 минута, в течение которой она должна обсудить и выбрать вариант ответа. Капитан команды определяет, какую версию ответа и кто будет озвучивать. В случае правильного ответа команде присуждается 1 балл. В случае неверного ответа 1 балл присуждается команде преподавателей, а другой команде игроков предоставляется возможность ответить и заработать дополнительные баллы. Игра состоит из 11 раундов для каждой команды (максимальный счет игры - 6:5 в пользу игроков или преподавателей). На игровых столах - по 12 конвертов с вопросами. По два сектора на каждом игровом столе: блиц-вопросы, в этих конвертах 4 вопроса, на которые должен быстро ответить один знаток команды. Если хоть на один вопрос он не ответит – балл присуждается преподавателям. 1 раз в ходе игры знатоки могут взять помощь зала. Если у команды имеется досрочный ответ, в том случае, если он правильный, сохраняется дополнительная минута.

В ходе подведения экспертами результатов мероприятия и определения лучшего игрока проводится игра со зрителями (Приложение 5).

В конце мероприятия эксперты объявляют победившую команду и награждают ее участников дипломами, участников второй команды – сертификатами, а лучшего игрока – совой.

**ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ**

**Цель:** создать условия для развития познавательной активности, личностного и интеллектуального потенциала обучающихся экономического профиля, эстетического воспитания студентов во внеурочное время.

**Задачи:**

* **образовательные:** приобретение обучающимися навыков интеллектуальной игры, способствующих развитию их кругозора, аналитических способностей и умений дискутировать, отстаивая свою точку зрения;
* **развивающие:** способствование развитию коммуникативности, социальной активности обучающихся; навыков самоорганизации, поиска и обработки информации; формированию опыта социального взаимодействия, веры в свои возможности;
* **воспитательные:** воспитание культуры общения и толерантности в коллективе, инициативной личности;
* **здоровьесберегающие:** обеспечение возможности сохранения здоровья обучающихся, создание благоприятного эмоционального фона.

**Формируемые компетенции:**

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, обеспечивать ее сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

**Тип:** внеаудиторное мероприятие.

**Форма проведения:** массовый праздник.

**Вид**: интеллектуальная игра.

**Методы и приемы**: проблемный, частично – поисковый, коммуникативный, аналитический, эвристический.

**Формы работы:** групповая, индивидуальная, самостоятельная.

**Межпредметные связи**: бухгалтерский учет, экономика, налогообложение, история.

**Оснащение мероприятия**: средства музыкального сопровождения, реквизит для игры, вопросы в конвертах для каждого сектора, игровой стол, переносная дока «Табло игры», «черный ящик», интерактивное оборудование, оценочная ведомость.

**Продолжительность –** 90 минут

**Структура мероприятия**

**1.Вводная часть**(10 мин):

* сообщение темы мероприятия, его цели, состава группы экспертов, представление команд и игроков.

**2.Основная часть**(70 мин)

Поочередно предлагаются задания для обеих команд

Две музыкальные паузы

Игра со зрителями

**3.Заключительная часть** (10 мин.)

* Подведение итогов мероприятия
* Выступления экспертов
* Награждение членов команды-победителя – дипломами, других участников – сертификатами; лучшего игрока - совой
* Заключительное слово ведущего

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. «Классные часы». - М.:ВАКО, 2014. – 198с.

2.  «Педагогические технологии» - М.: БИНОМ, 2015. – 264с.

**Интернет - ресурсы:**

1. https://www.youtube.com/user/igraTVru - интернет – клуб телеигры (дата обращения – 04.02. 2019г.)
2. [www.chgk.tvigra.ru](http://www.chgk.tvigra.ru) – официальный сайт Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?» (дата обращения – 01.02. 2019г.)

Приложение 1

Правила игры

«Что? Почему? Каким образом?»

* На каждом игровом столе -12 секторов.
* Номер сектора указывает на номер вопроса. Счёт игры идёт до 6 очков.
* Время обсуждения вопроса -1 минута.
* В случае неверного ответа участников продолжает игру другая команда.
* В случае досрочного ответа, время идет в копилку команды и они смогут его использовать при обсуждении другого вопроса.
* В ходе игры предполагается сектор ЗЕРО, который состоит из четырех вопросов и на них отвечает один из знатоков. В это время команда покидает стол.
* Сектор «черный ящик» предполагает угадывание предмета, который находится в ящике.
* Подсказывать знатокам ЗАПРЕЩЕНО!
* Один раз каждая из команд может воспользоваться музыкальной паузой.
* Капитан выбирает того игрока, который будет отвечать.
* Все вопросы и ответы появляются перед игроками на интерактивной доске

Приложение 2

Сценарий интеллектуальной игры

«Что? Почему? Каким образом?»

**Ведущий:** Добрый день, дамы и господа! Мы рады приветствовать вас в нашем клубе «Что? Почему? Каким образом?». Сегодня против сборной команды преподавателей колледжа «Интеграл» выступают две сборные команды обучающихся по специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

Чем сраженье закончится наше,   
 Никому здесь пока не известно.   
 Кто сильнейший, лишь время покажет.  
 Пусть борьба будет славной и честной.

-  Под ваши бурные аплодисменты команды займут сейчас места за игровым столом. Итак, встречайте (играет вступительная мелодия игры): ведущий перечисляет имена участников первой команды, называя в конце капитана команды, а затем - участников второй команды. Поприветствуем игроков! Пожелаем им удачи!

- Уважаемые знатоки! Позвольте мне ознакомить вас с правилами игры. Игра начинается со звука гонга. Вопросы будут задаваться поочередно каждой команде. Распорядитель заводит волчок, который остановившись, укажет на один из лежащих конвертов. Сектор «черный ящик» предполагает угадывание предмета, который находится в ящике. После озвучивания ведущим вопроса вам даётся 1 минута, в течение которой вы должны обсудить и выбрать вариант ответа. Капитан команды определяет, какую версию ответа и кто будет озвучивать. В случае правильного ответа команде присуждается 1 балл. В случае неверного ответа 1 балл присуждается команде преподавателей, а другой команде игроков предоставляется возможность ответить и заработать дополнительные баллы. Игра состоит из 11 раундов для каждой команды (максимальный счет игры - 6:5 в пользу игроков или преподавателей). На столах - по 12 конвертов с вопросами. По два сектора на каждом игровом столе: блиц – вопросы, в этих конвертах 4 вопроса, на которые должен быстро ответить один знаток команды. Если хоть на один вопрос он не ответит – балл присуждается преподавателям. 1 раз в ходе игры знатоки могут взять помощь зала. Если у команды имеется досрочный ответ, в том случае, если он правильный, сохраняется дополнительная минута.

Итак, мы начинаем! (Звучит гонг)

**Ведущий 1**.А теперь мы представим вам экспертов нашей игры, которые будут оценивать ответы игроков. Им предстоит нелегкая задача: выбрать лучшего игрока и команду!

**Ведущий 2.**В жюри – наши независимые эксперты-коллеги:

1.Ерин Вячеслав Васильевич-директор колледжа;

2.Саламахина Ирина Васильевна - Председатель контрольно – счетной палаты Андроповского муниципального района Ставропольского края;

3.Чолахсавова Элина Сергеевна – заместитель директора колледжа «Интеграл» по экономическим вопросам;

4. Пчелова Ирина Анатольевна – заместитель директора колледжа «Интеграл» по воспитательной работе;

5. Рева Алина – выпускница колледжа, специалист Курсавского Центра молодежных проектов.

Экспертам выдана ведомость, в которой будут зафиксированы баллы за ответы, денежный выигрыш каждой команды и подведены итоги игры.

Уважаемые капитаны, какой настрой у ваших игроков?

Несмотря на то, что сегодня собрались участники из разных групп, я уверена, что вам не составит особого труда ответить даже на самые замысловатые вопросы ваших соперников – преподавателей.

**Хочу напомнить правила игры.**

* На каждом игровом столе -12 секторов.
* Номер сектора указывает на номер вопроса. Счёт игры идёт до 6 очков.
* Время обсуждения вопроса -1 минута.
* В случае неверного ответа участников продолжает игру другая команда.
* В случае досрочного ответа, время идет в копилку команды и они смогут его использовать при обсуждении другого вопроса.
* В ходе игры предполагается сектор ЗЕРО, который состоит из четырех вопросов и на них отвечает один из знатоков. В это время команда покидает стол.
* Сектор «черный ящик» предполагает угадывание предмета, который находится в ящике.
* Подсказывать знатокам ЗАПРЕЩЕНО!
* Если я услышу подсказку, очко присуждается команде преподавателей.
* Один раз каждая из команд может воспользоваться музыкальной паузой.
* Капитан выбирает того игрока, который будет отвечать.
* Все вопросы и ответы появляются перед игроками на интерактивной доске

Пожелаем друг другу удачи! Уважаемые зрители! От вашего настроения и поддержки зависит успех сегодняшней встречи. Вам нужно выразить свою поддержку командам с помощью бурных и подбадривающих аплодисментов!

Итак, поехали.

У нас выпал Х сектор. Внимание - на экран.

*Зачитывается первый вопрос.*

*Звучит гонг и включается время на обсуждение.*

*Звучит гонг, оповещающий команду, о том, что время обсуждения закончилось. Команда дает свой ответ.*

**Ведущий:** внимание правильный ответ, звучит гонг.

*После ответа команды на экране появляется правильный ответ.*

Дальше выбор делает следующая команда, и зачитываются вопросы из списка ведущего.

**Ведущий 2**. Пока эксперты работают усердно, давайте проведем конкурс со зрителями. Вопросы зрителям:

1. Как называются иностранные деньги? (валюта)
2. Как называется количество денег, которое надо платить за товар? (цена)
3. Как называется ввоз товаров в страну? (импорт)
4. Как называются «доходы» и «расходы» семьи? (бюджет)
5. Что такое бартер? (обмен)
6. Место, где дают деньги в долг, хранят и выплачивают? (банк)
7. Место, где продают товар по строго фиксированным ценам? (магазин)
8. Какие часы показывают точное время только два раза в сутки? (те, которые остановились)
9. Что легче: килограмм ваты или килограмм железа? (одинаково)
10. В каком месяце болтливая Машенька говорит меньше всего? (в феврале, он самый короткий)
11. У человека — одно, у вороны — два, у медведя — ни одного. Что это? (буква «о»)

**Ведущий 2.** Слово экспертам

**Ведущий 2.** На сцену приглашаются все участники команд.

Итоговый счет игры …….

Поздравляем победителя! Лучший игрок -

**Ведущий 1.** Спасибо командам! Спасибо зрителям! До новых встреч!

Приложение 3

Оценочная ведомость игры

«Что? Почему? Каким образом?»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № раунда | Команда «…………….» против преподавателей | | Команда «…………….» против преподавателей | |
| Команда (очки) | Преподаватели  (очки) | Команда (очки) | Преподаватели  (очки) |
| Раунд 1 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 2 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 3 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 4 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 5 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 6 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 7 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 8 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 9 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 10 |  |  |  |  |
| **Счет игры:** |  |  |  |  |
| Раунд 11 |  |  |  |  |
| **ИТОГ ИГРЫ:** |  |  |  |  |

Команда – победитель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Лучший игрок: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Приложение 4

Задания для игроков

Черный ящик (стоимость задания – 10 000 руб.)

1. Вопрос: в последние годы объем продаж наручных часов, как сообщили лидеры в этой области швейцарцы, уменьшился на 25%. По их мнению, всему виной именно он.  
Что в черном ящике? Ответ: сотовый телефон.

2.**Вопрос:** Это неразрывно связано с морем. Это являлось компонентом панциря воинов в Древней Греции. В Древнем Китае это служило деньгами. Что это? Ответ: соль, которой, например, пропитывали холщовый панцирь древнегреческого воина)

Блиц – опрос

Задание 1. (стоимость задания – 5000 руб.)

1.Кто согласно пословице платит дважды? Ответ: скупой.

2.Что рождает спрос? Ответ: предложение.  
3.“Кока-кола” по отношению к “Пепси-кола” - это…. Кто? Ответ: конкурент.

4. Их делают из разного материала, у одних людей их много, а у других - мало, в разных странах их называют по-разному. Что это такое? Ответ: деньги.

Задание 2. (стоимость задания – 5000 руб.)

1.Какую страну называют “банкиром” всего мира? Ответ: Швейцария

2.Способ получить скидку – это... Что? Ответ: Торг

3.Кто считает миллионы тысячами? Ответ: Миллиардер

4. Чем должен обладать денежный знак? Ответ: достоинством.

Задание 3. (стоимость задания – 5000 руб.)

1.Что нужно знать для того, чтобы купить товар? Ответ: Цену

2.Кирпичик золота – это... Что? Ответ: Слиток

3.Это можно купить и затем продать с прибылью. Если у вас их будет много, вы сможете стать владельцем предприятия. Что это? Ответ: Акция

4. Самая популярная книга современности по экономике. Что это?  Ответ: Капитал

Задание 4. (стоимость задания – 5000 руб.)

1. На что обычно откладывают деньги предусмотрительные граждане? Ответ: на чёрный день.

2. Как говорят о больших деньгах? Ответ: куры не клюют.

3. За что, по уверению пословицы, денег не берут? Ответ: за спрос.

4. ООО «Лидер» зарегистрировало товарный знак на спортивные костюмы «Я - лучше всех» в государственном патентном ведомстве РФ. По какой статье баланса нужно отразить такое имущество? Ответ: нематериальные активы.

Сложные вопросы

Вопрос 1. (стоимость задания – 10 000 руб.)

Позавчера моему другу было 15 лет, а в следующем году он станет совершеннолетним, ему исполнится 18 лет.   
Внимание, вопрос: когда у моего друга день рождения? Время!

Ответ: день рождения моего друга - 31 декабря, когда ему исполнилось 16 лет. Тогда сегодня - 1 января,   
вчера (31 декабря) другу исполнилось 16 лет, а позавчера (30 декабря) ему было еще 15 лет, в нынешнем году ему исполнится 17 лет, а в следующем году - 18 лет.

Вопрос 2. (стоимость задания – 20 000 руб.)

Налог на бездетность  существовал в Советском Союзе  как «Налог на холостяков, одиноких и малосемейных граждан» с ноября 1941года. В соответствие с которым бездетные мужчины от 18 до 50 лет и бездетные замужние женщины от 18 до 45 лет должны были отчислять 6% от своей зарплаты государству. Этот налог просуществовал около 50 лет.

Внимание, вопрос: какие цели преследовались при введении этого налога? Время!

Ответ:

- пополнение доходной части бюджета государства;

- стимулирование роста численности населения;

- стимулирование усыновления детей – сирот, т.к. это военные и послевоенные годы;

- средства от налога направлялись на содержание детских домов.

Вопрос 3. (стоимость задания – 10 000 руб.)

60-70 гг. н. э. в Риме правил император Веспасиан. Как свиде­тельствуют старинные источники, это был видный государственный деятель. Так, заботясь о пополнении казны, император придумал новый сбор, а именно — налог на римские отхо­жие места (то есть общественные туалеты). Его сын и наследник Тит стал упрекать от­ца в том, что тот добрался даже до нужни­ков. Однако «туалетные» деньги да­ли государственной казне существенную прибавку.

Внимание, вопрос: какие поговорки свидетельствуют об этой истории? Время!

Ответ: 1.деньги не пахнут; 2. цель оправдывает средства.

Вопрос 4. (стоимость задания – 5 000 руб.)

В 1698 года Пётр I установил налог на бороды. Для контроля был введен и специальный металлический жетон – бородовой знак, представлявший своего рода квитанцию об уплате денег за ношение бороды. Уже к концу этого же года, требование брить бороду было распространено на основные группы городского населения; была определена и штрафная сумма за неисполнение распоряжения.  По всей России роптали, ведь считалось, что бритье бороды – грех, а священники отказывали в благословении безбородому. В действиях Петра бояре усматривали покушение на сами устои русской жизни и упорствовали в бритье бород.

Внимание, вопрос: почему Петром I был введен налог на бороды? Время!  
Ответ: Чтобы привить своим подданным моду, принятую в других европейских странах.

Вопрос 5. (стоимость задания – 20 000 руб.)

Русь славилась своими купцами, которые торговали самыми разнообразными товарами. Слово купца было крепче и надежнее любого векселя. Изредка среди них попадались нечестные, отношение к которым было нетерпимым и которых изгоняли из купеческой гильдии.

Внимание, вопрос: как на Руси называли купцов, изгнанных из гильдии за систематические обманы и обвесы покупателей? Время!

Ответ:  Разгильдяи

Вопрос 6. (стоимость задания – 5 000 руб.)

В каждой организации есть сотрудник, который вынужден в свой рабочий день писать только о том, что он кому-то верит, и что он кому-то должен. Внимание, вопрос: назовите профессию человека. Время!

Ответ: Бухгалтер («дебет» – я верю, «кредит» – я должен)

Вопрос 7. (стоимость задания – 5 000 руб.)

Мы знаем его как известного английского экономиста. Такая же фамилия была у капитана «Титаника». Внимание, вопрос: Назовите эту фамилию.  Время!

Ответ: Смит

Вопрос 8. (стоимость задания – 20 000 руб.)

Она - единственная, индивидуальная и притом у каждого своя. Она не изменчива, внимательна, лояльна, но требовательна. В отличие от своих собратьев - недвусмысленна, конкретна, прекрасный товарищ и справедливый руководитель. Неизменный помощник бухгалтера на любом предприятии. Поможет вам практически в любом вопросе. Ее наличие обязательно. Внимание, вопрос: О чем идет речь? Время!

Ответ: учетная политика предприятия.

Вопрос 9. (стоимость задания – 30 000 руб.)

40 курьеров вошли в автобус. Пятая часть курьеров прокомпостировали талоны, а остальная заявила, что у них проездной. На самом деле проездной был только у семи курьеров. Внимание, вопрос: Сколько курьеров проехали зайцами и куда бухгалтерия транспортного предприятия отнесет расходы на штрафы, если их поймает контролер? Время!

Ответ: 25 курьеров и штрафы бухгалтер отнесет на прочие доходы и расходы счет 91.

Вопрос 10. (стоимость задания – 30 000 руб.)

Красивыми в Древнем Египте считались жирные волосы, поэтому египтяне обильно смазывали их жиром. В дни похорон принято было посыпать голову пеплом. Однажды во время похорон пошел дождь, и в этот момент, как гласит предание, произошло событие, которое сыграло значительную роль в жизни человечества. В результате этого происшествия было совершено изобретение, которое является очень важным для нас и сейчас.

Внимание, вопрос: Что же произошло? Что было изобретено? Время!

Ответ: Головы египтян покрылись пеной. Так возникло мыло.

Вопрос 11. (стоимость задания – 10 000 руб.)

Она без него не бывает, ему её не хватает, она его бережет.

Внимание, вопрос: О какой паре идет речь? Время!

Ответ: Рубль и копейка "Копейка рубль бережет"

Вопрос 12. (стоимость задания – 30 000 руб.)

Сумма всех остатков третьего порядка равна остатку второго, сумма всех остатков второго равна первому. Внимание, вопрос: О чем идет речь и как их называют? Время!

Ответ: о счетах бухгалтерского учета: счета 3 порядка - аналитические счета, счета 2 порядка - субсчета, счета 1 порядка - синтетические счета)

Вопрос 13. (стоимость задания – 20 000 руб.)

За каждым счетом стоят определенные физические или юридические лица: за счетом 70 – рабочие и служащие, за счетом 60 – поставщики и подрядчики, за счетом 50 – кассир.

Внимание, вопрос: укажите лицо, которое стоит за счетом 10? Время! Ответ: за счетом 10 стоит материально-ответственное лицо (например, кладовщик).

Вопрос 14. (стоимость задания – 5 000 руб.)

Кот Матроскин из мультфильма «Каникулы в Простоквашино» скопил деньги и взял у колхоза в аренду корову. Внимание, вопрос: по какой статье баланса отразили бы Кот Матроскин взятую в аренду корову, если бы вел бухгалтерский учет? Время!

Ответ: На балансовом счете 001 «Арендованные основные средства»).

Вопрос 15. (стоимость задания – 5 000 руб.)

Внимание, вопрос: что представляет собой вес брутто без нетто? Время! Ответ: тару.

Вопрос 16. (стоимость задания – 5 000 руб.)

Внимание, вопрос: о каком продукте экономисты говорят: «Это умение продать одну картофелину по цене килограмма»? Время!  
Ответ: картофельные чипсы.

Вопрос 17. (стоимость задания – 5 000 руб.)

Звучит мелодия песни «Я куплю тебе дом…»

Внимание, вопрос: о каком виде долгосрочных инвестиций поется в этой песне? Время!

Ответ: приобретение основных средств.

Вопрос 18. (стоимость задания – 20 000 руб.)

В древней Греции большое внимание уделялось приготовлению вкусной и питательной пищи, поэтому древние повара старались изобрести какие-либо ингредиенты, которые любое блюдо сделали бы восхитительным. Известный древнегреческий философ Сократ на это ответил так: «Я знаю единственную приправу, которая способна даже несъедобное блюдо сделать съедобным».  
Внимание, вопрос: какую приправу имел в виду Сократ? Время!

Ответ: голод. Когда человек голоден, он способен проглотить, что угодно.

Приложение 5

Вопросы для игры со зрителями

1. Как называются иностранные деньги? (валюта)
2. Как называется количество денег, которое надо платить за товар? (цена)
3. Как называется ввоз товаров в страну? (импорт)
4. Как называются «доходы» и «расходы» семьи? (бюджет)
5. Что такое бартер? (обмен)
6. Место, где дают деньги в долг, хранят и выплачивают? (банк)
7. Место, где продают товар по строго фиксированным ценам? (магазин)
8. Какие часы показывают точное время только два раза в сутки? (те, которые остановились)
9. Что легче: килограмм ваты или килограмм железа? (одинаково)
10. В каком месяце болтливая Машенька говорит меньше всего? (в феврале, он самый короткий)
11. У человека — одно, у вороны — два, у медведя — ни одного. Что это? (буква «о»)