

## ?'k?'r?' savo ?mon?'



### Id?ja

Šio žaidimo esmė ta, kad vaikai gali būti labai k?rybingi ir patys kurti k? nors be joki? taisykli?.

Vaikai turi stengtis kuo grei?iau uždirbti daug pinig?. Tam vaikai ?steigia savo "?mon?" ? 2x grup? iš 4 2x grup? iš 5

- Jie turi sukurti "produkt?" (pagaminti / sukurti kelet? j? ir pasipraktikuoti gerai juos parduoti, reklamuoti funkcijas)
- Tada yra "turgus", kuriame vadovai yra klientai (kuo daugiau vadov? žaidžia kartu)
- Tada lyderiai gali der?tis, kiek jo nori ir už koki? kain?, teikti naujus gamybos užsakymus ir t. t. / gali parduoti nauj? jo versij? ir pan.
- Yra ?vyki? korteli?: pavyzdžiui, infliacija (vaikai gauna tik mažiau pinig?), "alg? diena" vaikai gauna pinig? ir pan.
- ?mon?s bosas (vadovas) visada vaikšto po ?mones ir tikrina j? darb?, duoda patarim?, motyvuoja savo darbuotojus.  
Kas 15 minu?i? jis surenka atlyginimus savo darbuotojams. (20 psl.)

Laimi ta grup?, kuri uždirbo daugiausiai pinig? ?