

## Õppemäng „Leiutiste turg“ 4.-6. klassile

### Ettevõtlusmäng toote ideest müügin

Nagu üksikisikute, nii seisavad ka firmade ees pidevalt valikud. Kõigepealt peavad nad valima, mida toota, püüdes kohandada oma tooteid tarbijate eelistustega. Seejärel peavad nad otsustama, kuidas oma toodet valmistada. Siia hulka kuulub otsustamine, milliseid ressursse selles protsessis kasutada. Need ressursid maksavad raha, seetõttu peavad firmad oma otsuseid hoolikalt tegema, et kasumit teenida. Kui firma kulud on liiga kõrged või tulud liiga madalad, siis ei ole firma edukas.

Teema: ettevõtlus, äriidee leidmine ja prototüübi loomine, tootmisressursid ja tootmiskulud, müügihinna kujunemine ja müük, ettevõtte kasum või kahjum.

Eesmärgid:

Õpilased

- 1) mõistavad, et kui tootjad ostavad ressursse, tekivad neil tootmiskulud;
- 2) defineerivad ja arvutavad kogukulud, kogutulud ja kasumi või kahjumi;
- 3) arendavad käelisi oskusi, ettevõtluspädevust, matemaatikapädevust ja esinemisoskust.

### Mängu kirjeldus

Mängus saavad osaleda korraga 20-40 õpilast. Väikestes rühmades töötades jälgendavad õpilased ettevõtteid, mis loovad ja toodavad uusi tooteid. Rühm peab ühiselt ja eelarvet arvestades otsustama, milliseid ressursse osta. Nad meisterdavad toote prototüübi ja arvutavad oma tootmiskulud, siis esitlevad oma tooteid klassile ning näevad, kui palju ühikuid nad suudavad müüa. Seejärel arvutavad nad oma firma kasumi või kahjumi ja võrdlevad oma tulemusi klassis teistega.

### Koolituse läbiviijad ja hind

„Leiutiste turu“ simulatsiooni viivad läbi kaks JA spetsialisti. Üks simulatsioon koos kokkuvõtte ja analüüsiga kestab sõltuvalt rühmade arvust kuni 2 tundi.

Simulatsiooni läbiviimise hind teie ruumides on 450 eurot. Hinnale lisanduvad transpordikulud.

**Lisainfo:** Merike Elmik, JA Eesti koolitusjuht, 621 0998, junior@ja.ee.