

**Министерство образования Республики Беларусь
БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ**

Ю.В. Семашко

Деловые игры по дисциплине «Микроэкономика»

Пособие для студентов
специальности «Менеджмент»

Учебное электронное издание

Минск ◊ БНТУ ◊ 2008

Рецензент

Е.В. Щемелева, канд. экономических наук, доцент

Пособие содержит описание трех деловых игр, построенных на теоретическом материале курса «Микроэкономика» и смежных дисциплин. Игры не закреплены за определенными темами курса, поскольку большинство из них по своему теоретическому содержанию имеют междисциплинарный характер. Большинство игр может быть использовано при изучении различных экономических дисциплин, поскольку жестко с курсом «Микроэкономика» они не связаны. Деловые игры, рассматриваемые в пособии, представляют собой новую форму обучения, используя которую студенты могут смоделировать изучаемую экономическую ситуацию, совместив теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Белорусский национальный технический университет
пр-т Независимости, 65, г. Минск, Республика Беларусь
Тел.(017) 231-71-25
Регистрационный № _____

© БНТУ, 2007

© Семашко Ю.В., 2007

Содержание

I. ДЕЛОВАЯ ИГРА 1 ТЕОРИЯ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОГО

ВЫБОРА.....4

II. ДЕЛОВАЯ ИГРА 2 ЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕПОЧКА9

III. ДЕЛОВАЯ ИГРА 3 ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ПАЗЛ.....14

I. ДЕЛОВАЯ ИГРА 1

ТЕОРИЯ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОГО ВЫБОРА

Цели игры:

1. Усвоить понятия: полезность, функция полезности, предельная полезность, таблица Менгера, бюджет потребителя, равновесие потребителя, ликвидность, бартер и др.
2. Понять способ представления функции полезности в виде таблицы Менгера.
3. Научиться определять оптимальный (равновесный) набор продуктов при заданной функции полезности и заданном бюджете потребителя в частном случае, когда функция полезности представлена в виде таблицы Менгера.
4. Приобрести элементарные навыки активного поиска торгового партнера, обсуждения условий сделки, бартерного обмена и т. д.

Понятия:

- **Полезность (U)** - это целевая функция действий потребителя, находящегося в процессе выбора, количественное значение которой, он стремится максимизировать. Это свойство благ удовлетворять потребность потребителя.
- **Функция полезности** — это соотношение между объемами потребляемых благ и уровнем полезности, достигаемой при этом потребителем: $[U = f(X_1, X_2, \dots, X_n)]$
- **Предельная полезность** i -й единицы продукта (MU_i) — это полезность, получаемая от потребления каждой дополнительной единицы данного блага.
- **Бюджет потребителя** дает информацию о том, какое количество денег доступно для расходования в данный период времени (неделя, месяц и т.д.). Это количество есть доход человека. Как много можно купить на этот доход зависит от цен на товары и услуги, которые он хочет приобрести.
- **Равновесие потребителя** соответствует такой комбинации товаров, которая максимизирует полезность при данном бюджетном ограничении. Т.е. потребитель получает такой набор товаров, который нет смысла менять на другой.
- **Ликвидность** — способность товара быстро обмениваться на другие товары в соответствии со сложившимися рыночными ценами. Деньги — товар с наивысшей ликвидностью.

- **Бартер** — обмен товарами, которые не являются деньгами.

Теория:

Таблица Менгера — специфическая форма записи функции полезности. Она применяется, когда продукты дискретны (яблоки, конфеты), а предельная полезность одного продукта не зависит от объема потребления других продуктов.

Например, если дополнительная полезность, доставленная потреблением дополнительного куска мяса, не зависит от того, сколько при этом потребляется чая, то в этом случае функцию полезности можно записать в виде таблицы Менгера. Для набора из двух продуктов X и Y таблица Менгера имеет вид:

Таблица 1.1.

| X | Y |
|----------|----------|
| MU_1^x | MU_1^y |
| MU_2^x | MU_2^y |
| | |
| MU_m^x | MU_n^y |

Полезность набора, состоящего из m единиц продукта X и из n единиц продукта Y равна сумме первых m элементов первого столбца, сложенной с суммой первых n элементов второго столбца:

$$U_{\max} = (MU_1^x + \dots + MU_m^x) + (MU_1^y \dots + MU_n^y).$$

Пример: Бюджет студента составляет 10 рублей. Набор студента состоит из обучающих программ по дисциплинам: микроэкономика, макроэкономика, математика и английский язык. Обучающие программы по микроэкономике и макроэкономике стоят по 3 рубля, а программы по математике и английскому языку — по 2. Предельные полезности этих продуктов указаны в таблице Менгера (табл.1.2).

Найдем равновесный набор. Это набор, который включает в себя блага, приносящие максимальную полезность при существующем бюджетном ограничении. Из четырех программ отношение предельной полезности первой единицы продукта к цене больше у программы по английскому языку ($11/2 > 9/2, 5/3$ и $7/3$). Поэтому в равновесный набор надо включить программу по английскому языку.

Пусть, студент прошел первую часть программы по английскому языку. Продолжая определять равновесный набор, перейдем к выводу, что отношение предельной полезности программы по математике к цене превосходит отношение предельных полезностей к цене для всех остальных программ ($9/2 >$

7/2, 5/3 и 7/3). Необходимо помнить, что при определении равновесных наборов, сравниваются полезности самых первых единиц благ (эти продукты еще не потребляли, поэтому мы рассматриваем предельную полезность их первых единиц как самых максимальных).

Таблица 1.2.

| | программа по микроэкономике | программа по макроэкономике | программа по математике | программа по английскому языку |
|-------------|-----------------------------|-----------------------------|-------------------------|--------------------------------|
| MU_1 | 7 | 5 | 9 | 11 |
| MU_2 | 6 | 4 | 9 | 7 |
| MU_3 | 5 | 3 | 8 | 3 |
| MU_4 | 4 | 2 | 7 | 2 |
| Цена | 3 | 3 | 2 | 2 |

Пусть студент прошел программу по математике. Однако наибольшее отношение предельной полезности к цене по-прежнему будет у программы по математике (9/2 против 5/3, 7/3 и 7/2). Продолжая анализировать таблицу, получим равновесный набор, состоящий из трех учебников по математике и двух учебников по английскому языку. Формально он записывается так: (0; 0; 3; 2). Максимальная полезность равна $11 + 9 + 9 + 8 + 7 = 44$. Любой другой набор стоимостью 10 рублей даст меньшую полезность (проверьте!).

Правила игры:

1. Имеются четыре продукта: яблоки (кг), груши (кг), морковь (кг) и грейпфруты (кг). Каждый из фруктов изображается карточкой:

- * яблоки — красной;
- * груши — зеленой;
- * морковь — оранжевой;
- * грейпфрут — желтой.

2. Цена яблок, груш и моркови —1 рубль, грейпфрутов —2 рубля (грейпфрут произрастает за рубежом, поэтому он дороже).

3. Каждый студент выращивает (или покупает оптом) фрукты одного вида и продает (обменивает) их на рынке. Каждый продавец выходит на рынок, располагая продуктами стоимостью 4 рубля (бюджет потребителя):

* у продавца яблок — 3 кг яблок и 1 рубль;

* у продавца груш — 3 кг груш и 1 рубль;

* у продавца моркови — 3 кг моркови и 1 рубль;

* у продавца грейпфрутов — 1 кг грейпфрутов и 2 рубля;

4. Студентам выдаются соответствующие наборы (фрукты плюс рубли). Роль рубля может выполнять любой денежный знак (например, 10 белорусских рублей).

5. Каждый продавец является и потребителем. Он получает свою таблицу Менгера. Используя ее, и учитывая заданный бюджет потребителя (4 руб.), студент должен определить равновесный набор продуктов и максимальную полезность, т. е. решить задачу, аналогичную задаче из раздела «Теория».

6. Конечная цель потребителя-продавца — получить равновесный набор в материальной форме (карточка плюс деньги) и предъявить его преподавателю. Необходимо особо подчеркнуть, что вместо любого фрукта студент может предъявить соответствующее его стоимости количество рублей. Таким образом, роль рубля в этой игре похожа на роль джокера в картах, который может «превратиться» в любую карту.

Пример: Равновесный набор продавца состоит из двух кг яблок и двух кг груш. Он получит максимум полезности, если предъявит преподавателю один из следующих наборов:

a) 2 кг яблок, 1 кг груш и 1 руб.;

b) 2 кг яблок и 2 руб.;

c) 2 кг груш и 2 руб.;

d) 1 кг яблок и 3 руб. и т.д.;

7. Для того чтобы «добыть» равновесный набор, студент вынужден меняться продуктами с другими студентами. Обычно успеха добиваются студенты, которые громко объявляют о том, какие продукты им нужны и какие продукты они предлагают для обмена. Понятно, что обменять фрукты на деньги сложнее, чем деньги на фрукты. Это связано с тем, что рубль обладает большей ликвидностью, а поэтому он ценнее яблок или груш.

8. В игре особо выделяется случай, когда студент предъявляет преподавателю 4 рубля. Этот студент — абсолютный победитель игры, потому что он добился сложной цели, — получил максимально возможный объем ликвидных средств. Для этого, несомненно, нужен предпринимательский талант (возможность рэкета мы исключаем). Мы даже «прощаем» этим студентам ошибки в определении равновесного набора.

9. Баллы присуждаются по следующим правилам:

- ❖ **десять баллов:** Предъявлены 4 рубля;
- ❖ **девять баллов:** Правильно определены равновесный набор и максимальная полезность, причем равновесный набор предъявлен преподавателю (если помимо фруктов сдаются деньги, то необходимо объяснить, какой фрукт «заменяет» каждый рубль);
- ❖ **восемь баллов:** Правильно определены равновесный набор и максимальная полезность, но студенту не удалось совершить нужный обмен;
- ❖ **семь баллов:** Правильно определены равновесный набор и максимальная полезность, но студенту не удалось совершить нужный обмен и сданный набор не является равновесным (продавец обладает экономическими знаниями, но ему не хватило предпринимательских способностей);
- ❖ **шесть баллов:** Равновесный набор определен неверно, предъявлен набор стоимостью 4 рубля (продавцу не хватает экономических знаний, и он не продемонстрировал предпринимательского таланта);
- ❖ **пять баллов:** Предъявлен набор стоимостью меньше 4 рублей (продавца обманули партнеры по сделке, или товар, попросту, украден).
- ❖ **четыре балла:** студент имеет представление об основных понятиях игры, но не представляет как осуществить нужный обмен;

10. Побеждает студент (студенты), получивший наибольшее количество баллов.

Подготовка игры:

1. Подготовить карточки четырех цветов и денежные знаки. Число карточек каждого цвета должно быть приблизительно равно числу студентов в группе. Число денежных знаков должно на 25% превосходить число студентов в группе.

2. Подготовить карточки с таблицами Менгера (по числу студентов группы). На каждой карточке надо указать, какие фрукты продает данный потребитель (табл.1.3).

3. Определить равновесный набор и максимальную полезность для каждой таблицы Менгера, учитывая заданные цены продуктов и ограничения бюджета (табл.1.4).

4. Подготовить таблицу для регистрации преподавателем результатов игры (табл.1.5).

Порядок проведения игры:

1. Повторить понятия и теоретические положения, необходимые для поведения игры.

2. Решить на доске задачу на определение равновесного набора (см. раздел «Теория»).

3. Объяснить студентам цели и правила игры.

4. Выдать каждому студенту:

а) карточку с таблицей Менгера, задающей индивидуальные потребительские предпочтения;

б) карточки, заменяющие в игре фрукты: для продавцов яблок, груш и моркови — три, для продавцов грейпфрутов — одну. Эти карточки должны соответствовать виду фруктов, указанному над таблицей Менгера;

с) денежные знаки: для продавцов яблок, груш и моркови — одну, для продавцов грейпфрутов — две.

6. Предоставить студентам 20-30 минут, за которые они должны успеть:

а) определить равновесный набор и соответствующие максимальные значения полезности;

б) обменять «ненужные» фрукты на «нужные» фрукты или деньги и получить равновесный (оптимальный) набор;

с) предъявить преподавателю равновесный набор и сообщить ему значение максимальной полезности; либо сдать 4 рубля; либо сообщить состав равновесного набора и сдать неравновесный набор. Одновременно сдать преподавателю карточки с таблицами Менгера.

7. Подвести итоги игры, используя табл.1.4. Выставить студентам баллы. Сообщить каждому студенту его равновесный набор и максимальную полезность, используя ту же таблицу. Проанализировать ошибки, допущенные при решении задачи равновесия потребителя и обмене продуктов. Объявить победителя (победителей) игры.

Таблица 1.3. Предпочтения участников игры

| 1. Яблоки (кг) | | | | 2. Яблоки (кг) | | | | 3 Яблоки (кг) | | | |
|--------------------|----|----|-----|--------------------|----|----|-----|--------------------|----|----|-----|
| Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. |
| 27 | 32 | 28 | 59 | 31 | 32 | 34 | 64 | 12 | 11 | 11 | 25 |
| 26 | 31 | 28 | 58 | 31 | 32 | 33 | 64 | 11 | 10 | 10 | 24 |
| 25 | 31 | 28 | 57 | 30 | 31 | 33 | 60 | 10 | 9 | 8 | 20 |
| 24 | 29 | 28 | 56 | 30 | 29 | 30 | 56 | 10 | 7 | 5 | 15 |
| 4. Груши (кг) | | | | 5. Груши (кг) | | | | 6. Груши (кг) | | | |
| Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. |
| 18 | 14 | 16 | 31 | 27 | 28 | 32 | 59 | 20 | 23 | 24 | 44 |
| 17 | 13 | 16 | 30 | 26 | 28 | 31 | 58 | 19 | 22 | 20 | 40 |
| 14 | 13 | 12 | 26 | 25 | 28 | 31 | 57 | 18 | 20 | 19 | 38 |
| 10 | 11 | 9 | 20 | 24 | 20 | 29 | 56 | 18 | 16 | 15 | 34 |
| 7. Морковь (кг) | | | | 8. Морковь (кг) | | | | 9. Морковь (кг) | | | |
| Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. |
| 24 | 23 | 20 | 44 | 18 | 16 | 14 | 31 | 14 | 12 | 12 | 25 |
| 20 | 22 | 19 | 40 | 17 | 16 | 13 | 30 | 13 | 10 | 12 | 22 |
| 19 | 20 | 18 | 38 | 14 | 12 | 13 | 26 | 6 | 9 | 10 | 21 |
| 15 | 16 | 18 | 34 | 10 | 9 | 11 | 20 | 6 | 8 | 8 | 15 |
| 10. Грейпфрут (кг) | | | | 11. Грейпфрут (кг) | | | | 12. Грейпфрут (кг) | | | |
| Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. | Я | Г | М | Гр. |
| 17 | 16 | 17 | 30 | 16 | 16 | 17 | 30 | 14 | 16 | 17 | 30 |
| 16 | 14 | 15 | 28 | 14 | 15 | 14 | 30 | 14 | 16 | 14 | 30 |
| 12 | 13 | 15 | 26 | 13 | 14 | 14 | 28 | 13 | 15 | 12 | 29 |
| 11 | 12 | 14 | 26 | 12 | 13 | 12 | 28 | 13 | 12 | 10 | 25 |

Пример игры:

1. Исходные данные:

- студентов — 12;
- карточек «Яблоки», «Груши» и «Морковь» — по 9;
- карточек «Грейпфруты» — 3;
- рублей — 15.

2. В результате проведенных студентами расчетов и обменов получены следующие данные (табл. 1.5).

Примечания:

- в первом столбце таблицы указывается порядковый номер студента в соответствии с последовательностью предъявления преподавателю наборов продуктов;

- в третьем столбце указывается номер карточки с таблицей Менгера (номер варианта);

- в четвертом столбце записывается: сданный набор продуктов, если студент считает его оптимальным, либо, в противном случае, сокращение «неопт.»;

- в пятом столбце указывается полезность равновесного набора (по мнению студента). Студенты, полагающие, что сданный ими набор не оптимален, указывают максимальную полезность рассчитанного, но не «добытого» ими равновесного набора;

- в шестом столбце ставится знак «плюс» студентам, правильно определившим равновесный набор, независимо от того, «добыли» они его или нет. Студентам, не определившим равновесный набор, ставится знак «минус»;

Таблица 1.4. Равновесные наборы участников игры

| Вариант | Набор | | | | Полезность |
|---------|-------|---|---|-----|------------|
| | Я | Г | М | Гр. | |
| 1 | 0 | 4 | 0 | 0 | 123 |
| 2 | 0 | 1 | 3 | 0 | 132 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 2 | 49 |
| 4 | 2 | 0 | 2 | 0 | 67 |
| 5 | 0 | 0 | 4 | 0 | 123 |
| 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 91 |
| 7 | 1 | 1 | 0 | 1 | 91 |
| 8 | 2 | 2 | 0 | 0 | 67 |
| 9 | 2 | 0 | 0 | 1 | 52 |
| 10 | 2 | 1 | 1 | 0 | 66 |
| 11 | 1 | 2 | 1 | 0 | 64 |
| 12 | 0 | 3 | 1 | 0 | 64 |

Таблица 1.5. Результаты игры «Поведение потребителя»

| ФИО студентов | Вариант | Сдан набор | Полезность | Оптимальность | Балл |
|---------------|---------|------------|------------|---------------|------|
| | 1 | | | | |
| | 2 | | | | |
| | 3 | | | | |
| | 4 | | | | |
| | 5 | | | | |
| | 6 | | | | |
| | 7 | | | | |
| | 8 | | | | |
| | 9 | | | | |
| | 10 | | | | |
| | 11 | | | | |
| | 12 | | | | |

II. ДЕЛОВАЯ ИГРА 2

ЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕПОЧКА

Цели игры:

1. Усвоить понятия: равновесие потребителя, бюджет потребителя, кривые безразличия, кривые Энгеля, категории благ, «антиблаго», функция полезности, эластичность.
2. Научиться выстраивать логический ряд на основе имеющейся информации, тем самым, закрепляя знания, полученные во время лекционных занятий.
3. В процессе построения цепочки научиться определять причину и следствие анализируемого явления.
4. Уметь объяснить проводимые манипуляции с точки зрения экономической целесообразности.

Понятия:

❖ **Равновесие потребителя** соответствует такой комбинации товаров, которая максимизирует полезность при данном бюджетном ограничении. Т.е. потребитель получает такой набор товаров, который нет смысла менять на другой. Равновесие будет наблюдаться в точке касания бюджетной линии и кривой безразличия. Именно в этой точке совпадают углы наклона бюджетной линии и кривой безразличия. $[P_x/P_y = -(\Delta Q_y/\Delta Q_x) = MRS_{xy}]$.

❖ **Бюджет потребителя** дает информацию о том, какое количество денег доступно для расходования в данный период времени (неделя, месяц и т.д.). Это количество есть доход человека. Как много можно купить на этот доход зависит от цен на товары и услуги, которые он хочет приобрести.

❖ **Кривая безразличия** отображает совокупность наборов благ, между которыми потребитель не делает никакого различия, т.е. они приносят ему одинаковую полезность.

❖ **Функция полезности** – это соотношение между объемами потребляемых благ и уровнем полезности, достигаемой при этом потребителем: $U = f(X_1, X_2, \dots, X_n)$

❖ **Кривая Энгеля** - показывает соотношение между денежным доходом покупателя и количеством приобретенного товара X. Кривая Энгеля выводится из кривых «доход – потребление».

❖ **Категории благ.** Существуют три основных категории благ: нормальное благо, низшее и не зависящие от изменения дохода благо.

❖ **Экономические «антиблага»** таковы, что потребитель предпочел бы их иметь меньше, чем больше. Потребитель никогда не откажется от товара ради «антиблага».

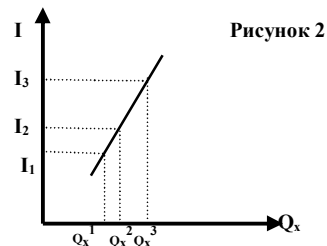
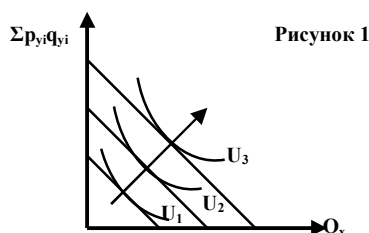
❖ **Эластичность спроса** показывает процентное изменение объема спроса на товар в ответ на однопроцентное изменение факторов, влияющих на спрос, как то: цена данного товара, доход потребителя и цены других товаров.

Правила игры:

1. Все студенты разбиваются на четыре равные группы.
2. Каждой группе раздаются карточки, из которых должна быть собрана цепочка. Для построения цепочки должны быть использованы все имеющиеся в наличии карточки.
3. При построении цепочки должно выполняться главное условие: каждое ее звено должно быть логически связано с предыдущим и последующим звеном. Другими словами, последующее звено должно плавно вытекать из предыдущего.
4. Конечная цель игры – за ограниченное количество времени собрать всю цепочку. Выигрывает та группа, которая уложилась в заданный норматив первой и не допустила при этом ни одной ошибки.

Пример:

Пусть вам были выданы следующие карточки: потребитель, функция полезности, кривая Энгеля, кривые безразличия, Энгель, доход, нормальное благо, полезность, желание, ограничение, благо, бюджетные линии, потребление. Кроме этого, две карточки включают в себя рисунок:



Из полученных карточек необходимо собрать логический ряд. Выглядеть он будет следующим образом:



5. Конечной победы удостоивается та группа, которая, помимо того, что правильно собрала логический ряд, смогла дать экономическое обоснование своим действиям.
6. Баллы присуждаются по следующим правилам:
 - ✓ **Десять:** правильно собрана логическая цепочка (за установленный лимит времени) и дано экономическое обоснование очередности выбранных карточек;
 - ✓ **Девять:** правильно собрана логическая цепочка (лимит времени нарушен, либо группа пришла к финишу не первой) и дано экономическое обоснование очередности выбранных карточек;
 - ✓ **Восемь:** правильно собрана логическая цепочка, но отсутствует экономическое обоснование очередности выбранных карточек;
 - ✓ **Семь:** цепочка собрана практически верно, но некоторые карточки лежат не на своих местах;
 - ✓ **Шесть:** цепочка собрана до половины, но с помощью преподавателя группа все-таки справляется с заданием;
 - ✓ **Пять:** В цепочке присутствует некоторое количество звеньев, и группа владеет теоретическими понятиями, необходимыми для выполнения задания;
 - ✓ **Четыре:** студенты владеют теоретическими понятиями, необходимыми для выполнения задания, но не могут логически увязать имеющийся материал;
7. В конце игры студенты в своей группе сами решают, какой вклад в создание логической цепочки внес каждый из них. Эту информацию они предоставляют преподавателю для того, чтобы он оценил каждого члена группы по его вкладу в общее дело.

Данная игра универсальна, т.е. может использоваться для любой темы курса. Она помогает оценить знания всех студентов в совокупности за короткий промежуток времени, ее можно дополнять новыми элементами, что позволит внести некоторое разнообразие в проводимое практическое занятие.

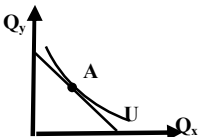
Подготовка игры:

- а) Подготовить комплект карточек для составления логического ряда. Число карточек может быть произвольным, но желательно, чтобы их было не менее 10 штук (табл.2.1);
- б) Подготовить для каждой группы свою индивидуальную цепочку, которая не должна быть похожей на цепочки других групп.

Порядок проведения игры:

1. Повторить понятия и теоретические положения, необходимые для поведения игры.
2. Привести на доске пример создания логической цепочки;
3. Объяснить студентам цели и правила игры.
4. Выдать каждой группе студентов набор карточек для создания логического ряда;
5. Предоставить студентам 20-25 минут, за которые они должны успеть:
 - а) сложить свою цепочку;
 - б) подготовить экономическое обоснование своего выбора;
6. Подвести итоги игры, используя табл.2.2. Выставить студентам баллы. Сообщить каждому студенту правильное расположение звеньев цепочки, используя ту же таблицу. Проанализировать ошибки, допущенные при сборе логического ряда. Объявить победителя (победителей) игры.

Таблица 2.1. Звенья цепочки

| Вариант 1 | | | | |
|---------------------|--|---|-------------|-------------------------|
| Потребитель | Совпадение желания и возможности потребителя |  | Полезность | Равновесие потребителя |
| Желание потребителя | Кривые безразличия | Максимальная полезность | Ограничение | Бюджетные линии |
| Функция полезности | Доход и цены | $MRS_{xy} = P_x/P_y$ | Благо | Возможность потребителя |

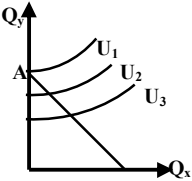
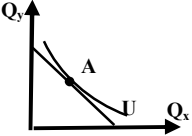
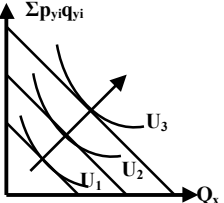
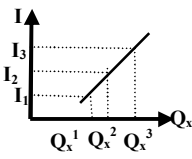
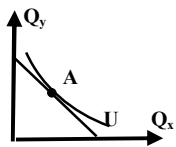
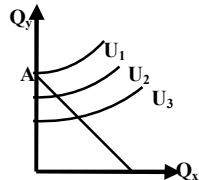
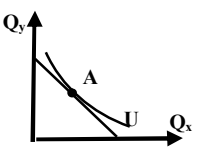
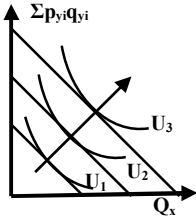
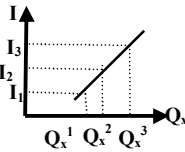
| Вариант 2 | | | | |
|--|---|---|-----------------------|-------------------------------------|
| Антиблаго | Исключение | Отказ от потребления | Точка насыщения | Угловое равновесие |
| Меньшее количество предпочитается большему | Принцип ненасыщаемости |  | $MRS_{xy} < P_x/P_y$ | Изменение предпочтений, дохода, цен |
| Цель потребителя |  | $MRS_{xy} = P_x/P_y$ | Внутреннее равновесие | Максимальная полезность |
| Вариант 3 | | | | |
| Цена | Спрос | Кривая спроса | Эластичность | Потребление |
| Микроэкономика | Доход | Эластичность спроса по доходу | Ограничение | Основная проблема |
| Бюджетная линия | Выручка | Редкость | Чувствительность | Категория товара |
| Вариант 4 | | | | |
| Потребитель | Кривые безразличия | Благо | Полезность | Желание |
| Функция полезности | Потребление |  | Кривые Энгеля | Бюджетные линии |
| Ограничение |  | Нормальное благо | Энгель | Доход |

Таблица 2.2. Итоги игры

| Вариант 1 | | | | |
|--|---|---|------------------------|--|
| Потребитель | Благо | Полезность | Функция полезности | Кривые безразличия |
| Желание потребителя | Ограничение | Доход и цены | Бюджетные линии | Возможность потребителя |
| Совпадение желания и возможности потребителя |  | $MRS_{xy} = P_x/P_y$ | Равновесие потребителя | Максимальная полезность |
| Вариант 2 | | | | |
| Точка насыщения | Антиблаго | Исключение | Принцип ненасыщаемости | Меньшее количество предпочитается большему |
| Отказ от потребления | Угловое равновесие |  | $MRS_{xy} < P_x/P_y$ | Изменение предпочтений, дохода, цен |
| Внутреннее равновесие | $MRS_{xy} = P_x/P_y$ |  | Цель потребителя | Максимальная полезность |
| Вариант 3 | | | | |
| Цена | Потребление | Кривая спроса | Спрос | Чувствительность |
| Эластичность | Выручка | Эластичность спроса по доходу | Категория товара | Доход |
| Бюджетная линия | Ограничение | Редкость | Основная проблема | Микроэкономика |

| Вариант 4 | | | | |
|---|-------------|-----------------|--|--------------------|
| Потребитель | Благо | Полезность | Функция полезности | Кривые безразличия |
| Желание | Ограничение | Бюджетные линии | Доход | Потребление |
|  | Энгель | Кривые Энгеля |  | Нормальное благо |

III. ДЕЛОВАЯ ИГРА 3

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ПАЗЛ

Цели игры:

1. Усвоить понятия: неценовые факторы спроса и предложения, влияние налоговых сборов на спрос и предложение, ценовой потолок, ценовой пол, рыночное равновесие;
2. Научиться рассчитывать равновесные объем выпуска и цены товаров;
3. Понять причины, лежащие в основе изменения спроса и предложения;
4. Понять, каким образом и какими способами государство может регулировать рынок.

Понятия:

- ✓ **Рынок находится в равновесии**, если цена товара такова, что количество товара, которое покупатели хотят и могут приобрести, точно совпадает с количеством товара, которое производители хотят и могут продать.
- ✓ **«Потолок» цены** – максимальные цены, которые могут быть назначены на законных основаниях.
- ✓ **Ценовой «пол»** - минимальные цены, которые могут быть назначены на законных основаниях.
- ✓ **Неценовые факторы** спроса и предложения – это факторы, которые приводят к сдвигу кривых спроса и предложения.

Правила игры:

1. Все студенты разбиваются на шесть равных групп.
2. Каждой группе раздается основная карта, которая включает в себя несколько частей одного целого экономического явления. Кроме этого, студенты получают конверт с карточками, которые будут использованы для составления пазла.
3. В конверте могут находиться как карточки, которые подходящие к основной карте, так и не принадлежащие ей. Задача групп заключается в том, чтобы определить необходимые для составления пазла карточки. Неподходящие для данного пазла карточки можно обменять на рынке пазлов, куда выходят представители всех групп в поисках нужных им карточек.
4. На рынке можно обменивать карточки. Условия обмена являются договорными. После сбора всех нужных карточек составляется общая карта-пазл. Конечная цель игры – за ограниченное количество времени собрать весь пазл. Выигрывает та группа, которая уложилась в заданный норматив первой и не допустила при этом ни одной ошибки.
5. Конечной победы удостоивается та группа, которая, помимо того, что правильно собрала логический ряд, смогла дать экономическое обоснование своим действиям.
6. Баллы присуждаются по следующим правилам:
 - ✓ **Десять:** правильно собран весь пазл (за установленный лимит времени) и дано экономическое обоснование очередности выбранных карточек;
 - ✓ **Девять:** правильно собран весь пазл (лимит времени нарушен, либо группа пришла к финишу не первой) и дано экономическое обоснование очередности выбранных карточек;
 - ✓ **Восемь:** правильно собран пазл, но отсутствует экономическое обоснование сделанного выбора;
 - ✓ **Семь:** пазл собран практически верно, но некоторые карточки не подходят;
 - ✓ **Шесть:** пазл собран до половины, но с помощью преподавателя группа все-таки справляется с заданием;
 - ✓ **Пять:** Хотя бы две карточки лежат на своих местах, и группа владеет теоретическими понятиями, необходимыми для выполнения задания;
 - ✓ **Четыре:** студенты владеют теоретическими понятиями, необходимыми для выполнения задания, но не могут логически увязать имеющийся материал;

7. В конце игры студенты в своей группе сами решают, какой вклад в создание пазла внес каждый из них. Эту информацию они предоставляют преподавателю для того, чтобы он оценил каждого члена группы по его вкладу в общее дело.

Данная игра универсальна, т.е. может использоваться для любой темы курса. Она помогает оценить знания всех студентов в совокупности за короткий промежуток времени, ее можно дополнять новыми элементами, что позволит внести некоторое разнообразие в проводимое практическое занятие.

Подготовка игры:

- a) Подготовить комплект карточек для составления пазла. Число карточек должно быть больше, чем необходимо, причем некоторые из них должны быть заведомо ложными (табл.3.1);
- b) Подготовить для каждой группы свою индивидуальную основную карту-пазл, которая не должна быть похожей на карты других групп (табл.3.3-3.8);

Порядок проведения игры:

1. Повторить понятия и теоретические положения, необходимые для поведения игры.
2. Привести на доске пример создания пазла;
3. Объяснить студентам цели и правила игры.
4. Выдать каждой группе студентов набор карточек для создания пазла;
5. Предоставить студентам 20-25 минут, за которые они должны успеть:
 - a) сложить свой пазл;
 - b) совершить обмен на рынке пазлов, если им это необходимо;
 - c) подготовить экономическое обоснование своего выбора;
6. Подвести итоги игры, используя табл.3.2. Выставить студентам баллы. Сообщить каждому студенту правильное расположение карточек, используя ту же таблицу. Проанализировать ошибки, допущенные при сборе пазлов. Объявить победителя (победителей) игры.

Таблица 3.1. Варианты ответов к пазлам

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| Рост цен на мандарины | Рост цен на соковыжималки | Падение цен на апельсины | Сокращение численности населения | Снижение издержек по перевозке апельсинов |
| Хороший урожай в странах, поставляющих апельсины | Рост доходов потребителей, учитывая, что апельсины нормальный товар | Мороз уничтожил часть апельсиновых рощ | Рост цен на апельсины | Начало летнего сезона |
| Скорое наступление нового года | 500 | Сокращение налоговых сборов для зарубежных поставщиков апельсинов | Широкая реклама апельсинового сока, как источника витамина С | Сокращение количества продавцов на рынке апельсинов |
| Повышение ставок налогообложения на поставки апельсинов | Известие о том, что потребление апельсинов может привести к возникновению аллергии | 50 | 100 | 500 |
| 1000 |  <p>Спрос на тостеры вырастет</p> |  <p>Спрос на тостеры упадет</p> | Налог должен был возрасти | Объем спроса на жилой фонд сократится |
| Налог должен был сократиться | 8000; 3 | 2; 9000 | Арендная плата сократится | Арендная плата возрастет |

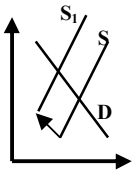
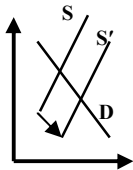
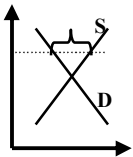
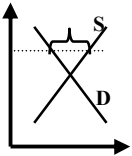
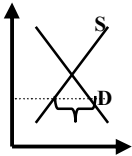
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <p>Внедрение новой технологии, позволяющей увеличить срок хранения апельсинов</p> | <p>40</p> | <p>Объем спроса на жилой фонд сократится</p> | <p>Объем спроса на жилой фонд возрастет</p> | <p>Объем спроса на жилой фонд возрастет</p> |
| <p>1500</p> | <p>Дефицит, равный 240</p> | <p>Излишек, равный 240</p> | <p>30</p> | <p>Дефицит, равный 120</p> |
| <p>Излишек, равный 120</p> |  |  |  <p>излишек = 3000</p> |  |
|  |  <p>дефицит = 3000</p> |  | | |

Таблица 3.2. Правильные ответы к пазлам

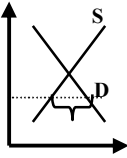
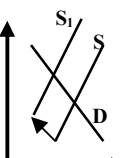
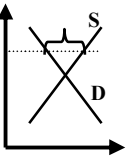
| Вариант 1 (неценовые факторы спроса) | Вариант 2 (неценовые факторы предложения) | Вариант 3 (ценовой «потолок») | Вариант 4 (ценовой «потолок») | Вариант 5 (ценовой «пол») | Вариант 6 (ценовой «пол») |
|---|--|---|--|---|--|
| Рост цен на мандарины | Хороший урожай в странах, поставляющих апельсины | 50 \$ | Налог должен был возрасти | 50 \$ | 3\$, 800 тостеров |
| Рост доходов потребителей, учитывая, что апельсины нормальный товар | Внедрение новой технологии, позволяющей увеличить срок хранения апельсинов | 500 штук | Арендная плата возрастет | 500 тонн | спрос на тостеры возрастет, правосторонний сдвиг кривой спроса |
| Скорое наступление нового года | Сокращение налоговых сборов для зарубежных поставщиков в апельсинов | дефицит, равный 240 штук | Объем спроса на жилой фонд сократится | излишек, равный 120 тонн | спрос на тостеры упадет, левосторонний сдвиг кривой спроса |
| Широкая реклама апельсинового сока | Снижение издержек по перевозке апельсинов |  |  |  | дефицит, равный 3000 тостеров |

Таблица 3.3. (вариант 3)

| | | |
|---------------------------------|--|---|
| <p>Равновесный объем</p> | | |
| <p>Равновесная цена</p> | <p>Кривая спроса на рюкзаки описывается следующим уравнением: $Q_d = 600 - 2p$. Кривая предложения описывается как $S_d = 300 + 4p$. Определите равновесные цену и объем рюкзаков. Предположите, что «потолок» цены рюкзака – 10\$. Что произойдет на рынке в этом случае? Продемонстрируйте это графически и арифметически.</p> | <p>Что произойдет на рынке при цене 10\$</p> |
| | <p>Графическая интерпретация</p> | |

Таблица 3.4. (вариант 1)

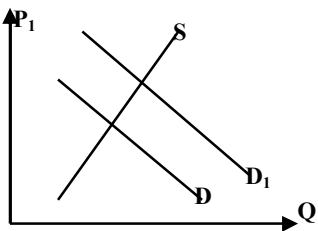
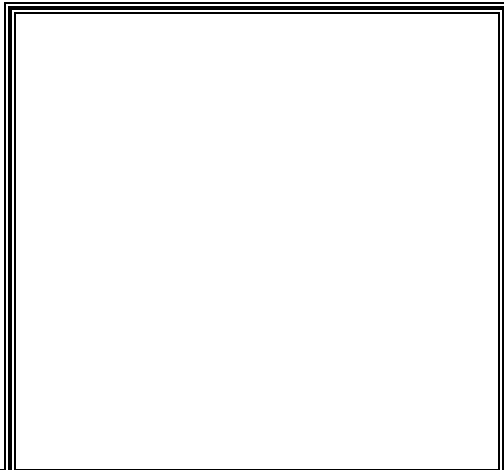
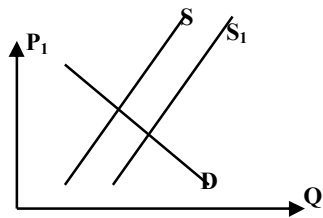
| | | |
|--|---|--|
| | | |
| | <p>Рынок апельсинов</p>  <p>Первоначально спрос на рынке апельсинов характеризовался кривой спроса D, затем спрос изменился. Новая кривая спроса – D₁. найдите факторы, которые повлияли на данное изменение спроса и объясните это влияние.</p> | |
| | | |

Таблица 3.5. (вариант 2)



Рынок апельсинов



Первоначально предложение на рынке апельсинов характеризовалось кривой S , затем предложение изменилось. Новая кривая предложения – S_1 , найдите факторы, которые повлияли на данное изменение и объясните это влияние.

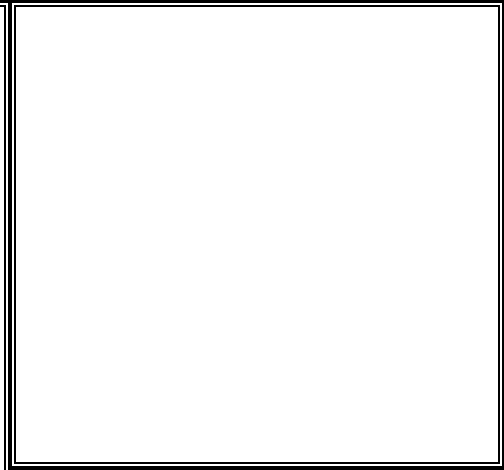


Таблица 3.6. (вариант 4)

| | | |
|--|--|---|
| | <p>Воздействие на арендуемый жилищный фонд</p> | |
| <p>Воздействие на месячную арендную плату</p> | <p>Изменение закона о налогах привело к уменьшению предложения сдаваемого в аренду жилищного фонда. Предскажите воздействие этого изменения на месячную арендную плату и объем спроса на арендуемый жилищный фонд (при прочих равных условиях).</p> | <p>Изобразите это воздействие графически</p> |
| | <p>Как должен измениться налог, чтобы произошли описанные события?</p> | |

Таблица 3.7. (вариант 5)

| | | |
|--|--|--|
| <p style="text-align: center;">Равновесная цена</p> | | |
| <p style="text-align: center;">Равновесный выпуск</p> | <p>Кривая спроса на пшеницу описывается следующим уравнением: $Q_d = 600 - 2p$. Кривая предложения описывается как: $S_d = 300 + 4p$. Определите равновесные цену и объем сельскохозяйственной продукции. Предположите, что государство (в целях поддержки производителей пшеницы) устанавливает ценовой «пол» на уровне 70\$ за тонну пшеницы. Что произойдет на рынке в этом случае? Продемонстрируйте это графически и арифметически.</p> | <p style="text-align: center;">Что произойдет на рынке при цене 70\$ за тонну</p> |
| | <p style="text-align: center;">Графическая интерпретация</p> | |

Таблица 3.8. (вариант б)

**Что произойдет со спросом на тостеры, если падает цена хлеба?
Интерпретировать графически.**

Равновесную цену тостеров и их равновесный объем.

| Цена за штуку | Объем спроса | Объем предложения |
|----------------------|---------------------|--------------------------|
| 1 | 10000 | 4000 |
| 2 | 9000 | 6000 |
| 3 | 8000 | 8000 |
| 4 | 7000 | 10000 |
| 5 | 6000 | 12000 |

Рынок тостеров. Определите:

**Что будет наблюдаться на рынке, если цену установить на уровне 2\$?
Интерпретировать графически и арифметически.**

Изобразите, как отразится на кривой спроса для тостеров изобретение новой печи для тостов, которая будет обеспечивать лучший способ поджаривания хлеба.