

Chłopska Szkoła Biznesu

symulacyjna gra ekonomiczna

Chłopska Szkoła Biznesu to symulacyjna gra ekonomiczna, opracowana i wydana przez Małopolski Instytut Kultury, która stanowi innowacyjne i atrakcyjne narzędzie do pracy z grupą od 12 do 30 osób powyżej 12. roku życia.

Rozgrywka jest prowadzona przez moderatora. Uczestnicy wcielają się w role XVIII-wiecznych przedsiębiorczych rzemieślników z Andrychowa – tkaczy, kowali i piekarzy – którzy produkują swoje towary i wyjeżdżają na wyprawy handlowe do widocznych na planszy (historycznej mapie Europy) miast, tym samym biorąc udział w symulacji rzeczywistych mechanizmów rynkowych. Inspiracją dla powstania Chłopskiej Szkoły Biznesu była niezwykła historia chłopów z Andrychowa w Małopolsce, którzy w XVIII wieku, jeszcze przed rewolucją przemysłową, zakładali spółki handlowe i działali na międzynarodową skalę: sprzedawali lniane płótna m.in. w Barcelonie, Amsterdamie, Stambule czy Moskwie.

Chłopska Szkoła Biznesu:

- świetnie integruje grupę,
- rozwija umiejętności w zakresie prowadzenia negocjacji, nawiązywania kontaktów handlowych oraz współpracy w grupie,
- uczy wyznaczania celów, planowania działań, oceniania ryzyka i myślenia strategicznego,
- zachęca uczestników do podejmowania nowych inicjatyw,
- rozwija kreatywność oraz samodzielność w działaniu,
- kształtuje postawę przedsiębiorczą,
- kreuje pozytywny wizerunek przedsiębiorcy,
- pozwala przetestować podejmowanie decyzji pod presją czasu i zachowywanie zimnej krwi w trudnych sytuacjach,
- mocno angażuje i wzbudza wiele emocji, rozbawia i zaciekawia,
- daje zastrzyk pozytywnej energii,
- umożliwia moderatorowi modyfikację rozgrywki i tworzenie jej nowych wariantów w zależności od celu spotkania.

Gra została objęta m.in. patronatem „Europejskiego Roku Kreatywności i Innowacji 2009” i doceniona w konkursie „Krajowi Liderzy Innowacji i Rozwoju – 2010”. W 2014 roku została laureatką krajowego etapu konkursu „Europejskie Nagrody Promocji Przedsiębiorczości” organizowanego przez Komisję Europejską oraz otrzymała wyróżnienie od Ministra Gospodarki RP.

Wszystkie posiadane przez grę rekomendacje i dyplomy można obejrzeć na naszej stronie internetowej.

Liczba graczy: 12–30

Wiek graczy: od 12 roku życia

Wersja językowa: polska

Wydawca:

Małopolski Instytut Kultury
w Krakowie
ul. 28 lipca 1943 17c
30-233 Kraków
www.mik.krakow.pl
instytut@mik.krakow.pl
tel.: 12 422 18 84

Kontakt:

Anna Sarlej
www.csb.mik.krakow.pl
csb@mik.krakow.pl
kom.: 509 559 048

