

Помогите своим детям взять  
хороший финансовый старт...



...совмещая повышение их финансового  
интеллекта с развлечением для всей семьи!



**Игра создана для того, чтобы помочь вам повысить финансовый интеллект своего ребенка.**

### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Финансовая грамотность начинается с понимания отношений между отчетом о доходах и балансовым отчетом. Поэтому прежде, чем принимать какие-то финансовые решения в реальной жизни, обязательно пройдите серьезный курс обучения и найдите компетентных консультантов.

### **ВНИМАНИЕ!**

Игра не предназначена для детей младше 3 лет ввиду наличия мелких деталей.

© 1999—2004 CASHFLOW® Technologies, Inc.  
Игры серии CASHFLOW® защищены патентами США 5826878, 6032957, 6106300. CASHFLOW® и CASHFLOW for KIDS® являются зарегистрированными товарными знаками компании CASHFLOW® Technologies, Inc.  
© ООО «Полурри», 2007

## **Цели игры**

1. Сформировать у детей четкое представление о деньгах.
2. Развить у них практические навыки управления личным денежным потоком.
3. Вызвать у детей интерес к теме денег и вдохновить их на дальнейшее самостоятельное изучение данного предмета.
4. Превратить процесс усвоения информации в увлекательное занятие.
5. Помочь взрослым (родителям или учителям) определить наиболее приемлемый для ребенка метод обучения.
6. Способствовать сближению родителей и детей в процессе совместной игры.

## **Образовательные принципы игры**

Учебные дисциплины лучше всего усваиваются в раннем возрасте.

Отношение к финансам в семье оказывает чрезвычайно сильное влияние на представление ребенка о деньгах.

Повторение повышает эффективность учебного процесса.

Самый результативный метод обучения — это игра, поскольку она предполагает непосредственное участие детей и самостоятельное выполнение ими определенных действий.

## **Конкретные вопросы о деньгах, на которые отвечает эта игра**

В чем заключается разница между активами и пассивами?

В чем заключается разница между отчетом о доходах и балансовым отчетом?

В чем заключается разница между тремя видами дохода: заработанным, пассивным и портфельным?

Как превратить заработанный доход в пассивный и портфельный?

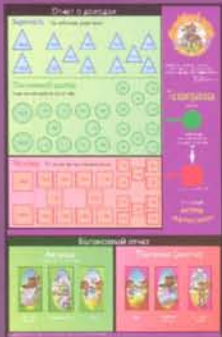
В чем заключается разница между необходимыми и необязательными расходами?

## **Почему была создана эта игра**

Игра «Денежный поток для детей» была создана для того, чтобы помочь ребятам в изучении таких сложных и скучных предметов, как финансы, инвестирование и бухгалтерский учет. Если процесс обучения увлекает детей, они с готовностью возвращаются к нему снова и снова. Поэтому мы рекомендуем родителям и учителям относиться к «Денежному потоку для детей» как к развлечению. Если ребята увидят, что вы получаете от этого удовольствие, у них возникнет желание играть как можно чаще. «Денежный поток для детей» поможет ребятам закрепить полученные знания. Превращая обучение в увлекательное занятие, вы вдохновляете детей на повторное обращение к этому процессу и способствуете более надежному усвоению материала. Запомните: чем чаще ваш ребенок играет в «Денежный поток для детей», тем выше его финансовый интеллект.



Игровая доска



Игровая карточка



Карточка актива

Карточка расхода



Карточка «Солнышко»



Значок «Ценные бумаги»

Значок «Недвижимость»

Значок «Бизнес»



Значок «Заем»

Значок «Кредитная карточка»

Значок «Ипотечный кредит»

Для детей  
от 6 лет

# КОМПЛЕКТАЦИЯ

## В комплект игры входят:

Игровая доска

6 индивидуальных игровых карточек

82 зеленые карточки активов — разместить на игровой доске

30 красных карточек расходов — разместить на игровой доске

36 желтых карточек «Солнышко» — разместить на игровой доске

46 зеленых значков «Ценные бумаги» (актив) — отдать банкиру

20 зеленых значков «Недвижимость» (актив) — отдать банкиру

24 зеленых значка «Бизнес» (актив) — отдать банкиру

8 красных значков «Заем» (пассив) — отдать банкиру

14 красных значков «Кредитная карточка» (пассив) — отдать банкиру

4 красных значка «Ипотечный кредит» (пассив) — отдать банкиру

6 игровых фишек (крысята)

60 подставок под значки активов и пассивов

2 игральные кости



Зеленые кружки (пассивный доход) —

\$10 (54 шт.), \$100 (54 шт.), \$1000 (12 шт.) — отдать банкиру

\$10

Синие треугольнички (зарплата) —

\$100 (12 шт.), \$1000 (12 шт.) — отдать банкиру



Красные квадратики (расходы) —

\$10 (54 шт.), \$100 (54 шт.), \$1000 (12 шт.) —

отдать банкиру



Наличные деньги —

\$10, \$20, \$50, \$100, \$500, \$1000 (по 40 купюр) —

отдать банкиру



«Колесо фортуны»



Правила игры (24 страницы)

6 орденов «Мастер денежного потока»





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите игровую доску на стол.
- Перетасуйте колоды карточек активов, расходов и «Солнышко». Положите их лицевой стороной вниз на соответствующие места на игровой доске.
- Раздайте каждому участнику по одной игровой карточке.
- Позвольте каждому игроку выбрать себе фишку (крысенка).
- Выберите одного из игроков банкиром и отдайте ему все наличные деньги, зеленые кружки (пассивный доход), синие треугольнички (зарплата), красные квадратики (расходы), значки активов и пассивов, ордена и пластмассовые подставки под значки.
- Банкир выдает каждому игроку по одному синему треугольничку достоинством \$1000, по семь красных квадратики достоинством \$100 и по \$3000 наличными.
- Каждый игрок должен бросить обе игральные кости. Первым делает ход тот, у кого выпало больше очков. Следующий ход делает игрок, который сидит слева от него.
- Прежде чем начинать игру, учитель или родители должны прочитать вслух введение.

## ВВЕДЕНИЕ

### **КРЫСИНЫЕ БЕГА**

*(для прочтения вслух учителем или родителями)*

Круглая дорожка на игровой доске называется дорожкой для крысиных бегов. В реальной жизни люди, которые живут на одну зарплату, часто сравнивают свою жизнь с крысиными бегами, поскольку для того, чтобы оплачивать постоянно растущие расходы, им приходится работать все больше и больше. В начале игры у всех участников единственным доходом является зарплата. Когда вы будете попадать на зеленые поля, у вас появится возможность покупать активы, которые станут приносить пассивный доход, то есть дополнительные деньги, которые вам не нужно зарабатывать. Пассивный доход означает, что ваши активы и деньги работают на вас.

### **КТО СТАНОВИТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ**

Чтобы стать победителем в игре «Денежный поток для детей», нужно, чтобы ваш пассивный доход (общая сумма денег, указанных на всех ваших зеленых кружках) был больше ваших расходов (общей суммы денег, указанных на всех ваших красных квадратиках). Победитель награждается орденом «Мастер денежного потока»!



# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

(для прочтения вслух родителями или учителем)

## С чем вы начнете игру

Перед началом игры банкир выдаст каждому из вас по одному синему треугольничку достоинством \$1000 (ваша первоначальная зарплата), по семь красных квадратиков достоинством \$100 (ваши первоначальные расходы в размере \$700) и по \$3000 наличными. В первоначальную сумму расходов входят расходы на жизнь и налоги, которые вы должны выплачивать государству и которые зависят от размера вашей зарплаты. В верхней части своей игровой карточки найдите отчет о доходах и поставьте синий треугольничек зарплаты на отметку «\$1000» в секторе «Зарплата», а красные квадратики расходов — на соответствующие отметки в секторе «Расходы». Положите рядом с игровой карточкой \$3000 бумажных денег. Это ваши наличные средства.

## Зарплата

В «Денежном потоке для детей» каждый из игроков представляет целую семью. Банкир выплачивает вам зарплату и сумму пассивного дохода всякий раз, когда вы останавливаетесь на синем поле со знаком «\$» или проходите через него. При каждом получении денег вы должны будете оплатить свои расходы.

Вы получаете зарплату, размер которой равен общей сумме денег, указанных на всех ваших синих треугольничках. Перед началом игры каждый из вас выбирает себе работу и получает по одному треугольничку достоинством \$1000. По-вашему, это справедливо? (Большинство детей отвечают на этот вопрос «да».)

## Пассивный доход

Кроме того, когда вы останавливаетесь на синем поле со знаком «\$» или проходите через него, банкир будет платить вам за каждый зеленый кружок пассивного дохода. Зеленые кружки получают те, кто покупает активы, которые предлагаются в зеленых карточках активов. Брать верхнюю карточку в зеленой колоде нужно каждый раз, когда вы останавливаетесь на зеленом поле.

## Расходы

Помните, что при каждом получении денег вам нужно будет оплачивать свои расходы. Их сумма равна общей сумме денег, указанных на всех ваших красных квадратиках, и включает все расходы вашей семьи. Сумма первоначальных расходов у каждого из вас составляет \$700 — опять же, у всех одинаково, чтобы все было по справедливости. В ходе игры вы можете получить новые красные квадратика расходы, если попадете на красное поле.





## **Карточки «Солнышко»**

Игроки бросают по две игральные кости. Если на обеих костях выпадет одинаковое количество очков (это называется дубль), тогда участнику, прежде чем двигать свою фишку, нужно будет взять верхнюю карточку в желтой колоде. Кроме того, карточку «Солнышко» вы будете брать каждый раз, когда останавливаетесь на желтом поле или проходите через него.

### **Перед началом**

Теперь каждый из вас должен поставить свою игровую фишку на отметку «Старт» на игровой доске.

Чтобы определить, кто делает первый ход, каждый из вас должен бросить по две кости. Тот, у кого выпадет больше очков, и получит право первого хода. (Помогите детям определить игрока, который выбросит больше очков.) После того как один игрок сделает ход, очередь переходит к тому, кто сидит слева от него. (Помогите каждому ребенку определить игрока, который сидит слева от него. Объясните им, что означает выражение «по часовой стрелке», чтобы они поняли принцип передвижения фишек.)

## **НУ ЧТО, СЫГРАЕМ?**

Каждый участник передвигает свою фишку по доске на столько полей, сколько очков он выбросил на игральные кости. Все начинают с отметки «Старт».

### **Если у вас выпал дубль**

Возьмите верхнюю карточку в колоде «Солнышко» и выполните то, что в ней указано.

Передвиньте свою игровую фишку на столько полей, сколько очков выпало на игральные кости, и выполните другие необходимые действия.

### **Если вы остановились на синем поле со знаком «\$» или прошли через него**

Получите у банкира сумму денег, равную вашей зарплате (общей сумме денег, указанных на ваших синих треугольничках).

Получите у банкира сумму денег, равную вашему пассивному доходу (общей сумме денег, указанных на ваших зеленых кружках).

Заплатите банкиру наличными сумму денег, равную вашим расходам (общей сумме денег, указанных на ваших красных квадратиках).

Добавьте к своим наличным средствам деньги, оставшиеся от полученной зарплаты и пассивного дохода после оплаты расходов.



**Если вы остановились на зеленом поле,  
возьмите зеленую карточку из колоды активов**

Вы можете купить актив, указанный в карточке.

**Если вы решили купить актив**

Заплатите банкиру из своих наличных средств сумму, равную указанной в карточке стоимости актива.

Получите у банкира столько зеленых кружков, сколько указано в карточке актива.

Получите у банкира значок актива («Ценные бумаги», «Недвижимость» или «Бизнес») и пластмассовую подставку под значок.

Разместите зеленые кружки в секторе «Пассивный доход» вашего отчета о доходах.

Установите пластмассовую подставку со значком актива («Ценные бумаги», «Недвижимость» или «Бизнес») на соответствующую отметку в секторе «Активы» вашего балансового отчета.

Оставьте карточку актива у себя.

Передайте ход.

**Если вы решили не покупать актив**

Положите карточку актива под низ колоды.

Передайте ход.

**Если вы остановились на красном поле,  
возьмите красную карточку из колоды расходов**

Сделайте то, что предложено в красной карточке.

**Если на карточке расхода есть красные квадратики**

Получите у банкира столько красных квадратиков, сколько указано в карточке.

Получите у банкира значок пассива («Заем», «Кредитная карточка» или «Ипотечный кредит») и пластмассовую подставку под значок.

Разместите красные квадратики в секторе «Расходы» вашего отчета о доходах.

Установите пластмассовую подставку со значком пассива («Заем», «Кредитная карточка» или «Ипотечный кредит») на соответствующую отметку в секторе «Пассивы» вашего балансового отчета.

Оставьте карточку расхода у себя.

Передайте ход.





### **Если на карточке расхода написано «Тебе решать!»**

Вы сами можете решить, что сделать: увеличить сумму своих расходов или заплатить наличными.

#### **Если вы решили увеличить сумму своих расходов**

Получите у банкира столько красных квадратиков, сколько указано в карточке расхода.

Получите у банкира значок пассива («Заем», «Кредитная карточка» или «Ипотечный кредит») и пластмассовую подставку под значок.

Разместите красные квадратик в секторе «Расходы» вашего отчета о доходах.

Установите пластмассовую подставку со значком пассива («Заем», «Кредитная карточка» или «Ипотечный кредит») на соответствующую отметку в секторе «Пассивы» вашего балансового отчета.

Оставьте карточку расхода у себя.

Передайте ход.

#### **Если вы решили заплатить наличными**

Заплатите банкиру наличными столько, сколько указано в карточке расхода.

Поскольку вы решили заплатить наличными, то не получаете ни красных квадратиков, ни значка пассива.

Положите карточку расхода под низ колоды.

Передайте ход.

### **Если на карточке расхода написано «Заплати наличными сразу»**

Заплатите банкиру наличными столько, сколько указано в карточке расхода.

Положите карточку расхода под низ колоды.

Передайте ход.

### **Если вы остановились на желтом поле со знаком «Солнышко» или прошли через него**

Возьмите верхнюю карточку в колоде «Солнышко» и выполните то, что в ней указано. Карточка «Солнышко» может:

- Увеличить ваш пассивный доход от конкретных видов активов. Это произойдет только в том случае, если у вас есть указанные в карточке источники дохода. Банкир выдаст для каждого из этих активов дополнительное количество зеленых кружков, которые вы добавите к своему отчету о доходах. Если указанных в карточке активов у вас нет, вы ничего не получаете.







- Дать новый актив и увеличить ваш пассивный доход. В таком случае банкир выдаст вам новый значок актива с пластмассовой подставкой для установки в секторе «Активы» вашего балансового отчета и дополнительное количество зеленых кружков, которые вы добавите к своему отчету о доходах.
- Принести деньги. В таком случае банкир выдаст вам наличные деньги, которые вы прибавите к своим наличным средствам.
- Позволить вам сократить свои расходы — вы сможете отдать банкиру значок пассива («Заем», «Кредитная карточка» или «Ипотечный кредит») и соответствующее ему количество красных квадратиков расходов. Если у вас не окажется указанного в карточке «Солнышко» пассива, просто положите карточку под низ колоды.
- Дать право сделать дополнительный ход.
- Дать возможность отказаться от расходов на следующую «Всякую всячину».

Положите карточку «Солнышко» под низ колоды, если только в ней не сказано иначе.

Передайте ход.

***Если у вас осталось слишком мало денег  
и вы не можете оплатить свои расходы,  
игру можно начать сначала***

*К началу игры возвращается только вы сами (других игроков это не касается).*

Уберите со своей игровой карточки и верните банкиру все синие треугольнички зарплаты, зеленые кружки пассивного дохода и красные квадратики расходов.

Верните банкиру все значки активов и пассивов.

Положите под низ соответствующих колод все карточки активов и расходов.

Верните банкиру все наличные деньги.

Переставьте свою игровую фишку на «Старт».

Получите в банке \$3000 наличными.

Получите у банкира синий треугольничек зарплаты достоинством \$1000 и положите его на соответствующую отметку в секторе «Зарплата» своего отчета о доходах.

Получите у банкира семь красных квадратиков расходов достоинством \$100 и разместите их в секторе «Расходы» своего отчета о доходах.

Когда подойдет ваша очередь делать ход, бросьте кости и передвиньте свою игровую фишку с места старта на соответствующее количество полей.



## КАК ВЫИГРАТЬ

Вы станете победителем игры «Денежный поток для детей», когда общая сумма денег, указанных на ваших зеленых кружках пассивного дохода, окажется больше общей суммы денег, указанных на ваших красных квадратиках расходов.



## ПОЗДРАВЛЯЕМ! ТЕПЕРЬ ВЫ МАСТЕР ДЕНЕЖНОГО ПОТОКА!

Когда вы одержите победу, вам вручат орден «Мастер денежного потока»! Закрепите его на подставке и разместите на эмблеме «Мастер денежного потока» на своей игровой карточке.

Вы можете продолжить игру, чтобы дать возможность ВЫИГРАТЬ другим участникам.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ О КАРТОЧКАХ

### Активы — зеленые карточки

В игре «Денежный поток для детей» используются активы трех видов: 1) недвижимость (дома, которые сдаются в аренду и приносят пассивный доход); 2) ценные бумаги (все типы бумажных активов, такие как акции, депозитные сертификаты и прочие, которые приносят портфельный доход); 3) бизнес (все виды домашнего и мелкого бизнеса, которые приносят остаточную прибыль, то есть чистый доход). В целях упрощения игры мы объединили пассивный, портфельный и чистый виды дохода в одну категорию пассивного дохода. Его получают те, кто заставляет свои деньги (в форме активов) работать на себя, а не те, кто сам работает ради денег.

В игре «Денежный поток для детей» зеленые карточки обычно являются хорошими инвестициями, поэтому их нужно покупать, как только представится такая возможность. Тот факт, что в реальной жизни инвестиции иногда являются недостаточно прибыльными, представлен в игре с помощью включения нескольких активов, которые приносят низкий либо вообще нулевой доход. Общая концепция игры заключается в том, чтобы дети с раннего возраста восприняли идею полезности приобретения активов.

Из всех трех перечисленных выше видов активов бизнес позволяет получить наибольший доход при наименьших затратах, что, в свою очередь, означает самый высокий уровень окупаемости инвестиций. Второй по величине уровень доходности имеют арендные дома, а третий — ценные бумаги. (Данная ситуация соответствует реальной жизни. Как арендная собственность, так и домашний или мелкий бизнес ПРИ УСЛОВИИ ПРАВИЛЬНОГО ОФОРМЛЕНИЯ ПОКУПКИ И УПРАВЛЕНИЯ ИМИ обычно приносят больше прибыли, чем ценные бумаги. Этот факт отчасти нивелируется тем, что ценных бумаг намного больше, чем объектов арендной собственности и мелких предприятий.)





Дети быстро схватывают эту идею, поэтому очень скоро вы сможете услышать от них заявления вроде «только не ценные бумаги» или «мне бы лучше домашний бизнес». В данном случае вы можете объяснить, что рассматривать следует каждую возможность, но при этом обязательно задавать себе следующий вопрос: «Чего ты хочешь: купить или дождаться лучшей сделки?»

В игре «Денежный поток для детей» доход от актива и прибыль от его продажи объединяются и включаются в категорию пассивного дохода. Попытки разграничить эти виды дохода могут сбить детей с толку.

В игру «Денежный поток для детей» не включена операция продажи активов. Решение продать требует более совершенных навыков, чем те, что усваиваются на начальном уровне. (В реальной жизни продажа активов может иметь такое же большое значение, как и их покупка. Богатые люди стараются НИКОГДА не оставлять свои активы — капитал или деньги — без работы. Они приобретают активы, а затем продают их, когда наступает самый подходящий момент, и НЕМЕДЛЕННО реинвестируют полученный доход в другие активы. Единственный вопрос заключается в том, какими активами они предпочитают владеть.)

### **Расходы — красные карточки**

Расходы подразделяются на три вида: 1) текущие расходы; 2) расходы на всякую всячину; 3) расходы на новый дом.

Некоторые карточки расходов предоставляют ребенку право выбора: расплатиться наличными сразу же или кредитной карточкой, увеличивая тем самым сумму ежемесячных расходов. Делая выбор в пользу оплаты наличными, ребенок со временем поймет, что в этом случае его ежемесячные расходы не увеличатся.

В текущие расходы входят оплата питания, транспорта и медицинского обслуживания. В данном случае многое зависит от того, какую форму оплаты — наличные, кредитные карточки или займы — предпочитаете вы сами в реальной жизни.

Игра «Денежный поток для детей» спроектирована так, чтобы позволить ребенку выиграть, даже если он будет пользоваться кредитной карточкой и ежемесячно выплачивать минимальные взносы без погашения суммы долга. (Как раз в этих ситуациях родители могут подчеркнуть пользу максимального уменьшения долгов по кредитным карточкам. Очень важно, чтобы ребенок понял, что оплата расходов кредитной карточкой приводит к уменьшению его денежного потока на бесконечно долгий срок. Оплата наличными уменьшит количество имеющихся у ребенка денег, но не повлияет на величину денежного потока.)

Всякая всячина — это вещи, которые приятно получить в данный момент, но которые не являются абсолютно необходимыми для дальнейшей жизни. Некоторые из карточек «Всякая всячина» требуют лишь уплаты небольшой суммы наличными. Все эти вещи выбраны из числа тех, что больше всего нравятся детям и не оставляют после себя ничего, кроме приятных воспоминаний. Это сделано для того, чтобы помочь вам приучить детей отказываться от мимолетных радостей ради достижения долгосрочных целей. Ребенок быстро усваивает, что использование денег для покупки активов помогает ему быстрее





достичь финансовой свободы, в отличие от расходов на всякую всячину.

Красные карточки расходов представляют три разных вида пассивов (долгов): 1) заем; 2) кредитная карточка; 3) ипотечный кредит. Так же как и в реальной жизни, ипотечные кредиты требуют самых низких ежемесячных взносов по сравнению с другими долгами, а самый высокий процент взимается с кредитных карточек.

В ходе игры может возникнуть ситуация, когда у участника накопятся самые дорогие красные квадратики (расходы) и закончатся наличные деньги. В таких случаях мы советуем вам сначала обсудить с ребенком события, которые привели к потере денег, а затем позволить ему начать все сначала.

### **«Солнышко» — желтые карточки**

Карточки «Солнышко» приносят игроку пользу каждый раз, когда у него выпадает дубль и когда он останавливается на желтом поле со знаком «Солнышко» или проходит через него. Карточки «Солнышко» подразделяются на семь видов.

Все карточки «Заработай деньги» предполагают получение наличных от продажи вещей, которыми вы в настоящий момент владеете или можете завладеть. Эти карточки предлагают использовать «Колесо фортуны», чтобы определить, сколько денег вы получите.

Карточки «Повышение зарплаты» увеличивают размер зарплаты игрока. Ее повышают тем, кто больше трудится на основной работе (сверхурочно) или получает повышение по службе.

Карточки «Создай бизнес» показывают ребенку, как это можно сделать и какую выгоду получают владельцы предприятий, использующие труд других людей.

Карточки «Погашение долга» показывают, какую пользу приносит данная операция. В этом случае игрок уменьшает свои расходы, а в результате его денежный поток и, следовательно, способность покупать активы возрастают.

Некоторые карточки «Солнышко» повышают пассивный доход (зеленые кружки) от активов определенного вида, которыми игрок уже владеет. Чем больше у него активов, тем больше ему помогает такое повышение. (Эти карточки демонстрируют воздействие рыночных тенденций.)

Подарки бабушек и дедушек представляют собой небольшое количество новых акций, которые тоже повышают пассивный доход.

Есть также категория карточек, которые предусматривают поощрение за благотворительную деятельность. Такой наградой является право на дополнительный ход или отмену следующего расхода на всякую всячину. (Эти карточки демонстрируют значение помощи другим.)

### **Что, если за один ход вы пройдете несколько полей?**

Если за один ход вы пройдете поле «Солнышко» (желтое), поле «\$» (синее) и остановитесь на поле «Актив» (зеленое), то сначала должны выполнить действия, предписанные полем «Солнышко», затем получить зарплату и оплатить расходы. Только после этого возьмите карточку актива и выполните то, что в ней указано.

# НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ВОПРОСЫ

Далее приводятся список вопросов, которые может задать ребенок, и ответы на них. Курсивом выделены примечания для взрослых.

## **Почему считается, что ты выиграл, когда зеленых кружков пассивного дохода у тебя становится больше, чем красных квадратиков расходов?**

Ты выигрываешь потому, что получаешь финансовую свободу. Раньше тебе нужно было ходить на работу и делать то, что скажет начальник, поскольку это приносило деньги, необходимые для оплаты расходов (дом, машина и все остальное, чего тебе хочется).

Как только ты получишь финансовую свободу, то сможешь оплачивать все свои расходы за счет пассивного дохода. Это значит, что ты больше не будешь зависеть от зарплаты, а сможешь выбрать то, что тебе больше нравится: работать на кого-то другого или на самого себя.



### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Чтобы детям было легче считать, треугольнички, кружки и квадратик сгруппированы на игровых карточках в блоки по пять штук.

## **Почему я не могу занять деньги, чтобы купить этот актив (зеленая карточка)?**

В этой игре операция покупки актива уже включает деньги, которые тебе нужно было взять в займы, чтобы его купить. Они уже учтены в сумме дохода, который ты будешь от него получать. Указанный в карточке актива пассивный доход — это деньги, оставшиеся после выплаты ежемесячных расходов, включая проценты по займу, который ты уже вроде как получил.

В реальной жизни банк выдает кредит не на все цели и не больше определенной суммы. Если люди занимают деньги необдуманно и в очень больших количествах, тогда проценты по займу могут оказаться выше их зарплаты.

В игре «Денежный поток для детей» ты не можешь занимать в банке деньги на покупку активов. Если у тебя недостаточно наличных, чтобы оплатить стоимость актива, ты просто не сможешь его купить.

## **Почему в этой игре активы (зеленые карточки) не приводят к потере денег?**

Данная игра предназначена для обучения ребят только базовым навыкам управления финансами и денежным потоком. Поэтому большинство активов в этой игре приносят пассивный доход. Однако, чтобы показать разницу между потенциальной доходностью разных видов активов, мы включили несколько источников небольшого или вообще нулевого дохода. Чтобы не сбивать детей с толку, мы не включали активы, которые приводят к потере денег (генерируют отрицательный денежный поток) и которые, согласно нашему определению, следовало бы считать пассивами.





## **Почему я должен оплачивать эти расходы (красная карточка)?**

Дети быстро уясняют, что к попаданию на красные поля расходов и увеличению числа красных квадратиков на игровой карточке нужно относиться очень серьезно. Важно, чтобы они научились отличать необходимые расходы, без которых невозможно представить нормальную жизнь, и необязательные расходы на удовлетворение сиюминутных прихотей.

*Уважаемые родители и учителя! Пожалуйста, внимательно наблюдайте за реакцией детей на карточки, которые они вытягивают из красной колоды расходов. Постарайтесь объяснить им, что расходы бывают двух типов. Первый — это текущие, или необходимые, расходы, например на лечение, ремонт автомобиля или посудомоечной машины и т. п. Второй — это расходы на всякую всячину, или необязательные расходы, которые вполне можно отложить. Ребенок должен понять, что, отказываясь от таких расходов, он получит меньше удовольствия в данный момент, но, покупая вместо безделушек активы, обеспечит себе более высокий уровень жизни в будущем — и таким образом познакомится с концепцией отложенного вознаграждения.*

*Когда в следующий раз ваш ребенок попросит ему что-нибудь купить спросите его, к какому типу следует отнести этот расход: к текущим расходам или к расходам на всякую всячину. Один из главных секретов создания богатства заключается в том, что отказ от покупки вещей, без которых в данный момент можно обойтись, позволяет направить большие деньги на покупку активов. Через какое-то время приобретенные источники дохода принесут своему владельцу деньги, на которые он сможет купить все, что хочет.*

## **Почему мне не платят больше?**

### **Почему в игре так мало карточек повышения зарплаты?**

Количество денег, которое ты получаешь на работе, зависит от того, что и насколько хорошо ты умеешь делать. Решение о том, когда и насколько повысить тебе зарплату, принимает твой босс. А это значит, что увеличение твоего заработанного дохода зависит не от тебя, а от другого человека.

Цель игры «Денежный поток для детей» заключается в том, чтобы научить тебя увеличивать свои доходы путем покупки активов, а не в результате повышения зарплаты. Убедившись в том, что стать победителем в этой игре можно без повышения зарплаты, ты поймешь, что в реальной жизни финансового успеха может добиться даже тот, кому зарплату не повышают никогда.

Ты хочешь, чтобы победителем тебя сделал кто-то другой, или предпочитаешь добиться победы собственными силами?

\$1000





## **Почему, когда нужно что-то продать, я должен вращать стрелку на «Колесе фортуны»?**

Подумай, что происходит в реальной жизни, когда ты устраиваешь распродажу. Ты решаешь, что будешь продавать, а затем рассказываешь об этом всем, правильно? А что, если в этот день пойдет дождь и почти никто не придет? Много ли ты сможешь продать?

А что, если в выходные накануне твоей распродажи кто-то другой привезет целый грузовик такого же товара? Много ли ты сможешь продать в этом случае?

На самом деле почти никогда нельзя знать наверняка, сколько ты продашь. Очень часто бывает так, что ты даже не знаешь, по какой цене сможешь продать свой товар, поскольку придется торговаться с покупателем. Следовательно, каждый вид бизнеса включает в себя элемент неожиданности — никогда не знаешь, сколько денег он тебе принесет.

## **Цифры пассивного дохода в этой игре кажутся нереальными, не так ли?**

Цифры пассивного дохода рассчитаны на то, чтобы игра не занимала слишком много времени. Чтобы одержать финансовую победу в реальной жизни, многим людям приходится работать и заниматься инвестированием несколько лет. Мы ускорили этот процесс, чтобы сформировать у тебя основные навыки правильного управления денежным потоком, которые помогут добиться финансовой свободы.

У многих людей никогда не было возможности получить уроки, которые дает эта игра, поэтому сегодня они даже не представляют, что такое финансовая свобода. Они вынуждены всю жизнь работать за деньги только для того, чтобы каждый месяц оплачивать счета. Эти люди не смогли одержать победу в финансовой игре реальной жизни.

Самый лучший способ уже сегодня узнать, как стать таким победителем, — это как можно чаще играть в «Денежный поток для детей». Со временем начинай читать книги о финансах. Это поможет тебе овладеть другими навыками, необходимыми каждому, кто желает получить финансовую свободу.

## **Что показывают цвета на игровой карточке и игровой доске?**

*В зеленый цвет окрашены*

- сектор «Доходы» в отчете о доходах
- сектор «Активы» в балансовом отчете
- кружки пассивного дохода
- поля на игровой доске, которые требуют, чтобы игрок взял карточку актива
- карточки активов
- значки активов

*Почему все они одного цвета? Чтобы показать взаимосвязь между пассивным доходом и активами. Синие треугольнички используются для того, чтобы показать разницу между заработанным и пассивным доходами.*





*В красный цвет окрашены*

- сектор «Расходы» в отчете о доходах
- сектор «Пассивы» в балансовом отчете
- квадратики расходов
- поля на игровой доске, которые требуют, чтобы игрок взял карточку расхода
- карточки расходов
- значки пассивов

*Почему все они одного цвета? Чтобы показать взаимосвязь между расходами и пассивами.*

*В желтый цвет окрашены*

- поле «Солнышко» на игровой доске
- карточки «Солнышко»

*Почему они одного цвета? Чтобы обратить ваше внимание на неожиданные события, которые влияют на состояние вашего отчета о доходах и балансового отчета.*

## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

**Прежде чем знакомить детей с усложненными правилами игры, убедитесь, что они хорошо усвоили основные правила.**

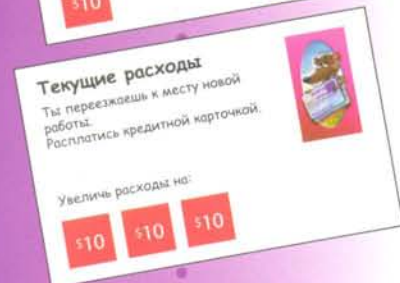
I. Всякая всячина. Дети быстро понимают, что отказ от покупки всякой всячины поможет им скорее добиться победы. В результате они начинают отказываться от приобретения предметов, предлагаемых в карточках «Всякая всячина», независимо от того, насколько они им нравятся.

- Если бы игрок мог отказываться от покупки всякой всячины, игра стала бы легче и короче?

**ПРАВИЛО.** Сделайте все карточки «Всякая всячина» необязательными (основные правила требуют, чтобы игрок непременно выполнил то, что указано в карточке). Теперь участник, который берет карточку «Всякая всячина», может сам решить, купить ему указанную вещь или не покупать ее и положить карточку под низ колоды. Применяйте это правило до тех пор, пока все участники не убедятся, что так играть стало легче. (Помните, что текущие расходы являются обязательными и данное правило распространяется ТОЛЬКО на карточки «Всякая всячина».)

II. Наличные или кредитная карточка? Некоторые игроки предпочитают использовать для оплаты всякой всячины наличные, а не кредитные карточки.

**ПРАВИЛО.** Предоставьте игрокам возможность оплачивать наличными любые расходы на всякую всячину (а не только те, где возможность оплаты наличными указана в карточке), увеличивая сумму платежа в 20 раз по сравнению с указанной в карточке величиной расхода. (Если на карточке нарисован один красный квадратик достоинством \$10, то игрок, не желающий







использовать кредитную карточку, должен будет заплатить наличными \$200, так как  $20 \times 10 = 200$ .) Тот, кто платит наличными, не получает красного квадратика и кладет карточку под низ колоды. (В случае применения этого правила, пожалуйста, уберите из колоды карточку со щенком и водными мотоциклами, поскольку они включают требование текущих расходов на питание и бензин, которые невозможно увеличить в 20 раз.)

- Попросите игроков обсудить вопрос «Когда лучше заплатить наличными, а не кредитной карточкой?» и прийти к общему мнению.

*(Для того чтобы у игроков накопился опыт, достаточный для обоснованных выводов, им придется сыграть в «Денежный поток для детей» несколько раз. Они должны убедиться в том, что использование кредитной карточки оказывает продолжительное негативное воздействие на их денежный поток. Родители и учителя, вы можете руководствоваться собственными мнениями относительно использования кредитных карточек и наличных. Мы предусмотрели для вас возможность приспособить правила игры к вашим личным взглядам.)*

III. Изменение зарплаты. У многих торговых агентов и людей, работающих на себя, нет твердого оклада, и их зарплата меняется в зависимости от объема продаж. Часто это усиливает неуверенность таких людей в будущем и их страх перед денежными проблемами.

- Если бы в игре существовали такие же условия, что бы вы сделали иначе?

**ПРАВИЛО.** Пусть ваша зарплата составляет \$500 ПЛЮС \$100 за каждое очко, которое выпало на костях. (Предположим, у вас выпадет восемь очков и вы пройдете поле «\$». В таком случае вы получите дополнительно \$800, так как  $8 \times 100 = 800$ , и ваша зарплата составит \$1300.) Применяйте это правило до тех пор, пока игроки не накопят достаточно опыта, чтобы обсудить возможные ответы на поставленный выше вопрос.

Если у человека нет стабильной зарплаты, ему нужно иметь запас наличных на случай, если в следующем месяце он получит не очень много. Тем не менее расходы (красные квадратика) все равно нужно оплачивать. По правилам «Денежного потока для детей» игрок, который не в состоянии оплатить свои расходы, должен начать игру сначала.

Необходимость иметь наличные не позволяет людям покупать активы. Если бы у них было достаточно активов, тогда пассивный или портфельный доход позволил бы им оплатить свои расходы даже при очень низкой зарплате. Однако из-за желания иметь запас наличных они не покупают активы и поэтому не могут преодолеть финансовые трудности.

В реальной жизни один из способов получения финансовой свободы заключается в том, чтобы отказаться от всех ненужных вещей и удерживать расходы на очень низком уровне.





Это позволяет людям покупать активы, которые приносят пассивный и портфельный виды дохода. После того как они обретут финансовую независимость, у них появится возможность покупать всякую всячину на свой пассивный или портфельный доход.

IV. Начало игры с разными расходами. В реальном мире у разных людей разные расходы.

- Если бы в игре существовали такие же условия, как бы вы действовали?

**ПРАВИЛО.** В начале игры каждый участник бросает две кости и получает красные квадратики расходов по следующей формуле: \$400 плюс по \$50 за каждое очко, которое выпало на костях. (Если у вас выпадет четыре очка, то ваши расходы составят \$600 и вы получите на \$600 красных квадратиков, так как  $4 \times 50 = 200$ ;  $400 + 200 = 600$ .) Теперь у каждого игрока будут разные расходы.

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Максимальные расходы каждого игрока в начале игры должны составлять не более \$900.

V. Потеря работы. Люди теряют работу по многим причинам, включая сокращение штатов, смену места жительства, болезнь и многое другое. В этом случае они обычно получают очень маленькое пособие или вообще ничего, пока не найдут новую работу.

- Если бы в игре вы были поставлены в такие условия, как бы вы действовали?

**ПРАВИЛО.** Каждый, у кого выпадет 12 очков, теряет работу (это вина игрока, а простая случайность) и, следующие два раза проходя поле «\$» или останавливаясь на нем, получает всего по \$300 зарплаты (независимо от количества синих треугольничков на его игровой карточке). На этот период его расходы снижаются до \$350.

- После того как это произойдет хотя бы с одним из участников, дождитесь завершения игры и спросите у него, трудно ли ему было играть без зарплаты.
- Затем спросите участников, насколько легче было бы игроку, потерявшему работу, если бы у него был солидный пассивный доход.
- И наконец, выясните, как действовали бы участники, если бы знали, что у них есть реальная возможность потерять работу.

*(Это чрезвычайно поучительный урок, который приносит пользу после того, как будет испробовано большинство других изменений в правилах и игроки убедятся, что отказ от всякой всячины, вторая работа и другие приемы помогают быстрее достичь финансовой независимости. Получение большого пассивного дохода на ранней стадии игры помогает намного легче перенести потерю работы.)*





## VI. Различная величина пассивного дохода и стоимость активов.

1. В реальной жизни активы приносят разный пассивный доход. Размер пассивного дохода в этой игре очень велик.

**ПРАВИЛО.** Игрок получает только половину общей суммы денег, указанных на зеленых кружках в карточках активов. Нечетные числа округляются до десятков в сторону увеличения.

- После завершения игры спросите участников, труднее ли им было играть, чем по обычным правилам.
- Затем спросите их, насколько важно с умом выбирать активы. (Внимательно следите за появлением признаков скуки — невнимательностью, снижением интереса и т. п. Если увидите, что дети устали, завершайте игру.)

Пожалуйста, объясните участникам, что они еще, возможно, не готовы к тому, чтобы научиться правильно выбирать инвестиции, поскольку это слишком сложная тема. Данная игра не предназначена для обучения конкретным инвестиционным стратегиям.

2. В реальной жизни активы обычно стоят больше, чем в игре.

**ПРАВИЛО.** Увеличьте стоимость всех активов в два раза по сравнению со стоимостью, указанной в карточках активов.

- Как после этого изменится игра?
- Чему вы научились? (Возможно, результаты окажутся похожими на те, которые вы получили после уменьшения пассивного дохода.)

- VII. Изменение доходности домашнего бизнеса. В реальной жизни те, кто начинает бизнес, обычно не знают, принесет ли он доход, а если принесет, то какой.

**ПРАВИЛО.** Для этого эксперимента стоимость домашнего бизнеса следует оставить такой, какая указана в карточке, а количество получаемого игроком дохода изменить по следующей формуле. ПОСЛЕ того как игрок заплатит за бизнес, ему нужно бросить обе кости. Если выпадет пять или менее очков, то бизнес не будет приносить доход; в противном случае участник получит по \$20 дохода за каждое выпавшее очко. (Например: игрок, у которого выпадет семь очков, получит \$140 пассивного дохода, так как  $7 \times 20 = 140$ .)

- После завершения игры попросите каждого участника высказать свое мнение о таком изменении правил.
- Им понравилось? Игра стала интереснее? Если да, то почему? Если нет, то почему? (Важны все ответы. Для вас главное — узнать, как ребенок относится к риску и какое влияние оказывает на него фактор неизвестности при получении пассивного дохода.)

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Изменение доходности домашнего бизнеса обычно немного усложняет игру.



VIII. Изменение доходности ценных бумаг. В реальной жизни это обычное явление на рынке ценных бумаг.

**ПРАВИЛО.** При получении карточек ценных бумаг игрок бросает обе кости и отнимает от общего количества очков шесть. За каждое из оставшихся очков игрок получает по \$20 зелеными кружками пассивного дохода. В случае нулевого или отрицательного результата — когда на двух костях выпадает шесть и менее очков — игрок ничего не теряет и не получает. (Например: если у вас выпало восемь очков, то вы получите \$40 зелеными кружками пассивного дохода, так как  $8 - 6 = 2$ ;  $2 \times 20 = 40$ . Если у вас выпало пять очков, вы не получите ни одного кружка пассивного дохода.)

- После завершения игры попросите каждого участника высказать свое мнение о таком изменении правил.
- Им понравилось? Игра стала интереснее? Если да, то почему? Если нет, то почему? (Тут важны любые ответы. Для вас главное — узнать, как ребенок относится к риску и какое влияние оказывает на него фактор неизвестности при получении пассивного дохода.)

*ПРИМЕЧАНИЕ.* Изменение доходности ценных бумаг (портфельного дохода) обычно немного усложняет игру.

## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

**А**



**Актив** — то, что кладет деньги в ваш карман независимо от того, есть ли у вас работа. Это сдаваемая внаем недвижимость, приносящая вам арендную плату, которой должно хватить на оплату всех расходов и получение прибыли; акции и облигации, которые тоже приносят вам деньги, а также различные виды бизнеса, которые могут работать без вашего участия, но все равно должны класть деньги в ваш карман.

**Акция** — ценная бумага, свидетельствующая о покупке вами доли компании. Акция делает вас совладельцем компании (обычно это подтверждается акционерным сертификатом). Такие совладельцы не участвуют в управлении компанией и не получают зарплату. Акции могут приносить пассивный доход, который выплачивается в форме дивидендов.

## Арендная

**недвижимость** — любая принадлежащая вам недвижимость, которую вы сдаете внаем, например жилые дома или склады. Является активом только в том случае, если получаемая вами арендная плата превышает все расходы на недвижимость (выплаты по ипотечному кредиту, налоги, затраты на управление, реклама, ремонт, убытки от простоя и т. п.), то есть если вы получаете от собственности пассивный доход, или положительный денежный поток. Если арендная плата ниже расходов, то недвижимость является пассивом, то есть источником отрицательного денежного потока, и каждый месяц вынимает деньги из вашего кармана.

## Б

**Балансовый отчет** — нижняя часть финансового отчета на вашей игровой карточке. В левой половине балансового отчета показаны активы, а в правой — пассивы. Сравнение активов с пассивами позволяет быстро оценить финансовое положение. В идеале у вас должно быть много активов и мало пассивов.



**Банк** — вид бизнеса, финансовая организация, которая хранит сбережения своих клиентов и дает им деньги в займы.

**Бизнес** — любое коммерческое предприятие, у которого есть клиенты. Является активом, если доходы от него (деньги, полученные за продукцию или услуги) превышают общую сумму всех расходов на данный бизнес.

## Д

**Депозитный сертификат** — ценная бумага, свидетельствующая о соглашении с финансовой организацией, по которому вы оставляете у нее на хранение определенную сумму денег в обмен на оговоренный процент дохода.

**Долг** — деньги, которые вы обязаны выплатить или вернуть, см. *Пассив*.

## З

**Зарплата** — деньги, которые кто-то платит вам за то, что вы на него работаете. Прибыль, которую вы получаете, работая на себя, тоже может выплачиваться вам в форме зарплаты.



## И

**Индивидуальный заем** — взятые в долг деньги, которые вы обещаете выплачивать ежемесячно небольшими частями. Обычно полученный заем тратится на покупку вещей, которые вы получаете сразу же. Это один из способов приобретения по схеме «купи сейчас, заплати позже». За право погашать долг в течение длительного времени взимается процент.

**Ипотечный кредит** — заем, полученный под залог недвижимости, когда вы регулярно выплачиваете долг небольшими частями, получая при этом право владеть домом (землей).

# К

**Коэффициент окупаемости инвестиций** — см. *Уровень доходности.*

**Кредитная карточка** — карточка, свидетельствующая о соглашении с финансовой организацией, например с банком, позволяющем клиенту купить что-нибудь сейчас, а заплатить потом. За это ее владелец должен выплачивать кредитной компании определенный процент. Кредитные карточки — это одна из разновидностей пассивов, если только клиент каждый месяц не погашает полностью весь остаток долга.



**Кредитование** — способ покупки вещей на взятые в долг деньги. Кредитование позволяет получить максимальную пользу от имеющихся у вас денег. Например, если у вас есть \$1000, вы можете купить актив стоимостью \$10 000, если заплатите \$1000 в качестве первого взноса, а на остальную сумму возьмете кредит. Кредитование позволяет вам купить дорогой актив на чужие деньги, в то время как на собственные деньги вы могли бы приобрести актив стоимостью всего \$1000.

# Н

**Налог** — часть вашего дохода, которую вы отчисляете государству, чтобы ему было чем платить врачам, пожарным, военным, милиционерам, учителям, водителям автобусов и другим муниципальным служащим. Налогами облагаются почти все виды дохода, покупок, услуг и даже собственность, передаваемая по наследству.

# О

**Отчет о доходах** — форма документа, в которой показаны ваши доходы и расходы за какой-то период времени. Если ваши доходы больше расходов, это значит, что у вас есть лишние деньги, которые можно использовать для покупки активов. Если расходы больше доходов, значит, деньги у вас скоро закончатся.



# П

**Пассив** — то, что вынимает деньги из вашего кармана. Это кредитные карточки, индивидуальные займы и ипотечные кредиты.



**Пассивный доход** — доход, который вы получаете от инвестиций при минимальных затратах сил с вашей стороны. В данной игре используются три основных вида пассивного дохода: от аренды жилья (после оплаты расходов); от акций и облигаций (портфельный доход); от домашнего бизнеса (остаточная прибыль).



**Первый взнос** — часть (обычно небольшая и иногда выраженная в процентах) стоимости какой-нибудь дорогостоящей вещи, которую покупатель выплачивает сразу. Остальная часть стоимости обычно оплачивается другими способами (например, банковский кредит).

**Прибыль** — количество денег, которое остается от продажи товара или услуги после оплаты всех расходов, связанных с этим товаром или услугой.

**Процент** — «плата» за деньги, которые вы взяли в займы (например, в банке).

**Процентная ставка** — тариф, используемый для определения количества денег, которые заемщик должен выплатить в качестве процентов по займу в течение года. Выражается в процентах (1 процент равен 1/100 части) от общей суммы займа.

**Расходы** — любые деньги, потраченные не на активы. Обещание заплатить за покупку позже (долг) — это тоже вид расходов. Расходы уменьшают количество денег, на которые вы можете приобретать активы.



**Р**

**С**

**Сбалансированный фонд** — инвестиционный фонд с умеренным уровнем риска, стремящийся обеспечить текущий доход, а также долгосрочный прирост капитала и дохода за счет комбинирования различных классов активов.

**Страховой фонд** — инвестиционный фонд с гарантированной сохранностью вкладов, но с минимальным или нулевым приростом капитала.

**Уровень доходности** — отношение суммы прибыли, которую приносит актив, к сумме денег, которые вы фактически в него инвестировали. Уровень доходности выражается в процентах.

**Финансовый отчет** — стандартная форма документа, которая используется для того, чтобы показать, в каком состоянии находятся финансовые дела. Финансовый отчет включает в себя отчет о доходах (доходы и расходы) и балансовый отчет (активы и пассивы). В данной игре вашим финансовым отчетом является игровая карточка.

**Фонд роста** — инвестиционный фонд с повышенным уровнем риска, основной задачей которого является максимальный прирост капитала.

**Ценные бумаги** — бумажные активы, такие как акции, облигации и депозитные сертификаты.

**Ц**





### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Финансовая грамотность начинается с понимания отношений между отчетом о доходах и балансовым отчетом. Поэтому прежде, чем принимать какие-то финансовые решения в реальной жизни, обязательно пройдите серьезный курс обучения и найдите компетентных консультантов.

Уважаемые взрослые!

Основная цель данной игры — помочь вам научить своих детей вести финансовые дела. Ребята учатся распоряжаться деньгами в самом раннем возрасте, наблюдая за тем, как это делают взрослые. Как правило, дети перенимают привычки обращения с деньгами у тех, кто пользуется у них авторитетом.

Ребятам, которые играют в «Денежный поток для детей», понадобится ваша помощь. Перед тем как впервые приступить к игре, просмотрите все три колоды карточек, чтобы ознакомиться с предлагаемыми концепциями и подготовиться к ответам на вопросы детей.

Изучение новых идей — это постепенный процесс. Поначалу ребятам необходимо овладеть чисто механическими навыками, чтобы приобрести опыт, который впоследствии можно будет описать словами. Здесь очень подойдет схема «сначала сыграем, потом обсудим».

Создатели «Денежного потока для детей» считают эту игру очень важной для каждого ребенка. Поэтому играйте в нее столько раз, сколько будет необходимо для того, чтобы дети смогли понять и осмысленно обсудить спорные ситуации.

Для того чтобы вы могли объяснить ребятам специфические детали игры, вам необходимо самому принять в ней участие. Из вас получится идеальный банкир (честный, беспристрастный и умеющий хорошо считать деньги). Кроме того, у вас может появиться желание выступить в роли игрока.

В данную брошюру включены наиболее распространенные вопросы, которые может задать ребенок, словарь терминов и продвинутые правила, делающие игру более увлекательной. Мы рекомендуем вам прочитать эту инструкцию прежде, чем впервые приступить к игре, чтобы вы могли сразу же ответить на любые вопросы, которые возникнут у детей.

### **Основные рекомендации**

Сначала просмотрите все карточки и отберите те, которые заинтересуют вашего ребенка.

После этого прочитайте словарь терминов и ответы на наиболее распространенные вопросы, а затем решите, знакомить детей с данной информацией по ходу игры или перед ее началом.

Сыграйте с ребятами несколько раз, чтобы они смогли хорошо уяснить основные принципы «Денежного потока для детей».

Обсудите с детьми все, что они узнали и чему научились во время игры.

Играйте, учитесь и получайте наслаждение от времени, проведенного вместе со своими детьми!

**Благодарим за вашу заинтересованность  
в финансовом образовании своих детей!**

*Создатели игры «Денежный поток для детей»*

© 1999–2004 CASHFLOW® Technologies, Inc.  
Игры серии CASHFLOW® защищены патентами США 5826878, 6032957, 6106300. CASHFLOW® и CASHFLOW for KIDS® являются зарегистрированными товарными знаками компании CASHFLOW® Technologies, Inc.  
© ООО «Попурри», 2007



**ВНИМАНИЕ!**

Игра НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНА для детей МЛАДШЕ 3 ЛЕТ ввиду наличия мелких деталей.