

Oppimispeli

Tiedetään, että ihminen muistaa hyvin ja oppii ja sellaisia asioista, joista hänelle syntyy elämyksiä. Pelin tarkoituksena onkin, että opiskelijat saavat itse kokeilemalla tuntumaa, millaista olisi olla yrittäjä. Peli muodostuu kahdeksasta pelitehtävästä, jotka ovat aloittavan yrittäjän arjesta. Ne tehdään nopeasti, kuten pelissä on tapana.

Pelitehtävinä ovat:

1. Kilpailija-analyysi
2. Liike-idean jalostaminen
3. Nimi yritykselle
4. Johtamisen suuntaviivat
5. Tuotteiden hinnoittelu
6. Yritystoiminnan riskianalyysi
7. Yrityksen menestystekijöiden kirkastaminen: SWOT – analyysi
8. Valmistautuminen ja esiintyminen yritysmessuilla

Pelitehtävien arviointi:

Kaikki pelitehtävät näytetään kaikille osallistujille, ja muut ryhmät antavat niistä tehtäväksiannon mukaisesti pisteitä. Maksimissaan kustakin tehtävästä voi antaa 5 pistettä, mikä tarkoittaa erinomaista suoriutumista.

Pelitehtävät:	5	4	3	3	1
1					
2					
3	Tässä pelitehtävässä äänestetään yritysten nimet paremmuusjärjestykseen. Pisteitä on yhtä paljon kuin yrityksiä. Paras saa eniten pisteitä.				
4					
5					
6					
7					
8					

Pelin päättymisen jälkeen pisteet lasketaan yhteen ja näin selviää pelin voittanut ja palkittava ryhmä.