



Автор: Назарова Гульнара
Рафаэлевна РБ г. Нефтекамск

АННОТАЦИЯ ПРОЕКТА «СОВЕТ РЕСПУБЛИКИ»

1 ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Создание интерактивной образовательной среды для развития навыков:

- Стратегического планирования;
- Бюджетного управления;
- Социального проектирования.

2 О ЧЕМ ЭТА ИГРА?

Это настольный симулятор управления регионом. Игроки примеряют роли высоких должностных лиц, которые в условиях ограниченных ресурсов и кризисов должны развить территорию через ППМИ.

3 КЛЮЧЕВЫЕ ЦЕННОСТИ

- Командная работа: Коллегиальные решения.
- Ответственность: Рубль влияет на Счастье.
- Обучение через опыт: Качественный ремонт выгоднее.



4 ДЛЯ КОГО ЭТО

- Действующие кадры: Тимбилдинг и проверка в стрессе.
- Кадровый резерв: Основы госуправления и финграмотности.
- Молодежные советы: Вовлечение в повестку.

5 МЕТОДИКА

Игра построена на принципе «обучения через действие». Игроки на практике осваивают базовые понятия : налоговые поступления, дефицит, кассовый разрыв, резервный фонд и софинансирование (ППМИ).

6 МАСШТАБИРУЕМОСТЬ

Проект может быть легко тиражирован для использования в школах, вузах и молодежных центрах Республики Башкортостан. Для проведения игры требуется только распечатанный комплект материалов.

7 ИННОВАЦИОННОСТЬ

Игра вовлекает участников эмоционально через «Кубик Риска» и командное взаимодействие, делая тему бюджета доступной и интересной для молодёжи.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



«СОВЕТ РЕСПУБЛИКИ»

Игра переносит участников в кресла руководителей ключевых ведомств Республики Башкортостан. Сможете ли вы удержать регион на плаву, когда экономические кризисы и стихийные бедствия проверяют ваш бюджет на прочность?

ЖАНР: Кооперативная экономическая стратегия.

МИССИЯ: В роли руководителей ключевых ведомств Республики Башкортостан пройти 12 месяцев (бюджетный год), где игрокам предстоит принять 12 стратегических решений, способных находить компромисс между экономическими ограничениями и социальными потребностями общества для достижения коллективной победы региона сохранив баланс между финансовой устойчивостью «Казной» и благополучием граждан «Счастьем».



СОДЕРЖИМОЕ:

- **Роли:** 8 персонажей с уникальными способностями.
- **События:** 20 карт сезонов (Зима, Весна, Лето, Осень).
- **Скрытые таланты Совета:** 16 карт «Козыри».
- **Проекты ППМИ:** 10 карточек развития региона.
- **Инструменты:** 100 игровых монет, кубик D6, шкала Счастья.



ПРОБЛЕМА: Бюджетные процессы кажутся гражданам закрытыми, скучными и чрезмерно сложными. Почему не решаются проблемы?

РЕШЕНИЕ: Геймификация. Обучение через принятие решений в условиях кризисов. Мы превращаем сухие цифры в живую стратегию, где каждое действие игрока имеет последствия.

РЕСУРСЫ И КОМАНДА УПРАВЛЕНИЯ

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ БАЛАНСА РЕСПУБЛИКИ



1. ЕДИНАЯ КАЗНА

Общий бюджет. Каждое решение команды стоит денег. Закончились деньги — регион в кризисе.



2. ШКАЛА СЧАСТЬЯ (0–10)

Индикатор доверия жителей. Высокий уровень открывает доступ к проектам ППМИ.



3. ВРЕМЯ (12 РАУНДОВ)

Один финансовый год. Каждое решение приближает момент, когда подводится итог управления.

ЯНВАРЬ	ФЕВРАЛЬ	МАРТ	АПРЕЛЬ
МАЙ	ИЮНЬ	ИЮЛЬ	АВГУСТ
СЕНТЯБРЬ	ОКТАБРЬ	НОЯБРЬ	ДЕКАБРЬ

ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ/ИТОГ



СОСТАВ СОВЕТА РЕСПУБЛИКИ

ГЛАВА ЭКОНОМИКИ



Строгий стратег. Считает, что порядок в цифрах — это порядок в головах. Не терпит случайных трат и пустых обещаний.

ГЛАВА ИНФРАСТРУКТУРЫ



Мастер созидания. Его не пугают аварии и стройки. Верит только в то, что сделано из бетона, стали и на века.

ГЛАВА ПРОСВЕЩЕНИЯ



Мудрый наставник. Видит потенциал в каждом проекте. Убежден, что знания — это единственный капитал, который не обесценится.

ГЛАВА СОЦБЛОКА



Защитник общества. Обладает железной волей и добрым сердцем. Всегда на стороне тех, кому нужна помощь и поддержка.

ГЛАВА ЭКОЛОГИИ И АПК



Хранитель природы. Спокоен, как вековой лес. Знает, что с землей нужно дружить, а не спорить.

ГЛАВА КУЛЬТУРЫ



Хранитель традиций. Умеет объединять людей через общую историю. Считает, что без праздника жизнь превращается в рутину.

ГЛАВА СПОРТА



Лидер перемен. Энергичен и азартен. Его девиз — быстрее, выше, сильнее. Заражает всех стремлением к победе.

ГЛАВА ИНИЦИАТИВ



Народный дипломат. Тонко чувствует общественные настроения. Мастер превращать идеи активных граждан в реальные объекты.

КОНЦЕПЦИЯ И КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИКИ ИГРЫ



1. КОНЦЕПЦИЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ



Моделирование управления региональным бюджетом в условиях неопределенности.

Цель: научить стратегическому планированию, принципам бюджетного планирования и пониманию связи между налогами, расходами и Счастьем населения.



2. КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИКИ

1: БАЛАНС «КАЗНА — СЧАСТЬЕ»:



Высокий уровень доверия конвертируется в доходы бюджета следующего периода. Мотивирует находить баланс между экономией и социальными инвестициями.

2: МЕХАНИКА ППМИ (Инициативное бюджетирование):



Успешная аргументация перед «жителями» = стоимость реализации снижается в 2 раза, прирост Счастья удваивается.

3: ВЫЗОВЫ И «КУБИК РИСКА»:



Региональные форс-мажоры (паводки, засухи, задержки субсидий). Учит стратегическому планированию и формированию «подушки безопасности».



3. КОМАНДНАЯ СТРАТЕГИЯ



8 уникальных ролей от «Главы экономики» до «Главы ППМИ»

Диалог, компромиссы и коллективная ответственность за развитие региона.



ИГРОВОЙ ЦИКЛ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Игроки выбирают одного из 8 Глав ведомств. Каждый получает карточку персонажа.



2. ПОЛУЧЕНИЕ КОЗЫРЕЙ

Каждый игрок вслепую тянет одну карту «Скрытый талант». Это секретное «супер-оружие», которое можно использовать один раз за игру.



СОВЕТ ИГРОКАМ:
Не копите Козыри до Декабря.
Иногда выгодно применить «Техногенный щит» в Марте, чтобы сохранить бюджет.



3. СТАРТ БЮДЖЕТА

Установите маркеры на Шкалах:
Казна: 50 монет.
Счастье: 5 баллов (нейтрально).
Календарь: Поставьте фишку Совета на сектор «ЯНВАРЬ».



ИГРОВОЙ ЦИКЛ



2. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ХОДА (МЕСЯЦ)



1. ПЛАНИРОВАНИЕ (Утро в Кабинете)

- Совет обсуждает текущее состояние дел.



2. ПОПОЛНЕНИЕ КАЗНЫ (+20 МОНЕТ)

- В начале каждого квартала (Налоговые поступления):



Январь



Апрель



Июль



Октябрь



ВНИМАНИЕ:

Игра длится 12 ходов. Каждый ход — это один месяц. Масштабные поступления — раз в три месяца! Планируйте траты заранее!



3. СТАРТ БЮДЖЕТА

- Установите маркеры на Шкалах:
 - **Казна:** 50 монет.
 - **Счастье:** 5 баллов (нейтрально).
 - **Календарь:** Поставьте фишку Совета на сектор «ЯНВАРЬ».



ИГРОВОЙ ЦИКЛ

2. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ХОДА (МЕСЯЦ)



II ЭТАП: ВЫЗОВ МЕСЯЦА

- Активный игрок тянет карту из колоды «Вызовы». Текст карты зачитывается вслух.



⚠ ВАЖНО: КУБИК РИСКА

- Если фишка Совета стоит на «коричневом» месяце (Февраль, Март, Сентябрь, Ноябрь), кидаем Кубик Риска.



ВНИМАНИЕ:

Игра длится 12 ходов. Каждый ход — это один месяц. Масштабные поступления — раз в три месяца! Планируйте траты заранее!



🎲 РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКА:

- 1-3 - Стабильность.
- 4-5 - Осложнение.
- 6 - Чрезвычайная ситуация!



ИГРОВОЙ ЦИКЛ

2. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ХОДА (МЕСЯЦ)



III ЭТАП: Принятие решения – голосование

◆ ЗАДАЧА СОВЕТА: ГОЛОСОВАНИЕ

- Совет должен выбрать путь решения проблемы:
- **Вариант А (Экономический):** Тратятся монеты, но Счастье остается стабильным.
- **Вариант Б (Социальный):** Монеты экономятся, но падает Счастье жителей.



⚠ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСА



Игроки могут разыграть карту «Стратегический ресурс» (например, ППМИ), чтобы уменьшить расходы или получить бонус.



🔍 ДЕТАЛИ ГОЛОСОВАНИЯ



⚡ **Траты монет:**
Цена карты Вызова.



⚡ **Эффект Счастья:** Без изменений или рост (+1).

⚡ **Экономия монет:**
Цена карты Вызова.



⚡ **Эффект Счастья:** Штраф карты Вызова (например, -2).



ИГРОВОЙ ЦИКЛ

2. СТРУКТУРА ИГРОВОГО ХОДА (МЕСЯЦ)



ЭТАП IV: Применение способностей

1. ЗАЯВЛЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

- Любой Глава может заявить об использовании своей пассивной способности.



2. ВБРОС КОЗЫРЯ

- Игрок может вбросить свой Козырь, чтобы спасти ситуацию.



ВНИМАНИЕ:



Способности и Козыри могут полностью изменить исход хода, уменьшая расходы, повышая Счастье или отменяя штрафы.



ДЕТАЛИ ГОЛОСОВАНИЯ

Пассивная способность:

- Разовая активация.
- Постоянный бонус или эффект.

Козырь (Скрытый талант):

- Разовая мощная активация.
- Сильно изменяет ситуацию.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

РЕЗУЛЬТАТЫ ГОДОВОГО БЮДЖЕТНОГО ЦИКЛА



РЕЛИКТ
ИПМИ



КОЛЛЕКТИВНАЯ ПОБЕДА
(Золотой финал)

СЧАСТЬЕ ≥ 7 , КАЗНА > 0



Вы — эффективная команда, республика процветает!



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОБЕДА
(Серебряный финал)

СЧАСТЬЕ 4–6



Год пройден удовлетворительно. Стабильность сохранена.



ПОРАЖЕНИЕ
(Красная зона)

ОДНО ИЗ УСЛОВИЙ:

А) ⚡ СЧАСТЬЕ УПАЛО ДО 1



(СОЦИАЛЬНЫЙ ВЗРЫВ)

Б)



КАЗНА < 0

КРИТЕРИИ ПОБЕДЫ



Победа зависит от совместных усилий Совета и готовности жителей.

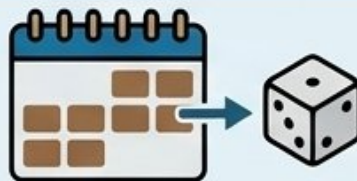
МЕХАНИКА «КУБИК РИСКА» (ФАКТОР НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ)



СМЫСЛ ДЛЯ ЖЮРИ:

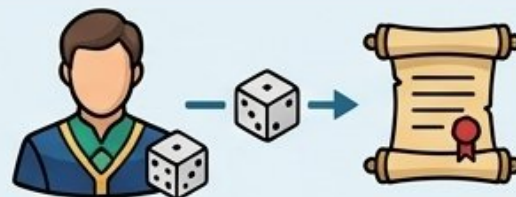
Игра учит игроков всегда иметь «подушку безопасности» в бюджете на случай форс-мажора

КОГДА БРОСАТЬ?



Бросать только в месяцы отмеченные на поле «**коричневым**» цветом (Февраль, Март, Сентябрь, Ноябрь) — это периоды пиковых нагрузок на бюджет и инфраструктуру.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?



Перед тем, как зачитать карту «Вызов», Глава бросает кубик.

РЕЗУЛЬТАТЫ (1-5):



— Стабильность.

Вызов проходит по стандартному сценарию. Ущерб соответствует тексту карты.



— Осложнение

К стоимости решения Варианта А добавляется +5 монет, либо в Варианте Б Счастье падает еще на -1 дополнительно.



РЕЗУЛЬТАТ (6):



Чрезвычайная ситуация! Ущерб от карты Вызова удваивается. Было 10 монет — стало 20 монет. Было -2 Счастья — стало -4.

ППМИ — РЕСУРС НАРОДНОГО ДОВЕРИЯ



В игре ППМИ — это награда за эффективное управление. Карта доступна команде только при достижении уровня Счастья 7 и выше.

Логика: Народ доверяет власти и готов вкладывать средства только при высоком уровне жизни

АЛГОРИТМ И РИСКИ ППМИ



1. Активация:
Примените
к Вызову.



2. Защита:
Произнесите
«Жители Башкортостана
собрали подписи!».



3. Кубик:
4-6 УСПЕХ
(-50% цены)
1-3 ОТКЛОНЕНО
(Карта возвращается).
Счастье -3



-50% стоимости карты «Вызов»
(Оплатите половину цены,
указанной на карте вызов)

ОТКЛОНЕНО



РИСК

Если в Казне нет денег на оплату
полной стоимости — штраф -3 Счастья



-3

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ

ВЫГОДА



СТАНДАРТНАЯ
СТОИМОСТЬ БЮДЖЕТА

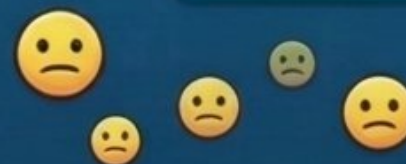
СТОИМОСТЬ ПРИ
УЧАСТИИ ГРАЖДАН.

В игре/проекте:

Стоимость для бюджета сокращается в 2 раза.
Остальное — субсидии и средства жителей.



ЛОЯЛЬНОСТЬ



Риск репутации:
Провал голосования
(1-3 на кубике)
отнимает -3 Счастья.



ЛОЯЛЬНОСТЬ:

Жители ценят экономию бюджета,
но крайне чувствительны
к невыполненным обещаниям.



ИТОГ: Участие граждан экономит бюджет!

ШПАРГАЛКА: КАК ЗАПУСТИТЬ ПРОЕКТ ППМИ?

1. УСЛОВИЕ



Проверьте Шкалу Счастья. Если она 7 или выше — ваша команда получает карту ППМИ из колоды.

У вас в руке должна быть карта ППМИ (например, «Светлая улица» или «Чистая вода»).

2. ДЕЙСТВИЕ



Дождитесь карты «Вызова», подходящей под ваш проект.

Объявите: «Мы активируем ППМИ!» и произнесите: «Жители Башкортостана собрали подписи и готовы финансировать этот проект!»

3. ИСПЫТАНИЕ



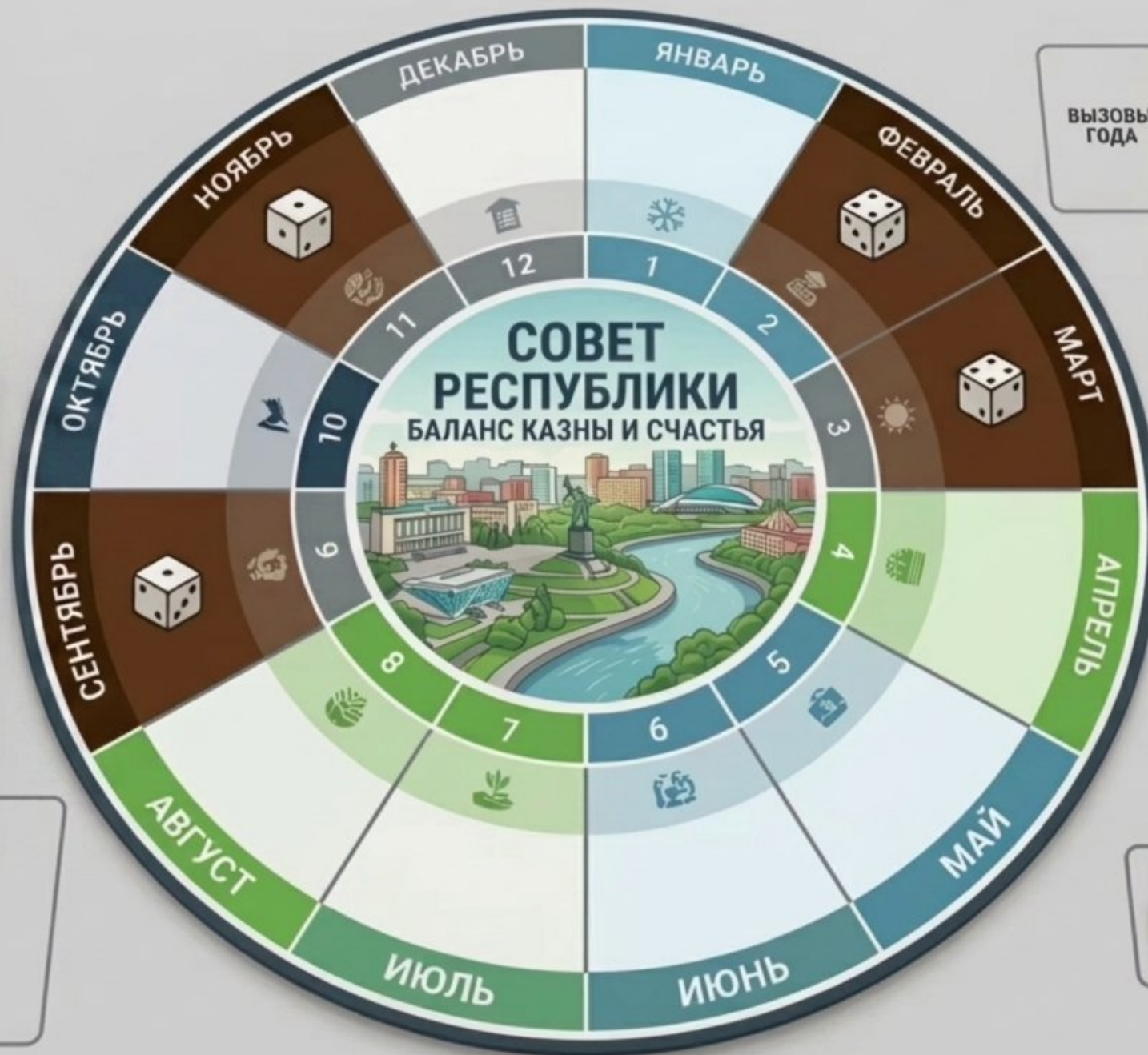
Выпало **4, 5, 6 (УСПЕХ)**: Платите в Казну только 50% стоимости.

Выпало **1, 2, 3 (ОТКЛОНЕНО)**: Карта возвращается в руку, но вызов оплачивается **ПОЛНОЙ** монетой. Счастье -3.

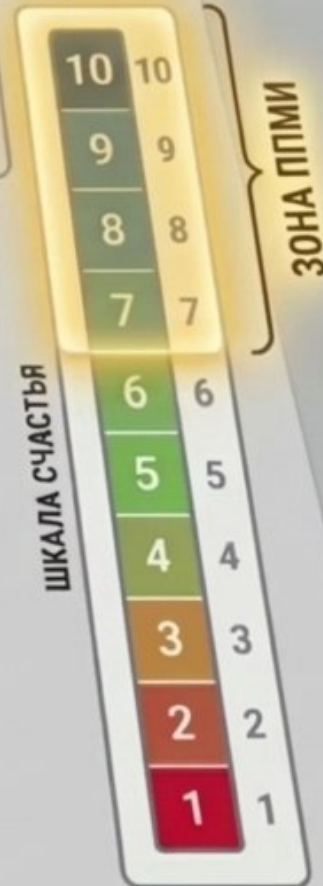
4. ГЛАВНЫЙ РИСК



Если у вас нет денег в Казне, чтобы оплатить проваленный проект полностью — вы получаете штраф **-3** Счастья за невыполненное обещание!



ВЫЗОВЫ
ГОДА



РЕЕСТР
ПРОЕКТОВ
ППМИ



БЮДЖЕТНЫЕ МОНЕТЫ

СКРЫТЫЕ ТАЛАНТЫ СОВЕТА: КОЛОДА КОЗЫРЕЙ (ПАРТИЯ 1) (№1–№8)



СКРЫТЫЕ ТАЛАНТЫ СОВЕТА: КОЛОДА КОЗЫРЕЙ (ПАРТИЯ 2) (№9–№16)

9 ПРЕДЧУВСТВИЕ



Подсмотри 3 карты Вызовов и убери одну в низ колоды.

10 ВОЛОНТЕРСКИЙ КОРПУС



Снижает стоимость Варианта А на 7 монет.

11 СИНЕРГИЯ РЕШЕНИЙ



Удваивает положительный эффект (деньги или счастье) от любой карты Ресурса.

12 АНТИКРИЗИСНЫЙ ПЛАН



Раз в квартал: Отменяет в текущем месяце.

13 ЭФФЕКТИВНОЕ ППМИ



Используй механику ППМИ бесплатно (без наличия карты Ресурса).

14 ПРАВО ВЕТО



Позволяет отменить одно решение Совета и переголосовать.

15 БЮДЖЕТНЫЙ МАНЕВР



Перенеси весь остаток средств Казны на следующий квартал без потерь.

16 АНАЛИТИЧЕСКИЙ ПРОГНОЗ



Позволяет подсмотреть 5 верхних карт Вызовов и переложить в любом порядке по своему усмотрению.

ВРЕМЯ РЕШЕНИЙ: ЗИМА

1 АНОМАЛЬНЫЕ СНЕГОПАДЫ



***Вариант А (-8 монет):**
Срочный наем
спецтехники.
+1 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
Город парализован.
-6 Счастья.

2 ПРОРЫВ ТЕПЛОТРАССЫ



***Вариант А (-10 монет):**
Капитальный ремонт.
+2 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
Латочный ремонт.
-4 Счастья.

3 ГОЛОЛЕД НА ДОРОГАХ



***Вариант А (-4 монеты):**
Закупка реагентов.
+1 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
Рост ДТП и травм.
-3 Счастья.

4 НОВОГОДНЕЕ ОФОРМЛЕНИЕ



***Вариант А (-6 монет):**
Праздничная
иллюминация.
+5 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
"Гринч украл
праздник".
-1 Счастья.

5 КРЕЩЕНСКИЕ КУПЕЛИ



***Вариант А (-3 монеты):**
Безопасность и
палатки.
+2 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
Стихийные купания.
-2 Счастья.

ВРЕМЯ РЕШЕНИЙ: ВЕСНА

6

ВЕСЕННИЙ
ПАВОДОК



***Вариант А**
(-10 монет):
Строительство дамб.
+2 Счастья.

***Вариант Б**
Подтопление домов.
Ущерб -12 монет.
-6 Счастья.

7

ЯМОЧНЫЙ
РЕМОНТ



***Вариант А** (-7 монет):
Срочный наем
спецтехники.
+2 Счастья.

***Вариант Б** (-2 монеты):
Гравий (до первого
дождя).
-3 Счастья.

8

ГОРОДСКОЙ
СУББОТНИК



***Вариант А** (-3 монеты):
Инвентарь и вывоз
мусора.
+3 Счастья.

***Вариант Б** (0 монет):
"Сами убирайтесь".
-2 Счастья.

9

КЛЕЩЕВАЯ
УГРОЗА



***Вариант А** (-5 монет):
Обработка парков
и лесов.
+1 Счастья.

***Вариант Б** (0 монет):
Только
информирование.
-2 Счастья.

10

ПОДГОТОВКА
К 9 МАЯ



***Вариант А** (-10 монет):
Праздничная
иллюминация.
+6 Счастья.

***Вариант Б** (-2 монеты):
Только возложение
цветов.
-1 Счастья.

ВРЕМЯ РЕШЕНИЙ: ЛЕТО

11

ЛЕСНЫЕ
ПОЖАРЫ

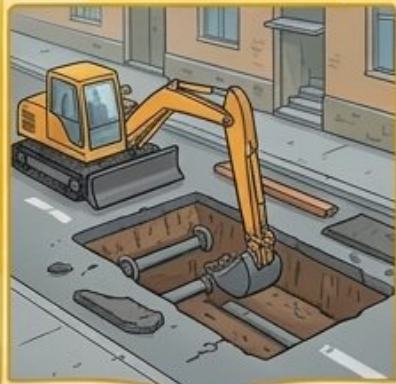


***Вариант А**
(-12 монет):
Тушение и авиация.
+1 Счастья.

***Вариант Б:**
Смог в городе
-5 Счастья.

12

РЕМОНТ ДОРОГ
И КОММУНИКАЦИЙ



***Вариант А** (-15 монет):
Капитальная
замена.
+2 Счастья.

***Вариант Б** (-5 монет):
Текущий ремонт.
-3 Счастья.

13

ЖАРА
И ЗАСУХА



***Вариант А** (-6 монет):
Обеспечение полива
и воды.
+2 Счастья.

***Вариант Б** (0 монет):
Перебои в
водоснабжении.
-5 Счастья.

14

КУПАЛЬНЫЙ
СЕЗОН И ПЛЯЖИ



***Вариант А** (-4 монеты):
Наем спасателей
и благоустройство.
+3 Счастья.

***Вариант Б** (0 монет):
Только
предупреждающие
знаки. -2 Счастья.

15

ПОДГОТОВКА ШКОЛ
К 1 СЕНТЯБРЯ



***Вариант А** (-9 монет):
Ремонт и закупка
оборудования.
+4 Счастья.

***Вариант Б** (-3 монеты):
Косметический
ремонт.
-1 Счастья.

ВРЕМЯ РЕШЕНИЙ: ОСЕНЬ

16

**ЗАДЕРЖКА
ФЕДЕРАЛЬНЫХ
СУБСИДИЙ**



***Вариант А**
Сбой в Центре. Казна
теряет -10 монет.

***Вариант Б**
Использование
резервного фонда
-8 монет.

17

**ЗАПУСК
ОТОПИТЕЛЬНОГО
СЕЗОНА**



***Вариант А (-10 монет):**
Ускоренное
подключение.
+2 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
Подключать
по графику.
-4 Счастья.

18

**СЕЗОН ДОЖДЕЙ
И ЛИВНЕВКИ**



***Вариант А (-5 монет):**
Прочистка и ремонт
стоков.
+1 Счастья.

***Вариант Б (0 монет):**
Затопленные дороги.
-4 Счастья.

19

**РОСТ
ЗАБОЛЕВАЕМОСТИ
ОРВИ**



***Вариант А (-4 монеты):**
Массовая вакцинация
и лекарства.
+1 Счастья.

***Вариант Б (-1 монета):**
Только карантин
в школах.
-3 Счастья.

20

**ДЕНЬ ГОРОДА:
ГЛАВНЫЙ КОНЦЕРТ**



***Вариант А (-12 монет):**
Звезды эстрады
и салют.
+6 Счастья.

***Вариант Б (-3 монеты):**
Местные коллективы.
+1 Счастья.

Карточки «ППМИ»



СВЕТЛАЯ УЛИЦА



Жители устали ходить в темноте и собрали на средства на новые опоры.

Эффект: Отменяет риск происшествий в темное время суток. Счастье + 1. В Казну + 2 монеты.



ЗЕЛЕНЫЙ ЛЕС



Посадка аллей «легкие» микрорайона.

Эффект: Счастье + 2.
В Казну + 3 монеты.



УЮТНАЯ АЛЛЕЯ



Благоустройство.

Эффект: В Казну + 4 монеты.



ЧИСТАЯ ВОДА



Жители решили не ждать аварии и объединились для ремонта сетей и труб.

Эффект: Защита от аварий ЖКХ. Экономия на ремонте - 2 монеты.



ТЕПЛЫЙ ДОМ



Жители помогли бюджету, чтобы в сельском клубе стало наконец-то тепло.

Эффект: Раз дома теперь теплые, Республика тратит меньше на обогрев каждый месяц. В Казну + 5 монет.



БЕЗОПАСНЫЙ ПУТЬ



Жителям надоело ходить по грязи, они собрали средства на твердое покрытие.

Эффект: + 5 в Казну (вклад жителей).



ЧИСТОЕ СЕЛО



Жители проявили инициативу, чтобы ликвидировать стихийные свалки.

Эффект: Защита от экологических штрафов. Счастье +1.



ТЕРРИТОРИЯ ДЕТСТВА



Родители объединились, чтобы создать место для безопасных игр.

Эффект: +1 к Счастью жителей. + 3 монеты в Казну.



СПОРТИВНЫЙ ДУХ



Молодежь села подала заявку, чтобы тренироваться на свежем воздухе.

Эффект: Бонус -1 к броску кубика Риска (защита бюджета).



ШКОЛЬНЫЙ ДВОР



Выпускники и родители решили сделать школьный двор гордостью села.

Эффект: Счастье +2.



Начните строить будущее своего региона сегодня!