Galaktyczne finanse



Instrukcja

I. Wprowadzenie

Gra **„Galaktyczne finanse”** to prosta, wieloosobowa gra planszowa łącząca quiz z licytacją i grą wyścigową. Gracze, odpowiadając na pytania i rozwiązując zadania opierające się na ich kreatywności, mogą zapoznać się z podstawami finansów, ekonomii i przedsiębiorczości. Każda rozgrywka pozwala lepiej zrozumieć, jak działa gospodarka, dlaczego warto planować wydatki oraz jak inwestować, by osiągać realne korzyści. Poprzez zarządzanie zasobami, podejmowanie ryzyka, wspólne planowanie oraz zdobywanie wiedzy gracze mogą rozwijać istotne we współczesnym świecie kompetencje, takie jak praca zespołowa, komunikacja oraz myślenie analityczne i kreatywność.

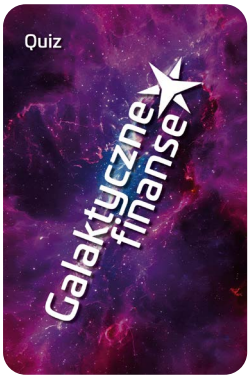
Gra łączy w sobie elementy edukacji oraz zabawy. To doświadczenie, do którego chce się wracać, ponieważ za każdym razem przynosi nowe wyzwania, satysfakcję z dobrych decyzji i radość wspólnego działania.

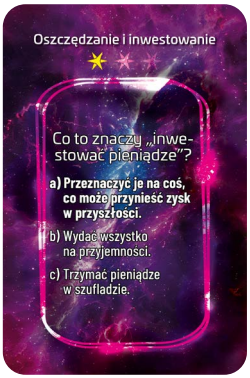
II. Komponenty gry

» **Plansza do gry**, na której znajduje się tor z 40 polami, w tym pola START i META. Co jakiś czas występują **pola kreatywne z symbolem żarówki** oraz **pola z żetonami zasobów z symbolem dolara**.

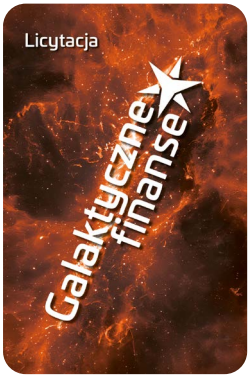
» **5 pionków** – każdy w innym kolorze, po jednym dla każdej z 5 drużyn.

» **45 kart podstawowych z pytaniami testowymi (quiz)** podzielonymi na kategorie tematyczne i trzy poziomy trudności (łatwe z jedną gwiazdką, średnie z dwiema gwiazdkami i trudne z trzema gwiazdkami). Na każdej karcie znajdują się pytanie oraz trzy odpowiedzi. Poprawna odpowiedź jest zapisana pogrubioną czcionką.



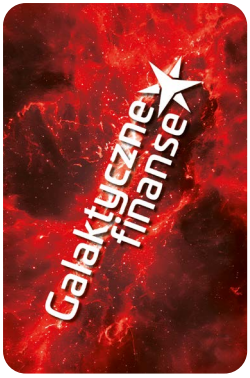


» **15 kart licytacji** zawierających numery prowadzące do pytań otwartych, które mogą być licytowane przez wszystkie drużyny. Udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie licytacyjne pozwala na duży skok do przodu.





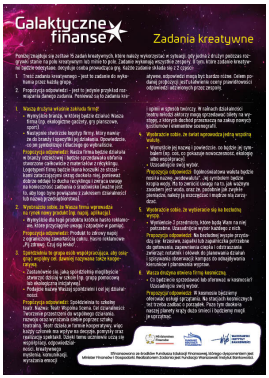
» **15 kart odpowiedzi podzielonych na 5 kompletów w kolorach odpowiadających kolorom pionków drużyn. Każdy komplet odpowiedzi A, B, C służy danej drużynie** do odpowiadania na pytania.





» **Dwie karty prowadzącego grę** zawierające treść pytań licytacyjnych i zadań kreatywnych.





» **65 żetonów zasobów** służących do licytowania pytań oraz **4 żetony pola kreatywnego**.



Żeton zasobów



Żeton pola kreatywnego

» **Instrukcja gry**.

III. Przygotowanie do rozgrywki

Przygotowanie do gry jest proste i szybkie:

1. Rozłóż na stole, na środku sali, planszę do gry.
2. Podziel uczniów na drużyny. Polecamy podział na 5 drużyn o takiej samej liczbie graczy. W rozgrywce może brać udział też mniejsza liczba drużyn (ale nie mniej niż 2).
3. Każda drużyna wybiera swój kolor pionka i otrzymuje zestaw 3 kart odpowiedzi w tym kolorze oraz 5 żetonów zasobów do swojej puli.
4. Umieść na polu START (kula ziemska) pionki każdej z drużyn.
5. Umieść na planszy, na każdym z pól zasobów (z symbolem dolara) tyle żetonów zasobów (1 KOMETA), ile w rozgrywce uczestniczy drużyn (np. jeśli w rozgrywce biorą udział 4 drużyny, umieść po 4 żetony na każdym z 8 pól zasobów). Pozostałe żetony schowaj do pudełka.
6. Umieść na planszy, na 4 polach kreatywnych, po 1 żetonie pola kreatywnego (z symbolem żarówki).
7. Podziel karty podstawowe na karty łatwe, średnie oraz trudne. Losowo dobierz po 5 kart z każdego poziomu trudności. Do tak wylosowanych 15 kart dodaj 5 losowych kart licytacji. To talia pytań na najbliższą rozgrywkę. Talia ta powinna składać się łącznie z 20 kart. Przetasuj ją i połóż obok planszy. Pozostałe karty odłóż do pudełka – nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
8. Trzymaj przy sobie karty prowadzącego. Zadbaj o to, by żaden z graczy nie podejrzał znajdujących się na nich pytań.

Masz już wszystko gotowe do gry!

IV. Warunki zwycięstwa

Rozgrywka jest drużynowa. Punkty zdobywa się za udzielanie poprawnych odpowiedzi na **pytania z kart podstawowych** (quiz) i **kart licytacji** oraz za rozwiązywanie **zadań kreatywnych**.

Jeden punkt to przesunięcie pionka na planszy o jedno pole.

Koniec gry następuje w jednym z trzech przypadków: gdy pierwsza z drużyn dotrze do pola META, gdy skończą się karty w talii (zostanie zadane 20. pytanie) lub gdy upłynie czas wyznaczony przez nauczyciela.

Zwycięża drużyna, która jako **pierwsza dotarła do pola META** lub znajduje się najbliżej niej w momencie zakończenia rozgrywki. Pozostałe miejsca ustala się na podstawie pozycji pionków na planszy w chwili zakończenia gry – im bliżej pola META znajduje się drużyna, tym wyższą lokatę zajmuje.

Może się zdarzyć, że kilka drużyn **jednocześnie dotrze do pola META w tej samej turze**. W takiej sytuacji zastosowanie ma zasada: jeśli pionek dotarł do pola META, ale drużyna nie wykorzystała wszystkich przysługujących jej punktów, należy przesunąć go o te niewykorzystane punkty, zaczynając od pola START. W takim przypadku zwycięża drużyna, która przebyła najdłuższą drogę (łączną liczbę pól). Kolejne miejsca ustala się analogicznie na podstawie pokonanego dystansu.

W przypadku **remisu** – gdy pionki znajdują się na tym samym polu – o wyższym miejscu decyduje większa liczba posiadanych żetonów zasobów na koniec gry. Jeśli wynik nadal jest równy, należy ogłosić **remis**.

V. Przebieg rozgrywki

Gra toczy się w **turach**, a każda tura to nowe pytanie i szansa na przesunięcie pionków na planszy. Każdą turę przeprowadź zgodnie z poniższą procedurą:

1. Weź **wierzchnią kartę z talii pytań**. Poinformuj drużyny, jaki to rodzaj karty – karta podstawowa lub karta licytacji.
2. Jeśli to **karta podstawowa**, to poinformuj drużyny, jaki jest poziom trudności pytania oraz kategoria tematyczna:
    - » karty **poziomu łatwego** pozwalają zdobyć **2 punkty** za udzielenie poprawnej odpowiedzi,
    - » karty **poziomu średniego** pozwalają zdobyć **3 punkty** za udzielenie poprawnej odpowiedzi,
    - » karty **poziomu trudnego** pozwalają zdobyć **4 punkty** za udzielenie poprawnej odpowiedzi.

a) Udzielanie odpowiedzi jest obowiązkowe. Każda drużyna wskazuje lidera, który trzyma w dłoni **3 karty odpowiedzi**.

b) Odczytaj treść pytania i trzy możliwe odpowiedzi, a następnie **uruchom stoper** na **30 sekund**.

c) Każda z drużyn musi umieścić jedną z kart odpowiedzi rewersem do góry obok planszy przed upływem czasu. Jeśli tego nie zrobi, należy uznać, że udzieliła błędnej odpowiedzi.

d) Po upływie czasu gracze odsłaniają wybrane karty odpowiedzi.

e) Przesuń pionki drużyn, które odpowiedziały poprawnie, o odpowiednią liczbę pól (od 2 do 4). Drużyny, które udzieliły błędnej odpowiedzi, otrzymują 0 punktów, a ich pionki pozostają na swoim miejscu.

f) Wykorzystaną kartę podstawową odłóż do pudełka.

3. Jeśli to **karta licytacji**, to odczytaj jej numer i odszukaj odpowiednie pytanie na karcie prowadzącego. Odczytaj wprowadzenie do pytania. Następnie:

a) Rozpocznij licytację. Drużyny mają 30 sekund na naradę, po czym wybrany gracz bierze uzgodnioną liczbę żetonów z puli drużyny i zaciska je w pięści. Na hasło „trzy-cztery" wybrani gracze z każdej drużyny otwierają pięści. Drużyna, która poświęciła najwięcej zasobów, wygrywa licytację. Gdy wyłoniona zostanie drużyna, która wygrała licytację, odczytaj główne pytanie i uruchom stoper na 30 sekund. Jest to czas, w którym drużyna musi udzielić odpowiedzi.

b) W przypadku remisu:

» remisujący mogą licytować dalej, podbijając stawkę o 1 żeton ze swojej puli,

» jeśli żadna z remisujących drużyn nie posiada już więcej żetonów, to wyłonienie zwycięzcy licytacji odbywa się za pomocą gry w papier-kamień-nożyce.

c) Drużyna, która była druga w licytacji, **może przejąć pytanie**, jeśli zwycięska drużyna udzieli błędnej odpowiedzi (obowiązują ją wtedy te same zasady zdobywania pól i utraty żetonów). Już na etapie namyślania się pierwszej drużyny druga może się naradzać.

d) Udzielenie poprawnej odpowiedzi oznacza przesunięcie pionka o tyle pól, ile wynosiła wylicytowana stawka, ale nie więcej niż 10 (nawet jeśli wylicytowano więcej żetonów).

e) Udzielenie błędnej odpowiedzi oznacza pozostawienie pionka na tym samym polu na planszy.

f) Drużyna lub drużyny, które odpowiadały na pytanie, odkładają żetony użyte w licytacji do pudełka. Żetony te nie będą już wykorzystywane w tej rozgrywce.

g) **Uwaga:** jeśli żadna z drużyn nie posiada żetonów zasobów, pomiń to pytanie, a **kartę licytacji** odłóż do pudełka. Następnie weź kolejną kartę z talii.

Przykład: drużyny żółtych, zielonych, czerwonych i niebieskich biorą udział w rozgrywce. Prowadzący dobrał kartę licytacji, zapowiedział licytację i odczytał wprowadzenie. Przystępują do niej zieloni, czerwoni i niebiescy. Żółci nie chcą ryzykować swoich 2 żetonów. Na hasło „trzy-cztery" liderzy drużyn otworzyli pięści, w których znajdowały się żetony: zieloni – 3, czerwoni – 6, niebiescy – 6.

Następuje remis czerwonych z niebieskimi. Na zmianę obie drużyny mogą dokładać do puli swoje pozostałe żetony. Czerwoni dokładają jeden i niebiescy jeden. Żadna z obu drużyn nie ma więcej żetonów. Drużyny nadal remisują z wynikiem 7. Prowadzący przeprowadza grę w papier-kamień-nożyce pomiędzy liderami drużyn. Wygrywają ją niebiescy i to oni będą odpowiadać jako pierwsi. Udzielają jednak błędnej odpowiedzi. Prawo do odpowiedzi przechodzi na czerwonych, którzy udzielają poprawnej odpowiedzi. Pionek niebieskich pozostaje na swoim miejscu na planszy, a czerwoni przesuwają swój pionek aż o 7 pól. Obie drużyny odkładają do pudełka po 7 swoich żetonów.

4. Jeśli któryś z pionków drużyn stanie **na polu kreatywnym** (z żarówką) lub je minie, a znajduje się na nim żeton pola kreatywnego, zabierz ten żeton i trzymaj w dłoni. Następnie odczytaj drużynom treść wybranego przez Ciebie zadania kreatywnego znajdującą się na karcie prowadzącego. Zadanie wykonują wszystkie zespoły. Daj odpowiedni czas na przygotowanie, a następnie niech drużyny zaprezentują swoje pomysły. Każda z drużyn, która Twoim zdaniem wykazała się kreatywnością, otrzymuje punkty. Postaraj się ocenić sprawiedliwie wszystkie pomysły i przyznaj od 0 do 3 punktów, a następnie przesuń o tyle pól pionki drużyn. Odłóż żeton pola kreatywnego (z żarówką) do pudełka. Pamiętaj, że podczas całej rozgrywki zostaną odczytane maksymalnie 4 zadania kreatywne – oznacza to, że każde z 4 pól kreatywnych „uruchamiane" jest tylko 1 raz. Po wykorzystaniu danego pola kreatywnego i odłożeniu żetonu do pudełka, dane pole staje się zwykłym polem na planszy.

5. Drużyna, której pionek stanie na **polu z żetonami zasobów** lub minie to pole, otrzymuje żeton do swojej puli. Drużyna może zdobyć maksymalnie po 1 żetonie z każdego pola.

   Przykład: pionek czerwony i zielony mijają pole, na którym znajdują się żetony zasobów. Obie drużyny otrzymują po 1 żetonie.

VI. Podsumowanie

Rodzaje pytań	Liczba punktów do zdobycia (pól do przesunięcia pionka na planszy)
Pytania podstawowe (quiz)	od 0 do 4
Pytania licytacyjne	od 0 do 10
Zadania kreatywne	od 0 do 3



Ministerstwo Finansów

FUNDUSZ EDUKACJI FINANSOWEJ

WARSZAWSKI INSTYTUT BANKOWOŚCI

Sfinansowano ze środków Funduszu Edukacji Finansowej, którego dysponentem jest Minister Finansów i Gospodarki. Realizatorem Zadania jest Fundacja Warszawski Instytut Bankowości.