GRY TERENOWE

KOMPLET SCENARIUSZY

DO NAUCZANIA ZAGADNIEŃ FINANSOWYCH W SZKOŁACH PODSTAWOWYCH



Dla klas
4–8

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.

Komplet scenariuszy został wydany w ramach Zadania „Materiały edukacyjne do nauczania zagadnień finansowych w klasach IV–VIII szkoły podstawowej" sfinansowanego ze środków Funduszu Edukacji Finansowej, którego dysponentem jest Minister Finansów i Gospodarki. Realizatorem Zadania jest Warszawski Instytut Bankowości.

Koordynator Zadania: Krzysztof Ostafiński (Warszawski Instytut Bankowości)

Koordynator merytoryczny Zadania: dr hab. Tomasz Rachwał, prof. UEK (Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie)

Autor wprowadzenia: dr hab. Tomasz Rachwał, prof. UEK (Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie)

Autorzy scenariuszy:
mgr Natalia Stawska (Związek Harcerstwa Polskiego) – scenariusz 1
mgr Celestyna Miłoś (Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie) – scenariusz 2
dr Łukasz Szewczyk (Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach) – scenariusz 3
dr Witold Gradoń (Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach) – scenariusz 3
mgr Anna Pospieszna (Związek Harcerstwa Polskiego) – scenariusz 4
mgr Paweł Marciniak (Związek Harcerstwa Polskiego) – scenariusz 5
mgr Adam Olbrycht (Związek Harcerstwa Polskiego) – scenariusz 5
mgr Maciej Raszewski (Zakład Ubezpieczeń Społecznych) – scenariusz 6
mgr Aleksandra Bełkowska-Gołoś (Zakład Ubezpieczeń Społecznych) – scenariusz 6

Recenzja merytoryczna:
dr Krzysztof Kil (Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie)
dr hab. Agnieszka Parkitna, prof. PWr (Politechnika Wrocławska)

Recenzja dydaktyczna:
mgr Anna Czarlińska-Wężyk (Regionalny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli "WOM" w Katowicach)
dr Waldemar Lib (Uniwersytet Rzeszowski)

Redakcja językowa: Slow Education Magdalena Bogdańska-Maciak

Skład: MGMEDIA Maciej Grabowski
Projekt okładki: MGMEDIA Maciej Grabowski
Zdjęcie na okładce: Studio Romantic/Adobe Stock
Grafiki i ilustracje: Adobe Stock

Wydawca: Warszawski Instytut Bankowości

Adres wydawcy: ul. Kruczkowskiego 8; 00-380 Warszawa

ISBN: 978-83-979917-6-7
ISBN: 978-83-979868-1-7 (całość kolekcji)

Wydanie: pierwsze

Rok wydania: 2026

WSTĘP

Gry terenowe stanowią wyjątkową formę edukacji, w której nauka łączy się z ruchem, bardzo często też ze współpracą w zespole i z odkrywaniem różnorodnych zależności dzięki praktycznemu działaniu. Celem gier znajdujących się w naszym „Komplecie scenariuszy" jest pokazanie młodym ludziom, że zagadnienia ekonomiczne związane z przedsiębiorczością i finansami nie muszą być przekazywane jedynie w formie tradycyjnych lekcji i metodami podającymi (np. wykładu czy pogadanki), ale mogą stać się naturalnymi elementami zabawy oraz pracy zespołowej. Dzięki temu uczniowie rozwinąć mogą zarówno swoją wiedzę ekonomiczno-finansową, jak i kompetencje miękkie, takie jak umiejętność komunikacji, negocjacji czy podejmowania decyzji w dynamicznie zmieniających się warunkach.

Część scenariuszy gier została przygotowana przez przedstawicieli Zakładu Ubezpieczeń Społecznych oraz Związku Harcerstwa Polskiego w ramach współpracy z Warszawskim Instytutem Bankowości. Partnerstwo tych instytucji pozwoliło połączyć doświadczenie praktyków rynku finansowego i ubezpieczeniowego z tradycją harcerskiej edukacji (ściślej – wychowania ekonomicznego) w działaniu. W efekcie, także we współpracy z innymi przedstawicielami świata nauki i edukacji, powstały propozycje, które nie tylko przybliżają uczniom mechanizmy gospodarcze i sprawy finansowe, ale także angażują ich w aktywne odkrywanie znaczenia tychże mechanizmów i spraw w codziennym życiu.

Tematyka gier obejmuje szeroki wachlarz zagadnień – od podstawowych mechanizmów gospodarki rynkowej i prowadzenia działalności gospodarczej, przez kształtowanie umiejętności zarządzania budżetem domowym, aż po zrozumienie roli bankowości i systemu ubezpieczeń społecznych. Dzięki temu uczniowie nauczą się planowania, współpracy i wyciągania wniosków z podejmowanych działań, a jednocześnie dostrzegą, że nawet złożone procesy ekonomiczne można przedstawić w formie zrozumiałej i angażującej zabawy.

Proponowane scenariusze gier terenowych wspierają kształtowanie u uczniów postaw przedsiębiorczych, uczą odpowiedzialności i budują świadomość społeczną, pokazując, że decyzje finansowe jednostki mają konsekwencje nie tylko dla niej samej, ale także dla szerszej wspólnoty. W ten sposób gry terenowe stają się atrakcyjną metodą dydaktyczną oraz ważnym narzędziem wychowawczym, łączącym wiedzę ekonomiczną z doświadczeniem wspólnego działania w konkretnej przestrzeni.

Serdecznie zapraszamy Państwa do wprowadzenia proponowanych gier terenowych do swoich zajęć z uczniami, aby właśnie w takiej angażującej formie przekazywać uczniom wiedzę ekonomiczną i finansową oraz rozwijać kompetencje społeczne dzieci i młodzieży.

dr hab. **Tomasz Rachwał**, prof. UEK
Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie

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

Gra w rynek 5
Natalia Stawska

Kilka kroków do własnej firmy 10
Celestyna Miłoś

Misja: bankowe wyzwanie 18
Łukasz Szewczyk, Witold Gradoń

Otwieramy sklepik szkolny 23
Anna Pospieszna

Rodzinny budżet 29
Paweł Marciniak, Adam Olbrycht

Truchtem przez ubezpieczenia społeczne 33
Maciej Raszewski, Aleksandra Bełkowska-Gołoś

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.

TYTUŁ GRY	GRA W RYNEK		
AUTOR	Natalia Stawska	CZAS TRWANIA	90 min
GRA DLA	klas IV–VIII szkoły podstawowej	OPTYMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	30

KRÓTKI OPIS GRY	W czasie gry uczniowie wcielą się w inwestorów zbijających majątek w zmiennych warunkach rynku. To prosta i dynamiczna symulacja przybliżająca mechanizmy takie jak popyt, podaż, konkurencja, zmienność cen. Pozwala przedyskutować i wyciągnąć wnioski w obszarze makroekonomii oraz własnych zachowań konsumenckich.
MIEJSCE REALIZACJI	• park • las • boisko szkolne
CELE DYDAKTYCZNE	• Budowanie umiejętności współpracy oraz koordynacji działań w ramach małych grup. • Ćwiczenie definiowania własnych interesów (jako konsumenta), rozumienia interesów drugiej strony (sprzedawcy) oraz odnajdywania w tej przestrzeni wspólnie satysfakcjonujących, korzystnych rozwiązań. • Poznanie w praktyce znaczenia takich pojęć, jak: rynek, konkurencja, podaż, popyt. • Doświadczenie oddziaływania sił rynkowych i nabycie umiejętności dokonywania transakcji z uwzględnieniem zmian zachodzących na rynku. • Ćwiczenie podejmowania korzystnych decyzji finansowych na podstawie zmiennych cen.
MATERIAŁY I WYPOSAŻENIE TECHNICZNE	• towar (drewniane, plastikowe lub tekturowe żetony w 5 kolorach, reprezentujące produkty do kupienia – po 100 sztuk każdego koloru; wzór – załącznik nr 2) • pieniądze (260 jednostek o nominałach np. 1, 2, 5, 10 – można wykorzystać pieniądze/żetony z dowolnej gry planszowej lub przygotować kartoniki z pieczątką. Ważne, żeby nie było możliwe podrobienie pieniędzy w trakcie gry) • gwizdek (lub coś innego, co wyda dźwięk słyszany przez uczestników podczas gry) • tabela cen (wydrukowana dla każdego z 5 punktów skupu i sprzedaży)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przywitaj uczniów. Wyjaśnij im, że w ramach gry, handlując kolorowymi żetonami, będą mieli okazję wcielić się w inwestorów i w maklerów giełdowych. Gra będzie prostą symulacją działania rynku, w tym także giełdy papierów wartościowych.

Wyznacz 5 uczniów, którzy poprowadzą punkty skupu i sprzedaży. Wręcz im tabele z cenami (załącznik nr 1), po 20 jednostek pieniężnych (w małych nominałach, odpowiednią liczbę żetonów i monet wytnij np. z załączników nr 2 i 3). Pozostałych uczniów połącz w 8 grup (najlepiej trzyosobowych). Rozdaj grupom po 20 jednostek pieniężnych.

REGUŁY GRY

Wyjaśnij reguły gry:

- Celem fabularnym gry jest zdobycie jak największej liczby żetonów jednego koloru i wydanie jak najmniejszej ilości pieniędzy. Jeśli będzie remis – wygrywa zespół, który będzie miał na koniec najwięcej gotówki.
- Gra potrwa dokładnie 30 min – w 5 turach po 6 min. Zmiana tury będzie ogłaszana gwizdkiem.
- W każdej turze można kupować i sprzedawać dowolne żetony w punktach skupu i sprzedaży. Zmienia się tylko ich cena. Cena skupu i sprzedaży – dla uproszczenia – jest taka sama.

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

- Osoby prowadzące punkty podczas gry czytają aktualną cenę danego produktu z tabeli, gdy ktoś je zapyta, ale nie pokazują nikomu całej tabeli. Nie mogą nikomu odmówić zakupu ani sprzedaży, jeśli tylko ta osoba ma towar lub pieniądze.
- Członkowie zespołu mogą się rozdzielać i równolegle robić zakupy w kilku miejscach.
- Jeśli w którymś z punktów skończą się produkty, to po prostu ich nie ma (nie można kupować „wirtualnych" produktów czy „opcji" produktów, a prowadzący grę nie będzie robił dostaw do punktów w trakcie gry; towar pojawi się ponownie, tylko jeśli któryś zespół przyjdzie go sprzedać).
- Wszelkie formy współpracy między zespołami, o ile zgodzą się na nie obie strony transakcji, są dozwolone.

Zapytaj uczniów, czy mają jakieś pytania dotyczące mechaniki gry. Rozwiej ewentualne wątpliwości.

Przypomnij o zasadach bezpieczeństwa i *fair play*.

PRZEBIEG GRY

- Poproś osoby wyznaczone do prowadzenia punktów skupu i sprzedaży o oddalenie się na ok. 50–100 m od miejsca, w którym jesteście i od siebie nawzajem oraz o znalezienie sobie przestrzeni do prowadzenia handlu, rozłożenie produktów i pieniędzy.
- Pilnuj czasu: 5 rund po 6 min (jest możliwa zmiana liczby rund lub czasu ich trwania, jednak trzeba to określić przed rozpoczęciem gry, aby zespoły mogły ustalić swoją strategię i przejąć odpowiedzialność za jej realizację).
- Koniec rundy i początek kolejnej ogłaszaj gwizdkiem i okrzykiem.
- Poproś, aby każdy zespół przeliczył posiadane produkty i pieniądze.
- Wygrywa zespół, który zdobył najwięcej żetonów jednego koloru. Jeśli dwa zespoły (lub więcej) mają po tyle samo jednokolorowych żetonów, wygrywa ten zespół, któremu zostało najwięcej gotówki. Wskaż zwycięzców i pogratuluj im.
- Podziękuj uczniom, którzy prowadzili punkty skupu i sprzedaży. Wyróżnij ich za wykonanie tego specjalnego zadania.

DYSKUSJA

Po zakończeniu gry przedyskutuj z uczniami następujące zagadnienia:

- Jak podejmowali decyzje o zakupach?
- Jak dzielili się zadaniami w zespołach?
- Kupowali szybko i pochopnie czy raczej długo rozważali zakupy?
- Co zdecydowało o odniesionym sukcesie lub niepowodzeniu w handlu?
- Co zrobiliby inaczej, gdyby mogli zacząć od początku?
- Czy w trakcie rozgrywki pojawiły się jakieś przypadkowe błędy lub celowe oszustwa?
- Jaki wpływ na rozgrywkę miało ograniczenie ilości towaru i gotówki na rynku?

Daj szansę na wypowiedź zarówno zespołom graczy, jak i uczniom zapisującym punkty.

Na podstawie zaobserwowanych sytuacji omów terminy: „rynek", „konkurencja", „podaż", „popyt", „równowaga". Odwołuj się do konkretnych działań uczniów i podejmowanych przez nich decyzji. Zwróć uwagę uczniom, że gra w sposób uproszczony pokazuje mechanizmy rynkowe i kształtowanie cen w handlu, bez odwołania się do marży handlowej.

Przykładowe wnioski:

- Produkty w różnych punktach sprzedaży mogą mieć różne ceny.
- Przed zakupem warto sprawdzić ceny w więcej niż jednym miejscu i przemyśleć decyzję, zamiast robić to szybko, pod wpływem emocji.
- Można zyskać, kupując produkty tanio i sprzedając drożej.
- Ilość towaru w sklepie jest ograniczona, a wykupienie znacznej części ma konsekwencje dla innych konsumentów.
- Ograniczona ilość gotówki na rynku determinuje siłę nabywczą konsumentów.
- Działanie rynku jest oparte na wzajemnym zaufaniu – w szybkich transakcjach dziejących się w grze mogły zdarzyć się pomyłki lub próby oszustwa. Mogło to wpłynąć na działania sprzedawców i konsumentów (jak?).

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.

Załącznik nr 1

Ceny w punktach skupu i sprzedaży

PUNKT nr 1	Biały	Zielony	Żółty	Czerwony	Niebieski
Runda nr 1	1	5	3	1	5
Runda nr 2	2	4	3	3	3
Runda nr 3	3	3	3	5	1
Runda nr 4	4	2	2	3	3
Runda nr 5	5	1	2	1	5

PUNKT nr 2	Biały	Zielony	Żółty	Czerwony	Niebieski
Runda nr 1	5	1	5	3	1
Runda nr 2	3	2	4	3	3
Runda nr 3	1	3	3	3	5
Runda nr 4	3	4	2	2	3
Runda nr 5	5	5	1	2	1

PUNKT nr 3	Biały	Zielony	Żółty	Czerwony	Niebieski
Runda nr 1	1	5	1	5	3
Runda nr 2	3	3	2	4	3
Runda nr 3	5	1	3	3	3
Runda nr 4	3	3	4	2	2
Runda nr 5	1	5	5	1	2

PUNKT nr 4	Biały	Zielony	Żółty	Czerwony	Niebieski
Runda nr 1	3	1	5	1	5
Runda nr 2	3	3	3	2	4
Runda nr 3	3	5	1	3	3
Runda nr 4	2	3	3	4	2
Runda nr 5	2	1	5	5	1

PUNKT nr 5	Biały	Zielony	Żółty	Czerwony	Niebieski
Runda nr 1	5	3	1	5	1
Runda nr 2	4	3	3	3	2
Runda nr 3	3	3	5	1	3
Runda nr 4	2	2	3	3	4
Runda nr 5	1	2	1	5	5

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

Załącznik nr 2

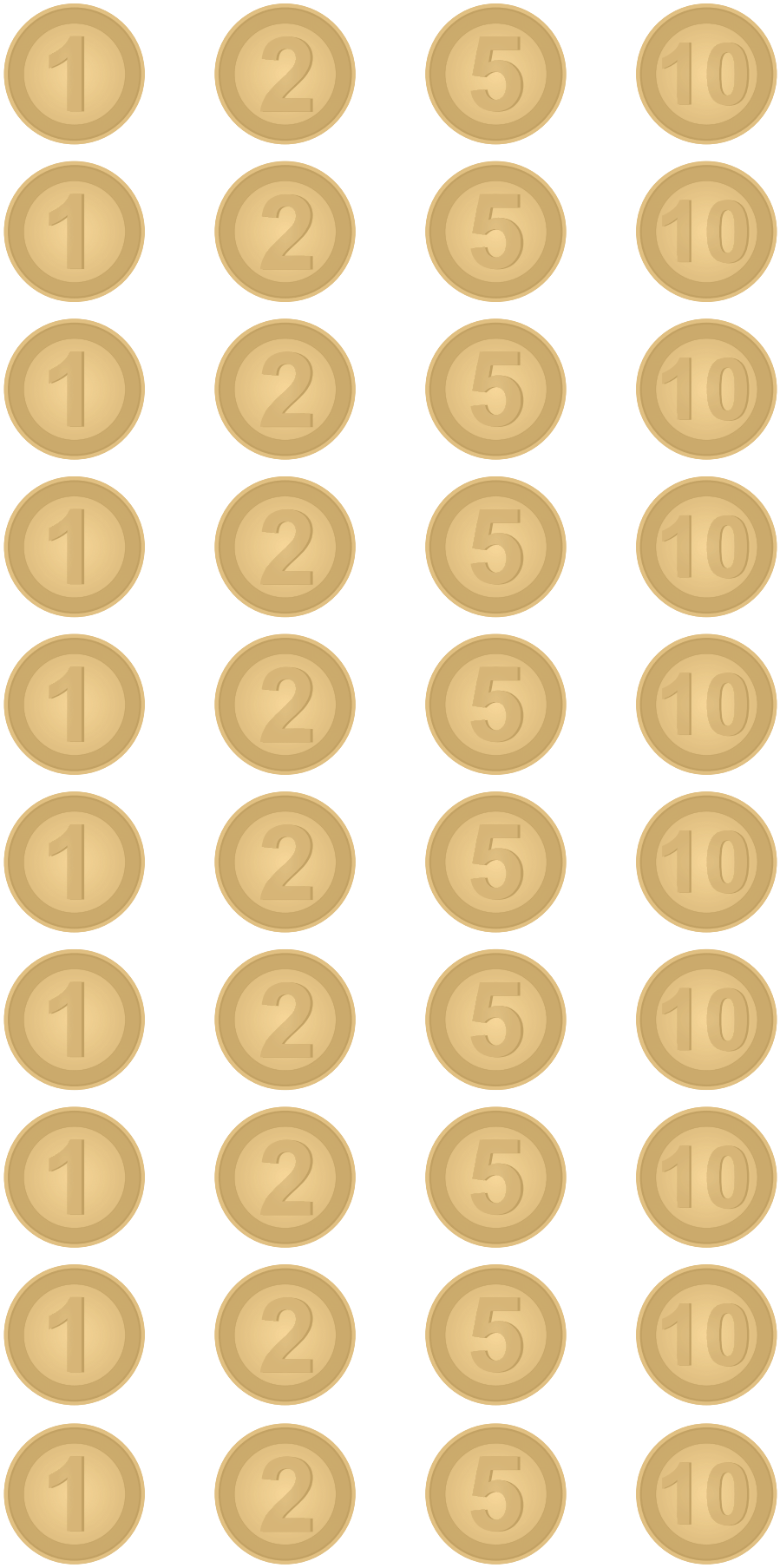
Wzory żetonów

biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski
biały	zielony	żółty	czerwony	niebieski

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.

Załącznik nr 3

Wzory monet



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

TYTUŁ GRY	KILKA KROKÓW DO WŁASNEJ FIRMY
AUTOR	Celestyna Miłoś
CZAS TRWANIA	130 min
GRA DLA	klas IV–VIII szkoły podstawowej
OPTYMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	20–30
KRÓTKI OPIS GRY	Uczniowie przechodzą przez kolejne etapy, w których mierzą się z wyzwaniami – zagadkami lub zadaniami dotyczącymi zakładania własnej firmy. W poszczególnych etapach zespoły tworzą logo własnej firmy, poznają kolejność etapów zakładania przedsiębiorstwa, dowiadują się o formalnościach niezbędnych przy założeniu konta bankowego itp.
MIEJSCE REALIZACJI	• park • boisko szkolne • sala gimnastyczna
CELE DYDAKTYCZNE	• Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej. • Zapoznanie z tematyką przedsiębiorczości. • Rozwijanie kreatywności.
MATERIAŁY I WYPOSAŻENIE TECHNICZNE	• po sześć kolorowych kopert zawierających kolejne wyzwania (załącznik nr 1) plus jedna koperta startowa dla każdego zespołu • karta pracy dla każdego zespołu • ołówek lub długopis dla każdego zespołu • kolorowe kredki dla każdego zespołu • Dyplom Przedsiębiorcy dla każdego ucznia

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki przygotuj Dyplom Przedsiębiorcy dla każdego ucznia, koperty startowe (po jednej dla każdej drużyny), w których będą się znajdować karty pracy (załącznik nr 2), a także koperty z wyzwaniami (załącznik nr 1) oraz potrzebne materiały. Każda drużyna będzie miała przypisany swój kolor kopert, których będzie szukać podczas gry, dlatego liczba kolorów kopert powinna odpowiadać liczbie drużyn.

Przykład: jeśli w grze biorą udział cztery zespoły – potrzebujesz czterech zestawów po siedem kopert.

W dniu rozgrywki ukryj koperty w miejscu gry. Schowaj je w sposób możliwie kreatywny, np. na gałęzi drzewa, wśród piłek, kamieni.

Czas rozgrywki dostosuj do miejsca, w którym jest ona prowadzona.

Uczniowie mogą samodzielnie się dobrać w drużyny lub możesz to zrobić Ty – decyzja należy do Ciebie.

WSTĘP

Powitaj uczestników i przedstaw im przebieg oraz zasady gry. Wyjaśnij, że w jej trakcie będą w zespołach wykonywać kolejne wyzwania. Za każde prawidłowo wykonane wyzwanie uczniowie dostaną punkty, które na koniec zostaną zsumowane, by w ten sposób wyłonić zwycięzcę.

Elementem gry jest też odnajdywanie kolejnych wyzwań. Powiedz uczestnikom, że każda drużyna ma za zadanie szukać kopert w określonym kolorze, takim, w jakim będzie koperta startowa. Twoim zadaniem

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.

jest ocena każdego wyzwania oraz późniejsze przeniesienie wyników na kartę pracy. Zadaniem zespołów jest znalezienie wyzwań – kolejność ich wykonywania nie ma znaczenia, natomiast w sumie każda drużyna musi znaleźć sześć kopert z wyzwaniami. Ważna jest nie tylko poprawność wykonania zadań z wyzwań, ale także czas ukończenia gry, dlatego warto, by zespoły były dobrze zorganizowane. Mogą w tym celu np. wyznaczyć lidera, który będzie odpowiedzialny za podejmowanie decyzji, czy osobę do zapisywania rozwiązań. Pamiętaj, że organizacja pracy zespołu zależy od indywidualnych preferencji jego członków.

Zespoły na koniec oddają wszystkie swoje koperty w celu podsumowania wyników gry.

NAWIĄZANIE DO PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Rozpocznij od ciekawego nawiązania do tematyki przedsiębiorczości. Może to być pytanie o to, czy uczestnicy gry w ostatnim czasie odwiedzili jakąś firmę. W razie potrzeby możecie rozmawiać o sklepach znajdujących się w pobliżu lub o firmie, w której pracują rodzice uczniów. Rozwijając rozmowę, zapytaj:

- Jak nazywa się firma? Czy nazwa ta wskazuje na rodzaj działalności firmy i czy jest łatwa do zapamiętania?
- Czym się zajmuje ta firma (produkcją/usługami)?
- Kto jest najważniejszym klientem tej firmy (np. każdy człowiek w przypadku piekarni, dzieci i młodzież w przypadku sklepu z zabawkami, mieszkańcy części wsi w przypadku poczty)?

Na zakończenie wyjaśnij uczniom, że wszystko to, o czym była przed chwilą mowa, przyda im się w czasie rozgrywki.

POCZĄTEK

Ustaw uczestników gry w jednej linii. Przypomnij im, że w rozgrywce liczą się: dobra organizacja pracy zespołowej, prawidłowe rozwiązanie zadań oraz szybkość, dlatego po wykonaniu zadań z wszystkich wyzwań muszą jak najszybciej wrócić na miejsce rozpoczęcia gry i oddać Ci wszystkie znalezione koperty z wyzwaniami (sześć) oraz kopertę startową z kartą pracy. Powiedz, że w kopercie startowej, którą za chwilę otrzyma każdy zespół, znajduje się karta pracy, w której należy wpisać nazwę zespołu oraz jego członków. Następnie wręcz każdemu zespołowi kopertę startową z przypisanym kolorem i przypomnij, że tego koloru kopert ma szukać. Gdy wszystkie drużyny otrzymają koperty startowe i nie pojawią się dodatkowe pytania dotyczące przebiegu gry, ogłoś start i życz uczestnikom powodzenia.

ZAKOŃCZENIE

Po ukończeniu zadań zespoły wracają do miejsca rozpoczęcia rozgrywki. Każda drużyna powinna przekazać Ci siedem kopert swojego koloru (sześć kopert z wyzwaniami oraz kopertę startową). Na kopertach startowych zapisz kolejność przybycia każdej drużyny. W przypadku takiej samej liczby punktów uzyskanych z wyzwań, to kryterium będzie rozstrzygało o wygranej. Po ukończeniu zadań przez ostatni zespół sprawdź prawidłowość wykonania wyzwań i stwórz tabelę z punktacją zespołów.

Ogłoś zwycięzców, po czym wręcz dyplomy wszystkim uczestnikom gry i podziękuj im za wspólną zabawę.

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

WYZWANIE NR 1: etapy zakładania firmy

Uczestnicy rozwiązują zadanie polegające na uporządkowaniu etapów zakładania firmy, które kolejno obejmują:

1. opracowanie biznesplanu,
2. opracowanie nazwy i logo firmy,
3. rejestrację działalności w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej,
4. zgłoszenie firmy do Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (ZUS) i założenie konta firmowego w banku,
5. rozpoczęcie promocji firmy, np. w mediach społecznościowych czy lokalnej gazecie.

Ocena zadania (można zdobyć maks. 7, a min. 0 pkt):

- 1 pkt za każdy poprawnie umiejscowiony etap,
- dodatkowe 2 pkt w przypadku poprawnego uporządkowania wszystkich etapów.

WYZWANIE NR 2: cechy dobrego przedsiębiorcy

Uczestnicy rozwiązują zadanie polegające na wskazaniu cech dobrego przedsiębiorcy oraz podaniu, do czego każda cecha może być potrzebna. Cechy, które powinni wskazać uczestnicy, i przykładowe ich wykorzystanie:

- kreatywność (np. stworzenie ciekawej nazwy),
- wytrwałość/cierpliwość (np. radzenie sobie z niepowodzeniami),
- dobra organizacja pracy (np. organizacja harmonogramu pracy własnej),
- komunikatywność (np. umiejętność negocjacji).

Ocena zadania (można zdobyć maks. 8, a min. –3 pkt):

- 1 pkt za każde poprawne wskazanie cechy dobrego przedsiębiorcy (maks. 4 pkt),
- dodatkowy 1 pkt za dopisanie trafnego zastosowania do każdej prawidłowo wskazanej cechy (maks. 4 pkt),
- –1 pkt za każde wskazanie błędnej cechy.

WYZWANIE NR 3: identyfikacja firmy = nazwa i logo

Uczestnicy wpisują w kartach pracy przedmiot działalności, wymyśloną przez siebie nazwę i rysują logo. Elementy te powinny być ze sobą powiązane. Nazwa firmy powinna wskazywać na to, czym zajmuje się przedsiębiorstwo, tak samo logo. Przykładowo, w przypadku piekarni nazwą firmy może być: Piekarnia „Rogalik", a logo – rysunek rogalika.

Ocena zadania (można zdobyć maks. 5, a min. 0 pkt):

- 1 pkt za wskazanie przedmiotu działalności firmy,
- 1 pkt za wskazanie nazwy,
- dodatkowo 1 pkt, jeżeli nawiązuje do przedmiotu działalności,
- 1 pkt za stworzenie logo,
- dodatkowo 1 pkt, jeżeli nawiązuje do przedmiotu działalności lub nazwy firmy (np. nazwa firmy w logo, symbol).

WYZWANIE NR 4: rejestracja firmy

Uczestnicy rozwiązują zadanie polegające na uporządkowaniu etapów rejestracji firmy, które kolejno obejmują:

1. rejestrację w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG),
2. rejestrację w Zakładzie Ubezpieczeń Społecznych (ZUS),
3. założenie konta w banku.

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.

Ocena zadania (można zdobyć maks. 4, a min. 0 pkt):

- 1 pkt za każdy poprawnie umiejscowiony etap,
- dodatkowy 1 pkt w przypadku poprawnego uporządkowania wszystkich etapów.

WYZWANIE NR 5: zakładanie konta w banku

Uczestnicy rozwiązują zadanie polegające na wyborze spośród wskazanych dokumentów oraz informacji tych, które są niezbędne do założenia konta firmowego w banku. Dokumenty oraz informacje, które powinni wskazać uczestnicy:

- dowód osobisty lub paszport,
- numer identyfikacyjny firmy (NIP),
- adres prowadzonej działalności.

Ocena zadania (można zdobyć maks. 3, a min. –3 pkt):

- 1 pkt za każde poprawne wskazanie dokumentu/informacji,
- –1 pkt za każde błędne wskazanie dokumentu/informacji.

WYZWANIE NR 6: promowanie biznesu

Uczestnicy rozwiązują zadanie polegające na wyborze jednego z dwóch określeń, które najlepiej odnoszą się do opisanej kwestii marketingu firmy. Kolejne poprawne odpowiedzi to:

- lokalnej gazecie,
- w wieku 15–40 lat,
- powinna,
- powinny,
- powinien,
- gazecie papierowej,
- powinna,
- w ośrodkach zdrowia.

Ocena zadania (można zdobyć maks. 8, a min. 0 pkt):

- 1 pkt za każde poprawne wskazanie określenia.

Po tym etapie uczniowie wracają na metę. Na ich kartach pracy należy zapisać kolejność przybycia.

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

Załącznik nr 1

Wyzwania dla zespołów

WYZWANIE NR 1 **Uporządkujcie etapy zakładania firmy w odpowiedniej kolejności.**	
Nazwa zespołu:	
	Opracowanie nazwy firmy i logo.
	Zgłoszenie firmy do Zakładu Ubezpieczeń Społecznych (ZUS) oraz założenie konta firmowego w banku.
	Rozpoczęcie promocji firmy, np. w mediach społecznościowych, lokalnej gazecie.
	Rejestracja działalności w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG).
	Opracowanie biznesplanu (najważniejszych założeń działalności firmy i planu działania w czasie pierwszych miesięcy).

WYZWANIE NR 2 **Zaznaczcie te spośród wymienionych niżej cech, które powinien mieć dobry przedsiębiorca. Podajcie też, do czego taka cecha jest mu potrzebna.**	
Nazwa zespołu:	
	robienie wszystkiego samemu .....
	zamknięcie w sobie .....
	dobra organizacja pracy .....
	komunikatywność .....
	nadmierna pewność siebie .....
	kreatywność .....
	wytrwałość/cierpliwość .....

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.

WYZWANIE NR 3
Wyobraźcie sobie, że zakładacie własną firmę. Napiszcie, czym miałaby się ona zajmować, i stwórzcie elementy jej identyfikacji, czyli nazwę i logo.

Nazwa zespołu: .....

Działalność firmy dotyczy: .....

Nazwa firmy: .....

Logo firmy:

WYZWANIE NR 4
Uporządkujcie kolejne etapy rejestracji firmy.

Nazwa zespołu: .....

	Rejestracja w ZUS (Zakład Ubezpieczeń Społecznych) dokonywana przez internet lub w oddziale ZUS. Pozwala na rozliczenie ubezpieczenia zarówno przedsiębiorcy, jak i jego pracowników.
	Założenie konta w banku. Pozwala na rozliczanie transakcji firmy i dokonywanie płatności, np. podatków.
	Rejestracja w CEIDG (Centralna Ewidencja i Informacja o Działalności Gospodarczej) dokonywana przez internet lub np. w urzędzie gminy czy banku. Pozwala na uzyskanie m.in. numeru NIP (Numer Identyfikacji Podatkowej), który daje możliwość weryfikacji firmy innym instytucjom.

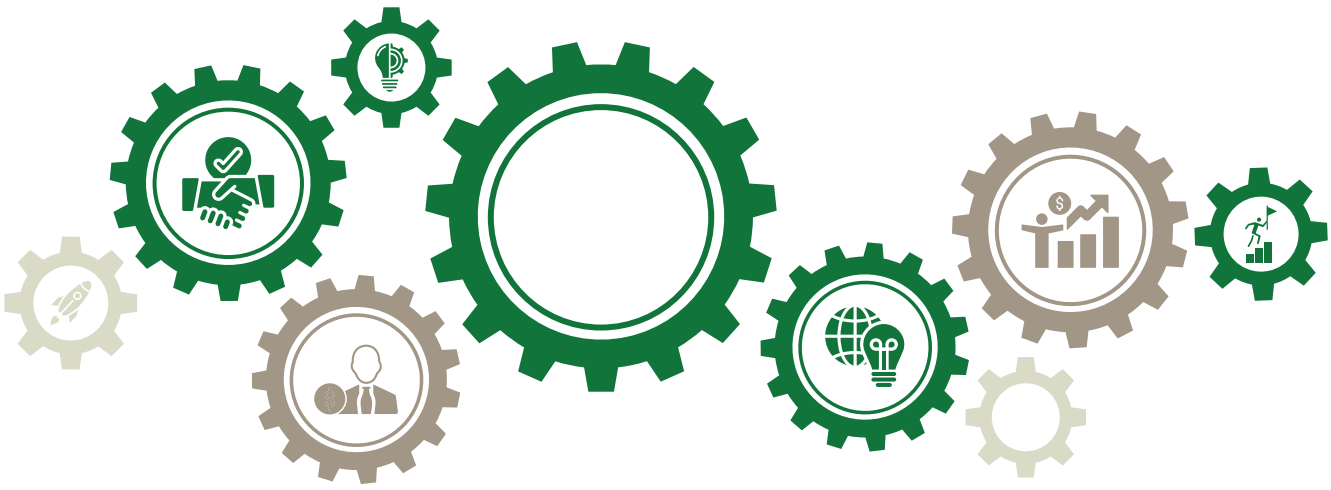
WYZWANIE NR 5
Wskażcie, które z wymienionych dokumentów lub informacji są niezbędne do założenia konta firmowego w banku.

Nazwa zespołu: .....

	adres prowadzonej działalności
	karta motorowerowa
	dowód osobisty lub paszport
	numer identyfikacyjny firmy (NIP)
	dowód rejestracyjny pojazdów
	świadectwo ukończenia szkoły

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

WYZWANIE NR 6 **W każdym zdaniu wybierzcie i zakreślcie spośród dwóch podanych określeń to, które Waszym zdaniem lepiej odnosi się do opisanej kwestii marketingu.**	
Nazwa zespołu:	
1.	Mała księgarnia działająca jedynie na obszarze miasta powinna promować się w ***ogólnopolskiej telewizji / lokalnej gazecie.***
2.	Firma organizująca przyjęcia urodzinowe dla dzieci powinna kierować reklamę do osób ***starszych / w wieku 15–40 lat.***
3.	Firma, która odnosi od wielu lat sukcesy i sprzedaje bardzo dużo produktów, ***nie powinna / powinna*** promować się za pomocą reklam.
4.	Informacje o firmie i jej produktach przedstawiane w reklamach ***powinny / nie powinny*** być prawdziwe.
5.	Lokalny i doskonale znany mieszkańcom sklep działający w centrum miasta ***nie powinien / powinien*** zamieszczać w internecie informacji o swojej lokalizacji.
6.	Marketing offline oznacza np. reklamę w ***gazecie papierowej / mediach społecznościowych***.
7.	Treść reklam ***powinna / nie powinna*** być zrozumiała dla odbiorców.
8.	Firma zajmująca się produkcją aparatów słuchowych dla osób starszych powinna się reklamować przede wszystkim w ***ośrodkach zdrowia / młodzieżowym domu kultury***.



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.

Załącznik nr 2

KARTA PRACY

Szanowni uczestnicy gry, ta karta pracy będzie dla Was pomocą podczas gry terenowej. Złóżcie ją na pół i chowajcie w niej kartki z kolejnymi wyzwaniami. Na koniec rozgrywki przekażcie te rzeczy nauczycielowi.

Nazwa zespołu:

.....

Członkowie zespołu:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Część wypełniana przez nauczyciela:

Miejsce na mecie: .....

Liczba punktów:

- **Wyzwanie nr 1** – etapy zakładania firmy: ..... / 7 pkt
- **Wyzwanie nr 2** – cechy dobrego przedsiębiorcy: ..... / 8 pkt
- **Wyzwanie nr 3** – identyfikacja firmy = nazwa i logo: ..... / 5 pkt
- **Wyzwanie nr 4** – rejestracja firmy: ..... / 4 pkt
- **Wyzwanie nr 5** – zakładanie konta w banku: ..... / 3 pkt
- **Wyzwanie nr 6** – promowanie biznesu: ..... / 8 pkt

Suma zgromadzonych punktów: ..... / 35 pkt, zespół zajmuje ..... miejsce w rywalizacji.

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

TYTUŁ GRY	MISJA: BANKOWE WYZWANIE
AUTORZY	Łukasz Szewczyk, Witold Gradoń
CZAS TRWANIA	90 min
GRA DLA	klas IV–VIII szkoły podstawowej
OPTYMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	25–30
KRÓTKI OPIS GRY	Drużyny wykonują zadania z bankowości. Przyswajają pojęcia finansowe oraz podejmują decyzje finansowe (kredytowe i inwestycyjne). Za zadania zdobywają edukony.
MIEJSCE REALIZACJI	Teren szkoły lub park, pięć lub sześć stacji rozstawionych w różnych punktach. Jeśli gra terenowa organizowana jest w miejscu, które umożliwia odwiedzenie pobliskiej placówki bankowej, wówczas wprowadzane jest dodatkowe zadanie nr 6. Jeżeli nie ma możliwości odwiedzenia banku, gra kończy się na stacji nr 5, a uczestnicy wykonują zadania podstawowe.
CELE DYDAKTYCZNE	• Zrozumienie podstawowych pojęć bankowych. • Rozwijanie kompetencji matematycznych i logicznego myślenia. • Współpraca w grupie i podejmowanie decyzji finansowych.
MATERIAŁY I WYPOSAŻENIE TECHNICZNE	• mapki z trasą i nazwami zadań • karty z zadaniami do wykonania • edukony – symboliczne pieniądze • karty pracy

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Jeśli gra terenowa organizowana jest w miejscu, które umożliwia odwiedzenie pobliskiej placówki bankowej, to wprowadź do gry zadanie nr 6. Jeżeli nie ma możliwości odwiedzenia banku, gra kończy się na stacji nr 5, a uczestnicy realizują zadania podstawowe. Czas trwania rozgrywki dostosuj do miejsca, w którym ją prowadzisz. Przed rozgrywką przygotuj mapki z rozmieszczonymi stacjami oraz karty z zadaniami (które zostaną umieszczone na każdej stacji, po jednym egzemplarzu dla drużyny), a także karty pracy dla każdej drużyny (wręcz je przed rozpoczęciem gry). Przygotuj również materiały wskazane w zadaniu nr 5.

PRZEBIEG GRY

Powitaj uczestników i wyjaśnij zasady gry: „Witajcie w »Misji: bankowe wyzwanie«! Dziś wcielicie się w rolę finansistów, którzy zarządzają swoim wirtualnym kapitałem. Na starcie każdy zespół otrzyma 1000 edukonów. Waszym zadaniem będzie odwiedzenie stacji rozmieszczonych na terenie szkoły/boiska/parku, rozwiązanie przygotowanych zagadek i podjęcie decyzji finansowych – czasem łatwych, a czasem trudnych i ryzykownych. Za poprawne odpowiedzi i trafne wybory zdobędziecie dodatkowe edukony, a nietrafione decyzje mogą zmniejszyć Wasze saldo. [Poinformuj, że ostatnie, szóste zadanie, wiąże się ze wspólnym wyjściem do banku, dlatego ustal już teraz miejsce zbiórki dla wszystkich]. Na koniec podliczymy Wasze edukony i wspólnie omówimy, jak radziliście sobie z zarządzaniem wirtualnymi pieniędzmi. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej edukonów i wykaże się rozsądnym podejściem do finansów. Powodzenia – niech Wasz bilans będzie jak najlepszy!”.

Po wykonaniu przez drużyny wszystkich zadań zbierz karty pracy i oceń zadania, przyznając odpowiednią liczbę edukonów. Wygrywa drużyna z najlepszym bilansem edukonów.

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.

Zadanie nr 1

RACHUNEK BANKOWY

Zadanie: Dopasujcie pojęcia do właściwych definicji. Wpiszcie obok każdego pojęcia odpowiednią literę.

Cel: Zrozumienie podstawowych terminów.

Nagroda: +120 edukonów

Pojęcia:

1. saldo .....
2. oprocentowanie .....
3. ROR .....
4. przelew bankowy .....
5. konto osobiste .....
6. karta debetowa .....

Definicje:

A. Rachunek bankowy dla osoby fizycznej do wykonywania codziennych operacji finansowych.
B. Aktualny stan środków na rachunku bankowym.
C. Koszt lub zysk z pożyczonych albo ulokowanych pieniędzy, wyrażony w procentach od danej kwoty w określonym czasie.
D. Karta umożliwiająca dokonywanie płatności i wypłaty z konta.
E. Rachunek oszczędnościowo-rozliczeniowy.
F. Przekazywanie środków finansowych z jednego rachunku bankowego na inny.

Odpowiedzi:

1. B. 2. C. 3. E. 4. F. 5. A. 6. D.

Punktacja:

- Za każdą poprawną odpowiedź: **+20 edukonów**
- Za każdą złą odpowiedź: **–20 edukonów**

Zadanie nr 2

KREDYT CZY OSZCZĘDZANIE?

Zadanie: Chcecie kupić komputer za 800 edukonów. Kupicie go na kredyt czy na niego zaoszczędzicie? Zaznaczcie swój wybór i podajcie po trzy argumenty „za" i „przeciw" wybranej opcji.

Cel: Zrozumienie istoty podejmowanych decyzji finansowych.

Nagroda: Zależy od trafności przedstawionych argumentów i ich liczby, maks. +100 edukonów. Celem zespołu jest wybranie jednej z dwóch opcji (kredyt – oszczędzanie) i wymienienie co najmniej trzech argumentów „za" i trzech argumentów „przeciw" danej opcji. Za każdy przedstawiony argument przyznaj zespołowi 15 edukonów.
Pozostałe 10 edukonów możesz przyznać jako „bonus" za precyzyjne określenie argumentów.

Sugerowane odpowiedzi:

- Oszczędzanie na komputer – „za":
  1. Brak odsetek i dodatkowych kosztów.
  2. Zakup za własne środki – brak zobowiązań finansowych.
  3. Czas na przemyślenie wyboru i znalezienie lepszej oferty.
- Oszczędzanie na komputer – „przeciw":
  1. Konieczność czekania na zakup.
  2. Ryzyko wzrostu ceny w czasie.
  3. Możliwa utrata okazji (np. promocji).
- Zakup komputera na raty – „za":
  1. Możliwość korzystania z komputera od razu.
  2. Rozłożenie kosztu na mniejsze, wygodne płatności.
  3. Szansa na wykorzystanie promocji lub kredytu 0%.
- Zakup komputera na raty – „przeciw":
  1. Dodatkowe koszty odsetek przy oprocentowaniu >0%.
  2. Ryzyko problemów ze spłatą w przyszłości.
  3. Zobowiązanie finansowe na dłuższy czas.

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

Zadanie nr 3 ROZSZYFRUJ KOD

Zadanie: Odszyfrujcie nazwę narzędzia. Dopasujcie liczby 2-12-9-11 do kolejnych liter w alfabecie (bez polskich znaków). Podajcie trzy sposoby wykorzystania tego narzędzia i trzy zagrożenia związane z jego wykorzystaniem.

Cel: Zrozumienie nowoczesnych metod płatności.

Nagroda: +150 edukonów (+50 edukonów za rozszyfrowanie kodu, +100 za poprawną odpowiedź pisemną).

Odpowiedź: BLIK (B = 2, L = 12, I = 9, K = 11).

Sugerowane odpowiedzi

Sposoby wykorzystania:

- Płacenie w sklepach stacjonarnych i internetowych bez karty.
- Wypłacanie gotówki z bankomatu bez użycia karty.
- Robienie przelewów na telefon między użytkownikami.

Zagrożenia:

- Możliwość podania kodu oszustowi podszywającemu się pod znajomego.
- Możliwość wprowadzenia kodu na fałszywej stronie internetowej.
- Możliwość utraty pieniędzy, gdy ktoś zgubi telefon, który nie ma zabezpieczeń (np. brak PIN-u lub blokady).

Zadanie nr 4 GRA O KAPITAŁ

Zadanie: Wybierzcie formę inwestycyjną dla swoich edukonów: lokata (+20 edukonów, brak lub bardzo niski poziom ryzyka), fundusz inwestycyjny (+40 lub –40 edukonów), akcje (+60 lub –60 edukonów).

Cel: Poznanie podstaw inwestowania i ryzyka z nim związanego.

Nagroda: + lub – (w zależności od wyboru formy inwestycji).

Czynności nauczyciela: Wyjaśnij istotę trzech form inwestycji i ryzyka z nimi związanego (możliwość zysku lub straty). Po wyborze formy inwestycji przez uczniów rzuć monetą (nie dotyczy sytuacji, w której uczniowie wybrali lokatę bankową). Orzeł: zysk z inwestycji, reszka: strata z inwestycji.

Odpowiedzi:

- Lokata bankowa = pewny zysk + 20 edukonów, brak ryzyka.
- Fundusz inwestycyjny = szansa na +40 edukonów lub –40 edukonów (wynik zależy od rezultatu rzutu monetą).
- Akcje = szansa na +60 edukonów lub –60 edukonów (wynik zależy od rezultatu rzutu monetą).
- Losowanie po wyborze przez uczniów danej opcji inwestycyjnej.

Uwaga: w przypadku rzutu monetą (fundusz inwestycyjny i akcje) wpisz wynik w karcie pracy danej drużyny i się pod tym podpisz.

Zadanie nr 5 AUTENTYCZNOŚĆ BANKNOTÓW

Zadanie: Wskażcie zabezpieczenia na banknocie o nominale 20 zł.

Cel: Poznanie zabezpieczeń banknotów.

Nagroda: +10 edukonów za każde poprawnie wskazane i opisane na karcie pracy zabezpieczenie (maks. 60 edukonów), –10 edukonów za każde błędnie zidentyfikowane zabezpieczenie.

Zadanie dla nauczyciela: Umieść na stacji wydrukowany wzór banknotu obiegowego o nominale 20 zł z zaznaczonymi w kółkach zabezpieczeniami o nr 1–6 ze strony: https://nbp.pl/banknoty-i-monety/banknoty-obiegowe/20-zl/. Poinformuj uczniów, że zabezpieczenia dla banknotów o różnych nominałach mogą się różnić.

Odpowiedzi:

- pas opalizujący – 3
- znak wodny – 1
- recto-verso (uzupełniający się druk obustronny) – 4
- efekt kątowy – 5
- mikrodruki – 6
- nitka zabezpieczająca – 2

Zadanie nr 6 (dodatkowe) WIZYTA W PLACÓWCE BANKU

Zadanie: Znajdźcie materiały promocyjne (np. ulotki) dotyczące dowolnego produktu bankowego z oferty banku. Podajcie cztery elementy charakteryzujące ten produkt.

Cel: Rozwijanie umiejętności wyszukiwania i analizowania informacji dotyczących produktów finansowych.

Nagroda: +5 edukonów za każdy wskazany element oferty.

Zadanie dla nauczyciela: Uzgodnij z placówką bankową możliwość udostępnienia uczniom materiałów promocyjnych (np. ulotek, broszur) dotyczących wybranych produktów bankowych. Zadanie wiąże się z wyjściem do banku z Tobą i dlatego drużyny mają udać się na miejsce zbiórki.

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.

Załącznik nr 1

ZADANIA DLA ZESPOŁÓW

Karta pracy – „Misja: bankowe wyzwanie"

Nazwa drużyny: .....

Liczba członków: .....

Saldo początkowe: 1000 edukonów

Zadanie nr 1

Rachunek bankowy (+20 / –20 edukonów za każdą odpowiedź)

Dopasujcie pojęcia do właściwych definicji. Wpiszcie obok każdego pojęcia odpowiednią literę.

Pojęcia:

1. saldo .....
2. oprocentowanie .....
3. ROR .....
4. przelew bankowy .....
5. konto osobiste .....
6. karta debetowa .....

Definicje:

A. Rachunek bankowy dla osoby fizycznej do wykonywania codziennych operacji finansowych.

B. Aktualny stan środków na rachunku bankowym.

C. Koszt lub zysk z pożyczonych albo ulokowanych pieniędzy, wyrażony w procentach od danej kwoty w określonym czasie.

D. Karta umożliwiająca dokonywanie płatności i wypłaty z konta.

E. Rachunek oszczędnościowo-rozliczeniowy.

F. Przekazywanie środków finansowych z jednego rachunku bankowego na inny.

Zadanie nr 2

Kredyt czy oszczędzanie? (maks. +100 edukonów)

Chcecie kupić komputer za 800 edukonów. Kupicie go na kredyt czy na niego zaoszczędzicie? Zaznaczcie swój wybór i podajcie po trzy argumenty „za" i „przeciw" wybranej opcji.

Opcja: ☐ oszczędzanie ☐ kredyt

Argumenty ZA:

1. .....
2. .....
3. .....

Argumenty PRZECIW:

1. .....
2. .....
3. .....

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

Zadanie nr 3

Pewien ważny kod (+50 za kod, +100 za opis)

Odszyfrujcie nazwę narzędzia. Dopasujcie liczby 2-12-9-11 do kolejnych liter w alfabecie (bez polskich znaków). → .....

Podajcie:

a) trzy sposoby wykorzystania tego narzędzia:

1. .....
2. .....
3. .....

b) trzy zagrożenia związane z wykorzystaniem tego narzędzia:

1. .....
2. .....
3. .....

Zadanie nr 4

Gra o kapitał (+/– w zależności od losowania)

Wybierzcie formę inwestycji:

☐ lokata (+20 edukonów, brak ryzyka)

☐ fundusz inwestycyjny (+40 lub –40 edukonów)

☐ akcje (+60 lub –60 edukonów)

Zadanie nr 5

Autentyczność banknotów (+10/–10 edukonów za każde zabezpieczenie)

Nominał banknotu: .....

Numer zabezpieczenia na banknocie	Nazwa
	pas opalizujący
	znak wodny
	recto-verso (uzupełniający się druk obustronny)
	efekt kątowy
	mikrodruki
	nitka zabezpieczająca

Zadanie nr 6

Wizyta w placówce banku (+5 edukonów za każdy poprawnie wskazany element oferty)

Znajdźcie materiały promocyjne (np. ulotki) dotyczące dowolnego produktu bankowego z oferty banku. Na karcie wypiszcie cztery elementy charakteryzujące ten produkt.

Nazwa produktu: .....

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....

Saldo końcowe drużyny: ..... **edukonów**

Podpis nauczyciela: .....

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.

TYTUŁ GRY	OTWIERAMY SKLEPIK SZKOLNY
AUTOR	Anna Pospieszna
CZAS TRWANIA	90 min
GRA DLA	klas IV–VIII szkoły podstawowej
OPTYMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	30
KRÓTKI OPIS GRY	W czasie gry uczniowie wcielą się w nowych właścicieli sklepiku szkolnego. Gra pozwala doświadczyć codzienności przedsiębiorców. Wzmacnia postawy przedsiębiorcze, uwidaczniając zarazem problematykę sprawiedliwego i odpowiedzialnego społecznie handlu i ponoszenia kosztów w łańcuchu dostaw. Przykład przedsiębiorstwa i zakres merytoryczny można modyfikować dowolnie, według potrzeb.
MIEJSCE REALIZACJI	teren szkoły umożliwiający pracę w grupach
CELE DYDAKTYCZNE	• Rozwijanie postaw przedsiębiorczych, w tym przewidywania popytu na towary i zmienności postaw kupujących. • Zrozumienie podstawowych światowych zależności gospodarczych. • Rozwijanie postaw związanych ze zdrowym odżywianiem. • Uświadomienie uczniom, że rolnictwo jako istotna gałąź gospodarki jest narażone na różnorodne problemy (takie jak susza, choroby roślin, zmiany cen), które mogą wpływać na dostępność i ceny produktów na rynku, a tym samym na codzienne życie konsumentów. • Poznawanie wpływu decyzji konsumenta na klimat, zależności i społeczności na innych kontynentach. • Kształtowanie postaw konsumpcji zrównoważonej, o mniejszym wpływie na środowisko.
MATERIAŁY I WYPOSAŻENIE TECHNICZNE	• spisane pytania z zakresu materiału już przerobionego przez klasę (każde pytanie na osobnej kartce) • małe karteczki (po dwie dla każdego ucznia) • kapelusz/skrzyneczka/pudełko do zbierania karteczek (opcjonalnie) • zeszyt/notes dla każdej grupy • lista produktów, rzutnik lub tablica • zegarek pozwalający na odliczanie czasu

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj pytania z zakresu materiału przerobionego już przez klasę z Twojego przedmiotu. Jeśli to możliwe, nawiąż do gospodarczo-społecznych tematów, które łączą się z tematem gry. Pytania są po to, by sprawdzić i utrwalić dotychczasową wiedzę uczniów w ciekawej formie. Posłużą także w grze jako wyzwania, których rozwiązanie umożliwia zdobycie dukatów – waluty niezbędnej do kontynuowania rozgrywki. Pytań powinno być 2,5 raza więcej niż grup w trakcie gry. Zapisz po jednym pytaniu na kartce (możesz umieścić kartkę w kopercie). Rozłóż je (każde pytanie/kopertę osobno) na wybranym terenie szkoły tak, by nie były widoczne od razu, ale żeby można je było znaleźć.

WSTĘP

Zapowiedz grę terenową, w której uczniowie wcielą się w rolę młodych przedsiębiorców, przejmujących prowadzenie szkolnego sklepiku tuż przed jego wielkim otwarciem. Ich zadaniem będzie zaopatrzenie sklepiku

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

w takie produkty, które – uwzględniając tzw. potrzeby rynku, dostępność oraz możliwe problemy społeczno-gospodarcze – uda się kupić w hurtowni i najlepiej się sprzedadzą.

Nawiąż do tego, co się dzieje aktualnie na świecie (np. hossa, bessa, zamknięcie pobliskiego sklepu, problemy w łańcuchu dostaw, wybuch w porcie, pożar magazynu, wypadek kontenerowca) lub do tematów lekcji, które były już poruszane. Masz w tym względzie dowolność, ale warto, aby wybrane przykłady nawiązywały do tematyki gry.

Podkreśl, że to, co jest w sklepiku, zależy nie tylko od chęci kupujących (popytu), ale także od dostępności produktów na rynku (podaży).

Dostosuj informacje do wiedzy uczniów. Przykładowo, jeśli uważasz, że należy wprowadzić terminy „popyt" i „podaż" – możesz to zrobić.

Optymalny czas: 2 min.

WYBÓR KONSUMENTÓW

- Pokaż uczniom listę dostępnych produktów (załącznik nr 1).
- Wręcz każdemu uczniowi po dwie małe karteczki. Zadaniem uczniów będzie wcielenie się w rolę klientów sklepiku i zapisanie nazw i numerów dwóch produktów z listy dostępnych produktów, które chętnie kupiliby dziś – po jednym na każdej karteczce (np. 7 – jabłko).
- Na koniec zbierz wszystkie karteczki do kapelusza/skrzyneczki/pudełka – posłużą one jako symulacja popytu i punkt wyjścia do dalszej analizy rynkowej w grze. Nie pokazuj karteczek uczniom.
- Optymalny czas: 5 min.

PRZEDSIĘBIORCY

- Podziel klasę na trzyosobowe grupy. Zaproś uczniów w grupach do wcielenia się w rolę przedsiębiorców otwierających sklepik szkolny.

  Uwaga! Jeżeli nie ma odpowiedniej liczby uczniów, aby grupy były trzyosobowe, można też utworzyć grupę czteroosobową lub dwuosobową. Gra jest przygotowana dla 10 grup.
- Wyjaśnij uczniom, że celem gry będzie takie zaopatrzenie sklepiku, by wybrane przez nich produkty dobrze się sprzedawały. Wyznacznikiem sprzedaży będzie trafność decyzji zakupowych względem popytu, który został zasymulowany wcześniej przez uczniów w etapie „Wybór konsumentów". Natomiast zaopatrzenie jest zależne od wielu czynników, z którymi uczniowie się będą musieli zmierzyć, takimi jak pozyskanie funduszy oraz zdarzeń na etapie planowania zaopatrzenia. Zwyciężają te zespoły, które najlepiej „wstrzelą się" w potrzeby rynku, czyli ich ostateczna lista produktów pokryje się w ponad połowie z listą produktów wybranych przez konsumentów (po uwzględnieniu zdarzeń, które mogły wpłynąć na popyt, i ostatecznego budżetu zakupowego).
- Optymalny czas: 5 min.

FUNDUSZE

- Na tym etapie uczniowie zdobywają środki finansowe, które będą im potrzebne do zaopatrzenia sklepiku. Każda grupa otrzymuje na start 10 dukatów jako tzw. kapitał początkowy. O kolejne dukaty (maks. 20) grupa może zawalczyć, odpowiadając prawidłowo na pytania ukryte na terenie szkoły.
- Powiedz, że na terenie szkoły rozłożone są kartki z pytaniami (lub koperty, w których są pytania). Każda grupa może wziąć maks. 2 pytania. Po odnalezieniu kartek grupy zastanawiają się nad odpowiedziami. Gdy są gotowe, przychodzą do Ciebie z odpowiedziami. Za prawidłową odpowiedź na jedno pytanie mogą dostać maks. 10 dukatów. Za każdą odpowiedź możesz przyznać od 1 do 10 dukatów, w zależności od jej poprawności i jakości. Maksymalna liczba dukatów po tym etapie dla każdej grupy to 30. Na koniec każda grupa sumuje zdobyte dukaty z tego etapu i dodaje je do kapitału początkowego (10 dukatów), zapisując łączną kwotę w zeszycie. Od tej pory jest to budżet zakupowy grupy, którym uczniowie będą dysponować podczas planowania zaopatrzenia sklepiku.
- Optymalny czas: 20 min.

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.

PLANOWANIE ZAOPATRZENIA

- Grupy planują zaopatrzenie sklepiku. Lista produktów cały czas jest widoczna na tablicy. Ten etap podzielony jest na tury symbolizujące dni robocze. Każdego kolejnego dnia pojawia się zdarzenie gospodarcze, społeczne lub logistyczne (szczegóły opisane poniżej). Zadaniem uczniów jest przewidzenie, jaki wpływ dane zdarzenie może mieć na rynek. Możesz podpowiadać przewidywany wpływ zdarzeń, dostosowując informacje (pytania) do wiedzy i poziomu klasy. Grupy po każdej turze mogą zmieniać swoje decyzje, uwzględniając wpływ danego zdarzenia i swój budżet zakupowy. Swoje wybory i ewentualne zmiany zapisują w zeszytach. Wybrane produkty na koniec tygodnia (piątek) są ostateczne i w nie grupy zaopatrują sklepik.
- Optymalny łączny czas tego etapu: 38 min.

TURA NR 1: poniedziałek

Uczniowie w grupach (8 min):

Na początku tej tury każda grupa przystępuje do planowania zaopatrzenia swojego sklepiku. Uczniowie zapisują w zeszytach listę produktów, w które chcieliby zaopatrzyć sklepik. Muszą przy tym uwzględnić ceny poszczególnych towarów z listy dostępnych produktów oraz swój budżet zakupowy. Przypomnij uczniom, że mogą wybrać tylko pojedyncze pozycje z listy – nie kupują wielu produktów tego samego rodzaju, lecz decydują, czy dany towar znajdzie się w ich asortymencie, czy nie. Przykładowo wpisują na listę: „jabłko – 3 dukaty", a nie: „3 jabłka za 9 dukatów".

Nauczyciel:

W tym samym czasie przeanalizuj zapisy na karteczkach z etapu „Wybór konsumentów" – nie ujawniaj wyników uczniom. Twoim zadaniem jest stworzenie listy produktów, które zostały wskazane przez uczniów jako produkty, które chętnie zakupiliby jako klienci sklepiku (popyt). Jeśli ten sam produkt pojawił się na kilku karteczkach, traktuj go jako jeden wybór – nie licz wielokrotności, lecz zbuduj listę unikalnych pozycji. Ta lista będzie pełniła funkcję popytu rynkowego, do którego będziesz się odnosić w kolejnych turach gry, reagując na zdarzenia i usuwając z niej produkty, które w wyniku sytuacji gospodarczej przestaną być dostępne lub pożądane przez konsumentów. Zarządzanie tą listą to Twoje zadanie przez cały etap planowania zaopatrzenia.

Po pracy grup przeczytaj zdarzenie rynkowe. Po ogłoszeniu każdego zdarzenia daj grupom 6 min na podjęcie lub zmianę decyzji, przeplanowanie i zapisywanie ewentualnych zmian w związku z konsekwencjami zdarzenia. Przypominaj, aby nie przekraczano budżetu zakupowego.

Zdarzenie rynkowe do odczytania przez nauczyciela:

Wczoraj kontenerowiec transportujący owoce z Ameryki Południowej uderzył w wejście do portu w Rotterdamie. W wyniku kolizji doszło do poważnych uszkodzeń infrastruktury portowej, a dostawy z i do portu zostały całkowicie wstrzymane na co najmniej 10 dni.

Opcjonalna podpowiedź dla uczniów:

Zastanówcie się, które produkty mogą być zależne od transportu morskiego i importu z dalekich krajów. Czy wszystkie owoce są tak samo dostępne?

Nauczyciel:

Sprawdź, czy wśród produktów wybranych przez uczniów na etapie „Wybór konsumentów" znajduje się banan. Jeśli tak – usuń go z listy konsumenckiej. Oznacza to, że produkt ten nie będzie dostępny na rynku.

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

TURA NR 2: wtorek

Zdarzenie rynkowe do odczytania przez nauczyciela:

Rolnicy alarmują o nowej, odpornej na środki ochrony roślin odmianie grzyba, która zaatakowała uprawy zbóż. Do tego doszła susza. W efekcie wiele hektarów zostało zniszczonych, a ceny zbóż gwałtownie wzrosły.

Opcjonalna podpowiedź dla uczniów:

Zastanówcie się, które produkty mogą zawierać zboża lub być od nich zależne. Czy znaczny wzrost cen surowców wpływa na decyzje konsumenckie?

Nauczyciel:

Jeśli na liście konsumenckiej znajduje się jogurt z musli – usuń go. Produkt staje się zbyt drogi, a konsumenci nie są skłonni go kupować.

TURA NR 3: środa

Zdarzenie rynkowe do odczytania przez nauczyciela:

Wprowadzono ustawę zakazującą stosowania niektórych barwników spożywczych, uznanych za szkodliwe dla zdrowia. Opinia publiczna zareagowała silnym niepokojem.

Opcjonalna podpowiedź dla uczniów:

Czy produkty spożywcze z intensywnymi kolorami mogą budzić niepokój? Jak zmienia się popyt, gdy pojawiają się informacje o zagrożeniach zdrowotnych?

Nauczyciel:

Jeśli na liście konsumenckiej znajdują się paczki cukierków lub lizaki – usuń je. Konsumenci obawiają się skutków zdrowotnych i rezygnują z zakupu.

TURA NR 4: czwartek

Zdarzenie rynkowe do odczytania przez nauczyciela:

Międzynarodowe koncerny spożywcze podniosły marże na produkty z kakao. To skutek kilkumiesięcznych wielkoskalowych protestów pracowników plantacji w Afryce, którzy domagali się podwyżek wynagrodzenia za pracę na plantacjach kakaowca. Ceny produktów z kakao wzrosły niewspółmiernie.

Opcjonalna podpowiedź dla uczniów:

Czy etyczne aspekty produkcji wpływają na wybory konsumenckie? Jakie produkty mogą być powiązane z kontrowersjami społecznymi?

Nauczyciel:

Jeśli na liście konsumenckiej znajdują się czekolada lub baton w czekoladzie – usuń je. Konsumenci zauważyli manipulację cenową i rezygnują z zakupu.

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.

TURA NR 5: piątek

Zdarzenie rynkowe do odczytania przez nauczyciela:

Bardzo popularna influencerka wypuściła na rynek własną linię produktów mlecznych. W efekcie zanotowano widoczny spadek sprzedaży dotychczasowych jogurtów dostępnych na rynku.

Opcjonalna podpowiedź dla uczniów:

Czy moda i wpływ mediów społecznościowych mogą zmienić zachowania zakupowe? Jakie produkty są szczególnie podatne na trendy?

Nauczyciel:

Jeśli na liście konsumenckiej znajduje się truskawkowy jogurt pitny – usuń go. Konsumenci przerzucili się na nową markę.

Zakończenie:

Po ogłoszeniu piątkowego zdarzenia i po czasie przeznaczonym na ewentualne zmiany każda grupa zapisuje w zeszycie ostateczną listę produktów, które zamierza zakupić do swojego sklepiku.

PODSUMOWANIE

- Na zakończenie porównaj listy produktów wypracowane przez grupy z listą preferencji konsumenckich, którą stworzyłeś na podstawie karteczek z etapu „Wybór konsumentów", uwzględniając zmiany wynikające ze zdarzeń w trakcie tygodnia. Wygrywają te grupy, na liście których ponad połowa produktów pokrywa się z tym, co rzeczywiście chcieli kupić konsumenci. Może być kilka zwycięskich zespołów. Możesz ogłosić zwycięzców lub wyróżnić kilka grup. Warto też zwrócić uwagę na to, jak uczniowie zarządzali swoim budżetem zakupowym, czy uwzględniali ryzyko związane z nieprzewidywalnością rynku.
- Podsumuj merytorykę gry. Włącz uczniów do dyskusji. Porusz każdy z tematów wydarzeń, które miały miejsce:
  1. poniedziałek – złożoność i logistyka łańcucha dostaw, zależności gospodarcze;
  2. wtorek – wpływ zmian klimatycznych na rolnictwo i konsekwencje ponoszone przez konsumentów;
  3. środa – właściwości odżywcze żywności/produktów spożywczych;
  4. czwartek – etyka produkcji i sprawiedliwy handel;
  5. piątek – moda i konsumpcjonizm.
- Optymalny czas: 20 min.
- Sprawdź, czy wszystkie karteczki z terenu szkoły zostały zabrane przez uczniów. Zbierz te, które pozostały.

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

Załącznik nr 1

Lista produktów

1. czekolada produkowana w Polsce z kakao z Ghany / 5 dukatów (1 opakowanie)
2. kanapka (zrobiona w sklepiku) z sałatą, pomidorem i serem (wszystkie składniki polskiej produkcji) / 5 dukatów
3. kanapka (zrobiona w sklepiku) z jajkiem, sałatą i pomidorem (wszystkie składniki polskiej produkcji) / 5 dukatów
4. zdrowy szejk owocowy modnej marki / 5 dukatów
5. chipsy solone polskiej produkcji / 5 dukatów (1 opakowanie)
6. drożdżówka z lokalnej piekarni / 4 dukaty
7. jabłko / 3 dukaty
8. mandarynka / 2 dukaty
9. banan / 2 dukaty
10. mieszanka orzechów z Turcji / 6 dukatów (1 opakowanie)
11. deser ryżowy polskiej produkcji / 3 dukaty
12. sok pomarańczowy / 5 dukatów
13. sok jabłkowy / 4 dukaty
14. mus z owoców leśnych / 4 dukaty
15. lizak / 1 dukat
16. cukierki / 2 dukaty (1 opakowanie)
17. truskawkowy jogurt pitny / 2 dukaty
18. woda niegazowana / 2 dukaty
19. woda smakowa / 2 dukaty
20. rogalik pakowany / 3 dukaty
21. sorbetowy lód na patyku / 3 dukaty
22. paluszki / 3 dukaty (1 opakowanie)
23. suszone jabłka / 4 dukaty (1 opakowanie)
24. wafelek czekoladowy / 2 dukaty
25. baton w czekoladzie / 3 dukaty
26. guma do żucia / 2 dukaty
27. jogurt z musli / 3 dukaty
28. kefir / 3 dukaty
29. nektarynka / 2 dukaty
30. cola / 6 dukatów

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.

TYTUŁ GRY	RODZINNY BUDŻET		
AUTORZY	Paweł Marciniak, Adam Olbrycht	CZAS TRWANIA	90 min
GRA DLA	klas IV–VIII szkoły podstawowej	OPTYMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	30
KRÓTKI OPIS GRY	Uczestnicy wcielają się w role członków rodziny i wspólnie planują miesięczne wydatki, starając się nie przekroczyć dostępnego dochodu rodziny.		
MIEJSCE REALIZACJI	• park • las • boisko szkolne		
CELE DYDAKTYCZNE	Opanowanie umiejętności planowania domowego budżetu i rozsądnego gospodarowania rodzinnymi pieniędzmi.		
MATERIAŁY I WYPOSAŻENIE TECHNICZNE	• karty postaci dla grup • karty dodatkowych dochodów, okazji i nieprzewidzianych wydatków • koperty		

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry ukryj na terenie rozgrywki wycięte wcześniej z załącznika nr 1 karty z dodatkowymi dochodami i okazjami (zielone) oraz z nieprzewidzianymi wydatkami (czerwone). Najlepiej umieścić je w kopertach oznaczonych odpowiednimi kolorami, tak aby uczestnicy nie mogli zobaczyć, co się w nich znajduje.

WSTĘP

- Na początku przywitaj uczniów i wyjaśnij, że wezmą udział w grze edukacyjnej, w której wcielą się w członków rodzin planujących miesięczny budżet domowy. Każdy z uczestników otrzyma określoną rolę (załącznik nr 2) i będzie miał za zadanie przedstawić swoje potrzeby oraz wydatki. Celem rodzin będzie takie zaplanowanie budżetu, aby pieniędzy wystarczyło na najważniejsze rzeczy, a jednocześnie zaoszczędzenie co najmniej 100 zł w każdej rundzie.
- Następnie podziel klasę na kilkuosobowe, maks. sześcioosobowe grupy (rodziny) i wręcz członkom każdej grupy pełen komplet kart postaci (załącznik nr 2) – niezależnie od liczebności grupy, każda rodzina musi otrzymać wszystkie sześć kart.

PRZEBIEG GRY

- Uczniowie powinni zapoznać się z dochodem i wydatkami przypisanej im postaci, a potem przedstawić je pozostałym członkom rodziny.
- Zadaniem każdej grupy jest podsumowanie wszystkich dochodów i wydatków, a następnie porównanie ich ze sobą. Rodziny muszą wspólnie zadecydować, które wydatki są absolutnie konieczne, a z których można

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

zrezygnować lub je ograniczyć. Każdy uczestnik ma prawo uzasadnić swoje potrzeby, a kluczem do sukcesu będzie osiągnięcie kompromisu i zaoszczędzenie przez rodzinę co najmniej 100 zł w każdej rundzie. Czas przewidziany na tę część to ok. 15 min.

- W dalszej części rozgrywki rozpoczyna się poszukiwanie ukrytych kartek.
- Wyznacz każdej rodzinie 10 min na odnalezienie kartki czerwonej i zielonej.
- Następnie rodzina musi uwzględnić w swoim budżecie zawarte na kartkach informacje (ma na to kolejne 10 min). Mogą one oznaczać konieczność zmniejszenia wydatków albo zwiększenia dochodów, co umożliwi zwiększenie oszczędności i/lub realizację nowych potrzeb.
- Ogłoś kolejną rundę poszukiwania karteczek.
- Po zakończeniu tej części rodziny przygotowują końcową wersję swojego budżetu. Powinny spróbować podzielić wydatki na kategorie, takie jak żywność, rachunki, transport, edukacja czy rozrywka, a także oznaczyć, które koszty są stałe, a które zmienne.
- Po zakończeniu prac każda rodzina prezentuje swój budżet oraz opowiada, z czego musiała zrezygnować i dlaczego podjęła takie, a nie inne decyzje. Na tę część przeznacz ok. 20 min. Warto moderować tę część rozmowy, zadając pytania:
  - Które wydatki uznaliście za niezbędne, a które za opcjonalne?
  - Jakie priorytety mieli członkowie rodziny?
  - Z czego było najtrudniej zrezygnować?
  - Ile udało się Wam zaoszczędzić?
  - Jak wyglądała dyskusja i czy udało się Wam dojść do kompromisu?
  - Co było najtrudniejsze albo najzabawniejsze podczas wcielania się w swoją rolę?
  - Czego ta gra nauczyła Was o planowaniu budżetu?

ZAKOŃCZENIE

Na zakończenie rozgrywki zorganizuj głosowanie. Każda rodzina otrzymuje 3 punkty, które może przydzielić innym grupom – może podzielić je pomiędzy kilka rodzin lub przekazać jednej rodzinie. Nie można głosować na siebie. Punkty mogą otrzymać tylko te drużyny, których budżet na koniec rozgrywki nie wykazuje deficytu, czyli wydatki nie przekraczają dochodów, oraz którym udało się uzyskać co najmniej 200 zł oszczędności. Głównym kryterium oceny jest sposób argumentacji, a nie sam wynik liczbowy.

Po zliczeniu głosów ogłoś zwycięzcę, a wszystkim uczestnikom pogratuluj, podkreślając, że każdy z nich wygrał, ponieważ zdobył wiedzę i doświadczenie w planowaniu domowego budżetu.



UWAGA: opisy, wartości i kwoty użyte w zadaniach, w załączniku nr 1 oraz nr 2, zostały przygotowane specjalnie na potrzeby gry. Potraktuj je jako elementy fabuły. Mogą one nie odzwierciedlać rzeczywistych kosztów w okolicy Waszej szkoły.

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.

Załącznik nr 1

DODATKOWE DOCHODY, OKAZJE I NIEPRZEWIDZIANE WYDATKI

Premia w pracy +500 zł	Zwrot podatku +400 zł	Wygrana w szkolnym konkursie (stypendium) +300 zł	Promocja w supermarkecie +200 zł
Kupon zniżkowy na zakupy +150 zł	Starszy brat dorobił więcej niż zwykle. +400 zł	Sprzedaż starych zabawek/ubrań online +250 zł	Zwrot nadpłaty za gaz +200 zł
Wygrane bilety do kina +120 zł	Rodzina zaoszczędziła, kupując używane, a nie nowe podręczniki. +100 zł	Awaria pralki –600 zł	Wizyta u dentysty –300 zł
Podwyżka czynszu –200 zł	Rozbita szyba w samochodzie –400 zł	Choroba w rodzinie (dodatkowe leki) –250 zł	Awaria lodówki –500 zł
Awaria samochodu –400 zł	Podwyżka cen prądu –150 zł	Zepsuty telefon (konieczna naprawa) –300 zł	Dodatkowa opłata za wycieczkę szkolną –250 zł

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

Załącznik nr 2

Karty postaci



MAMA
Jest pracownikiem biurowym.
Dochód: 4200 zł netto

Wydatki:
- dojazd do pracy – 400 zł
- ubrania do pracy – 250 zł
- kosmetyki – 200 zł
- telefon i internet – 100 zł
- jedzenie – 1400 zł
- rachunki – 900 zł
- leki i suplementy – 150 zł
- dodatkowe ubezpieczenie zdrowotne – 200 zł



TATA
Pracuje w firmie budowlanej.
Dochód: 5800 zł netto

Wydatki:
- paliwo do samochodu – 600 zł
- utrzymanie samochodu – 250 zł (średni miesięczny koszt, serwis, badania techniczne, ubezpieczenie itp.)
- ubrania robocze – 200 zł
- telefon – 120 zł
- jedzenie – 1500 zł
- rachunki – 1200 zł
- leki – 150 zł
- obiady w pracy – 300 zł



BABCIA
Emerytka.
Dochód: 2000 zł

Wydatki:
- leki – 500 zł
- wizyty lekarskie – 300 zł
- abonament TV – 100 zł
- jedzenie – 700 zł
- opłata za prąd/gaz (jej udział) – 400 zł
- telefon – 70 zł
- opłata za abonament medyczny / pakiet badań – 100 zł
- transport (komunikacja miejska) – 100 zł



STARSZY BRAT – STUDENT
Studiuje, pracuje dorywczo.
Dochód: 800 zł netto

Wydatki:
- akademik – 500 zł
- jedzenie – 500 zł
- transport (bilety) – 200 zł
- książki i inne materiały do nauki – 200 zł
- internet/telefon – 120 zł
- ubrania – 200 zł
- kurs językowy – 300 zł
- siłownia – 150 zł



MŁODSZA SIOSTRA – LICEALISTKA
Nie pracuje.
Dochód: 0 zł

Wydatki:
- obiady w szkole – 250 zł
- dojazdy do szkoły – 150 zł
- ubrania i buty – 300 zł
- kosmetyki – 150 zł
- telefon/internet – 100 zł
- korepetycje z matematyki – 350 zł
- książki szkolne – 200 zł
- zajęcia dodatkowe (taniec, muzyka) – 300 zł



NAJMŁODSZA SIOSTRA – UCZENNICA
Uczęszcza do szkoły podstawowej.
Dochód: 0 zł

Wydatki:
- obiady w szkole – 200 zł
- ubrania i buty – 250 zł
- zajęcia dodatkowe (basen) – 200 zł
- leki i suplementy – 100 zł
- wycieczki szkolne – 200 zł
- artykuły szkolne – 150 zł
- kurs języka angielskiego – 300 zł
- opłata za świetlicę/opiekę po lekcjach – 300 zł

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.

TYTUŁ GRY	**TRUCHTEM PRZEZ UBEZPIECZENIA SPOŁECZNE**
AUTORZY	Maciej Raszewski, Aleksandra Bełkowska-Gołoś
CZAS TRWANIA	90 min
GRA DLA	klas VII–VIII szkoły podstawowej
OPTYMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	30
KRÓTKI OPIS GRY	Gra polega na zespołowym rozwiązywaniu zadań, które dotyczą tematyki ubezpieczeń społecznych oraz oszczędzania.
MIEJSCE REALIZACJI	• park • boisko szkolne • centrum miasta • las • budynek szkolny • sala gimnastyczna • opcjonalnie – Zakład Ubezpieczeń Społecznych (wizyta w placówce)
CELE DYDAKTYCZNE	• Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i komunikacji. • Rozwijanie umiejętności poszukiwania informacji. • Wdrażanie nawyków oszczędzania na przyszłość. • Nauczanie o ryzykach społecznych i ich konsekwencjach. • Edukowanie nt. ubezpieczeń społecznych i ich roli w społeczeństwie.
MATERIAŁY I WYPOSAŻENIE TECHNICZNE	• instrukcje dla zespołów • kartki z zadaniami • numery stanowisk • karty gry – instrukcje • mapy rozmieszczenia zadań (opcjonalnie) • długopisy • prywatne telefony uczestników z dostępem do internetu (opcjonalnie)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gra terenowa polega na rozwiązywaniu zadań przez zespoły uczniów w jak najkrótszym czasie. Zadania (załącznik nr 3) są powiązane z tematyką ubezpieczeń społecznych i oszczędzania. Przed rozpoczęciem gry rozłóż je w terenie, np. w formie kartek widocznych dla zespołów, lub ukryj w sposób umożliwiający ich łatwe odszukanie przez zespoły. Miejsca umieszczenia zadań możesz zaznaczyć na mapie. Zespoły wpisują odpowiedzi do karty gry (załącznik nr 2). Mogą korzystać z telefonów komórkowych w celu odnalezienia odpowiedzi w internecie lub skontaktowania się z osobą, która pomoże w rozwiązaniu zadania (np. z rodzicem). Po wykonaniu zadań każdy zespół oddaje Ci kartę gry. Twoim zadaniem jest wpisanie na niej informacji o tym, na którym miejscu zespół ukończył grę.

PRZEBIEG GRY

Rozpocznij grę od powitania uczestników i wyjaśnienia zasad gry. Podaj czas trwania gry. W dalszej kolejności podziel uczestników na pięcioosobowe zespoły. Następnie rozdaj zespołom mapy, karty gry, instrukcje (załącznik nr 1) oraz długopisy. Rozpocznij grę i zapisz godzinę jej rozpoczęcia. Zespoły mogą wykonywać zadania w dowolnej kolejności. W przypadku rozgrywki toczącej się na małej przestrzeni (np. w sali gimnastycznej) używanie mapy nie jest konieczne. Punkty, w których znajdują się zadania, powinny być oznaczone w sposób umożliwiający odnalezienie przez zespół treści zadania.

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

ZASADY GRY



- Po zapoznaniu się z zadaniem zespół wpisuje odpowiedź na karcie gry i przechodzi do kolejnego punktu. Po odwiedzeniu wszystkich punktów i uzupełnieniu karty gry o wszystkie odpowiedzi zespół wraca do Ciebie, a Ty odnotowujesz czas ukończenia przez niego gry. Zespoły, które nie zdążą zwrócić wypełnionej karty gry w wyznaczonym czasie, zostają zdyskwalifikowane.
- Po ukończeniu gry przez wszystkie zespoły sprawdź prawidłowość odpowiedzi na kartach gry. Zwycięzcą gry jest zespół, który udzielił najwięcej prawidłowych odpowiedzi. Jeżeli kilka zespołów udzieliło takiej samej liczby prawidłowych odpowiedzi, wygrywa ten zespół, który zrobił to w najkrótszym czasie. Zwycięzcom gry można nadać zabawne tytuły, np. „Mistrz Ubezpieczeń Społecznych", „Prezes Ubezpieczalni Społecznej", „ZUS-man roku", „Agent 007 z Licencją na Zabezpieczenie Społeczne", „Władca Funduszu Ubezpieczeń Społecznych" itp.
- Ostatnie zadanie nr 13 jest zadaniem opcjonalnym, którego organizacja wymaga umówionej wizyty zespołów w placówce Zakładu Ubezpieczeń Społecznych. Jeśli placówka ZUS jest odległa lub dotarcie do niej jest skomplikowane, zadanie nr 13 możesz pominąć. Placówki ZUS są otwarte w godz. od 8.00 do 15.00 (w poniedziałki do 17.00).
- Wskazany czas trwania gry (90 min) to czas orientacyjny. Możesz go wydłużyć w przypadku realizacji zadania nr 13 polegającego na wizycie w ZUS. Jeżeli gra będzie się toczyć na małej przestrzeni (np. w sali gimnastycznej), możesz skrócić czas.

PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI DO ZADAŃ W ZAŁĄCZNIKU NR 3

Zadanie nr 1: Zakład Ubezpieczeń Społecznych, **zadanie nr 2:** emeryturę, **zadanie nr 3:** do końca życia, **zadanie nr 4:** c, **zadanie nr 5:** b, **zadanie nr 6:** b, **zadanie nr 7:** c, **zadanie nr 8:** 520 zł lub 530 zł w zależności od roku, **zadanie nr 9:** 20 tygodni, **zadanie nr 10:** b, **zadanie nr 11:** c, **zadanie nr 12:** 214 000 zł, **zadanie nr 13:** TAK.

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.

Załącznik nr 1

Instrukcja dla zespołu

Stare powiedzenie mówi: „Bez ciekawości nie ma mądrości". Pewnie już jesteście ciekawi, co dzisiaj Was czeka... Oto wyjaśnienie!

- Przed Wami ..... zagadek i zadań do rozwiązania.
- Waszym zadaniem jest odwiedzenie wszystkich stanowisk.
- Na każdym stanowisku otrzymacie do rozwiązania jedno zadanie. Musicie je rozwiązać przy danym stanowisku.
- Kiedy ustalicie odpowiedź na pytanie, wpisujecie ją na karcie gry – w miejscu oznaczonym numerem stanowiska. Kiedy to zrobicie, możecie ruszać do kolejnego stanowiska.
- Wygrywa zespół, który w najkrótszym czasie rozwiąże prawidłowo najwięcej zadań i dostarczy kartę gry do nauczyciela prowadzącego grę.
- Lokalizacja stanowisk zaznaczona jest na mapie.
- Możecie korzystać ze swoich telefonów. Jeśli czegoś nie wiecie, możecie poszukać odpowiedzi w internecie lub zadzwonić do dowolnej osoby i poprosić ją o pomoc.

Powodzenia!

Załącznik nr 2

Karta gry

Nazwa zespołu: .....

Nr zadania	Odpowiedź
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13. (opcjonalnie)	

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

Załącznik nr 3

Zadania

Zadanie nr 1 (łatwe)

Co oznacza skrótowiec ZUS?

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 2 (łatwe)

Odgadnijcie brakujący wyraz: „Babcia Marcina ma 60 lat. Pracowała całe życie jako księgowa, ale w tym roku skończyła pracę. Teraz już nie musi pracować, bo co miesiąc dostaje z ZUS .....".

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 3 (łatwe)

Dziadek Pawła jest już na emeryturze. Jak długo będzie ją otrzymywał?

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 4 (łatwe)

Wybierzcie właściwe dokończenie zdania.

Żeby na starość mieć pieniądze, trzeba

a) mieć psa albo kota.

b) kupować markowe ubrania.

c) oszczędzać przez całe życie.

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 5 (łatwe)

Która odpowiedź jest prawdziwa? Wybierzcie właściwe dokończenie zdania.

Emerytura to pieniądze, które dostaje się

a) po urodzeniu dziecka.

b) po osiągnięciu określonego wieku, jeśli opłacało się składki.

c) po wygranej na loterii.

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 6 (łatwe)

Przeczytajcie tekst, a następnie wybierzcie prawdziwą informację.

Anna odkłada co miesiąc do skarbonki określoną kwotę. Jej siostra bliźniaczka Joanna też oszczędza taką samą kwotę, ale wpłaca ją na swój rachunek oszczędnościowy w banku. Rachunek Joanny jest oprocentowany. Po roku siostry porównały swoje oszczędności.

a) Anna ma więcej pieniędzy niż Joanna.

b) Joanna ma więcej pieniędzy niż Anna.

c) Obie siostry mają taką samą kwotę.

Odpowiedź: .....

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.

Zadanie nr 7 (łatwe)

Wybierzcie właściwe dokończenie zdania.

ZUS ubezpiecza pracujących Polaków od tzw. ryzyk społecznych, czyli sytuacji, które uniemożliwiają pracę zarobkową. Zatem do ryzyk społecznych możemy zaliczyć

a) wzrost ceny pieczywa, awarię wodociągu, opóźnienie samolotu.

b) awarię oświetlenia, kradzież roweru, zawarcie związku małżeńskiego.

c) starość, długotrwałą chorobę, wypadek podczas pracy.

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 8 (średnio trudne)

Co tydzień Marek odkłada 10 zł z kieszonkowego do swojej skarbonki. Obliczcie, ile pieniędzy będzie miał Marek po roku.

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 9 (średnio trudne)

Patryk chciałby kupić nową grę, która kosztuje 100 zł. Rodzice dają mu co tydzień 20 zł kieszonkowego. Patryk zastanawia się, ile tygodni będzie musiał oszczędzać na nową grę, jeśli z kieszonkowego co tydzień wydaje 15 zł na słodycze. Odpowiedzcie na pytanie Patryka.

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 10 (średnio trudne)

Wybierzcie właściwe dokończenie zdania.

ZUS wypłaca niektórym osobom rentę z tytułu niezdolności do pracy. Renta jest to zatem wsparcie dla osób, które

a) lubią podróżować.

b) są chore i nie mogą z tego powodu pracować.

c) mają dużo zwierząt.

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 11 (średnio trudne)

Wybierzcie właściwe dokończenie zdania.

Ponad 8 mln Polaków co miesiąc otrzymuje z ZUS pieniądze. Te pieniądze ZUS wypłaca osobom, które

a) są zbyt młode, żeby pracować zarobkowo.

b) nie pracują, bo nie mają ochoty pracować i wolą siedzieć w domu i nic nie robić.

c) nie pracują, bo nie mogą np. z powodu podeszłego wieku lub choroby.

Odpowiedź: .....

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

Zadanie nr 12 (średnio trudne)

Mama Marcina otrzymała z ZUS informację, że jej oszczędności emerytalne wynosiły w ubiegłym roku 200 000 zł. W tym roku ZUS zwaloryzuje (oprocentuje) składki wskaźnikiem wynoszącym 7%, czyli oszczędności emerytalne mamy Marcina również wzrosną o ten wskaźnik. Ile oszczędności będzie miała mama Marcina po waloryzacji?

Odpowiedź: .....

Zadanie nr 13 (średnio trudne)

Zadanie opcjonalne. Jego realizacja jest związana z możliwością odwiedzenia placówki ZUS przez uczestników gry terenowej.

- **Odwiedźcie z zespołem najbliższą placówkę Zakładu Ubezpieczeń Społecznych.**
- **Odszukajcie wejście do sali obsługi klientów.**
- **W sali obsługi pobierzcie bilet z automatu kolejkowego. Poczekajcie, aż system kolejkowy wywoła numer Waszego biletu. Wywołanie będzie słychać w głośnikach umieszczonych w sali. Numer pojawi się również na czerwonych wyświetlaczach umieszczonych przy stanowiskach i na ścianach pomieszczenia.**
- **Podejdźcie do stanowiska obsługi, do którego zostaliście przywołani. Powiedzcie pracownikowi ZUS na tym stanowisku, że gracie w szkolną grę terenową. Zapytajcie go, czy świadczenie wychowawcze (czyli tzw. 800+) może otrzymać mama lub tata dziecka, które uczy się w szkole podstawowej. Odpowiedź zapiszcie na karcie odpowiedzi gry terenowej.**

Odpowiedź: .....



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.

„Dlaczego nie mamy możliwie wcześniej nauczyć dziecka, czym jest pieniądz, wynagrodzenie za pracę, aby czuło wartość, złe i dobre strony posiadania?"

Janusz Korczak

Komplet scenariuszy jest częścią zestawu materiałów do nauczania zagadnień finansowych w klasach IV–VIII. W skład całego zestawu wchodzą:

- **poradnik dla uczniów** „Moja inteligencja finansowa",
- **przewodnik dla nauczycieli** „Rozwój kompetencji finansowych uczniów",
- **poradnik dla dyrektorów i rad rodziców** „Rozwój kompetencji finansowych uczniów",
- **słownik pojęć finansowych**,
- **komplety scenariuszy wraz z prezentacjami** do przedmiotów: język polski, matematyka, geografia, historia, wiedza o społeczeństwie, język angielski, lekcja biblioteczna, a także na zajęcia z zakresu doradztwa zawodowego, zajęcia z wychowawcą i zebrania z rodzicami,
- **gry terenowe, studia przypadku i gra planszowa** „Galaktyczne finanse".

Edukacja finansowa to rozwijanie u uczniów wiedzy m.in. o pieniądzach, oszczędzaniu i podejmowaniu odpowiedzialnych decyzji. Scenariusze lekcji znajdujące się w zestawie pozwalają ją prowadzić na wielu przedmiotach – bez dodatkowych godzin i zmian w programie. Ich ogromną zaletą jest to, że są zgodne z podstawą programową.

Przygotowane materiały mają wspierać nauczycieli oraz pomagają w przystępny i praktyczny sposób wprowadzać temat finansów do codziennych spotkań z uczniami. Dzięki nim dzieci i młodzież zaczną poznawać wartość pracy i pieniędzy oraz będą uczyć się bezpiecznie poruszać się w świecie finansów i ekonomii już od najmłodszych lat.

Zestaw materiałów edukacyjnych powstał jako element realizacji założeń **Krajowej Strategii Edukacji Finansowej**. Materiały w wersji drukowanej trafiły do każdej szkoły podstawowej w Polsce. Wersja elektroniczna jest dostępna na stronie:

https://www.gov.pl/web/finanse/materialy-edukacyjne

KOMPLET SCENARIUSZY

DO NAUCZANIA ZAGADNIEŃ FINANSOWYCH W SZKOŁACH PODSTAWOWYCH

GRY TERENOWE

ISBN 978-83-979917-6-7

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.