



GRY I ZABAWY

Edukacja finansowa
dzieci w wieku 10-12 lat



PKO Bank Polski



GRY I ZABAWY

EDUKACJA FINANSOWA
DZIECI W WIEKU 10-12 LAT

SPIS TREŚCI

BINGO	4
Gra losowa dla całej rodziny. Dziecko uczy się podejmowania decyzji finansowych.	
ĘKORODZINKA	5
Zabawa dla całej rodziny. Dziecko uczy się proekologicznych nawyków.	
FINANSOWA OPowieść	6
Zabawa dla całej rodziny. Dziecko uczy się strategicznego myślenia i ćwiczy kreatywność.	
JAK TO POLICZYĆ?	7
Zabawa matematyczna. Dziecko doskonali umiejętność szybkiego dodawania w pamięci.	
OBIEG PIENIĄDZA	8
Zabawa edukacyjna. Dziecko uczy się logicznego myślenia i wyciągania wniosków, poznaje zasady obowiązujące w świecie finansów.	
PIERWSZY BUDŻET	9
Zabawa strategiczna. Dziecko uczy się planowania i podejmowania decyzji. Zauważa wielkość wydatków związanych ze swoim utrzymaniem, poznaje wartość pieniądza.	
KRZYŻÓWKA FINANSOWA	10
Dziecko sprawdza swoją wiedzę.	
MATERIAŁY POMOCNICZE	12

BINGO

Gra losowa dla całej rodziny. Dziecko uczy się podejmowania decyzji finansowych.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowane plansze do gry, długopisy

PRZEBIEG ZABAWY:

Gracze drukują ze strony internetowej plansze A4 – dla każdego oddzielną. Każda plansza jest podzielona na 25 kratek, a w każdej kratce jest nazwa i cena. Obrazki przedstawiają różne przedmioty, które można kupić w konkretnej cenie:

- | | | | |
|---------------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| 1. bilet do kina 25 zł | 8. telewizor 1000 zł | 15. kredki 10 zł | 21. puzzle 30 zł |
| 2. wejście na basen 15 zł | 9. narty 800 zł | 16. piórnik 30 zł | 22. kubek 10 zł |
| 3. lody w kawiarni 15 zł | 10. komórka 500 zł | 17. słodycze 10 zł | 23. poduszka 20 zł |
| 4. książka 25 zł | 11. słuchawki 100 zł | 18. słuchawki 100 zł | 24. maskotka 20 zł |
| 5. rower 700 zł | 12. piłka 50 zł | 19. aparat | 25. namiot 300 zł |
| 6. gra komputerowa 200 zł | 13. T-shirt 50 zł | fotograficzny 400 zł | |
| 7. buty 200 zł | 14. spodnie 100 zł | 20. klocki 200 zł | |

Jeden z graczy jest rozgrywającym, który nie rywalizuje z innymi. Jego planszę tniemy na poszczególne obrazki, które tasujemy i odwracamy obrazkami do dołu, by można było je losować.

Rozgrywający podaje kwotę, za jaką należy rozplanować wydatki. Gracze na swoich planszach zaznaczają wybrane obrazki. Ich wartość nie może przekroczyć podanej kwoty. Rozgrywający losuje kolejne obrazki i pokazuje je wszystkim. Gracze zaznaczają na planszach te, które udało im się wytypować. Gra kończy się, gdy rozgrywający osiągnie założoną kwotę. Wygrywa ten, kto trafił w produkty za kwotę łącznie najwyższą.

INSTRUKCJA ZABAWY:

Wydrukujcie tyle plansz do gry, ilu jest graczy. Ustalcie, kto będzie rozgrywającym, i potnijcie jego planszę na pojedyncze obrazki. Rozgrywający podaje kwotę do rozdysponowania. Gracze zaznaczają na swoich planszach dowolne obrazki tak, aby ich wartość nie przekroczyła tej kwoty, np.:

Rozgrywający podaje kwotę 500 zł.

Gracz 1 zaznacza telefon komórkowy.

Gracz 2 zaznacza buty, grę komputerową, słuchawki.

Następnie rozgrywający odwraca wszystkie karty obrazkami do dołu i je losuje. Każdą wylosowaną kartę pokazuje graczom. Jeżeli ktoś wytypował ten obrazek – zaznacza go. Gra kończy się, gdy suma obrazków losowanych przez rozgrywającego osiągnie podaną wartość. Gracze podliczają wartość obrazków. Wygrywa ten, kto osiągnie najwyższą kwotę.

EKO RODZINKA

Zabawa dla całej rodziny. Dziecko uczy się proekologicznych nawyków.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Żetony – do wydrukowania i wycięcia

PRZEBIEG ZABAWY:

W poniedziałek każdy domownik (dorosły, dziecko) dostaje 10 żetonów. Każdy, kto zostanie przyłapany na nieekologicznym zachowaniu, oddaje jeden żeton osobie, która go przyłapała. Kto w niedzielę wieczorem będzie miał najwięcej żetonów, otrzymuje nagrodę (może ją ufundować osoba, która ma najmniej żetonów).

INSTRUKCJA ZABAWY:

Wydrukujcie tyle kart z żetonami, ilu jest domowników. Potnijcie karty na pojedyncze żetony.

Ustalcie, co będzie podlegać karze, np.:

- zostawienie światła w pustym pokoju
- odkręcenie kranu podczas mycia zębów
- nastawienie pełnego czajnika dla zrobienia szklanki herbaty
- włączenie telewizora, gdy nikt go nie ogląda
- podłączenie do prądu samej ładowarki do telefonu
- zimą zostawienie na dłużej otwartych okien przy odkręconych kaloryferach
- wyrzucenie śmieci bez segregowania

Przyłapany na nieekologicznym zachowaniu oddaje żeton osobie, która go przyłapała.

W niedzielę policzcie żetony. Wygra ten, kto zdobędzie ich najwięcej.

FINANSOWA OPowieść

Zabawa dla całej rodziny. Dziecko uczy się strategicznego myślenia i ćwiczy kreatywność.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowane i pocięte plansze z obrazkami

PRZEBIEG ZABAWY:

Zadaniem graczy jest stworzenie (na podstawie obrazków) jak najdłuższej i najciekawszej historii związanej z finansami.

INSTRUKCJA ZABAWY:

Wydrukujcie plansze do gry i potnijcie na pojedyncze obrazki. Kartki rozłóżcie na stole, obrazkiem do dołu. Ustalcie kolejność losowania (grę niech rozpocznie najstarszy).

Gracz losuje dwa obrazki, pokazuje je wszystkim i wymyśla dwa zdania związane z nimi (obrazki układajcie na stole w kolejności ich wylosowania). Kolejny gracz losuje dwa obrazki i wymyśla następne dwa zdania, pilnując, by cała historia była spójna. Postarajcie się ułożyć jak najdłuższą i najciekawszą opowieść. Może uda Wam się wykorzystać wszystkie obrazki?

OBRAZKI:

Osoby i zwierzęta:

- chłopiec
- dziewczynka
- kobieta
- mężczyzna
- starszy pan
- starsza pani
- urzędnik
- urzędniczka
- pies
- kot

Przedmioty:

- telewizor
- telefon komórkowy
- samolot
- samochód
- długopis
- biurko
- krzesło
- buty
- zabawki (lalka i auto)
- komputer

Miejsca:

- bank
- hotel
- dom
- blok mieszkalny
- urząd skarbowy
- restauracja
- posterunek policji
- lotnisko
- plaża
- sklep

Pieniądze:

- kilka monet
- karta płatnicza
- stos banknotów
- sztabka złota
- 100 zł
- bankomat
- sejf
- skarbonka
- napis na wyświetlaczu „brak środków na koncie”
- kilka diamentów

PRZYKŁADY:

Wylosowano „starsza pani” i „telefon komórkowy”. Przykładowe historie związane z tymi obrazkami to:

- Pani Matylda mieszkała na końcu wsi. Nie miała nawet telefonu komórkowego.
- We wtorek zadzwonił mój telefon. Na wyświetlaczu pojawił się napis „Babcia”.
- Pani Kowalska była bardzo bogata. Jej firma produkująca telefony komórkowe przynosiła spore zyski.

JAK TO POLICZYĆ?

Zabawa matematyczna. Dziecko doskonali umiejętność szybkiego dodawania w pamięci, tym trudniejszego, że musi dodawać złotówki i grosze.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowane plansze dla uczestników i długopisy

PRZEBIEG ZABAWY:

Na pięciu kartkach są narysowane rozsypane pieniądze. Każda kolejna kartka to wyższy poziom liczenia. Każdy gracz dostaje taką samą planszę. Powinien jak najszybciej policzyć, ile pieniędzy rozsypano. Gdy wszyscy gracze policzą pieniądze, sprawdzają wyniki (prawidłowe odpowiedzi znajdują się poniżej). Wygrywa ten, kto jest najbliżej wyniku.

INSTRUKCJA ZABAWY:

Wydrukujcie plansze do gry dla każdego gracza. Rozpoczynacie od poziomu 1. Każdy gracz musi jak najszybciej policzyć sumę wszystkich pieniędzy na planszy. Kto skończy pierwszy, mówi „stop”. Pozostali powinni natychmiast wpisać swoje wyniki. Następnie sprawdźcie wynik w zakładce „Wyniki”. Kto dobrze obliczył lub był najbliżej wyniku, wygrywa.

PODPOWIEDŹ:

Pieniądze najłatwiej policzyć, zaczynając od najwyższych nominałów, czyli najpierw należy dodać wszystkie banknoty o nominale 200 zł (jeżeli takie są), następnie wszystkie o nominale 100 zł itd. Każdy policzony pieniądź można skreślić, aby nie liczyć go po raz drugi.

POPRAWNE ODPOWIEDZI:

Materiał pomocniczy nr 4: 1500

Materiał pomocniczy nr 5: 32

Materiał pomocniczy nr 6: 530,52

Materiał pomocniczy nr 7: 543,10

Materiał pomocniczy nr 8: 735,20

OBIEG PIENIĄDZA

Zabawa edukacyjna. Dziecko uczy się logicznego myślenia i wyciągania wniosków, poznaje zasady obowiązujące w świecie finansów.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowana plansza, długopis

PRZEBIEG ZABAWY:

Na planszy są zaznaczone podmioty i ludzie, którzy biorą udział w obiegu pieniądza:

- | | |
|---|----------------------|
| 1. bank | 8. wodociągi |
| 2. mieszkanie gracza | 9. gazownia |
| 3. miejsce pracy dorosłego 1 – gracz podaje nazwę | 10. piekarnia |
| 4. miejsce pracy dorosłego 2 – gracz podaje nazwę | 11. sklep odzieżowy |
| 5. sklep spożywczy | 12. zakład budowlany |
| 6. pracownik sklepu | 13. hurtownia |
| 7. elektrownia | 14. fabryka |

Jest też kilka miejsc pustych, do uzupełnienia przez graczy.

INSTRUKCJA ZABAWY:

Wydrukujcie planszę. Rysując strzałki, razem z dzieckiem postarajcie się ustalić jak najwięcej powiązań finansowych między podmiotami. Strzałki muszą określać kierunek przepływu pieniędzy, np.:

- Bank przelewa pieniądze do zakładu pracy dorosłego.
- Bank musi zapłacić za prąd i wodę.
- Dorosły przynosi wypłatę do domu.
- Rachunki za mieszkanie obejmują wodę, gaz, prąd.
- Dorosły kupuje chleb w piekarni.
- Piekarnia kupuje mąkę w hurtowni.
- Hurtownia musi zapłacić za prąd i wodę.

Najważniejszym elementem zabawy jest uzasadnienie narysowania każdej strzałki. Rozmawiajcie o obiegu pieniądza na podstawie wybranych powiązań. Postarajcie się uzupełnić puste miejsca według własnego pomysłu tak, aby jak najbardziej rozbudować siatkę powiązań.

PIERWSZY BUDŻET

Zabawa strategiczna. Dziecko uczy się planowania i podejmowania decyzji. Zauważa wielkość wydatków związanych ze swoim utrzymaniem, poznaje wartość pieniądza.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Kartka z planem budżetu, długopis

PRZEBIEG ZABAWY:

Na początku założonego okresu (2 tygodnie lub miesiąc) dziecko ustala plan swoich przychodów i wydatków. Przychodem może być kieszonkowe – tym razem powiększone ze względu na planowane wydatki. Dziecko dostaje pieniądze m.in. na dodatkowe zajęcia (w których uczestniczy), kartę do telefonu, ubrania (jeśli są potrzebne), wizytę u dentysty (jeżeli jest zaplanowana), zeszyty, kredki, długopisy i inne rzeczy do szkoły. Dostaje też gotówkę na drobne, codzienne wydatki. Kwota powinna wystarczyć na cały okres.

Dziecko rozdysponowuje ją zgodnie ze swoimi potrzebami (początkowo z pomocą dorosłego). Przez cały okres budżetowy dziecko zapisuje wszystkie wydatki, uczy się planować i wyciągać wnioski z podejmowanych decyzji. Po zakończeniu okresu budżetowego dziecko z pomocą dorosłego podsumowuje swoje działania finansowe.

INSTRUKCJA ZABAWY:

Wydrukuj planszę z planem budżetu. Razem z dorosłym ustal okres budżetowy, zaplanuj wydatki i oszacuj możliwe przychody. Wpisz kwoty i nazwy w odpowiednie rubryki.

Skrupulatnie wpisuj kolejne kwoty przez cały okres. Po jego zakończeniu wspólnie z dorosłym zrób podsumowanie. Sprawdź i oceń:

- Czy udało Ci się zaoszczędzić jakąś kwotę?
- Czy mogłeś lepiej rozdysponować pieniądze?
- Jak powinieneś zaplanować przyszły budżet?

KRZYŻÓWKA FINANSOWA

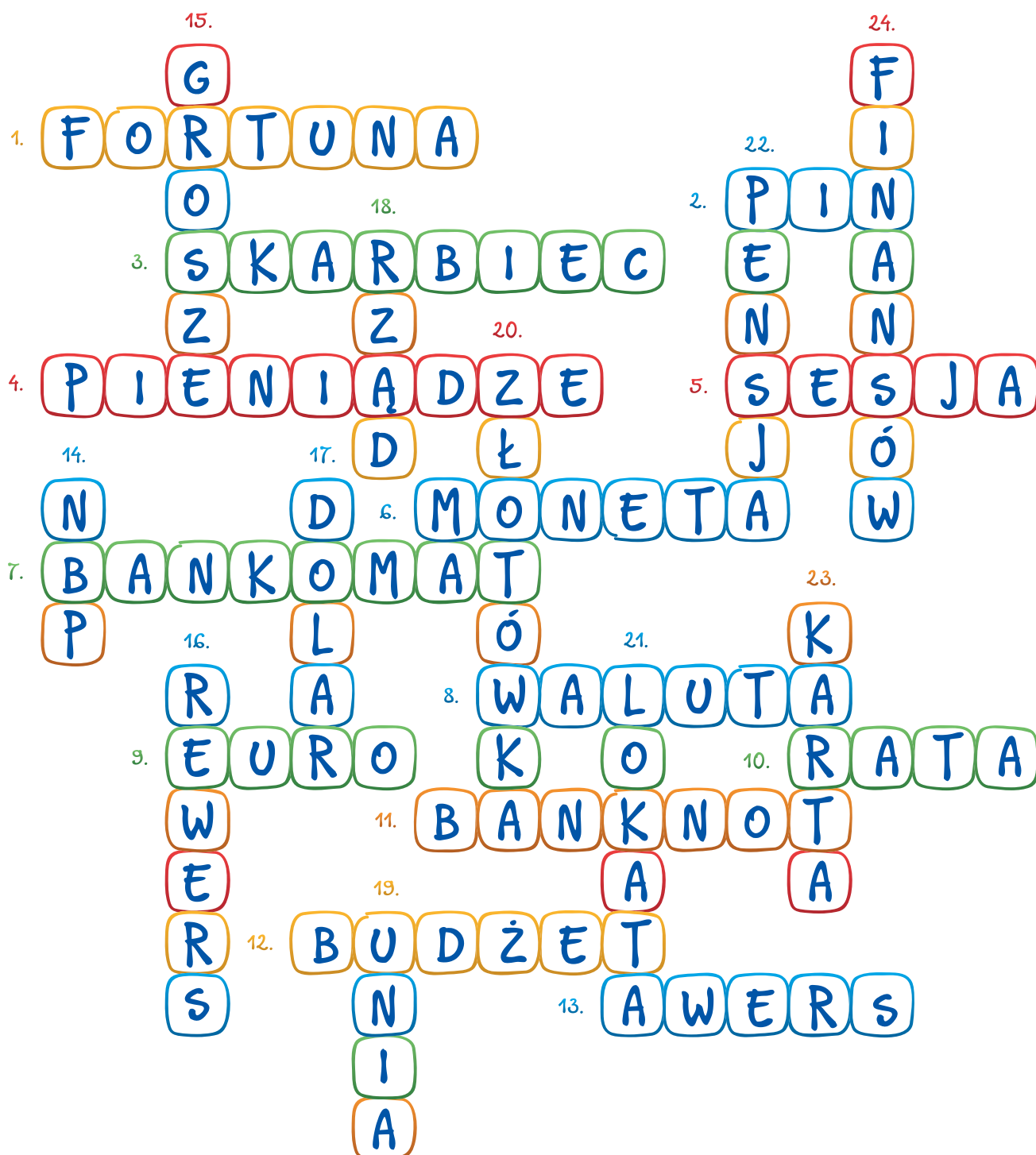
Dziecko sprawdza swoją wiedzę.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowana krzyżówka z nieuzupełnionymi odpowiedziami

INSTRUKCJA ZABAWY

Rozwiąż krzyżówkę.



Poziomo:

1. Zgromadzony ogromny majątek
2. Kod potrzebny do wypłacenia pieniędzy z bankomatu
3. Pomieszczenie, w którym w banku przechowuje się pieniądze
4. Banknoty i monety
5. Jeden dzień pracy na giełdzie
6. Pieniądz metalowy
7. Urządzenie do wypłacania pieniędzy
8. Euro, dolar, złoty, funt
9. Waluta Unii Europejskiej
10. Comiesięczna, przy spłacie kredytu
11. Pieniądz papierowy
12. Ustalany na rok plan przychodów i wydatków państwa
13. Przednia strona monety, z orzełkiem

Pionowo:

14. Najważniejszy bank w Polsce (skrót)
15. Najdrobniejsze polskie pieniądze
16. Strona monety z nominałem (reszka)
17. Waluta USA
18. Z premierem na czele
19. Europejska, należy do niej Polska
20. Składa się ze 100 groszy
21. Długoterminowa, zakładana w banku
22. Wynagrodzenie za pracę
23. Może być płatnicza
24. Minister odpowiedzialny za budżet państwa

MATERIAŁY POMOCNICZE

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1

BINGO

Tabelki do przeprowadzenia symulacji „bankowego” kieszonkowego

KOMÓRKA 500 ZŁ	BILET DO KINA 25 ZŁ	WEJŚCIE NA BAŚN 15 ZŁ	LODY W KAWIARNI 15 ZŁ	KSIAŻKA 25 ZŁ
ROWER 700 ZŁ	BUTY 200 ZŁ	TELEWIZOR 1000 ZŁ	NARTY 800 ZŁ	GRA KOMPUTEROWA 200 ZŁ
SŁUCHAWKI 100 ZŁ	PIŁKA 50 ZŁ	T-SHIRT 50 ZŁ	SPODNIĘ 100 ZŁ	KREDKI 10 ZŁ
PIÓRNIK 30 ZŁ	SŁODYCZE 10 ZŁ	SŁUCHAWKI 100 ZŁ	APARAT FOTOGRA- FICZNY 400 ZŁ	KLOCKI 200 ZŁ
PUZZLE 30 ZŁ	KUBEK 10 ZŁ	PODUSZKA 20 ZŁ	MASKOTKA 20 ZŁ	NAMIOT 300 ZŁ



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 2

EKORODZINKA

Żetony do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 3

FINANSOWA OPowieść

Plansza do gry

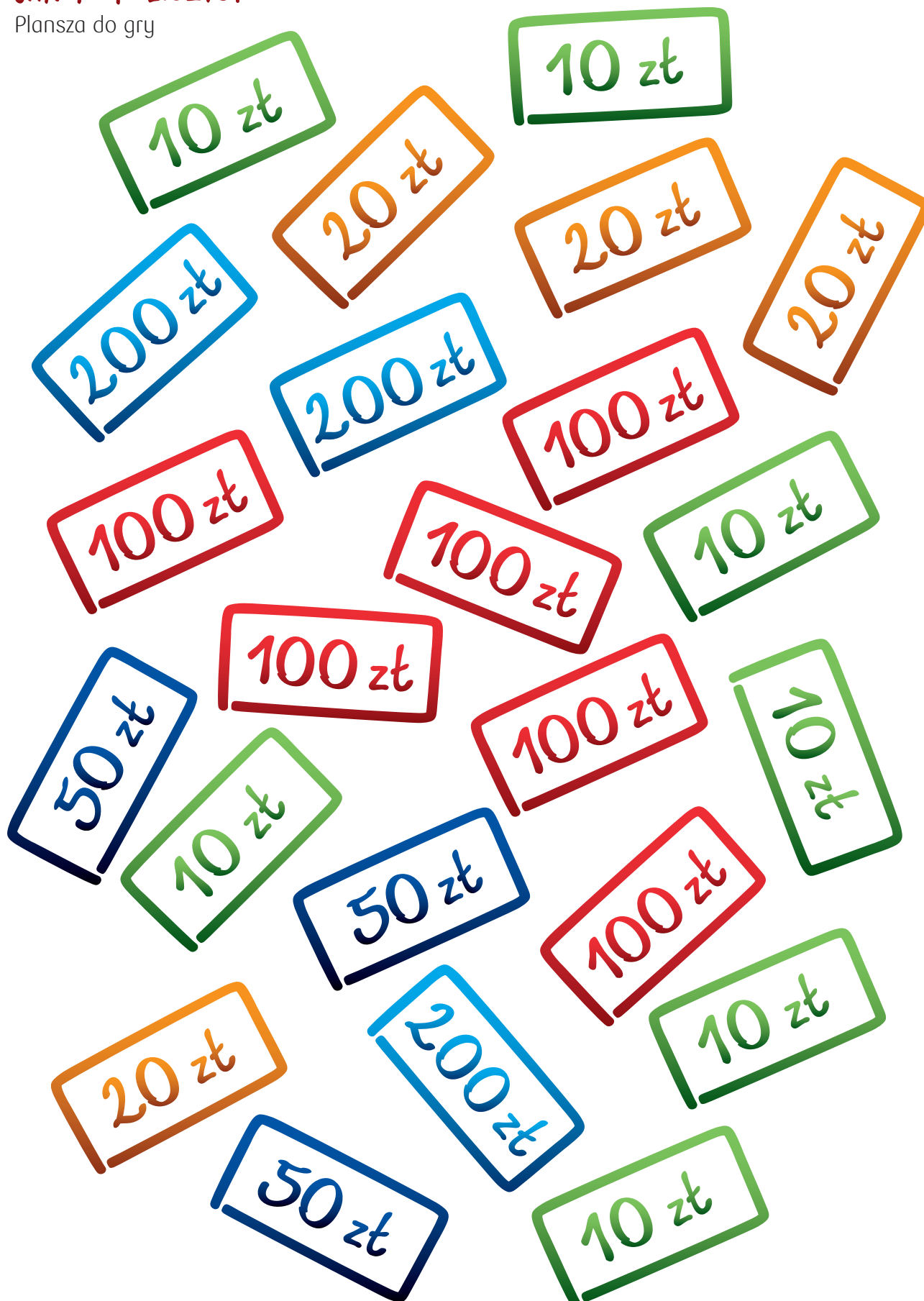
CHŁOPIEC	DZIEWCZYNA	KOBIETA	MĘŻCZYNA	STARSZY PAN
STARSZA PANI	URZĘDNIK	URZĘDNICZKA	PIES	KOT
TELEWIZOR	TELEFON KOMÓRKOWY	SAMOŁOT	SAMOCHÓD	DŁUGOPIS
BIURKO	KRZESŁO	BUTY	ZABAWKI	KOMPUTER
BANK	HOTEL	DOM	BLOK MIESZKALNY	URZĄD SKARBOWY
RESTAURACJA	POSTERUNEK POLICJI	LOTNISKO	PLAŻA	SKLEP
MONETY	KARTA PŁATNICZA	SZTABKA ZŁOTA	100 ZŁ	BANKOMAT
SEJF	SKARBONKA	STOS BANKNOTÓW	BRAK ŚRODKÓW NA KONCIE	DIAMENTY



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 4

JAK TO POLICZYĆ?

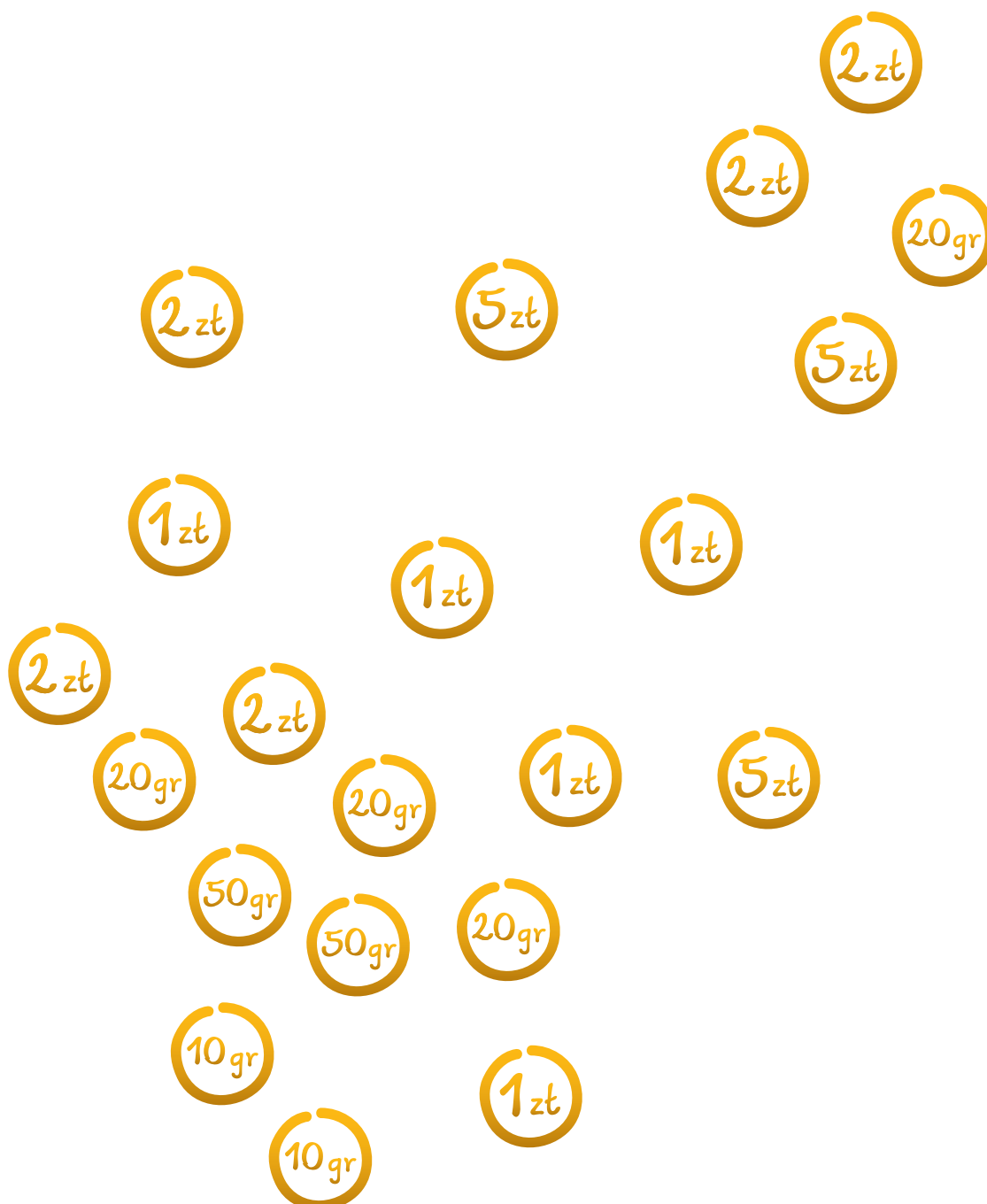
Plansza do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 5

JAK TO POLICZYĆ?

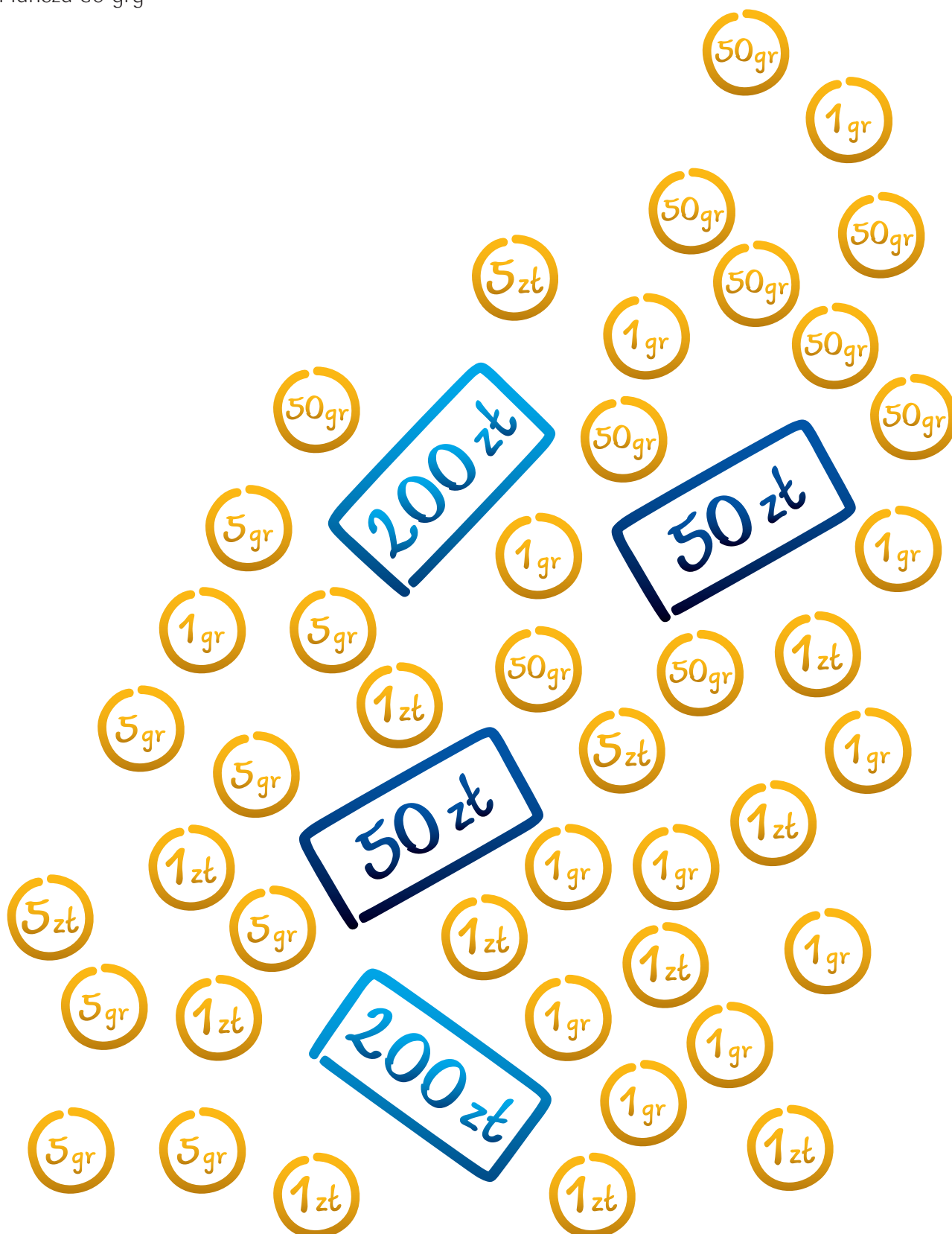
Plansza do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 6

JAK TO POLICZYĆ?

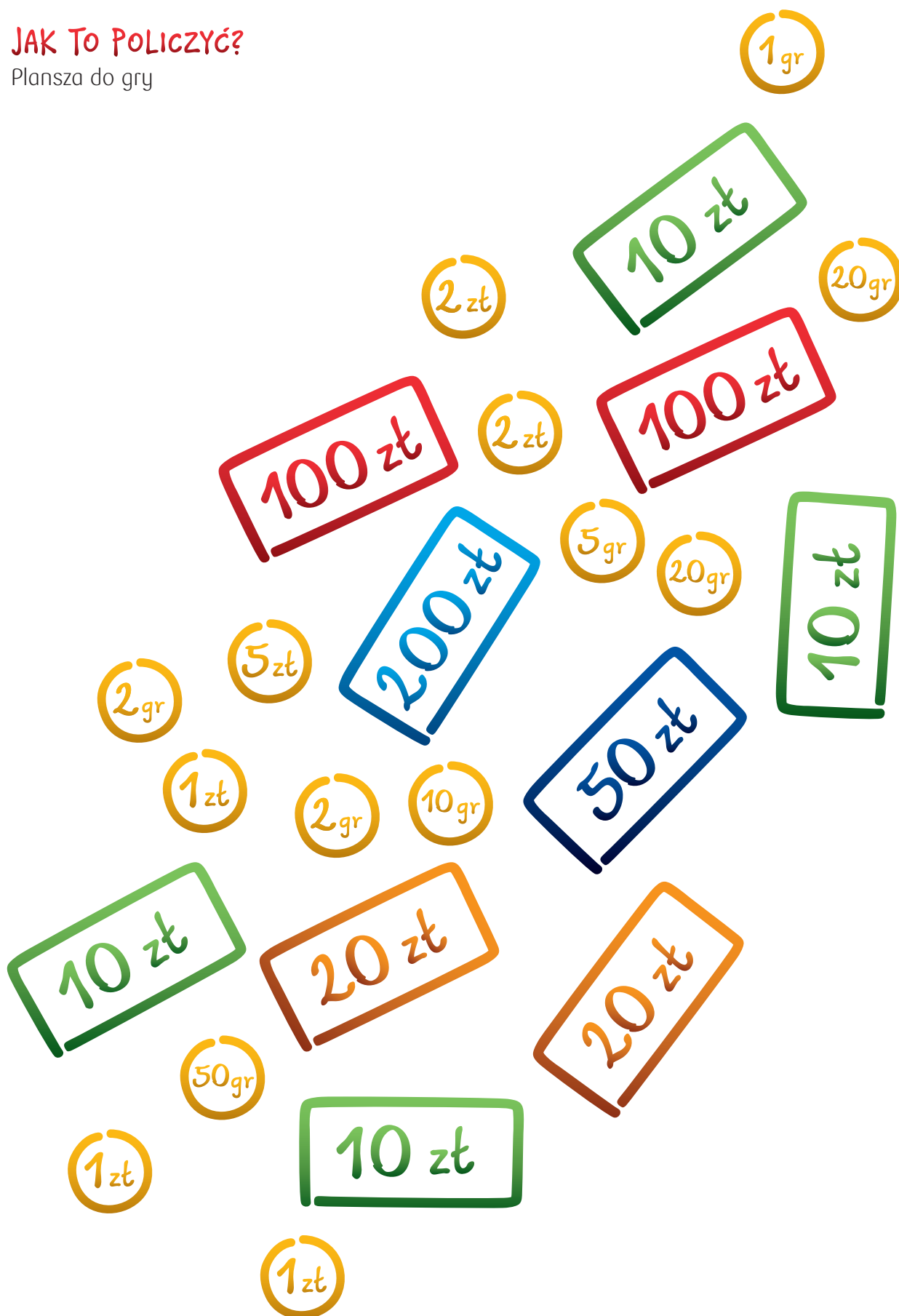
Plansza do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 7

JAK TO POLICZYĆ?

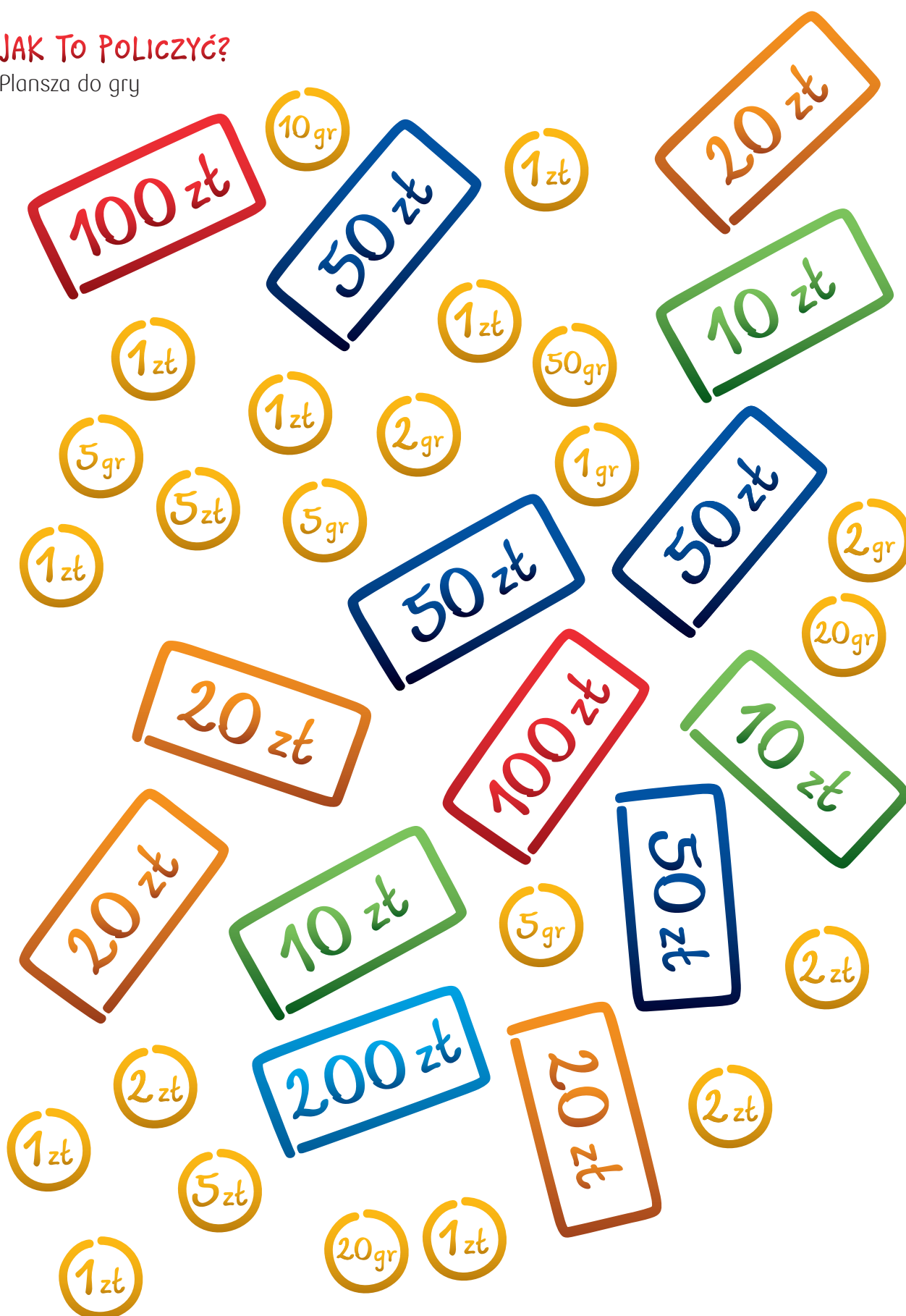
Plansza do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 8

JAK TO POLICZYĆ?

Plansza do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 9

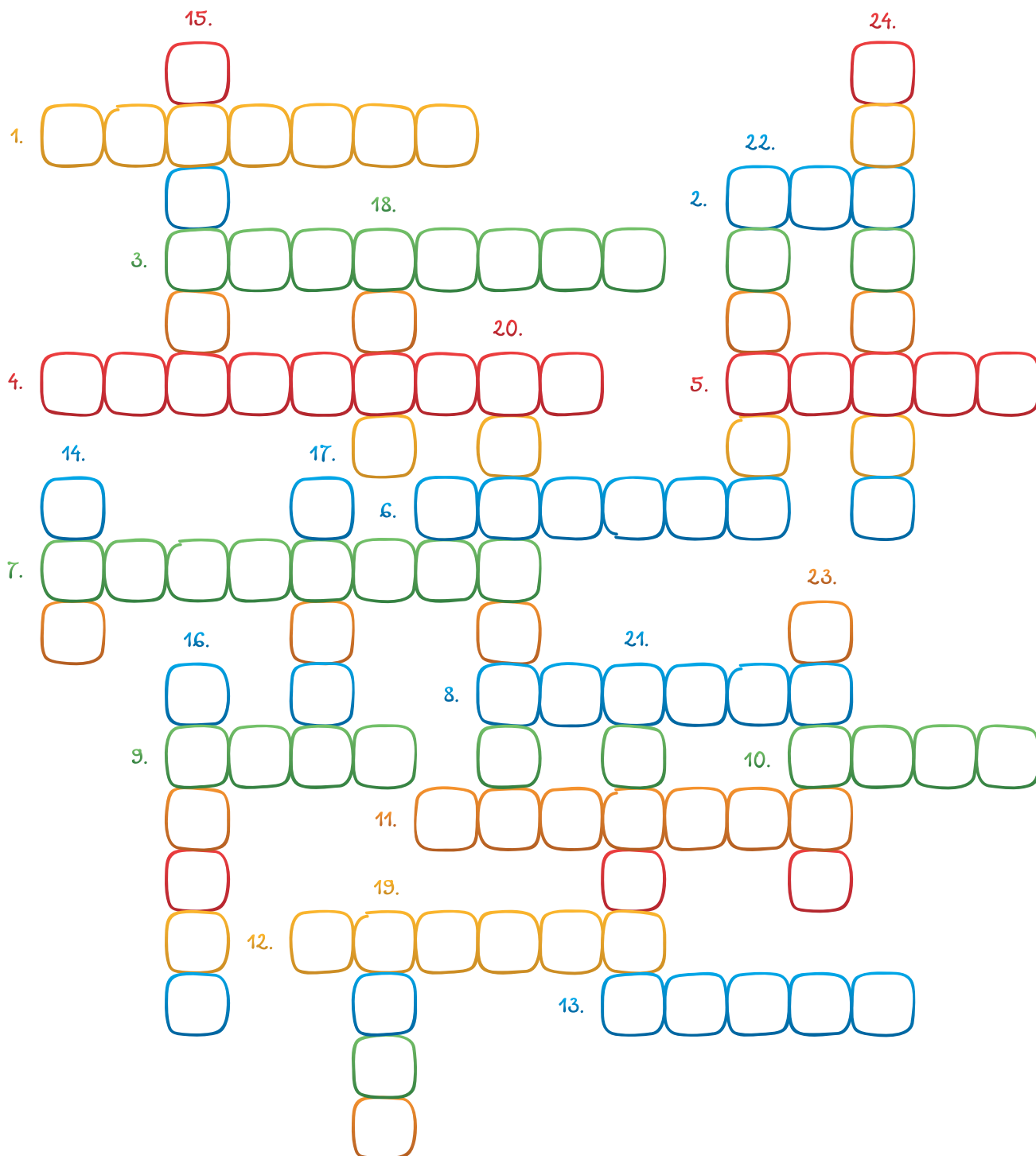
OBIEG PIENIĄDZA

Plansza do gry



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 11

KRZYŻÓWKA FINANSOWA



POZIOMO:

1. Zgromadzony ogromny majątek
2. Kod potrzebny do wypłacenia pieniędzy z bankomatu
3. Pomieszczenie, w którym w banku przechowuje się pieniądze
4. Banknoty i monety
5. Jeden dzień pracy na giełdzie
6. Pieniądz metalowy
7. Urządzenie do wypłacania pieniędzy
8. Euro, dolar, złoty, funt
9. Waluta Unii Europejskiej
10. Comiesięczna, przy spłacie kredytu
11. Pieniądz papierowy
12. Ustalany na rok plan przychodów i wydatków państwa
13. Przednia strona monety, z orzełkiem

PIONOWO:

14. Najważniejszy bank w Polsce (skrót)
15. Najdrobniejsze polskie pieniądze
16. Strona monety z nominałem (reszka)
17. Waluta USA
18. Z premierem na czele
19. Europejska, należy do niej Polska
20. Składa się ze 100 groszy
21. Długoterminowa, zakładana w banku
22. Wynagrodzenie za pracę
23. Może być płatnicza
24. Minister odpowiedzialny za budżet państwa