



PKO Bank Polski

GRY I ZABAWY

Edukacja finansowa
dzieci w wieku 6-9 lat



GRY I ZABAWY

EDUKACJA FINANSOWA
DZIECI W WIEKU 6-9 LAT

SPIS TREŚCI

FINANSOWE KALAMBURY	4
Kreatywna zabawa dla całej rodziny. Dziecko rozwija wyobraźnię i refleks, utrwala finansowe wiadomości.	
DAWNA METODA	5
Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się dodawania i odejmowania.	
GROSIK	6
Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się sprawnego liczenia.	
MOJE BANKNOTY	7
Zabawa plastyczna, uczy kreatywności. Dziecko poznaje znaki szczególne i zabezpieczenia polskich banknotów.	
SZYBKA MATMA	8
Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się sprawnego posługiwania się pieniędzmi i szybkiego liczenia.	
TRAFNE DECYZJE	9
Zabawa dla całej rodziny. Dziecko uczy się logicznego myślenia i oceny podejmowanych decyzji finansowych.	
U RODZICÓW JAK W BANKU	10
Zabawa strategiczna. Dziecko poznaje zasady funkcjonowania banku, zauważa sens gromadzenia oszczędności.	
ZAWODY	12
Zabawa edukacyjna. Dziecko poznaje różne zawody i miejsca pracy, uczy się logicznego myślenia, ćwiczy spostrzegawczość. Poznaje potrzebę nauki w szkole.	
KRZYŻÓWKA	13
Zabawa. Dziecko sprawdza swoją wiedzę.	
MATERIAŁY POMOCNICZE	14

FINANSOWE KALAMBURY

Kreatywna zabawa dla całej rodziny. Dziecko rozwija wyobraźnię i refleks, utrwala finansowe wiadomości.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowana plansza pocięta na pojedyncze prostokąty (każdy z jednym zagadnieniem)

PRZEBIEG ZABAWY:

Plansze z zagadnieniami należy wydrukować, pociąć i rozłożyć na stole obrazkiem do dołu lub każdą karteczkę złożyć i wrzucić wszystkie do jednego pudełka.

Uczestnicy dzielą się na dwie drużyny (w każdej drużynie powinien być dorosły) i ustalają czas na odgadnięcie jednego hasła (np. 1 min). Drużyny odgadują hasła na zmianę. W każdej kolejce jeden uczestnik losuje hasło i przedstawia je członkom swojej drużyny. Jeżeli drużyna odgadnie hasło, otrzymuje 1 punkt.

Możliwe są trzy formy zaprezentowania hasła:

- pokazywanie (pantomima)
- rysowanie (na dużej kartce lub tablicy)
- omawianie (omówienie hasła bez podawania nazwy)

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy ustalają sposób przedstawiania kolejnych haseł. Najprostsze jest omawianie. Jest to najlepszy sposób, gdy wśród uczestników są młodsze dzieci. Jeżeli uczestnicy są starsi, można ustalić, że po wylosowaniu hasła uczestnik sam decyduje, w jaki sposób będzie je przedstawiał.

Opcja najtrudniejsza: uczestnik przed wylosowaniem hasła podaje sposób przedstawiania. Wtedy wprowadzamy gradację punktów:

- pokazywanie – 3
- rysowanie – 2
- omawianie – 1

Finansowe kalambury wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

OPCJA DODATKOWA:

Jeżeli uczestników zabawy jest niewielu (np. trzech), to każdy kolejno przedstawia wylosowane hasło, a ten, kto je odgadnie, pokazuje następne hasło. Wygrywa gracz, który odgadnie najwięcej haseł.

ZAGADNIENIA DO ODGADYWANIA:

- | | | | |
|-------------|---------------------|------------------|----------------|
| 1. Pieniądz | 8. Zawód | 15. Grosz | 22. Promocja |
| 2. Moneta | 9. Portfel | 16. Złotówka | 23. Reklama |
| 3. Banknot | 10. Karta płatnicza | 17. Euro | 24. Przecena |
| 4. Bank | 11. Kod PIN | 18. Majątek | 25. Sprzedawca |
| 5. Bankomat | 12. Kredyt | 19. Oszczędności | |
| 6. Wypłata | 13. Lokata | 20. Skarbonka | |
| 7. Praca | 14. Mennica | 21. Cena | |

DAWNA METODA

Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się dodawania i odejmowania.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Polskie banknoty i dużo monet

PRZEBIEG ZABAWY:

Dorosły opowiada dziecku, że kiedyś w sklepach nie było kas, które szybko obliczały resztę, a sprzedawczynie wydawały „do kwoty”. Obecnie coraz mniej osób stosuje tę metodę.

Dorosły na dowolnym przykładzie pokazuje dziecku ten sposób wydawania reszty, np. klient ma zapłacić 2 zł i 50 gr i daje sprzedawcy 5 zł, a sprzedawca wydaje najpierw 50 gr (do 3 zł), potem 1 zł (do 4 zł) i kolejne 1 zł (do 5 zł).

Reszta, którą klient otrzymał, to dwie monety po 1 zł oraz jedna moneta 50 gr, a zatem klient otrzymał 2 zł i 50 gr:

$$2 \text{ zł i } 50 \text{ gr} + 2 \text{ zł i } 50 \text{ gr} = 5 \text{ zł}$$

Następnie dziecko bawi się z dorosłym w wydawanie „do kwoty”. Dorosły wymyśla zadania, a dziecko je rozwiązuje, np.:

- Mam zapłacić 1 zł, daję ci 5 zł, wydaj mi resztę.
- Mam zapłacić 1 zł, daję ci 5 zł, wydaj mi, ale tak, abym miał jedną monetę 2-złotową.

GROSİK

Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się sprawnego liczenia.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

100 monet 1-groszowych

Inne monety

PRZEBIEG ZABAWY:

Wszyscy domownicy przez jakiś czas zbierają monety 1 gr. Kiedy uzbierają 100 groszy, dorosły wyjaśnia dziecku, ile to jest 1 grosz. Pokazuje, że 10 monet 1-groszowych to tyle samo, co 10 groszy, 20 monet 1-groszowych to tyle, co 20 groszy, a 100 monet 1-groszowych to 1 złotówka.

Następnie dziecko rozwiązuje kilka zadań, np.:

- 1 zł i 30 gr – ile to groszy?
- Gdybyś miał otrzymać 4 zł w monetach 10-groszowych, ile monet musiałbyś dostać?
- 8 monet 50-groszowych – ile to złotych?
- Gdy od 200 groszy odejmiesz złotówkę, ile zostanie?
- Z ilu groszy składa się banknot o najmniejszym nominale?

MOJE BANKNOTY

Zabawa plastyczna, uczy kreatywności. Dziecko poznaje znaki szczególne i zabezpieczenia polskich banknotów.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Komplet polskich banknotów

Lupa

Blok rysunkowy

Farby, kredki, klej, nożyczki

PRZEBIEG ZABAWY:

Dziecko i dorosły oglądają przez lupę i pod światło polskie banknoty.

Sprawdzają znaki szczególne (nominał, kolor, postać, podpisy, numer) i zabezpieczenia.

Dziecko kolejno odnajduje:

- cyfrowe oznaczenie nominału
- słowne oznaczenie nominału
- nazwę emitenta – Narodowy Bank Polski
- portret władcy
- godło Rzeczypospolitej Polskiej
- podpisy Prezesa NBP oraz Głównego Skarbnika NBP
- oznaczenia nominałów dla osób niewidomych (kwadrat, okrąg, romb, krzyż i trójkąt)

Dziecko ogląda banknot pod światło i widzi:

- znak wodny
- nitkę zabezpieczającą
- recto – verso (korony wpisane w owal muszą na siebie zachodzić i tworzyć pełny obraz)

Dziecko przechyla banknot pod różnymi kątami i obserwuje:

- farbę zmienną optycznie
- hologram
- złotą folię na banknocie o nominale 100 zł

Następnie dziecko projektuje i wykonuje swoje banknoty. Wymyśla dla nich nazwę, nominały, cechy charakterystyczne i zabezpieczenia. Jeżeli dzieci jest więcej, można urządzić konkurs na najciekawszy banknot.

SZYBKKA MATMA

Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się sprawnego posługiwania się pieniędzmi i szybkiego liczenia.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Polskie monety i banknoty

PRZEBIEG ZABAWY:

Dziecko otrzymuje zadania do rozwiązania. W obliczeniach posługuje się tylko pieniędzmi. Dorosły wymyśla zadania dostosowane do posiadanych monet i banknotów.

PRZYKŁADOWE ZADANIA:

- Potrzebujesz 6 zł na kredki. Z których monet możesz zebrać tę kwotę?
- Jak możesz rozmienić 2 zł, aby wśród monet znalazła się moneta 50-groszowa?
- Masz banknot o wartości 10 zł i 6 monet o wartości 2 zł. Gdzie jest więcej pieniędzy?
Ile musisz dołożyć, aby po obu stronach była taka sama kwota?
- Zbierz złotówkę z jak największej ilości monet.
- Rozmień 50 zł na banknoty o mniejszej wartości. Na ile sposobów możesz to zrobić?
- Rozdziel 10 zł między dwie osoby w taki sposób, aby dostały po tyle samo, ale w różnych monetach.
- Po dwóch stronach połóż po 5 dowolnych monet. Sprawdź, gdzie jest więcej pieniędzy.

TRAFNE DECYZJE

Zabawa dla całej rodziny. Dziecko uczy się logicznego myślenia i oceny podejmowanych decyzji finansowych.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowane plansze pocięte na paski (na każdym jedno zdanie)

PRZEBIEG ZABAWY:

Uczestnicy siadają przy stole. Przed nimi leżą odwrócone napisami do dołu zdania, czyli różne wydatki, jakie każdy zarabiający może ponieść w ciągu miesiąca.

Uczestnicy ustalają wysokość kwoty (pensję), którą każdy z nich może wydać, np. 800 zł. Zabawa polega na losowaniu i ocenianiu kolejnych wydatków ze swojej wypłaty. Jeżeli wydatki przekroczą ustaloną sumę, zawodnik kończy zabawę i ocenia wszystkie wydatki: Czy były potrzebne? Na co zabrakło mu pieniędzy? Z których wydatków by zrezygnował i dlaczego?

Celem zabawy nie jest rywalizacja, ale wywołanie dyskusji.

Każdy wypowiada się na temat swojego zakupu lub kolejnej opłaty, np.:

- Fajnie jest zobaczyć film w kinie, ale w domu byłoby taniej.
- Przybory szkolne są mi potrzebne, bo chodzę do szkoły.
- Sanki nie są mi potrzebne, bo jest wiosna, ale kupiłem je po obniżonej cenie.
- Myślę, że kurs tańca to dobra inwestycja. Zajęcia ruchowe są najlepsze.

U RODZICÓW JAK W BANKU

Zabawa strategiczna. Dziecko poznaje zasady funkcjonowania banku, zauważa sens gromadzenia oszczędności.

PRZEBIEG ZABAWY:

Dorosły ustala wraz z dzieckiem kwotę kieszonkowego (np. 20 zł), którą dziecko będzie otrzymywać raz w miesiącu. Kwota powinna być wyższa niż podstawowe wydatki dziecka, aby część kieszonkowego mogła zostać odłożona. Dziecko dostaje kieszonkowe na początku każdego miesiąca. Część kwoty przeznaczy na swoje wydatki, a pozostałą część wpłaci „do banku” (odda dorosłemu na przechowanie). Jeżeli na koniec miesiąca kwota „w banku” będzie taka jak na początku – dorosły doda do niej 10%. Jeżeli w ciągu miesiąca dziecko część tej kwoty wyda – straci zaplanowane 10%.

W kolejnym miesiącu dziecko znowu otrzyma umówioną kwotę. Część przeznaczy na wydatki, a resztę odda dorosłemu razem z zaoszczędzoną kwotą z poprzedniego miesiąca. Jeżeli ta kwota do końca miesiąca nie zostanie wydana, dziecko otrzyma dodatkowe 10% od zaoszczędzonej kwoty.

UWAGA:

Jeżeli dziecko zaoszczędzi część pieniędzy, którą przeznaczyło na wydatki – do tej kwoty nie dolicza się 10%, bo dziecko na początku miesiąca podjęło decyzję, ile pieniędzy chce wydać, a ile odłożyć. W następnym miesiącu może inaczej rozdzielić tę kwotę.

ZASADY KIESZONKOWEGO (DO USTALENIA):

- wysokość kieszonkowego
- termin wypłaty kieszonkowego (np. pierwszy dzień każdego miesiąca)
- wysokość oprocentowania oszczędności (np. 10%)

PRZYKŁADOWE SYMULACJE „BANKOWEGO” KIESZONKOWEGO:

Miesiąc	Kieszonkowe (miesięcznie)	Kwota przeznaczona na wydatki	Kwota wpłacona „do banku”	Łączna kwota zaoszczędzona na koniec miesiąca	Zaoszczędzona kwota po dodaniu 10%
1	20	10	10	10	11
2	20	10	10	21	23,1
3	20	10	10	33,1	36,41
4	20	10	10	46,41	51,05
5	20	10	10	61,05	67,15
6	20	10	10	77,15	84,87

OPCJA:

Młodsze dziecko zamiast oprocentowania może dostawać konkretne kwoty, np. każde zaoszczędzone na koniec miesiąca 10 zł to dodatkowy 1 zł:

Miesiąc	Kieszonkowe (miesięcznie)	Kwota przeznaczona na wydatki	Kwota wpłacona „do banku”	Łączna kwota zaoszczędzona na koniec miesiąca	Zaoszczędzona kwota po dodaniu 1 zł za każde 10 zł
1	20	10	10	10	11
2	20	10	10	$11 + 10 = 21$	$21 + 2 = 23$
3	20	10	10	$23 + 10 = 33$	$33 + 3 = 36$
4	20	10	10	$36 + 10 = 46$	$46 + 4 = 50$
5	20	10	10	$50 + 10 = 60$	$60 + 6 = 66$

ZAWODY

Zabawa edukacyjna. Dziecko poznaje różne zawody i miejsca pracy, uczy się logicznego myślenia, ćwiczy spostrzegawczość. Poznaje potrzebę nauki w szkole.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Zdjęcia z gazet lub internetu przedstawiające różne zawody (lekarka, murarz, aktorka, policjant, architekt, piosenkarz, tancerka, piłkarz, nauczyciel, sprzedawca itd.)

PRZEBIEG ZABAWY:

Dziecko i dorosły oglądają obrazki przedstawiające różne zawody. Dziecko podaje nazwę każdego zawodu, miejsce pracy oraz wszystko, co powinna umieć i wiedzieć osoba wykonująca dany zawód. Szuka nietypowych umiejętności, które mogą się przydać w każdym z zawodów. Dorosły tłumaczy i podpowiada, co trzeba zrobić, żeby znaleźć się na wybranym stanowisku pracy, np.:

Strażak

- Pracuje: w jednostce straży pożarnej
- Musi być: sprawny fizycznie, odważny, koleżeński
- Musi znać: sposoby walki z ogniem, zasady ratowania ludzi
- Przydatne umiejętności: wspinanie się po drzewach
- Jak nim zostać: trzeba zdać testy sprawnościowe, a następnie ukończyć odpowiednią szkołę

Na koniec zabawy dziecko rysuje obrazek przedstawiający jego przyszły zawód i wymarzone miejsce pracy.

KRZYŻÓWKA

Zabawa. Dziecko sprawdza swoją wiedzę.

DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Wydrukowana krzyżówka z nieuzupełnionymi odpowiedziami

INSTRUKCJA ZABAWY

Rozwiąż krzyżówkę. Odczytaj rozwiązanie i sprawdź, jak nazywa się pracownik banku.

1. Urządzenie do wypłacania pieniędzy
2. Metalowy pieniądz
3. Banknot lub moneta
4. Zakładane w banku dla klienta
5. Pieniądz papierowy
6. Policjant, nauczycielka, lekarka, sprzedawca
7. Kod, który należy wpisać w bankomacie
8. Osoba pracująca w kasie
9. Kwota, która określa wartość towaru



MATERIAŁY POMOCNICZE

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 1

FINANSOWE KALAMBURY

Zagadnienia do odgadywania

PIENIĄDZ	MONETA	BANKNOT	BANK	BANKOMAT
WYPŁATA	PRACA	ZAWÓD	PORTFEL	KARTA PŁATNICZA
KOD PIN	KREDYT	LOKATA	MENNICA	GROSZ
ZŁOTÓWKA	EURO	MAJĄTEK	OSZCZĘDNOŚCI	SKARBONKA
CENA	PROMOCJA	REKLAMA	PRZECENA	SPRZEDAWCA



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 2

TRAFNE DECYZJE

Zdania do wydrukowania

PŁACISZ ZA MIESZKANIE (CZYN SZ) 600 ZŁ	PŁACISZ ZA PRĄD I GAZ 100 ZŁ	PŁACISZ ZA ZAJĘCIA KARATE 100 ZŁ	PŁACISZ ZA TELEFON 100 ZŁ	PŁACISZ ZA ZAJĘCIA NA BASENIE 100 ZŁ
PŁACISZ ZA KURS JĘZYKOWY 300 ZŁ	PŁACISZ ZA ZAJĘCIA DZUDO 100 ZŁ	PŁACISZ ZA LEKCJE TENISA 200 ZŁ	PŁACISZ ZA KURS TAŃCA 100 ZŁ	KUPUJESZ KSIĄŻKĘ ZA 30 ZŁ
KUPUJESZ KSIĄŻKĘ ZA 25 ZŁ	KUPUJESZ KLOCKI ZA 100 ZŁ	KUPUJESZ KLOCKI ZA 200 ZŁ	KUPUJESZ PIŁKĘ ZA 50 ZŁ	KUPUJESZ SKAKANKĘ ZA 20 ZŁ
KUPUJESZ ZABAWKĘ ZA 30 ZŁ	KUPUJESZ ZABAWKĘ ZA 20 ZŁ	KUPUJESZ ZABAWKĘ ZA 50 ZŁ	KUPUJESZ ZABAWKĘ ZA 30 ZŁ	KUPUJESZ ZABAWKĘ ZA 20 ZŁ
KUPUJESZ ZABAWKĘ ZA 50 ZŁ	KUPUJESZ BUTY SPORTOWE ZA 100 ZŁ	KUPUJESZ KONSOLĘ DO GIER ZA 400 ZŁ	KUPUJESZ BILET DO KINA ZA 25 ZŁ	KUPUJESZ BILET DO KINA ZA 25 ZŁ
KUPUJESZ GRĘ KOMPUTEROWĄ ZA 100 ZŁ	KUPUJESZ GRĘ KOMPUTEROWĄ ZA 100 ZŁ	KUPUJESZ FILM NA DVD ZA 50 ZŁ	KUPUJESZ FILM NA DVD ZA 50 ZŁ	KUPUJESZ PROSZEK DO PRA- NIA ZA 30 ZŁ
KUPUJESZ CZASOPISMO ZA 10 ZŁ	KUPUJESZ PIECZYWO ZA 5 ZŁ	KUPUJESZ OWOCE ZA 10 ZŁ	KUPUJESZ WARZYWA ZA 10 ZŁ	KUPUJESZ MYDŁO ZA 10 ZŁ
KUPUJESZ SPODNIE ZA 80 ZŁ	KUPUJESZ KURTKĘ ZA 150 ZŁ	KUPUJESZ T-SHIRT ZA 40 ZŁ	KUPUJESZ SWETER ZA 80 ZŁ	KUPUJESZ BUTY ZA 150 ZŁ
KUPUJESZ PIZZĘ ZA 25 ZŁ	KUPUJESZ PIZZĘ ZA 25 ZŁ	KUPUJESZ SŁODYCZE ZA 10 ZŁ	KUPUJESZ SŁODYCZE ZA 10 ZŁ	KUPUJESZ SŁODYCZE ZA 10 ZŁ
KUPUJESZ SŁODYCZE ZA 10 ZŁ	KUPUJESZ PRZYBORY SZKOL- NE ZA 20 ZŁ	KUPUJESZ PRZYBORY SZKOL- NE ZA 20 ZŁ	KUPUJESZ PRZYBORY SZKOL- NE ZA 20 ZŁ	KUPUJESZ ROWER ZA 600 ZŁ
KUPUJESZ ŁYŻWY ZA 200 ZŁ	KUPUJESZ SANKI ZA 100 ZŁ	KUPUJESZ HULAJNOGĘ ZA 200 ZŁ		



MATERIAŁ POMOCNICZY NR 3

U RODZICÓW JAK W BANKU

Tabelki do przeprowadzenia symulacji „bankowego” kieszonkowego

Miesiąc	Kieszonkowe (miesięcznie)	Kwota przeznaczona na wydatki	Kwota wpłacona „do banku”	Łączna kwota zaoszczędzona na koniec miesiąca	Zaoszczędzona kwota po dodaniu 10%

Miesiąc	Kieszonkowe (miesięcznie)	Kwota przeznaczona na wydatki	Kwota wpłacona „do banku”	Łączna kwota zaoszczędzona na koniec miesiąca	Zaoszczędzona kwota po dodaniu 1 zł za każde 10 zł

MATERIAŁ POMOCNICZY NR 4

KRZYŻÓWKA

1. Urządzenie do wypłacania pieniędzy
2. Metalowy pieniądz
3. Banknot lub moneta
4. Zakładane w banku dla klienta
5. Pieniądz papierowy
6. Policjant, nauczycielka, lekarka, sprzedawca
7. Kod, który należy wpisać w bankomacie
8. Osoba pracująca w kasie
9. Kwota, która określa wartość towaru

