

Cutia cu **JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI** **DE EDUCAȚIE FINANCIARĂ**

MIC ÎNDRUMAR EXPLICATIV SPECIFIC
EDUCAȚIEI FINANCIARE NON-FORMALE
PENTRU PROFESORI ȘI PĂRINȚI





CUTIA CU JOCURI ȘI ACTIVITĂȚI DE EDUCAȚIE FINANCIARĂ INTRODUCERE

Învățarea prin joc și descoperire este o metodă non-formală care se aplică în prezent cu succes noilor generații. Procesul de predare-învățare pune astfel la dispoziția copiilor și tinerilor, într-un mod mai eficient, resurse practice de formare a comportamentelor și deprinderilor și de dobândire a cunoștințelor. Studiile de cercetare din domeniul educațional au arătat că oamenii învață mai bine atunci când experimentează ceva decât atunci când urmăresc o simplă predare, ascultând, citind sau privind. Jocul oferă oportunitatea de învățare experimental, dezvoltând educația activă. Modelele interactive aplicate educației financiare sunt cu atât mai importante cu cât comportamentul financiar este unul care depinde în egală măsură de cunoștințele formale, învățate la nivel teoretic, cât și de gesturile, reflexele, reacțiile fiecăruia, bazate pe profilul individual de toleranță față de risc.

La solicitările mai multor profesori și lectori prezenți în programele ASF de educație financiară beneficiari am remarcat necesitatea unui „manual de jocuri” care să permită profesorilor și părinților dezvoltarea unor componente educaționale practice pentru copii și tineri. Jocurile descrise aici au fost aplicate în programele noastre de educație financiară, fiind primite de participanți cu interes și entuziasm. Unul dintre avantajul acestor jocuri este acela că le permite copiilor și tinerilor să greșescă fără a suporta consecințele din viața reală, ceea ce poate fi un ajutor în construirea încrederii viitoare în comportamentul adultului. Obiectivele educaționale pot fi atinse prin mai multe jocuri, diferite din punct de vedere al complexității lor și a modalității de interacțiune în cadrul grupului. Cel care „arbitrează” jocul (profesor, mentor, lider, părinte ș.a.) poate alege jocul cel mai potrivit pentru satisfacerea nevoilor participanților și care permite dezvoltarea în același timp de deprinderi necesare pentru creșterea experienței financiare. Elementul „distractiv” al jocurilor încurajează participarea motivată a participanților, aducând o latură competitivă procesului educațional și asigurând, spre diferență de experiența educației formale, accelerarea învățării.

Echipa de Educație a ASF

CUPRINS

Passion is Energy.
feel the power that
comes from focusing
on what excites you.

ARUNCAREA MINGII	4
CUM MĂ VEZI?	6
FII DEȘTEPT!	9
MAGAZINUL DE ÎNGHEȚATĂ	12
TEREN MINAT	17
CE AR FI DACĂ?	19
PENSIA LEGO	26
OCUPAȚIILE CARE ÎMI PLAC	28
PATRU COLȚURI	30
COPACUL VIEȚII	32
SUNT RESPONSABIL, IAU DECIZII	34
BURSA	36
FABRICA DE MAȘINI ȘI FABRICA DE PÂINE	39
CASCADA CUVINTELOR	42
ADEVĂRAT SAU FALS	44
GHICEȘTE CONCEPTE DIN PIEȚELE FINANCIARE	46
CUVÂNTUL BUCLUCAȘ	48
JOCUL MEMORIEI	50
JOCURI PE ASFALT SAU ÎN CLASĂ PENTRU GRĂDINIȚĂ	52

Joc de prezentare și socializare

ARUNCAREA MINGII

JOCUL

01

Timpul alocat:
1 oră.

Vârsta participanților:
7-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: scăzută.

Profil joc:
educație socială.



Obiectiv:

experimentarea interacțiunii de grup pozitive și constructive, respectiv dezvoltarea de competențe ale personalității (cognitive, socio-emoționale, psihomotorii).

Competențe:

la sfârșitul activității, participanții vor fi capabili să creeze o atmosferă pozitivă în grup, să își antreneze memoria și alte procese cognitive, să dezvolte spiritul de observație, să își formeze capacitatea de cooperare într-un grup.

Rezultate anticipate:

- familiarizarea cu folosirea elementelor de joc în vederea realizării sarcinilor didactice propuse.
- cooperarea în grup, conștientizarea disciplinei.
- transpunerea în sistemul educației non-formale.

Evaluare:

prin evaluare stimulativă, fără a se aprecia cu note sau calificative.

Necesar logistică:

- minge ușoară de mici dimensiuni.
- ecuson nume (numărul este stabilit în funcție de numărul participanților).
- steguleț colorat/grupă (numărul de stegulețe este stabilit în funcție de numărul de grupe).
- călăreț/grupă (numărul de călăreți este stabilit în funcție de numărul de grupe).
- tablă cu marker sau flip-chart.

Descriere joc:

Participanții la joc vor fi împărțiți în mod egal în mai multe grupe (de preferat ar fi 5-6 persoane într-o grupă). Echipele sunt stabilite pentru a se realiza o distribuție aleatoare, dar cu respectarea unei echități în componență după vârstă și sex. Fiecare grupă primește un steag colorat și este rugată pentru început să-și aleagă un nume reprezentativ pentru grup și un lider al grupului (timp alocat 15 min.). Vor fi înmânate tuturor participanților fișele construite pentru a fi completate în mod individual, urmând ca fiecare elev să-și prezinte propriul profil financiar (1 min/elev). Odată terminată prezentarea, trainerul strânge fișa. Concursul va fi realizat prin confruntarea între 2 grupe. Liderii acestora vor fi atenți la prezentarea profilului financiar făcut de fiecare dintre participanții echipei adverse și își vor coordona proprii coechipieri pentru a putea asimila cât mai multe informații din prezentările efectuate. Concursul constă în prezentarea de către

lideri a unui număr cât mai mare de elemente specifice profilului financiar al fiecărui participant aflat în echipa adversă. Trainerul confruntă caracterizarea cu fișa colectată și notează cu un punct fiecare afirmație corectă făcută față de adversar (de exemplu, echipa A și echipa B, unde A găsește 7 răspunsuri corecte pe fișele echipei B și B găsește 5 puncte corecte pe fișele echipei; rezultat final: A – 7 pct., B – 5 pct.). Cel caracterizat va confirma/infirma caracterizarea.

Fiecare echipă colectează punctele pentru caracterizările corect reținute, însumând dacă există mai multe grupe adverse. Câștigă echipa care adună punctajul cel mai mare. Timp alocat/grupă – 7 min. Tensiunea jocului poate fi crescută dacă desemnarea echipelor ce vor concura va fi efectuată după prezentarea individuală a profilului financiar al fiecărui elev!

CUM MĂ VEZI?

JOCUL 02

Timpul alocat:
1 oră și 30 minute.

Vârsta participanților:
7-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
12 persoane (sau multiplu de grupe).

Dificultate: medie.

Profil joc:
educație financiară,
educație socială.



Obiectiv:

experimentarea propriilor modele de comportament, autocunoaștere și dezvoltare personală.

Competențe:

la finalul jocului, participanții vor fi capabili să analizeze opinia celorlalți despre propria persoană.

Rezultate anticipate:

- creșterea capacității de observare, relevarea simțului critic, capacitatea de a-și asuma opinii, creșterea atenției.
- în practică, participanții vor învăța să aibă spirit critic față de ei și față de alții, precum și curaj în exprimarea asertivă.

Evaluare:

subiectul confirmă caracterizarea.

Necesar logistică:

- ecuson nume (numărul este stabilit în funcție de numărul participanților).
- steguleț colorat/grupă (numărul de stegulețe este stabilit în funcție de numărul de grupe).
- călăreț/grupă (numărul de călăreți este stabilit în funcție de numărul de grupe).
- fișă profil financiar (subpuncte: îmi place să cumpăr; îmi place să economisesc; particip la cumpărăturile casei; particip la treburile gospodărești; fac planuri financiare; îmi place să cheltuiesc; pe ce cheltuiesc etc.).
- tablă cu marker sau flip-chart.
- sticker-e cu stele (pentru evidențierea punctaj).

Descriere joc:

Participanții la joc vor fi împărțiți în mod egal în mai multe grupe (de preferat ar fi 5-6 persoane într-o grupă). Echipele sunt stabilite pentru a se realiza o distribuție aleatoare, dar cu respectarea unei echități în componență după vârstă și sex. Fiecare grupă primește un steag colorat și este rugată pentru început să-și aleagă un nume reprezentativ pentru grup și un lider al grupului (timp alocat 15 min.). Vor fi înmânate tuturor participanților fișele construite pentru a fi completate în mod individual, urmând ca fiecare elev să-și prezinte propriul profil financiar (1 min./elev). Odată terminată prezentarea, trainerul strânge fișa. Concursul va fi realizat prin confruntarea între 2 grupe. Liderii acestora vor fi atenți la prezentarea profilului financiar făcut de fiecare dintre participanții echipei adverse și își vor coordona proprii coechipieri pentru a putea asimila cât mai multe informații din prezentările efectuate. Concursul constă în prezentarea de către

lideri a unui număr cât mai mare de elemente specifice profilului financiar al fiecărui participant aflat în echipa adversă. Trainerul confruntă caracterizarea cu fișa colectată și notează cu un punct fiecare afirmație corectă făcută față de adversar (de exemplu, echipa A și echipa B, unde A găsește 7 răspunsuri corecte pe fișele echipei B și B găsește 5 puncte corecte pe fișele echipei; rezultat final: A – 7 pct., B – 5 pct.). Cel caracterizat va confirma/infirma caracterizarea.

Fiecare echipă colectează punctele pentru caracterizările corect reținute, însumând dacă există mai multe grupe adverse. Câștigă echipa care adună punctajul cel mai mare. Timp alocat/grupă – 7 min. Tensiunea jocului poate fi crescută dacă desemnarea echipelor ce vor concura va fi efectuată după prezentarea individuală a profilului financiar al fiecărui elev!

Fișă profil financiar

Nume Prenume

Vârsta

*Fișele pot deveni mai complexe prin introducerea de noi informații, spre exemplu: materiile preferate, animalele de companie pe care le au, cărți preferate, modalități de petrecere a timpului liber, muzica ascultată, pasiuni, filme urmărite, profesia dorită, mâncarea preferată etc

The table show projected cash flow.

Îmi place să cumpăr
Îmi place să economisesc (cum)
Particip la cumpărăturile casei (la ce anume)
Particip la treburile gospodărești (la ce anume)
Fac planuri financiare (ce fel)
Îmi place să cheltuiesc
Pe ce cheltuiesc
Îmi place să mă aventurez
Practic sporturi extreme (care)

FII DEȘTEPT!

JOCUL

03

Timpul alocat:
1 oră și 30 minute.

Vârsta participanților:
8-18 ani.

* Mențiune: este important ca participanții să poată face calcule cu sute și mii. Totodată, elevii trebuie să înțeleagă care sunt grupele de cheltuieli care au o frecvență lunară (intră în categoria nevoi) și care sunt cele ce pot fi ocazionale (intră în categoria dorințe).

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: mare.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică,
educație socială.



Obiectiv: conștientizarea diferențelor dintre nevoi și dorințe și învățarea celor mai eficiente metode de administrare a banilor personali (buget); experimentarea faptului că noi suntem în cea mai mare parte responsabili pentru situația financiară proprie.

Competențe: la finalul jocului participanții vor putea argumenta necesitatea implicării eficiente în administrarea bugetului personal, fixa obiective raționale legate de nevoi, identifica nevoile primare sau elementele unui buget personal.

Rezultate anticipate:

- jocul evidențiază importanța atenției în activitățile propuse și delimitarea de efectul de grup, urmărirea scopului propriu și a impactului în timp a alegerilor financiare.
- jocul dezvoltă capacitatea de conștientizare a importanței atenției față de detalii.

Evaluare: modalitatea de gestionare a unui buget în funcție de venituri astfel încât acestea să depășească cheltuielile.

Necesar logistică:

- sticker-e cu stele (pentru evidență punctaj).
- tablă cu marker sau flip-chart.
- fișe de cheltuieli (în funcție de numărul de participanți + 10 rezervă).
- .ppt joc (videoproiector).
- laptop.

Descriere joc:

Participanților li se prezintă diferența dintre nevoi și dorințe, piramida nevoilor, diferența dintre economisire și investire, tipuri de venituri, ce este consumul, ce este un buget. Li se împart fișe care prevăd venitul și posibilele costuri lunare pe care ei le pot efectua în condițiile în care se întrețin singuri. Practic, cazurile cu care se vor confruntă participanții pot fi variate: creșterea/scăderea salariului, îmbolnăvirea (spitalizare, tratament în sistem privat etc.), împrumutul (bancă/părinți), depozitul bancar, achiziția unei mașini (asigurare, anvelope iarnă/vară, benzină, service etc.), schimbarea casei, vacanța etc. Cazurile sunt evidențiate pe parcursul mai multor luni. Sunt prezentate pe rând diferite situații ipotetice ce pot afecta bugetul. De exemplu: vor fi obligați să plece în călătorie în luna a 5-a dar asigurarea de călătorie este facultativă. După ce completează cheltuielile pentru

luna a 5-a se va menționa faptul că în timpul călătoriei s-au accidentat și au avut nevoie de îngrijiri medicale (cheltuieli de 1.000 lei). Cei care au avut asigurare nu vor avea cheltuieli suplimentare, iar ceilalți, fără asigurare, vor depăși venitul lunar. Participanții trebuie să efectueze o serie de calcule ținând cont de venitul lunar primit și de nevoile pe care le au. Pe parcursul jocului se insistă asupra termenilor care definesc nevoia versus dorința.

Se acordă câte 1 punct fiecărui participant care are lunar un buget care nu generează datorii, respectiv 2 puncte dacă în bugetul său lunar are incluse economii (niciun punct pentru cei care au datorii sau al căror rezultat bugetar este apropiat de 0). Se însumează punctele lunare. Câștigă persoana cu cele mai multe puncte.

FIȘA DE JOC

Luna		Luna 1	Luna 2	Luna 3	Luna 4	Luna 5	Luna 6	Luna 7	Luna 8	Luna 9
1	Venit lunar (salariu/ bursa)									
2	Venit lunar (+ economii/ datorii) <i>Linia 1 + / Linia 4 (luna precedentă)</i>	X								
3. CHELTUIELI	Chirie									
	Asigurarea locuinței									
	Întreținere: apă, gaz, căldură									
	Igienă personală									
	Curățenia casei									
	Hrană de bază									
	Îmbrăcăminte de bază									
	Încălțăminte de bază									
	Medicamente									
	Cărți									
	Spectacole, concerte									
	Papetărie									
	Alimentație complexă									
	Distracție									
	Transport urban									
	Aparatură electronică									
	Aparatură electrocasnică									
	Lenjerie, veselă etc.									
	Cadouri									
	Animale de companie									
	Personal pentru curățenie									
	Bijuterii									
	Îmbrăcăminte și încălțăminte de lux									
	Hrană animale de companie									
	Sucuri, băuturi									
	Sport									
	Călătorii									
	Asigurare de călătorie									
	TOTAL cheltuieli (TC)									
4	+ economii lunare / - datorii lunare <i>(Linia 1 – TC sau Linia 2 – TC)</i>									

MAGAZINUL DE ÎNGHEȚATĂ

JOCUL

04

Timpul alocat:
2 oră.

Vârsta participanților:
7-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: mare.

Profil joc:
educație financiară,
educație socială,
educație economică.



Obiectiv:

familiarizarea cu anumite procese economice prin explorarea procesului presupus de producere a înghețatei și experimentarea, prin metodologia jocului de rol, diferitelor procese necesare producției și comercializării înghețatei.

Competențe:

dezvoltarea abilităților de lucru în echipă, cooperare și dezbateri.

Rezultate anticipate:

recunoașterea tuturor etapelor necesare pentru producția înghețatei, recunoașterea relației între toate procesele de producție implicate, recunoașterea riscurilor aferente fiecărui proces de producție și, implicit, al fiecărui actor economic implicat în acest proces.

Evaluare:

realizată de către trainer prin evaluarea rezultatului.

Necesar logistică:

- fișe de tip hand-out cu descrierea personajului (rolului).
- fișe laminate cu imagini ce corespund fiecărui rol în parte.
- .ppt (videoproector) și laptop.
- pixuri, coli A4.
- sticker-e cu stele (pentru evidență punctaj).
- tablă cu marker sau flip-chart.

Descriere joc:

Participanții se împart în grupe de 5 persoane. Fiecare grupă primește 5 fișe cu roluri descriptive, fiecare participant primind propria sa fișă descriptivă, mai exact: proprietar magazin înghețată, cofetar, furnizor lapte, comerciant/vânzător și cumpărător/client. În cadrul grupei, fiecare participant trage la sorți câte un rol descriptiv.

Fiecare participant își intră în rol, obiectivul fiind acela de a-și imagina care ar putea fi posibilele riscuri financiare asociate fiecărei activități asociate fiecărui rol (de exemplu, proprietarul care închiriază magazinul riscă să nu poată plăti mereu chiria la timp etc.).

Grupa întocmește o listă cu riscurile financiare asociate fiecărui rol. Se aranjează în ordine cronologică fișele laminate cu imagini pentru a determina ordinea procesului de producție al înghețatei. Similar, riscurile identificate se aranjează în aceeași ordine a fluxului de producție. Se prezintă riscurile identificate, trainerul

și celelalte grupe validând corectitudinea riscului identificat și ordinea sa pe axa cronologică a producției. Câștigă echipa care a identificat cele mai multe riscuri. Totodată, pentru diversificarea jocului putem pune participanții la joc să caute, pe lângă riscuri, oportunități de dezvoltare a afacerii /a vânzărilor în funcție de fiecare personaj.

Nu trebuie să vedem doar riscurile din viața noastră, ci și cum ne putem dezvolta și care sunt beneficiile aduse nouă prin dezvoltarea afacerii unui partener. De exemplu, cofetăreasa își diversifică paleta de produse, deci consumă mai mult lapte. Astfel, dă posibilitatea lăptarului să cumpere un teren și mai multe vaci. Cofetăresei îi va crește profitul, putând astfel să-și diversifice producția, dând posibilitatea vânzătorului să își diversifice produsele, crește numărul de clienți și să se poată asocia cu fratele său pentru a-și mări punctele de vânzare. Exemplele pot continua.

Fișe descriptive

PROPRIETAR MAGAZIN

Eu sunt Mihai. Am 40 de ani și sunt căsătorit, fără copii (încă). Sunt proprietarul unei afaceri cu înghețată situat lângă o școală. Am deschis magazinul într-o clădire închiriată, pentru care plătesc chirie în fiecare lună. Doresc să îmi cresc afacerea cu 20% în următorii 2 ani. Îmi place să călătoresc.



FURNIZOR LAPTE

Eu sunt George. Sunt fermier și am o mică fermă cu 20 de vaci de lapte, situată lângă oraș. În fiecare dimineață vin cu mașina și livrez lapte proaspăt la Magazinul de înghețată. Am 55 de ani, 1 copil și 3 nepoți, care vara își petrec vacanța șa fermă și mă ajută cu creșterea vacilor. Îmi doresc să dezvolt ferma și mi-aș dori să pot avea mai mult teren cu iarbă proaspătă. În vecinătate sunt mai multe terenuri cu pășuni ce pot fi concesionate.



COFETAR

Eu sunt Ana. Am 35 de ani și o familie cu 2 copii de 3 și 5 ani. Sunt specialist cofetar și cel mai mult îmi place să pregătesc diferite sortimente de înghețată: sorbet, înghețată cremoasă, torturi de înghețată. Am participat de curând la un curs de specialitate la Paris unde am învățat foarte multe din arta cofetăriei franceze și, mai ales, din prepararea produselor de patiserie. Îmi place să citesc și să văd filme noi.



Comerciant (vânzător)

Eu sunt Dan. Am 25 de ani și sunt vânzător. Nu am o familie, dar vreau să mă căsătoresc cu prietena mea. În prezent sunt și student la facultate și muncesc pentru a avea bani să îmi termin studiile. Vreau să devin economist. Dacă aș avea mai mult timp, aș reuși să îmi diversific produsele vândute. Mulți clienți mă întrebă și de alte produse de cofetărie. Fratele meu a terminat acum liceul.



Cumpărător (client)

Eu sunt Lili. Am 10 ani și IUBESC înghețata. Îmi place foarte mult și mousse-ul de ciocolată. Învăț la școala de lângă Magazinul de înghețată. Am mulți prieteni cărora le plac prăjiturile.



Centralizator riscuri

Personaj	Risc identificat	Ordinea cronologică

Oportunități identificate

Personaj	Oportunități identificate

TEREN MINAT

JOCUL 05

Timpul alocat:
2 ore.

Vârsta participanților:
7-24 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: mare.

Profil joc:
educație financiară,
educație fizică.



Obiectiv:

înțelegerea riscului, munca în echipă și dobândirea încrederii în colegii de echipă.

Competențe:

identificarea corectă a riscului și a caracterului imprevizibil al acestui; formarea de comportamente preventive, precaute.

Rezultate anticipate:

recunoașterea caracterului imprevizibil al riscului; formarea de abilități motorii; creșterea nivelului de încredere în echipă.

Evaluare:

în baza rezultatelor din joc și a încadrării în timp.

Necesar logistică:

- pahare de plastic, cutii de carton goale și decorate, sfoară.
- cronometru.
- legătură ochi.
- tablă cu marker sau flip-chart pentru evidență rezultate.

Descriere joc:

Această acțiune se poate desfășura atât în sală, cât și în aer liber. Suprafața de desfășurare trebuie să fie plană, fapt pentru care, în cazul desfășurării acțiunii în interior, se îndepărtează din sală obiectele de mobilier.

Se împart participanții în echipe de 5-6 persoane.

Într-o variantă extinsă de joc vor participa toți membrii echipei la „ștafetă”, iar într-o variantă mai scurtă fiecare echipă își va alege 2 reprezentanți.

Fiecare concurent va fi legat la ochi.

După legarea la ochi, se „montează” capcane sub forma unor pahare de plastic și cutii de carton goale pe un traseu stabilit. Traseul va fi parcurs prin ghidarea sa de către coechipieri.

Jucătorul va parcurge traseul într-un timp prestabilit (3 minute) cu ajutorul colegilor de echipă care-l vor ghida prin intermediul unor instrucțiuni verbale.

Fiecare participant va avea alocate inițial 10 puncte. Din acest punctaj vor fi scăzute punctele

penalizatoare sau vor fi adăugate punctele câștigate, respectiv vor primi câte 3 puncte în cazul în care s-a încheiat traseul fără nicio penalitate (să calce pe un pahar sau să depășească timpul).

La fiecare capcană atinsă sau la expirarea timpului limită de parcurgere a traseului se vor aplica penalități (1 punct/pahar sau cutie, 2 puncte/1 min. depășire timp stabilit). La final, vor fi cumulate punctele înregistrate de fiecare participant din echipă rezultând astfel punctajul final pe echipă. Echipa cu cel mai mare număr de puncte va fi cea câștigătoare. Punctele pierdute se notează la scorul echipei.

Fiecare echipă joacă în mod succesiv. Timpul mediu în varianta extinsă (30 participanți) este de aproximativ 120 minute (timp ce include și aranjarea capcanelor), iar în varianta scurtă (12 participanți) este de aproximativ 60 minute. La final se explică riscul și caracterul imprevizibil al acestuia.

*O variantă, în care strategia nu are aceeași pondere, este cea când folosim o folie de protecție cu bule. Aceasta se așează pe zona de desfășurare a jocului (folia se găsește de obicei la un magazin cu materiale de construcție), iar jucătorii desculți vor merge pe „potecă” încercând să evite spargerea bulelor. Pentru a crește intensitatea jocului, participanții la joc pot avea în mână o lingură cu un ou nefiert pe care trebuie, la final, să-l așeze în cofrag (să evite riscul spargerii). Este eliminată echipa care sparge oul și, totodată, fiecare echipă este depunctată funcție de numărul de bule sparte.

CE AR FI DACĂ?

JOCUL

06

Timpul alocat:

1 oră și 30 minute.

*Se poate extinde dacă numărul de cartonașe este suplimentat.

Vârsta participanților:

7-24 ani.

Mărimea maximă a grupului:

o echipă de 6 persoane.

Dificultate: mare.

Profil joc:

educație financiară,
educație socială.



Obiectiv: conștientizarea și înțelegerea riscurilor financiare non-bancare si a noțiunii de hazard; încurajarea creativității prin găsirea soluțiilor la situații neobișnuite.

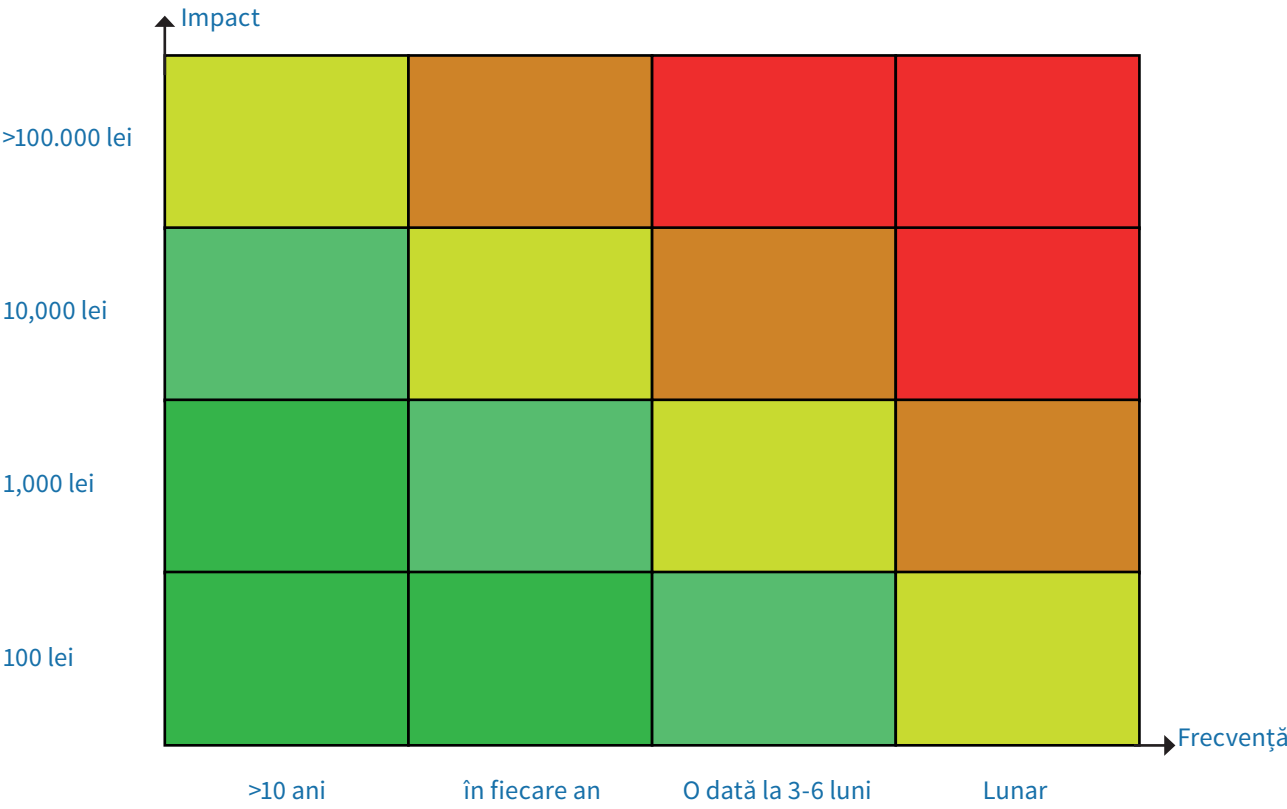
Competențe: dezvoltarea creativității și imaginației; identificarea de soluții rapide la situații neașteptate.

Rezultate anticipate: exersarea creativității și imaginației, creșterea motivării pentru cunoaștere, dezvoltarea abilității de prioritizare a riscurilor, înțelegerea noțiunii de hazard.

Evaluare: obținerea de rezultate apropiate comportamentului și interpretării colective.

- Necesar logistică:**
- 1 hartă/matrice riscuri format A3 pentru fiecare echipă.
 - 1 set de cartonașe (6 riscuri) pentru fiecare echipă.
 - 1 fișă evaluare/membru echipă (vot secret).
 - 1 zar/echipă.
 - tablă cu marker sau flip-chart.
 - sticker-e cu stele (pentru evidență punctaj).

Matricea riscurilor



Descriere joc:

Se împart participanții în echipe de 6 persoane. Fiecare echipă primește o hartă a riscurilor și 1 set de cartonașe (6 buc.). În fiecare echipă se dă cu zarul și fiecare jucător alege un cartonaș și poziționează riscul pe hartă după cum consideră. Ceilalți jucători vor da un vot secret – 1 punct dacă consideră poziționarea corectă, 0 dacă consideră poziționarea incorectă. Din cadrul echipei câștigă participantul cu cele mai multe puncte adunate.

La final se va purta o discuție comună prin care se vor poziționa corect riscurile în funcție de majoritatea poziționărilor echipelor. Echipa care însumează cele mai multe răspunsuri apropiate de această variantă va câștiga. Jocul poate fi efectuat atât în grup, cât și individual (câștigă participantul cu cele mai multe poziționări corecte).

Oportunități identificate

Nr. crt.	Nume coleg(ă)	Numărul/numele riscului extras de coleg(ă)	DA – Dacă sunteți de acord cu modul de plasare a riscului	NU – Dacă nu sunteți de acord cu modul de plasare a riscului
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

Cartonaș scenarii

Scenariu: Casa în care locuiești (în valoare de 100.000 lei) este complet distrusă de un cutremur

Scenariu: Casa în care locuiești (în valoare de 100.000 lei) este distrusă în proporție de 20% de o inundație

Scenariu: Casa în care locuiești (în valoare de 100.000 lei) este distrusă în proporție de 50% de un incendiu

Scenariu: Acoperișul casei în care locuiești este avariat în urma unui viscol. Reparația este estimată la 5.000 de lei

Scenariu: O conductă din apartamentul în care locuiți se sparge. Apa se infiltrează și produce daune vecinului de la etajul inferior în valoare de 3.000 de lei

Scenariu: Apartamentul în care locuiți este vandalizat. Sunt distruse bunuri în valoare 3.000 de lei

Scenariu: Casa în care locuiești (în valoare de 100.000 lei) este distrusă în proporție de 70% de o explozie la instalația de gaze a vecinului

Scenariu: Din casă îți este furată tableta în valoare de 2.000 de lei și bijuterii în valoare de 5.000 de lei

Scenariu: În vacanța din străinătate îți este furat autoturismul personal (în valoare de 50.000 de lei)

Scenariu: Vă îmbolnăviți și trebuie să urmați un tratament medical costisitor în străinătate. Costul tratamentului este de 50.000 de lei

Scenariu: Persoana care aduce principalele venituri în familie decedează în urma unui accident. Venitul familiei prin care se acopereau toate cheltuielile și economiile pentru studii pentru copii erau estimate la 100.000 de lei pentru următorii 5 ani

Scenariu: Vă pierdeți locul de muncă datorită falimentului companiei unde lucrați. Veniturile de care aveți nevoie până vă găsiți un alt loc de muncă sunt estimate la 15.000 lei

Scenariu: Casa în care locuiești (în valoare de 100.000 lei) este distrusă în proporție de 70% de o furtună

Scenariu: Un accident auto produce o daună, reparația fiind evaluată la 15.000 de lei

Scenariu: Geamurile casei în care locuiești sunt distruse de grindina. Reparația este estimată la 1.500 de lei

Scenariu: Un hacker vă fură datele de pe cardul de credit și face cheltuieli neautorizate de 20.000 de lei

Scenariu: În urma unei crize financiare, leul se devalorizează crescând cheltuielile familiei cu 4.000 de lei / an

Scenariu: Creșterea inflației cu 5% face ca produsele de bază să coste cu 1.000 de lei în plus anual (pe spatele cartonașului)

Cartonaș riscuri



1.CUTREMUR



2.INUNDAȚIE



1. FURTUNĂ



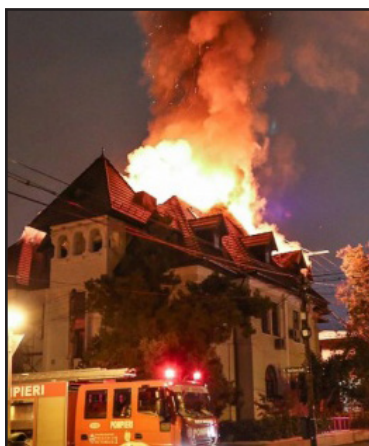
2.ACCIDENT AUTO



1. ÎMBOLNĂVIRE



2. DECESUL PRINCIPALEI
PERSOANE CARE ADUCE
VENITURI ÎN CASĂ



3.INCENDIU



4.EXPLOZIE



5.PLOAIE TORENȚIALĂ/
GRINDINĂ



4. VISCOL



3. SCĂDEREA VENITURILOR
DATORITĂ PIERDERII LOCULUI DE
MUNCĂ



4. ATAC CIBERNETIC



5. FURT DIN CASĂ



6. FURT AUTOTURISM



5. DAUNE PRODUSE TERȚILOR



6. VANDALISM



5. DEVALIZAREA LEULUI



6. CREȘTEREA INFLAȚIEI

PENSIA LEGO

JOCUL 07

Timpul alocat:
aproximativ 10-20 minute
pentru a realiza construcția.

Vârsta participanților:
7-14 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: scăzută.

Profil joc:
educație financiară



Obiectiv:

familiarizarea și învățarea noțiunilor elementare aferente sistemului de pensii private (Pilon II și Pilon III).

Competențe:

cunoașterea componentelor salariului brut, identificarea mecanismului de funcționare a sistemului de pensii (stat vs. privat); formarea deprinderii legate de planificarea financiară pe termen lung.

Rezultate anticipate:

recunoașterea unor termeni economici și financiari; înțelegerea modalității de funcționare a venitului de înlocuire (pensie).

Evaluare:

prin dialog, modalitatea de înțelegere la exemplificarea prin joc-construcție cu piese LEGO.

Necesar logistică:

- ppt și video (proiector și laptop), tablă și marker sau flip-chart.
- seturi LEGO cu placă susținere (funcție de numărul de grupe de participanți).

Descriere joc:

Se împart participanții în grupe de 5-6 persoane. Se împart plăcuțele (bază pentru construcții) și piesele grupelor participante. Fiecare grupă este invitată să pună piesele Lego astfel încât să se formeze o construcție a pereților unei case (pătrat/dreptunghi). Participanții sunt ghidați în construcție astfel încât să obțină o casă (să nu se dărâme, să nu se pună piese care să blocheze construcția ulterioară). Exercițiul Lego este însoțit de explicații, concepte ce privesc sistemul de pensii.



OCUPAȚIILE CARE ÎMI PLAC

JOCUL

08

Timpul alocat:
1 oră.

Vârsta participanților:
7-14 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: scăzută.

Profil joc:
educație financiară,
educație socială.



Obiectiv:

familiarizarea și învățarea noțiunilor elementare aferente pieței financiare și bugetului.

Competențe:

cunoașterea componentelor bugetului (venituri și cheltuieli), a salariului, identificarea unor aspecte financiare ce intervin în viața profesională; formarea deprinderii legate de planificarea financiară pe termen lung.

Rezultate anticipate:

recunoașterea unor termeni economici și financieri.

Evaluare:

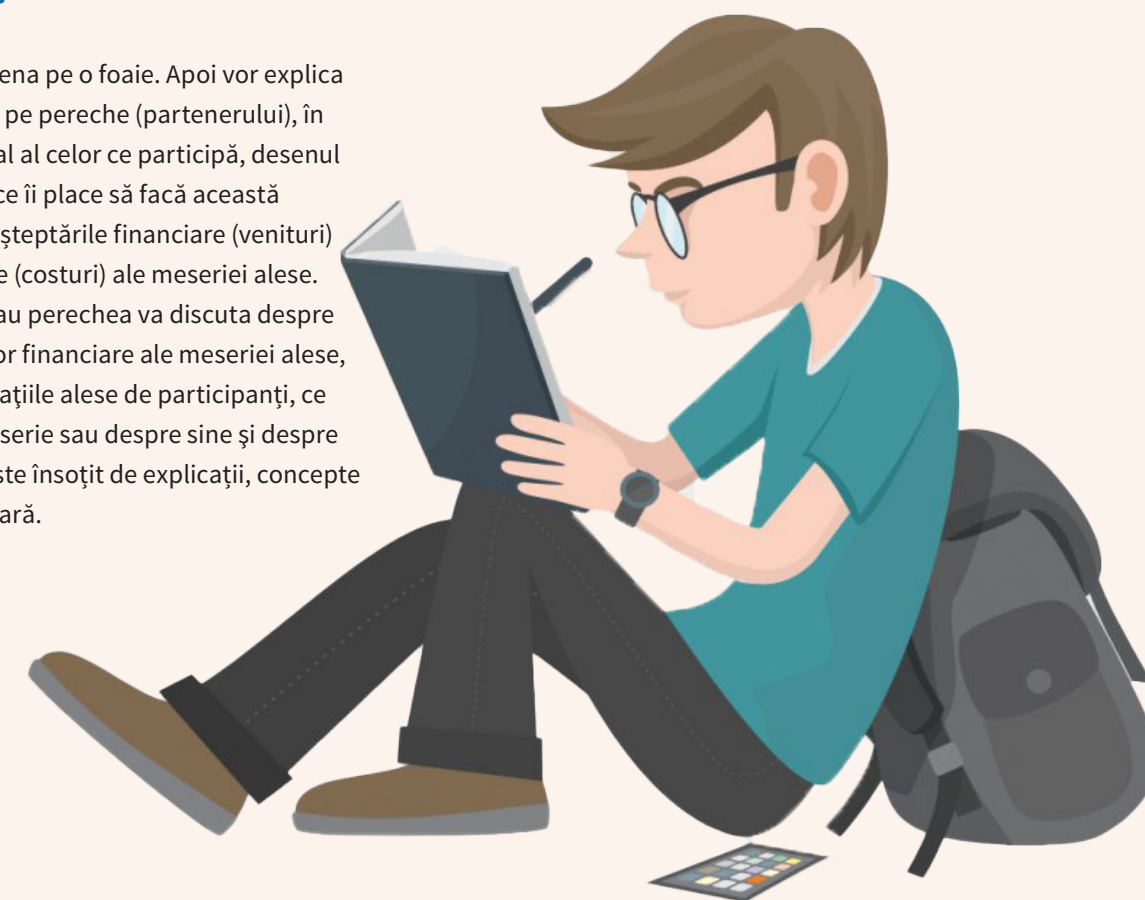
prin dialog, modalitatea de înțelegere la exemplificarea prin joc.

Necesar logistică:

- tablă și marker sau flip-chart.
- foi A4, creioane.

Descriere joc:

Participanții se vor desena pe o foaie. Apoi vor explica în grup (individual) sau pe pereche (partenerului), în funcție de numărul total al celor ce participă, desenul făcut, povestindu-i de ce îi place să facă această activitate și care sunt așteptările financiare (venituri) și implicațiile financiare (costuri) ale meseriei alese. În continuare, grupul sau perechea va discuta despre diversitatea implicațiilor financiare ale meseriei alese, diferențele dintre ocupațiile alese de participanți, ce au aflat nou despre meserie sau despre sine și despre ceilalți etc. Exercițiul este însoțit de explicații, concepte ce privesc piața financiară.



PATRU COLȚURI

JOCUL
09

Timpul alocat:
1 oră.

Vârsta participanților:
7-14 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: scăzută.

Profil joc:
educație
economico-financiară



Obiectiv:

familiarizarea și învățarea noțiunilor aferente nevoilor și dorințelor

Competențe:

cunoașterea comportamentelor în funcție de nevoi și dorințe,
identificarea unor aspecte financiare ce intervin în viață.

Rezultate anticipate:

recunoașterea unor termeni economici și financiari.

Evaluare:

prin dialog, modalitatea de înțelegere la exemplificarea prin joc.

Necesar logistică:

- tablă și scotch.
- foi A4, creioane.

Descriere joc:

Fiecărui participant i se repartizează o foaie și creioane și li se adresează cerința de a scrie sau desena în 10 minute: în colțul din dreapta sus – un obiect cumpărat din plăcere în ultima lună; în colțul din dreapta jos – un hobby; în colțul din stânga sus – obiectul de care au avut nevoie și l-au folosit cel mai mult în ultima lună; în colțul din stânga jos – ceea ce obișnuiesc să facă sâmbătă seara (o activitate). Fișele se colectează și se amestecă, apoi sunt repartizate din nou. Fiecare participant caută autorul foii, iar dacă are nevoie pentru această identificare poate adresa maxim 3 întrebări legate de desenele din foaie (dar fără a arăta foaia). Când găsește autorul foii, scrie prenumele acestuia și al său pe foaie și o lipește într-un loc vizibil. La final se vor explica definițiile și diferențele pentru nevoi și dorințe.



COPACUL VIEȚII

JOCUL

10

Timpul alocat:
1 oră.

Vârsta participanților:
7-14 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: scăzută.

Profil joc:
educație socială și educație
economico-financiară.



Obiectiv: familiarizarea și învățarea noțiunilor aferente nevoilor și dorințelor

Competențe: cunoașterea comportamentelor în funcție de nevoi și dorințe, identificarea unor aspecte financiare ce intervin în viață.

Rezultate anticipate: recunoașterea unor termeni economici și financiari.

Evaluare: prin dialog, modalitatea de înțelegere la exemplificarea prin joc.

Necesar logistică:

- tablă și scotch.
- foi A4, creioane.

Descriere joc:

Fiecărui participant i se repartizează o foaie și creioane și li se adresează cerința de a desena în 10 minute un copac „al vieții” care va reprezenta: rădăcinile – familia din care provine fiecare; tulpina – viața actuală a fiecăruia; frunzele/coroana de frunze – viața adultă pe care și-o doresc; mugurii/ florile – speranțele de viitor. În dreptul fiecărui element vor trece care cred ei că sunt cheltuielile financiare aferente respectivei situații (de exemplu, ce cheltuieli crede fiecare că a avut familia sa pentru a avea un copil, ce cheltuieli crede fiecare că există pentru creșterea sa, ce cheltuieli vede fiecare că va avea în viața de adult, ce cheltuieli crede că va avea fiecare pentru îndeplinirea unor dorințe din viitor). Foile se vor afișa la final (lipite la loc vizibil) și se va purta o discuție referitoare la semnificația cheltuielilor legate de vârstă, a veniturilor, diferențe între nevoi și dorințe, importanța planificării financiare pe termen lung.



SUNT RESPONSABIL, IAU DECIZII

JOCUL

11

Timpul alocat:
30-45 minute.

Vârsta participanților:
10-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane.

Dificultate: medie.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică.



Obiectiv:

înțelegerea calității de acționar, a drepturilor și obligațiilor acestuia (informare, dividende, mecanism de vot etc.).

Competențe:

înțelegerea mecanismului votului majorității, responsabilitatea calității de acționar, înțelegerea mecanismului de finanțare prin intermediul bursei.

Rezultate anticipate:

înțelegerea participării la adoptarea deciziei și responsabilitatea calității de acționar.

Evaluare:

în baza dialogului.

Necesar logistică:

- tablă și marker sau flip-chart.

Descriere joc:

Trainerul va avea intervenții de-a lungul întregii perioade de desfășurare a jocului explicând ce este acționarul, cum se alege președintele, cum se ia o decizie, ce drepturi are un acționar etc. Participanții sunt împărțiți în 2 grupe mari. Una dintre grupe este considerată Singura Bancă din România. Toți participanții grupei, în calitate lor de acționari, desemnează o persoană din grup pentru funcția de președinte al băncii. Banca se extinde de la un sediu la mai multe (se extinde chiar în mai multe orașe). Decizia de extindere este propusă de președinte și votată de grup (acționari, vot majoritar în AGA). Alegerea se face între reinvestirea profitului, contribuții suplimentare ale acționarilor (majorarea capitalului social) sau distribuirea de dividende. Jocul trebuie să decurgă (trainerul va coordona) astfel încât participanții să înțeleagă că extinderea (investiție realizată prin reinvestirea profitului sau majorarea capitalului social) au ca scop profituri viitoare mai mari. Într-un final, încasarea de dividende este fructificarea investițiilor anterioare. Ei nu au de unde să se împrumute pentru extindere, pentru că sunt singura bancă din România. După ce s-a obținut extinderea dorită, intervin participanții ce au asistat până la acest moment (cealaltă grupă). Având în vedere că au văzut cum se obțin dividendele doresc și ei să câștige și astfel hotărăsc să-și înființeze și ei o bancă. Ei își desemnează președintele și înființează Cea de a doua

bancă din România, dar doresc să se extindă, moment în care se caută modalități de realizare, variantele posibile fiind (pe lângă cele anterioare): împrumut de la singura bancă din România sau finanțarea prin bursă. Extinderea presupune însă un vot preliminar al acționarilor pentru această acțiune. Odată obținut votul, cei doi președinți își stabilesc o întâlnire în vederea negocierii unei modalități de finanțare. La finalizarea înțelegerii, președinții băncilor vor da mâna pentru a finaliza înțelegerea.

Pe parcurs, trainerul explică și dezvoltă modalitățile în care o societate își poate folosi propriile resurse, poate recurge la un împrumut sau poate cota societatea la bursă.

Astfel, Singura bancă din România nu acordă împrumutul integral, ea se ferește de concurență. Cea de a doua bancă din România mai are de căutat finanțare pentru a se dezvolta (să completeze până la concurența sumei necesare). Ea se adresează bursei și prezintă proiectul Cea de a doua bancă din România astfel încât toate persoanele care sunt interesate de proiect și au bani disponibili să participe la el, cumpărând acțiuni la Cea de a doua bancă din România. Așa se dezvoltă și Cea de a doua bancă din România. Se face o scurtă recapitulare punctând calitatea de acționar (drepturi și obligații) și mecanismul de vot, respectiv bursa ca variantă de finanțare alternativă sistemului bancar.

BURSA

JOCUL 13

Timpul alocat:
90 minute.

Vârsta participanților:
10-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane
(în grupe de câte 6 persoane).

Dificultate: mare.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică.



Obiectiv: formarea deprinderii de adaptare la situații diferite, formarea unui raționament financiar, observarea consecințelor unei investiții (câștig/pierdere).

Competențe: crearea unor comportamente bazate pe decizii financiare raționale.

Rezultate anticipate: înțelegerea diversificării ca metodă de administrare a riscului.

Evaluare: prin dialog, modalitatea de înțelegere a noțiunilor învățate.

Necesar logistică:

- 2 bancnote SuperLei și SpiderLei (100/100), 2 bancnote/participant.
- tabel evidență investiții (foi broker), 1 foaie/echipă.
- tablă cu marker sau flip-chart.
- sticker-e cu stele (pentru evidență punctaj).

Descriere joc:

Se împart participanții în grupe. Fiecare grup/echipă își stabilește un „prospect” pentru o societate ce urmează a fi listată la bursă, notând pe o foaie descrierea societății, justificarea listării la bursă, ideea de afacere, necesarul de finanțare, resursele proprii etc. – timp alocat 15-20 minute. Fiecare lider de grup va prezenta în 3 min. prospectul și promovează societatea creată în vederea atragerii investitorilor. Toți participanții primesc bani SuperLei și SpiderLei în sumă egală. Din fiecare echipă se desemnează un broker. Brokerul se prezintă în fața tuturor, pentru a oferi serviciile și a nota investițiile. În urma analizării prospectelor și a ofertei brokerilor, investitorii iau decizii cu privire la cumpărarea de

acțiuni. Se acordă un termen limită de aproximativ 15 min. pentru analizarea prospectelor și luarea deciziei de a investi. Fiecare participant se duce la un broker la masă și își spune opțiunea de investiții (nu se poate investi în ideea propriei echipe). Brokerii notează și încasează banii. Câștigă echipa al cărui broker adună cei mai mulți bani. Fiecare broker se duce la liderul de grup al fiecărui grup (cei care au prezentat prospectul) și îi comunică suma colectată. Aceștia notează suma colectată pe flip-chart. Câștigă 6 puncte echipa care are societatea în care s-a investit cel mai mult. La final fiecare participant va spune de ce a ales să investească într-o anumită societate.

Tabel investiții – ordine de cumpărare

Prenume	Afacerea A	Afacerea B	Afacerea C	Afacerea D	Afacerea E



*Dacă nu există posibilitatea tipăririi acestor bancnote se pot tăia hârtiuțe de aceeași mărime pe care se trece valoarea 100. Fiecare participant va primi 2 astfel de hârtiuțe.

FABRICA DE MAȘINI ȘI FABRICA DE PÂINE

JOCUL

14

Timpul alocat:
60 minute.

Vârsta participanților:
7-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane
(în grupe de câte 6 persoane).

Dificultate: medie.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică.



Obiectiv:

formarea deprinderii de adaptare la situații diferite, formarea unui raționament financiar, observarea consecințelor unei investiții (câștig/pierdere).

Competențe:

crearea unor comportamente bazate pe decizii financiare raționale.

Rezultate anticipate:

înțelegerea diversificării ca metodă de administrare a riscului.

Evaluare:

în baza dialogului.

Necesar logistică:

- afișe Fabrica de mașini și Fabrica de pâine.
- bancnote SuperLei și SpiderLei (100/100), 2 bancnote/participant ca în jocul anterior;
- tabel evidență investiții (broker).
- tablă cu marker sau flip-chart.

Descriere joc:

Se pun la vedere afișele cu Fabrica de mașini și Fabrica de pâine. Acestea pot fi înlocuite și cu cutii decorate cu imaginile respective. Vor fi prezentate 2 afaceri la care se pot cumpăra acțiuni – o fabrică de mașini (afacerea A – participanții să propună o marcă de mașină) și o fabrică de pâine (afacerea B) sau pot fi alese și alte fabrici, spre exemplu fabrica de confecții / fabrica de aparate de aer condiționat.

Fiecare participant va primi 1 bancnotă de 100 SuperLei și 1 bancnotă de 100 SpiderLei. Se alege o persoană care va îndeplini rolul unui intermediar și aceștia i se dă tabelul de evidență broker (se explică rolul brokerului) în care va completa investițiile fiecărui participant (opțiunea de a da bani – a cumpăra acțiuni – pentru afacerea A sau pentru afacerea B sau opțiunea de a investi doar o parte sau deloc). Explicăm rolul intermediarului (organizează această investiție și păstrează ordinea). Intermediarul are sarcina de a scrie pe tabel opțiunea exprimată de fiecare participant cu privire la investiții (ordinul de

tranzacționare/ cumpărare). Este întrebat scurt fiecare participant de ce alege (de ce a vrut așa) să investească în A / în B sau în ambele. Se explică faptul că nu există un răspuns bun sau greșit.

Se va crea și explica o situație ipotetică: ambele afaceri merg bine, iar participanții trebuie să opteze cărei afaceri îi dau bani (în care investesc, cumpărând acțiuni) – afacerea A, afacerea B sau la ambele afaceri. La final, după ce toți au optat și au explicat de ce au optat, brokerul (intermediarul) prezintă centralizarea situației (câți pentru A, câți pentru B, câși pentru ambele, câți pentru niciuna).

După ce s-a finalizat investiția (toți participanții au ales A/B), trainerul prezintă situații ipotetice ce vor influența evoluția economică a societăților:

- Cazul 1: Vine războiul. Oare oamenii vor mai cumpăra mașini? Dar pâine? Ce fabrică va produce mai mult și va face mai mulți bani? Deci care investiție a fost mai bună?**

În această situație, nu mai sunt cumpărate mașini, deci prețul acțiunilor de la afacerea A scade, deoarece nu mai vând mașini. În același timp, la afacerea B există cereri de producție mai mari, iar valoarea acțiunilor crește.

- Cazul 2: Dar fabrica de mașini își adaptează linia de producție și începe să fabrice tunuri. Ce se întâmplă cu fabrica, va scoate profituri?**

În ambele situații, ce se întâmplă cu cei care au ales să investească și în A și în B? Cei care au investit în ambele afaceri au realizat o diversificare de portofoliu (metodă de protecție față de risc), chiar dacă câștigă mai puțin, cel puțin nu pierde banii.

În urma acestor situații, acționarii pot lua decizia de a vinde sau de a mai cumpăra acțiuni la societăți (se explică piața bursieră secundară).

Se explică participanților diferența între investitorul pe termen lung, care are așteptări de la societate în sensul primirii de dividende (acesta este profitul așteptat) și investitorul pe termen scurt, care va vinde la un preț mai mare decât cel cu care a cumpărat acțiuni, pentru a face profit.

Se explică, de asemenea, caracterul imprevizibil al evoluției unei acțiuni (ca preț, ca situație societate emitentă etc.) și faptul că un acționar/investitor trebuie să fie atent mereu și să se informeze, astfel încât să ia decizii raționale și la timp. Se explică diversificarea, ca metodă de protecție împotriva riscului, dar și opțiunea celor ce au ales să nu investească în niciuna dintre variante ca fiind economisirea sub formă casnică (a pune banii la saltea) care nu aduce niciun profit dar care poate suferi devalorizarea aferentă în timp.

Prenume	Fabrica de pâine	Fabrica de mașini

CENTRALIZATOR		
Fabrica de pâine		
Fabrica de mașini		
Ambele		
Niciuna		

CASCADA CUVINTELOR

JOCUL
15

Timpul alocat:
15 minute/grupă și 10 minute/
prezentare grupă.

Vârsta participanților:
7-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane

Dificultate: medie.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică
(exercițiu recapitulativ).



Obiectiv:

fixarea informațiilor dobândite în urma prezentărilor ce au avut ca temă educația financiară.

Competențe:

dobândirea capacității de sinteză și a celei de argumentare a unei decizii.

Rezultate anticipate:

transpunerea unei evaluări personale într-o activitate de grup, formarea de concluzii și auto-evaluarea.

Evaluare:

realizată de trainer prin evaluarea rezultatului.

Necesar logistică:

- foi format A3.
- flip-chart și marker pentru evidență rezultate.
- creioane colorate, carioci.
- sticker-e cu stele (pentru evidențierea punctajului).

Descriere joc:

Participanții se împart în grupe de 5-6 persoane. Fiecare grupă primește o foaie de hârtie format A3. Pe aceasta, liderul fiecărei grupe scrie un cuvânt de început (reținut din materialele prezentate), iar restul co-echipierilor completează pe rând cu un cuvânt pentru a alcătui în final o frază ce are legătură cu informațiile prezentate în cadrul lecțiilor furnizate.

Este importantă alcătuirea unui text care să rezume noțiunile învățate. Fiecare participant își poate alege o culoare (creion/cariocă) și poate efectua și un

desen care să reflecte informațiile furnizate de el. Este permisă și varianta în care fiecare co-echipier construiește o frază, rezultând astfel în final un text. Membrii grupului vor prezenta textul astfel obținut și vor povesti ce li s-a părut cel mai interesant din perioada de susținere a orelor de educație financiară, informații pe care le consideră că ar fi bine să le știe și prietenii lor care nu sunt alături de ei. Departajarea între grupe va fi efectuată de trainer în funcție de informațiile redade, urmărindu-se ca acestea să fie cât mai complete.

ADEVĂRAT SAU FALS

JOCUL

16

Timpul alocat:
1 oră și 30 minute.

Vârsta participanților:
peste 7 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane

Dificultate: mare.

*Mențiune: Dificultatea poate fi crescută prin agrenarea echipelor în construcția unor întrebări pe care să le adreseze apoi echipei adverse. Astfel, vor parcurge din nou informațiile prezentate.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică
(exercițiu recapitulativ).



Obiectiv:

fixarea informațiilor dobândite în ziua anterioară sau de-a lungul mai multor zile.

Competențe:

dobândirea capacității de sinteză și a celei de argumentare a unei decizii.

Rezultate anticipate:

identificarea corectă a noțiunilor învățate.

Evaluare:

realizată de trainer prin evaluarea rezultatului.

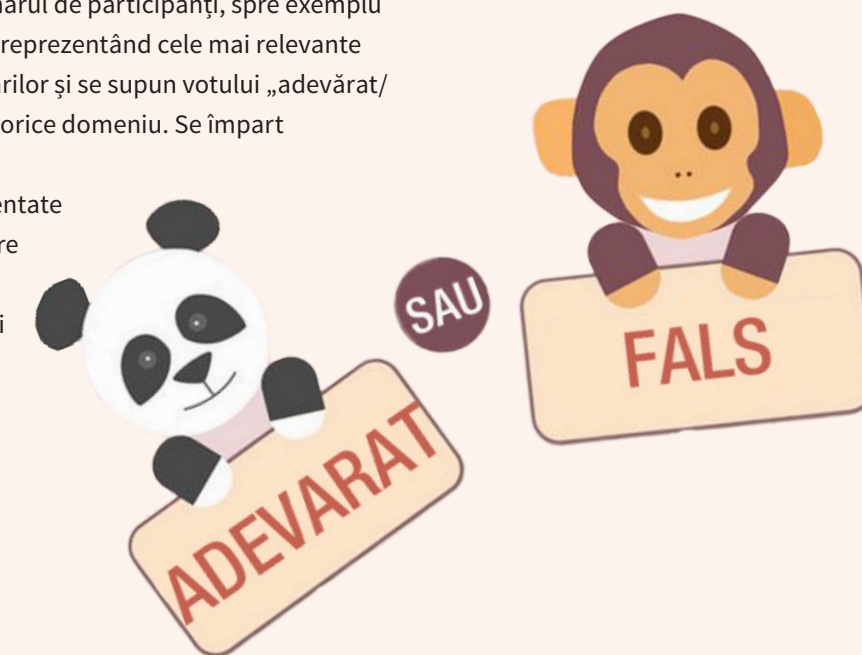
Necesar logistică:

- 30 de enunțuri.
- 30 sticker-e cu stele (pentru evidență rezultate).
- martor (variantă răspunsuri corecte), tablă cu marker sau flip-chart.

Descriere joc:

Se pregătesc enunțuri (în funcție de numărul de participanți, spre exemplu – pentru 30 participanți, 30 de enunțuri) reprezentând cele mai relevante informații furnizate de-a lungul prezentărilor și se supun votului „adevărat/fals”. Conținutul întrebărilor poate fi din orice domeniu. Se împart participanții în grupe de 5-6 persoane.

Răspunsurile „adevărat/fals” vor fi prezentate de către liderii grupelor după o consultare rapidă cu co-echipierii lor. Răspunsurile vor fi fundamentate de către participanți astfel încât toți să înțeleagă de ce au răspuns corect/greșit. Pentru fiecare răspuns corect se atribuie câte 1 punct (sticker) echipei. Câștigă echipa cu cele mai multe puncte.



GHICEȘTE CONCEPTE DIN PIETELE FINANCIARE

JOCUL

17

Timpul alocat:
1 oră.

Vârsta participanților:
10-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane

Dificultate: mare.

Profil joc:
educație financiară
(exercițiu recapitulativ).



Obiectiv:

fixarea informațiilor dobândite în ziua anterioară sau de-a lungul mai multor zile.

Competențe:

dobândirea capacității de sinteză și a celei de argumentare a unei decizii.

Rezultate anticipate:

identificarea corectă a noțiunilor învățate.

Evaluare:

rrealizată de trainer prin evaluarea rezultatului; observarea directă a construcției mintale anticipative.

Necesar logistică:

- enunțuri cu grade diferite de dificultate.
- tablă cu marker sau flip-chart pentru evidență rezultate.
- sticker-e cu stele (pentru evidență rezultate).

Descriere joc:

Jocul poate fi efectuat la finalul fiecărei lecții sau la finalul susținerii unei/unor prezentări legate de piața financiar ne-bancară. Participanții sunt încurajați să descopere în mod treptat enunțuri prin ghicirea literelor ce le alcătuiesc.

Literele sunt înlocuite cu semnul „-”. Ghicirea unei litere înlocuiește semnul. Dacă litera se repetă în propoziție, aceasta va fi completată în toate spațiile corespunzătoare.

Jocul este asemănător celui clasic Spânzurătoarea.

Exemplu:

Proprietarii câinilor periculoși au obligația de a încheia o asigurare.

Ghicirea literei - a

-----a--- ----- a- ----a-a -- a -----a - a-----a--.

Accidentele ca urmare a practicării sporturilor extreme nu sunt acoperite de asigurare.

A----- -A---A--A--A-----A-----A-----A-----A--.

Cel care ghicește o literă primește 1 punct (1 sticker).

Jocul se poate juca și pe echipe. Echipa se sfătuiește ce literă să dea (eventual, un lider pronunță litera aleasă de echipă). Câștigă echipa cu cele mai multe puncte.

CUVÂNTUL BUCLUCAȘ

JOCUL

18

Timpul alocat:
60 minute.

Vârsta participanților:
7-18 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane

Dificultate: mare.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică
(exercițiu recapitulativ).



Obiectiv:

fixarea informațiilor dobândite în ziua anterioară sau de-a lungul mai multor zile; măsurarea nivelului de acumulare cunoștințe.

Competențe:

dezvoltarea memoriei și a atenției; dobândirea capacității de sinteză.

Rezultate anticipate:

formarea capacității de a identifica și defini termeni financiari în condiții de stres (viteza de reacție).

Evaluare:

observarea directă a construcției mintale anticipative.

Necesar logistică:

- cronometru; tablă cu marker sau flip-chart pentru evidență rezultate.
- sticker-e cu stele (pentru evidență rezultate).

Descriere joc:

Se împart participanții pe echipe (dacă este într-o sală de clasă, poate fi pe rânduri de bănci). În grupul total de participanți, fiecare pe rând va spune un cuvânt specific piețelor financiare și explicația (definiția, ce reprezintă) acelui cuvânt. Se acordă un timp de gândire de aproximativ 10 secunde/participant. Ordinea de răspuns este aleatoare, indicată de trainer. Cuvintele nu se pot repeta. Dacă nu se dă un răspuns sau se dă un răspuns greșit (cuvânt ce nu are legătură cu piața financiară sau care se repetă), se marchează participantul cu -1 punct (jumătate de stea) pe tablă/flip-chart. Se trece mai departe la alt participant indicat de trainer. La final, se reiau persoanele ce nu au știut cuvântul. Dacă se spune un cuvânt valid, se validează jumătatea de stea. Dacă nu, se pierde în totalitate aceasta. Câștigă echipa cu cele mai multe puncte. Dacă există scor egal, se joacă în continuare pentru departajare (fără să se repete cuvintele).



JOCUL MEMORIEI

JOCUL 19

Timpul alocat:
45 minute.

Vârsta participanților:
8-14 ani.

Mărimea maximă a grupului:
30 persoane

Dificultate: medie.

Profil joc:
educație financiară,
educație economică
(exercițiu recapitulativ).



Obiectiv:

fixarea informațiilor dobândite în ziua predării

Competențe:

dezvoltarea memoriei și a atenției; dobândirea capacității de sinteză.

Rezultate anticipate:

formarea capacității de a identifica și defini termeni financiari în condiții de stres (viteza de reacție).

Evaluare:

observarea directă a construcției mintale anticipative.

Necesar logistică:

- cronometru; tablă cu marker sau flip-chart pentru evidență rezultate.
- imagine cu cuvintele zilei; sticker-e cu stele (pentru evidență rezultate).

Descriere joc:

Se va proiecta o imagine, timp de 30 de secunde – 60 secunde (dacă vom pune și indicii ascunse în diferite desene). Imaginea va conține diferite cuvinte dar și cuvintele noi învățate în ziua respectivă. Pentru a crește dificultatea în locul cuvântului introducem un desen. Participanții (în mod individual) trebuie să identifice cât mai multe cuvinte pe care apoi să le folosească în enunțuri. Spre exemplu: cuvânt pensie – Pensia reprezintă suma de bani încasată de bunicul. Câștigă elevul care a identificat cel mai mare număr de cuvinte dar care a și format enunțuri cu acestea.



JOCURI PE ASFALT SAU ÎN CLASĂ PENTRU GRĂDINIȚĂ

JOCUL
20



Profil joc:
educație financiară,
educație economică
(exercițiu recapitulativ).

Obiectiv:

înțelegerea și fixarea informațiilor din domeniul asigurărilor dobândite în ziua anterioară sau de-a lungul mai multor zile; măsurarea nivelului de acumulare cunoștințe.

Competențe:

dobândirea capacității de a înțelege noțiunea de asigurare.

Rezultate anticipate:

identificarea corectă a nevoilor de asigurare

Evaluare:

realizată de trainer prin evaluarea rezultatului.

Necesar logistică:

- cretă.
- coli de scris A4 și creioane/carioci simple sau colorate.
- litere (machete mari).
- ștampile colorate (pentru evidență rezultate).
- stegulețe colorate.
- ecusoane.
- machetă carton desenat (formă casă etc.)

Descriere joc și timp alocat:

Jocul poate fi aplicat atât în interior, cât și în exterior. Copiii sunt așezați în formă de U. Se încearcă o relaționare cu ei, plimbându-ne de-a lungul U-ului și încercând să aflăm cum îi cheamă, scurtă prezentare (eu sunt ... tu ...). Scurta memorare a numelor ne va ajuta în stabilirea conectivității ulterioare, atunci când vom pune întrebări ne putem adresa direct acestora. Putem folosi și ecusoane. Încercăm să aflăm de la ei dacă au învățat literele alfabetului și le facem cunoscut cuvântul pe care îl vor învăța: ASIGURARE – dacă au mai auzit acest cuvânt și

dacă da, ce știu ei că reprezintă acesta. Le spunem că vor învăța prin joc semnificația acestui cuvânt.

Dacă jocul se desfășoară în curtea școlii vom înmâna cretă copiilor, dacă jocul se desfășoară în clasă vom înmâna creioane/carioci colorate (sau un creion simplu) și o foaie de hârtie.

În ambele jocuri se pot utiliza machete de carton desenate cu exemplificarea noțiunii.

La fiecare literă (cuvânt) se folosesc și se arată copiilor literele-machetă.

Jocul 1

Vom începe scrierea cuvântului pe asfalt (pentru exterior) sau pe foaia de hârtie sau tablă (pentru jocul în clasă). Prima literă:

A – ce cuvinte cunoașteți voi care să înceapă cu litera A? Copiii vor începe înșiruirea acestora, printre ele se va afla în mod sigur cuvântul acoperiș. Dacă nu este indicat, vom încerca noi să extragem acest cuvânt de la copii printr-o simplă întrebare: „Ce are orice căsuță deasupra sa?” Odată primit răspunsul, o să-i rugăm să-și împreuneze mâinile deasupra capului sub forma unui triunghi. Astfel se creează imaginea unui acoperiș deasupra unei căsuțe - vom scrie cu toții litera A pe asfalt/hârtie.

S – ce cuvinte cunoașteți voi care să înceapă cu litera S? Copiii vor spune destul de multe cuvinte. Este foarte bine să-i încurajăm pentru orice cuvânt spus. Din discuții trebuie să-i ghidăm către cuvântul siguranță. De ce este important să se simtă în siguranță? Ce fac ei când pleacă de acasă ca aceasta, căsuța lor, să rămână în siguranță? Răspunsurile lor vor fi de tipul: închid ușa cu cheia, sting lumina, opresc apa. Prin urmare se depun toate diligențele pentru a-și păstra casa în siguranță și totodată și pentru a avea grijă de ceilalți locatari. Spre exemplu, o apă lăsată curgând conduce la o inundație. Scriem litera S după A.

I – reluăm întrebarea de tipul – ce cuvinte cunoașteți care să înceapă cu litera I? Ne vom folosi de cuvântul interesat. Toți oamenii sunt interesați ca atât bunurile (casa, mașina, mobila, bijuteriile, tablourile etc), cât și persoanele pe care le iubesc să se afle în siguranță (cuvântul anterior). Scriem litera I (după A și S).

G – ce cuvinte cunoașteți care să înceapă cu litera G? Încercăm să direcționăm către 2 cuvinte grijă și garaj. Vom sublinia grija ca element întâlnit atât în familie, cât și în școală – de la grija părinților pentru copilul lor (să fie ferit de accidente, să fie sănătos, să poată studia în cele mai bune școli, să practice sporturi, să

călătorească), până la grija educatorilor/profesorilor pentru ca elevii lor să primească o educație aleasă (nu excludem nici grija pentru accidentări, îmbolnăviri etc). Exemplificare – grija părinților pentru mașina pe care o au prin punerea acesteia într-un garaj. Scriem litera G (în continuare).

U – ce cuvinte cunoașteți cu litera U? S-ar putea ca din cuvintele pe care ni le spun copiii să regăsim cuvântul umbrelă, în caz contrar conducem către găsirea acestuia. Ne vom folosi de acesta, încercăm cu mâinile să descriem cum se prezintă o umbrelă deasupra noastră. Asociem această umbrelă cu cuvântul pe care îl învățăm – respectiv asigurare. Așa cum o umbrelă ne apără de ploaie – așa și asigurarea ne va apăra de greutăți, supărări (exemplificări). Scriem litera U (în continuare).

R – ce cuvinte cunoașteți cu litera R? Putem conduce la cuvântul risc. Explicarea noțiunii de risc pe înțelesul copiilor se va face prin asocierea cuvântului cu acțiunile zilnice pe care le are un copil legat de: traversarea străzii, mersul pe bicicletă, încălzirea mâncării la prânz, folosirea prizelor din casa, urcatul/coborâtul scărilor etc. Scriem litera R (în continuare).

A – litera A – pentru a doua oară – Întrebăm copii: Care este cuvântul nou pe care îl învățăm astăzi? Acum, vom încerca să-i învățăm pe copii mai multe elemente privind asigurarea, respectiv că există o asigurare pe care o putem face pentru casă și una pe care o facem pentru mașină. Totodată, dacă plecăm într-o vacanță într-o altă țară este bine să avem o asigurare de călătorie, în caz că ne îmbolnăvim sau pățim un accident acolo. Și, în mod sigur, părinții își doresc pentru copiii lor tot ce este mai bun și mai frumos, să aibă parte de studii superioare, fapt pentru care ei pot încheia o asigurare de studii pentru ei. Scriem litera A (în continuare).

R – litera R – pentru a doua oară – Explicăm copiilor

(chiar dacă este prin repetare) faptul că asigurarea acoperă un risc, riscul de nu mai avea o casă după un cutremur, riscul de nu mai putea folosi mașina după un accident, riscul de găsi casa inundată de către vecin și de a nu avea bani suficienți pentru reparație etc. Scriem litera R (în continuare).

E – ce cuvinte cunoașteți cu litera E? Aici cuvintele găsite de ei sunt mai puține la număr și prin urmare noi putem interveni prin cuvântul educație. Vom reflecta importanța educației din viața lor de acum, dar și în cea de adult, prin comparare cu viața părinților lor, importanța educației financiare. Scriem litera E (în continuare).

În încheiere citim împreună cuvântul scris: ASIGURARE și încercăm, de această dată, să-i facem să ne explice ei ce au înțeles că înseamnă acest cuvânt, ghidând conversația spre sensul acestei noțiuni.

Timpul alocat:
60 minute.

Vârsta participanților:
4-6 ani. .

Mărimea maximă a grupului: 30 persoane

Dificultate: medie.

Jocul 2 - (pentru un grup mai mare de 30 copii) – pentru exterior (asfalt)

Se împart copiii în 9 grupe astfel încât să avem o grupă pentru fiecare literă din cuvântul ASIGURARE. Vom încerca ca fiecare grup să fie format, pe cât posibil, din copii al căror nume începe cu litera A, S...sau E.

Așezarea și cooptarea lor la joc va facilita controlul lor. Se pot folosi ecusoane sau stegulețe pentru individualizarea copiilor și a echipelor. Copiii vor forma șiruri.

Diferența față de primul joc va consta în faptul că fiecare dintre cuvintele asociate fiecărei litere vor fi spuse de către șirul ce reprezintă litera respectivă. În cazul în care aceștia nu găsesc suficiente cuvinte vom putea apela la ceilalți copii.

Fiecare copil care spune un cuvânt va trece în spatele șirului, după ce a scris litera. Odată cu el vor trece și ceilalți din rând. Pentru a nu pierde interacțiunea cu șirurile de copii vom încerca în permanență să avem un contact vizual cu ei și îi vom încuraja în găsirea cuvintelor.

Găsirea, asocierea și explicarea cuvintelor se efectuează la fel ca la Jocul 1.

Timpul alocat:
60 minute.

Vârsta participanților:
4-6 ani. .

Mărimea maximă a grupului: 30 persoane

Dificultate: medie.