



Čas přípravy
dle zvolené aktivity



Čas realizace
dle zvolené aktivity



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoliv



Počet účastníků
maximálně 25



Věková kategorie
od 6. třídy/12+

FINANČNÍ GRAMOTNOST

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k učení, komunikativní.

Konkrétní cíl: Zjistit, jaký máme vztah k penězům. Uvědomit si, jakou mají peníze hodnotu. Zamyslet se i nad tím, že peníze nejsou všechno, že jsou v životě důležitější hodnoty, které zpravidla za peníze nezískáme.

Motivace: Co pro nás znamenají peníze? Umíme s nimi zacházet? Za co nejvíc utrácíme?

Potřeby: Dle jednotlivých aktivit.

K tomuto metodickému listu není k dispozici žádný pracovní list.

Provedení: Koloběh peněz

Hodně peněz se vyskytuje na dostizích, v loteriích a v Sazce, všude tam, kde jejich rozdělování řídí „štěstěna“. Jsou to hry založené na náhodě a štěstí, hry s nejistotou. Všichni mají na počátku stejné množství zástupných peněz, např. 20 (50) mincí nebo knoflíků. Kdokoli pak může získat další, když vyzve někoho na souboj ve stříhání (kámen-nůžky-papír) a vyhraje. Na začátku získává vítěz s kýmkoli stejnou částku, např. 2 mince. Později si každá dvojice může domluvit, o kolik peněz při momentálním stříhání půjde. Peníze je možné dostat i darem a dary se neodmítají. Hra je omezená časově. Limit (asi 1 hodina) je dán počtem hráčů. Když skončíme, hráči sečtou zisky a ztráty a „nejbohatší“ je vítěz. Při následné debatě posuzujeme, kdo má kolik a zda získal peníze poctivě. O kolik kdo přišel a jaké měl kdo pocity, když bohatl nebo chudl. Mluvíme pak o tom, kdo si vytvořil jakou taktiku a jak to vše souvisí s naším vnímáním oběživa, zisků a ztrát ve skutečnosti.

Příběhy peněz

Jako platidlo byl původně používán dobytek. Z jeho názvu (pecus) vznikl latinský výraz pro peníze (pecunia). Skutečné peníze se objevují kolem roku 3500 př. n. l. Bankovku nebo minci z některého historického období upevníme na tabuli nebo promítneme její obraz dataprojektorem. Řekneme, odkud pochází, a stručně připomeneme historický kontext. Děti si představují a píšou příběhy o minci (bankovce), o všem, co ji potkalo od chvíle, kdy vznikla, až do dne, kdy se ocitla ve sbírce. Mohou využít znalostí historie a seznámi se s funkcí peněz. Navazovat může beseda s numizmatikem.

Sponzoring

Nestátní neziskové organizace (neziskovky) pomáhají lidem znevýhodněným tělesně, duševně nebo společensky, propuštěným vězňům, dětem bez rodin, obětem katastrof. I Pionýr je nezisková organizace, nabízející dětem mimoškolní aktivity, náplň jejich volného času. Na činnost potřebují neziskovky peníze a to, jak je získávají, je zde tématem hry.

Vytvoříme několik trojic. Polovina z nich budou zástupci firem. Druhá polovina trojic jsou zástupci neziskovek – zvolí si svoji náplň práce, komu jejich organizace pomáhá a jak. Sepíší si, kolik peněz (konkrétně) potřebují na svůj projekt (na auto k rozvážení obědů důchodcům, na pozemek pro vybudování tábora pro lidi bez domova, na provoz telefonické linky důvěry atd.). Informace najdou na internetu, v knihách, novinách a jimi budou argumentovat. Zástupci firem si zvolí, co jejich podnik vyrábí, prodává, jaký má roční obrát, zisk, jakou částkou pamatuje na podporu tzv. společensky prospěšných aktivit. Údaje si vymyslí či vyhledají na internetu. Nemusejí být přesné, měly by však být aspoň pravděpodobné.

Trojice zástupců firem potom usednou porůznu za stoly a přicházejí zástupci neziskovek se zdvořilým dotazem, zda by s nimi mohli hovořit. Když je odpověď kladná, usednou, představí sebe, svou činnost a projekt, na který se snaží získat příspěvek. Hledí dobře zodpovědět všechny dotazy zástupců firmy. Ta se chce ujistit, že svěří peníze na dobrý projekt, který se vbrzku uskuteční. Objeví se i otázka reklamy, tedy uveřejnění názvu a značky (loga) firmy při mediálních akcích k projektu. Když je vše předjednáno, zástupci neziskovky předloží smlouvu o sponzoringu ve dvou kopiích (připraví vedoucí). Smlouvu společně vyplní, podepíší a jednu kopii si nechá firma, druhou neziskovka. Při hře jde o proces, o zážitky a zkušenosti z jednání. Zhruba po hodině vedoucí hru ukončí a proběhne vyhodnocení. Vyhrává ta neziskovka, která získala nejvyšší částku a věcným, přátelským jednáním si získala sympatie a trvalý zájem zástupců firem.

Co když nám peníze chybí?

Zadání situace: Stane se, že někdy peníze nemáme. Otec naboural auto, vytopili jsme byt, chceme jet na dovolenou a co teď? Vzít si úvěr, leasing, vyřešit to jinak?

Hra: Skupiny se změní v (simulované) rodiny. Domluví se, nač jim peníze chybí, kolik (možno připravit situace na papírky a nechat dětem vylosovat) a uvažují, zda je to dobrý důvod, aby si rodina vzala úvěr. A když ano, kde si ho vzít? Jak se rozezná dobrý úvěr od špatného? Každý má v rodině právo vyjádřit svůj názor.

Sdílení: Mluvčí rodin sdělí všem, k čemu došli. Vedoucí hry to ocení a vyhodnotí.

Vyhodnocení: Banky se dnes předhánějí v nabídce. Je snadné otevřít si třeba několik úvěrů, vzít si rychlou půjčku a zadlužit se, abyste získali částku, o které si myslíte, že ji potřebujete, nebo ji vskutku potřebujete. Musíte však počítat s tím, že část vašeho příjmu, a mnohdy značná část, bude po delší dobu určena na to, abyste z ní jednou měsíčně půjčku spláceli, a nebudete ji moci použít jinak. Dobrý úvěr od špatného vám pomůže rozlišit ten, kdo se v tom vyzná a ke komu máte důvěru.

Vy však můžete bezpečně rozlišit, jestli je dobré nebo špatné si půjčit. Když například otec rozbil auto, které potřebuje občas o víkend, aby odvezl rodinu na chatu, vzít si půjčku dvě stě, tři sta tisíc a koupit auto je spíš špatná investice. Půjčka se bude i hůř splácet. Pokud však otec jezdí jako taxikář celé dny a v pátek ještě odveze rodinu na chatu, je důležité si půjčku vzít, protože vám umožní dál vydělávat peníze. Stručně řečeno, je dobré si vzít půjčku především na vše, o čem víme, že nám to zas vydělá peníze.

Poznámka: Děti se mohou na tuto aktivitu připravit předem – zjistit v bankách, jaké jsou podmínky pro získání úvěru, jaké typy úvěrů banka poskytuje atd.

Dostihy hodnot

Seznam slov vyjadřujících různé hodnoty vyvěsíme na tabuli nebo promítneme na zeď:

CESTOVÁNÍ – DOBRÉ JÍDLO – HUMOR – CHARAKTER – INTELIGENCE – JISTOTA – KRÁSA – LÁSKA – MAJETEK – MÍR – MORÁLKA – MOUDROST – ČEST – OBLÍBENOST – ODPOVĚDNOST – ODVAHA – OTEVŘENOST – PENÍZE – POCIT USPOKOJENÍ – PRAVDA – PŘÍRODA – SEBEÚCTA – SLUŠNOST – SOUCIT – SPRÁVEDLNOST – SVOBODA – SVORNOST – UPŘÍMNOST – ÚSPĚCH – VLAST – VŠESTRANNOST – ZAJÍMAVÁ PRÁCE – ZÁZEMÍ – ZÁŽITKY – ZKUŠENOSTI – ZNALOSTI

1. Každý hráč vybere ze seznamu a napíše 12 hodnot, které pokládá pro společnost (nejen pro sebe) za nejvýznamnější. Seřadí je postupně od těch nejcennějších až po hodnoty, které jsou (podle něj) méně významné.
2. Hráči potom vytvoří dvojice. V nich vyberou ze svých 24 hodnot společně jen 12 a seřadí je podle důležitosti. Přitom diskutují a vyvracejí si rozdílné názory, měli by se však shodnout.
3. Dvojice se spojí do čtveřic. Opět se radí a vyberou ze svých 24 hodnot 12, na nichž se shodnou. Seřadí je postupně podle důležitosti.
4. Čtveřice se spojí do osmičlenných skupin atd. Dialog a argumenty by měly rozhodovat víc než hlasování. Z posledního seznamu vyberou všichni pět hodnot a napíší je na tabuli. Těchto pět pojmů vyjadřuje nejvyšší hodnoty skupiny.

Hru opakujeme s toutéž skupinou po roce nebo i za delší dobu a sledujeme změny v názorech.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání, Pravda.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Tato hra nepředstavuje výraznější rizika pro děti se specifickými vzdělávacími potřebami. U dětí s lehkým mentálním hendikepem je potřebné více názornosti, zjednodušení, konkrétní příklady. Vhodná je práce v malé skupině případně ve dvojici s instruktorem.

Moje poznámky: