

W Skarbonkolandii

Zadanie 1. Zabawa w sklep ze zgadywanką cen	2
Zadanie 2. Frotaż monet	3
Zadanie 3. Ekologiczne DIY – Bohaterowie Skarbonkolandii	4
Zadanie 4. Bezludna wyspa	6
Zadanie 5. Domino – rozmienianie	11
Zadanie 6. Memory pieniężne	13
Zadanie 7. Finansowe „Zgadnij, co to”	16
Zadanie 8. Śniadanie podczas podróży w Skarbonkolandii	18
Zadanie 9. Odkrywczy i worek skarbów	20
Zadanie 10. Oszczędzanie	21
Zadanie 11. Finansowa kodowanka	26
Zadanie 12. Inne formy płatności	28
Zadanie 13. Escape room	29
Zadanie 14. Wizyta w banku	37

Zadanie 1. Zabawa w sklep ze zgadywanką cen

Znana i niezastąpiona zabawa w sklep, dodatkowo wzbogacona o element gry.

Przygotowanie

Nauczyciel przygotowuje modele produktów, z których uczniowie będą mogli skorzystać w zabawie w sklep. Również uczniowie mogą przygotować modele produktów, np. wykorzystać ponownie gazetki reklamowe, wycinając z nich wybrane produkty i ewentualnie podklejając je tekturą, by były bardziej trwałe. Dodatkowo potrzebne będą modele monet i banknotów (dostępne w materiałach do zadania). Po przygotowaniu modeli produktów nauczyciel sprawdza w dostępnych źródłach (np. w Internecie, gazetkach reklamowych), jakie są aktualne ceny danych produktów.

Etap I

Ćwiczenie ma formę rozgrywki doskonalącej szacowanie. Nauczyciel pokazuje uczniom poszczególne produkty będące w ofercie przygotowanego sklepu. Uczniowie szacują, ile dany produkt może kosztować. Podczas szacowania mogą wspomóc się modelami monet i banknotów. Kiedy uczenio-

wie złożą swoje propozycje, nauczyciel prezentuje cenę danego produktu. Uczniowie, którzy byli najbliżej tej kwoty, otrzymują punkt. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów. Uwaga: rozgrywkę można również przeprowadzić drużynowo.

Etap II

Uczniowie przygotowują swoje stoiska sklepowe i rozpoczynają zabawę w sklep. Doskonają umiejętności dodawania i odejmowania oraz postępowania się pieniędzmi.

Podsumowanie

Nauczyciel zachęca dzieci do rozmowy na temat zabawy. Pyta uczniów, czy w każdym sklepie ceny są takie same i dlaczego tak/nie. Zwraca szczególną uwagę uczniów na to, że istnieją np. second handy lub specjalne strefy w sklepach spożywczych, gdzie znajdują się produkty tańsze, które można uratować przed zmarnowaniem. Warto wspomnieć również o tzw. sklepach społecznych.

Zadanie 2. Frotaż monet

Przygotowanie

Nauczyciel przed zajęciami informuje dzieci, aby kolejnego dnia zabrały ze sobą różne monety.

Zadanie

Dzieci umieszczają monetę pod kartką i pocierają kredką, odtwarzając wzór. Eksperymentują z różnymi stronami i kolorami. Następnie pokazują prace, omawiają wzory i ich znaczenie.

Po dokładnym obejrzeniu monet i prac nauczyciel wrzuca do tkaninowego woreczka 9 monet (z każdego nominatu po 1). Zadaniem ucznia jest wylosowanie 1 monety i próba odgadnięcia nominatu.

Wariant

Monety można włożyć do pudełka, a uczniowi oczy zakryć opaską.

Dodatkowe informacje

Narodowy Bank Polski emituje monety obiegowe w 9 nominatach:

- 1 gr,
- 2 gr,
- 5 gr,
- 10 gr,
- 20 gr,
- 50 gr,
- 1 zł,
- 2 zł,
- 5 zł.

Na awersie monet umieszczone są wizerunek orła ustalony dla godła Rzeczypospolitej Polskiej oraz ozna-

czenie roku emisji, który jest faktycznym rokiem bicia monety, a w otoku napis „RZECZPOSPOLITA POLSKA”.

Na rewersie monet umieszczone są cyfra oznaczająca wartość nominalną monety, nazwa jednostki pieniężnej oraz ornament z liści dębu – inny dla każdego nominatu.

Obrzeża ww. monet w zależności od nominatu są ząbkowane (1 gr, 20 gr, 50 gr), gładkie (2 gr, 2 zł), na przemian gładkie i ząbkowane (5 gr, 10 gr, 1 zł) bądź moletowane nieregularnie (5 zł).

Zadanie 3. Ekologiczne DIY – Bohaterowie Skarbonkolandii

Praca plastyczno-techniczna umożliwiająca ponowne wykorzystanie przedmiotów, które są odpadami.

Przygotowanie

Odpowiednio wcześniej trzeba zgromadzić wybrane odpadki: plastikowe butelki, rolki po papierze toaletowym, nakrętki, stare guziki, resztki tkanin, uszkodzone ubrania, kartony, resztki sznurka, wstążki, włóczki, opakowania po jogurtach i inne dostępne przedmioty. Ponadto potrzebne będą: mocny klej, taśma klejąca, markery, nożyczki, opcjonalnie zszywacz.

Etap I

Uczniowie, samodzielnie lub w grupach, wykonują z przygotowanych materiałów wybraną postać ze Skarbonkolandii.

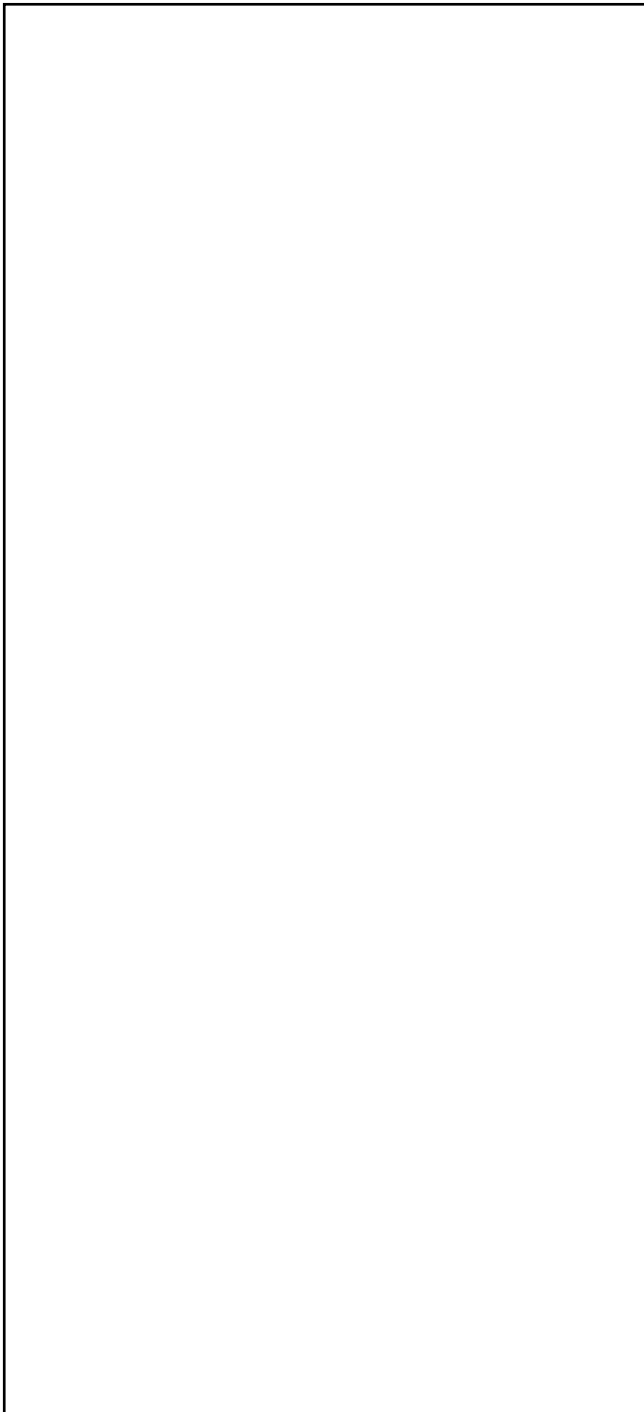
Etap II

Uczniowie uzupełniają kartę postaci.

Podsumowanie

Chętni uczniowie przedstawiają swoje prace. Nauczyciel zwraca uwagę uczniów na to, jak coś, co było przeznaczone do wyrzucenia, nabrało nowej wartości. Ponadto w klasie można przygotować wystawę prac uczniów.

Karta postaci



Imię postaci:

Miejsce zamieszkania postaci:

Materiały, z których postać została wykonana:

(wstaw X w odpowiednich kratkach)

- ☐ plastikowe butelki
- ☐ kartony
- ☐ opakowania po jogurtach
- ☐ resztki wstążki
- ☐ resztki sznurka
- ☐ resztki włóczki
- ☐ guziki
- ☐ stare gazety
- ☐ resztki papieru
- ☐ nakrętki, kapsle
- ☐ stare ubrania
- ☐ skrawki tkanin
- ☐ inne: _____

Zadanie 4. Bezludna wyspa

Przygotowanie

Nauczyciel przygotowuje dla każdego ucznia egzemplarz Karty produktów. Można skorzystać z dołączonej propozycji, opracować własną lub wykorzystać gotowe gazetki reklamowe ze sklepów podających ceny w pełnych złotych. W ostatnim przypadku potrzebujemy dla każdego ucznia kilku stron z takiej gazetki.

Zadanie

Nauczyciel wprowadza wątek fabularny. Wyjaśnia uczniom, że czeka ich podróż na bezludną wyspę i mogą zabrać ze sobą rzeczy, które wybiorą z listy/gazetki. Nie ma limitu rzeczy, które można zabrać, jednak dzieci muszą zmieścić się w określonym budżecie.

Uwaga: element fabularny zadania można swobodnie modyfikować i dostosowywać do swoich potrzeb. Również kwotę możliwą do wydania można dostosować do wieku i możliwości uczniów.

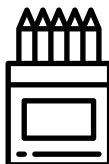
Podsumowanie

Uczniowie prezentują sobie w parach, które rzeczy zdecydowali się zabrać i dlaczego.

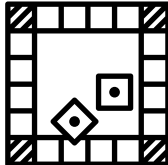
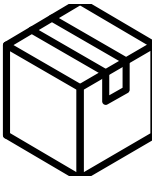
Twój budżet to 200 złotych.

Karta produktów

	PLECAK 30 zł
	MIŚ PRZYTULANKA 15 zł
	RĘCZNIK PŁAŻOWY 12 zł
	TELEFON 150 zł
	KONSERWA 5 zł
	JABŁKA 2 zł

	NAMIOT 70 zł
	ZESTAW BŁOK I KREDKI 15 zł
	OKULARY PRZECIWSŁONECZNE 10 zł
	APTECZKA 13 zł
	CIASTECZKA 3 zł
	MYDŁO 1 zł

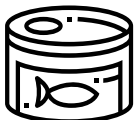
	SZAMPON 6 zł
	KSIĄŻKA 12 zł
	WACHLARZ 7 zł
	SZNUREK 4 zł
	TAŚMA KLEJĄCA 2 zł

	BABECZKI 6 zł
	GRA PLANSZOWA 17 zł
	KRZESEŁKO TURYSTYCZNE 21 zł
	PUDEŁKO 3 zł

Miejsce na obliczenia pomocnicze:

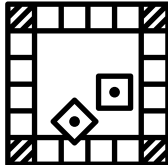
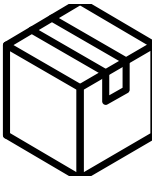
Twój budżet to 200 złotych.

Karta produktów

	PLECAK _____
	MIŚ PRZYTULANKA _____
	RĘCZNIK PLAŻOWY _____
	TELEFON _____
	KONSERWA _____
	JABŁKA _____

	NAMIOT _____
	ZESTAW BŁOK I KREDKI _____
	OKULARY PRZECIWSŁONECZNE _____
	APTECZKA _____
	CIASTEczKA _____
	MYDŁO _____

	SZAMPON _____
	KSIĄŻKA _____
	WACHLARZ _____
	SZNUREK _____
	TAŚMA KLEJĄCA _____

	BABECZKI _____
	GRA PLANSZOWA _____
	KRZESEŁKO TURYSTYCZNE _____
	PUDEŁKO _____

Miejsce na obliczenia pomocnicze:

Zadanie 5. Domino – rozmienianie

Wariant finansowy klasycznej gry.

Przygotowanie

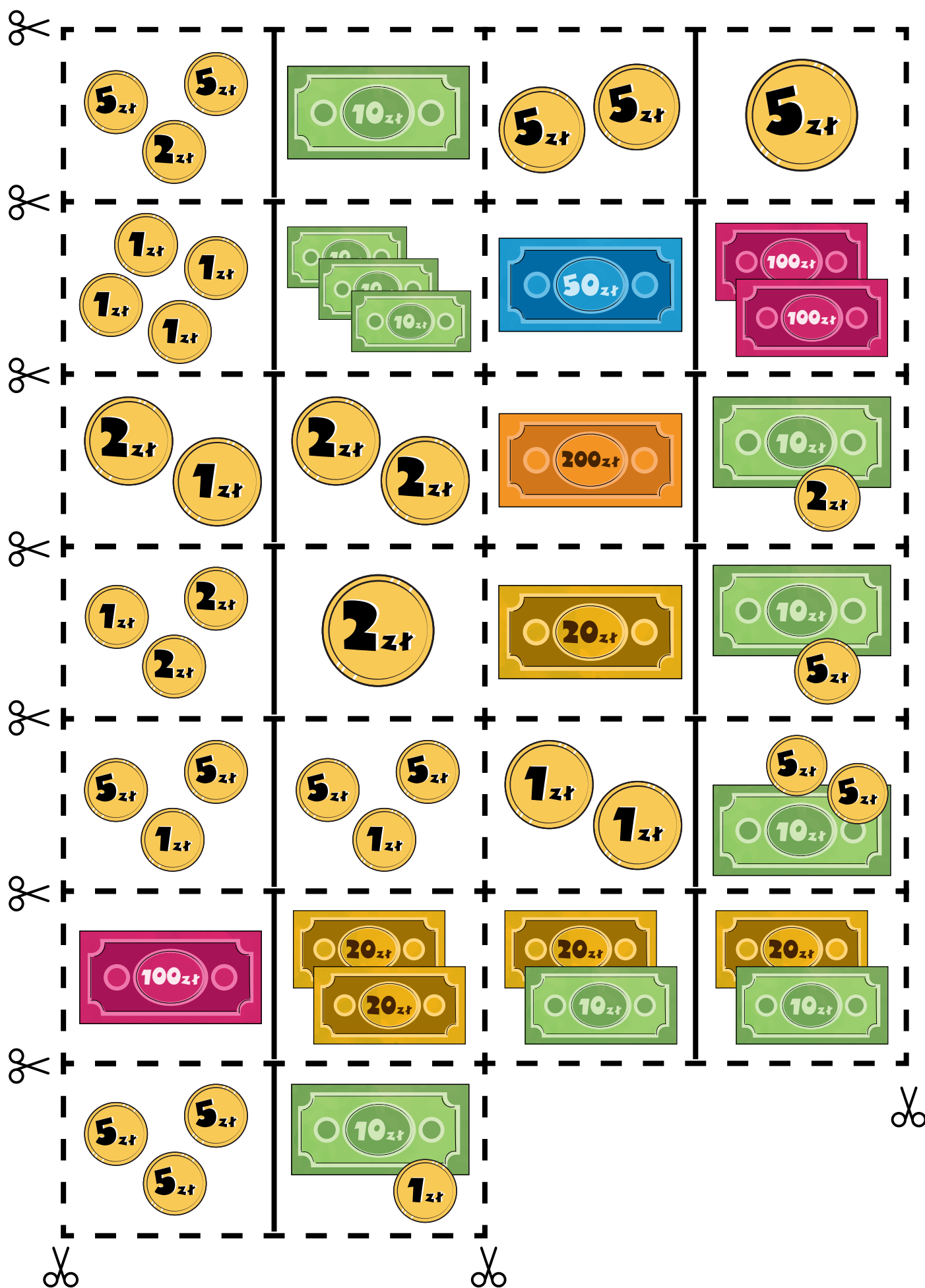
Nauczyciel przygotowuje egzemplarze domino do wycięcia.

Rozgrywka

Uczniowie układają domino tak, by na stykających się polach znajdowała się ta sama kwota, ale przedstawiona w inny sposób. Uczniowie mogą ćwiczyć samodzielnie lub przeprowadzić rozgrywkę w 2, 3 lub 4 osoby. W przypadku gry grupowej tasujemy karty domina i rozdajemy po równo między graczy. Jedno domino, które

pozostało nierozdane, kładziemy na środku stołu. Rozpoczyna gracz, który jako pierwszy zauważy, że ma kartę pasującą do domina znajdującego się na stole. Po tym ruch wykonuje gracz po jego lewej stronie. Gracze wykładają karty. Gdy nie mogą wykonać ruchu, tracą kolejkę. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie swoje karty.

Wytnij domino po przerywanych liniach.
Nie przecinaj linii nieprzerywanych.



Zadanie 6. Memory pieniężne

Rozgrywka finansowa doskonaląca pamięć.

Przygotowanie

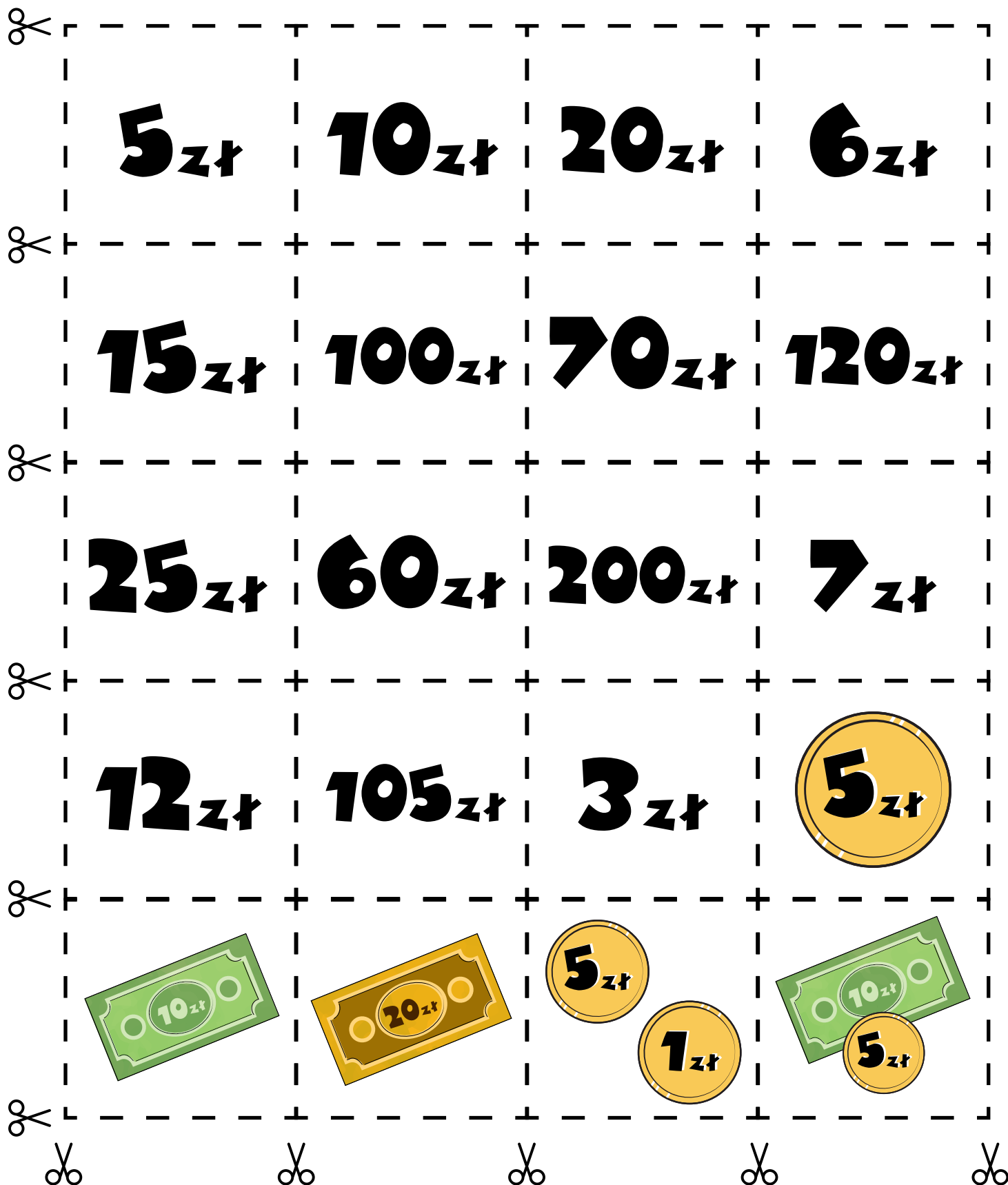
Nauczyciel przygotowuje wydrukowane memory, które uczniowie wycinają.

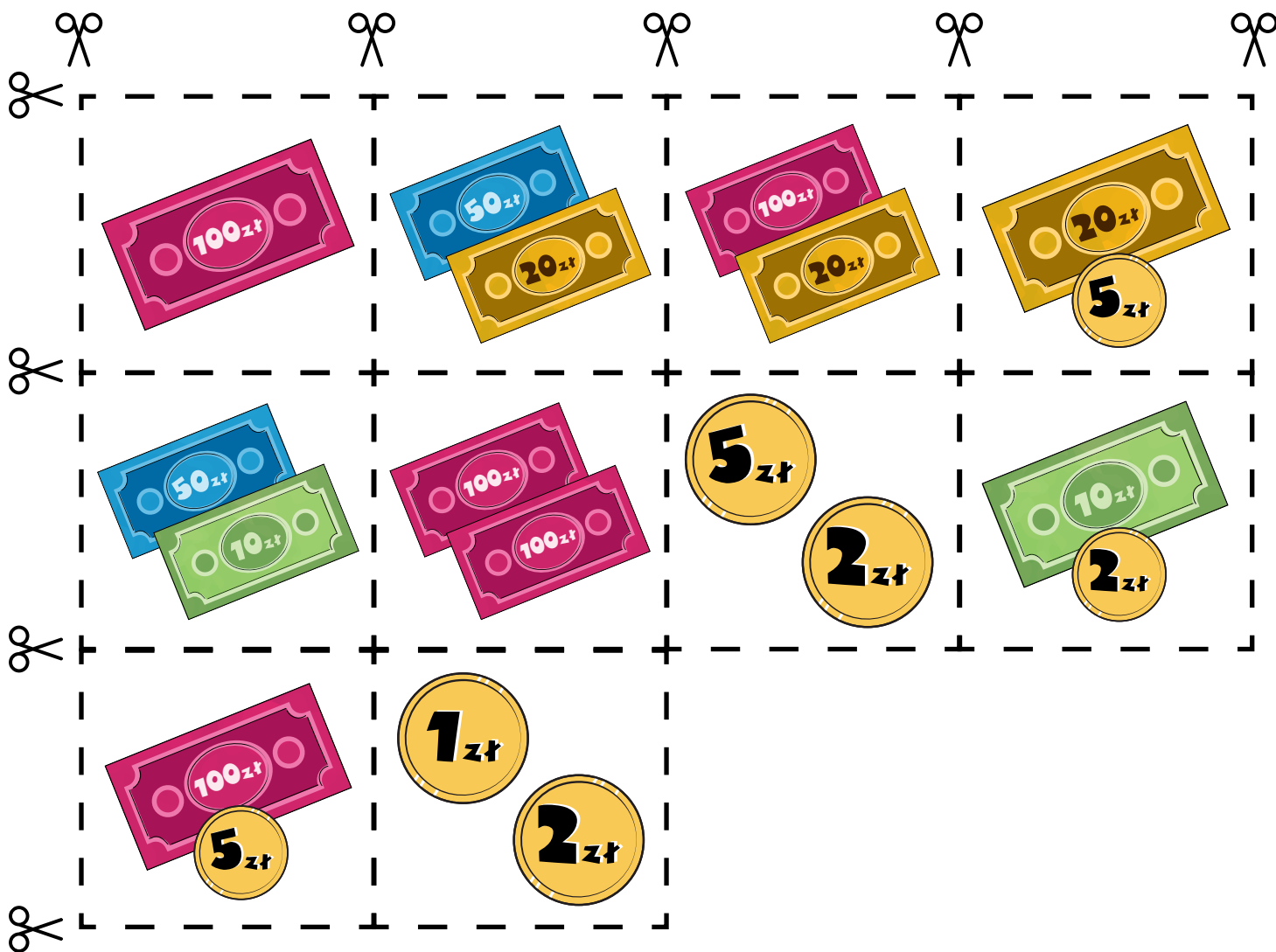
Rozgrywka

Gracze tasują karty, a następnie układają je zakryte na stole. Uczniowie kolejno odkrywają po 2 wybrane karty

i odczytują zapisane na nich kwoty. Jeśli są takie same – gracz zabiera karty. Jeśli się różnią – zakrywa je. Rozgrywka trwa do momentu, aż wszystkie karty zostaną zebrane. Wygrywa gracz, który zebrał większą liczbę kart.

Wytnij memory po przerywanych liniach.





Zadanie 7. Finansowe „Zgadnij, co to”

Prosta gra polegająca na zadawaniu pytań rozstrzygnięcia i eliminowaniu opcji.

Przygotowanie

Nauczyciel przygotowuje dla każdego ucznia wydrukowaną planszę. Potrzebne są także foliowe koszulki na dokumenty oraz mazaki suchościeralne.

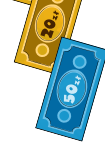
Rozgrywka

Każdy z graczy wkłada swoją planszę do foliowej koszulki. Następnie gracze oddzielają się np. poprzez postawienie książki między sobą lub odwrócenie się do siebie plecami, tak by nie widzieli nawzajem swoich plansz. Każdy z graczy zaznacza w górnej części planszy wybraną przez siebie kwotę. Gracze na zmianę zadają sobie pytania zaczynające się od „Czy...”, na które odpowiedzieć można tylko „tak” lub „nie”. Przykładowo: „Czy Twoja kwota jest większa od 20 zł?”, „Czy Twoja kwota jest przedstawiona samymi monetami?”, „Czy Twoja kwota jest parzysta?”, „Czy Twoja kwota ma 2 banknoty?” itp. Przeciwnik odpowiada na pytanie „tak” lub „nie”. Gracz po uzyskaniu odpowiedzi skreśla na swojej planszy (dolnej części) wszystkie te kwoty, które pasują do otrzymanej odpowiedzi. Rozgrywka toczy się do momentu, aż jeden z graczy odgadnie, jaką kwotę wybrał przeciwnik.

Wariant

(dla dzieci z niepełnosprawnością intelektualną lub trudnościami w obszarze języka)

Grę można rozegrać także bez użycia planszy. Wówczas każdy z graczy wymyśla wybraną przez siebie kwotę i układa ją z monet i banknotów demonstracyjnych. Zakrywa ją dłonią przed przeciwnikiem. Następnie uczniowie na zmianę zadają sobie pytania zaczynające się od „Czy...”, na które odpowiedzieć można tylko „tak” lub „nie”. Przykładowo: „Czy Twoja kwota jest większa od 20 zł?”, „Czy Twoja kwota jest przedstawiona samymi monetami?”, „Czy Twoja kwota jest parzysta?”, „Czy Twoja kwota ma 2 banknoty?” itp. Przeciwnik odpowiada na pytanie „tak” lub „nie”. Rozgrywka toczy się do momentu, aż jeden z graczy odgadnie, jaką kwotę wybrał przeciwnik.

Zadanie 8. Śniadanie podczas podróży w Skarbonkolandii

Przygotowanie

Nauczyciel drukuje menu.

Do zakupów można wykorzystać monety załączone do zadania nr 1 (Zabawa w sklep ze zgadywanką cen) lub te odmalowane w zadaniu nr 2 (Frotaż monet).

Nauczyciel drukuje tyle arkuszy, aby każdy z uczniów otrzymał 15 zł w różnych nominatach.

Zadanie

Każdy z uczniów ma do dyspozycji 15 zł. Za tę kwotę może kupić śniadanie z menu. Zadaniem uczniów jest namalowanie na kartce skomponowa-

nego przez siebie posiłku. Następnie uczniowie przedstawiają swój wybór, mówiąc, czy wystarczyło im pieniędzy. Na koniec nauczyciel zwraca uwagę uczniom na problem marnowania jedzenia na świecie i przybliża ideę jadłodzielni.

MENU do zaprojektowania

Twarożek ze szczypiorkiem	1 porcja	5 zł
Butka grahamka	1 szt.	1 zł
Butka zwykła	1 szt.	2 zł
Pomidor	1 szt.	2 zł
Ogórek	1 szt.	2 zł
Wędlina	3 plasterki	3 zł
Żółty ser	3 plasterki	3 zł
Jajecznica	z 2 jaj	6 zł
Kakao	1 kubek	2 zł
Herbata	1 kubek	2 zł
Kawa zbożowa	1 kubek	2 zł
Muesli	1 miseczka	6 zł
Koktajl owocowy	1 szklanka	5 zł
Jabłko	1 szt.	1 zł
Owsianka na mleku roślinnym	1 miseczka	5 zł
Muffiny z indykiem i cukinią	1 szt.	6 zł
Parówki	2 szt.	6 zł
Naleśniki z serem	1 szt.	5 zł
Jajko na twardo	2 szt.	4 zł

Zadanie 9. Odkrywcy i worek skarbów

Przygotowanie

Nauczyciel przygotowuje worek z różnorodnymi przedmiotami w środku: monetami oraz drobnymi rzeczami, jak guziki czy żetony. Każde dziecko w ramach zabawy wciela się na chwilę w rolę któregoś z głównych boha-

terów – Janka lub Tosi, wkłada rękę do worka i chwytą 1 przedmiot. Jeśli uzna, że to moneta, odgaduje jej nominał. Po wyjęciu przedmiotu uczestnicy analizują go, opisując jego cechy – kształt, wielkość, fakturę czy wzory.

Dodatkowe informacje

Narodowy Bank Polski emituje monety obiegowe w 9 nominatach:

- 1 gr,
- 2 gr,
- 5 gr,
- 10 gr,
- 20 gr,
- 50 gr,
- 1 zł,
- 2 zł,
- 5 zł.

Na awersie monet umieszczone są wizerunek orła ustalony dla godła Rzeczypospolitej Polskiej oraz ozna-

czenie roku emisji, który jest faktycznym rokiem bicia monety, a w otoku napis „RZECZPOSPOLITA POLSKA”.

Na rewersie monet umieszczone są cyfra oznaczająca wartość nominalną monety, nazwa jednostki pieniężnej oraz ornament z liści dębu – inny dla każdego nominatu.

Obrzeża ww. monet w zależności od nominatu są ząbkowane (1 gr, 20 gr, 50 gr), gładkie (2 gr, 2 zł), na przemian gładkie i ząbkowane (5 gr, 10 gr, 1 zł) bądź moletowane nieregularnie (5 zł).

Zadanie 10. Oszczędzanie

Przygotowanie

Uczniowie mają za zadanie przynieść na zajęcia 3 stoiki, w których wieczka mają wycięte otwory (jak w skarbonce). Najlepiej, gdyby stoiki nie były nowe, a np. po dżemie, sałatkę itp.

Etap 1

Zadaniem uczniów na zajęciach jest przyozdobienie każdego ze stoików. Każdy z 3 stoików ma mieć inny opis: wydatki, datki, oszczędności.

Etap 2

Na tablicy namaluj/wyświetl 3 stoiki. Wspólnie z dziećmi zastanówcie się:

- jakie wydatki są uwzględniane w budżetach domowych? (media, jedzenie, czynsz itp.) – stoik 1;
- co to znaczy działalność charytatywna?, jakie dzieci znają organizacje pozarządowe oraz jak można je wspierać? (zbiórki publiczne, zbiórki rzeczowe, praca charytatywna) – stoik 2;
- na co można oszczędzać i dlaczego oszczędzanie jest ważne? (nie tylko na przyjemności, ale np. na awarie, jak zepsuta lodówka, czy wizytę u dentysty) – stoik 3.

Dodatkowo

Warto porozmawiać z uczniami o innych metodach oszczędzania, jak np. oszczędzanie energii, wody, niemarnowanie jedzenia, wspólne podróżowanie, korzystanie z komunikacji zbiorowej itp. Dzieci mogą same spisać listę alternatywnych sposobów na oszczędzanie.

Metoda 3 stoików

Na czym polega ta metoda?

Należy przygotować 3 stoiki z przyklejonymi do nich opisami: wydatki, datki, oszczędności, a następnie dzielić między nie otrzymane pieniądze (kieszonkowe, prezenty, zarobione kwoty). Stoiki mogą być oczywiście zrobione własnoręcznie.

I stoik (WYDATKI) – ma nam pomóc w podjęciu decyzji o zakupie danej rzeczy. Jeśli czegoś bardzo mocno zapagniemy, musimy mieć świadomość, że wydane pieniądze uszczuplą nasz budżet i że będziemy musieli dłużej oszczędzać na kolejną rzecz.

II stoik (DATKI) – to inaczej oszczędności przeznaczone na dobroczynność. Datki są ważną częścią kreatywnego oszczędzania, bo uczą sztuki dzielenia się, empatii, umiejętności rezygnowania z własnych przyjemności na rzecz potrzebujących i zarządzania swoimi funduszami.

III stoik (OSZCZĘDNOŚCI) – to czysta nauka oszczędzania. Z tego stoika nie należy wydawać pieniędzy na bieżące zachcianki czy potrzeby, a także wymarzone prezenty. O ile starsi potrafią odkładać pieniądze przez dłuższy czas, o tyle tak małe dziecko nie ma poczucia czasu, więc oszczędzanie nie może być długoterminowe, by uczeń nie zniechęcił się do tej metody zbierania funduszy. Stoik 3 to pomoc w nauce cierpliwości, ale też źródło ogromnej radości po dotarciu przez dziecko do celu.

GRA NA PIENIĄDZE

Gra może być wykorzystana do utrwalenia materiału z zadania nr 10 (Oszczędzanie).

Potrzebne materiały

- 1 kostka,
- papier,
- drukarka,
- nożyczki,
- 1 moneta dla każdej osoby grającej,
- dodatkowe monety, jeśli używasz prawdziwych monet (na kartę bank).

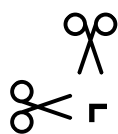
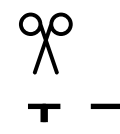
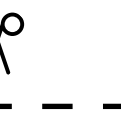
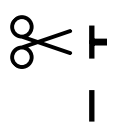
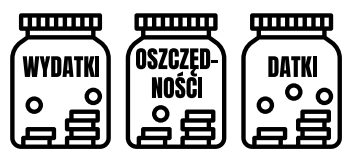
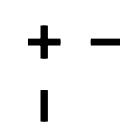
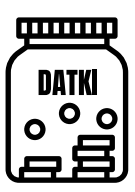
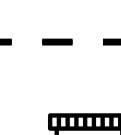
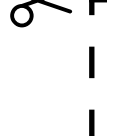
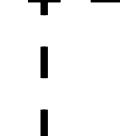
Przygotowanie gry

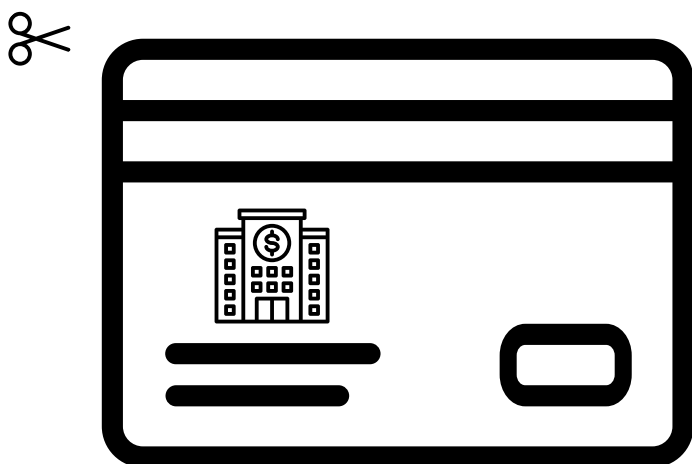
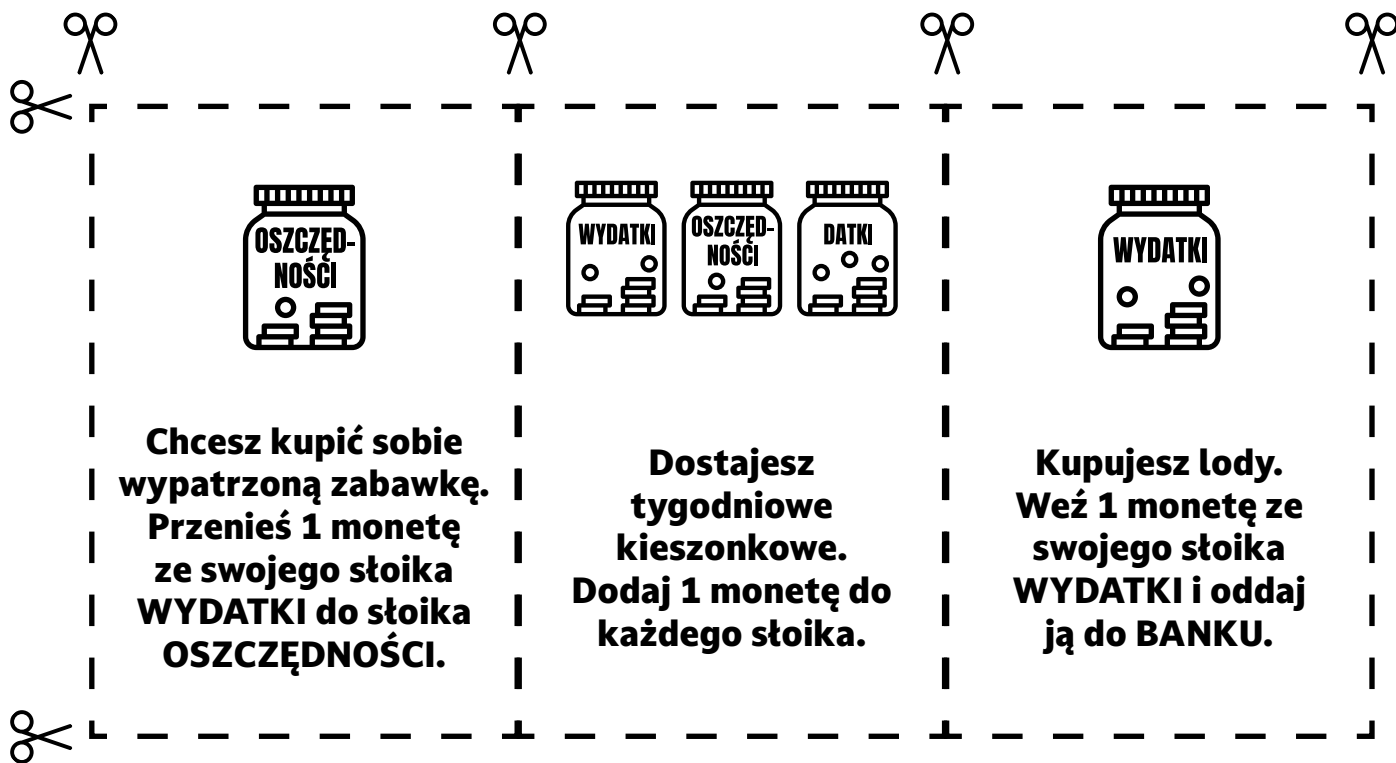
1. Wydrukuj planszę do gry.
2. Wydrukuj i wytnij karty z poleceniami.

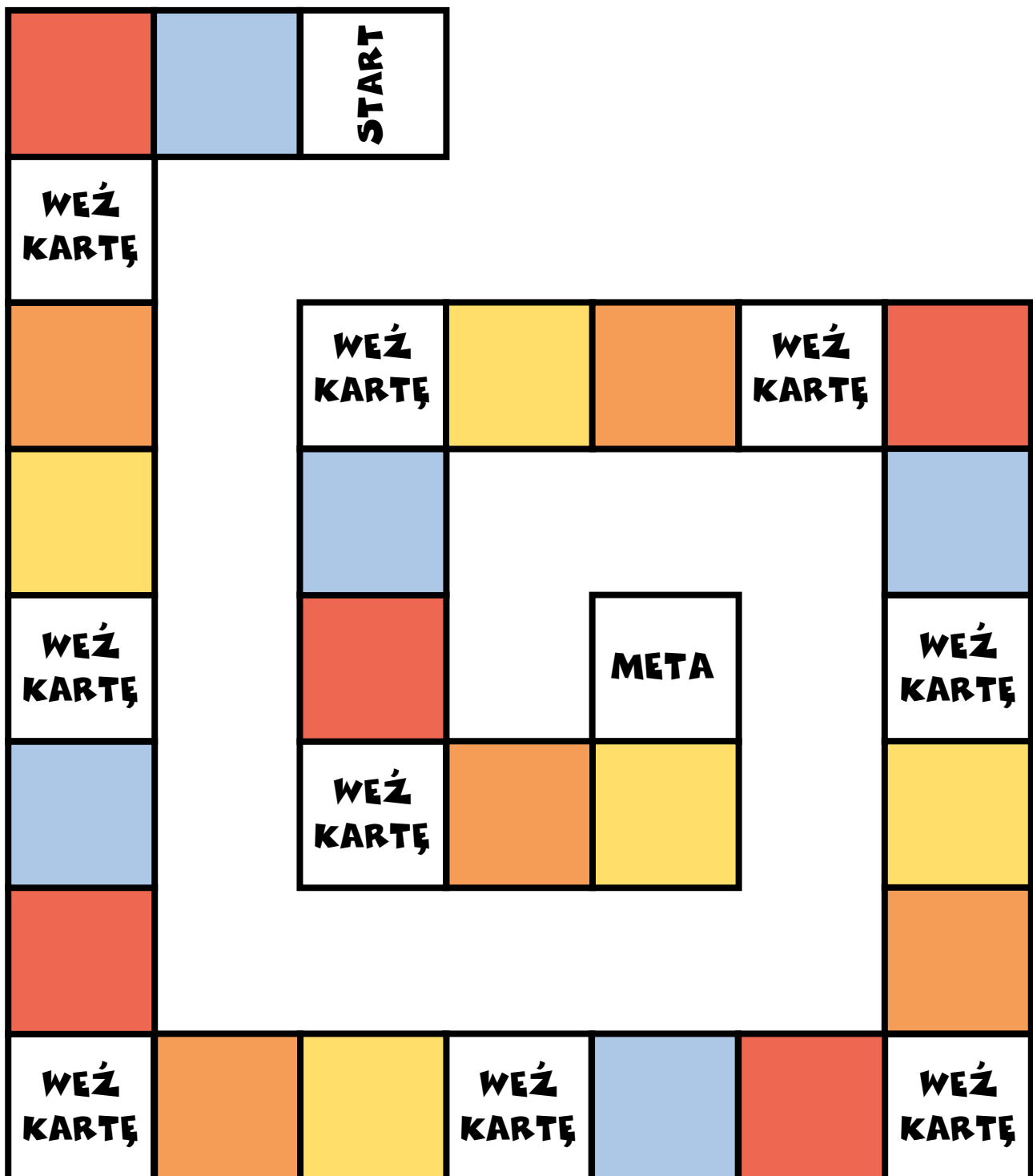
3. Wydrukuj tyle kart ze stoikami, ilu będzie uczestników gry.
4. Wydrukuj kartę banku, a także:
 - jeśli używasz papierowych monet, wydrukuj 1 stronę lub 2 strony monet (więcej, jeśli jest więcej graczy), wytnij monety i umieść je na karcie banku. Można wykorzystać monety z materiałów do zadania nr 1 lub odmalowywane w zadaniu nr 2.
 - jeśli używasz prawdziwych pieniędzy, zbierz co najmniej 10 monet na osobę i umieść je na karcie banku.

Instrukcja gry

1. Umieść monety wszystkich graczy na pozycji START. Zaczyna najmłodszy gracz.
2. Rzuć kostką i przesun się o liczbę pól na kostce.
3. Jeśli trafisz na kolorowe pole, nie rób nic.
4. Jeśli trafisz na pole „Weź kartę”, weź jedną kartę z puli. Wykonaj zadanie z karty.
5. Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dotrą na pole KONIEC. Wygrywa osoba z największą ilością pieniędzy.

  Babcia daje Ci pieniądze. Dodaj 3 monety do stoika OSZCZĘDNOŚCI.	  Kupujesz zabawkę, którą chciałeś. Wyjmij 2 monety ze swojego stoika WYDATKI i oddaj do BANKU.	  Znajdujesz 1 monetę na ziemi. Dodaj ją do 1 wybranego przez siebie stoika.
  Zarabiasz swoje pierwsze pieniądze. Dodaj 1 monetę do każdego stoika (razem 3).	  Widzisz osobę w potrzebie. Weź 1 monetę ze swojego stoika WYDATKI lub OSZCZĘDNOŚCI i dodaj ją do swojego stoika DATKI.	  Dostajesz 3 monety na urodziny. Dodaj 1 monetę do każdego stoika.
  Zarabiasz 3 monety, wykonując dodatkowe obowiązki domowe. Dodaj po 1 monecie do każdego z 3 stoików.	  Twoja szkoła zbiera fundusze na wycieczkę. Weź 1 monetę ze swojego stoika DATKI i oddaj ją do BANKU.	  Masz ochotę na batonika. Weź 1 monetę ze swojego stoika WYDATKI i oddaj ją do BANKU.





Zadanie 11. Finansowa kodowanka

Ćwiczenie doskonalące logiczne myślenie i rozpoznawanie nominatów.

Przygotowanie

Nauczyciel drukuje karty do zadania lub przygotowuje własne. Można także skorzystać z kart wyświetlanych na ekranie multimedialnym/tablicy multimedialnej. Potrzebne będą również modele banknotów i monet dla każdego ucznia – można wykorzystać materiały do zadania 1 (Zabawa w sklep ze zgadywanką cen) .

Zadanie

Nauczyciel prezentuje uczniom wybrany przykład za pomocą wydrukowanej karty lub wyświetlając go na ekranie.

Każdy przykład zawiera informację o tym, jaką kwotę należy ułożyć, oraz pewną liczbę prostokątów i kół, która oznacza, ile banknotów i monet trzeba wykorzystać do ułożenia tej kwoty.

Przykład:

Karta z kwotą 20 zł i prostokątem oraz 2 kołami oznacza, że uczeń powinien ułożyć banknot 10 zł i 2 monety 5 zł.



30z†



25z†



112z†



37z†



55z†



16z†



11z†



85z†



Zadanie 12. Inne formy płatności

Zadaniem dzieci jest zaprojektowanie kart płatniczych dla Janka i Tosi.

Przygotowanie

Nauczyciel może przynieść na lekcję nieaktywne karty płatnicze, żeby uczniowie zobaczyli, jak one wyglądają, jaką mają wielkość, kształt i strukturę.

Nauczyciel przygotowuje przed zajęciami wzory kart z różnych banków w celu wyświetlenia ich na tablicy multimedialnej/ekranie multimedialnym.

Zadanie

Nauczyciel pokazuje dzieciom różne karty debetowe (nadruki pionowe i poziome), wspólnie omawiają ich awers i rewers. Następnie zadaniem dzieci jest narysowanie awersu i rewersu karty debetowej.

Po narysowaniu kart nauczyciel wraz z dziećmi zastanawia się, jak jeszcze można dzisiaj płacić za produkty czy usługi:

- płatność gotówką,
- tradycyjny przelew bankowy,
- płatność za pobraniem,
- karta płatnicza,
- karta kredytowa,
- BLIK,
- szybki przelew online,
- płatność ratalna,
- portfel elektroniczny (PayPal, Apple Pay, Google Pay).

Zadanie 13. Escape room

Przygotowanie

Nauczyciel przygotowuje w klasie escape room.

Do druku :

- wykreślanka do polecenia nr 1 + koperta, żeby ją schować,
- puzzle z polecenia nr 2 (druk dwustronny), które należy pociąć i schować w klasie,
- szyfr z polecenia nr 3 do schowania pod krzesłem nauczyciela,
- tekst z polecenia nr 6 – należy go schować w pudełku po zapalkach; nauczyciel przygotowuje także lupę, żeby dzieci mogły odczytać polecenie, a następnie chowa i pudełko, i lupę w klasie,
- strona z alfabetem Morse’a i zaszyfrowaną wiadomością potrzebna w poleceniu nr 5 – do schowania na parapecie.

Ponadto:

- nauczyciel przygotowuje kartkę z tekstem z polecenia nr 4 – tekst należy zapisać sokiem z cytryny, następnie przykleić kartkę pod ostatnią ławką

Polecenia

1. Po wejściu do sali dzieci widzą kopertę zaadresowaną do nich. W środku koperty znajduje się wykreślanka z poleceniem:

„Wykreślanka powie Wam, co musicie znaleźć, żeby pomóc Tosi i Jankowi wyjść ze skarbonki”

P	R	K	Z	C	M	L
U	E	L	N	R	I	S
Z	U	A	A	T	C	B
Z	F	S	J	P	E	L
L	I	I	D	I	E	V
E	E	E	Ż	D	G	V
W	G	W	R	F	Y	W

Odpowiedź:

P	R	K	Z	C	M	L
U	E	L	N	R	I	S
Z	U	A	A	T	C	B
Z	F	S	J	P	E	L
L	I	I	D	I	E	V
E	E	E	Ż	D	G	V
W	G	W	R	F	Y	W

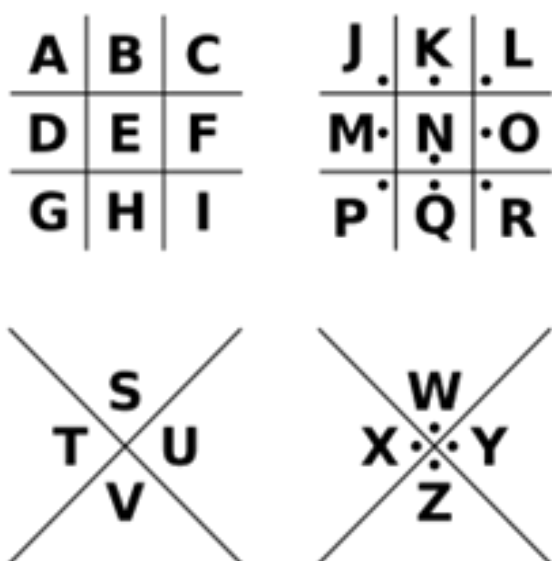
2. Nauczyciel chowa w różnych miejscach w klasie puzzle. Zadaniem dzieci jest znaleźć puzzle i je ułożyć. Nauczyciel zachęca dzieci, żeby zajrzały pod puzzle. Tam jest ukryta wiadomość:

„Kolejna wskazówka znajduje się pod siedzeniem nauczyciela”.

3. Pod siedzeniem nauczyciela znajduje się zaszyfrowana wiadomość.

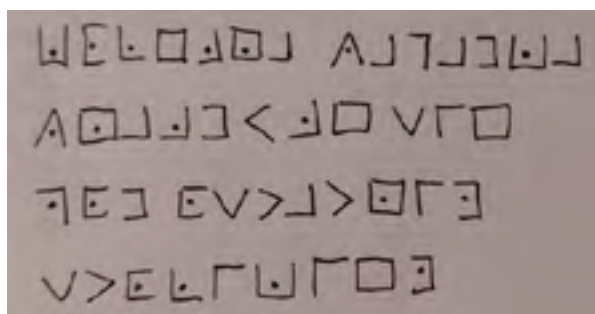
Klucz do szyfru:

W szyfrze literom odpowiadają kształty figur liniowych, w jakich się te litery znajdują. W podstawowej wersji pierwsze 2 części alfabetu umieszczone są w kratkach (lub siatkach w zależności od przyjętej nazwy) przypominających pole do gry „kółko i krzyżyk”, gdzie mieści się po 9 liter. Druga część dla odróżnienia oznaczona jest dodatkowo kropkami. Z kolei pozostałe 2 części alfabetu ułożone są w 8 polach, gdzie skrzyżowane 2 odcinki tworzą dwie litery „X”. W każdym iksie są 4 litery. Czwarta część alfabetu tak jak trzecia jest oznaczona kropkami i składa się z 4 pól. Każdy symbol w tej wersji szyfru ma kąt prosty. Podstawowa wersja nie uwzględnia polskich znaków.



Zaszyfrowany tekst:

„Kolejna zagadka znajduje się pod ostatnim stolikiem”.



4. Dzieci znajdują pod stolikiem na pierwszy rzut oka czystą kartkę. Nauczyciel naprowadza dzieci, że to na pewno nie jest czysta kartka, tylko musi być tam jakaś tajna wiadomość.

Na kartce sokiem z cytryny jest napisane:

„Nie jest to język mówiony ani pisany, ale może uratować życie. Wcześniej był używany przez marynarzy i wojsko do przekazywania informacji. Kolejne zadanie znajdziecie na parapecie”.

Aby odczytać tekst, kartkę należy dać nad płomień, np. świecy.

Odpowiedź:

Alfabet Morse’a

- 5.** Na parapecie znajduje się alfabet Morse’a . Zadaniem dzieci jest zakodować krótką wiadomość do Janka i Tosi mówiącą, jaki mamy miesiąc i w jakiej miejscowości jest szkoła. Obok alfabetu Morse’a znajduje się zaszyfrowany tekst: „Ostatnia wskazówka jest w pudełku zapątek”.

--- ... - .- - .- / .- ... - .- - .- ---
. - - .- / .- - .- - / .- / .- - .- - .-
. - - .- - / - .- .- .- .- .- .- .-

Dzieci muszą znaleźć w klasie pudełko zapątek.

- 6.** W pudełku należy umieścić tekst wydrukowany bardzo małą czcionką. Do odczytania tekstu niezbędna będzie lupa, którą dzieci też będą musiały znaleźć. Nauczyciel sugeruje dzieciom, by poszukały w klasie czegoś, co pomoże im odczytać tekst.

Tekst do pudełka:

„Gratulacje! Pomogliście Jankowi i Tosi wydostać się ze skarbonki!”

**Wykreślanka powie Wam, co musicie znaleźć, żeby pomóc
Tosi i Jankowi wyjść ze skarbonki.**

P R K Z C M L

U E L N R I S

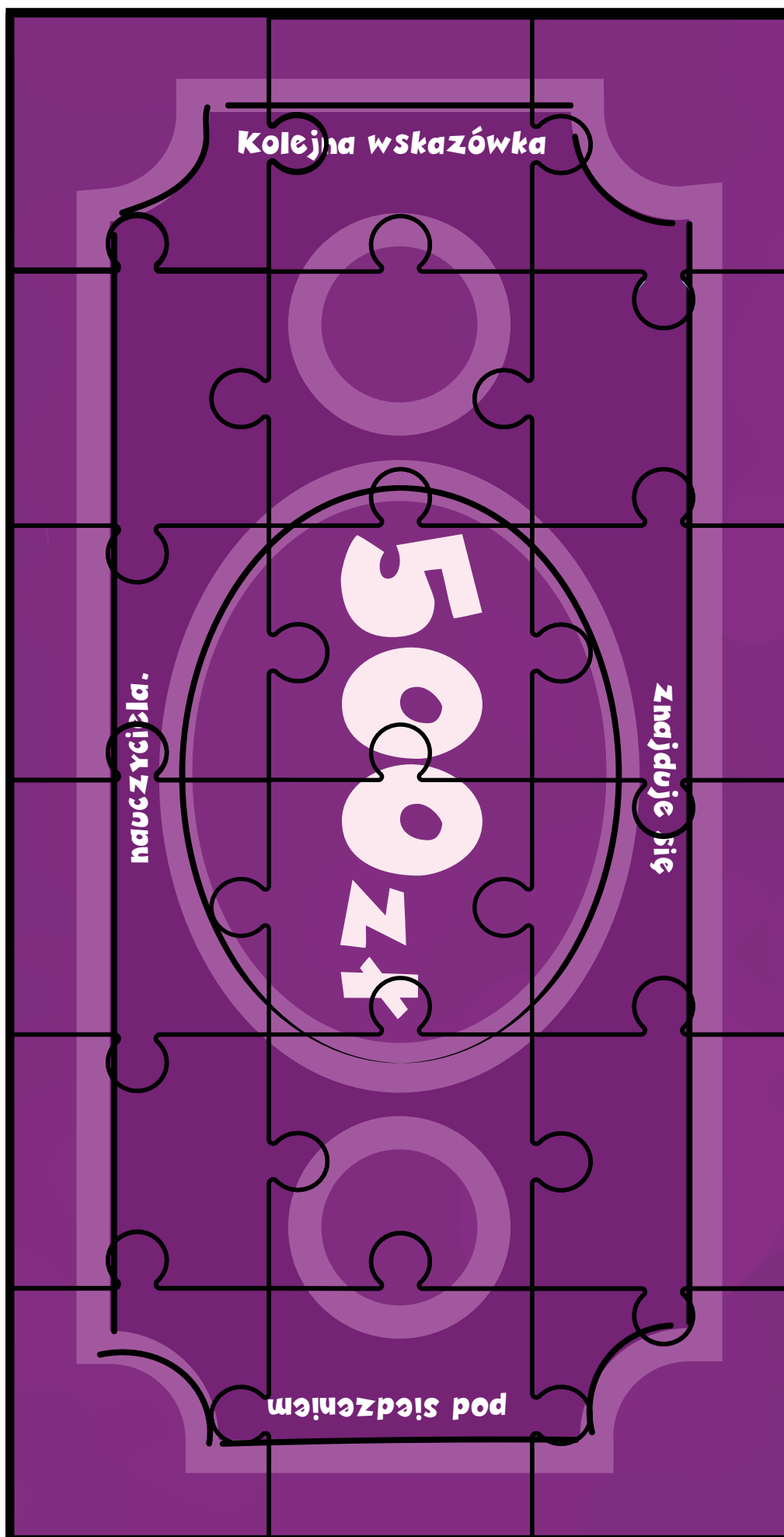
Z U A A T C B

Z F S J P E L

L I I D I E V

E E E Ż D G V

W G W R F Y W



Zaszyfrowany tekst

W E L O J O J ^ J J J W J
 ^ O J J J < J O V J O
 J E J E V > J > O J J
 V > E L J W J O J

Klucz do szyfru

A	B	C
D	E	F
G	H	I

A.	B.	C.
D.	E.	F.
G.	H.	I.

S
T **U**
V

W
X **Y**
Z

Alfabet Morse'a

A	• — — —	W	• — —
• —		K	— • —
N	— •	X	— • • —
B	— • • •	L	• — • •
O	— — —	Y	— • — —
C	— • — •	M	— —
P	• — — •	Z	— — • •
D	— • •	ą	• — • —
Q	— — • —	ć	— • — • •
E	•	ę	• • — — • •
R	• — •	é	• • — — • •
F	• • — •	ch	— — — —
S	• • •	t	• — • • —
G	— — •	ń	— — • — —
T	—	ó	— — — •
H	• • • •	ś	• • • — • • •
U	• • —	ż	— — • • — •
I	• •	ź	— — • • —
V	• • • —		
J			

Gratulacje! Pomogliście Jankowi i Tosi wydostać się ze skarbonki!.

Zadanie 14. Wizyta w banku

Nauczyciel organizuje wycieczkę do banku.

Bank PKO BP, oddział w Rybniku, zaprasza klasy na wizytę zapoznawczą z bankiem. Jeśli chcecie klasą odwiedzić placówkę, należy umówić termin z p. Radosławem Witkowskim, a w razie jego niedostępności z p. dyrektorką Iwoną Michalską.

Osoby do kontaktu

Radosław Witkowski

(kierownik zespołu):

666 820 189

radoslaw.witkowski@pkobp.pl

Iwona Michalska

(dyrektorka oddziału):

606 314 218

iwona.michalska@pkobp.pl