

# **FiNANSiAKi** **PATYCZKOMANIA**



**FiNANSiAKi**

 Santander

# PATYCZKOMANIA – zasady gry

## CEL GRY

**Celem gry** jest jak najszybsze uzbieranie odpowiedniej liczby patyczków. Wygrywa osoba, która w swojej skarbonce będzie miała 5 zdobytych/ zaoszczędzonych patyczków.

## ELEMENTY GRY

- **patyczki laryngologiczne/ kreatywne/ po lodach:**
  - 27 patyczków z zapisanymi działaniami (obliczeniami pieniężnymi np.: 10 zł - 2 zł, 158 zł + 27 zł)
  - 3 patyczki z kolorową końcówką (kolory na patyczkach odpowiadają odpowiednim edukacyjnym animacjom – linki do poszczególnych animacji poniżej)  
*Uwaga! Jeśli w grze będą brały udział dzieci w wieku 6-7 lat, kolorujemy patyczki na żółto, czerwono, niebiesko. Jeśli uczestnikami gry będą dzieci od 8 r.ż., kolorujemy końcówki 3 patyczków na pomarańczowo, zielono i fioletowo.*
  - 10 patyczków ze złotą końcówką
  - 1 patyczek dla każdego gracza (będzie potrzebny do zrobienia swojego zwierzątka/ kukielki Finansia)
- **kubek/ puszka** (na patyczki)
- **puszka dla każdego gracza** (każdy tworzy swoją skarbonkę, do której będzie wkładał zdobyte patyczki, a po zakończeniu gry będzie mógł odkładać do niej pieniądze)
- **karty z zadaniami**

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz otrzymuje puszkę, jeden patyczek, a także materiały potrzebne do stworzenia skarbonki oraz kukielki Finansia. Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy wykonuje własną kukielkę i skarbonkę.

### Kukielka

Do wykonania kukielki potrzebne są: patyczek laryngologiczny/ kreatywny/ po lodach, rolka po papierze toaletowym, biała i brązowa kartka z bloku technicznego, klej magic, klej w sztyfcie, nożyczki.

#### Wykonanie:

Lekko spłaszczamy rolkę po papierze toaletowym. Następnie z kolorowych kartek wycinamy elementy potrzebne do wykonania zwierzątka, np. uszy, oczy, nos,

wąsy, paski. Wycięte elementy przyklejamy na rolkę. Nakładamy odrobinę kleju magic na końcówkę patyczka i przyklejamy zwierzątko z rolki. Kukielka jest gotowa.

## **Skarbonka**

Do wykonania skarbonki potrzebne są: puszka, np. po kawie zbożowej, kolorowy/ ozdobny papier, klej magic, nożyczki, nożyk, flamaster, linijka.

Bierzemy puszkę i odmierzamy jej wysokość. Taką samą wysokość odmierzamy na papierze. Następnie możemy ozdobić puszkę. Użyjcie do tego papieru do pakowania prezentów, tapetę lub okleinę meblową. Wycinamy odpowiedni kawałek papieru i przyklejamy na puszkę. Jeśli użyliście jednokolorowego papieru, możecie ozdobić puszkę według własnego pomysłu, np. kolorowymi kółeczkami. Warto pozwolić dzieciom na własną inwencję twórczą.

Za pomocą nożyka do tapet wycinamy w wieczku puszki otwór na monety (to zadanie dla osoby dorosłej!).

Skarbonka gotowa! Można jej użyć podczas gry, a potem wykorzystać do oszczędzania pieniędzy.

Instrukcję ze zdjęciami, jak krok po kroku wykonać kukielkę i skarbonkę, znajdziecie na blogu [www.kreatywnadzungla.pl](http://www.kreatywnadzungla.pl).

Każdy gracz kładzie przed sobą własnoręcznie wykonane elementy. Następnie wydrukowane i wycięte karty z zadaniami układamy w stos zakryty (zadaniami do dołu) i kładziemy na środku stołu. Obok stawiamy kubek i wkładamy do niego patyczki. Przygotujcie także urządzenie multimedialne (np. telefon, tablet), na którym będzie można odtwarzać edukacyjne animacje.

## **PRZEBIEG GRY**

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Gracz losuje jeden patyczek z kubeczka.

### **Gracz wylosował patyczek z działaniem:**

W przypadku wylosowania patyczka z działaniem zadaniem gracza jest wykonanie obliczenia. Jeśli gracz poda poprawny wynik, zatrzymuje patyczek i wkłada go do swojej skarbonki, a jeśli błędny – odkłada go z powrotem do kubka.

### **Gracz wylosował patyczek ze złotą końcówką:**

Wylosowanie patyczka ze złotą końcówką jest równoznaczne z odkryciem karty ze stosu. Gracz czyta zadanie i wykonuje odpowiednie kroki.

### **Gracz wylosował patyczek z kolorową końcówką:**

W przypadku wylosowania kolorowego patyczka wyświetlamy odpowiednią dla danego koloru edukacyjną animację, a gracz wkłada patyczek do swojej skarbonki. Animacje pokazują różne sytuacje z życia, które pozwalają dobrze zarządzać pieniędzmi. W ciekawy i przystępny sposób dzieci dowiedzą się, czym jest bankowość, zarabianie oraz oszczędzanie.

- **Dzieci młodsze:**

- żółty patyczek – **Finansiaki przedstawiają „ZARABIANIE”**
- czerwony patyczek – **Finansiaki przedstawiają „OSZCZĘDZANIE”**
- niebieski patyczek – **Finansiaki przedstawiają „BANKOWOŚĆ”**

- **Dzieci starsze:**

- pomarańczowy patyczek – **Finansiaki przedstawiają „ZARABIANIE”**
- zielony patyczek – **Finansiaki przedstawiają „OSZCZĘDZANIE”**
- fioletowy patyczek – **Finansiaki przedstawiają „BANKOWOŚĆ”**

Następnie po patyczek sięga kolejny gracz.

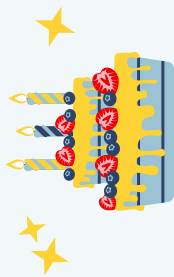
**Podczas gry uczestnicy mają możliwość skorzystania z pomocy Finansiaka.**

Pomoc Finansiaka: Gracz może jeden raz użyć swojego "Finansiaka" i wymienić wylosowany patyczek (odkładamy patyczek do kubka i losujemy nowy).

Grę wygrywa ten, który jako pierwszy uzbiera **5 patyczków**.

---

Gra została przygotowana przez autorkę bloga [www.kreatywnadzungla.pl](http://www.kreatywnadzungla.pl)



ZBLIŻAJĄ SIĘ TWOJE URODZINY.  
ORGANIZUJESZ PRZYJĘCIE  
I CHCESZ ZAPROSİĆ GOŚCI. CO ROBISZ?

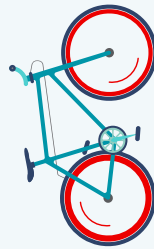
a) Kupujesz zaproszenia w sklepie



b) Robisz zaproszenia samodzielnie



ZBIERASZ PIENIĄDZE NA NOWY ROWER.  
ALE W SKLEPIE ZAUWAŻYŁEŚ/-AŚ ZABAWKĘ, KTÓRA CI  
SIĘ SPODOBAŁA. BARDZO CHCESZ JĄ KUPIĆ. CO ROBISZ?



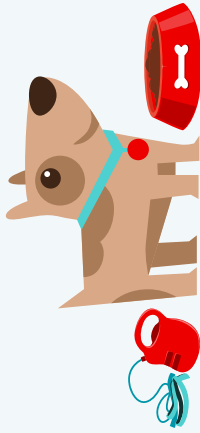
a) Kupujesz zabawkę za pieniądze,  
które zbierasz na rower



b) Opierasz się zachciance i nie  
kupujesz zabawki. Zatrzymujesz  
zaoszczędzone pieniądze



ADOPTOWAŁEŚ/-AŚ PSA I MUSISZ KUPIĆ  
NIEZBĘDNE RZECZY (SMYCZ, KARMĘ).



Odkładasz **1 patyczek** ze swojej  
skarbonki do kubka z patyczkami



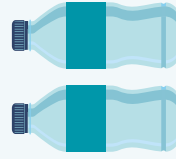
PODZIAS SPACERU ZAUWAŻYŁEŚ/-AŚ  
STARSZĄ PANIĄ, KTÓRA NIESIE TORBY  
Z ZAKUPAMI. POSTANAWIASZ POMÓC.  
ZANOSISZ ZAKUPY, A WDZIĘCZNA  
PANI WRĘCZA CI 5 ŻŁ.



Otrzymujesz **1 patyczek** z kubka



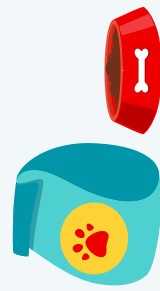
JESTEŚ NA WYCIECZCE ROWEROWEJ  
I ZAPOMNIAŁEŚ/-AŚ WODY. JEST  
UPALNY DZIEŃ, WIĘC MUSISZ KUPIĆ COŚ  
DO PICIA W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE.



Odkładasz **1 patyczek** ze swojej  
skarbonki do kubka z patyczkami



SYSTEMATYCZNIE ODWIEDZASZ  
SCHRONISKO DLA ZWIERZĄT  
I POSTANOWIŁEŚ/-AŚ ZORGANIZOWAĆ  
ZBIÓRKĘ KARMY, KTÓRĄ ZAWIEZIESZ  
DO SCHRONISKA.

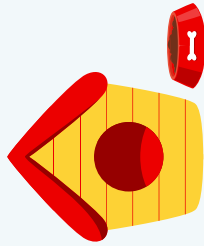


Otrzymujesz **1 patyczek** z kubka





CO MIESIĄC PRZEKAZUJESZ  
DAROWIZNĘ NA FUNDACJĘ  
POMAGAJĄCĄ ZWIERZĘTOM.



Odkładasz **1 patyczek** ze swojej skarbonki do kubka z patyczkami



ZAPOMNIAŁEŚ/-AŚ KANAPKI Z DOMU.  
MUSISZ KUPIĆ SOBIE COŚ  
DO JEDZENIA W SKLEPIKU SZKOLNYM.




Odkładasz **1 patyczek** ze swojej skarbonki do kubka z patyczkami



JESTEŚ NA WYCIECZCE SZKOLNEJ.  
CAŁĄ KLASĄ ODWIEDZILIŚCIE  
SKLEPIK Z PAMIĄTKAMI.

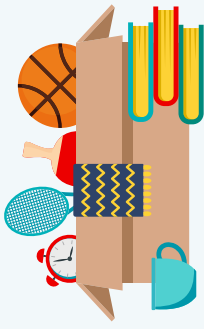


- a) Kupujesz kilka rzeczy i wydajesz wszystkie pieniądze, które masz w portfelu 
- b) Kupujesz jedną pamiątkę, a resztę pieniędzy postanawiasz zaoszczędzić 
- c) Nie wystarczyło Ci pieniędzy na wybrane przez siebie pamiątki, więc pożyczasz od kolegi 10 zł 

Otrzymujesz **1 patyczek** z kubka



POSTANOWIŁEŚ/-AŚ SPRZEDAĆ  
ZABAWKI, KSIĄŻKI, UBRANIA,  
KTÓRE SĄ W DOBRYM STANIE,  
ALE JUŻ ICH NIE POTRZEBUJESZ.



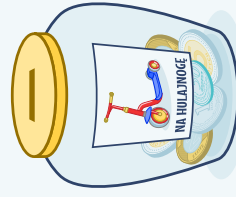
W KINIE POJAWIŁA SIĘ PREMIERA  
FILMU, KTÓRY CHCESZ OBEJRZEĆ.  
KUPUJESZ BILET I ŚWIETNIE SIĘ  
BAWISZ PODCZAS SEANSU.



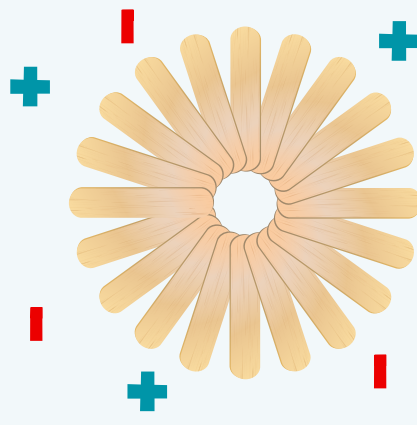
Odkładasz **1 patyczek** ze swojej skarbonki do kubka z patyczkami



BARCIA DAŁA CI 20 ZŁ. POSTANAWIASZ  
ZAOŚCZĘDZIĆ TE PIENIĄDZE. PONIEWAŻ  
ZBIERASZ NA HULAJNOGĘ.



Otrzymujesz **1 patyczek** z kubka



**PATYCZKOMANIA**