

organizator



niebanalnie  
**giełdzie** 

---

# Giełdowe rozgrywki -

lekcja powtórzeniowa

---



## Czas przeznaczony na realizację scenariusza:

45 minut

## Grupa docelowa:

- ▷ Uczniowie szkoły ponadpodstawowej z klas I – III.

## Przedmiot nauczania:

- ▷ Podstawy przedsiębiorczości

## Cel główny lekcji:

Powtórzenie i utrwalenie wiadomości dotyczących:

- ▷ funkcjonowania Giełdy Papierów Wartościowych,
- ▷ form inwestowania i ponoszonego ryzyka.

## Cel szczegółowy:

- ▷ uczeń definiuje pojęcia związane z giełdą: hossa, bessa, akcja, obligacja, dywersyfikacja, dywidenda, certyfikat inwestycyjny,
- ▷ uczeń rozróżnia rynki giełdowe,
- ▷ uczeń wskazuje różnicę między różnymi rodzajami papierów wartościowych,
- ▷ uczeń wyjaśnia mechanizm funkcjonowania GPW,
- ▷ uczeń określa wskaźniki giełdowe,
- ▷ uczeń oblicza przewidywany zysk z przykładowej inwestycji.

## Metody pracy:

- ▷ gra dydaktyczna,
- ▷ pogadanka.

## Formy pracy:

- ▷ praca grupowa,
- ▷ praca indywidualna.

## Pomoce dydaktyczne:

- ▷ Tablica, pisaki,
- ▷ kartki A4, kostki do gry, pionki (np. różnokolorowe guziki),
- ▷ instrukcja do gry, plansze do gry „Giełdowy almanach”, zestawy kart z poleceniami.

## Przebieg lekcji:

### Faza wprowadzająca (5 minut)

Rutynowe czynności organizacyjne. Nauczyciel zapoznaje uczniów z tematem zajęć. Podaje cele, jakie zostaną zrealizowane.

### Faza realizacyjna (35 minut)

1. Nauczyciel dzieli uczniów na zespoły liczące od 4 do 6 osób (w zależności od liczebności klasy). Następnie z ich pomocą aranżuje przestrzeń, w której będzie odbywała się gra tak, aby każdy zespół miał odpowiednią ilość miejsca na rozłożenie niezbędnych materiałów i swobodny do nich dostęp.
2. Każdy zespół otrzymuje: planszę do gry „Giełdowy almanach”, zestaw kolorowych kart z poleceniami, instrukcję do gry (by w razie wątpliwości mogli się do niej odnieść), kartki A4 (do rozwiązywania zadań rachunkowych), pionki oraz kostki do gry.
3. Uczestnicy rozkładają plansze oraz umieszczają w odpowiednich miejscach kolorowe karty z poleceniami (tak, aby zawarte na nich informacje nie były widoczne dla graczy).
4. Nauczyciel przedstawia uczniom podstawowe założenia realizacji gry planszowej. Informuje uczestników o następujących zasadach:
  - ▶ Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, kolejni gracze poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek, o tyle pól, ile oczek wyrzucą.
  - ▶ Na planszy znajdują się kolorowe pola, którym odpowiadają (w tym samym kolorze) karty z poleceniami:
    - ▶ Kolor czerwony – Karty „Zdefiniuj pojęcie ...”,
    - ▶ Kolor zielony – Karty „Oblicz...”,
    - ▶ Kolor niebieski – Kart „Dokończ zdanie ...”,
    - ▶ Kolor żółty – Karty „Prawda/fałsz”.
  - ▶ Każda karta oprócz polecenia zawiera również prawidłową odpowiedź oraz nagrodę/karę za prawidłową/błędną odpowiedź.
  - ▶ Na planszy znajdują się także pola koloru białego, którym nie przypisano żadnej karty, a zatem nie wymagają od uczestnika określonego działania.
  - ▶ Uczestnik, którego pionek znajdzie się na polu: czerwonym, zielonym, niebieskim lub żółtym losuje kartę odpowiedniego koloru i podaje ją innemu graczowi, aby ten przeczytał znajdujące się na odwrocie polecenie. Po udzieleniu odpowiedzi gracz postępuje zgodnie z wytycznymi znajdującymi się na karcie. Wykorzystaną kartę odkłada się na bok.
  - ▶ Następny gracz wykonuje te same czynności: rzuca kostką, przesuwa pionek na odpowiednie pole, wybiera kartę, wykonuje polecenie itd.
  - ▶ Wygrywa osoba, która jako pierwsza postawi pionek na polu „Sukces!”.
  - ▶ Jeśli gra nie skończy się po upływie wyznaczonego czasu lub wykorzystane zostaną wszystkie karty z poleceniami, uczestnicy kończą grę na takim etapie, na jakim się znaleźli – wówczas wygrywa osoba, której pionek znajduje się najbliżej pola „Sukces!”.
5. Nauczyciel upewnia się, czy wszyscy uczestnicy zrozumieli zasady prowadzenia gry. Wyjaśnia ewentualne wątpliwości.
6. W trakcie gry nauczyciel podchodzi do każdego zespołu i kontroluje sposób, w jaki odbywa się gra oraz odpowiada na ewentualne niejasności.

## Faza podsumowująca (5 minut)

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania: Które polecenia z poszczególnych kart sprawiły Wam największy problem? Które zadania okazały się dla Was najłatwiejsze?
2. Nauczyciel omawia z uczniami zadania, które sprawiły im największy problem.
3. Nauczyciel dokonuje oceny pracy uczniów na lekcji.

## Bibliografia i wykorzystane źródła:

- ▶ Biernacki P.; Szulec P.: Pierwsze kroki na rynku kapitałowym. Warszawa: Komisja Nadzoru Finansowego, 2009.
- ▶ Jajuga K.: Obligacje i akcje. Warszawa: Komisja Nadzoru Finansowego, 2009.
- ▶ Kachniewski M.; Majewski B.; Wasilewski P.: Rynek kapitałowy i giełda papierów wartościowych. Warszawa: Fundacja Edukacji Rynku Kapitałowego, 2008.
- ▶ Przewodnik rekina giełdowego. Warszawa: Fundacja Edukacji Rynku Kapitałowego, 2007.

## Załączniki:

4. Instrukcja do gry.
5. Przykładowe karty z poleceniami (*w scenariuszu zamieszczono liczbę kart odpowiadającą liczbie pól w danym kolorze na planszy; należy przygotować większą liczbę kart każdego koloru z analogicznymi zadaniami, gdyż na niektóre pola w toku gry trafi kilkoro uczniów*).
6. Plansza do gry „Giełdowy almanach”.




## Załącznik 1 - Instrukcja do gry

- ▶ Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, kolejni gracze poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek, o tyle pól, ile oczek wyrzucą.
- ▶ Na planszy znajdują się kolorowe pola, którym odpowiadają (w tym samym kolorze) karty z poleceniami:
  - ▶ Kolor czerwony – Karty „Zdefiniuj pojęcie ...”,
  - ▶ Kolor zielony – Karty „Oblicz...”,
  - ▶ Kolor niebieski – Kart „Dokończ zdanie ...”,
  - ▶ Kolor żółty – Karty „Prawda/fałsz”.
- ▶ Każda karta oprócz polecenia zawiera również prawidłową odpowiedź oraz nagrodę/karę za prawidłową/błędną odpowiedź.
- ▶ Na planszy znajdują się także pola koloru białego, którym nie przypisano żadnej karty, a zatem nie wymagają od uczestnika określonego działania.
- ▶ Uczestnik, którego pionek znajdzie się na polu: czerwonym, zielonym, niebieskim lub żółtym losuje kartę odpowiedniego koloru i podaje ją innemu graczowi, aby ten przeczytał znajdujące się na odwrocie polecenie. Po udzieleniu odpowiedzi gracz postępuje zgodnie z wytycznymi znajdującymi się na karcie. Wykorzystaną kartę odkłada się na bok.
- ▶ Następny gracz wykonuje te same czynności: rzuca kostką, przesuwa pionek na odpowiednie pole, wybiera kartę, wykonuje polecenie itd.
- ▶ Wygrywa osoba, która jako pierwsza postawi pionek na polu „Sukces!”.
- ▶ Jeśli gra nie skończy się po upływie wyznaczonego czasu lub wykorzystane zostaną wszystkie karty z poleceniami, uczestnicy kończą grę na takim etapie, na jakim się znaleźli – wówczas wygrywa osoba, której pionek znajduje się najbliżej pola „Sukces!”.




## Załącznik 2 - Przykładowe karty z poleceniami

### Zdefiniuj pojęcie




#### AKCJA

-  Papier wartościowy własnościowy.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




#### OBLIGACJA

-  Papier wartościowy dłużny.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




#### DYWIDENDA

-  Część zysku, którą można wypłacić akcjonariuszom.
-  Przesuwasz się o 2 pola do przodu.
-  Cofasz się o 2 pola.




#### CERTYFIKAT INWESTYCYJNY

-  Papier wartościowy emitowany przez zamknięty fundusz inwestycyjny.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




#### DYWERSYFIKACJA

-  Inwestowanie w akcje różnych spółek z różnych branż w celu ograniczenia ryzyka.
-  Przesuwasz się o 3 pola do przodu.
-  Cofasz się o 3 pola.




#### INSTRUMENT POCHODNY

-  Instrument, którego cena uzależniona jest od ceny innego instrumentu, zwanego instrumentem bazowym.
-  Przesuwasz się o 4 pola do przodu.
-  Cofasz się o 4 pola.

#### NEWCONNECT

-  Rynek zorganizowany prowadzony przez GPW poza rynkiem regulowanym.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




#### PRODUKT STRUKTURYZOWANY

-  Instrument finansowy będący połączeniem instrumentu dłużnego oraz opcji.
-  Dodatkowy rzut kostką.
-  Czekasz 2 kolejki.




## Załącznik 2 - Przykładowe karty z poleceniami

### Oblicz




Zysk/stratę z inwestycji, jeżeli kupiłeś 10 akcji po 23,90 zł, a następnie sprzedałeś je po 46,40 zł. Prowizja maklerska wynosi 1%. Podatek od zysku 19%.

-  Zysk 217,97 zł
-  Przesuwasz się o 2 pola do przodu.
-  Cofasz się o 2 pola.




Ile otrzymasz jednostek uczestnictwa typu A, jeżeli przeznaczysz na ten cel 20 000 zł. Aktualna wartość jednostki to 89,00 zł. Opłata za nabycie jednostki uczestnictwa wynosi 2%.

-  220,22 j.u.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




Zysk z zakupu obligacji zerokuponowych. Cena emisyjna wynosi 94 zł, cena nominalna = 100 zł.

-  100 zł - 94 zł = 6 zł
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




Zysk/stratę z inwestycji w jednostki uczestnictwa. Wartość jednostki typu „no load” w dniu nabycia = 50,00 zł, wartość jednostki w dniu umorzenia = 68,00 zł. Podatek od zysku kapitałowego 19%. Kwota inwestycji 40 000 zł.

-  Zysk 44 064 zł.
-  Przesuwasz się o 6 pól do przodu.
-  Cofasz się o 6 pól.

Zysk/stratę z inwestycji, jeżeli kupiłeś 50 akcji X po 30,20 zł, oraz 150 akcji Y po 21,45 zł, a następnie sprzedałeś wszystkie akcje X po 39,70 zł, akcje Y po 22,18. Prowizja maklerska wynosi 1,5% od każdej transakcji. Podatek od zysku 19%.

-  Zysk 351,46 zł.
-  Rzucasz kostką 2 razy.
-  Cofasz się na pole „Start”.




Zysk/stratę z inwestycji, jeżeli kupiłeś 90 akcji po 48,30 zł, a następnie sprzedałeś je po 47,10 zł. Prowizja maklerska wynosi 1%. Podatek od zysku 19%.

-  Strata 193,86 zł.
-  Przesuwasz się o 2 pola do przodu.
-  Cofasz się o 2 pola.




## Załącznik 2 - Przykładowe karty z poleceniami

### Dokończ zdanie




#### Na rynku pierwotnym transakcje zawierane są między ...

-  emitentami a inwestorami.
-  Przesuwasz się o 2 pola do przodu.
-  Cofasz się o 2 pola.




#### Na rynku wtórnym transakcje zawierane są między ...

-  inwestorami.
-  Przesuwasz się o 2 pola do przodu.
-  Cofasz się o 2 pola.




#### Komisja Nadzoru Finansowego to instytucja, która...

-  nadzoruje i kontroluje rynek kapitałowy.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




#### Oprocentowanie obligacji to ...

-  wielkość wynagrodzenia dla nabywcy obligacji wyrażona jako procent jej wartości nominalnej.
-  Przesuwasz się do przodu o tyle pól, ile oczek wyrzucisz kostką.
-  Cofasz się o tyle pól, ile oczek wyrzucisz kostką.




#### Indeks WIG20 odzwierciedla ...

-  zmiany cen akcji 20 spółek o największej kapitalizacji i największych obrotach na giełdzie.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




#### Analiza techniczna to ...

-  sposób analizowania i przewidywania zmian kursów akcji na podstawie wykresów.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.

#### Ryzyko kursu walutowego pojawia się ...

-  gdy inwestycja dokonywana jest w walucie obcej.
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.

#### Płynność inwestycji to ...




-  możliwość zmiany przedmiotu inwestycji na gotówkę w krótkim okresie po oczekiwanej cenie.
-  Dodatkowy rzut kostką.
-  Czekasz 1 kolejkę.






## Załącznik 2 - Przykładowe karty z poleceniami

### Prawda czy fałsz




**Bykami określamy inwestorów, którzy prognozują wzrost cen akcji.**

-  Prawda
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




**W zleceniach kupna z limitem ceny określa się minimalną cenę, po której skłonni jesteśmy nabyć akcje.**

-  Fałsz
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




**Bessa oznacza długotrwały wzrost kursów akcji.**

-  Fałsz
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




**Pierwszym krokiem każdego inwestora winno być określenie celu inwestowania i opracowanie dokładnego planu.**

-  Prawda
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Czekasz 1 kolejkę.




**Catalyst to rynek instrumentów dłużnych.**

-  Prawda
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.




**Prawo poboru oznacza, że akcjonariusz ma pierwszeństwo w zakupie akcji nowej emisji.**

-  Prawda
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.

**Wskaźnik „zysk na akcję” określa, ile zysku netto generuje jedna akcja.**

-  Prawda
-  Dodatkowy rzut kostką.
-  Czekasz 1 kolejkę.

**Instrumenty pochodne mogą być stosowane do zabezpieczenia przed niekorzystnymi zmianami cen instrumentów bazowych.**

-  Prawda
-  Przesuwasz się o 1 pole do przodu.
-  Cofasz się o 1 pole.

## Załącznik 2 - Plansza do gry „Giełdowy almanach”

