

JÁTÉK – Valutapiac Tervezett idő: kb. 25 perc + megbeszélés

A játék segítségével a diákok megérthetik, hogy a pénz is áru, és azt, hogy a különböző valutáknak (devizáknak) egy másik fizetőeszközben kifejezhető ára (többek között) mitől függ.

Segédeszközök:

- Háromszor kilenc darab egyforma édesség, csoki (pl.: Mozart-golyó.)
- Játékpénz (EURÓ és DOMINIKAI PESO) sokszorosítva, kivágva.

A játék menete:

1. Osszunk ki 2-3 db DOMINIKAI PESO játékpénzt minden diáknak. Kérdezzük meg, hogy amit az imént kiosztottunk PÉNZ-e? (PéNZ az, amit fizetőeszközként elfogadunk termékekért vagy szolgáltatásokért cserébe. Ha a diákok nem tudnak semmit sem venni a kiosztott játékpénzekre, akkor az az adott körülmények között NEM PÉNZ).
2. Mutassunk fel három egyforma édességet (csokit), és kérdezzük meg, hogy szeretné-e valaki megvenni? (Általában valaki elkezd felajánlani a DOMINIKAI PESO-t az édességért cserébe.)
3. Közöljük a diákokkal, hogy egy csoki ára egy EURÓ. Mutassuk meg az osztálynak az EURÓ-t és sajnálkozva mondjuk nekik, hogy nem vásárolhatnak csokit a DOMINIKAI PESO-val. (Hagyjuk, hogy találjanak megoldást a problémára. Általában egy-két diák rögtön felajánlja, hogy megvásárolja az EURÓ-t a DOMINIKAI PESO-val.)
4. Kinevezhetünk egy bankárt, aki a valutaváltást lebonyolítja és egy adminisztrátort, aki rögzíti az árakat a táblán.

ÁRFOLYAM TÁBLÁZAT

	I. kör	II. kör	III. kör
1 EURÓ ára:			
1 EURÓ ára:			
1 EURÓ ára:			

1. Árverezük el az első három EURÓ-t az első körben. (Nem kell kivárni, míg az abszolút legmagasabb árat ajánlják érte, de azért hagyjuk a diákokat egy kicsit licitálni.)
2. Miután elkelt a három EURÓ, rögzítsük az árakat a táblán és engedjük meg a diákoknak, hogy csokit vehessenek az EURÓ-jukkal. (Lesznek olyanok is, akik inkább megtartják az EURÓ-jukat, ami teljesen rendben van.)
3. Osszunk ki négy-öt DOMINIKAI PESO-t minden diáknak.
4. Jelentjük be, hogy van még három csokink eladásra, és az áruk: darabonként egy EURÓ.
5. Megint árverezük el az EURÓ-kat a DOMINIKAI PESO-ért cserébe. (Hagyjuk, hogy a licitek meghaladják az előző kör árait).
6. Megint vásárolhassanak csokit az EURÓ-jukkal a diákok.
7. Rögzítsük a második körben kialakult árakat a táblán.
8. Osszunk ki újabb négy-öt DOMINIKAI PESO-t minden diáknak.
9. Bonyolítsuk le a harmadik árverés kört is, és rögzítsük a táblán a kialakult árakat.

JÁTÉKPÉNZ

	1 PESO		1 PESO		1 PESO
	1 PESO		1 PESO		1 PESO
	1 PESO		1 PESO		1 PESO



JÁTÉKPÉNZ

	5 PES 0		5 PESO		5 PES 0
	5 PES 0		5 PES 0		5 PES 0
	5 PES 0		5 PES 0		5 PES 0

JÁTÉKPÉNZ

	2PES 0		2 PESO		2PES 0
	2PES 0		2PES 0		2PES 0
	2PES 0		2PES 0		2PES 0

KÉRDÉS-FELELEK - A „Valutapiac játék” megbeszélése. Tervezett idő: kb. 20 perc

A játék megbeszélése

1. Kérjük meg a diákokat, hogy vegyék szemügyre a táblán látható adatokat. Kérdezzük meg: Mennyit ért egy EURÓ a játék során? (A helyes válasz az, hogy egy csokoládét. A pénz annyit ér, amennyi terméket/szolgáltatást vehetünk érte, azaz a játék során egy EURÓ értéke egy csokoládé volt.)
2. Most kérdezzük meg, mennyi volt a DOMINIKAI PESO értéke a játék során? (Változó értékek szerepelnek a táblán, ezért segíthetünk további kérdésekkel: Mennyi volt a PESO értéke az első kör harmadik árverése után? Itt nem helyes, ha csokoládéhoz viszonyítva próbálják a gyerekek a PESO értékét kiszámítani, hiszen nem vehettek csokoládét PESO-ért csak EURÓ-ért. Ezért a helyes válasz az EURÓ törtrészében megadni a PESO értékét.)
3. Kérdezzük meg a diákokat: „Hogyan tudjuk legkönnyebben kifejezni az EURÓ és a PESO viszonyát?” (Válasz lehet a játék során valamelyik körben aktuális árfolyam meghatározása. 35-1, vagy pl. 40-1, az aktuális körtől, szituációtól függően.)
4. Kérdezzük meg a diákokat, hogy vajon tudják-e, hogy hogyan fejezik ki a nemzetközi fizetőeszközök (valuták) árait (árfolyamait)?
5. Kérdezzük meg, hogy hogyan határozzák meg a valuták árfolyamait. (Hasonlóképpen, mint a játék során – a vevők és eladók, azaz a kereslet és kínálat alakítja ki az árakat. A nemzetközi kereskedelem során pedig általában annak az országnak a valutájában fizetnek a termékért, szolgáltatásért, ahol azt megvásárolják, csakúgy, mint ahogy a játék során is a csokiért csak EURÓ-ban lehetett fizetni.)
6. Kérdezzük meg a diákokat: „Mi történt a PESO értékével a második és a harmadik körben?” (A PESO értéke csökkent, mivel több PESO-ra volt szükség a csoki megvásárlásához.)
7. Az EURÓ értéke változott a játék során? Ez egy becsapós kérdés, ám elgondolkodtató, hiszen az EURÓ-val még mindig egy csokit lehetett venni, tehát belső, (hazai) értéke nem változott. Viszont, mivel most már több PESO-t kell adni az EURÓ-ért, az EURÓ ára (árfolyama) PESO-ban kifejezve nőtt.
8. Kérdezzük meg a diákokat, hogy mit gondolnak, a szimuláció során mi okozta a PESO EURÓ-hoz viszonyított értékének csökkenését? (A második és harmadik kör során megnőtt az EURÓ iránti kereslet, több PESO-t voltak hajlandók és képesek adni az EURÓ-ért cserébe a diákok, mint az első körben.)
9. Mi okozta az EURÓ iránti kereslet növekedését? (A tanár több PESO-t adott a diákoknak)
10. Mi okozhatja egy valuta iránti kereslet megváltozását? (Az adott ország több vagy kevesebb pénzt hoz forgalomba, termékei, szolgáltatásai keresettebbek, vagy kevésbé keresettebbek lesznek, stb.)