



Zyski i straty

PROCENTY

szkoła podstawowa
klasa VI

Liczba graczy

3–4 osoby

Rekwizyty

karteczki z kwotami 10, 20, 30, 40, tabelki punktacji, 8 kart zysku lub straty

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje komplet czterech karteczek z kwotami (10, 20, 30, 40) i tabelki do notowania punktacji. Karty zysku lub straty należy potasować i ułożyć na stosie informacjami do dołu.

Przebieg gry

W każdej kolejce gracze najpierw wybierają karteczkę z kwotą, którą chcą zainwestować, i kładą ją przed sobą liczbą do dołu. Gdy wszyscy wybiorą już kwotę, na dany znak jednocześnie odwracają swoje karteczki liczbą do góry.

Następnie jedna osoba odsłania pierwszą ze stosu kartę z procentami. Symbolizuje ona aktualną sytuację na rynku – pokazuje, jak bardzo inwestorzy tracą lub zyskują w danym momencie. Wówczas każdy zawodnik oblicza wynik swojej inwestycji zgodnie z regułami podanymi w poniższych wariantach gry.

Po rozegraniu kilku kolejek gra się kończy, a zwycięzcą zostaje ten, kto po podsumowaniu będzie miał najwyższy wynik.

Wariant 1 – obliczanie procentu danej liczby

Po odkryciu kart gracze obliczają swoje zyski lub straty w danej kolejce, czyli dany procent wybranej przez siebie kwoty. Zapisują wyniki w tabelkach – z plusem, jeśli był to zysk; z minusem, jeśli była to strata. Gra toczy się przez pięć kolejek. Na końcu każdej z nich gracze zabierają swoje karteczki z kwotami z powrotem do ręki i mogą ponownie ich użyć.

Przykład:

Tabela punktacji			
imię i nazwisko			
lp.	kwota	sytuacja na rynku	wynik inwestycji
1.	40	50% straty	-20
2.	10	10% zysku	+1
3.	20	100% zysku	+20
4.	20	20% straty	-4
5.	30	50% zysku	15
suma			12

Wariant 2 – zmniejszanie lub zwiększanie liczby o dany procent

Po odkryciu kart gracze obliczają wynik inwestycji, którym jest wybrana przez nich kwota zmniejszona (w wypadku wylosowania karty straty) lub zwiększona (przy karcie zysku) o podany procent. Gra toczy się przez pięć kolejek. Na końcu każdej z nich gracze zabierają swoje karteczki z kwotami z powrotem do ręki i mogą ponownie ich użyć.

Przykład:

Tabela punktacji			
imię i nazwisko			
lp.	kwota	sytuacja na rynku	wynik inwestycji
1.	40	50% straty	20
2.	10	10% zysku	11
3.	20	100% zysku	40
4.	20	20% straty	16
5.	30	50% zysku	45
suma			132

Uwaga dla nauczyciela. W wariacie 2 uczniowie powinni odkryć taką strategię wybierania kwoty, która umożliwi zdobycie najwyższego wyniku inwestycji w każdej kolejce. Warto zachęcić uczniów, by znaleźli sposób na gwarantowane zwycięstwo. Jeśli to zrobią, ten wariant gry przestanie być użyteczny (można wówczas polecić rozgrywanie wariantu 3).

Wariant 3 – zmniejszanie lub zwiększanie liczby o dany procent

Po odkryciu kart gracze obliczają wynik inwestycji, którym jest wybrana przez nich kwota zmniejszona (w wypadku wylosowania karty straty) lub zwiększona (przy karcie zysku) o podany procent. Gra kończy się po czterech kolejkach. Każdej karteczki z kwotą można użyć tylko raz.

Przykład:

Tabela punktacji			
imię i nazwisko			
lp.	kwota	sytuacja na rynku	wynik inwestycji
1.	40	50% straty	20
2.	10	10% zysku	11
3.	20	100% zysku	40
4.	30	50% zysku	45
suma			116



10% zysku	20% zysku	50% zysku	100% zysku
10% straty	20% straty	50% straty	100% straty



10	20	30	40
10	20	30	40
10	20	30	40
10	20	30	40

Tabelka punktacji			
imię i nazwisko			
lp.	kwota	sytuacja na rynku	wynik inwestycji
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
suma			

Tabelka punktacji			
imię i nazwisko			
lp.	kwota	sytuacja na rynku	wynik inwestycji
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
suma			

Tabelka punktacji			
imię i nazwisko			
lp.	kwota	sytuacja na rynku	wynik inwestycji
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
suma			