



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

Projekt MAP rozvoje vzdělávání pro SO ORP Čáslav II

r. č.: CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0009051

Zápis ze setkání Pracovní skupiny pro rozvoj matematické gramotnosti a k rozvoji potenciálu každého žáka, které se konalo dne 17. února 2021 od 16:00 do 18:00 hod. v on-line prostředí

Přítomni: viz. prezenční listina

Setkání uvedl Mgr. Norbert Kobela z MAP Čáslavsko. Lektor Ing. Mgr. Petr Liška vyzval přítomné, aby se krátce představili. Lektor a zároveň autor hry pohovořil o sobě a o okolnostech vzniku deskové hry. Hra Cesta životem vznikla jako školní projekt na VŠE v Praze, kde byla rozpracována do lektorovy diplomové práce a testována na žácích základních a středních škol. Prototyp hry si vyzkoušelo přibližně osm set žáků a studentů. Po pár letech navázal autor spolupráci s firmou Dino Toys, která patří k předním výrobcům her. Výsledkem je inovativní výuková pomůcka, která osvěžuje výuku finanční gramotnosti.

Pan Ing. Mgr. Petr Liška měl připravenou videonahrávku, díky níž mohl účastníkům přiblížit průběh hry. Nahrávku zastavoval a doplňoval postřehy a zkušenostmi z praxe, zodpovídal dotazy účastníků. Hra je cílena na srovnání podnikání a zaměstnání, finanční gramotnost, kariérové poradenství a podporu podnikavosti. Hra je určena pro hráče od dvanácti let, ideálně pro pět až šest hráčů, ale je možné hrát i v osmi hráčích. Při prvním hraní je dobré počítat se dvěma vyučovacími hodinami, později, až budou mít žáci osvojená pravidla, bude stačit jedna vyučovací hodina.



Každý hráč vlastní dvě figurky stejné barvy. Figurky představují dva samostatné jedince. Každá figurka musí v první fázi hry absolvovat školní docházku, která je představována vnějším okruhem na herním plánu. Hráč hází zároveň třemi kostkami a postupuje podle hodnoty hodů na políčka představující základní, střední a vysokou školu. Podmínkou je nepřeskočit žádný stupeň vzdělání. Lektor doporučuje si k figurce přikládat příslušný certifikát (=kartičku) o dosaženém stupni vzdělání. Hráči uplatňují svou rozhodovací schopnost a kombinatoriku tří číselných hodnot na třech kostkách. Sám hráč rozhodne, v jakém pořadí hodnoty na kostkách uplatní. Pro urychlení této fáze



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

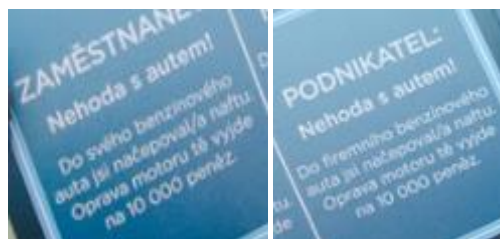
hry lektor doporučuje stanovit počet kol pro studium. Například doporučuje studovat pouze dvě hrací kola, pak musí všechny figurky vstoupit na trh práce.

Nastává další fáze hry. Každý hráč musí mít jednu figurku jako zaměstnance a jednu figurku jako podnikatele. Zde lektor upozornil na zajímavost z praxe. Žáci, kteří měli možnost s lektorem hru hrát, volí figurku s vysokoškolským vzděláním jako podnikatele a figurku s nižším vzděláním jako zaměstnance. Pro start v zaměstnání či podnikání se využívá modré políčko. Zaměstnanci se pohybují po žluté části herního pole, podnikatelé se pohybují po vnitřním čtverci. Zaměstnanec získává peníze prostřednictvím mzdy = za každý průchod rohem hracího pole (oranžové políčko).



Zaměstnanec a podnikatel si mezi sebou nemohou půjčovat peníze, hraje každý za sebe. Hází se počtem kostek podle vzdělání: ZŠ 1 kostka, SŠ 2 kostky a VŠ 3 kostky.

Zaměstnanec, který skončí tah na políčku pozitivního či negativního smajlíka, je účastníkem životní události. V takovém případě tahá kartu s příslušným smajlíkem. V podnikání si hráč také kartu i v případě, že přes políčko smajlíka prochází.



Figurka v podnikání se smí pohybovat pouze vertikálně či horizontálně, nikoli šikmo. Podnikatel uzavírá obchody s ostatními podnikateli na trhu či získává státní zakázky. Zde lektor upozornil na výhodu v pravidlech – během uzavírání obchodů hráč musí sledovat hru, i když není na tahu. V podnikání se vydělává trojím způsobem. Klasický obchod se uskuteční, když se potkají dvě či více figurek na jednom políčku, ale figurka, která je na tahu, bude v tahu ještě pokračovat = nevyužila ještě všechny kostky. Na obchodě vydělávají všichni, kdo na políčku stojí. Příjem peněz se určuje vždy podle vyššího vzdělání (je uvedeno na herním plánu). VIP obchod nastane, když se dva či více podnikatelů potkají po ukončení tahu jednoho z nich na jednom políčku. Poslední možností výtědku v podnikání jsou „státní zakázky“. Před startem hry jsou na hrací plán položeny žetony, které představují státní zakázky. Pokud se podnikatel na toto pole trefí hodem, získává státní zakázku a jeho jednorázový zisk je třicet tisíc peněz. Zakázka poté zmizí a už se ve hře neobjeví.

Podnikatelé a zaměstnanci mohou uzavřít s bankou úvěrovou smlouvu a půjčit si od ní peníze. Pokud se hráč rozhodne, že pro jednu či obě své figurky vezme úvěr, bankéř mu vydá



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



úvěrovou smlouvu a požadovanou částku peněz. Splácení úvěrů se řídí dle úvěrové smlouvy. K dispozici jsou tři druhy úvěrů. Hráč je povinen pečlivě přečíst všechna ujednání v úvěrové smlouvě. Pro začínající podnikatele je připraven speciální snížený úrok. Výhodný úrok lze získat uzavřením úvěrové smlouvy před svým prvním tahem.

Celá pravidla hry je možné stáhnout zde: <https://www.foxgames.cz/files/5bf5160c26855>
Výhodou hry je, že nemá vždy stejný průběh, lze ji s žáky hrát opakovaně.

Lektor účastníkům představil modifikaci hry – hrát bez využití bankovek. Žáci si pak zapisují do dvou sloupců (+ příjmy a – výdaje). Hra se tak zrychlí. K dalšímu urychlení poslouží vynechání úvěrů. Na konci hry je dobré vyhlášovat nejlepšího zaměstnance a nejlepšího podnikatele. Velmi přínosné jsou závěrečné reflexe se žáky.

Hru Cesta životem je možné zakoupit zde: <https://skola-servis.cz/produkt/cesta-zivotem/>

Více informací o prezentované deskové hře najdete zde:
<https://www.foxgames.cz/cz/deskova-hra-cesta-zivotem/5bc86d2c1d468-deskova-hra---cesta-zivotem#content>

Zapsala: PhDr. Zuzana Bláhová

Zápis ověřil: Mgr. Norbert Kobela