



Hry a peníze

programy pro rozvoj finanční gramotnosti



Úvod

Dostala se vám do ruky sbírka Hry a peníze: programy pro rozvoj finanční gramotnosti. Určena je především vedoucím dětských kolektivů, kteří se chtějí věnovat tématu finanční gramotnosti v oddílech a hledají náměty, jak se oblasti věnovat hravou formou. Téma finanční gramotnosti se v současné době objevuje i v systému školního vzdělávání, avšak tato publikace nabízí alternativní, hravou formu vhodnou pro volnočasové aktivity dětí a mládeže.

Veřejnosti není zcela jasné, co se pod populárním termínem finanční gramotnost přesně skrývá. Podle dokumentu Systém budování finanční gramotnosti na základních a středních školách (Společný dokument Ministerstva financí ČR, Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy ČR, Ministerstva průmyslu a obchodu ČR) z roku 2007 je finanční gramotnost definována takto:

Finanční gramotnost je soubor znalostí, dovedností a hodnotových postojů občana nezbytných k tomu, aby finančně zabezpečil sebe a svou rodinu v současné společnosti a aktivně vystupoval na trhu finančních produktů a služeb. Finančně gramotný občan se orientuje v problematice peněz a cen a je schopen odpovědně spravovat osobní/rodinný rozpočet, včetně správy finančních aktiv a finančních závazků s ohledem na měnící se životní situace.

Definice finanční gramotnosti je strukturovaná. Finanční gramotnost jako správa osobních/rodinných financí zahrnuje tři složky: gramotnost peněžní, cenovou a rozpočtovou.

Peněžní gramotnost představují kompetence nezbytné pro správu hotovostních a bezhotovostních peněz a transakcí s nimi a správu nástrojů k tomu určených (např. běžný účet, platební nástroje apod.).

Cenovou gramotnost představují kompetence nezbytné pro porozumění cenovým mechanismům a inflaci.

Rozpočtovou gramotnost představují kompetence nezbytné pro správu osobního/rodinného rozpočtu (např. schopnost vést rozpočet, stanovovat finanční cíle a rozhodovat o alokaci finančních zdrojů) a zahrnuje i schopnost zvládat různé životní situace z finančního hlediska. Rozpočtová gramotnost zahrnuje vedle výše popsané obecné složky také dvě složky specializované: správu finančních aktiv (např. vkladů, investic a pojištění) a správu finančních závazků (např. úvěrů nebo leasingu). To předpokládá v obou případech orientaci na trhu různě komplikovaných finančních produktů a služeb, schopnost mezi sebou jednotlivé produkty či služby porovnávat a volit ty nejvhodnější s ohledem na konkrétní životní situaci.

Finanční gramotnost se postupně objevuje ve vzdělávacích programech základních a středních škol. Tato oblast má však svá specifika. Na rozdíl od základních vyučovacích předmětů se pro problematiku finanční gramotnosti forma hry jeví jako mimořádně vhodná a účinná. Zatímco v dějepise či biologii si žáci osvojují základní a teoretické

znalosti, v oblasti finanční gramotnosti se jedná o paralelu s běžným životem a reálnou zkušeností, kterou je zapotřebí si především utřídit a porozumět některým zákonitostem či úskalím. Hravá koncepce vyžaduje pochopení zákonitostí systému (herní princip je mnohdy založen na matematickém základu). Díky tomu rovněž lze i bez formy školního zkoušení ověřovat získané znalosti a dovednosti zábavnou formou. Forma hry děti motivuje k tomu, aby se o oblast začaly zajímat.

Další motivací pro alternativní způsoby předávání znalostí, dovedností a návyků v oblasti finanční gramotnosti mimo systém školního vzdělávání je nedostatek učitelů na školách, kteří jsou pro předmět adekvátně vzděláni. Učitelé ekonomických předmětů, do jejichž kompetence oblast spadá, na základních školách a gymnáziích většinou vůbec nejsou.

CO VŠECHNO MŮŽEME VYUŽÍT?

Tato sbírka volně navazuje na další materiály, které vznikly v rámci stejného projektu. Kromě sbírky her jsou k dispozici pracovní sešity pro věk 11–15 a 15–18. Obsahem těchto dvou knížek jsou též hry a teoretická část, uzpůsobená věku.

Rovněž již vyšla desková hra „Naživo!“, která simuluje reálný život člověka z pohledu životních fází a ekonomické situace. Desková hra je určena především věkové kategorii středoškoláků. Vyzkoušet si v ní lze dopady mnoha životních rozhodnutí a událostí. Ať již těch, které můžeme ovlivnit, nebo se dějí nezávisle na našich rozhodnutích. Faktor náhody či štěstí a vlastní rozhodnutí se na výsledku hry projevují v podobném poměru, jako v reálném životě.

Metodické návody jsou v knížečce Peníze ve volném čase. Popisuje jak s tématem pracovat, proč je potřeba se mu věnovat a jaký specifický přínos mohou mít právě aktivity v oddíle. Ukazuje, jak tato témata jednoduše zahrnout do programu a jak k nim využít stávající činnosti – to co už dávno děláme.

Publikace Hry a peníze: programy pro rozvoj finanční gramotnosti se skládá z několika částí. První část Hry a aktivity je rozčleněna podle tematických celků. Pro lepší orientaci či výběr vhodných činností slouží rejstřík her na konci knihy. Hry jsou tříděny primárně podle tematických celků korespondujících s kapitolami druhé – teoretické – části publikace (odpovídá členění pracovních sešitů po středoškolský věk), dále podle počtu a věku hráčů, místa určení (do místnosti či ven), potřebných pomůcek a časové náročnosti. Najdete zde tedy jak složitější a strukturované hry vysvětlující ekonomické zákonitosti, tak krátké hříčky do přírody (na ven) i do klubovny.

Jako optimální postup doporučujeme před realizací hry z určité oblasti přečtení i příslušné kapitoly druhé části, díky čemuž zjistíte, jaký rozsah znalostí se očekává od hráčů, a tedy jaké informace a postoje by hra měla simulovat. Verze textu pro dospělé je rozšířena o nepatrné množství doplňujících souvislostí.



Použití her ve vzdělávání

„JAK SE MŮŽE NĚKDO NĚCO NAUČIT, KDYŽ SI HRAJE?“

S pomocí her se můžeme naučit všechno.

Skeptik se ale okamžitě zeptá, jak je tedy možné, že se to v praxi neprojevuje. Proč si pořád jen nehrajeme a jak to, že všechno už dávno neumíme?

Důvodů je několik, hlavní jsou asi dva. Jak se učíme – učení je proces o více fázích a zdaleka ne všechny hry nás samy od sebe dokáží provést všemi fázemi – od začátku do konce. Se správnou kombinací aktivit a her se to ale podařit může.

Pak je tu ještě druhá komplikace – co se učíme. S něčím nám hry pomohou více, s něčím méně a někdy se hra nehodí skoro vůbec.

Jak se v tom vyznat, abychom mohli s hrami efektivně zacházet? Stačí trocha teorie o tom, **co se učíme a jak se to učíme**. S těmito znalostmi se pak budeme schopni podívat na libovolnou hru, odhadnout jak asi funguje, k čemu je dobrá a v jakém kontextu ji zařadit, aby byla efektivní.

CO SE UČÍME?

Odpovědět na to jednoduše nejspíš nejde. Teorií je spousta a rozhodně závisí na kontextu. Pro nás je užitečné předpokládat, že učení směřuje k osvojení kompetencí. A kompetence je soubor vzájemně souvisejících znalostí, dovedností a postojů.

Spojovat znalosti, dovednosti a postoje do nějakých abstraktních bublin nazývaných kompetence má smysl, protože jednotlivé složky kompetencí (znalosti, dovednosti a postoje) na sobě závisí a ovlivňují se. Získám-li znalost, kolik stojí lístek na autobus, nemůžu čekat, že si tuto znalost uchovám, pokud u nás autobus nejedí a nemám tak možnost získat dovednost nakupovat jízdenky. A nejspíš to zapomenou ještě rychleji, pokud mám k cestování autobusem negativní postoj, třeba proto, že se mi tam dělá špatně.

Existují hry, které nám pomohou s každou jednotlivou složkou kompetence. A jsou i hry, které nám umožňují kompetenci rozvíjet jako celek. Při používání her bychom si měli být tohoto rozdílu vědomi. Ukažme si to na našem autobusovém příkladu:

Pro podporu znalosti cen jízdenek můžeme použít banální pexeso: jednotlivé dvojice tvoří stejné obrázky, ale kartičky, z nichž jedna obsahuje cenu jízdenky a druhá její popis a vlastnosti, třeba i obrázek (samozřejmě bez oné části s cenou). Po několika hrách už budeme docela dobře vědět, že jízdenka na 4 pásma a 90 minut stojí 32 korun.

Dovednost nakupovat jízdenky rozvíjí třeba i takováto hra:

Hráči hrají všichni společně a nejdříve mají za úkol pronikat do vymezeného území bráněného organizátory – tam jsou k nalezení lístečky. Ty mají vynášet z území a shromažďovat si je, protože na nich jsou popsány jednotlivé kroky, které je potřeba udělat pro nákup jízdenky. Problém je v tom, že jde o více různých návodů pro různé způsoby nákupu – v automatu, v trafice, pomocí SMS atd. Hráči je musí roztrždit, seřadit do správného pořadí a nakonec ještě zahrát scénku, kde nákup prakticky předvedou.

Konečně k uvědomění si a formování postoje se hodí třeba diskusní hra:

Všichni hráči jsou v roli politiků a státníků. Na začátku všichni hlasují, zda dávají přednost hromadné dopravě, nebo osobním autům. Pak vystoupí dva organizátoři (také představují politiky) se svými příspěvky – jeden vysvětlí, co je ekologická stopa a jak moc v našich podmínkách závisí na používaném způsobu dopravy. Druhý naopak představí pozitivní vliv osobních automobilů na ekonomiku, mobilitu a kulturu. Hráči si vylosují, pro který pohled budou argumentovat, a pak postupně vystoupí. Na konci opakuje hlasování ze začátku, abychom viděli, jestli došlo ke změně názorů.

Teď si představme, že kteroukoli s těchto her chceme použít. Zbývá nám na to někde čas, tak ji zařadíme. Výsledek nejspíš nebude nic moc. **Izolované použití přináší problémy** s motivací, protože je obtížné vysvětlit, jaký to má smysl, k čemu je to dobré, a proč to děláme. A velmi podobně to dopadne, i když použijeme některou z her na následujících stránkách. Existují sice i hry, které se věnují všem složkám nějaké kompetence, ale rozhodně to není časté. Vymyslet, připravit i hrát takovou hru nebývá jednoduché.

Problém s izolovaností poznatků a zkušeností, které v rámci hry získáme, se určitě vyplatí řešit. Efekt her pak bude mnohem větší. Už jenom to, že po hře stručně shrneme o co šlo, co jsme se dozvěděli a k čemu to je dobré, trochu pomůže. Určitě pomůže i to, když se ke hře budeme vracet a budeme je zařazovat v logických celcích. To zní složité, ale pomůže nám v tom už samotný proces učení, tedy „jak se to učíme“.

JAK SE UČÍME?

Začněme tím, jak se určitě neučíme. Neučíme se rychle, v jednom kroku a najednou. Učení má své fáze a návaznosti. Na tom se shodují všechny teorie a různé pohledy. Na rozdíl od předchozí části si teď nevybereme jen jeden pohled, na který bychom se zaměřili. Podíváme se na více teorií, protože různé hry dobře zapadají do různých přístupů.

Všechny následující teorie a přístupy popisují jednotlivé fáze učení:

Kolbův cyklus

V zážitkové pedagogice obecně populární teorie přibližně z 80. let dvacátého století. Za klíčovou je v učení považována vlastní zkušenost a práce s ní, která probíhá v těchto čtyřech fázích:



Co si pod tím představit? Začneme **konkrétní zkušeností a zážitkem**. Tím může být třeba zmíněná hra na nakupování lístečků, ve které se získávají lístečky s návodem, a pak se hrají scénky. Co přesně si hráči jako zážitek odnesou, nevíme, i proto, že pro každého hráče to může být něco jiného. Pro někoho to může být to, že v jízdenkách se vyzná a dokáže dobře poradit spoluhráčům, kteří to ocení. Pro někoho jiného může být hlavním zážitkem to, že psaným návodům na lístečcích moc nerozuměl, ale když si to od někoho nechal vysvětlit, pochopil to a byl schopen zahrát důležitou roli v demonstrační scénce.

Většina programů, které známe a které jsou na následujících stránkách, poskytne konkrétní zkušenosti a zážitky docela dobře. V procesu je ale třeba pokračovat a přesunout se k **reflexi zážitku**. Ta umožňuje hráčům se k zážitku vrátit, uvědomit si co fungovalo a nefungovalo a jak to vidí ostatní. V jízdenkové hře z příkladu mohou být základem pro tuto fázi scénky – při nich každý může do nějaké míry vyjádřit, jak těm jízdenkám rozumí a co si o tom všem myslí. Ale asi ne dostatečně. Jako realizátoři

programu bychom pro to měli vytvořit více příležitostí. Celkem samozřejmě se nabízí formát, kdy organizátor klade otázky k průběhu hry, a hráči odpovídají. Při použití vhodných otázek můžeme úspěšně projít i dalšími fázemi cyklu. Ještě se konkrétně podíváme jak na to, ale teď k další fázi.

Zobecnění – vytváření abstraktního konceptu staví na informacích získaných v rámci hry (zážitku) a konkretizovaných a vyjádřených v rámci reflexe. Vlastně je to hledání odpovědi na otázku: „K čemu mi to je, jak to můžu použít?“ Co to může znamenat v našem jízdenkovém příkladu? Pro každého hráče něco jiného, například někdo z toho vyvodí, že MHD je pro něj moc složitá a musí tudíž začít šetřit na auto, někdo jiný zase dojde k závěru, že i složité věci se dají zvládnout pomocí návodu a že se je tedy vyplatí číst a ještě někdo jiný si z toho může pro sebe vyvodit, že není nutné vždy v diskusi prosazovat svůj pohled za každou cenu, i proto, že se může někdy mýlit. Zobecnění často směřuje k práci s informacemi nebo týmové spolupráci a jiným „soft skills“, ne k věcnému obsahu hry. Ale není to absolutní pravidlo.

Ve chvíli, kdy jsme si pro sebe získané zkušenosti zobecnili, posouváme se do další fáze, kterou je **aktivní testování**. V ní hledáme pro získané abstraktní koncepty uplatnění a zjišťujeme, zda fungují a jsou pro nás přínosné. V jízdenkovém příkladu třeba opravdu vyzkoušíme jízdu autobusem nebo si přečteme návod a vyzkoušíme nějaké dosud netušené funkce nějakého našeho chytrého zařízení. I na takováto testování bychom měli v programu hledat místa – nejčastěji se nabízejí při řešení nějakých praktických úkolů a reálných problémů. A tady se nám cyklus uzavírá, protože s aktivním testováním bývá zároveň spojena nějaká **konkrétní zkušenost nebo zážitek**. A tak jsme v cyklu zase na začátku a na získaných informacích a zkušenostech stavíme další a další.

Jak to využít?

Takto shrnuto je to sice relativně logické a přehledné, nějakou představu jak strukturovat programy a řešit jejich návaznost nám to také nabízí, ale žádné jednoduché a jasné řešení z toho asi neodvodíme. Naštěstí jedno existuje. Samozřejmě jako u všech jednoduchých řešení platí, že je to jenom hrubý náčrt a detaily je třeba dořešit.

S přípravou nějaké konkrétní zkušenosti nebo zážitku obvykle problém není. To děláme pořád, a pokud náš program účastníky baví, tak to asi umíme a děláme dobře. Problém bývá v následujících třech fázích Kolbova cyklu. Na ty se většinou nedostane, zařadit navazující programy je náročné, obvykle to ani není tak zajímavé a vlastně to dá dost práce a přemýšlení. Jenže všechny tři navazující fáze se vlastně dají zvládnout pomocí tří jednoduchých otázek a jejich postupného rozvádění a upřesňování. Ty otázky jsou:

- ▶ Tak co?
- ▶ Co z toho?
- ▶ Co teď?

Když se zeptáme: „Tak co?“, poslechneme si odpovědi a položíme doplňující otázky¹, zvládl jsme to hlavně z reflexe zážitku – připomněli jsme si fakta a pocity, všichni vědí, co proběhlo, a jak to viděli ostatní. Přesně totéž platí i o otázce „Co z toho“ a fázi zobecnění – najdeme důležité momenty, přijdeme na to, jaké byly příčiny, hledáme pravidla a zákonitosti. S otázkou: „Co teď?“ a fázi aktivního testování už to tak jasné není. Odpovědi nás mohou dobře nasměrovat a můžeme si společně ujasnit, co si vyzkoušet a otestovat, co změnit a co dělat jinak. Ale pak je to třeba opravdu udělat, samotné povídání v této fázi stačit nebude.

EUR – EVOKACE – UVĚDOMĚNÍ – REFLEXE

Co když jsou ale věci trochu jinak. Hned u první fáze Kolbova cyklu jsme si řekli, že ze stejné aktivity si různí lidé mohou odnést úplně různé zkušenosti a zážitky. Model EUR se soustředí právě na tohle a jak s tím pracovat. Vychází totiž z konstruktivistické pedagogiky a jejího pojmu „prekoncept“. Prekoncept je osobní, zcela individuální představa o nějakém tématu a obecně o celé realitě. Důležité je, že tato představa ovlivňuje přijímání nových poznatků. Dozví-li se něco, co je s její představou světa v rozporu (což je prakticky většina nových informací), mohou reagovat dvěma způsoby – nové informace zapomenout a ignorovat, anebo svoji představu změnit a informace přijmout. Samozřejmě, že v praxi mnohem častěji nastává první případ. Proto je tolik věcí, které si nepamatuje.

Důležité je, že rozhodování jak s informacemi naložit probíhá často úplně neuvědoměle a bez přemýšlení. Proto, aby k tomu docházelo co nejméně, je tu první fáze modelu EUR – **evokace**. V ní jde o to vybavit si, co o konkrétním tématu víme, jak jsme na tom, jaké jsou naše představy. Když se totiž do tématu takto ponoříme, máme větší šanci uvědomit si, že nevíme všechno, že je potřeba se něco dozvědět. Důležité je respektovat, že v této fázi si všichni vybavují a utřídí své aktuální znalosti nebo postoje. Není zde tedy zatím prostor pro hodnocení, opravování a nové informace.

Pro nové informace a podněty přichází prostor v další fázi, popisované jako **uvědomění** si významu. Účastníci se tady stavějí aktivní formou před něco nového.

Co se dozvíme ve fázi „uvědomění“ ale nemůže zůstat jen tak ležet ladem. Ve fázi **reflexe** se získané poznatky srovnávají s původním pohledem na věc a každý si formuluje své nové stanovisko.

Jak si to představit prakticky? Třeba zase na jízdenkách. Ve fázi evokace zjišťujeme, kdo co ví. Můžeme se tedy jednoduše zeptat, kolik stojí jaké jízdenky na MHD a diskutovat o tom, můžeme hrát scénky a diváci mohou opravovat chyby, jež herci udělají, můžeme radit kartičky s informacemi podle toho, do jaké míry s nimi souhlasíme a podobně. Ve fázi uvědomění můžeme použít už jednou popsanou hru s lístečky a jejich seskupováním do správných celků a řazením do správného pořadí. Jako reflexe nám poslouží třeba už také zmíněné závěrečné hraní scének, případně psaní návodu pro ostatní nebo příprava prezentace o nakupování jízdenek.

¹ V příručce „Peníze ve volném čase“ najdete typy na vhodné doplňující otázky na straně 30.

MODEL IAA – SEZNÁMENÍ, ZAŽITÍ, POUŽITÍ

Jak je model EUR založen na práci s předchozí zkušeností, tak model IAA je tu naopak pro práci s informacemi a koncepty, které je komplikované o naše dosavadní zkušenosti opřít, protože jsou obecné nebo složité. O co může jít? O složité přírodní procesy a zákony jako skleníkový efekt nebo podobné věci týkající se společnosti, jako jsou třeba inflace nebo zákonodárný proces. Celý model má fungovat tak, že se seznámíme s obecným principem, zažijeme ho názorně a na vlastní kůži a nakonec ho použijeme při řešení problému nebo hledání paralel.

Písmena IAA představují tři fáze procesu – anglicky informing, assimilating a applying – tedy seznámení, zažití a použití. Seznámení si můžeme představit úplně jednoduše – všichni se dozvědí obecný princip tak, že si ho řekneme, ukážeme nebo přečteme – nic komplikovaného. Fáze zažití je složitější (z hlediska organizátora). Je potřeba princip názorně ztvárnit a společně zažít, obvykle ve zjednodušené podobě. Ve fázi použití pak můžeme řešit reálný problém nebo jen nechat hráče formulovat doplňující otázky či hledat podobné příklady.

Názorné ztvárnění a vlastní zkušenost výrazně pomohou tomu, že si všichni obecnému principu porozumí a zapamatují si ho.

KOMFORTNÍ ZÓNY

Na závěr se ještě hodí zmínit „teorii komfortních zón“. Jde v podstatě o rozšíření staré dobré Komenského zásady přiměřenosti. Každý člověk má svou komfortní zónu, což je oblast činností, které zvládá, umí je, a které ho nestresují. Na tuto zónu pak navazuje další oblast, zvaná zóna učení, do které spadají činnosti, při kterých se člověk vydává mimo své obvyklé jistoty a hranice, ovšem ne nijak daleko. Tak daleko, aby to byl schopen úspěšně zvládnout, něco se při tom naučit a svou komfortní zónu pak rozšířit o nové činnosti. Takový pozitivní výsledek není totiž samozřejmý, protože za zónou učení je další zóna, ve které se nacházejí činnosti, které člověk s největší pravděpodobností nezvládne, selže v nich a neuspěje. Pozor na to, že takový neúspěch často vede i ke zmenšení původní komfortní zóny. Neúspěchem při příliš náročné výzvě tedy ztrácíme jistotu i tam, kde jsme předtím problémy neměli.

PRAKTICKÉ VYUŽITÍ HER

Jak všechny tyto informace využít při uvádění her? Pomocí otázek. U každé hry se ptejme, jak asi funguje, k čemu je dobrá a v jakém kontextu a pro koho ji zařadit, aby byla efektivní.

Když si odpovíte na všechny tyto otázky a podle odpovědí se zařídíte, bude mít vaše použití konkrétní hry smysl a dost možná i úspěch.



Rychlé tipy

JAK S KNIHOU PRACOVAT V RŮZNÝCH SITUACÍCH?

Hledám hru

- Podívejte se dozadu, na stranu 141, kde jsou hry setříděné v tabulkách podle různých kritérií
- Hry jsou seřazeny podle tematických kapitol

Potřebuji informace o...

- Každé téma, ke kterému máme hry, má také svůj krátký text, ve kterém jsou hlavní informace potřebné k zasazení her do kontextu

Poznej Prvek!

Proč hru hrát	hráči se zorientují v ochranných prvcích našich bankovek a budou vědět, podle čeho poznat padělek
Délka	20–30 minut
Počet účastníků	skupiny do 7 hráčů; každá hraje vlastní hru
Pomůcky	okopírovaná a rozstříhaná tabulka s přehledem ochranných prvků pro každého hráče

PRAVIDLA

Jednoduchá hra, při které jeden hráč představuje jeden z osmi ochranných prvků (dle vlastního výběru nebo podle zadání šéfa hry) a ostatní hráči mají pomocí otázek ano/ne určit, který prvek představuje. Hráč, který prvek představuje, pouze odpovídá na otázky. Pokud chceme, můžeme ještě po představiteli prvku na začátku chtít pantomimické ztvárnění, ale musíme počítat s tím, že předvést třeba „Iridescentní pruh“ je opravdu výzva.

Protože všichni (včetně hráče představujícího prvek) nikdy nebudou mít detailní znalost jednotlivých prvků, je hra rozšířena o použití taháků, které zároveň přinášejí možnost zajímavého bodování:

Všichni mají před sebou (ale tak, aby je ostatní hráči neviděli, například na deskách pod stolem nebo přikryté šátkem) 8 lístečků (nastříhané jednotlivé části okopírované tabulky s přehledem ochranných prvků). Lístečky jsou otočené stranou s informací dolů a pro přehlednost mohou být na vrchní straně označeny názvem příslušného ochranného prvku. Hráči mohou lísteček kdykoli otočit, aby si připomněli nebo získali potřebné informace (včetně hráče, který odpovídá na otázky), jenže za každé otočení získávají trestný bod. Za uhádnutí toho, který prvek je představován, se naopak 10 trestných bodů odečte (odečítáme i do záporných čísel). Optimální je hrát tolik kol, kolik je hráčů, a na konci vyhodnotit, kdo má trestných bodů nejméně. Všichni, kdo jsou s trestnými body v záporu, mohou být speciálně oceněni.

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hru můžeme uvést tak, že hráči dostanou do ruky bankovku a budou mít za úkol postupně říkat, co dle nich je ochranný prvek... Hru pak hrajeme vlastně proto, abychom si ověřili, jak se kdo strefil s odpovědí.

Tomáš Hurt, TOM Dakoti

Cestovky

Proč hru hrát	hráči se seznámí s možnými komplikacemi, které mohou nastat v zahraničí při placení různými způsoby
Délka	asi 20 minut
Počet účastníků	od 8 výše
Pomůcky	tužka a papír pro každého, 3× kurzovní tabulka pro každý tým, nádoba či místo pro úkoly pro každou skupinu, lístečky s řešením úkolů či nápovědami

PRÁVIDLA

Hráči vytvoří stejně početné skupinky o 4–6 členech. Úkolem každého týmu zaměstnanců cestovní kanceláře je obsloužit správně co nejvíc klientů v hracím čase. Doporučený čas na hru je 15 min.

Herní systém: každý tým může mít najednou maximálně 3 úkoly, které si losuje z nádoby uprostřed herního pole. Úkoly nesmí odložit jako nevyřešené, ale u každého musí najít správnou odpověď pro zákazníka. Týmy se snaží plnit úkoly rychleji než ostatní, protože vyhrává ten, který má na konci hry nejvíc splněných úkolů – tedy správně obslužených zákazníků. Zákazníci cestovní kanceláře mají totiž před odletem ještě mnohé požadavky a dotazy...

Když si skupina vytáhne úkol, může všechny informace rovnou znát a napsat písemnou odpověď. Pokud informace nezná, může se je vydat zjistit či ověřit. Nápovědy či dokonce hotová řešení problémů se totiž nacházejí v okolním území na lístečcích. Lístečky s nápovědami není povoleno sbírat ani nijak přemísťovat. Pouze číst.

Herní pole: Doporučujeme hrát na větším prostoru, venku nebo v tělocvičně. Po obvodu hracího pole (místnosti) jsou odpovědi na otázky, očíslované a rovnoměrně rozmístěné, ale v přeházeném pořadí. Každá odpověď je označena číselným číslem 1–30. Uprostřed místnosti jsou úkoly uvnitř hrací nádoby – pro každou skupinu stejná sada ve vlastní nádobě. Skupiny zaujmou libovolné místo v prostoru tak, aby nepřekážely ostatním v ověřování odpovědí.

Úkoly mohou být například:

- ▶ Mám radši koruny vyměnit za eura dnes nebo počkat na zítřek?
- ▶ U které banky mám nejlépe směnít 1000 NOK za české koruny?
- ▶ Jakou měnou se platí v Holandsku?
- ▶ Budu platit na dovolené v Polsku pouze kartou, kolik ušetřím na každých 1000 korunách?
- ▶ Mám s sebou na dovolenou do Velké Británie brát eura?
- ▶ Jakou měnou se platí v Chorvatsku?

- Nemáte tu kurzovní lístek pro Chorvatsko?
- Je výhodnější vyměnit tady, nebo až v Chorvatsku?

Seznam úkolů můžeme pohodlně rozšířit tím, že přidáme další úkoly podobných typů (stejně zadání pro jinou měnu či zemi).

KURZOVÉ TABULKY

Tabulka kurzů ČNB se od ostatních liší tím, že je v ní i sloupeček změna. Ten obsahuje změnu od včerejšího kurzu. Pro účely hry však můžeme pracovat s tím, že jde o předpověď vývoje na den následující. Na konci hry je vhodné hráče upozornit na to, jaká je obvyklá situace a že předpovídat spolehlivě vývoj kurzu měn není možné.

Česká národní banka	Kód	Měna	Kolik	Kurz	Změna
Česká spořitelna, a.s.	AUD	Australský dolar	1	18,33	0,20 ▶
Československá obchodní banka, a.s.	CAD	Kanadský dolar	1	18,72	0,28 ▶
Evropsko-ruská banka, a.s.	DKK	Dánská koruna	1	3,34	0,02 ▶
Exchange, s. r. o.	EUR	Euro	1	24,92	0,16 ▶
Exchange VIP	GBP	Britská libra	1	29,74	0,40 ▶
GE Money Bank, a.s.	HRK	Chorvatská kuna	1	3,35	0,02 ▶
ING Bank N.V.	HUF	Maďarský forint	100	8,77	-0,06 ▶
Komerční banka, a.s.	CHF	Švýcarský frank	1	19,18	0,40 ▶
LBBW Bank CZ a.s.	JPY	Japonský jen	100	22,85	0,49 ▶
Raiffeisenbank a.s.	NOK	Norská koruna	1	3,08	0,03 ▶
UniCredit Bank Czech Republic, a.s.	NZD	Novozélandský dolar	1	14,19	0,15 ▶
Volksbank CZ, a.s.	PLN	Polský zloty	1	6,13	0,01 ▶
	RUB	Ruský rubl	100	60,83	0,65 ▶
	SEK	Švédská koruna	1	2,72	0,03 ▶

Česká národní banka	Kód	Měna	Kolik	Devízy		Valuty	
Česká spořitelna, a.s.				Nákup	Prodej	Nákup	Prodej
Československá obchodní banka, a.s.	AUD	Australský dolar	1	17,84	18,49	17,71	18,62
Evropsko-ruská banka, a.s.	CAD	Kanadský dolar	1	18,17	18,83	18,04	18,96
Exchange, s. r. o.	DKK	Dánská koruna	1	3,26	3,38	3,24	3,41
Exchange VIP	EUR	Euro	1	24,33	25,23	24,16	25,40
GE Money Bank, a.s.	GBP	Britská libra	1	28,88	29,94	28,68	30,15
ING Bank N.V.	HRK	Chorvatská kuna	1	3,27	3,39	3,25	3,42
Komerční banka, a.s.	HUF	Maďarský forint	100	8,61	8,93	8,55	8,99
LBBW Bank CZ a.s.	CHF	Švýcarský frank	1	18,51	19,18	18,37	19,32
Raiffeisenbank a.s.	JPY	Japonský jen	100	22,01	22,82	21,85	22,97
UniCredit Bank Czech Republic, a.s.	NOK	Norská koruna	1	2,99	3,10	2,97	3,13
Volksbank CZ, a.s.	NZD	Novozélandský dolar	1	13,84	14,35	13,74	14,45
	PLN	Polský zloty	1	5,97	6,18	5,92	6,23
	RUB	Ruský rubl	100	59,12	61,29	-	-
	SEK	Švédská koruna	1	2,64	2,73	2,62	2,75

	Kód	Měna	Kolik	Devízy		Vakuty	
				Nákup	Prodej	Nákup	Prodej
Česká národní banka							
Česká spořitelna, a.s.							
Československá obchodní banka, a.s.							
Evropsko-ruská banka, a.s.							
Exchange, s. r. o.							
Exchange VIP							
GE Money Bank, a.s.							
ING Bank N.V.							
Komerční banka, a.s.							
LBVW Bank CZ a.s.							
Raiffeisenbank a.s.							
UniCredit Bank Czech Republic, a.s.							
Volksbank CZ, a.s.							

Tečejavi iz ove liste primjenjuju se od 27.03.2010.

Tečejavi u kunama - kn

Zemlja	Šifra Val	Jed	KUPOVNI za devize	SPREDAJNI za devize	PRODAJNI za devize
Australija	036 AUD	1	4,902754	4,917507	4,932260
Kanada	124 CAD	1	5,276124	5,292000	5,307876
Češka	203 CZE	1	0,285091	0,285949	0,286807
Danska	208 DKK	1	0,972870	0,975797	0,978724
Mađarska	348 HUF	100	2,734204	2,742431	2,750658
Japan	392 JPY	100	5,855627	5,873247	5,890867
Norveška	578 NOK	1	0,894145	0,896836	0,899527
Švedska	752 SEK	1	0,746236	0,748481	0,750726
Švicarska	756 CHF	1	5,062512	5,077745	5,092978
Vel. Britanija	826 GBP	1	8,047908	8,072124	8,096340
SD	840 USD	1	5,413008	5,429296	5,445584
ERU	978 EUR	1	7,239898	7,261683	7,283468
Poljska	985 PLN	1	1,863216	1,868822	1,874428

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Základem hry je znát na něco správnou odpověď anebo ji vybrat z omezeného výběru možností. Mohlo by být zajímavé mít ve hře stanoviště, kde se dají odpovědi zjišťovat (internet, vytištěné stránky, encyklopedie...).

Matouš Bořkovec, Junák, 77. oddíl Inkové

Peněžní bingo

Proč hru hrát	hráči budou dobře rozumět obsahu pojmů depozita, cenné papíry a hotovost; budou je umět od sebe rozeznat a uvést typické příklady
Délka	asi 20–25 minut
Počet účastníků	libovolná
Pomůcky	pro každého hráče tabulka 5×5 polí, sada lístečků s konkrétními formami peněz – pro moderátora

PRAVIDLA

Jednoduchá hra na principu binga – hráči mají tabulky 5×5 polí. Na začátku hry si do každého políčka tabulky zakreslí symbol pro hotovost (\$) nebo symbol pro depozita (D) nebo symbol pro cenné papíry (CP), přičemž rozložení symbolů musí být rovnoměrné (8, 8, 9). Poté se náhodně losují lístečky s jednotlivými konkrétními formami peněz. Moderátor lísteček vylosuje a nahlas oznámí, co na obrázku je (například šek). Hráči si pak škrtnou jeden symbol skupiny, do které podle nich vylosovaný lísteček (šek) patří a ke škrtnutí poznamenají číslo tahu, ve kterém daná věc byla losována (pro kontrolu na konci). Pokud to nevědí, nemusejí škrtnat nic (ale poznamenají na druhou stranu tabulky číslo tahu a co se táhlo – aby na konci věděli, co nevěděli, a mohli zjistit správnou odpověď, a aby bylo stále zřejmé, co ve kterém tahu škrtnuli). Kdo první proškrtná celou vodorovnou řadu, vykřikne bingo. Moderátor jeho tabulku zkontroluje s taženými lístečky. Pokud má všechno správně, vítězí v této hře. Pokud ne, vypadává a hra dál pokračuje bez něj.

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hře musí určitě předcházet program, při kterém se všichni dozvědí, co znamenají pojmy „hotovost“, „depozita“ a „cenné papíry“.

Matouš Bořkovec, Junák, 77. oddíl Inkové

Historické nákupy

Proč hru hrát	hráči se seznámí s praktickými dopady inflace
Délka	od 40 minut výše
Počet účastníků	2 a více
Pomůcky	nakopírované lístečky se zbožím (přibližně tolik od každého druhu, kolik je hráčů), tabulka s cenami pro vyhodnocení, tužka pro každého hráče

PRAVIDLA

Hra o proměnách cen. Hráči získávají zboží ze tří různých časových období, potom odhadují jeho tehdejší ceny. Kdo je nejbližší, vítězí.

Fáze 1 – „nákupy“ – získání zboží

Hráči získávají lístečky (mohou je hledat ve vymezeném území, soutěžit o ně anebo je používat jako životy v bojové hře, systém může být libovolný – je dobré, aby jeden hráč nezískal větší množství stejného zboží ze stejného období – pokud lístečky rozdávají organizátoři, je to možné zajistit přímo, pokud ne, mohou si mezi sebou hráči na konci této fáze zboží povyměňovat)

CHLÉB 1 kg 30. léta	CHLÉB 1 kg 60. léta	CHLÉB 1 kg současnost
MÁSLO ¼ kg 30. léta	MÁSLO ¼ kg 60. léta	MÁSLO ¼ kg současnost
VEJCE 1 ks 30. léta	VEJCE 1 ks 60. léta	VEJCE 1 ks současnost
HOVĚZÍ MASO 1 kg 30. léta	HOVĚZÍ MASO 1 kg 60. léta	HOVĚZÍ MASO 1 kg současnost
MLÉKO 1 l 30. léta	MLÉKO 1 l 60. léta	MLÉKO 1 l současnost
CUKR 1 kg 30. léta	CUKR 1 kg 60. léta	CUKR 1 kg současnost

Fáze 2 – „placení“ – odhadnutí cen

Každý hráč odhadne, kolik by za zboží uvedené na získaných lístečkách zaplatil v období, které je na lístečku uvedeno. Pro přehled to může na lísteček napsat.

Fáze 3 – „vyhodnocení“ – oznámení reálných cen

Organizátor oznámí správné ceny. Vždy ten hráč, který má pro uvedené období a výrobek nejlepší odhad, získává bod. Kdo má nejvíce bodů, vítězí.

30. LÉTA	60 LÉTA	SOUČASNOST
<i>Chléb – 1 kg – 3,40 Kč</i>	<i>Chléb – 1 kg – 2,60 Kčs</i>	<i>Chléb – 1 kg – 18 Kč</i>
<i>Máslo ¼ kg – 6,45 Kč</i>	<i>Máslo ¼ kg – 10 Kčs</i>	<i>Máslo ¼ kg – 28 Kč</i>
<i>Vejce 1 ks – 0,58 Kč</i>	<i>Vejce 1 ks – 0,90 Kčs</i>	<i>Vejce 1 ks – 2,50 Kč</i>
<i>Hovězí maso 1 Kg – 12 Kč</i>	<i>Hovězí maso 1 Kg – 24 Kčs</i>	<i>Hovězí maso 1 Kg – 119 Kč</i>
<i>Mléko 1 l – 1,95 Kč</i>	<i>Mléko 1 l – 1,80 Kčs</i>	<i>Mléko 1 l – 15 Kč</i>
<i>Cukr 1 kg – 6,20 Kč</i>	<i>Cukr 1 kg – 8 Kčs</i>	<i>Cukr 1 kg – 18 Kč</i>

NÁMĚT NA DISKUSI PO HŘE „HISTORICKÉ NÁKUPY“

Pokud budete hrát hru „Historické nákupy“, můžeme v rámci jejího vyhodnocení zahájit zajímavou diskusí třeba těmito otázkami:

- ▶ Máte pocit, že je inflace pořád stejná, anebo že se výrazně mění?
- ▶ Za jakých okolností by došlo k tomu, že by inflace byla záporná?
- ▶ Co inflace přináší za nepříjemnosti? A má také nějaké výhody?

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hru by šlo hrát i podobně jako televizní soutěž „Riskuj“. Správná odpověď by mohla mít určitou toleranci.

Jan Merhaut, Liga Lesní Moudrosti, Kmen Tlapáč

Koruniny narozeniny

Proč hru hrát	hráči kreativním způsobem ztvární oběh peněz a poznají rozličné formy, kterých při něm peníze mohou nabývat
Délka	podle zvoleného způsobu ztvárňování příběhu, minimálně 60 minut
Počet účastníků	12 a více – skupiny přibližně po 6
Pomůcky	1 Kč, technika a pomůcky podle zvoleného způsobu ztvárnění (například fotoaparát, kamera, zařízení na nahrávání zvuku, prezentační software, výtvarné potřeby...)

PRAVIDLA

Kreativní hra, ve které skupiny hráčů různými způsoby ztvárňují jeden rok v životě konkrétní koruny.

Hráči se rozdělí do několika skupin (teoreticky to může být i jen jedna skupina, pak je ale otázka, zda bude mít nějaké publikum) přibližně o 6 až 12 lidech. Úkolem každé skupiny bude vybraným způsobem (nejvíce se nabízejí divadelní ztvárnění, natočení krátkého filmu, fotokomiks, prezentace v PowerPointu a zvuková nahrávka, ale určité je možné použít i další formy, třeba i jen psaní textu) ztvárnit události, které se mohly stát konkrétní koruně v průběhu jednoho roku. Konkrétní události si každá skupina před začátkem tvorby vylosuje na lístečkách.

Poté, co jsou díla hotova, skupiny si je vzájemně předvedou.

Konkrétně může mít tedy aktivita takovýto průběh

1. **Úvodní motivační scénka** – moderátor všechny přivítá na oslavě narozenin Koruny (může ji vytáhnout z kapsy a všem představit). Pokračuje vyprávěním událostí, které koruna zažila od svých minulých narozenin. V příběhu se může objevit například, že velkou část roku strávila na termínovaném vkladu, kde měla čas dobře se seznámit a spřátelit s ostatními korunami, co tam byly s ní. Majitel se ale rozhodl termínovaný vklad předčasně vybrat a koruna byla skoro násilím oddělena od svých známých, kdy se stala součástí poplatku za předčasný výběr. Díky tomu se ocitla na obrovském účtu, který patřil bance. Ostatních korun tam bylo velmi mnoho a neustále někdo odcházel a přicházel, takže to bylo velmi anonymní prostředí. Koruna ho rychle opustila, když banka nakoupila akcie. Koruna tak žila skoro vesnickým životem na jedné akcií ČEZu, kde sousedů nebylo až zas tak moc a všichni si pořád povídali o elektřině. Každou chvíli sice někdo odcházel a přicházel s tím, jak se cena akcie měnila, ale takových tam byla menšina. Po nějakém čase se Koruna opět vrátila na účet banky jako součást dividendy. Pobyla tam jen

necelý den a už se stěhovala na jiný účet, který patřil Jiřímu Novákovi, který využil toho, že mu banka nabízí kontokorent. Koruna se na účtu ani neohřála, než se stačila vůbec nadechnout, stěhovala se na bankovku, kde měla přesně 999 sousedek. Bankovku si vyzvedl zmíněný pan Novák z bankomatu a už za pár dní s ní zaplatil nákup v supermarketu. Koruna nějakou dobu ležela v pokladně, ale rozhodla se, že si s někým vymění místo. Přestěhovala se tedy na minci, kterou měla jen pro sebe a jejíž původní obyvatelka si chtěla užít trochu společnosti na tisícovce. Když byl moderátor nakupovat ve stejném supermarketu, vrátili mu právě tuto korunu, a tak tady může být na oslavě s námi. Úkolem skupin teď bude natočit film (zahrát divadlo, vyrobit fotokomiks, prezentaci...) o událostech, které možná korunu čekají v příštím roce jejího života.

2. **Základ scénáře** – možné události – skupiny společně vymyslí, jaké možné události může koruna zažít. Každá událost se napíše na zvláštní lístek. Možné události uvádíme v tabulce v horní části sousední strany.
3. **Losování událostí** – z vymyšlených událostí na lístečkách si skupiny postupně losují jednotlivé lístečky, dokud lístečky nedojdou.
4. **Skupiny připravují** a poté **prezentují** své dílo ostatním.
5. **Diskuse na závěr** – jednotliví účastníci se mohou vyjádřit k tomu, co se jim na jednotlivých dílech líbilo, co je překvapilo, co si představovali jinak a podobně.

Výběr z bankomatu	Přesun z běžného účtu na termínovaný vklad	Zapsání v podobě směnky	Rozměnění na bankovky a mince menších hodnot
Výměna ve směnárně	Ukradení s peněženkou	Nákup a prodej akcií	Výplata dividendy
Nákup a prodej podílového listu fondu	Vhození do automatu na kávu	Poškození bankovky a její výměna za novou	Odeslání pomocí složenky
Proměna na cestovní šek	Výplata pomocí služby cash back	Platba pomocí debetní karty	Placení pomocí karty na internetu

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Zajímavá a kreativní hra, hráči se „vyblbnou“. Je vhodná pro opakování.

Anna Bukovská, Junák, oddíl Střela, Dolní Lutyně

Poplatky a balíčky

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší jak navrhování poplatků, tak jejich placení z pohledu zákazníka
Délka	asi 60–80 minut úvodní fáze (vysvětlení a příprava ceníků), několik hodin (zbytek dne) souběžně s jinými aktivitami vlastní placení podle ceníků, 30 minut vyhodnocení a závěrečná diskuse
Počet účastníků	12 a více
Pomůcky	seznam placených činností – pro každého hráče, pomůcky k výrobě reklamy, tužka pro každého

PRAVIDLA

Na táboře (popřípadě někde jinde) mají skupiny úkol vymyslet poplatky za běžné činnosti a také zajímavé balíčky služeb a slevy (samozřejmě zaměřené hlavně tak, aby přinesly co největší zisk). Skupiny také připraví na své balíčky reklamu. Jednotliví lidé si vyberou, podle kterých „tarifů“ se jim budou věci zpoplatňovat, a pak se podle toho nějakou dobu opravdu za jednotlivé činnosti účtují poplatky. Na konci se diskutuje o tom, kolik kdo zaplatil, které balíčky k něčemu byly a co bylo zbytečné.

Průběh aktivity může být tedy následující:

1. Úvodní motivační scénka – organizátoři zahrají reklamu nabízející výhodný balíček nebo naopak reklamu zdůrazňující „platíte jen to, co používáte“.
2. Skupiny jsou seznámeny s tím, co mohou zpoplatnit (to je potřeba stanovit podle konkrétních podmínek, nabízejí se běžné věci a činnosti, jako například jednotlivá jídla, průchod dveřmi, použití WC či nějakého náradí...) a s tím, jaké jsou na uvedenou službu náklady (tedy to, co se od zaplacených poplatků na konci odečte). Také jsou informovány o tom, kdy a jak dlouho se budou poplatky „účtovat“.
3. S těmito informacemi mají skupiny za úkol stanovit svoje ceny jednotlivých zpoplatněných věcí/činností, dále je spojit do „produktových balíčků“ a pro ně připravit nějakou zajímavou propagaci (plakát, hranou reklamu...). Cílem je samozřejmě nejvíce vydělat, takže poplatky musí být sice co nejvyšší, ale zároveň co nejvíc marketingově atraktivní.
4. Skupiny představí své balíčky a ceníky.
5. Každý si vybere, podle ceníku které skupiny a případně podle jakého balíčku se mu mají poplatky počítat.
6. Následuje období, kdy se poplatky za služby opravdu počítají. Mělo by být relativně dlouhé a je dobré, když v něm bude probíhat jiný program. Pravděpodobně

nejjednodušší způsob, jak poplatky počítat, je, že každý účastník bude mít u sebe papír se seznamem placených úkonů a u každého si udělá čárku vždy, když k události dojde.

7. „Placené období“ je ukončeno, účastníkům se spočítá, kolik je placené služby stály. Může být zajímavé zveřejnit například největší rozdíly v cenách jednotlivých položek (nejdražší průchod dveřmi vyšel na 8 peněz, nejlevnější na 1,37). Vyhodnotí se také, kdo na svou nabídku získal nejvíce zákazníků, a také nejdůležitější ukazatel – kdo po odečtení nákladů nejvíce vydělal. Je dobré také vyhodnotit, kdo utratil nejméně.
8. Na závěr je dobré zeptat se účastníků na jejich dojmy. Zajímavé otázky mohou být například:
 - ▶ Zaplatili jste za něco o hodně více, než jste čekali?
 - ▶ Pořídili jste si v rámci vašeho balíčku něco, co jste pak nevyužili?
 - ▶ Přijde vám, že kdybyste si vybrali jinou nabídku, mohli jste značně ušetřit?
 - ▶ Podle čeho jste se rozhodovali při vybírání z jednotlivých nabídek?
 - ▶ Změnilo se nějak vaše chování? Dělali jste například něco, co jste nepotřebovali, protože jste to měli v balíčku zdarma? Nebo jste se naopak něčemu vyhýbali, protože to bylo ve vašem balíčku drahé?

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Okamžitě zaujme.

Anna Bukovská, Junák, Oddíl Střela, Dolní Lutyně

Zdůraznil bych pravidlo, že hráč může používat jen služby, které si zaplatil a zbylé NE. To pro případ, že si vybere balíček jen s některými.

Jan Merhaut, Liga Lesní Moudrosti, kmen Tlapáč

Fantom v bance

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší zadávání příkazů k úhradě
Délka	asi 30–60 min
Počet účastníků	3–6
Pomůcky	herní plán (viz příloha), příkazy k úhradě pro hráče (větší množství – možno nakopírovat z pracovního sešitu nebo vyzvednout v libovolné bance), figurka pro každého hráče, papírek na čárkování a škrtnání „poplatků“, tužka pro každého účastníka

PRAVIDLA

Pro praktické seznámení se zadáváním příkazu k úhradě z účtu na účet si můžeme zahrát upravenou verzi klasické deskové hry Fantom staré Prahy.

POPIS HERNÍHO PLÁNU

Na herním plánu (ke stažení na http://www.skauting.cz/casopisy/download/Priloha_Fantom.pdf) je plán města, na kterém jsou znázorněny jednotlivé bankovní pobočky. Ve hře je celkem 5 reálných bank a každá má na plánu několik svých poboček (počet poboček může být pro každou banku různý, celkově přibližně 30). Každá pobočka má u sebe číslo účtu. Jednotlivé bankovní pobočky jsou spojeny se sousedními pobočkami spojnicemi. Dole ve vysvětlivkách je ke každému logu banky uveden správný kód banky. Dále je na plánu budova označená jako „Bahamská banka“. Z ní je možné se přesunout do jakékoli jiné banky na plánu.

Kromě plánu je potřeba ještě formulář příkazu k převodu na rozkopírování.

PRŮBĚH HRY

Jeden z hráčů je bankovní fantom a přesouvá své zisky z nelegální činnosti z banky do banky, aby je policie nezachytila, neodhalila a hlavně nezabavila. Další 2 až 5 hráčů jsou policisté a snaží se peníze lokalizovat a zabavit. To se jim povede, pokud umístí svou figurku do stejné banky, ve které je v tuto chvíli fantom.

Pohyb po plánu probíhá tak, že každý hráč se rozhodne, do které z poboček, které jsou propojeny s tou, ve které zrovna je, se přesune. To učiní tak, že vyplní příkaz k úhradě. Údaje získá z toho, co je uvedeno na plánu (čísla účtů jsou uvedena u každé pobočky, kód banky se zjistí z vysvětlivek, ostatní údaje je možné doplnit téměř libovolně). Policisté přesouvají své figurky veřejně, stejně tak své příkazy k úhradě odevzdávají tak, že je na ně vidět. Fantom své příkazy odevzdává lícem dolů. Figurku

Každý z hráčů také musí za převody mezi bankami platit. Na začátku má každý ed sebou lísteček s 36 čárkami. Za přesun mezi pobočkami stejné banky si škrtnednu čárku, za přesun mezi pobočkami různých bank dvě čárky. Toto škrtnání provádířejně i fantom. Když komukoli dojdou čárky, hra končí a fantom vítězí.

PŘÍKAZ K PŘEVODU PAYMENT ORDER		razítka banky / bank's stamp	
datum splatnosti / due date			
měna účtu / currency	předčíslo účtu plátce / prefix	číslo účtu plátce / payer's account number	kód banky / bank code
měna účtu / currency	předčíslo účtu příjemce / prefix	číslo účtu příjemce / beneficiary's account number	kód banky / bank code
měna platby / currency	částka / amount		hal.
variabilní / variable symbol	konst. / const. symbol		
specifický / specific symbol			
práva pro plátce a příjemce (AV pole) / notice for payer and beneficiary (AV field)			
další instrukce / other instructions			
datum vystavení / issue date		podpis(y) podle podpisových vzorů / signature(s) according to specimen signature	
vzor plátna / type specimen			

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

*Přijímá banku sponzorů zpravodajů. Prosíme vyplnit jej řádkem plátna do vzorových polí řádku nebo modrým propisovačem tužkou do vzoru.

Z popisu se hra nezdá moc atraktivní, ale při sehrání se ukáže zajímavou.

22

Nebezpečí číhá on-line

Proč hru hrát	hráči poznají, jaké bezpečnostní prvky se obvykle používají v aplikacích internetbankingu
Délka	od 10 min, závisí na velikosti území a počtu hráčů
Počet účastníků	od 3
Pomůcky	větší počet lístečků s jednotlivými bezpečnostními prvky, anebo tabulka s jednotlivými bezpečnostními prvky pro každého hráče/skupinu – podle zvolené varianty

PRAVIDLA

Rychlá hra. Hráči jsou klienti, kteří se snaží získat vše, co potřebují k zadání příkazu k úhradě elektronicky (certifikát, autorizace SMS, přihlášení na správný web, jméno a heslo). Hra může mít dvě varianty:

Základní: do vymezeného území umístíme lístečky, na kterých jsou jednotlivé „potřeby“. Každá se tam vyskytuje vícekrát, nejlépe tolikrát, kolik je hráčů/skupin, ale může to být i vícekrát. Cílem hráčů je pak získat pro sebe/svoji skupinu všechny potřebné „potřeby“. Komplikovat jim to mohou například zlí hackeři, kteří se pohybují po vymezeném území, a pokud někoho chytanou, musí území opustit, a v případě, že u sebe má lísteček, tak ho musí vrátit. Jiná možná komplikace jsou speciální pravidla pro pohyb ve vymezeném území (nutnost skákat po jedné noze, nosit dalšího hráče na zádech a podobně).

Druhá varianta je podobně jednoduchá. Účastník nebo skupina dostanou potřeby shrnuté v tabulce:

CERTIFIKÁT
AUTORIZACE SMS
PŘIHLÁŠENÍ NA SPRÁVNÝ WEB
UŽIVATELSKÉ JMÉNO A HESLO

Do volného políčka u každé potřeby pak musí získat podpis či razítko. To získají za splnění úkolu. Úkoly můžeme navrhnout libovolně, jaké právě potřebujeme. Také se můžeme rozhodnout, zda je třeba získávat jednotlivé potřeby.

ZKUŠENOSTI VEDOUCÍCH

Vyplatí se zdůraznit roli hackerů, ať ve hře opravdu číhá nějaké nebezpečí.

Anna Bukovská, Junák, oddíl Střela, Dolní Lutyně

Rychlá a jednoduchá hra.

Jan Merhaut, Liga Lesní Moudrosti, kmen Tlapáč



Karetní kriminálníci

Proč hru hrát	hráči poznají rizika platebních karet
Délka	od 30 min
Počet účastníků	od 10, až 8 organizátorů
Pomůcky	zásoba papírků představujících karty (zhruba 3 na každého hráče nekriminálního), papír, tužka a vzájemně synchronizované hodinky pro každého organizátora

PRAVIDLA

Hra, která ilustruje rizika platebních karet a také možnosti, jak se jim bránit.

Hráči jsou rozděleni do dvou skupin (majitelé karet a kartoví kriminálníci), ovšem hraje každý sám za sebe. Úkolem karetních kriminálních je zmocnit se karet a zneužít je. Úkolem držitelů karet je své karty zabezpečit, aby jejich zneužití přineslo co nejméně škod. Každý držitel karty začíná hru se 100 000 Kč na účtu. Vítězným držitelem je ten, kdo má na konci nejvíce. Kriminálníci nemají na začátku nic. Nejúspěšnějším kriminálním je ten, kdo má na konci nejvíce.

Hra se hraje na relativně velkém území (může to být jak přírodní území, tak město). V území je umístěno několik stanovišť. Na nich jsou organizátoři, kteří vždy, když je někdo z hráčů na stanovišti navštíví, provedou pro něj službu, kterou stanoviště poskytuje. Organizátor si provedení služby zapíše, spolu s přesným časem, kdy ji provedl (poznámená si – jméno a číslo z karty, provedenou operaci, přesný čas a jméno toho, kdo operaci provádí). Z těchto záznamů se na konci hry provede vyhodnocení. Stanoviště a jejich služby jsou následující:

1. **Vydávání karet** – zde mohou držitelé karet získat nové karty, v případě, že jim byly ukradeny. A také zde získají svou kartu na začátku hry. Karta má podobu papírku se jménem držitele a číslem, kolikátá karta je to pro daného držitele (Pepa 1 je Pepova první karta, Pepa 2 je Pepova druhá karta atd. – v případě stejných jmen je potřeba nějaká jednoznačná identifikace).
2. **Blokování karet** – zde mohou držitelé karet zablokovat svoji ukradenou kartu. Vydávání a blokování karet může být na jednom místě či blízko u sebe.
3. **Nastavování limitu** – zde mohou držitelé karet nastavit limit. Limit je vždy 5000.
4. **Pojištění karty** – zde si mohou držitelé za 1000 pojištit kartu proti zneužití. Pojištění kryje všechny škody, ke kterým dojde před zablokováním karty (tedy držitel neztrácí peníze, které kriminálník až do zablokování získává).
5. **Centrum virtuálních karet** – zde si mohou držitelé nechat vydat virtuální kartu a zablokovat internetové transakce na té skutečné. Kartu pak není možné zneužít k nákupům na internetu.

6. **Internetový obchod** – zde může kriminálník nakoupit na ukradenou kartu. Pokud je karta blokována pro internet, nezíská nic, pokud je na kartě limit, získá jen částku do limitu.
7. **Hacker** – zjistí kriminálníkovi PIN karty – za 1000.
8. **Bankomat** – kriminálník z něj může vybrat, když má PIN. Získá všechno, pokud je na kartě limit, získá částku do limitu.

Průběh hry: držitelé karet na začátku získají kartu a jejich cílem je maximálně ji zabezpečit proti kriminálíkům. Navštěvují proto příslušná stanoviště, kde se takové služby nabízejí. Cestou na ně je ovšem mohou odchytit kriminálníci, a to až na vymezený prostor kolem stanovišť, kde se krást nesmí (záleží na velikosti území, přibližně kolem 20 m). Pokud k tomu dojde, střihnou si. Když kriminálník prohraje, musí se vydat za jiným držitelem karty. V případě, že vyhraje, podařilo se mu kartu ukrást, držitel mu ji předá a kriminálník se pak může vydat na stanoviště, která nabízejí služby pro kriminálníky, a pokusit se z karty dostat co nejvíce peněz. Držitel se snaží kartu co nejdříve zablokovat. Následně (tedy ve chvíli, kdy je mu karta ukradena nebo kdy má svoji kartu maximálně zabezpečenu) si vyzvedne další a opět se ji snaží zabezpečit. Maximálně zabezpečená karta se uloží „mimo hru“ a už se nekrade. Na konci můžeme vyhodnotit, kdo z majitelů karet dokázal maximálně zabezpečit nejvíce karet.

Vyhodnocení proběhne tak, že se srovnají záznamy jednotlivých stanovišť, podle toho se vyhodnotí, kolik se kriminálíkům podařilo ukrást a kolik držitelům zbylo. Porovnávání záznamů probíhá tak, že se sestaví pořadí událostí, ke kterým došlo s jednotlivou kartou. Z toho je pak možné vyhodnotit, k jakým došlo finančním přesunům. Pokud například k nákupu přes internet došlo až po zablokování karty, kriminálník samozřejmě nic nezíská.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Zajímavá akční hra, určitě vtáhne do problému a hráči si stále budou uvědomovat, že si chtějí zabezpečit své konto, a nezvrtně se v běžnou bojovku.

Jan Merhaut, Liga Lesní Moudrosti, kmen Tlapáč

Investiční pexeso

Proč hru hrát	hráči získají přehled o typech některých investičních produktů a jejich základních vlastnostech
Délka	5 min
Počet účastníků	2 nebo 4
Pomůcky	kartičky pexesa

PRAVIDLA

Pexeso, kde dvojice tvoří nějaký investiční nástroj a jeho typická vlastnost. Když otočím dvojici, musím rozhodnout, zda k sobě patří. Pokud myslím, že ano, беру si ji. Při vyhodnocení se za správné dvojice bod přičítá, za špatné bod odečítá. Hra končí buď ve chvíli, kdy jsou rozebrány všechny kartičky, anebo když se hráči s rozhodčím dohodnou, že končí (to pro případ, že na stole leží už jen dvojice, které všichni považují za špatné).

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUCÍCH

Napínavá hra, ve které až do konce nevím, jak na tom jsem.

Jan Merhaut, Liga Lesní Moudrosti, kmen Tlapáč

Čím víc platíš, tím víc platíš

Proč hru hrát	hráči si zjednodušeně vyzkoušejí splácení dluhů a komplikace, které při tom mohou nastat
Délka	od 30 min
Počet účastníků	od 2, 2 organizátoři, při větším počtu hráčů více
Pomůcky	papírky představující peníze, papírky úvěrů (odhadem 3 a více na hráče), papírky negativních událostí (méně než úvěrů – jeden až dva na hráče), viz následující stranu

PRAVIDLA

Hra, která demonstruje, jak se i malé dluhy mohou vymknout kontrole.

Na hru potřebujeme dva organizátory. Jeden je „prodejcem úvěrů“, druhý („výběrčí“) potom dohlíží na jejich splácení, má na starosti sankce za pozdní platby. V případě více hráčů (odhadem od 8 výše) může být praktické mít „výběrčích“ více. V herním prostoru jsou dvě vymezená místa – „práce“ a „doma“. Hráči se pohybují mezi těmito dvěma místy, už proto, že na místě označeném „práce“ si vždy mohou vyzvednout mzdu (zadaný počet – doporučujeme 10 – papírků nebo jiné „měny“).

Život jim ovšem komplikuje prodejce úvěrů. Číhá na cestě mezi prací a domovem, a když někoho chytí, vnutí (hráči si losují) mu lístek s půjčkou anebo s nepříjemnou událostí (nemoc či ztráta zaměstnání).

Papírek s půjčkou obsahuje celkovou částku (např. 20), počet a výši splátek (včetně rozumného úroku např. 11×2 – první číslo je počet splátek, druhé výše jedné splátky) a frekvenci, jak často je potřeba platit (např. každé 2 minuty). Negativní události jsou potom lístečky, kde je uvedeno omezení (nemoc – poloviční příjem (5), ztráta zaměstnání – pětinový příjem (2)) a doba, jak dlouho trvá (rozmezí 1–5 minut).

Všechny získané peníze, úvěry i nešťastné události hráči shromažďují u sebe „doma“. Organizátor, který má na starosti splácení úvěrů, v příslušných časových intervalech inkasuje splátky (vezme příslušný počet lístečků z hromádky hráče a pro vlastní přehled může škrtnout horní číslo na lístečku a přepsat ho tím, kolik ještě zbývá, či naopak přičíst penále). Pokud není k dispozici dost peněz na zaplacení, připiše k dlužné částce sankci ve výši 100 % splátky.

Po nějaké době (20–40 minut) hra končí a je čas na závěrečnou diskusi, kde můžeme použít například tyto otázky:

- ▶ Jaké to je, když člověk nestíhá splácet a dluhy se mu vinou penále rychle zvyšují?
- ▶ Jaká výše půjček se dá vůči příjmu stihnout splácet?

- ▶ Jak vás ovlivnily „nešťastné události“ – daly se zvládnout, nebo představovaly zásadní problém?
- ▶ Co člověk riskuje, když si bere půjčku? A jaké z toho má naopak výhody?

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Problém může nastat, když se hráči rozhodnou papírek s nešťastnou událostí cestou „ztratit“. Také není úplně jednoduché sledovat všechny termíny placení, hodí se na to mít k dispozici více lidí.

Anna Bukovská, Junák, oddíl Střela, Dolní Lutyně

Problém s měřením časů se dá vyřešit tak, že splátky jsou splatné vždy, když se hráč vrátí domů s výplatou, nikoli v určitý čas.

Jaroslav Liška, Junák, 74. oddíl Šipka Plzeň

Finanční pojmy

Proč hru hrát	hráči se seznámí s vybranými pojmy a vyzkouší si je vlastními slovy vysvětlit
Délka	dle počtu pojmů, typicky 10 + 15 minut
Počet účastníků	4 a více
Pomůcky	lístečky s pojmy

PRAVIDLA

Hra je zaměřená na seznámení s finančními pojmy. V první fázi mají hráči, rozdělení do skupin, za úkol najít ve vymezeném prostoru různé finanční pojmy. Finanční pojmy jsou obodovány dle své obtížnosti 1–3 body. Každá ze skupin může ukořistit pouze určitý počet pojmů (celkový počet kartiček děleno počet skupin) tak, aby všechny skupiny v závěru této fáze měly pojmů stejný počet. Počet lístečků, který skupina může ukořistit, se předem oznámí. Je tedy na hráčích jakou zvolí taktiku, jestli vzít ty pojmy, u kterých si jsou jistí, nebo hledat další s vyšším počtem bodů, ale riskovat tak ztrátu těch co našli dříve. Pojem, který skupina z území odnese, už si musí nechat a nemůže ho vrátit. V závěru fáze mají skupiny čas se domluvit, co který pojem znamená.

V druhé fázi mají hráči (opět po skupinách) za úkol pojmy vysvětlit. Pokud pojem vysvětlí správně, získají příslušný počet bodů. Pokud ne, dostane šanci jiná, vylosovaná, skupina. Vyhrává ta skupina, která má na konci nejvyšší počet bodů.

Hru můžeme obměnit tak, že mezi získáváním a vysvětlováním pojmů mají hráči čas si obsah pojmů zjistit nebo ověřit (na internetu, od kolemjdoucích, ...).

Pojmy lze zvolit libovolně, tady jsou nějaké příklady:

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

Námět: Kateřina Hyšková, 10. přístav vodních skautů Maják Liberec

Firmy a faktury

Proč hru hrát	hráči se budou orientovat v informacích na faktuře, jak ji zaplatit příkazem z bankovního účtu, jak ji napsat
Délka	přibližně 20 min
Počet účastníků	od 3 do 12
Pomůcky	instrukce pro firmy, vizitky firem, tužky a papíry, stavební kostky (9 ks – tři pro každou skupinu), papír (znázornění lepidla, malty apod.), papír s tečkami (znázornění hřebíků), vytvořené faktury za nákup ve velkoobchodu, formuláře na vyplnění příkazu k platbě z b. ú., prázdné formuláře na faktury (pro každou skupinu 1, možná rezerva)

PRÁVIDLA

Hráči se rozdělí do tří skupin – mohou se sami domluvit, losovat, tahat dřívko apod. Každá skupina představuje jednu firmu – tesařství, truhlářství, stavitelství. Dostanou vizitku své firmy (název, adresa, IČO, číslo účtu) a krátký soupis s instrukcemi. V instrukcích se dozví, co potřebují nakoupit:

- ▶ Tesařství staví střechu a potřebují trámy, hřebíky, lepidlo.
- ▶ Truhlářství vyrábí stůl a potřebují prkna, hřebíky a lepidlo.
- ▶ Stavitelství staví dům a potřebují cihly, maltu a střešní krytinu.

Ve vedlejší místnosti či na jiném místě je Velkoobchod s materiálem.

Velkoobchod má v nabídce následující zboží (papírový lísteček s příslušným nápisem nalepený na kostičku): trámy, hřebíky, lepidla, prkna, cihly, malta, střešní krytina.

Každá skupina má za úkol v něm postupně nakoupit všechny tři potřebné materiály pro svou činnost. Zástupce skupiny vždy přijde do velkoobchodu a objedná konkrétní materiál. Velkoobchod mu předá materiál a fakturu za něj. V tu chvíli musí skupina správně vyplnit příkaz k úhradě, kterým fakturu zaplatí. Když zaplatí první materiál, vydá se nakoupit další. Stejný proces pak proběhne ještě potřetí, s posledním potřebným materiálem.

V další fázi obchodují skupiny mezi sebou. Jejich úkolem je napsat objednávku, přijmout objednávku od druhé skupiny, dodat zboží a vystavit fakturu.

- ▶ Stavitelství si objednává střechu od tesařství.
- ▶ Tesařství si objednává stůl od truhlářství.
- ▶ Truhlářství si objednává dům (sklad) od stavitelství.

Skupiny napíší objednávku (při tom využijí vizitek firem) a předají jí adresátovi. Sami obdrží objednávku na svůj výrobek. Ten vyrobí tak, že postaví tři kostičky

s materiálem na sebe do malé věže. Tuto věž pak musí neporušenou dopravit zákazníkovi. Pokud se jim to nepodaří, seberou popadané kostičky a zkouší to znovu. Ve chvíli, kdy dodají zboží, zbývá jim vystavit fakturu. Využijí údaje z objednávky a připraví ji, pak ji doručí objednateli. Mají k dispozici všechny potřebné údaje, až na cenu. Tu určí podle svých nákladů na materiál a přidají k tomu rozumný zisk. Sami zároveň dostanou fakturu za své objednané zboží a tu opět zaplatí příkazem k úhradě.

Vždy, když je nějaký dokument (objednávka, faktura, příkaz k úhradě) hotový, tak ho organizátoři zkontrolují a případně vrátí k opravě. Snaží se vysvětlovat dopady, které by konkrétní chyba měla v realitě.

Ve hře nejde o žádné soutěžení nebo o rychlost. Každá skupina má za úkol plnit všechny úkoly, až do té doby, co se splní správně.

PO HŘE MŮŽEME V NAVAZUJÍCÍ DISKUSI POLOŽIT NÁSLEDUJÍCÍ OTÁZKY:

- ▶ Udělali jste nějakou chybu, která by vás ve skutečnosti stála hodně peněz?
- ▶ Přejde vám bezhotovostní placení zbytečně složité? Jaké má podle vás výhody a nevýhody?
- ▶ Jak jste určovali rozumný zisk při stanovování ceny vašeho výrobku?

Námět: Jitka Schejbalová, Junák – svaz skautů a skautek ČR, Středisko Dr. E. Holuba, Holice

Sběratel bankovek

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší práci s měnovými kurzy.
Délka	30 minut a více
Počet účastníků	od 5 hráčů a více, 6 nebo 7 organizátorů
Pomůcky	bankovky šesti měn, kurzovní lístek, pomůcky pro úkoly na stanovištích, pokud jsou potřeba

PRAVIDLA

Ve hře vystupuje sběratel – numismatik, hráči a 5 stanovišť. Stanoviště představují státy (USA, Japonsko, Velká Británie, Rusko, Francie). Na každém stanovišti je jeho správce, ten hráčům ukládá úkoly a za jejich splnění jim vyplácí odměny v měně svého státu. Důležitou roli ve hře hraje také kurzovní lístek, který uvádí kurzy měn jednotlivých států (stanovišť) vůči české koruně. Dobré je dodržet víceméně reálné kurzy, jen je vhodně zaokrouhlit pro snadnější počítání.

Sběratel v každém kole hry vyhlásí, jakou částku v českých korunách je ochoten vyměnit za zahraniční bankovky. Tuto částku dá každému hráči, který mu přinese libovolnou kombinaci cizích bankovek, jejichž hodnota bude (podle kurzovního lístku) uvedené částce odpovídat. Může jít o kombinace bankovek jedné měny i více měn.

Ve chvíli, kdy je vyhlášena částka, se hráči vydávají na jednotlivá stanoviště plnit úkoly a získávat tak zahraniční měny. Postupně také počítají, zda už získali dostatek peněz, aby mohli své zahraniční měny vyměnit se sběratelem za české koruny. Na stanovištích je možné peníze také rozměňovat (pokud budeme mít od jedné měny bankovky více nominálních hodnot, což ani není nutné), ovšem vždy pouze v rámci jedné měny. Není tedy možné například směnit dolary za rubly.

Úkoly na jednotlivých stanovištích mohou být zcela podle našich potřeb. Nabízí se mít na každém stanovišti sadu otázek vztahující se k zemi, kterou stanoviště představuje (hlavní město, hlava státu, sousedící státy, počet obyvatel (výběr z možností), otázky z historie, poznat stavbu či jiný obrázek, říci něco jazykem toho státu a další podobné). Dobré je to kombinovat ještě s různými „sportovními“ úkoly, případně s praktickými úkoly, které aktuálně potřebujeme udělat.

Když hráč nashromáždí potřebnou částku, vymění ji se sběratelem za české koruny a pak může pokračovat v získávání dalších peněz. Ty se mu mohou hodit v dalším kole nebo třeba ještě v tomto. Konec kola totiž určuje sběratel podle svého uvážení. Je zajímavé v průběhu hry střídát tři způsoby ukončování kola: První z nich je náhodné – sběratel prostě vyhlásí konec, kdy chce. Druhý způsob počítá s tím, že je vyhlášen čas, jak dlouho bude kolo trvat a končí se po uplynutí toho času. A třetí způsob určuje

konec kola podle počtu hráčů, kteří už úspěšně směnili peníze za koruny. Na začátku je vyhlášeno, že kolo skončí například po pěti úspěšných výměnách. Je dobré dopředu ohlásit, podle jakého způsobu bude kolo končit. Ale také může být zajímavé výjimečně udělat kolo, kdy je způsob ukončení sice dán, ale hráči ho neznají.

Vždy platí, že hráč může v jednom kole vyměnit peníze se sběratelem i vícekrát, pokud to stihne. Vítěz a pořadí hráčů se na konci hry určí podle toho, kolik má kdo českých korun. Kdo má nejvíc, je vítěz.

OBMĚNY A ZPESTŘENÍ

- ▶ Někjaké peníze mohou být v herním území poschovávané, kdo je najde, může si je nechat
- ▶ Ve hře může být postava „vševěda“, která hráčům radí s plněním úkolů. Třeba za úplatu.

TIPY PRO REALIZACI

- ▶ Obrázky bankovek získáme například na wikipedii.
- ▶ Hra funguje i tehdy, pokud máme od každé měny bankovky jen v jedné nominální hodnotě (stačí tedy mít 1\$, není potřeba mít třeba 5\$ bankovky).
- ▶ Kurzovní lístek by měl být velký anebo by každý hráč měl dostat svůj vlastní na malém lístečku.

Námět: Milan Rollo, Junák, svaz skautů a skautek ČR středisko Psohlavci Český Brod

Souboj s pamětí – české bankovky

Proč hru hrát	hráči se více seznámí se s vzhledem českých bankovek a budou trénovat paměť.
Délka	
Počet účastníků	2–6
Pomůcky	kartičky bankovek (jednostranné, obrázky jsou dobře dostupné na internetu), kartičky s otázkami, stopky (nebo jiný časoměřič), kostka

PRÁVIDLA

Na hromádce leží sada kartiček s obrázkem jednotlivých českých bankovek (velikosti tisícikoruny, podlepené tvrdým papírem). Na dané znamení vezme první hráč do ruky první bankovku a přesně 15 vteřin si ji prohlíží. Druhý hráč měří čas, po 15 s první hráč bankovku odloží a hodí si kostkou. Oznámí druhému hráči, jaké mu padlo číslo, hráč pak přečte z druhé strany kartičky otázku skrývající se pod daným číslem. Pokud hráč správně odpoví, kartičku si jako trofej ponechá, pokud odpoví špatně, kartička se vrací do spodu balíčku. Pak si vybírá kartičku druhý hráč, pozoruje, hází kostkou – a postupuje se jako u prvního hráče. Pokud je hráčů více, vždy ve směru hodinových ručiček jeden sleduje a druhý zadává otázky.

OTÁZKY:

STOKORUNA (líc)

1. Kdo je vyobrazen na bankovce? (Karel IV.)
2. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 100? (2 krát)
3. Jaký ornament má vyobrazená postava na svém plášti? (čtyřlístek)
4. Jaké barvy se na bankovce objevují? (růžová, světle a tmavě zelená, žlutá, bílá)
5. Kolik stříbrných čárek vede přes bankovku? (6)
6. Na kolik částí se větví ústřední sloup? (7)

STOKORUNA (rub)

1. Jaký obraz je na ústřední pečeti? (stojící a klečící postava v brnění)
2. Co je česky vepsáno do spodní části pečeti? (padělání bankovek se trestá podle zákona)
3. Kolikrát je na bankovce číslicí napsáno sto? (dvakrát)
4. Jakým písmenem je uvozena série čísel? (závisí na konkrétním obrázku)
5. Kolik státních znaků je na této straně bankovky? (1)
6. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 6? (závisí na konkrétním obrázku)

DVOUSETKORUNA (líc)

1. Kdo je vyobrazen na bankovce? (J. A. Komenský)
2. Jsou na bankovce uvedena nacionále dané osoby? (nejsou)
3. Co má osoba na bankovce na hlavě? (kněžskou čepičku)
4. Jsou všechna čísla 200 napsána ve vodorovné poloze? (ne)
5. Kolik tlustých čar je vedle hlavy slavné osoby? (2)
6. Co je ještě vyobrazeno kromě slavné osoby? (půdorys barokní pevnosti)

PĚTSETKORUNA (líc)

1. Co je zobrazeno vedle hlavy slavné osoby? (květina)
2. Kdo je vyobrazen na bankovce? (Božena Němcová)
3. Kolik čárek je na ochranném okénkovém proužku? (5)
4. Na kterou stranu hledí slavná osoba? (doleva)
5. Kolik silných čar se objevuje vpravo od slavné osoby? (3)
6. Je na bankovce uvedeno, že padělání se trestá? (ne)

TISÍCIKORUNA (líc)

1. Jaká barva převládá na bankovce? (fialová)
2. Má postava na bankovce vousy? (ne)
3. Co má postava na bankovce na krku? (límeček s motýlkem)
4. Kolik lipových lístků je na bankovce? (jeden)
5. Jaká slavná osoba je na bankovce vyobrazena? (František Palacký)
6. Jakou barvou je zobrazen lístek? (zlatou)

DVOUSETKORUNA (rub)

1. Jaké dílo je uvedeno na bankovce? (Orbis pictus)
2. Drží se na bankovce za ruce dva dospělí lidé? (ne, dospělý a dítě)
3. Kolik obrázků knih je na bankovce? (jedna kniha)
4. Jaké písmeno je uvedeno před číslem na bankovce? (závisí na konkrétním obrázku)
5. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 200? (dvakrát)
6. Je i na této straně bankovky uvedeno, že padělání se trestá? (ano)

PĚTSETKORUNA (rub)

1. Je na bankovce uvedeno upozornění ohledně padělání? (ano)
2. Objevují se na bankovce nějaké květiny? (ano)
3. Co je ústředním obrazem bankovky? (žena)
4. Jakým písmenem začíná série čísel na bankovce? (záleží na konkrétním obrázku)
5. Jakou barvu mají ochranná vlákna na bankovce? (oranžová)
6. Je na bankovce napsáno slovy pět set? (není)

TISÍCIKORUNA (rub)

1. Kolikrát se na bankovce vyskytuje číslice 1000 (jednou)
2. Jaký pták je zobrazen na bankovce? (orel)
3. Jakým písmenem začíná číselná řada na bankovce? (záleží na konkrétním obrázku)
4. Kolik ptáků celkem je vyobrazeno na bankovce? (tři)
5. Objevuje se na bankovce zelená barva? (ne)
6. Jaký obrázek je vpravo pod číslem 1000? (strom)

DVOUITISÍCIKORUNA (líc)

1. Jaká barva na bankovce převládá? (zelená)
2. Koho představuje zobrazená osoba? (Emmu Destinovou)
3. Na kterou stranu se vyobrazená osoba dívá? (doprava)
4. Je na bankovce vyobrazen nějaký hudební nástroj? (ano, lyra)
5. Co má vyobrazená osoba na krku? (nic)
6. Je na bankovce vyobrazena nějaká rostlina? (ano)

PĚTITISÍCIKORUNA (líc)

1. Co má na hlavě zobrazená postava? (nic)
2. Co má na krku zobrazená postava? (kravatu)
3. Kdo je vyobrazen na bankovce? (T. G. Masaryk)
4. Má vyobrazená postava brýle? (ano)
5. V jaké poloze jsou silné čáry vpravo od hlavy zobrazené osoby? (vodorovné)
6. Co je napsáno pod slovním vyjádřením částky? (Česká národní banka)

DVOUITISÍCIKORUNA (rub)

1. Jaký hudební nástroj je na bankovce vyobrazen? (housle, lyra)
2. Jaké barvy jsou na bankovce? (zelená, fialová)
3. Kolik hudebních nástrojů je na bankovce? (tři – dvoje housle a lyra)
4. Jsou na bankovce nějaká zvířata? (nejsou)
5. Jsou na bankovce zobrazeny nějaké rostliny? (ano)
6. Je na bankovce vyobrazen muž nebo žena? (žena)

PĚTITISÍCIKORUNA (rub)

1. Jaké město je zobrazené na bankovce? (Praha)
2. Kolik věží je na bankovce? (9)
3. Kolik je na bankovce lvů? (3)
4. Jaké dva erby jsou na bankovce? (český lev a pražský)
5. Kolik lipových lístků se na bankovce objevuje? (žádný)
6. Jakým písmenem začíná číselná řada na bankovce? (záleží na konkrétním obrázku)

Autor: Alena Wágnerová

Souboj s pamětí – evropské bankovky

Proč hru hrát	hráči se více seznámí se s vzhledem evropských bankovek a budou trénovat paměť.
Délka	
Počet účastníků	2–6
Pomůcky	kartičky bankovek (jednostranné, obrázky jsou dobře dostupné na internetu), kartičky s otázkami, stopky (nebo jiný časoměřič), kostka

PRAVIDLA

Pravidla jsou stejná jako u hry „Souboj s pamětí – české bankovky. Liší se jen obrázky a otázkami.

OTÁZKY:

STO EURO (líc)

1. Kolikrát se na bankovce objevuje písmeno B? (záleží na konkrétním obrázku)
2. Kolik velkých žlutých hvězd je na bankovce? (11)
3. Kolikrát se na bankovce objevuje číslo 100? (3 krát)
4. Kolik soch drží sloupy? (dvě)
5. Kde je umístěna vlajka Evropského společenství? (vlevo nahoře)
6. Jaká barva na bankovce převládá? (zelená)

DESETIRUBL (líc)

1. Kolik kostelů je na bankovce? (1)
2. Kolikrát je na bankovce číslice 10? (třikrát + možná nějaké v sériovém čísle)
3. Objevuje se na obrázku také most? (ano)
4. Je na bankovce vyobrazena nějaká továrna? (ano)
5. Kolik lidí je nakresleno na bankovce? (nikdo)
6. Kolik zelených lístků je na bankovce? (dva)

STO EURO (rub)

1. Kolik soch stojí na mostě? (dvě)
2. Kolik bílých hvězd je na bankovce? (6)
3. Kolikrát je na bankovce napsána číslice 100? (3 krát + možná nějaká v sériovém čísle)
4. Jaká čísla se kromě hlavní číslice 100 objevují ještě na bankovce? (ty ze sériového čísla)
5. Je na obrázku namalovaná loď? (ano)
6. Jaký světadíl je vyobrazen na mapě? (Evropa)

DESETIRUBL (rub)

1. Kolik stromů je na bankovce? (3)
2. Kolikrát se objevuje číslice 10? (3 krát + možná nějaké v sériovém čísle)
3. Je na bankovce nakresleno město? (není)
4. Jaký nápis je na bankovce? (deset rublů)
5. Jaké barvy se objevují na bankovce? (růžová, zelená, hnědá)
6. Je na bankovce vlajka státu? (není)

ŠVÝCARSKÝ FRANK (1000) (líc)

1. Má postava na obrázku knír? (ano)
2. V čem je postava na bankovce oblečena? (kabát a klobouk)
3. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 1000? (2 krát + možná nějaké v sériovém čísle)
4. Je na bankovce vyobrazena švýcarská vlajka? (není)
5. Kolikrát se na bankovce objevuje křížek? (jednou)
6. Je na bankovce uvedeno jméno postavy, která je vyobrazena? (není)

ZLOTY (10) (líc)

1. Kdo je na bankovce vyobrazen? (král Mieszek)
2. Které barvy na bankovce převládají? (hnědá, zelená, olivově zelená, modrá)
3. Kterým směrem se dívá postava na bankovce? (doleva)
4. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 10? (dvakrát + možná nějaké v sériovém čísle)
5. Jaká výzdoba je na bankovce v pozadí? (gotická, rozety)
6. Má postava na bankovce krátké vlasy? (ne)

STOKORUNA (líc)

1. Kdo je vyobrazen na bankovce? (Karel IV.)
2. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 100? (2 krát + možná nějaké v sériovém čísle)
3. Jaký ornament má vyobrazená postava na svém plášti? (čtyřlístek)
4. Jaké barvy se na bankovce objevují? (růžová, zelená – světle a tmavě, žlutá, bílá)
5. Kolik stříbrných čárek vede přes bankovku? (6)
6. Na kolik částí se větví ústřední sloup? (7)

ŠVÝCARSKÝ FRANK (1000) (rub)

1. Kolik živočichů je zobrazeno na bankovce? (4)
2. Co je na bankovce napsáno vpravo? (švýcarská národní banka)
3. Jaký druh živočicha je vyobrazen na bankovce? (hmyz, mravenec)
4. Objevuje se na bankovce barva žlutá? (ne)
5. Kolikrát se na bankovce objevuje číslo 1000? (jednou + možná nějaké v sériovém čísle)
6. Je na bankovce vyobrazena švýcarská vlajka? (není)

ZLOTY (10) (rub)

1. Kolikrát je zobrazena koruna? (jednou)
2. Jaká je barva uprostřed dvou zobrazených pruhů? (žlutá, modrá)
3. Jaký velký nápis je na bankovce? (Narodowy bank polski)
4. Jaký tvar má ústřední hnědý obraz? (kulatý)
5. Je na bankovce zobrazena nějaká postava? (není)
6. Kolikrát je na bankovce vyobrazena polská Orlice? (ani jednou)

STOKORUNA (rub)

1. Jaký obraz je na ústřední pečetí? (klečící a stojící postava v brnění)
2. Co je česky vepsáno do spodní části pečetí? (padělání bankovek se trestá podle zákona)
3. Kolikrát je na bankovce číslicí napsáno sto? (dvakrát + možná nějaké v sériovém čísle)
4. Jakým písmenem je uvozena série čísel? (záleží na konkrétním obrázku)
5. Kolik státních znaků je na této straně bankovky? (1)
6. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 6? (záleží na konkrétním obrázku)

BRITSKÁ LIBRA (10) (líc)

1. Kolik oválných ornamentů je zobrazeno pod královním krkem? (8)
2. Kde je umístěn modrý obrázek? (vlevo)
3. Kolikrát se na bankovce objevuje číslice 10? (dvakrát + možná nějaké v sériovém čísle)
4. V jakém obrazci jsou umístěna písmena „E R“? (v kosočtverci)
5. Má královna v obou uších náušnici? (má vidět jen jedno ucho)
6. Jaký obrazec je vlevo od královny? (část oválu)

BRITSKÁ LIBRA (10) (rub)

1. Ve kterém století žila vyobrazená postava? (19. stol.)
2. Koho daná postava představuje? (Charlese Darwina)
3. Jakou barvu má ptáček? (červenou a zelenou)
4. Je na bankovce nakreslena loď? (ano)
5. Jakou barvu mají kvítky na bankovce? (žlutou)
6. Co má vyobrazená postava na hlavě? (pleš)

Autor: Alena Wágnerová

Složenková show

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší práci se složenkami a zjistí, jaké všechny údaje jsou pro jejich použití potřeba
Délka	60 minut
Počet účastníků	dvě skupiny o 4–8 hráčích/1 organizátor
Pomůcky	složenky všech typů, tužky, malé papíry na SMS a novinové zprávy

PRAVIDLA

Detektivní hra, při které hráči z dostupných důkazů (složenek, zapsaných SMS a krátkých zpráv z novin) odhalují, co se stalo a proč.

Před hrou by hráči měli alespoň rámcově vědět, jaké složenko jsou a k čemu slouží. Pokud to nevědí, může jim organizátor radit anebo mohou mít k dispozici informace z www.ceskaposta.cz/cz/sluzby/penezni-sluzby/default.htm

Dvě skupiny dostanou několik složenek (více druhů, hlavně A, B, C) a několik papírků pro zapsání důležitých informací (např. SMS mezi postavami příběhu či krátkých zpráv z novin). Jejich úkolem je vymyslet příběh, nejlépe detektivní nebo hororový, který zahrnuje pohyby peněz mezi několika aktéry příběhu. Příběh si stručně napíše (jen v bodech) a pak vyplní složenko a papírky, aby odpovídaly příběhu a zachycovaly jeho klíčové body.

V další fázi se hraje běhací hra. V území se pohybují členové jedné skupiny, každý z nich má u sebe nějaké složenko a papírky. Když ho členové druhé skupiny chytanou, vydá jim složenko či papírek (1) co má u sebe. Po uplynutí časového limitu skupina co chytala, sestavuje ze získaných stop příběh. To znamená, že se podívají na všechny složenko, zjistí, kdo komu a jak posílal peníze, doplní to informacemi z SMS, pokusí se odhadnout, které transakce měli co zamaskovat. Celé to sestaví do souvislého příběhu, který bude podle nich dávat smysl.

Vzniklý příběh odvypráví, druhá skupina pak představí svůj původní příběh. Pak se role obrátí – kdo chytal je teď chytaný a odhaluje se druhý příběh.

PŘÍKLAD

Původní příběh

Petr Nový si u Jana Starého objednal vraždu Pavla Mladého. Udělal to pomocí SMS kde psal „Zaříd' to s Pavlem Mladým, Uliční 15, Dobříš. Jak s placením?“ Jan Starý odpověděl SMS: „Ok, pošli to Bedřovi.“ Petr Nový, Dlouhá 33, Vrno poslal složenkou typu A 300 000 Kč na účet 123456789/0999 Bedřicha Bílého, Koňská 1, Dolní Lhota. Bedřich Bílý následně opět složenkou typu A poslal 299 000 Kč na účet 222111333/0888, který

patří firmě Záhadná a. s. se sídlem v Horké ulici 16, Nikdov. V novinách pak vyšla krátká zpráva, že Pavel Mladý byl nalezen mrtvý ve svém bytě.

Dostupné doklady a důkazy:

- ▶ Papír z SMS „Zaříd to s Pavlem Mladým, Uliční 15, Dobříš. Jak s placením?. Petr Nový“
- ▶ Papír z SMS „Ok, pošli to Bédovi. Jan Starý“
- ▶ Složenka A – 300 000 Kč od Petr Nový, Dlouhá 33 pro účet 123456789/0999 Bedřich Bílý, Koňská 1, Dolní Lhota
- ▶ Složenka A – 299 000 Kč od Bedřicha Bílého, Koňská 1, Dolní Lhota na účet 222111333/0888, který patří firmě Záhadná a.s. se sídlem v Horké ulici 16, Nikdov.
- ▶ Novinová zpráva „Pavel Mladý byl nalezen mrtvý ve svém bytě.“

Domyšlený příběh

Petr Nový pověřil někoho, asi Jana Starého, aby něco zařídil s Pavlem Mladým. Je možné, že šlo o jeho pohřeb, protože pan Mladý byl nalezen mrtvý. Jan Starý někoho instruoval, aby poslal peníze (pravděpodobně) Bédovi. Běda je nejspíš pan Bedřich Bílý, protože ten opravdu od pana Nového dostal 300 000 Kč. Domníváme se, že za ně u firmy Záhadná a.s. objednal pohřeb pana Mladého a zbytek si nechal jako provizi.

Pustý ostrov

Proč hru hrát	hráči si zkoušejí výběr z široké nabídky s ohledem na omezení a potřeby
Délka	asi 20 minut
Počet účastníků	3 a více
Pomůcky	nic, pro větší komfort tužka a papír na zapisování věcí

PRAVIDLA

Hráči si představí, že následující měsíc stráví na pustém ostrově a mají možnost vzít si pouze pět věcí. Věcí se myslí jedna věc, která se dá vložit do batohu, nejde o krabičku nebo věc, do které se vkládají další věci. Tyto věci si každý napíše a na závěr porovná s ostatními. Co se stane nejžádanějším a co naopak nejoriginálnějším nápadem?

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Vyzkoušeli jsme i druhou variantu hry (je ji možné zahrát např. po původní variantě). Hraje se obdobně, ale cílem je napsat ty věci, o kterých si hráč myslí, že je napíše nejvyšší počet ostatních hráčů. Tato varianta testuje, jak dobře se hráči znají a kdo se dokáže nejlépe vcítit do ostatních. Zároveň může ukázat, které předměty z předchozího kola opravdu dětem uvízly v hlavě jako zajímavé a podstatné. Při vyhodnocování hry získá každý hráč bod za každého dalšího hráče kromě sebe, který má stejný předmět na svém seznamu. Tato varianta děti dost bavila.

Matouš Bořkovec, Junák, 77. oddíl Inkové

Moje obětovaná příležitost

Proč hru hrát	hráči si zkusí zvažovat priority při plánovaných nákupech
Délka	od 10 minut
Počet účastníků	3 a více
Pomůcky	tužka a papír pro každého

PRAVIDLA

Každý si sám pro sebe nakreslí nebo napíše na papír čtyři věci, které by si nejvíce přál koupit (musí to být skutečné věci, např. lepší mobilní telefon, snowboard, šaty...). Poté organizátor hry uvede několik situací a donutí účastníky k rozhodnutí, čeho se budou muset vzdát. Například se rodině porouchá auto a pravděpodobně nezbude na plánovaný nákup. Nebo jeden z rodičů přijde o práci, rodina se rozhodne investovat do výměny oken apod. Po vyškrtání všech věcí může přijít pozitivní událost, hráčům se podaří najít brigádu a jednu z žádaných věcí si mohou dovolit koupit sami. Bude to ta, kterou škrtnli jako poslední? Víme, co je pro nás ta největší obětovaná příležitost?

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Na této hře oceňuji, že opravdu naplňuje svůj smysl. Samotné vyznění hry může do značné míry ovlivnit (kladně i záporně) organizátor.

Jan Závala, Junák, Středisko Kompas Brno

První peníze

Proč hru hrát	hráči budou mít příležitost uvažovat o různých zdrojích příjmů a vzájemně své nápady sdílet zábavným způsobem
Délka	od 10 minut, rychle roste s počtem hráčů, obvykle kolem 30 minut
Počet účastníků	2 a více
Pomůcky	tužka a papír pro každého

PRAVIDLA

Jednoduchá aktivita. Účastníci při ní pantomimicky předvádějí způsoby, jak získávají peníze. V každém kole je trochu jiné zadání:

- 1. kolo** – pantomimicky předvedte, jak jste získali svoje první vlastní peníze.
- 2. kolo** – pantomimicky předvedte, jak získáváte peníze teď.
- 3. kolo** – pantomimicky předvedte, jak byste chtěli (či mohli) získávat peníze v budoucnu.
- 4. kolo** – pantomimicky předvedte, jak byste peníze rozhodně získávat nechtěli.

Ti hráči, co právě nepředvádějí, se pokoušejí uhodnout, co se pantomimou ztvárňuje.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Pantomima děti baví, ale velmi se nám osvědčila změna – střídali jsme pantomimu a kreslení.

Zdeněk Šmída, TOM 1007 CHIPPEWA

Spojené pojmy

Proč hru hrát	hráči zkusí pracovat s odbornými termíny souvisejícími s rozpočty
Délka	od 10 minut
Počet účastníků	4 a více
Pomůcky	dvě skupiny lístečků

PRAVIDLA

Tuto hru bychom měli hrát až ve chvíli, kdy si myslíme, že hráči pojmy znají. Předtím to nemá cenu. Hráči hrají po menších skupinkách (3–5 členů), a to vždy dvě skupiny spolu, vlastně ale soutěží každý jednotlivec. Každá skupina dostane přidělený kruh či jinak ohraničené území, v němž rozházíme připravené papírky se slovy. Čím více budou od sebe vzdálena tato dvě území, tím více se hráči naběhají. Slova na papírcích jsou zvolena tak, aby slovo z první skupiny vždy tvořilo dvojici se slovem z druhé skupiny. Hráči mají za úkol vzít slovo ze svého území a uprostřed, kde je organizátor hry, se setkat s členem druhé skupiny. Na výzvu organizátora přečtou slova a domluví se, jestli patří dohromady. Pokud ano, získává každý z dvojice bod pro sebe (ne skupinu). Pokud ne, oba musí papírky vrátit a pro další pokus vzít jiný výraz. Hraje se, dokud všechna slova nejsou správně spojena.

Aby hra netrvala neúměrně dlouho, vyřadí doprostřed vždy více hráčů, nejlépe všichni najednou. Tam se hráči postupně setkávají a porovnávají své pojmy do té doby, než najdou někoho, s kým dvojici mohou vytvořit. Pokud porovnají svůj pojem se všemi hráči a stále dvojici nenajdou, běží si pro nový pojem. Ve chvíli, kdy dvojici naleznou, oznámí to organizátorovi, který ověří, zda je to správně, a zapíše jim body.

Slova pro první skupinu

PRACOVNÍ	HRUBÁ	JEDNORÁZOVÉ	RODINNÝ
ZDRAVOTNÍ	OBĚTOVANÁ	OMEZENÉ	ŽIVOTNÍ
VYROVNANÝ	FINANČNÍ		

Slova pro druhou skupinu

PŘÍJEM	MZDA	VÝDAJE	ROZPOČET
POJIŠTĚNÍ	PŘÍLEŽITOST	ZDROJE	ÚROVEŇ
ROZPOČET	PROSTŘEDKY		

PENÍZE A BANKOVNICTVÍ

ROZPOČET A HOSPODAŘENÍ

TVORBA CEN

OBSAH SMLOUV

POJIŠTĚNÍ

OCHRANA SPOTŘEBITELŮ

Dluhová past

Proč hru hrát	hráči se názorně seznámí s pojmem dluhová past
Délka	10–20 minut
Počet účastníků	přibližně od 8 více
Pomůcky	provazy či něco jiného na vyznačení území

PRAVIDLA

Před začátkem hry potřebujeme vyznačit čtyři území: dluhová past, spotřebitelský úvěr, území bez dluhů a bez většího majetku, vlastnictví automobilu a domu, milionový majetek. Jednotlivé oblasti jsou vyznačené například provazem na zemi a navazují na sebe – kromě krajních území (dluhová past a milionový majetek) sousedí tedy každé území s dvěma vedlejšími. Mezi těmito úrovněmi se hráči budou pohybovat, stačí například položit na zem švihadla ve vzdálenosti asi dva metry od sebe. Cílem je od dluhové pasti, kde všichni začínají, skončit jako milionář. Postupuje se formou náhody – kámen, nůžky, papír. Stříhat si mohou spolu pouze dvojice hráčů na stejné úrovni, přičemž vítěz postupuje výš a poražený klesá. Hra se dynamicky vyvíjí až do stadia, kdy část dokončila na úroveň milionáře, ale část zůstala v území bez možnosti se posunout. Po skončení hry můžeme účastníkům položit například tyto otázky:

- ▶ Myslíte, že v realitě je přestup mezi jednotlivými úrovněmi podobně závislý na náhodě?
- ▶ Jak by vám přišlo, kdyby hráči na začátku hry začínali s různou úrovní majetku?
- ▶ Jak jste se cítili, když jste se vrátili do nižšího pásma? Jaké to bylo skončit definitivně v dluhové pasti?
- ▶ Jak jste se cítili, když jste se posunuli do vyššího pásma. Jaké to bylo stát se milionářem?

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Dobrá diskuse na závěr je důležitá. V průběhu hry si hráči nestihnou uvědomit své pocity.

Anna Rambousková, Junák, oddíl Modrý klíč

Hra je nepříjemně realistická pro častěji prohrávající, kteří postupně ztrácí motivaci pokračovat dál. Je dobré si toho všimnout a zhodnotit v závěrečné diskusi.

Jan Smrčka, Junák, oddíl Devítka

Hráči mohou velmi rychle zapomenout, na co je má hra upozornit a jednoduše myslí jen na stříhání. Předjetí tomu lze použitím lístků představujících peníze. Začínalo by se na úrovni bez dluhů a většího majetku a každý má tři lístečky. Dva hráči si stříhnou, poražený vítězi jeden lístek dá a oba se přesunou dle stávajících pravidel. V případě, že si stříhají dva hráči v „dluhové pasti“ vítěz si vezme od poraženého lístek a posune se o stupeň výš. Poražený žádný nemá, a proto musí jeden nový vzít od vedoucího. Tato verze sice hru trochu komplikuje, ale hráči dostanou do rukou „peníze“ a pocít, že něco získávají nebo naopak ztrácí.

Jan Merhaut, Liga Lesní Moudrosti, kmen Tlapáč

Hra na exekuci

Proč hru hrát	hráči se seznámí s konkrétním dopadem exekuce na dlužníky
Délka	30 min
Počet účastníků	od 2 více
Pomůcky	kostým exekutora či nápis exekutor

PRAVIDLA

Ve hře vystupuje jeden organizátor v roli exekutora, nejlépe v kostýmu (nebo s nápisem exekutor připevněným na sobě). Sehraje krátkou scénku o situaci dlužníků, což jsou v tuto chvíli všichni hráči, vysvětlí, proč je zde a kdo ho poslal. Poté dá všem za úkol, aby sepsali seznam majetku celkem za 10 000 Kč z daného prostředí (oddílu). Při menším počtu hráčů mohou pracovat jako jedna skupina, budou tedy odhadovat a počítat cenu například sportovního vybavení oddílu, nádobí, knih apod. Částku lze nastavit i vyšší a nechat hráče sepisovat po jednotlivcích majetek z jejich domova (pokojíčku dětí). Po skončení hry krátce ověříme reálnost informací a popovídáme si o tom, jak se hráči cítili během hry, zda si dokáží představit, že o sepsané věci by skutečně přišli.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hru je možné obměnit tím, že hráči odhadují cenu věcí po skupinách nebo sami, a na konci ještě navíc vyhodnotíme, komu se dařilo lépe odhadnout ceny jednotlivých věcí.

Anna Rambousková, Junák, oddíl Modrý klíč

Neřekni to

Proč hru hrát	hráči si připomenou důležité pojmy a jejich význam
Délka	10–20 min
Počet účastníků	od 4 více
Pomůcky	napsané pojmy na lístečcích

PRAVIDLA HRY

Hráči sedí v kruhu, vždy jeden z nich si vylosuje slovo z klobouku, sám pro sebe si ho přečte. Ihned poté začne během minutového limitu popisovat ostatním, o jaké slovo či slovní spojení se jedná. Nesmí však používat příbuzná slova, ani slova se stejným kořenem. Kdo z kruhu první uhádne, získává bod. Je možné hrát i na skupinky, potom vysvětluje vždy člen skupiny svým spoluhráčům a body získávají dohromady.

Příklady slov – hospodařit, rozvaha, aktiva, pasiva, investice, schodkový rozpočet, spoření, exekuce, dluh, mateřská dovolená, základní kapitál, pohledávka, závazek, majetek, nemovitost

ZKUŠENOSTI VEDOUCÍCH

Klasická disciplína z Aktivit, na procvičení pojmů je prima.

Jan Smrčka, Junák, oddíl Devítka

Projekt: Naše životní úroveň

Proč hru hrát	hráči se seznámí s pojmem životní úroveň a budou ho umět používat
Délka	45 minut až 1 hodina
Počet účastníků	skupiny po přibližně 6
Pomůcky	prezentace „o celebritách“, papíry a tužky pro skupiny

PRAVIDLA

Účastníci udělají skupiny po přibližně 6 (tak, aby sourozenci nebyli ve stejné skupině) a jejich úkolem je zjistit, kdo ze skupiny má nejvyšší životní úroveň. Je na skupině, jak nastaví kritéria a jak bude úroveň měřit.

První fáze by měla být motivace Vyberte v tisku aktuálnější zprávy. Je dobré udělat z nich prezentaci, kde účastníci uvidí obrázky a zároveň uslyší doprovodný text. Texty by měly pojednávat o jejich oblíbených zpěvácích, skupinách, celebritách. Často by měly v průběhu prezentace zaznívat otázky typu: Žije si lépe Madonna nebo Britney? Má Bono vyšší životní úroveň než Johnny Depp?

Druhá fáze: plánování Zadejte účastníkům úkol: připravit kritéria, na kterých se skupina shodne, a vymyslet způsob, jak ohodnotit životní úroveň podle konkrétních kritérií.

Třetí fáze: realizace Účastníci podle zvolených a připravených kritérií ohodnotí své rodiny a jejich životní úroveň.

Čtvrtá fáze: hodnocení Účastníci navrhnou případné změny kritérií, podle kterých by se měla životní úroveň hodnotit, aby více vypovídala o realitě.

TIP: Pokud jsou ve skupině lidé, kteří jsou nějakým způsobem vyloučeni, nepracujte raději s reálnými rodinami účastníků, ale nabídněte jim několik modelových postav, které odhalíte až po naplánování kritérií.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Doporučuji variantu s fiktivními postavami. Odhadnout, co by mohlo být pro účastníky nepříjemné, je velmi těžké a nevyplácí se to riskovat. Nemožnost objektivního srovnání můžeme ještě zdůraznit tím, že o postavách nakonec odkryjeme nějakou skrytou informaci, která zcela mění pohled na jejich životní úroveň.

Anna Rambousková, Junák, oddíl Modrý klíč

Když jsme hru hráli, tak rozdílné sociální postavení účastníků opravdu představovalo problém.

Jan Smrčka, Junák, oddíl Devítka

Státní rozpočet

Proč hru hrát	hráči se seznámí s výdaji státního rozpočtu a budou diskutovat o jeho prioritách
Délka	30 minut a více, záleží na počtu hráčů a počtu skupin
Počet účastníků	8 a více, 1 organizátor
Pomůcky	prázdné tabulky s „kapitolami“ rozpočtu a místem na vyplnění rozdělní,

PRAVIDLA

Cílem této aktivity je, aby se hráči blíže seznámili se státním rozpočtem, hlavně s rozložením jeho výdajů. Vyzkouší si rozložit výdaje do jednotlivých kapitol, diskutovat o tom v různých skupinách, hledat kompromisy a nakonec srovnat své návrhy s reálným rozložením výdajů v rozpočtu ČR a diskutovat o tom, proč se jejich návrhy liší od reality. Na úvod hry můžeme zahrát motivační scénku (například ministr financí, který běduje nad tím, že všichni chtějí více peněz). Poté rozdělíme hráče do dvojic. Každá dvojice dostane následující tabulku:

VÝDAJE	%
Důchody, sociální dávky	
Vzdělávání	
Doprava	
Zdravotnictví	
Státní správa a samospráva	
Sociální péče	
Finanční operace (placení úroků apod.)	
Zemědělství a lesnictví	
Bydlení, komunální služby	
Obrana	
Bezpečnost a veřejný pořádek (policie, ...)	
Politika zaměstnanosti (úřady práce, ...)	
Podpora průmyslu, stavebnictví, obchodu a služeb	
Právní ochrana (soudy a další)	
Ostatní	

Organizátor by měl být připraven vysvětlit, co se za jednotlivými řádky v tabulce skrývá a kde se s tím v běžném životě setkáváme. Hodí se vše projít a stručně vysvětlit ještě předtím, než se dvojice pustí do práce. Společně mají za úkol ke každému druhu výdajů (řádek tabulky) navrhnout, kolik procent z jejich státního rozpočtu má tvořit. Můžeme povolit i to, že některým řádkům je možné přiřadit 0 %.

Ve chvíli, kdy mají hotovo, sejdou se dvě dvojice dohromady a společně mají za úkol připravit nový návrh, na základě svých dvou připravených. Hledají kompromis a vzájemně si vysvětlují, proč zvolili právě takové rozložení a proč je lepší než jiné varianty.

Ve chvíli, kdy dospějí k novému návrhu, sejdou se dvě skupiny a začínají tvořit další nový návrh. Takto se pokračuje až do té doby, kdy se společně sejde celá skupina. Vytvořený návrh rozpočtu pak společně srovnáme s reálným rozložením výdajů státního rozpočtu ČR. Ideální je získat aktuální údaje z předchozího roku, ale v zásadě je možné použít třeba tato data, z roku 2010:

Důchody, sociální dávky	36,69%
Vzdělávání	10,31%
Doprava	5,9%
Zdravotnictví	5,56%
Státní správa a samospráva	5,09%
Sociální péče	4,45%
Finanční operace (placení úroků apod.)	4,24%
Zemědělství a lesnictví	4,24%
Bydlení, komunální služby	3,99%
Obrana	3,52%
Bezpečnost a veřejný pořádek (policie, ...)	3,51%
Politika zaměstnanosti (úřady práce, ...)	2,1%
Podpora průmyslu, stavebnictví, obchodu a služeb	1,81%
Právní ochrana (soudy a další)	1,72%
Ostatní	6,94%

Na představení rozdílů navážeme diskusí, kde se zaměříme na postup, jakým se hledal kompromis, na rozdíly mezi jednotlivými návrhy a nad rozdílem finálního návrhu proti realitě.

MOŽNÉ NÁMĚTY PRO DISKUZI

- ▶ Kde byly největší rozdíly mezi vašimi návrhy rozpočtů?
- ▶ Na čem bylo nejtěžší se shodnout?
- ▶ Co vás nejvíc překvapilo na složení skutečného rozpočtu? Proč?
- ▶ Co skrývá položka „ostatní“? Co by tam podle vás mělo být?
- ▶ Jak by se věci změnili, kdyby vše fungovalo podle našeho rozpočtu? Co by bylo horší? Co lepší? Co by se muselo zrušit nebo zpoplatnit či zdražit? Na jaké nové věci by byly peníze?

Námět: Kateřina Hyšková, 10. přístav vodních skautů Maják Liberec

Jaké dnes frčí postele

Proč hru hrát	hráči budou přemýšlet nad fiktivním nákupem, jak moc je pro ně důležitá kvalita před vzhledem a dobrou reklamou
Délka	3 hodiny a více, možné ve dvou částech
Počet účastníků	2 a více
Pomůcky	fotoaparát, papír a tužka pro každého účastníka, katalogy obchodních domů

PRAVIDLA

Jde o zábavný program mimo tradiční prostředí, kde si účastníci projdou jeden nebo víc obchodních domů s nábytkem a zapřemýšlí si na fiktivním nákupu.

Aktivita probíhá ve dvou fázích, mezi kterými může být i nějaký časový odstup (například týden)

1. část/akce/schůzka: Projít si jeden, popř. víc obchodních domů s nábytkem. Prohlédnout si vystavené zboží (u nás to byly především postele) a vytvořit samostatně nebo ve skupině seznam kritérií, které jsou důležité pro správnou postel. Každý účastník si vybere jednu nebo více postelí, na které se zaměří.

Případné dohledání informací individuálně doma.

2. část/akce/schůzka: Účastníci představí „své“ postele (jiný vybíraný nábytek) a seznámí ostatní se svým hodnocením. Společně se vybere nejlepší postel, nebo se sestaví seznam podle kvality.

Možná kritéria:

- ▶ cena,
- ▶ pevnost konstrukce,
- ▶ výrobní materiál,
- ▶ jak moc se hodí do prostředí, kam danou věc chceme umístit.

Účastníci aktivity zjistí, z jakých materiálů se dnes běžně vyrábí postele a za jaké ceny. Měli by se naučit promýšlet vlastní nákupy – jak moc je pro ně důležitá kvalita před vzhledem a dobrou reklamou.

Samozřejmě, že aktivitu je možné provádět i s jinými produkty, než je nábytek a postele.

Autor: Anna Hudcová, Junák – středisko Vrbovec Brno

Paragon

Proč hru hrát	ukazuje, jak mají vypadat správné paragony – prvotní doklady, které je možné zařadit do účetnictví. Vhodné před větší akcí nebo před táborem
Délka	30 minut
Počet účastníků	2 a více
Pomůcky	barevné papíry (1,5–2 násobek hráčů), razítko, papírky se součástmi paragonu + lepidlo pro každého hráče, nebo součásti paragonu přímo na lepicích papírech

PRAVIDLA

Pohybová aktivita pro starší, ze které je zřejmé, že přemýšlet se má nejen před nákupem, ale i při něm.

Hráči mají 20 min. na sestavení jednoho (popř. více) paragonů tak, aby získali co nejvíce bodů. Jeden bod je za každou správnou součást, za chybné údaje se body odečítají.

Hráči běhají na 5 různě vzdálených stanovišť, na kterých se dají získat jednotlivé součásti paragonu – údaje o prodejci, datum, položky nákupu, razítko a podpis; případně další součásti – podle typu účetního dokladu, se kterým se mají hráči seznámit.

Jednotlivé součásti si musí nosit na „start“, kde je lepí na barevný podkladový papír. Každý smí nést pouze jednu součást (položku).

Příklady chybných údajů:

- ▶ na paragonu chybí IČO a DIČ prodejce (není v hlavičce ani na razítku)
- ▶ datum je příliš staré, aby se dal paragon zařadit do účtování dané akce
- ▶ nedostatečně rozepsané položky nákupu (není počet kusů, cena za kus, apod.)

Co se účastníci naučí:

Naučí nebo si připomenou, jaké všechny náležitosti má mít správný účetní doklad, které položky by se neměly míchat a kdy je správné vyžadovat razítko.

Autor: Anna Hudcová, Junák – středisko Vrbovec Brno

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

Kapesné

Proč hru hrát	hráči si zkusí, jak lze nakládat s penězi a co může rozumné hospodaření s penězi přinést za výhody
Délka	20–30 minut
Počet účastníků	přibližně 6–18
Pomůcky	arch papíru s celkovou částkou kapesného, kterou mohou hráči utratit a položkami, které si mohou pořídit, papír a tužka pro každého hráče

PRÁVIDLA

Hráči dostanou za úkol rozhodnout se, jak naloží s kapesným (např. 300 Kč). Na papírovém archu mají seznam povinných položek, které by si měli koupit a seznam volitelných, které si koupit mohou. Je ale čistě na nich, jak s kapesným naloží. Můžeme přidat krátký příběh na vysvětlení, že jim rodiče dali daný obnos, aby si za něj koupili vše potřebné a se zbytkem naložili, jak chtějí.

Poté dáme hráčům čas na rozmyšlenou. Rozpis svých nákupů si mohou pro lepší přehlednost psát na papír. Když mají všichni zpracováno, přejdeme ke zhodnocení. Hráči se rozdělí do skupin podle toho, jak s kapesným naložili – např. ti, kteří koupili vše povinné a zbytek si ušetřili, vytvoří jednu skupinu, ti kteří koupili vše potřebné a za zbytek peněz si něco koupili, budou tvořit druhou skupinu apod. Skupiny si vzájemně představí své rozdělení kapesného a zmíní se i o tom, v čem se v rámci skupiny liší.

Se všemi skupinami postupně projdeme jednotlivá řešení a také jaké mohou mít následky (pozitivní/negativní).

Můžeme také připojit krátkou debatu na téma jak získat peníze např. pomocí někomu z rodiny za malý finanční obnos či jiným způsobem.

Ukázka přehledu povinných a volitelných položek:

KAPESNÉ 300 Kč	
POVINNÉ POLOŽKY	VOLITELNÉ POLOŽKY
Obědy ve školní jídelně 150 Kč	Nový kus oblečení 100 Kč
Výlet do zoo 50 Kč	Sladkosti 50 Kč
Sešit do matematiky 20 Kč	Lístek do kina 120 Kč
Barvy do výtvarné výchovy 40 Kč	Obal na mobil/kredit 80 Kč

Cenu jednotlivých položek je vhodné volit adekvátní k výši kapesného – např. aby při zakoupení všech povinných věcí dětem zbyly peníze na alespoň jednu položku z volitelných jakoby za odměnu

Autor: Kateřina Motlová, Junák, středisko Ratíškovice

Obědový plán

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší role plánovačů na oddílový oběd, večeři; navrhnu vlastní oddílový oběd (na společnou akci, víkendovku apod.); zorientují se v nabídce obchodních řetězců (letákové akce apod.); pokusí se nalézt co nejrychleji hledanou potravinu; porovnají nabídku obchodních řetězce mezi sebou (který je obvykle nejdražší, který je nejlevnější); hráči se naučí nakupovat pokud možno co nejlevněji a zároveň sledují aspekty potravin (výživové hodnoty apod.)
Délka	60 minut
Počet účastníků	6–10, i více
Pomůcky	papír, tužka, fotoaparát, mobilní telefon

PRAVIDLA

Celou aktivitu můžeme snadno shrnout do několika bodů:

1. Nejprve domluvíme a vybereme oběd na společnou akci. Stačí shoda na názvu jídla.
2. Hráče rozdělíme do skupin. Vhodné jsou dvojice nebo podobně malé skupiny. Pokud se nám to hodí, můžeme
 - a) mladší účastníci (12–14 let): Těmto hráčům vybereme jednu až dvě potraviny z receptu (vznikne v dalším bodu)
 - b) starší účastníci (15–18 let: Tito hráči dostanou za úkol „nakoupit“ celý oběd pro námi určený počet účastníků.
3. Skupiny sepíší všechny suroviny, které se k výrobě oběda (receptu) použijí. Vzájemně si je představí. Při tom má každá skupina možnost svůj recept doplnit a vylepšit na základě toho, co slyší od ostatních.
4. Skupiny informujeme o tom, v kterých obchodech se bude vše odehrávat. Ideální jsou velké supermarkety. Obchody by měli být alespoň dva, aby mohlo dojít ke srovnávání cen.
 - a) Mladší soutěžní týmy vyrazí do obchodů vybaveni papírem a tužkou a hledají zadanou jednu – dvě suroviny. Pokud jí v obchodě naleznou, zapisují si cenu na papír. Následně obíhají všechny námi testované obchody (ideální, pokud jsou obchody blízko sebe). Vítězem se stává ta skupina, která k nám dorazí první a popíše, kde byla daná potravina nejlevnější, kde naopak nejdražší, resp. vybere obchod, ve kterém lze nakoupit potravinu nejlevněji.
 - b) Starší soutěžní týmy mají za úkol naplánovat nákup, tak aby nakoupili vhodné množství potravin na přípravu oběda pro námi zadaný počet účastníků na oddílové akci. Následně opět také soutěží ve virtuálním nákupu v obchodech. Tedy obcházejí jednotlivé obchody a snaží se „nakoupit“ všechny zadané potraviny. Nakupují tak, že ceny jednotlivých potravin si zapisují

na papír, podobně jako mladší účastníci. Vítězem se stává ta skupina, která dorazí na určené místo a určí, kde byl nákup celého oběda a všech potřebných surovin nejlevnější, kde naopak nejdražší a společně vyberou řetězec, který je pro nákup nejvhodnější. V tomto případě je nutné, aby soutěžní skupiny vypočetly hodnotu nákupu. Následně je organizátory překontrolováno, jestli není potravin pro určený počet strávníků zbytečně hodně nebo naopak málo (je samozřejmě nutné, aby organizátoři měli již před touto hrou zkušenosti s vařením a nakupováním pro zadaný počet strávníků).

5. Vítězným skupinám je možno předat nějakou odměnu, popř. vítězná skupina získá právo na skutečný nákup a uvaření receptu 😊.

POZNÁMKY A ÚPRAVY HERNÍCH PRAVIDEL

1. Během hry mohou hráči místo zapisování cen na papír, ceny a potraviny fotografovat, nicméně hrozí riziko ze strany obchodníků, kteří nemusí tuto aktivitu povolit.
2. Aktivitu je možno doplnit i kontrolou obalů a zjišťováním nejrůznějších konzervantů a škodlivých „éček“. Tímto lze různě modifikovat herní pravidla: „Nakup co nejlevněji, a nejzdravěji“ apod.
3. Účastníkům můžeme dát finanční strop, který nesmí během hry překročit.
4. Je nutné účastníky hry proškolit o bezpečnosti při přecházení silnice apod.

Autor: Lukáš Pánek, TOM Jeleni, Sedlčany

Naše rodina

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší tvorbu rodinného rozpočtu
Délka	3 hodiny hra + 1 hodina hodnocení
Počet účastníků	3–4 hráči na jednu rodinu, neomezený počet rodin, 1 organizátor na každé 2 rodiny
Pomůcky	přehled základních informací pro účastníky, formuláře – záznamový arch a rozpis výdajů, kartičky s negativními a pozitivními událostmi, arch stálé nabídky, nabídky půjček, nabídky pro jednotlivé měsíce

Hra simuluje finanční život rodiny během zvoleného časového období. Rodinu představují 3–4 účastníci hry, počet rodin není omezen. Hra probíhá v jednotlivých kolech – 1 kolo = 1 měsíc.

Rodina má definované příjmy a definované nezbytné výdaje. O zbylých penězích rozhoduje sama. Tyto volné peníze je možno strádat na účtu a zvyšovat zůstatek, lze využít stálé nabídky (platí každý měsíc), nabídky příslušné pro konkrétní měsíc, realizovat povinné nákupy, případně realizovat vlastní akce a nápady (vedoucí odhadne výši nákladů). Povinný nákup je seznam věcí, které musí rodina za kalendářní rok koupit. V každém měsíci vstupuje do hry náhoda, která finanční situaci rodiny také ovlivní.

PRŮBĚH HRY:

Na začátku hry dostanou účastníci přehled základních informací – měsíční příjmy, povinné výdaje, specifické výdaje vázané na konkrétní měsíc, povinné nákupy a záznamový arch s uvedeným aktuálním zůstatkem na účtu. Dostanou také stálou nabídku nákupů a nabídku půjček (připravené varianty dále).

Na začátku každého kola obdrží rodina rozpis výdajů na daný měsíc. Následně její zástupce hází kostkou – číslo 1 = nic se neděje, číslo 6 = rodina si vylosuje jednu událost z balíčku událostí s pozitivním finančním dopadem, číslo 2–5 = rodina si losuje jednu událost z balíčku s negativním finančním dopadem. Daný příjem nebo výdej se uvede do rozpisu výdajů konkrétního měsíce. Některé negativní události a jejich finanční řešení nemusí být realizovány (dle typu události). Následně se odchází rodina poradit, co se zbylými penězi. Vše zapíše do formulářů. Po skončení kola vedoucí orientačně překontroluje součty. Po ukončení plánovaného počtu kol si vedoucí vybere formuláře. Z jejich obsahu vyjde při následné debatě, kde je vhodné zhodnotit, jak si rodiny vedly, zda si i něco „dopřály“, jak kterou situaci řešily. Následně se přejde k obecné debatě – rodinné rozpočty (Vědí hráči, jak se řeší doma? Mají své kapesné? Jak s ním hospodaří?), finanční rezerva (proč, kolik), rizika půjček...

Hra závisí na vhodně zvolených vstupních parametrech – počátečním zůstatku, příjmech a výdajích – výše volných prostředků by neměla být ani příliš nízká ani příliš vysoká (něco si rodina dovolit může, něco ne).

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

Autor: Klára Sochorová, Junák, středisko Hiawatha Příbram

ZKUŠENOSTI Z PRAXE

Doporučuji při negativních událostech zadávat reálné údaje (výše nemocenské, výše ošetrovního, poplatky v nemocnici) – je to velmi pádná odpověď na komentář, že tolik to přece být nemůže. Pokud se chceme více zaměřit na půjčky a jejich dopady, tak je vhodné upravit nabídku půjček tak, aby v ní byly jen údaje, které přicházejí na letáku domů do schránky.

Doporučuji jen tříčlenné skupinky – všichni se zapojí.

Doporučuji minimální dobu trvání hry 15 kol – aby se průběh některých měsíců zopakoval (co se týče povinných výdajů).

Vedení hry je dobré přenechat vedoucímu s rodinou a zkušeností s tvorbou rodinného rozpočtu.

All inclusive

Proč hru hrát	hráči si na vlastní kůži vyzkouší porovnávání výhodnosti různých nabídek a balíčků
Délka	1 den
Počet účastníků	6 a více /2 a více organizátorů.
Pomůcky	Připravený program celodenního výletu rozčleněný na jednotlivé položky, poukázky/kartičky pro každou část programu/položku ceníku, herní peníze nebo tabulka pro evidenci „bezhotovostních“ plateb

Aktivitu je vhodné zařadit na táboře nebo na vícedenní akci jako rozšíření celodenního výletu.

PRAVIDLA

Organizátoři předem připraví program celého dne (vymezený např. ranním buzením a odpolední svačinou) a rozdělí jej na položky (buzení, snídaně, doprava na výlet, oběd, body programu jako např. návštěva ZOO a další). K jednotlivým bodům vymyslí různé varianty – snídaně do postele, klasická snídaně v jídelně, snídaně formou balíčku na cestu apod.

Vyberou sadu „all inclusive“ – všechny podstatné položky (součástí výletu jako doprava, jídlo apod.) v jedné z variant + alespoň jeden bonus, bez kterého se lze snadno obejít a málokdo jej využije a který nebude možné pořídit samostatně (pohled se známkou, individuální foto na náměstí). Pro tento balíček stanoví pevnou cenu – např. 50 peněz. Balíček bude možné koupit a zároveň některé položky nevyužít a koupit si místo nich jinou alternativu. V tom případě ale zůstává plná cena balíčku + dokoupené alternativy.

Dále organizátoři připraví ceník samostatných položek (bez bonusů) tak, aby bylo možné absolvovat výlet za méně než cenu balíčku (v případě využití jen základních variant), ale zároveň byla možnost zajímavých alternativ, kvůli kterým účastníci začnou počítat a rozhodovat se co využít a čeho se zúčastnit.

Pokud celý se na táboře platí táborovými penězi, patří výlet prostě mezi placené aktivity a je pouze potřeba ohlídat, aby odpovídal ostatním cenám. Použije-li se aktivita samostatně nebo na táboře „bez peněz“, je potřeba promyslet finanční rámec: např. dát účastníkům k dispozici určité množství peněz a stanovit, jak bude možné využít uspořenou částku, která jim zbyde po absolvování výletu – přepočítání do bodování, dražba večeře apod.

Večer před výletem organizátoři účastníkům přestaví celou aktivitu, dají k dispozici a vysvětlí ceník např. formou scénky – propagační akce cestovní kanceláře. Je dobré dát

účastníkům alespoň hodinu na promyšlení a případné dotazy. Poté proběhne samotný prodej. Účastníci po zaplacení obdrží poukázky na odpovídající položky. V případě zájmu je možné prodávat i v průběhu výletu, můžou být stanoveny výhodnější ceny pro nákup předem, nabídku lze doplňovat podle aktuální situace.

Následující den proběhne samotný výlet se všemi aktivitami, které si účastníci zakoupili. Účastníci odevzdávají koupené poukázky při využití nebo absolvování dané části. Případně ještě probíhá doplňkový prodej.

Po skončení výletu buď v případě použití herních peněz každý z účastníků vidí, kolik utratil, nebo je zveřejněn výsledek bezhotovostních plateb. Podle kontextu se s penězi dále pokračuje v programu nebo je přebytek využit jednorázově (viz výše).

TIPY PRO REALIZACI

S mírným odstupem (1 den) je vhodné doplnit reflexi hry a s účastníky probrat, proč zvolili kterou nabídku a jestli byli se svojí volbou spokojeni např. i v případě vyšších celkových nákladů vyvážených zážitkem. Je možné ukázat reálné nabídky, ve kterých je možné se setkat s oběma případy – nabídka „all inclusive“ se vyplatí nebo naopak nevyplatí, a zdůraznit, že situaci nelze paušalizovat.

Autor: Jana Kluiberová, Liga lesní moudrosti – kmen Lacerta Peta

ZKUŠENOSTI Z PRAXE

V případě omezené kapacity nebo dostupnosti jednotlivých položek je vhodné (alespoň interně) nastavit priority – kdy mají přednost majitelé balíčku „all inclusive“, kdy naopak samostatně kupující. Pokud si každý musí koupit např. dopravu na výlet, je potřeba to ošetřit buď dostatečně „manipulativními“ prodejci nebo pravidlem.

Zpětně jsme si říkali, že by bylo fajn operativněji reagovat v průběhu samotného výletu a rozšiřovat nabídku, třeba s ohledem na počasí.

Z našeho pohledu tato aktivita udělala z každoroční klasiky (výlet do civilizace) výrazný a zajímavý bod programu.

Kolik co stojí na výpravě

Proč hru hrát	Hráči získají náhled na to, jak vysoký je zhruba poplatek za výpravu a co vše zahrnuje. Vyzkoušejí si také používání pro ně nové funkce internetu, mluvení s cizím člověkem za účelem získání informace, uvědomí si, kolik toho snědí, vypijí a kolik potraviny stojí. . . Taktéž posílíme spolupráci – neboť se hra hraje ve dvojici.
Délka	60 minut
Počet účastníků	Dvojice (4–5 – tedy 8–10 lidí) – při větším počtu je možné zdvojovat stanoviště/3, případně více na zdvojená stanoviště
Pomůcky	Pro každou dvojici: list, do kterého zapisují jednotlivé položky (příloha 1), tužka, zadání úkolů (také v příloze 1), nákupní košíky (obrázky). Na stanoviště s úkoly: obchod (přehled zboží a cen) – alespoň 2× – je potřeba na dvou stanovištích, počítač s internetem (používat se bude www.jizdenka.cz), reálné informace o cíli výpravy, seznam možných aktivit (a jejich cena) v místě výpravy, alespoň 2 kalkulačky, velký papír a fixa či tabule a křída, dva telefony (pravé či falešné).

UVEDENÍ

Hru uvedeme pozváním na výpravu – tím si uvědomíme, kolik nás pojede, také si řekneme KDY a KAM. V celé hře pak pracujeme s reálnou výpravou.

Organizátor hry rozdělí hráče do dvojic tím, že rozdá listy (příloha 1). Je praktické, když dvojice tvoří někdo s většími zkušenostmi a k němu někdo s menšími, protože ten pak může všechny potřebné dovednosti jednoduše a přirozeně získat („odkoukat“). Všem naráz jsou představeny jednotlivé úkoly, je stručně řečeno, co je kde čeká a kde jednotlivá úkolová místa jsou.

A dvojice se pustí do plnění úkolů. Každý úkol by měla plnit v jednu chvíli pouze 1 dvojice, pokud by hru mělo hrát více dětí, je možné úkoly „zdvojit“.

ÚKOLY

Zadání všech úkolů najdete v příloze 1 a dvojice ho tedy mají v průběhu celý hry k dispozici. Obcházejí jednotlivé úkoly, postupně je plní a výsledky si zapisují do svých listů.

V materiálech ke stažení je k dispozici přehled všech úkolů se zadáními a hlavně s pomůckami, které jsou na každém stanovišti potřeba.

ZÁVĚR

Jakmile dvojice splní všechny úkoly, mají ještě za úkol:

- Sečíst všechny náklady a zjistit tak celkovou cenu výpravy
- Zjistit náklady na jednoho účastníka a z toho určit, kolik se má vybírat při odjezdu

Tyto dva úkoly mohou dvojice konzultovat s organizátory a ti jim mohou radit.

Až mají všechny dvojice spočítanou konečnou částku, sesednou se a dají dohromady všechny poznatky, seznámí se s tím, na kolik je co vyšlo, jaká jízdenka jim vyšla nejvýhodnější, jaké jídlo se bude v pátek vařit ... a podobně.

Jeden z organizátorů vše zapisuje na tabuli, aby byly sumy “představitelné” a na závěr se sečtou, aby bylo vidět, jak vysoký poplatek za výpravu bude.

Je dobré, když jde opravdu o výpravu, která se uskuteční, a všichni uvidí, jak to s financemi doopravdy je. Pokud je taková možnost, může na konci výpravy proběhnout ještě shrnutí, debata nad tím, jak to s penězi ve skutečnosti dopadlo.

Autor: Zdeňka Holoubková, Junák, středisko Jožky Knappa Plzeň

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

Nákupčí

Proč hru hrát	hráči získají základní přehled o cenách potravin, vyzkouší si hospodařit s danou částkou a plánovat výdaje.
Délka	přibližně 45 minut a více
Počet účastníků	8 a více / 1 organizátor
Pomůcky	letáky obchodů s potravinami – pro každého hráče tři stejné sady, lepidla a papíry

PŘÍPRAVA

Nasbíráme si letáčky z obchodů do zásoby. Třeba Tesco, Albert, Billa, Penny... jakýkoli obchod, tak, aby na letáčku byly různé potraviny a k nim jejich cena. Když se to podaří, ideální je, aby na letáčcích bylo podobné zboží za různé ceny. Z letáčků vyrobíme stejné sady. V každé sadě budou všechny dostupné druhy letáčků a žádný se nebude opakovat. Takovéto sady potřebujeme pro první kolo hry pro každého hráče, pro druhé kolo pro všechny dvojice a pro třetí kolo pro všechny čtveřice. Když máme například 8 hráčů, potřebujeme tedy postupně 16 (8+4+2) stejných sad letáků.

PRŮBĚH HRY

V prvním kole hráči hrají sami za sebe. Dostanou určitý počet peněz, řekněme 200 Kč. Jejich úkolem je nakoupit si (vystříhnout a nalepit na čistý papír) vše potřebné pro víkendovou výpravu, tak aby vyšli s penězi a přitom zvládli absolvovat víkendovou výpravu. Můžeme samozřejmě zvolit i jinou událost místo výpravy, ale mělo by to být něco, co hráči běžně zažívají.

Ve druhém kole hrají hráči ve dvojicích. Mají 800 Kč na nákup pro dva lidi, tak aby s jídlem vyšli na celý týden (7 dní). Cíl je stejný – spočítat si, co si mohou dovolit. Částku záměrně volíme poměrně dost nízkou, aby šlo o náročný nákup.

Ve třetím kole čtyři hráči mají 1500 Kč na nákup pro čtyřčlennou rodinu, tak aby vyšli na týden (7 dní).

Všechny tyto informace můžeme použít v závěrečné diskusi. Jako námět můžeme použít i následující otázky:

- ▶ Byl problém se ve skupinách shodnout? Měli jste hodně rozdílné názory na to co koupit a co ne?
- ▶ Bylo to těžké? Měli jste málo peněz? Kolik peněz navíc by bylo potřeba, aby to bylo jednoduché?
- ▶ Bylo jednodušší nakupovat pro větší počet lidí (celou rodinu)? V čem jsou výhody a nevýhody?

Po každém kole je potřeba udělat pauzu, a nechat jednotlivé hráče (v dalších kolech skupiny) ukázat, co všechno si koupili. Následně ohodnotíme, jak kdo nakoupil, co je, a co není zbytečné a co je naopak nutné.

V průběhu je zajímavé sledovat, jak si hráči počínají při sestavování nákupu. Můžeme například vidět, jestli počítají se svačinami, jestli ušetřili a zbytek si rozdali jako kapesné, s čím mají problémy atd.

Autor: Lenka Ježková

Středověká vesnice

Proč hru hrát	hráči se prakticky seznámí s fungováním poptávky a nabídky
Délka	30 minut a více
Počet účastníků	5
Pomůcky	5 kartiček s typy vesnic, min. 5 kartiček s úkoly, pro každého papír na zapisování aktuálního stavu zlata a surovin, menší papírky na zapisování cen za své suroviny

LIBRETO

V malém nejmenovaném království je ještě menší kraj s pěti vesničkami. Starostové těchto vesnic se spolu léta prou, čím vesnice je vlastně ta nejhezčí a nejlepší. Jednoho dne se o sporu dověděl král a rozhodl se, že si prohlédne všech pět vesnic a starosty rozsoudí.

Ve všech pěti vesnicích zavládlo zděšení: „Co když se králi naše vesnice nebude líbit?“ nebo „Král tu bude co nevidět a my ještě nemáme dostavěný most!“ nebo „Musíme postavit školu, ať král vidí, že podporujeme vzdělání.“ Říkali si starostové, když dorazili domů. Druhý den ve vesnicích začalo horečné stavění a přestavování.

A která vesnice vlastně vyhrála? O tom rozhodneš třeba právě Ty.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč (představující jednoho starostu) si vylosuje kartičku určující jeden z pěti typů vesnic. Každá vesnice, produkuje na začátku každého dne (kola), dvě jednotky surovin popsané níže.

Jsou k dispozici tyto vesnice:

Dřevorubecká	Produkuje dřevo
Zemědělská	Produkuje obilí
Pastevecká	Produkuje skot
Hornická	Produkuje kámen
Hutnická	Produkuje železo

Poté si každý hráč vylosuje kartičku s úkolem, který musí splnit k dokončení hry.

Na kartičce je napsán úkol, a počet jednotlivých surovin k splnění úkolu.

Nakonec si každý hráč přičte 15 jednotek zlata a hra může začít.

PRŮBĚH HRY

Jeden herní den odpovídá jednomu kolu, které se dělí na dvě fáze.

Den (kolo)

1. Každý hráč si přičte 2 jednotky surovin, které produkuje jeho vesnice.

Fáze 1

2. Každý hráč, který chce v tomto kole prodávat své suroviny, tajně napíše cenu ve zlatácích, kterou požaduje za jím vlastněnou surovinu.
3. Na konci fáze hráči najednou otočí papírky a odhalí tak kolik za suroviny požadují.
Lze prodávat pouze suroviny za zlato nebo zlato za suroviny.
Výměnný obchod (surovina za surovinu) je zakázán.

Fáze 2

4. V druhé fázi se hráči rozhodnou, zda a které suroviny chtějí za nabídnuté ceny odkoupit.
5. Provedení obchodu
Každý hráč může v jednom kole nakupovat pouze jeden druh suroviny od jednoho (jakéhokoli) hráče a prodávat také jen jednomu hráči jeden druh suroviny. Pokud se u jednoho prodávajícího sejdou dva či více zájemců o koupi rozhoduje se formou přihazování, tj. kdo zaplatí víc, ten nakupuje.
6. Možnost nákupu a prodeje na tržnici
Tržnice obsahuje neomezené množství zlata a všech surovin. Na tržnici lze prodávat a nakupovat zlato i suroviny v poměru 1:4 tj. jedna surovina za čtyři zlaté nebo čtyři suroviny stejného druhu za jeden zlatý. Každý hráč smí na tržnici v jednom kole prodávat či nakupovat pouze jeden druh suroviny. Také na tržnici lze prodávat pouze suroviny za zlato nebo zlato za suroviny. Výměnný obchod (surovina za surovinu) je zakázán.

Konec kola

7. Přepočítání surovin.
8. Pokud má někdo na konci této fáze všechny suroviny potřebné k splnění úkolu, vyhrává hru. Vítězů může být i více.
9. Není-li splněna podmínka 8, začnete další kolo od bodu 1.

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

Autor: Zbyněk Nejezchleba, Junák – středisko Český lev Chomutov

V závěrečné diskusi po hře se hráčů můžeme ptát například takto:

- Využili jste tržnici? Jaké by to bylo, kdyby ve hře nebyla?
- Bylo nějaké suroviny opravdu málo? Jak se to projevilo? Jak jste to řešili?
- Plnil by se vám váš úkol snadněji, kdybyste měli jinou vesnici?
- Odmítali jste výhodné obchody, když jste věděli, že hodně pomohli soupeři?

Co všechno jde koupit za 10 Kč

Proč hru hrát	hráči budou diskutovat o různých souvislostech výroby, prodeje, dělby práce atd.
Délka	přibližně 60 minut
Počet účastníků	4 a více
Pomůcky	

PRAVIDLA

Tuto hru je nejlépe hrát někde, kde je velká hustota různých obchodů nebo různých druhů zboží – tedy v centru města, v obchodním centru nebo v hypermarketu. Je možné hrát na skupiny (malé, třeba dvojice) nebo i každý sám za sebe. Úkol pro každého hráče/skupinu je jednoduchý – nakoupit co nejzajímavější věc anebo co nejvíc věcí za 10 Kč. Mají na to vymezený čas (podle místních podmínek, většinou asi 30–60 minut). Poté se sejdou na jednom místě, ukáží si „úlovky“ a následuje diskuse, která je v tomto případě klíčovou částí programu.

Námět: Tomáš Růžička, Junák, 7. středisko „Žlutý kvítek“ Olomouc

Náměty a otázky do diskuse můžeme použít některé z následujících:

- ▶ Ekonomické souvislosti:
 - Kolik asi takový výrobek stojí obchodníka? Jaký na něm má zisk a kolik by jich asi musel prodat za hodinu, aby si vydělal na svoje ostatní náklady, třeba jen na mzdu prodáváče? Dokázali byste takovou věc prodávat a uživit se?
 - A co výroba? Kolik asi vydělává ten, co takový výrobek vyrábí? Co k tomu všechno potřebuje? Kolik jich musí vyrobit za hodinu, aby si vydělal na svůj plat? Chtěli byste někdo takovou práci?
 - A co to všechno mezi výrobou a prodejem? Takový výrobek se musí nějak dopravovat a skladovat. Možná má nějakou reklamu? A možná další náklady. Mezi kolik takových výrobků se všechny tyhle náklady musí rozdělit, abychom se vešli do jeho ceny (odhadem)?
 - Dalo by se na nákupu nějak ušetřit, kdybyste mohli zaplatit víc? Třeba koupit větší balení?
- ▶ Sociální souvislosti:
 - Jak dlouho na váš výrobek vydělává člověk s průměrnou mzdou (aktuálně asi 150 Kč za hodinu)? A s minimální mzdou (aktuálně asi 50 Kč za hodinu)? Čím je daný ten rozdíl?
 - Jak by se váš život změnil, kdybyste na ten výrobek (ani na nic jiného) prostě neměli. Co byste dělali?
 - Jak často takový výrobek kupujete? Obešli byste se bez něj? Kdyby ano, kolik byste tím ušetřili a k čemu by vám to bylo?

Cenové zemětřesení

Proč hru hrát	hráči si prověří svou orientaci v běžných spotřebitelských cenách.
Délka	30 minut
Počet účastníků	2 a více skupin po 2–8 hráčích
Pomůcky	kartičky s obrázky zboží, názvy zboží a cenami zboží (těch musí být alespoň dvakrát tolik co názvů zboží)

LEGENDA

V obchodě se po zemětřesení rozsypaly cenovky a názvy zboží, udělejte znovu pořádek v regálech.

PRAVIDLA

Soutěží proti sobě skupiny. Po okolí jsou poschovávány kartičky s názvy zboží a cenami zboží, pokud naleznou nějaký název zboží, běží na místo, kde jsou vystavené obrázky zboží, zde správně přiřadí název zboží k obrázku a vystaví si ho do svého „regálu“ (na vyhrazené místo). Až je všechno zboží rozebráno nebo po uplynutí vhodného časového intervalu nastává další kolo, kdy se zboží přiřazují ceny.

Přiřazování cen probíhá tak, že skupiny se opět rozeběhnou po okolí a sníží se získat cenovky, které by seděly k jejich zboží. Každý hráč se může zmocnit jedné cenovky, donést ji ke svému „regálu“ a vydat se pro další. Ve chvíli, kdy jsou všechny cenovky rozebrány, mají skupiny čas přiřadit získané cenovky ke konkrétnímu zboží. Při tom mohou skupiny mezi sebou cenovky vyměňovat, pokud se domluví. Pokud nemá skupina vhodnou cenovku k nějakému zboží a nedaří se ji vyměnit za jinou, přiřadí ke zboží nějakou jinou, nejbližší vhodnější cenovku. V takovém případě, ale ještě musí vymyslet zdůvodnění, za jakých okolností by ta cena mohla být taková a proč.

V závěrečné fázi skupiny představí svoje zboží, odprezentují ceny a jejich zdůvodnění. Můžeme vyhodnotit úspěch skupin podle toho, kolik cen mají správně přiřazených anebo dobře zdůvodněných.

Námět: Petr Vomáčka, Junák, Středisko Radobýl Litoměřice

Za kolik?

Proč hru hrát	hráči si zkusí dát do souvislosti své zájmy a své vnímání poptávky
Délka	podle počtu hráčů – od 20 minut
Počet účastníků	2 a více
Pomůcky	žádné, výhodou tužka a papír pro účastníky, případně prezentační pomůcky (např. pastelky na výrobu plakátu)

PRAVIDLA

Každý jednotlivec/skupina (podle počtu a věku hráčů) má papír a tužku.

Vyskládáme na stůl vybrané předměty. Úkolem hráčů je napsat ke každému předmětu, kolik stojí. Je pravděpodobné, že se netrefí napoprvé. Proto je dobré ty předměty, které jsou dobře, odškrtnout, a ke špatně oceněným napsat znaménka +/-, aby věděli, kterým směrem upravit cenu.

Hodnotit výsledky je možné různými způsoby, například kdo měl na nejméně pokusů všechno správně (s předem danou tolerancí).

Na závěr hry zaveďte diskusi o tom, co koho nejvíce zarazilo, co bylo zcela evidentní, případně přidat nějakou perličku (třeba o neznámém předmětu).

Autor: Daniel Vejrosta, Junák, středisko „J. E. Kosiny“ Olomouc

Dneska to roztočíme

Proč hru hrát	hráči ukazují, jak se orientují v cenách spotřebního zboží, zvažují poměr kvality a ceny
Délka	30 minut a více
Počet účastníků	3 skupiny (skupina 2–6)
Pomůcky	3 misky (nebo 3 organizátory navíc), kartičky s obrázky obalů zboží; organizátoři by měli mít k dispozici informace o cenách jednotlivých výrobků.

PRAVIDLA

Hráče motivujte příběhem tří kamarádů, kteří jeli na výpravu. Nakoupili na ni různé věci, hlavně jídlo. Každý měl jinou strategii. Jeden se zaměřil na luxusní zboží a maximální kvalitu. Řídil se pravidlem, že čím dražší, tím lepší. Druhý postupoval přesně opačně. Nakupoval co nejlevněji, i když to třeba bylo na úkor kvality. A třetí kamarád šel střední cestou. Většinou vybíral věci s průměrnými cenami, ale občas sáhl po něčem drahém, pokud levnější varianty nebyly kvalitní, nebo naopak po levném, pokud dražší výrobky ve stejné kategorii nepřinášely výhody či vyšší kvalitu.

Obrázky nakoupených věcí jsou na jednotlivých lístečcích, které rozmístíme v hracím území. Hráče rozdělíme do tří skupin, každá má za úkol z území vysbírat ty lístečky, které odpovídají nákupu jednoho ze tří kamarádů (jedna skupina představuje šetřila, další milovníka luxusu a poslední vyvážený přístup). Hráč vždy vezme jeden lísteček a donese jej ke své mističce (organizátorovi) a pokračuje ve sbírání. Je možná celá řada úprav – území s lístečky může být stráženo strážci, kterým se hráči musejí vyhýbat, nebo může být pohyb v území nějak omezen (skákání po jedné noze, ...).

Po uplynutí času pro sbírání, mají skupiny čas na kontrolu nasbíraných lístečků a případné vyměňování lístečků s ostatními (kus za kus; skupina se snaží zbavit výrobků, které nezapadají do jejího „spotřebního stylu“, a naopak se snaží od ostatních skupin získat výrobky, které by se jí hodily více).

Na závěr představí skupiny ostatním své nákupy. Organizátoři u výrobků doplní cenu a okomentují, zda ho považují za správně zařazený. Skupiny si počítají cenu svých výrobků a úplně nakonec porovnáme, kolik každý s nákupů stál a posoudíme, zda se skupiny opravdu trefili, tedy zda má skupina milovníka luxusu opravdu nejdražší nákup a šetřílkova nejlevnější.

Můžeme diskutovat o příčinách rozdílů v cenách nebo o tom, jak se rozdílné nákupy projeví v tom, jak moc si který z kamarádů výpravu užije a co na ní bude dělat.

Námět: Daniel Vejrosta, Junák, středisko „J. E. Kosiny“ Olomouc

Farmáři, prodejci a spotřebitelé

Proč hru hrát	hráči si v praxi vyzkoušejí, jak fungují nákupní a prodejní ceny.
Délka	90 minut
Počet účastníků	min. 3 hráči v každé skupině (3 skupiny – farmáři, prodejci, spotřebitelé) – není nutné, aby skupiny byly stejně početné, 2 organizátoři
Pomůcky	kartičky, na které budou hráči psát suroviny, fixy (ideálně jedna barva pro farmáře a odlišná barva pro prodejce), připravený seznam surovin pro farmáře a nákupní seznam pro spotřebitele

PRAVIDLA

Hráči jsou rozděleni do 3 skupin – farmáři, prodejci, spotřebitelé. Farmáři produkují suroviny, které s přírážkou prodávají prodejcům, kteří je opět s přírážkou prodávají spotřebitelům. Jak farmáři, tak prodejci se snaží co nejvíce vydělat. Spotřebitelé nakupují suroviny dle nákupního lístku a jejich cílem je po dobu hry nakoupit všechny suroviny za co nejnižší cenu. Hráči v každé skupině hrají jen mezi sebou, každá skupina se vyhodnocuje extra.

Farmáři produkují suroviny, které si vybírají ze seznamu, který je vyvěšen pro všechny farmáře.). Každá surovina má udanou cenu, za jakou lze surovinu vyprodukovat (např. 1kg jablek za 10 Kč). Každý farmář si určuje, za kolik nabídne surovinu prodejci. Cílem farmáře je co nejvíce vydělat, ale také chce všechno své zboží prodat. Farmář si v každém kole vybere 3-5 surovin, u kterých si určí vlastní ceny. Toto zboží a jeho ceny napíší farmáři na kartičky. Po udání znamení farmáři své zboží s cenami odkryjí a nabídnou je prodejcům. Prodejci pak nakupují nabídnuté suroviny. Po ukončení kola stáhnou farmáři neprodané suroviny, které mohou v dalším kole nabídnout za jiné ceny. Je nutné, aby farmář v každém kole nabízel 3-5 surovin, buď nově vyprodukovaných, nebo již nabízených za nové ceny. Každá nabídka je brána jako celek a není možné koupit třeba jen polovinu. Stejně tak farmář nemůže nabízet dvakrát stejný druh zboží v jednom kole.

Prodejci nakupují suroviny od farmářů a nabízí je dále za nové ceny spotřebitelům. Samozřejmě chtějí vydělat, proto si ceny navýší. Prakticky to udělají třeba tak, že na druhou stranu kartičky znovu napíší název zboží a jeho novou cenu. V této situaci je praktické, když prodejci a farmáři mají různé barvy, kterými píší, aby nemohlo dojít k záměně. Po udání znamení prodejci zveřejní suroviny a spotřebitelé mohou nakupovat. Prodejci nemusí nabídnout všechny suroviny, které od farmářů koupily. Pro každé kolo si mohou vybrat jen některé suroviny, které získaly. V dalším kole může prodejce nabídnout úplně nové suroviny, nebo znovu staré, za nižší, vyšší nebo stejné ceny. Množství

nabízených surovin je volně volitelné. Prodejce v každém kole může nakoupit libovolný počet potravin a následně jich libovolný počet nabídnout k prodeji.

Spotřebitelé mají daný nákupní seznam, tedy předem určené suroviny, které musí během hry nakoupit. Cílem je mít do konce hry nakoupený celý nákupní seznam. Od každého prodejce mohou koupit tolik surovin, kolik chtějí. Nemusí ale kupovat potraviny hned, mohou vyčkávat, jestli prodejci zlevní. Může se ale stát, že pak již daná potravina k dispozici nebude.

Každé kolo hry má tedy následující průběh:

1. Farmáři vyberou ze seznamu 3–5 produktů, zapíší si, jaké vybrali a jaké na ně mají náklady. Následně každému produktu vyrobí kartičku, na které je napsáno co je to za produkt a kolik stojí. Při tom postupuje každý farmář samostatně, vzájemně si neukazují, co vybírají a nakolik to budou nabízet. Nesmějí to spolu ani koordinovat nebo domlouvat.
2. Na dané znamení farmáři odkryjí prodejcům své nabídky.
3. Prodejci nakupují suroviny od farmářů. Mohou jich nakoupit libovolné množství. Vždy platí to, že kdo první přijde, první kupuje, když jsou pochybnosti, losuje se.
4. Prodejci připraví svou nabídku – na druhou stranu nakoupených kartiček znovu napíší co to je a přidají svou vlastní cenu. Mohou nabízet k prodeji libovolný počet zboží – všechno nebo i nic.
5. Na dané znamení odkryjí prodejci spotřebitelům své nabídky.
6. Spotřebitelé nakupují od prodejců. Prodejci si zapisují, za kolik co prodali.

SYSTÉM HODNOCENÍ FARMÁŘŮ

Každý farmář si vede tabulku, ve které si zapisuje, za kolik potravinu vyprodukoval (dle seznamu surovin) a za kolik ji prodal (např. 1 kg jablek je možné vyprodukovat za 10 Kč, farmář ho prodal 12 Kč, čistý zisk je tedy 2 Kč. Může se stát, že farmáři na konci hry tento kilogram jablek zbude jako neprodaný. Pak je kompletně ztrátový, farmář prodělal celých 10 Kč.). Vyhrává farmář s největším ziskem. Systém hodnocení je založen na důvěře, jinak by bylo nutné mít velký počet organizátorů.

Tip pro vedení hodnocení: Tabulka o dvou sloupcích: sloupec pro cenu vyprodukovaných potravin, druhý sloupec pro cenu za prodané suroviny. Na konec hry si farmáři odečtou jeden sloupec od druhého a vzniklá částka tvoří zisk daného farmáře za celou hru.

SYSTÉM HODNOCENÍ PRODEJCŮ

Systém hodnocení je podobný jako u farmářů. Každý farmář si vede tabulku, ve které si eviduje, za kolik jakou surovinu nakoupil a za kolik ji poté prodal. Rozdíl těchto součtů na konci hry určuje čistý zisk prodejce. Prodejce s největším ziskem vyhrává. Systém hodnocení spotřebitelů:

Spotřebitelé si pouze vedou seznam, kolik utratili (k čemuž jim stačí prostě neztratit nakoupené kartičky). Podmínkou je, že na konci hry musí mít nakoupený celý

nákupní seznam. Nesplnění této podmínky znamená prohru. Vítězí spotřebitel s nej-
nižší útratou.

KONEC HRY

Hra se hraje na 10 kol. Počet kol lze samozřejmě dle potřeby snížit či zvětšit, pak je ale
nutné upravit nákupní seznam, aby bylo reálné ho za daný počet kol dosáhnout.

Variabilně upravitelné:

- ▶ Zda farmáři/prodejci vidí nabídky ostatních farmářů/prodejců.
- ▶ Zda farmáři vidí nákupní seznam spotřebitelů.
- ▶ Systém výběru surovin prodejci/spotřebiteli (nákup lze řešit buď popořadě,
nebo nekoordinovaně – kdo dřív přijde, ten dřív mele – což je o dost rychlejší
a chaotičtější)
- ▶ Hráče lze upozornit na možnost prodávat suroviny pod cenou, což je výhodnější
než když suroviny na konci hry zbývají, nebo na systém hromadných slev či
kombinaci nabídek, jak znají z obchodů.

Návrh seznamu surovin pro farmáře včetně cen	
1 kg jablek	10 Kč
1 kg hrušek	10 Kč
1 kg hovězího	80 Kč
1 kg vepřového	60 Kč
1 kg kuřecího	60 Kč
1 kg ryb	80 Kč
1 kg brambor	5 Kč
1 kg mrkve	5 Kč
1 kg cibule	4 Kč
1 kg česneku	4 Kč
1 ks másla	15 Kč
1 l mléka	7 Kč
1 l jogurtu	10 Kč
1 l moštu	15 Kč
1 ks chleba	8 Kč

Nákupní seznam <i>nutné upravovat dle počtu hráčů a kol hry (toto je varianta pro 3 farmáře a 3 prodejce)</i>
5 kg jablek
3 kg hrušek
1 kg hovězí
2 kg vepřového
3 kg kuřecího
2 kg ryb
5 kg brambor
3 kg mrkve
4 kg cibule
3 kg česneku
2 ks másla
2 l mléka
3 l jogurtu
4 l moštu
3 ks chleba

Autor: Lucie Piksová, Junák, přístav Omaha Plzeň

Hamburgery a plíseň: teď a tady!

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší volbu z různých výhodných a riskantních alternativ
Délka	30 minut
Počet účastníků	8 a více hráčů, 3 a více organizátorů
Pomůcky	kartičky surovin a hamburgerů, tabulky pro hráče, tužka pro hráče

PRAVIDLA

Hra se hraje na jednotlivce, kteří nakupují suroviny a skládají z nich dohromady hamburgery, které prodávají. Práci jim komplikuje plíseň, která napadá jak suroviny, tak hotové hamburgery.

Každý z hráčů dostane tabulku s dvěma sloupci. Do prvního se vypisuje hodnota nakoupeného zboží (např. -11 Kč) či hodnota prodaného hamburgeru (např. +35 Kč). Druhý sloupec slouží k zapsání zůstatku, který v průběhu hry nesmí klesnout po 0 Kč.

Na začátku hry je každému přidělen počáteční herní kapitál. Hráči s tabulkou běhají k prodávaci surovin, ten má ceník, za kolik suroviny prodává. Např. houska 1 Kč, 1 plátek sýra 3 Kč, maso 11 Kč, kečup 2 Kč, 3 ks rajčat 5 Kč, 3 ks salátu 5 Kč (ceny je možno upravit dle libosti). Zde hráč může učinit nákup jedné položky (tj. koupit pouze jednu housku nebo rajče s počtem 3 kusy). Nákup se zaznamená do příslušného sloupce tabulky a dopíše zůstatek. Následně běží na své skladiště, kde shromažďuje suroviny.

Ze shromážděných surovin je možné vyrábět hamburgery. Hamburgery jsou několika druhů, od jednoduchých, na suroviny nenáročných a levných, až po drahé složité a delikátní výtvoř fastfoodových virtuosů.

Jakmile má hráč nakoupeno dostatek surovin k prodeji hamburgeru, tak s těmito surovinami běží k prodávaci. Ten dle ceníku zkontroluje složení hamburgeru a suroviny odebere (ponechává si je u sebe) a přepíše hráči hodnotu do tabulky. Hráč tímto úspěšně zvyšuje své konto.

Hru ovšem provází také třetí organizátor, ten má roli PLÍSNĚ (je viditelně označen) a hráče se surovinami se snaží chytit. Je-li hráč se surovinou chycen, odevzdává ji, pokud hráč nese na prodej celý hotový hamburger, ztrácí všechny suroviny, které si nese. Dražší (a výnosnější) hamburgery tak představují pro hráče větší riziko ztráty. Aktivní plíseň je důležitá pro hratelnost hry (jinak se hráči po ploše pouze procházejí).

PŘÍKLADY CEN SUROVIN A HAMBURGERŮ

Surovina:	Cena:
Houska	2 Kč
Plátek sýra	3 Kč
Maso	11 Kč
Kečup – 5 ks	5 Kč
Hořčice – 5 ks	5 Kč
Rajčata – 3 ks	5 Kč
Salát – 3 ks	5 Kč
Slanina	6 Kč
Cibule – 5 ks	3 Kč

HAMBURGERY

Hamburger (složení)	Cena
Hamburger (houska, maso, salát, kečup)	25 Kč
Cheesburger (houska, maso, salát, sýr)	30 Kč
Hamburger + (houska, maso, salát, kečup, cibule, hořčice)	39 Kč
Cheesburger + (houska, maso, salát, sýr, kečup, cibule, hořčice)	49 Kč
Burger komplet (houska, maso, salát, rajče, sýr, kečup, cibule, hořčice, slanina)	59 Kč
Double cheesburger (2 housky, 2 masa, salát, kečup, cibule, hořčice, rajče, 2 sýry)	99 Kč
Double Klasik – specialita podniku (2 housky, 2 masa, 2 sýry, slanina, cibule, hořčice, kečup, rajče, salát)	129 Kč

Autor: Klára Abendrothová, Junák, Přístav Eskadra – Ostrava

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Při větším počtu hráčů je dobré přidat další „plísň“. Také je možné jejich počet v průběhu hry průběžně měnit.

Černý trh

Proč hru hrát	hráči zkusí využívat rozdílů v cenách a vyzkouší si i rizika a naopak výhody spojené s prodejem nelegálního zboží
Délka	120 minut a více
Počet účastníků	množství hráčů neomezeno/ nejméně 10 organizátorů
Pomůcky	papíry s kolonkami koupě a prodej pro každého hráče, propiska pro každého obchodníka, tabule s názvy surovin a potravin s cenou za koupi i prodej – pro každého obchodníka jiná, připínáčky či izolepa

PRAVIDLA

Na začátek je zapotřebí určit z vedoucích několik kupců (obchodníků) a dva policisty. Kupci se rozmístí v předem domluvené oblasti a na viditelné místo, okolo sebe si připevní tabule (papíry) s názvy surovin a potravin s cenou za koupi i prodej. Prodejci stejného zboží by měli mít ceny odlišné, jeden by pak měl mít prodejní cenu výjimečně nízkou a jiný zase kupní cenu příliš vysokou a naopak, aby rozdíly umožňovali hráčům zisk. Každému kupci je také přidělena jedna propiska.

Nejvhodnější terén, kde se tato hra může hrát, je nepřehledný les s hodně nerovným terénem popřípadě jiná plocha, kde se dá lehce schovat. Kupci by od sebe měli být vzdálení tak, aby ze stanoviště jednoho kupce byl vidět maximálně jeden další. Jeden kupce by měl být vidět i z místa, odkud hráči začínají hru.

Na začátku, je každému hráči přidělen 1 papír s kolonkami, který si podepíše. V průběhu hry pak hráči nemají k dispozici žádné psací potřeby. Po domluvě je všem přiděleno stejné množství peněz. Tato hodnota je každému ihned zapsána do jeho hracího papíru a dále s ní mohou operovat. Hráči jsou také obeznámeni s maximálním množstvím nakupovaného a přepravovaného zboží. Pokud nakoupí nebo budou mít u sebe v jednom okamžiku více, než je tento limit a budou přistiženi policisty, bude jim zboží zabaveno.

Úkolem hráče je najít nějakého kupce, a pokud má dostatek financí, koupit si od něj nějaké suroviny. Poté musí najít jiného kupce a své zboží mu prodat. Nikdy nesmí prodávat právě koupené zboží stejnému kupci, musí však vždy prodávat najednou veškeré zboží stejného druhu. Při prodeji zboží není zakázáno smlouvat. Za obdržené peníze znovu kupují a prodávají. Pro zpestření hry jsou do zboží přidány například nekolikované cigarety a alkohol, bomby, zbraně, drogy aj. (vše záleží na fantazii). Tyto nelegální produkty jsou dražší, jejich prodejní cena je však extra vysoká a nabízejí tedy rychlé zisky. Všechny druhy nelegálního zboží by měli být jasně označeny, aby bylo zřejmé, že jsou nelegální.

Nákup u obchodníka probíhá tak, že hráč obchodníkovy řekne, co chce, obchodník mu do tabulky peněz zapíše příslušný výdaj (při tom kontroluje, zda na to hráč má) a do tabulky zboží připiše příslušné zboží. Stejným způsobem probíhá i prodej.

Během hry se mezi hráče zapojí i policisté. Ti chodí po celém hracím území a mohou kteréhokoliv hráče prověřit. Prověřují hráčovu tabulku zboží a zjišťují:

- Zda má u sebe aktuálně více zboží než je limit
- Zda u sebe právě teď nemá nelegální zboží

Pokud něco z toho objeví, policista posoudí závažnost prohřešku a podle toho zabaví jen nelegální zboží, případně to nad limit anebo vše, co má hráč u sebe. Ve zvlášť závažných případech mohou udělit i peněžní pokutu. Samozřejmě, že policisté by podle přehledu zboží mohli snadno zjistit i to, zda měl u sebe hráč někdy v minulosti nelegální zboží a zda někdy v minulosti nepřekročil povolené množství zboží. To se však nepovažuje za dostatečný důkaz a policisté v takovém případě trest neudělují. Nebrání jim to ale se na takového hráče více zaměřit a častěji ho kontrolovat.

Jestliže hráč přijde o všechny peníze, může jich malý množství znovu získat u některého z kupců, avšak za malý úkol (dřepey, kliky, ...)

Po určité době by si měli hráči zapamatovat polohy kupců s výhodnými cenami. Dá se očekávat, že postupně budou stále více hazardovat, kupovat dražší a nelegální zboží v jakémkoliv množství, překračovat limity a podobně.

Hra končí až po uplynutí předem daného časového limitu. Vyhodnotíme, kdo nejvíce vydělal.

V diskusi po hře může být zajímavé položit třeba tyto otázky:

- Vyplatilo se obchodovat s nelegálním zbožím?
- Obchodovali byste s nelegálním zbožím, kdyby ve hře bylo více nebo naopak méně policistů?
- Jaké legální zboží (a kde) nabízelo největší zisky?

V diskusi po hře může být zajímavé položit třeba tyto otázky:

- Vyplatilo se obchodovat s nelegálním zbožím?
- Obchodovali byste s nelegálním zbožím, kdyby ve hře bylo více nebo naopak méně policistů?
- Jaké legální zboží (a kde) nabízelo největší zisky?

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

Autor: Anna Matúšů, Junák, středisko Pagoda Nový Jičín

Dopravní magnáti

Proč hru hrát	hráči si prakticky vyzkouší dopady nabídky a poptávky na ceny a výhody dělby práce
Délka	3–4 hodiny
Počet účastníků	10 a více hráčů/4 organizátoři
Pomůcky	provázky tří barev (větší množství – od každé barvy desítky metrů), kancelářské svorky, velké množství malých papírků, tužky pro hráče (není nezbytné, aby úplně každý měl svoji, ale je to výhodou), kolíky a něco na jejich zatloukání, velký papír/y (např. 4–6 spojených A3) na mapu, cedule s názvy měst, připínáčky

PRÁVIDLA

Hráči začínají jako „taxikáři“, mohou se spojovat do firem, půjčovat si peníze, stavět dopravní spojení z provázků a kolíků a pronajímat si lodě. Průběžně jsou vyhlašovány přepravní zakázky. Hráči nabízejí, za kolik to provedou, nejnižší nabídka vždy vítězí.

ZAKÁZKA MÁ NÁSLEDUJÍCÍ PARAMETRY:

Co a kolik:

Odkud:

Kam:

Číslo zakázky:

Maximální cena:

Maximální cena funguje tak, že je sice možné nabídnout více, ale pokud bude vítězná nabídka vyšší než maximální cena, dostane zaplacenou jen maximální cenu.

Zakázky se zveřejňují na určitém místě (např. nástěnce). Na začátku hry je připravena široká nabídka už zveřejněných zakázek a organizátoři v průběhu hry přidávají další. Organizátorům se vyplácí sledovat průběh hry a nabídkou zakázek reagovat na to, co se děje – například pokud hráči jen taxikáři a málo staví, přestaneme zveřejňovat zakázky na přepravu osob a podobně.

PRO PŘEPRAVU PLATÍ NÁSLEDUJÍCÍ PARAMETRY:

Každý hráč vlastní taxík, kapacita 10 lidí. Nic jiného převážet nemůže. Když se hráči spojí do firmy, může firma i hráči používat své „taxíky“ společně (to má praktický dopad v tom, že jeden hráč sice nemůže přijmout přepravu 11 lidí (nevejdou se mu), ale firma dvou hráčů už na to kapacitu má).

Dále je možné stavět silnice, železnice a ropovody. Platí pro ně následující pravidla:

- Silnice – dá se převážet cokoli, maximálně 100 tun/100 lidí v jedné zakázce. Metr stojí 10 000 Kč
- Železnice – dá se převážet cokoli, bez omezení hmotnosti. Metr stojí 50 000 Kč
- Ropovod – může převážet jen ropu, bez omezení hmotnosti. Metr stojí 10 000 Kč, na rozdíl od ostatních může vést přes vodu
- Převážení je možná ještě lodí. Ta nemá omezení, ale za každou tunu či člověka se platí fixní poplatek 1000 Kč

Jednotlivé druhy přepravních tras jsou představovány různě barevnými provázky. Protože v realitě budeme mít provázků vždy omezený počet, mohli by toho někteří hráči využít, všechny provázky koupit a buď je prodávat ostatním mnohem draž anebo získat monopol na vše, kromě přepravy menších počtů lidí. Tomu můžeme předejít například tak, že pokud někdo bude chtít více jak 5 metrů provázku, bude probíhat dražba.

JAK PŘEPRAVA PROBÍHÁ?

Vítěz zakázky získá papírek se zakázkou (na zadní stranu mu pro přehled organizátor napíše cenu, kterou nabídl). Pokud jde o přepravu taxíkem, prostě ho odnese do místa startu a odtamtud do cíle. Za to dostane šek na částku, kterou nabídl jako cenu. Pokud jde o přepravu po silnici, železnici či ropovodem, odnese si lísteček se zakázkou do místa stratu, tam ho pomocí kancelářské svorky připne k provázku, který je dvojité natažený mezi dvěma kolíky. Potahováním provázku přepraví lísteček k nejbližšímu kolíku a odtamtud pokračuje po dalších kolících (případně lodí) až do cíle. Jednotlivé úseky tratě nemusí patřit jemu, může za jejich použití zaplatit majiteli dohodnutou cenu. Kapacitu přepravy je možné nakupovat u majitelů dopředu (za domluvenou cenu předá majitel kupci lístek s uvedením odkud a kam může použít jeho přepravní síť.). Papírek s kapacitou přepravy vydá takhle:

Odkud:

Kam:

Vlastník spojení: (firma nebo člověk)

Typ spojení: (silnice, železnice, ropovod)

Při použití cizího spojení se papírek prostě připne k papírku se zakázkou a na konci se pak odevzdají společně.

To, jak se provádí přeprava lodí, závisí na místních podmínkách. Pokud jste u vody a máte k dispozici loď, probíhá vše reálně – hráč nastoupí na loď a přeplaví se, kam potřebuje. Pokud ne, můžete přepravu lodí vypustit, anebo vodu vyznačit například pomocí provazů a na průchod vyznačeným územím uplatňovat pravidla pro loď a ropovody.

Kdo získá zakázku a do konce hry je nepřepравí, musí zaplatit vysokou pokutu (10 000 000 Kč za každou takovou zakázku)

STAVBA SILNIC, ŽELEZNIC A ROPOVODŮ

Kdokoli zaplatí, dostane příslušný počet metrů příslušného provázku.

- Žlutý provázek – silnice
- Modrý provázek – železnice
- Hnědý provázek – ropovod

Pokud potřebuje, může si k tomu vzít potřebný počet kolíků. Poté co postaví, přijde to nahlásit. Organizátor zakreslí do mapy postavou spojnicí a připsí k ní, i komu patří. Na mapě jsou tedy nakreslena všechna města a všechny dopravní tepny, které je spojují.

Není podmínkou postavit spojení z města do města. Je možné ho postavit i mezi městem a kolíkem mimo město či mezi dvěma kolíky mimo město. V takovém případě má každý takový kolík přiděleno svoje číslo a je také zakreslen do mapy. Toto se může využít, pokud se dva či hráčů nebo firem dohodne na tom, že nějaké spojení mezi dvěma městy postaví společně a každému bude patřit část. Další využití je napojení se na existující dopravní spojení mimo město.

Jednotlivá spojení se dají prodávat a kupovat. K mapě prostě přijdou prodávající a kupující a nahlásí změnu majitele příslušného spojení (jak se vypořádali mezi sebou je jejich věc). Organizátoři změnu na mapě vyznačí.

MÍSTA

Místa jsou rozmístěna po hracím území a blízkém okolí. Označena jsou cedulí s názvem města. Je jich přibližně 10. Zakázky se přepravují mezi nimi. Vzdálenost mezi místy můžeme volit s ohledem na to, kolik máme provázku.

VYHLAŠOVÁNÍ ZAKÁZEK:

Na nástěnku se připíchne lísteček se zakázkou. Kdokoli může organizátorovi odevzdat nabídku (lísteček s číslem zakázky, nabízenou cenou a jménem dopravce (jméno člověka či firmy)). Ve chvíli kdy má organizátor alespoň dvě nabídky pro jednu zakázku, nahlas ohlásí „3 minuty do uzavření zakázky číslo XY“. Po tu dobu se ještě mohou podávat nabídky. Pak se nabídky zveřejní a ten kdo nabídl nejnižší cenu, zakázku získá. Může jí přepravit, kdy chce, ale pokud to nestihne do konce hry, platí pokutu 10 000 000 Kč.

ZAKLÁDÁNÍ FIREM A FUNGOVÁNÍ FIREM

Firma vznikne tak, že hráči napíší na papír následující údaje:

- Název firmy
 - Jména společníků a u každého výše jeho vkladu v penězích
- A tento papír odevzdají příslušnému organizátorovi.

Takto vzniklá firma může používat taxíky všech společníků, hlásit se do výběrových řízení, stavět komunikace a vůbec dělat všechno ostatní co normální hráči. Každý může být společníkem, v kolika firmách chce. Měl by ale počítat s tím, aby se všem firmám stihnul věnovat. Pokud to stíhat nebude, je možné, že jeho společníci s tím nebudou spokojeni, přestanou se firmě také věnovat a založí si novou – už bez toho, kdo dost nepracoval. Nebo dokonce může dojít k tomu, že někdo využije nepozornosti svých společníků a firmu vytuneluje.

Firma nemůže být společníkem jiné firmy (ačkoli je to v realitě možné a často se to využívá, tady by to velmi zkomplikovalo závěrečné vyhodnocení). Také nejsou povoleny dodatečné vklady či prodeje podílů.

Firma může dělat všechno, co mohou dělat normální hráči.

K tomu aby firma udělala rozhodnutí je třeba souhlasu všech podílníků. Ale pozor, pokud se podílník nevyjádří proti provedení nějakého kroku – (třeba proto, že u toho není), má se za to, že souhlasí. Tohle pravidlo má velký dopad a může hodně zahýbat závěrečným pořadím.

PENÍZE A BANKA

Každý hráč je na začátku milionář, má tedy 1 000 000 Kč peněz. Všichni hráči i všechny firmy mohou na svých účtech jít libovolně do mínusu (bylo by lepší to nepovolit, ale prakticky je velmi náročné mít v průběhu hry přehled o zůstatku na účtech jednotlivých hráčů a je lepší zúčtování provést až po konci hry).

Placení funguje pomocí šeků. Každý může na papírek napsat následující údaje:

Od koho (jméno člověka nebo firmy)

Pro koho (jméno člověka nebo firmy)

Kolik:

Ten kdo šek přijal, ho musí do konce hry doručit do banky, kde ho zpracují. Přepisování šeku, změny příjemce atd. nejsou povoleny.

CO MOHOU HRÁČI DĚLAT A JAKÉ JSOU MOŽNÉ STRATEGIE:

Ve hře je možné zvolit následující strategie. Samozřejmě, že je možné je kombinovat, různě střídat či založit firmu, kde bude mít každý ze společníků na starosti něco z uvedeného:

- ▶ Taxikaření – prostě jen sám či s partnery převáží lidi z místa na místo. Nejsou k tomu potřeba žádné velké peníze. Neriskuje se, ale moc se nevydělá. Může být zajímavé spojovat se do velkých taxikářských firem, protože velká taxikářská firma s mnoha společníky zvládne vyřídít i zakázky kde jde o přepravu mnoha lidí.
- ▶ Stavební firma – staví co nejvíce spojení a pak se je snaží jejich použití prodávat za co nejvyšší ceny. Je potřeba hodně peněz, riziko je vysoké, ale dá se hodně vydělat.

- Přepravní firma – soustředí se na zakázky, snaží se toho přepravit co nejvíce, potřebuje co nejlevněji nakupovat od stavebních firem použití komunikací. Nejsou potřeba velké peníze, riziko je velké a dá se hodně vydělat.
- Překupník přepravní kapacity – kupuje od stavebních firem práva na přepravu a snaží se je prodat draž přepravním firmám. Největší šanci má tehdy, když přepravní firmy mají zakázku, na kterou potřebují nějaká práva k použití, která nemají, a majitel spojení toho využívá a nabízí neúměrně vysokou cenu. Pak může překupník nabídnout cenu lepší a vydělat. Před koncem hry může jít o dobrý byznys.

Nelepší je pravděpodobně kombinovat strategii stavební a přepravní firmy. To ale člověk opravdu nezvládne sám a je potřeba, aby na to ve firmě bylo dost lidí.

VYHODNOCENÍ

Jde samozřejmě o to, kdo bude mít na konci nejvíce peněz. To kolik má kdo peněz se ale zjistí poměrně složitě. Na konci hry proběhnou následující kroky:

- Banka zpracuje všechny šeky, aby bylo jasné, kolik mají jednotlivci a firmy na účtu.
- Zjistí se, kolik z hotovosti firem připadá na jednotlivé společnosti. Zůstatek na účtu firmy se rozdělí mezi společnosti ve stejném poměru, v jakém jsou jejich vklady při založení firmy.
- Pro každého hráče se sečte zůstatek na jeho účtu a všechny jeho podíly na hotovostech firem, ve kterých je společník. K tomuto číslu se ještě přidají úroky (absolutní hodnota kladných zůstatků se zvýší o 10 %, absolutní hodnota záporných zůstatků se zvýší o 20 %).
- Pak se ještě musí zjistit hodnota nepeněžitého majetku. Z mapy se zjistí kdo co vlastní za spojení. Nákupní cena těchto spojení se přičte k majetku v penězích. Spojení vlastněná přímo hráči se připočítají rovnou, spojení vlastněná firmami se rozdělí stejně jako firemní hotovost. Hodnoty vlastněných práv na přepravní kapacitu a všeho dalšího majetku se ignorují.
- Sečte se hodnota peněžitého a nepeněžitého majetku každého hráče. Z těchto čísel se sestaví pořadí a vyhlásí vítězové.

Toto vyhodnocení trvá poměrně dlouho (při 15 hráčích a bez použití počítače i přes hodinu), a proto je dobré počítat s tím, že mezi ukončením hry a jejím vyhodnocením by měl být nějaký jiný program.

Samotné vyhlášení výsledků také trvá poměrně dlouho, ale může být zajímavé, pokud u každého hráče přidáme detaily, jako odkud jeho majetek pochází, na čem nejvíce vydělal, kolikrát svůj majetek znásobil od začátku hry a tak podobně. Na táboře nebo na výpravě může mít vyhodnocení například podobu „slavnostního oběda či večere obchodní komory“ – vyhodnocujeme v průběhu jídla, prokládáme přípitky na obchodní úspěchy jednotlivých hráčů, udělíme cenu „podnikatel roku“ a podobně.

Trh služeb

Proč hru hrát	hráči si zkusí tvořit jak nabídku, tak poptávku, a zároveň sledovat, jak na sebe obě působí
Délka	přibližně 60 minut
Počet účastníků	16 a více
Pomůcky	velký papír, fixy

PRAVIDLA

Účastníky rozdělíme do osmi až deseti skupinek (ideálně dvojice či trojice). Dostanou asi 15 minut na vymyšlení služby, která podle nich na trhu chybí. Následně si domluví i kratičkou prezentaci svého nápadu pro ostatní. Tvoří tak nabídku služeb na fiktivním trhu.

Následuje prezentace všech služeb a jejich sepsání na velký papír. Nyní se všechny skupinky změní ve spotřebitele a stanou se tak tvůrci poptávky. Každá skupina (dohromady) rozděljuje pět umělých peněz mezi služby, které ji zaujaly. Je možné dát pět peněz jedné nabídce, či obnos různě dělit. Na konci sečteme přidělené peníze a vyřadíme nejméně úspěšnou polovinu nabízených služeb. Tyto nápady se na trhu neuchytily. Aktivitu můžeme nyní zopakovat stejným způsobem, skupiny opět rozdělí pět peněz mezi zbývající služby.

V závěrečném hodnocení si můžeme ukázat, že při opakování mohla klidně vyhrát jiná služba než původně. Pravděpodobně se také zvýšil počet bodů přidělených jednotlivým službám. Obojí v důsledku změny nabídky na trhu, poptávka reaguje a chová se proto jinak.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hra může být někdy ovlivněna vztahy ve skupině – body pak vyjadřují spíše to, jak je kdo populární. To můžeme zmínit v závěrečném hodnocení, ale není vhodné vztahovat to konkrétně na skupinu a na konkrétní lidi. Spíše to můžeme přiblížit na používání hvězd v reklamách, i na výrobky, které s nimi nijak nesouvisí (slavný fotbalista propaguje holicí strojky).

Ondřej Kurz, Junák, Camelot

Chci to písemně!

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší a prožijí rizika uzavírání smluv
Délka	celý den, úvodní vysvětlení 15 minut, závěrečná diskuse 30–45 minut, ostatní souběžně s jiným programem
Počet účastníků	libovolný
Pomůcky	vytištěné smlouvy různých typů a v různých variantách

PRAVIDLA

Zahrajte si třeba jeden den na táboře tuto hru, která hráče upozorní na obezřetnost ke smlouvám a k tomu, že je dobré si nejprve důkladně přečíst to, co podepisují.

Všichni účastníci akce budou v tento jeden den potřebovat i na běžné každodenní činnosti písemnou smlouvu, např.:

- ▶ při vydání jídla podepisují převzetí daného množství potravin,
- ▶ při opuštění tábora dostanou písemné povolení vedoucího tábora nebo jeho zmocněnce,
- ▶ atd.
- ▶ o půjčení vybavení se sepisuje smlouva a předávací protokol.

Smlouvy musí být vedoucími připraveny dopředu a měly by obsahovat hodně textu a být nepřehledné. Měly by být připraveny varianty smluv s dalšími podmínkami a sankcemi. Příprava smluv je poměrně náročná (časově i technicky) a je výrazně lepší mít smlouvy připravené před táborem. V průběhu dne začne část hráčů (nebo vedoucích) nenápadně přidávat do smluv body velmi nevýhodné pro ostatní hráče – např. za zapůjčení táborové pily poplatek XX korun, za její nevrácení do jedné hodiny sankce XX korun. Místo korun můžete použít nějaká táborová platidla, nebo do smlouvy jako sankce uvést drobné úkoly (umýt následující den všem vedoucím esusy...). Na konci dne proběhne „soud“/exekuce, ve kterém budou vedoucí vymáhat všechny sankce a poplatky.

Po hře udělejte krátkou diskuzi:

1. Četli jste si smlouvy, které jste podepisovali?
2. Proč? Proč ne? Věřili jste vedoucím, že ve smlouvách nebude nic, co by vás mohlo poškodit? Nechtělo se vám to číst, protože jste na to neměli čas?
3. Teď to byla jen hra. Umíte si představit, co by se mohlo stát v reálném životě, kdybyste podepsali krajně nevýhodnou smlouvu bez toho, abyste si ji pořádně přečetli (velké finanční sankce, ztráta majetku...)?

Jakou smlouvu chcete?

Proč hru hrát	hráči si připomenou, jakou formu mohou mít různé druhy smluv
Délka	25 minut
Počet účastníků	4 a více
Pomůcky	vytištěné lístečky (viz dále)

PRAVIDLA

Na co stačí ústní smlouva a v kterých situacích musí být písemná?

Úkolem hráčů je přiřadit k určitému smluvnímu vztahu podoby, kterých může nabýt. Jednotlivé smluvní vztahy a jednotlivé formy jsou na jednotlivých lístečcích. Na začátku je třeba je získat – pro to je možné zvolit libovolný způsob (hledání, chytání někoho, kdo je má u sebe, ...). Už v průběhu získávání mohou hráči k jednotlivým smluvním úkonům přiřazovat povolené formy. Hráči mezi sebou mohou jednotlivé formy vyměňovat (když potřebují například smlouvu mlčky a mají zbytečně mnoho písemných smluv).

Hráči se snaží získat co nejvíce různých smluvních vztahů a přiřadit k nim pokud možno všechny jejich možné formy. Za každý správně umístěný lísteček je jeden bod. Kdo má nejvíc bodů, vítězí. Pro posuzování toho, zda ke smlouvě opravdu patří příslušná forma, se nepoužívá to, zda je možné v takové podobě smlouvu opravdu někde získat, ale to, zda je takový typ v takové formě platný. V případě, že jsou hráči 4 a méně, nejspíš stačí jedna kopie tabulky s lístečky, jinak přibližně platí, že na každé 4 hráče kopírujeme tabulku jednou.

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Důležité je zvolit dobrý způsob získávání papírků, jinak se hra může stát poměrně nezáživnou.

Marek Prokop, Junák, 21. oddíl vodních skautů, Praha

Hra Pojištění

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší dopady pojištění a nepojištění
Délka	30 minut
Počet účastníků	přibližně od 8 více, 3 a více organizátorů
Pomůcky	seznam majetku, lístečky s pojistnými událostmi, papír a tužka pro každého hráče, lístečky s polohami domů a bytů

PRAVIDLA

Hráči na začátku hry hází kostkou a hozené číslo určuje jeho počáteční majetek. Základem jsou 4 milióny korun. Pokud padne jednička, násobí se číslem 1,1. Pokud dvojka, tak číslem 1,2 a tak dále až po násobení 1,6. Poté si mohou nakoupit hmotný majetek a vybrat z nabídky pojištění až do výše svého rozpočtu. Poloha nemovitostí (domu, bytu) se určuje losem.

Hra probíhá na vymezeném území, ve kterém se pohybují „pojistné události“, které představují organizátoři. Každý z nich u sebe má sadu kartiček s pojistnými událostmi, ze kterých si hráč, který je chycen, jednu vylosuje. Seznam pojistných událostí není hráčům předem známý. Hráči se po území volně pohybují, protože každý den musí do práce. Stejně jako v reálném světě před pojistnými událostmi nelze nikam uniknout. Pojistné události hráče zastihnou libovolným dotykem. Jednou taženou pojistnou událost již dotyčný organizátor vyřazuje.

Po ukončení hry každý hráč spočítá svůj majetek. Hmotný majetek je vynásoben číslem 1,5. Hodnota peněz, které hráči zůstanou ze začátku hry neutraceny, zůstává v původní výši (jejich hodnota za čas hry klesla o úroveň inflace, takže se na rozdíl od majetku nezvětšuje, tedy ničím nenásobí). Hra je ukončena časovým limitem nebo dříve vyčerpáním pojistných událostí.

Počáteční rozpočet:

4 mil Kč + hod kostkou, při jedničce vynásobíme 1,1, při hození dvojky 1,2 atd.

Majetek ke koupi:

- Rodinný dům, 4 mil Kč
- Byt, 2,5 mil Kč
- Zahradní bazén 120 tis Kč
- Osobní automobil 600 tis Kč
- Jízdní kolo 12 000 Kč
- Lyže 9500 Kč

Poloha domu/bytu losem: na kopci, u řeky, na kraji města nedaleko letiště, na samotě u lesa, v obávané části města, v zástavbě rodinných domků, na vesnici

Nabídka pojištění:

Domácnosti – dům/byt, roční výše pojistného: krádež (15 000), požár (5 000), zásah bleskem (300), povodeň (7 000), odpovědnost (300), pád letadla (350), výbuch plynu (200), terorismus (100)

Ostatní: cestovní pojištění, krádež věcí (1 000)

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hru lze stále dotvářet a vymýšlet nové druhy pojistných událostí i majetku.

Kateřina Blandová, TOM S.T.A.N.

Škody

Proč hru hrát	hráči se seznámí s typickými pojistnými událostmi a jejich dopady, také si vyzkouší dopady pojištění a nepojištění
Délka	20 minut
Počet účastníků	dvě a více skupin po třech a více lidech, 1 organizátor
Pomůcky	tužka a dostatek papírů pro každou skupinu, lístečky s majetkem či událostmi

PRAVIDLA

Hráče rozdělíme do čtveřic, každá skupina představuje jednu rodinu. Určíme centrální stanoviště hry, každá rodina zde musí mít zásobu papírů a tužku. Asi 50 metrů od tohoto místa uložíme připravené kartičky, kde si hráči během hry budou náhodně vybírat, s čím zrovna hrají. Na kartičkách bude napsáno – dům, auto, počítač, úraz, lyže, kancelářská budova, cestovní kufr, živitel rodiny atd. Hra probíhá tak, že každé dvě minuty k organizátorovi přijdou zástupci všech rodin (od každé jeden) a poslechnou si pojistnou událost, například požár domu, autonehoda, úder blesku, povodeň, krádež...

Poté začnou tito zástupci kreslit na papír danou událost, ale nesmí mluvit se svojí skupinou. Která rodina jako první vykřikne správně, co se stalo, získává bod. Další bod ve stejném kole získávají rodiny, kterým tato událost neublížila (neměly zrovna tento druh majetku). Na začátku hry dostane každá rodina přidělenou jednu kartičku s majetkem, ale může si ji kdykoliv doběhnout vyměnit. Stávající dát dospod balíčku a vzít si vrchní. Nová kartička platí až ve chvíli, kdy ji vyslaný poslíček donese zpět ke svojí skupině.

DŮM	AUTO	POČÍTAČ
ÚRAZ	LYŽE	KANCELÁŘSKÁ BUDOVA
CESTOVNÍ KUFR	ŽIVITEL RODINY	STROJ NA VÝROBU TUŽEK

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hra je „hravá“ a zábavná, vhodná i do klubovny. Hrozí riziko, že hráče plně zaujme hádání a neodnesou si tu správnou zkušenost.

Karel Neuschl, TOM Lotři, Hronov

Katastrofy

Proč hru hrát	hráči si představí vlastní možný rozsah zodpovědnosti za škodu
Délka	20 minut
Počet účastníků	2 a více
Pomůcky	tužka a papír

Představte si nejhorší katastrofy, které jste od dnešního rána mohli sami způsobit. Sepište je s ostatními. Katastrofy může sepisovat více skupin. Poté jednotlivé skupiny mohou své katastrofy pantomimicky (či jinak) předvádět a ostatní mají za úkol poznat, o jakou katastrofu se jedná.

V další fázi mají hráči za úkol odhadnout, jakou škodu (vyjádřeno v penězích) mohla která katastrofa způsobit. Své odhady skupiny následně prezentují. Důležitá není ani tak odhadnutá částka, jako postup a úvahy, které byly při stanovení škody použity.



ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Prezentace se dá doplnit také o to, co se dalo udělat, aby se této konkrétní škodě předešlo.

Kateřina Blandová, TOM S.T.A.N.

Riziko

Proč hru hrát	hráči si v praxi vyzkoušejí nejzákladnější principy pojištění
Délka	30 minut a více
Počet účastníků	dvě a více skupin (3 a více lidí ve skupině), 3 a více organizátorů
Pomůcky	papírky velikosti bankovek – větší počet, tužka (tužky) – různé barvy pro každou skupinu, tabulka s přehledem chytačů a jejich „sbíracích“ hodnot, kostky pro všechny organizátory hrající chytače

PRAVIDLA

Běhací hra po lese, vymezené území. Soupeří dva nebo více týmů. Každý tým dostane počáteční rozpočet, například 1000. K tomu dostane volné papíry (ideálně zhruba tvaru odpovídajícím bankovkám, všechny týmy stejný počet), na které může celkových 1000 libovolně rozepsat (tedy nechat 1000 na jednom lístku i rozepsat až na jednotky). Cílem hry je přenést co nejvyšší částku přes hrací území, ve kterém se pohybuje tým chytajících (vedoucích, pořadatelů). Každý chytající má u sebe hrací kostku. Pokud je probíhající hráč chycen pořadatelem, pořadatel hodí kostkou a podle toho, jaké číslo padne, hráči jeho „bankovku“ sebere či ponechá.

Čísla, při kterých si chytající nechává bankovku, jsou pro každého chytajícího pevně určená například takto: „při 4 a vyšším беру, při nižším nechávám“. Tyto údaje všichni dopředu vědí, takže je jasné, u koho je větší riziko, že se o peníze přijde.

Riziko lze eliminovat díky pojištění. Jeden z organizátorů prodává pojistky. Na zadní stranu papírku, kam hráč už napsal jeho hodnotu, napíše podle přání hráče jména těch chytačů, proti kterým bude tento konkrétní papírek pojištěný. Ke každému chytači také napíše cenu tohoto pojištění (doporučujeme 2 % z hodnoty papírku za každé číslo, při kterém uvedený chytač papírek bere – například tedy chytač beroucí od trojky výše bude stát 8 % hodnoty papírku, chytač beroucí jen při šestce bude stát 2 % hodnoty papírku). Prodej pojištění probíhá tak, aby chytači nevěděli, co je jak pojištěné.

Pokud chytač chytí hráče s pojištěným papírkem, nemůže mu ho sebrat.

V závěrečném vyhodnocení se od hodnoty přenesených papírků odečte pojistné zaznamenané na jejich rubech. Která skupina má více, vítězí.

V diskusi po hře se můžeme zaměřit na to, jakou strategii skupiny zvolily, podle čeho se rozhodovaly, co pojistit a co nepojistit, a kdy se podle jejich názoru pojištění vyplatí.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Jde vlastně o obměnu klasické hry, která ale s pojištěním nabývá úplně nový rozměr.

Jaroslav Liška, Junák, 74. oddíl Šipka Plzeň

Pojistím se proti...

Proč hru hrát	hráči získají představu o možných pojistných rizicích
Délka	10 minut
Počet účastníků	dva a více
Pomůcky	lístečky na psaní (odhadem 10 pro každého), tužka pro každého, připravený seznam pojistných událostí (není nutné)

PRAVIDLA

Jednoduchá hra, při které hráči vzájemně odhadují události, proti kterým považují za důležité se pojistit.

V první fázi hráči sepisují na jednotlivé lístečky různé události, proti kterým je podle jejich názoru vhodné se pojistit (např. požár, vloupání...). Počet lístečků je daný, ne příliš nízký (asi 10 a více na hráče) a na jejich vyplnění je omezený čas.

V druhé fázi se vybere balík lístečků, které budou představovat události, ke kterým opravdu dojde. Může to být balíček připravený organizátorem anebo vylosovaný jeden z balíčků připravených hráči (majitel vylosovaného balíčku pak samozřejmě nehraje).

Z vybraného balíčku se tahají lístečky. Hráči nahlíží do svých lístečků. Pokud tam uvedenou událost mají, jsou proti ní pojištěni, je všechno v pořádku. Pokud nemají, hradí škodu ze svého. Na konci pro zajímavost vyhodnotíme, kdo má nejméně škod. Pográtujeme mu k nejlepší intuici, ovšem kariéru v pojišťovnictví neslibujeme 😊.

V závěrečné diskusi si můžeme vyměnit názory na to, zda jsou použítá rizika reálná, zda si myslíme, že se proti nim pojišťuje a jestli jsme slyšeli o tom, že by k takové události opravdu došlo.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Jednoduchá, krátká aktivita pro zbystření mysli.

Jaroslav Liška, Junák, 74. oddíl Šipka Plzeň

Vyjednávání

Proč hru hrát	seznámení se s možnými riziky vlastnictví nemovitosti a jejich možným předcházením (pojištění, zabezpečení...)
Délka	10 minut a více
Počet účastníků	sudý počet skupin (dvojic, trojic)
Pomůcky	papír a tužka pro sepsání dohodnutých bezpečnostních opatření

PRÁVIDLA

Na hru potřebujeme sudý počet menších skupin (například čtyři trojice). Hrají vždy dvě skupiny spolu, přičemž jedna z nich zastupuje pojišťovnu a druhá majitele nemovitosti (místnosti, ve které hrajeme, klubovny, základny, školy apod.). Majitelé nemovitosti chtějí pojištění proti krádeži majetku, snaží se, aby to pro ně bylo co nejjednodušší. Zástupci pojišťovny chtějí uzavřít pojistku až ve chvíli, kdy budou spokojeni se všemi bezpečnostními opatřeními. Nevyjednává se tedy o ceně pojistky, ale o podmínkách uzavření. Zástupci pojišťovny se snaží prosadit co nejvíce bezpečnostních opatření (záleží na jejich představitosti – mohou požadovat neprůstředná skla, alarm, nové zámky, najmutí ostrahy, ...). Naopak majitelé nemovitosti se snaží, aby nových zabezpečovacích prvků museli pořídit co nejméně, a když už nějaké, tak co nejlevnější.

Cílem obou skupin je pojistku uzavřít, ovšem musí se shodnout do deseti minut a s návrhem podmínek musí souhlasit každý (nelze například použít hlasování mezi majiteli). Po deseti minutách vyhodnotíme, kdo byl úspěšný a kdo nenalezl žádný přijatelný kompromis.

Pokud pojistku uzavřelo více skupin, můžeme je požádat, aby odhadly náklady na dohodnuté zabezpečení. Nejúspěšnější jsou ti majitelé, kteří dokázali nemovitost pojistit s nejmenšími náklady na zabezpečení a naopak ti zástupci pojišťovny, kteří dokázali majitele přesvědčit k nejnákladnějším zabezpečovacím opatřením. Můžeme ještě diskutovat o tom, zda se některým zástupcům pojišťovny podařilo přesvědčit majitele nemovitosti k nákupu zabezpečovacích zařízení v ceně vyšší, než je cena nemovitosti.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Pro dobré vyznění hry je důležité hrát se skupinou, která má již za sebou zkušenosti v diskusi. Pak lze například omezit možnosti diskutujících skupin, co vše mohou poskytnout, aniž by tato omezení znal soupeř.

Jaroslav Liška, Junák, 74. oddíl Šipka Plzeň

Jak dlouho se to dá reklamovat?

Proč hru hrát	hráči se zorientují v délkách záručních lhůt pro různé druhy zboží
Délka	25 minut
Počet účastníků	6 a více
Pomůcky	tabulka záručních lhůt pro každou skupinu, dostatek obrázků zboží

PRAVIDLA

Hra pro max. 5 skupin hráčů. Každá skupina dostane kartu s předepsanými časy. Úkolem hráčů je kdekoli v herním prostoru nalézt odpovídající kartičku s předmětem, který se na pole hodí svou délkou záruční doby. Každý hráč smí nést maximálně jednu kartičku. Pokud se hráč dotkne jiného hráče, musí si kartičky vyměnit (a to i tehdy, když jeden z nich kartu nemá – v takovém případě se vyměňuje nic za kartu). Kartičky není možné uschovávat mimo plochu karty, pokud ji skupina neplánuje využít, musí ji vrátit někam do herního prostoru. Vítězí ta skupina, která jako první zaplní svou kartu předměty se správnými záručními lhůtami – tedy bude mít 12 správně umístěných kartiček.

Tip pro vylepšení aktivity: dejte každé skupině dvě tyto karty a vyzvěte, aby druhou kartu zaplnila tam, kde je to možné, skutečnými věcmi, které někde najde.

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Plusem této hry je určitě fakt, že si děti uvědomí, že ne každá věc či služba má stejnou záruční lhůtu.

Ovšem nejsem si jistá, že si přesně zapamatují, jak dlouhá je u každého zboží či služby.

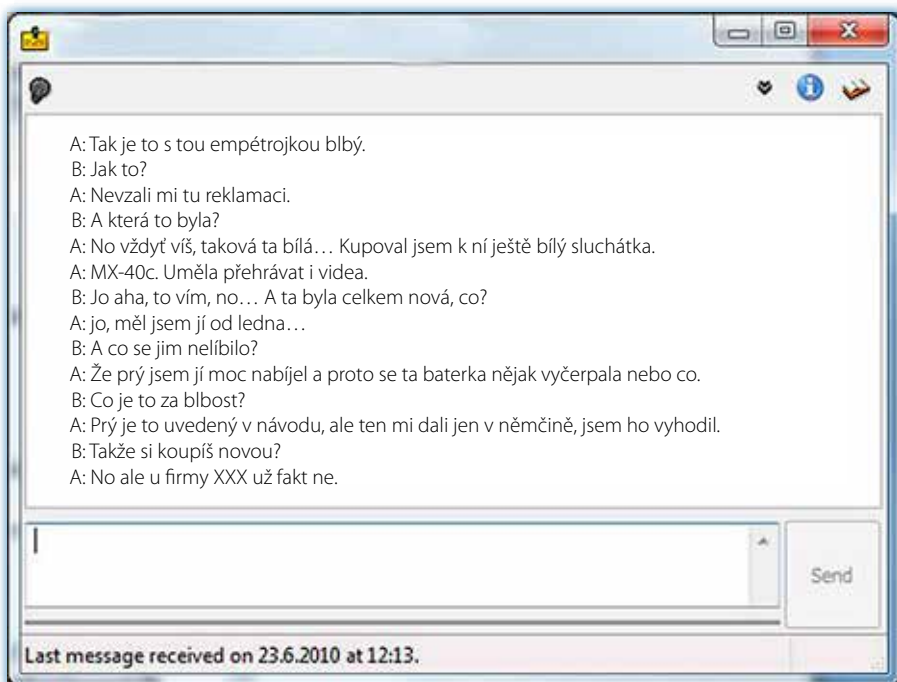
Zuzana Holcmanová, TK Průzkumník Kolín

Napiš stížnost

Proč hru hrát	hráči budou vědět, které informace jsou důležité pro podání stížnosti
Délka	10 minut
Počet účastníků	1 a více
Pomůcky	list se zadáním

PRAVIDLA

Rozdejte hráčům nakopírovanou následující stránku s icq komunikací dvou kamarádů. Osoba A neúspěšně reklamovala mp3 přehrávač. Následujícím krokem by měla být stížnost obsahující kompletní informace o tom, co bylo reklamováno, proč a proč byla reklama zamítnuta. Úkolem je podtrhnout ty informace, které se ve stížnosti musí objevit (oddělit od nedůležitých).



Co byste poradili A? Má napsat stížnost, bude mu to něco platné? Pokud ano, podtrhněte důležité informace, které by ve stížnosti neměl opomenout.

A: Tak je to s tou empétrojkou blbý. – co koupil
B: Jak to?
A: Nevzali mi tu reklamaci. – předmět stížnosti
B: A která to byla?
A: No vždyť víš, taková ta bílá... Kupoval jsem k ní ještě bílý sluchátka. – přesný typ zboží
A: MX-40c. Uměla přehrávat i videa.
B: Jo aha, to vím, no... A ta byla celkem nová, co? – kdy bylo koupeno
A: jo, měl jsem jí od ledna...
B: A co se jim nelíbilo?
A: Že prý jsem jí moc nabíjel a proto se ta baterka nějak vyčerpala nebo co. – důvod zamítnutí
B: Co je to za blbost? – stížnost na porušení
A: Prý je to uvedený v návodu, ale ten mi dali jen v němčině, jsem ho vyhodil. – zákona (návod musí být v češtině)
B: Takže si koupíš novou?
A: No ale u firmy XXX už fakt ne. – u koho koupil

Send

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hra je trochu složitější. Určitě se vyplatí připravit si předem ukázkou správné a funkční stížnosti.

Jakub Ecler, Junák, Dvojkaři

Jednotkové pexeso

Proč hru hrát	hráči si zkusí rychle porovnávat ceny různého množství výrobků
Délka	10 minut
Počet účastníků	2 nebo 4, při více sadách pexesa více lidí souběžně
Pomůcky	nakopírované pexeso

PRAVIDLA

Jednotkové pexeso má jeden doplněk. Pokud hráč otočí stejnou dvojici (lišící se jen množstvím a cenou) může získat druhý bod za to, když do časového limitu (mezi 5 a 10 sekundami; limit je možné upravit tak, aby skupině lépe vyhovoval – není ale cílem, aby času bylo dost na to, aby se vše dalo pohodlně spočítat, to obvykle nemáme ani v obchodě) vybere to zboží z dvojice, které je levnější (na jednotku hmotnosti nebo objemu).

Na adrese www.rozumimefinancim.cz/stahuj jsou k dispozici praktické materiály pro tuto hru.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Děti raději nechtěly hledat dvojice, aby nemusely počítat. Ale nakonec byly rády, že zjistily, jak to může v obchodech fungovat.

Jitka Kulhánková, Pionýr, 230. pionýrská skupina Záře, oddíl Veverky

Spotřebitelské pasti

Proč hru hrát	hráči si vyzkouší reagovat na komplikace spojené s reklamací a dalšími spotřebitelskými situacemi
Délka	20 minut
Počet účastníků	4 a více
Pomůcky	lístečky s popisy rolí

PRAVIDLA

Dvojice hráčů dostanou každý zadání své role do scénky. Nedomlouvají se, pouze si každý krátce promyslí, co bude přesně dělat. Začnou hrát a diváci – ostatní – mohou scénku kdykoli tlesknutím stopnout. Učiní tak ve chvíli, kdy mají pocit, že reklamující se mohl zachovat lépe.

Vedoucí uvádí tyto případy pak na pravou míru.

Dvojice postav pro hru

- | | | |
|-------------------------------------|---|--|
| Zákazník reklamující mobil | × | obchodník, který tvrdí, že k telefonu musí být originální krabice a tu kluk nepřinesl. Navíc mu vysvětluje, že mobil byl prodán v předvánočních slevách, a na to se záruka nevztahuje. |
| Zákazník reklamující sportovní boty | × | prodáváč, který tvrdí, že v obchodě není nikdo, kdo by mohl reklamaci přijmout. Dále se snaží od dívky získat originál paragonu. |
| Zákazník jdoucí do supermarketu | × | bezpečnostní ochranka supermarketu, která mu chce prohlédnout tašku. |

Samozřejmě můžete doplnit další situace, podle vlastního uvážení.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Aktérům ve scéně se po zastavení hry obtížně navazuje zpět. Možností je komentář vedoucího nechat po hře a ještě lépe s možností si scénku pustit zpětně na videu.

Zbyněk Kocman, Junák, 97. oddíl Paráda a Vlčáci

Co se do toho dává?

Proč hru hrát	hráči zjistí, že potraviny jsou poměrně přesně definovány různými předpisy – hlavně vyhláškami
Délka	15 minut
Počet účastníků	4 a více
Pomůcky	lístečky s popisy potravin

PRÁVIDLA

Jeden hráč (nebo menší skupinka) si vylosuje lísteček s popisem potraviny (obvykle takovým popisem, který je uveden v nějaké vyhlášce). Ostatních se poté zeptá „jak se pozná xxx potravina“. Ostatní se snaží říkat jednotlivé znaky příslušné potraviny. Vyplatí se, pokud při vysvětlování hry vedoucí uvede příklady, jaké znaky potraviny mohou mít (borůvková marmeláda obsahuje alespoň 10 % borůvek a může se do ní přidávat cukr). Za každý správný znak má ten, kdo ho řekl (či jeho skupina, podle toho, zda se do nich na začátku rozdělíme), bod. S příslušnou potravinou skončíme tehdy, pokud už hadači řekli všechny znaky (to není příliš pravděpodobné), anebo tehdy, když někdo získá předem dohodnutý počet bodů (nejlépe asi 3–4).

Pro inspiraci tu máme následující potraviny. Samozřejmě je možné snadno doplnit definice dalších. Příslušné předpisy jsou bez obtíží dostupné na internetu.

Za každou správně tipnutou věc či vlastnost má skupina bod.

Čokoláda

Hořká čokoláda obsahuje minimálně 35 % kakaové sušiny. V mléčné čokoládě jí musí být alespoň 20 %. Dále může čokoláda obsahovat: cukr a různá sladidla a další ingredience.

(Vyhláška č. 76/2003 Sb.)

Pivo

Pěnivý nápoj vyrobený zkvašením mladiny připravené ze sladu, vody, neupraveného chmele, upraveného chmele nebo chmelových produktů, který vedle kvasným procesem vzniklého alkoholu (etylalkoholu) a oxidu uhličitého obsahuje i určité množství neprokvašeného extraktu; slad lze do výše jedné třetiny hmotnosti celkového extraktu původní mladiny nahradit extraktem, zejména cukru, obilného škrobu, ječmene, pšenice nebo rýže; u piv ochucených může být obsah alkoholu zvýšen přidavkem lihovin nebo ostatních alkoholických nápojů.

(Vyhláška č. 335/1997 Sb.)

Špekáček

Špekáček se skládá z hovězího, vepřového a telecího masa. Nepřipouští se použití masa strojně odděleného a drůbežího masa strojně odděleného. Konzistence je pružná, křehká a soudržná. Na řezu vychlazeného výrobku je barva světle až tmavě růžová, špekové kostky jsou nepravidelně rozložené. Připouští se drobná měkká zrna kolagenních částic, vzduchové dutinky v menším rozsahu a mírně vytavený tuk. Chuť a vůně má být příjemná, po čerstvé uzenině a koření, přiměřeně slaná a kořeněná. Po ohřátí by měl být výrobek na skusu šťavnatý.

(Vyhláška č. 326/2001 Sb.)

Po hře můžete také vyrazit do blízkého supermarketu a zkusit najít něco, co kritéria pro příslušnou potravinu vlastně nesplňuje – například čokoládové figurky Mikulášů, které mají nižší podíl kakaové sušiny a nejsou tudíž oficiálně z čokolády, ale jedná se tedy o čokoládové cukrovinky.

ZKUŠENOSTI VEDOUČÍCH

Hra je vtipná, obzvlášť když přemýšlíme nad tím, co je těch zbylých 90 % borůvkové marmelády.

Zbyněk Kocman, Junák, 97. oddíl Paráda a Vlčáci



Peníze a banky

V této kapitole se budeme věnovat penězům, jejich funkcím a základním zákonitostem. Řekneme si, jak o peníze pečovat a jaké výhody a nevýhody mají nástroje, které k tomu můžeme využít. Nemusíme být žádní boháči ani burzovní makléři a přesto můžeme správným nakládáním s penězi hodně ušetřit a vyvarovat se velkých chyb a problémů.

FUNKCE PENĚŽ

S penězi se setkáváme denně na každém kroku. Abychom dobře pochopili podstatu peněz, začneme jejich funkcemi. Tou nejznámější je, že peníze jsou zprostředkovatel směny. Je mnohem jednodušší obchodovat prostřednictvím peněz než směnou zboží za zboží, jak tomu bylo před existencí peněz. Ze směny vychází i druhá funkce peněz, tedy používání peněz jako zúčtovací jednotky. Díky tomu můžeme cenu zboží vyjádřit tak, že je možné ji jednoduše porovnávat. Třetí funkcí jsou peníze jako uchovatel hodnoty. Díky penězům můžeme své současné příjmy, respektive současnou spotřebu odložit do budoucna neboli spořit.

HODNOTA PENĚŽ

Jakou mají peníze hodnotu? Vzhledem k tomu, že peníze již dávno nejsou kryty zlatem uloženým v sejfch bank, jejich hodnota odpovídá tomu, co si za ně můžeme koupit. Rozlišujeme hodnotu nominální a reálnou. Nominální hodnota je pouhé číselné vyjádření hodnoty na bankovce, ale nevypovídá moc o tom, co si za danou částku

můžeme koupit. Nominální hodnota je v čase neměnná, sto je stále stem a tisíc tisícem. Naproti tomu reálná hodnota vyjadřuje skutečnou kupní sílu peněz a je v čase proměnná. Reálná hodnota tisícikoruny v roce 2010 byla oproti roku 2000 nižší o míru inflace mezi lety 2000 a 2010.

INFLACE

Když se podíváme zpátky, tak před rokem 1990 stála jízdenka na městskou hromadnou dopravu v Praze 1 Kčs, dnes stojí dvaatřicetkrát více a jistě bychom našli další podobné příklady. Přesto však nelze říct, že všechny ceny za dvacet let vzrostly 32×. Srovnáme-li růst ceny třeba jednoho kila banánů, tak to za stejné období vzrostlo ze 17 Kčs před rokem 1990 na dnešních cca 30 Kč. Abychom zjistili, o kolik za tuto dobu klesla reálná hodnota sta korun, musíme porovnat ceny všeho zboží, které se nejčastěji nakupuje. Takové kombinaci se říká spotřební koš. Spotřební koš průměrného občana za rok může obsahovat například 50 kg masa, 1/5 osobního automobilu (protože nové auto nekupujeme každý rok a protože ne na každého obyvatele ČR připadá osobní vůz), 1/50 rodinného domu, 500 rohlíků, 5 kg zmrzliny, troje kalhoty, 20 litrů vína, dvě týdenní dovolené s cestovní kanceláří atd., prostě průměrnou roční spotřebu typického zboží každého obyvatele našeho státu. Srovnáme-li ceny před dvaceti lety a dnes tímto způsobem, prostřednictvím spotřebního koše, zjistíme, že nevzrostly ani 32× jako jízdné v městské hromadné dopravě, ale ani o pouhou třetinu, jako cena banánů. Nejvýrazněji zdražilo právě jízdné, nájemné a služby. Naopak mnohem dostupnější je i díky technickému vývoji elektronika, cestování, ale třeba i oblečení. Pokud trvale (byť nepatrně) rostou ceny většiny zboží spotřebního koše, mluvíme o **inflaci** a míře inflace. Míra inflace vyjadřuje, o kolik procent průměrně ročně vzrostly ceny všech statků a služeb v dané ekonomice.

HOTOVÉ A BEZHOTOVOSTNÍ PENÍZE

Jak se můžeme inflaci bránit, co lze udělat proti tomu, aby naše peníze ztrácely hodnotu a my si za své úspory mohli za deset, dvacet, třicet let koupit alespoň stejné zboží a služby jako dnes? Jednou z možností a asi i tou nejběžnější a nejznámější je svěřit naše naspořené peníze bance. Ve chvíli, kdy peníze svěříme bance, nemáme již bankovky a mince, ale záznam v počítači v bance, že u ní máme uloženou určitou částku. Z toho tedy vyplývá, že peníze mohou mít dvě podoby – hotové peníze neboli cash, což jsou klasické mince a bankovky, a bezhotovostní peníze, které si můžeme představit jako vklady u bank. Bezhotovostní peníze v dnešním světě a zvláště ve vyspělých zemích již výrazně převládají, podíl hotových peněz je velmi malý.

Hotové i bezhotovostní peníze mají své výhody a nevýhody a uplatní se v jiných situacích. Hotovými penězi můžeme ihned zaplatit, a s přístupem k nim nejsou spojeny žádné náklady a nestojí nás to ani žádný čas. Naopak nevýhodou je ztráta hodnoty v průběhu času a značné riziko spojené s držením většího množství hotových peněz například doma. Mezi další rizika patří i to, že můžete dostat do ruky peníze falešné.

Podob bezhotovostních peněz je mnohem více. Na rozdíl od hotových peněz povětšinou přinášejí úrok, což je prémie banky za to, že jsme jí svěřili naše úspory a ona je může dále investovat. Formy bezhotovostních peněz se od sebe liší tzv. stupněm likvidity. Likvidita je schopnost přeměnit majetek na hotové peníze. Čím jednodušeji, levněji a rychleji lze nějaký majetek přeměnit na hotovost, tím je jeho likvida vyšší. Nejlikvidnějšími nehotovými penězi jsou běžné bankovní účty. Peníze na běžném účtu lze využít i k přímému placení v obchodech prostřednictvím platebních karet, nebo k bezhotovostním platbám z našeho bankovního účtu na jiný bankovní účet. Kdykoli přijdeme do banky, můžeme požádat o vyplacení hotovosti. Většina zaměstnavatelů dnes již svým zaměstnancům není ochotna vyplácet mzdy jinak než na účet, proto běžný účet má v podstatě každý. Pro mladé lidi a studenty má většina bank speciální typy různých zvýhodněných běžných účtů.

BĚŽNÝ ÚČET

Objem finančních prostředků, které máme uloženy na běžném účtu, by měl být asi ve výši našich měsíčních výdajů. Běžný účet je tedy takový „finanční průtokáč“, nikoli vhodné místo uložení našich úspor. Česká republika je bohužel zemí s velmi vysokými bankovními poplatky. Je tedy dobré průběžně sledovat podmínky jednotlivých bank a v případě výrazně příznivějších podmínek u konkurence banku změnit.

SPOŘICÍ ÚČTY A TERMÍNOVANÉ VKLADY

Lepšího úročení, než na běžných účtech můžeme dosáhnout na účtech spořicích a termínovaných vkladech. Mnoho bank je nabízí ke svým běžným účtům. Aktuální nabídky se stále mění, a proto je třeba je průběžně sledovat a snažit se zvolit nejvýhodnější alternativu. Banky na těchto typech účtů nabízejí vyšší úrokovou sazbu, protože předpokládají, že to jsou peníze, se kterými nebudeme dělat tak často pohyby a máme je spíše jako rezervu. Banka díky tomu může část těchto peněz investovat – půjčit někomu jinému, kdo zaplatí úrok jí, a díky tomu si může dovolit vyplatit vyšší úroky i vkladatelům.

Termínované vklady sjednáváme na předem stanovenou dobu, nejkratší bývá zhruba jeden týden a nejdelší pět let, ale záleží na podmínkách konkrétní banky. Zhruba platí, že čím je doba delší, tím vyšší je i nabízená úroková sazba. Úroková sazba může být buď pevně stanovena po celou dobu, co budeme mít peníze v bance uloženy, nebo je proměnlivá a banka ji přizpůsobuje zejména podle inflace, respektive podle výše diskontní sazby, což je základní úroková sazba vyhlášená Českou národní bankou. Bohužel úroková sazba termínovaných vkladů velmi často nedosahuje výše inflace a tedy i peníze uložené na termínovaném vkladu ztrácejí reálnou hodnotu. Pokud bychom peníze uložené na termínovaném vkladu potřebovali dříve, než je stanovená lhůta, většinou bance zaplatíme poměrně vysoký poplatek, a proto se vyplatí si velmi dobře promyslet, kdy peníze můžeme potřebovat, nebo raději zvolit vklad s kratší lhůtou. Spořicí účty bývají na rozdíl od termínovaných vkladů na dobu neurčitou – je tedy možné peníze z nich vybírat ihned. Nejde to však přímo, ale prostřednictvím běžného účtu. Většina bank proto podmiňuje spořicí účet i běžným účtem. Spořicí účty se hodí zejména na uložení

rezervních finančních prostředků, které chceme mít relativně snadno kdykoli dostupné (například ke koupi nějaké dražší věci, opravy v domácnosti, dovolené, neočekávané události). Některé banky mají u spořicíh účtů výhodné podmínky a úrokové sazby, které mohou velmi dobře konkurovat i dlouhodobějším termínovaným vkladům. Aktivní klienti vytvářejí mezi bankami konkurenci a nutí banky ke zvyšňování podmínek.

Formy peněz

HOTOVÉ PENÍZE NEBOLI „CASH“	
Výhody	Nevýhody
▶ mám hned k dispozici ▶ všichni akceptují, obchodník nemá srážku (obchodníci někdy váží slevy jen na hotovost)	▶ držba hotových peněz je nákladná – nepřináší žádný úrok ▶ nejsnáze se jich zmocní kriminální živly ▶ můžeme do ruky dostat falešné peníze
BEZHOTOVOSTNÍ PENÍZE	
BĚŽNÉ ÚČTY	
Výhody	Nevýhody
▶ finanční prostředky na běžných účtech jsou trvale dostupné pro bezhotovostní platební styk (platby převodem, trvalé příkazy, inkaso) ▶ můžeme si k nim zřídit internetové bankovníctví a peníze obsluhovat z pohodlí domova ▶ nemusíme se o ně bát jako o hotové peníze ▶ k účtu si můžeme nechat vydat platební kartu	▶ přinášejí pouze minimální úrok ▶ jsou s nimi spojeny náklady na bankovní poplatky
TERMÍNOVANÉ VKLADY A SPOŘICÍ ÚČTY	
Výhody	Nevýhody
▶ vyšší úroková sazba než na běžných účtech	▶ peníze máme hůře dostupné, mohou být vázány dlouhou výpovědní lhůtou

Jednou z populárních forem obsluhy účtu je internetbanking. Většina bank se snaží přimět své klienty k tomu, aby co největší objem transakcí prováděli prostřednictvím internetu. Tato forma je i pro klienty velmi pohodlná a výhodná, vše lze vyřídit z pohodlí domova, bez návštěvy banky. Bankovní poplatky za transakce uskutečněné prostřednictvím internetu jsou mnohem nižší než na pobočkách bank. Bezpečnost je většinou řešena šifrováním komunikace a identifikováním bankovního serveru pomocí elektronického certifikátu a také samozřejmě systémem hesel. Přesto je důležité být velmi obezřetný, protože se objevují podvodné stránky, které se snaží stránky bank napodobit a získat hesla k účtům. V žádném případě bychom neměli otevírat odkazy

v e-mailech s nápadně výhodnými nabídkami. E-maily odkazující na bankovní aplikace zpravidla banky nerozesílají a naopak ve smlouvě jasně stanoví, jakými způsoby budou s klienty komunikovat. Cokoli jiného je podezřelé. Rovněž není vhodné zadávat heslo z cizího počítače.

PLATEBNÍ KARTY

Velmi často se jim říká jednoduše „kreditka“, kreditní karta. Toto označení není ale přesné, kreditní karty jsou jen některé z platebních karet. Jak se tedy v kartách vyznat?

První rozdělení je na již zmíněné karty kreditní a karty debetní. Mnohem větší část karet jsou právě karty debetní. Rozdíl spočívá v tom, že u debetní karty v obchodě platíte svými vlastními prostředky, částka je stržena z vašeho účtu. Naproti tomu karta kreditní funguje tak, že při placení čerpáme krátkodobý bezúročný úvěr. Pokud není úvěr včas splacen (obvykle přibližně do 40 dnů), začíná se uročit. Díky tomuto mechanismu je používání karty výhodné, pokud vzniklý dluh splácíme včas.

Standardním způsobem placení kartou je platební terminál, který snímá údaje uložené na magnetickém proužku na rubové straně karty nebo z čipu na lícové straně. Ochranou proti zneužití karty je čtyřciferný číselný PIN kód. Někdy však postačí podpis. V každém případě je bezpečnější karta, u které je PIN kód vždy vyžadován. Pakliže takovou kartu ztratíte nebo vám ji někdo ukradne, je jen obtížně zneužitelná.

Každá platební karta je označena unikátním číselným kódem. Na některých kartách jsou tato čísla plasticky vystouplá nad povrch karty. Takové karty nazýváme kartami embosovanými. Nejrozšířenějšími embosovanými kartami jsou MasterCard a VISA. S embosovanou platební kartou máme celosvětově největší jistotu, že nám kartu uznají, a lze jimi platit i na místech, kde nemají k dispozici zařízení na komunikaci s bankou (platební terminál). V takové situaci obchodník použije zařízení nazývané imprintér, slangově žehlička. Na kartu položí list papíru (příkaz k úhradě) a přejede jej malým lisem. Na příkazu pak jsou vidět čísla karty, zákazník stvrdí platbu svým podpisem a obchodník si strhne platbu z účtu. Vždy by k tomu měl být vyžadován i doklad totožnosti. Embosované karty jsou jako jediné celosvětově uznávané a máme relativní jistotu, že se neoctneme na druhém konci světa bez peněz. Na druhou stranu jsou ale i nejsnadněji zneužitelné a je třeba s nimi zacházet velmi opatrně. Co můžeme udělat pro zvýšení bezpečnosti? Zprv si můžeme nastavit limit karty, tedy částku, kterou budeme moci kartou denně či týdně zaplatit či vybrat z bankomatu. Některé karty také umožňují platby přes internet, kdy se zadává číslo karty, konec platnosti karty a kód ze zadní strany karty. V případě ztráty takové karty může až do nahlášení ztráty kdokoli kartou přes internet zaplatit. Mnoho věcí dnes ale již jinak zaplatit nejde, jak tedy vyřešit platby přes internet a nenosit takovou kartu s sebou? I to má řešení. Většina bank nabízí k embosovaným platebním kartám karty virtuální, což je pouze číselný kód, který zadáváme do internetu, ale skutečnou plastovou podobu taková karta vůbec nemá. Kartou, kterou nosíme s sebou, pak můžeme mít pro internet blokovanou. A poslední možností je pojištění karty včetně pojištění poplatku za blokaci, který u embosovaných karet činí až několik

tisíc. Než tedy podepíšete smlouvu, raději se několikrát přeptejte na rizika a přečtěte si podmínky použití.

BANKOMAT

Úplně nejčastěji s kartou pravděpodobně zavítáme k bankomatu. Bohužel vynalézat zloděje je obrovská nejen při falšování hotových peněz. Než začnete zadávat PIN do bankomatu, rozhlédněte se kolem, jestli vás někdo nesleduje, nebo na bankomatu není i miniaturní podezřelé zařízení (například webkamera), které by mohlo zaznamenat PIN. Pakliže by bankomat kartu „sežral“, okamžitě to ohlaste bance, může se jednat o trik, kterým zloděj po vašem odchodu kartu z bankomatu vytáhne. A zlaté pravidlo na závěr – nejen k platebním kartám – čas od času (ale pravidelně) si zkontrolujte výpis z účtu. A ještě jednu věc mějte na paměti – ani výběr z bankomatu není zadarmo. Obvykle bývá výrazně snížen poplatek za výběr z bankomatu vlastní banky a o dost dražší je z cizích bankomatů. Nejdražší jsou pak výběry v zahraničí, většinou se tedy vyplatí vybírat po větších částkách najednou.

TRVALÉ PŘÍKAZY A INKASO

K tomu, abychom nemuseli myslet na platby, které je potřeba provést každý měsíc (například nájemné), slouží trvalý příkaz a povolení k inkasu. Trvalý příkaz funguje tak, že bance řekneme, aby vždy k určitému datu převedla předem stanovenou částku na určené číslo účtu. Povolení k inkasu se liší tím, že máme zaplatit něco, co je sice pravidelné, ale pokaždé v jiné výši (telefonní účet). Pak bance řekneme, že souhlasíme s tím, aby z našeho účtu zaplatila hovorné do výše, kterou jsme povolili jako maximální (obvykle neprotelefonuji více než 200 Kč měsíčně, tak povolím limit 500 Kč a víc automaticky strhnout nepůjde).

POJIŠTĚNÍ VKLADŮ

To úplně nejdůležitější na závěr: samozřejmě že i banka, stejně jako jakýkoli jiný podnik, může zkrachovat. Nestává se to tak často, protože banky podléhají přísnému dohledu od České národní banky, ale již se to několikrát stalo. Proti této situaci jsme však chráněni, v České republice jsou ze zákona pojištěny vklady fyzických osob do výše odpovídající 50 000 eur do výše 100 %.

KDYŽ MI NEVYHOVUJE HOTOVOST, BĚŽNÝ ÚČET ANI TERMÍNOVANÝ VKLAD...

Pokud se někomu nelíbí nízké úroky, které nabízejí česká banky, má možnost vybrat si z mnoha dalších možností. Všechny jsou ale o něco složitější, než založení bankovního účtu nebo termínovaného vkladu.

První možností je vklad v zahraniční měně, nejčastěji v eurech. Roli tak již nehraje jen úroková sazba a míra inflace, ale také vývoj měnového kurzu, který může peníze výrazně zhodnotit i znehodnotit. Míra inflace už nás nebude zajímat u nás, ale úrokovou sazbu budeme porovnávat s mírou inflace v zemi, jejíž měnu jsme zvolili

(v případě eura tedy se státy Evropské unie, kde se platí eurem). Pojištění vkladů se vztahuje i na vklady v zahraniční měně u bank v České republice.

Další, ještě o něco složitější a především rizikovější možností je nakoupit cenné papíry. Cenné papíry ale nejsou jen nejznámější akcie. Největšími dvěma skupinami jsou cenné papíry majetkové a úvěrové. Majetkový cenný papír znamená, že nám skutečně patří určitý podíl nějaké společnosti. Nejčastějším a nejvýznamnějším majetkovým cenným papírem jsou právě akcie. Akcie můžeme jednak nakupovat a prodávat, podle toho, jak roste či klesá jejich tržní hodnota, nebo je naopak dlouhodobě držet a pak při dobrém hospodaření firmy, jejíž akcie vlastníme, můžeme pravidelně (jednou ročně) dostávat dividendy, což je podíl na zisku firmy připadající na jednu akcii. Kromě akcií mezi majetkové cenné papíry řadíme podílové listy.

Úvěrové cenné papíry pak jsou dluhopisy, anglicky obligace. Dluhopis je vlastně formou půjčky. Funguje tak, že ten, kdo si půjčuje – emitent dluhopisu, se zavazuje, že za stanovenou dobu vyplatí původní částku plus úroky. Minimální hodnota dluhopisů v České republice je 1000 Kč. Dluhopisy může vydávat i stát na pokrytí výdajů, na které aktuálně nemá prostředky. U dluhopisů existuje několik způsobů výplaty úroků.

Třetí skupinou jsou věcné cenné papíry, kterými se zajišťuje pohledávka, nejčastěji hypotéka, podle toho hypoteční zástavní listy.

Všem cenným papírům je společné, že na rozdíl od bankovních účtů nejsou pojištěné a jsou považovány za mnohem rizikovější a jsou většinou také méně likvidní, tedy náklady na proměnu cenných papírů v hotové peníze jsou vyšší. Proč tedy kupovat cenné papíry, když můžu o všechno přijít? Důvod je jednoduchý, s vyšším rizikem je spojen také vyšší výnos. Říká se tomu riziková premie. Ceny akcií stále kolísají, čas od času slyšíme zprávy, že došlo k propadům na burzách. Pokud budeme akcie držet hodně dlouho (několik let), máme šanci, že se krátkodobé výkyvy vyrovnají a hodnota našich akcií poroste. Špatný finanční poradce či poradenská firma mohou být velmi rychlou cestou, jak přijít o veškerý majetek. Podvodníků v této oblasti je opravdu hodně. Některé firmy si účtují poměrně vysoké poplatky za zprostředkování obchodů, ale nenesou žádnou odpovědnost za to, jestli klient vydělá nebo ne.

ALTERNATIVY K PENĚŽŮM – REÁLNÁ AKTIVA

Kromě hotových a bezhotovostních peněz je možné majetek ukládat také do drahých kovů, uměleckých předmětů a nemovitostí, tedy do komodit, jejichž hodnota v čase obvykle stoupá a je minimální riziko úplné ztráty, jaká může nastat u cenných papírů. Proč právě tyto komodity? Ceny nemovitostí trvale rostou, protože velikost souše neumíme zvětšit, a tak je stále větší poptávka po pozemcích. Umělecké předměty jsou jedinečné a nenahraditelné. Drahé kovy, především zlato, jsou získatelné také jen v omezeném množství a jsou celosvětově nejuniverzálnějším nepeněžním platidlem. Společným rysem těchto reálných aktiv je předem dané množství, které není možné zvětšit, a díky tomu jejich cena dlouhodobě roste. Výhodou všech těchto možností je, že se člověk vyhne inflaci, ačkoli nepřináší žádný úrok a jsou velmi málo likvidní. V případě nemovitosti můžeme na jedné straně mít zisk z pronájmu, ale i velké náklady

NÁSTROJ	TYPICKÁ VLASTNOST
Otevřený podílový fond (peněžního trhu) v českých korunách	Malé riziko, malý výnos, vysoká likvidita, nízké poplatky
Otevřený podílový fond (peněžního trhu) v cizí měně	Menší výnos, kurzové riziko, vysoká likvidita, nízké poplatky
Hypoteční zástavní list	Zajištěné nemovitosti
Dluhopis v českých korunách	Riziko neschopnosti emitenta dostát závazkům, část výnosu je předem známa
Akcie obchodovaná na burze	Vysoká likvidita, vysoké riziko
Spořicí účet u tuzemské banky v cizí měně	Pojištěný, nízký výnos, kurzové riziko
Akcie neobchodovaná na burze	Možný problém s likviditou, vysoké riziko
Otevřený podílový fond (dluhopisový) v českých korunách	Střední riziko, střední výnos
Otevřený podílový fond (akciový) v českých korunách	Vysoké riziko, vysoký potencionální výnos, vyšší poplatky
Dluhopis v cizí měně	Riziko neschopnosti emitenta dostát závazkům, část výnosu je předem známa, kurzové riziko
Otevřený podílový fond (dluhopisový) v cizí měně	Kurzové riziko, spíše vyšší riziko, nejpravděpodobněji střední výnos
Otevřený podílový fond (akciový) v cizí měně	Vysoké riziko, kurzové riziko, potencionálně vysoký výnos
Spořicí účet v českých korunách	Pojištěný, nízký výnos
Termínovaný vklad v cizí měně	Omezená likvidita, pojištěný, kurzové riziko
Termínovaný vklad v českých korunách	Omezená likvidita, pojištěný

s údržbou. Zlato je stále ještě nejuniverzálnějším prostředkem pro uchování hodnoty, přičemž je ze všech reálných aktiv nejlikvidnější a přitom jeho cenu neohrozí krach žádné velké banky ani burzy.

ÚVĚRY

Nyní se budeme věnovat situaci, kdy se finančních prostředků nedostává, tedy úvěrům a jejich úskalím. Tak jako banka vyplácela úrok nám, když jsme jí svěřili peníze, platí úroky dlužníci bance. Úroky z úvěrů jsou vyšší než úroky z vkladů, banky žijí z rozdílu v úrokových sazbách mezi vklady a úvěry. Peníze střadatelů půjčují těm, kdo je právě potřebují. Úvěry dělíme podle účelu.

K běžným účtům mnoho bank nabízí úvěr kontokorentní. Kontokorentní úvěr je povolené čerpání debetu (možnost „jít do mínusu“) na vlastním běžném účtu. Kontokorentní úvěr má vždy stanoven limit čerpání (kolik si maximálně můžeme půjčit) a dobu, do kdy musíme peníze vrátit. Kontokorentní úvěr rozhodně není vhodný na dlouhodobější půjčení peněz, obvykle za něj banky účtují poměrně vysoké úrokové sazby, a to i proto, že takový úvěr je velmi snadno dostupný a z pohledu banky patří k rizikovějším. Kontokorent se naopak hodí k tomu, když máme nečekaný výdaj, který je třeba ihned zaplatit, a víme, že ve velmi brzké době můžeme částku uhradit (například se objeví nějaká skvělá nabídka, kterou je třeba zaplatit dnes, ale plat mi přijde až pozítří). Banky se snaží předhánět v nabídkách kontokorentních úvěrů, protože úroky z nich jsou pro ně velmi zajímavými příjmy. Velmi často se splácením kontokorentních úvěrů bojují studenti a mladí lidé. Dalším rizikem spojeným s kontokorentem je zneužití účtu – i když na běžném účtu nebudete mít žádné vlastní prostředky, zloděj může sáhnout i do kontokorentu. U mnoha běžných účtů není možné ani kontokorent zakázat.

Mezi úvěry poskytovanými fyzickým osobám (ne firmám) hrají nejvýznamnější roli hypotéky neboli hypoteční úvěry. Hypotéka je vždy úvěrem na pořízení nemovitosti, většinou vlastního bydlení. Hypoteční úvěr většinou dosahuje několika milionů a doba splatnosti může být až několik desítek let. Hypoteční úvěry jsou podporované státem, který může částečně přispívat například na pokrytí úroků. Hypoteční úvěr je jediným typem úvěru, který je u fyzických osob opodstatněný, a je krokem správným směrem. Ani hypotéku banka neposkytne každému. Protože se jedná o velmi vysoké částky, musí žadatel prokázat svou schopnost splácet. Při tom banky posuzují příjem žadatele, jeho věk, vzdělání, rodinný stav a dosavadní platební morálku. Jako záruka slouží pořízená nemovitost. Pokud tedy přestaneme být schopni splácet, hrozí, že nám banka dům či byt zabaví. Proti tomuto riziku se lze částečně pojistit (pojištění schopnosti splácet například v důsledku závažné nemoci). Absolutní jistota a ochrana ale neexistuje, pojistit lze jen přechodný výpadek příjmů.

V posledních letech na nás čím dál více útočí reklama propagující úvěry spotřebitelské. „Kupte dnes, platte zítra...“ Spotřebitelské úvěry se stávají vážným problémem, česká společnost se čím dál více zadlužuje. Nejčastěji se lidé zadlužují v souvislosti s Vánocemi a dovolenými. Mnoho rodin, které podlehnou tlaku reklamy, se dostane do situace, kdy nejsou schopni splácet své dluhy, úvěr kryjí dalším úvěrem a celá situace

může skončit exekucí, tedy zabavením majetku soudem. V nabídkách bývá někdy těžké se vyznat. Zatímco banky uvádějí roční úrokovou sazbu (per annum ve zkratce p. a.), úvěrové společnosti někdy matou klienty i sazbou měsíční (per mensem, p. m.), v extrémních případech může být i sazba denní.

RPSN

Pro zjednodušení orientace mají dnes již společnosti nabízející úvěry ze zákona povinnost uvádět údaj nazývaný RPSN neboli roční procentní sazba nákladů. **Ukazatel RPSN** má oproti jiným ukazatelům dvě hlavní výhody. Při výpočtu RPSN jsou započteny nejen úroky, ale také další poplatky s úvěrem spojené. Další výhoda spočívá v tom, že RPSN jsou všichni poskytovatelé úvěrů povinni uvádět na roční bázi a nemůže tak dojít k záměně se sazbou měsíční či dokonce denní. Zatímco úrok ukazuje pouze a jen cenu vypůjčených peněz, RPSN v sobě **ukrývá veškeré náklady s půjčkou či úvěrem spojené**. V úroku, který je sám o sobě nákladem nejvyšším, tedy nejsou zahrnuty ostatní náklady, což je obvykle například vedení úvěrového účtu, poplatek za zpracování úvěru, výpisy z účtu a podobné poplatky. Pokud tedy chceme srovnat nabídky úvěrů, měli bychom se vždy řídit údajem RPSN (většinou uveden někde malými písmenky úplně dole), ale někde ho ze zákona najít musíme. RPSN je tedy logicky vyšší než úroková sazba. Pokud je úroková sazba například 5,99 %, RPSN může dosáhnout například až 11,7 %.

SPLÁTKOVÝ PRODEJ

Dalším typem spotřebitelského úvěru je splátkový prodej. Jak spotřebitelský úvěr, tak splátkový prodej nám může nákup značně prodražit. Nemusí to tak ale být vždy, nabídka koupě na splátky může být i výhodná a prodejce tuto variantu nabízí proto, aby nabídl něco navíc oproti konkurenci a získal tak nové zákazníky. U splátkového prodeje musí firmy uvádět RPSN stejně jako u úvěrů. Hlavní je tedy všechno si předem dobře spočítat, ale pravděpodobnost, že bude výhodnější nakupovat na splátky, než zaplatit rovnou, je minimální.

Leasing je slovo, které slyšíme velmi často, co však znamená? Leasing je zvláštní forma pronájmu. Leasingů jsou dva základní typy, finanční a operativní leasing. Oba se využívají téměř výhradně k pořízení automobilů. Finanční leasing funguje tak, že leasingová společnost pořídí auto a my si jej pronajmeme. Výše pronájmu je ale taková, abychom auto za dobu smlouveného pronájmu splatili (samozřejmě se zaplatí výrazně víc, než je pořizovací cena auta, z tohoto rozdílu žijí leasingové společnosti). Operativní leasing u nás většinou používají jen firmy a od finančního se liší tím, že je jen pronájem, auto zůstane majetkem leasingové společnosti. Sjednání leasingu není příliš komplikovaná záležitost a je jedním z důvodů, proč je dobré si pečlivě hlídat doklady, aby je někdo nemohl zneužít k uzavření leasingové smlouvy. Pakliže doklady ztratíme / někdo nám je ukradne, je potřeba ztrátu okamžitě nahlásit policii a všem bankám, u kterých máme vedený účet a které nás identifikují podle čísla občanského průkazu.

ZÁVĚREM

Každým odložením plateb do budoucnosti se vystavujeme velkému riziku se schopností splácet, pokud by nás postihly nepředvídatelné, ale poměrně časté události jako ztráty zaměstnání či nemoc. Také bychom si měli položit otázku, proč věříme v to, že nebudeme mít problém se splácením a přitom jsme si na danou věc dosud nebyli schopni ušetřit.

Hypoteční úvěry mají mezi úvěry zvláštní postavení, protože jsou na rozdíl od spotřebitelských úvěrů investicí do majetku trvalé hodnoty. Mívají nejnížší úrokové sazby a stát je podporuje.

Spotřebitelské úvěry můžou dlužníka přivést do dluhové pasti. Dluhová past je situace, kdy je jeden úvěr splácen dalším, většinou s velmi vysokou úrokovou mírou, protože zadluženému občanovi již nikdo nechce půjčovat.

Nejzávažnějším následkem může být exekuce, ke které dochází, když dlužník nesplácí své závazky. O exekuci rozhoduje soud, exekuce znamená soudní zabavení majetku. Zabaveny nemohou být pouze předměty osobní povahy (ošacení, hygienické potřeby apod.).



Hospodaření a rozpočty

Občas se zasníme, co všechno bychom si přáli, ale pak se zase vrátíme nohama na zem a uvědomíme si, jaké jsou naše reálné finanční možnosti. Až na pár výjimek, které jsou zatím zdarma v neomezeném množství a v ekonomické teorii jsou nazývány volnými statky (vzduch, sluneční záření...), jsou naše zdroje omezené. Naopak naše touhy a potřeby jsou nekonečné, ale uspokojujeme je z omezených zdrojů, a proto se musíme rozhodnout, co je pro nás nejdůležitější. Uspokojování neomezených potřeb z omezených zdrojů je podstatou lidské společnosti, motorem jejího rozvoje a současně i předmětem studia ekonomie.

Neustále se rozhodujeme pro subjektivně nejvýhodnější alternativu. Možnostem, kterých se musíme vzdát (ať už to jsou investice, způsoby trávení volného času, rozhodování mezi prací a volným časem), se říká „náklady obětované příležitosti“. Jednou volbou se musíme vzdát ostatních alternativ. Zjednodušeně řečeno nemohu zároveň použít peníze k nákupu cenných papírů a rozvoji podnikání. Racionálně uvažující jedinec si vybere variantu, kterou při dostupných informacích považuje za nejvýhodnější. Druhá nevyužitá varianta je pak obětovanou příležitostí. Stejný princip se uplatňuje v případě času – v čase, kdy jsem na dovolené, nemohu zároveň vydělávat peníze. Výpadek příjmu je tedy obětovanou příležitostí volného času.

ROZPOČET

Abychom vyšli s omezenými zdroji nebo penězi, sestavujeme rozpočty: jednotlivce, rodiny, obce, státu a nyní i Evropské unie. Rozpočet se shodnou výší příjmů a výdajů

je vyrovnaný, pokud příjmy převýší výdaje, pak přebytkový, a pokud naopak výdaje převýší příjmy, tak je schodkový neboli deficitní.

Rozpočet sestavený jako přebytkový nebo vyrovnaný, se může stát rozpočtem schodkovým, pokud nastanou neočekávané nebo nepředvídatelné okolnosti. Na rodinném rozpočtu se občas negativně podepíše neočekávaná událost, například vážnější nemoc (výpadek pracovního příjmu), porucha auta, pračky, vyplavení, nečekané zvýšení nájemného... Takové výdaje jsou mimořádné a lze je jen velmi obtížně předvídat. Přihodit se toho může mnoho a na tyto situace je třeba mít vždy k dispozici rezervní prostředky, nehospodařit od výplaty k výplatě. Některé instituce musejí dokonce vytvářet rezervy povinně. V rodinném rozpočtu to sice není povinné, je to ale více než vhodné. Fyzickým osobám (jednotlivcům i rodinám) se obecně doporučuje spořit z každého příjmu alespoň 1/10 jako rezervní zajištění budoucnosti.

PŘÍJMY

Jaké mohou být zdroje našich příjmů? Stejně jako výdaje jsou i příjmy pravidelné a nepravidelné. S pravidelnými příjmy ve stejné výši mohou počítat spíše zaměstnanci, zisk podnikatelů není ničím zaručen a může být nárazový. Vedle pracovních příjmů mohou být pravidelnými příjmy i úroky z vkladů, příjmy z pronájmu nebo sociální dávky vyplácené státem. Mezi sociální dávky patří podpora v nezaměstnanosti, peněžitá pomoc v mateřství, nemocenská, invalidní a především starobní důchody, které jsou také největším výdajem ze státní kasy. Nepravidelným nebo mimořádným příjmem mohou být autorské honoráře, výnosy z cenných papírů (dividendy z akcií), Zisk z podnikání, příjmy z prodeje věcí, stipendia a další. Při sestavování rozpočtů počítáme až s příjmy čistými po zdanění a zaplacení všech odvodů státu.

KDYŽ SE PŘÍJMY NEROVNAJÍ VÝDAJŮM...

Co můžeme udělat, jestliže máme výraznější přebytek nebo nedostatek finančních prostředků? Přebytek je samozřejmě mnohem příjemnější a pár rad, jak investovat a kam je uložit, najdete v kapitole bankovníctví. Kde ale získat finanční prostředky, když se nedostávají? To vše záleží na tom, na co a proč. Pokud máme každý měsíc nedostatek finančních prostředků, nezbývá nic jiného, než změnit svůj životní styl: uskomnit se, nebo zvýšit příjmy dalším či vyšším pracovním příjmem.

Proč ale nevyužít některé ze spousty výhodných nabídek plateb na splátky či spotřebitelských úvěrů? Důvodů je hned několik a všechny jsou velmi závažné: zaprvé, když nám někdo tvrdí, že jeho nabídka je výhodná, vůbec to neznamená, že tomu tak opravdu je, a u úvěrů to platí dvojnásobně. Zboží zakoupené na úvěr se může velmi prodražít, aniž by to bylo na první pohled zřejmé. Spotřebitelské úvěry jsou velmi tenkým ledem. Pokud přesto tuto možnost budeme chtít využít, je nutné si důsledně spočítat, na kolik nás zakoupení věci tímto způsobem celkově vyjde. Jsou i výjimky, kdy se nákup prodražit nemusí a obchodník tuto možnost nabízí pouze jako formu podpory prodeje či slevy, ale tyto případy jsou velmi řídké. Pro transparentní a jednoznačné srovnání slouží u všech typů půjček povinně uveřejňovaný údaj RPSN, který vyjadřuje roční procentní sazbu

nákladů. Říká tedy, kolik procent ročně zaplatíme za to, že úvěr máme. Zahrnuje nejen úroky, ale také všechny poplatky, které jsou s úvěrem spojené (například za zpracování úvěru, za vedení úvěrového účtu, za zaslání výpisů a mnohé další...).

DLUHOVÁ PAST

Musíme si také zodpovědět otázku, proč bychom měli mít v budoucnosti více peněz než nyní? Zvýší se naše příjmy? Budeme z nich schopni splácet dluh? Odolat lákavým nabídkám nemusí být jednoduché, ale vyvarujeme se tak možným velkým problémům dluhové pasti. Dluhová past je komplikovaná situace, do které se dostává každý, kdo přestal být schopen splácet své dluhy. Na splátky jednoho úvěru si bere další úvěr, dokud je někdo ochoten půjčit. Čím beznadějnější je situace, tím vyšší úroky se z úvěrů musí platit, protože klient je nedůvěryhodný a seriózní banky již nejsou ochotny takovému klientovi půjčovat. Zoufalí lidé se uchylují k zoufalým činům. Jsou ochotni si půjčit od kohokoli a za jakýchkoli podmínek, včetně lichvářů, a pak se mohou stát i oběťmi vyděračů.

EXEKUCE

Ve chvíli, kdy dlužník přestane splácet dluhy, může dojít až na exekuci. Exekuce je soudní rozhodnutí o zabavení věci v hodnotě nesplaceného dluhu. Soud rozhodne o obstavení majetku a mzdy, ze které stanoví minimální částku, se kterou dotyčný může přežít, a zbylé peníze jsou poukazovány každý měsíc věřiteli. Po celou dobu existence nesplaceného dluhu, se dluh zvětšuje o úroky. Náklady řízení (na vymození dluhu) ze zákona platí také dlužník. Počty exekucí se každoročně zvyšují, protože stále více lidí neodhadne své možnosti.

Exekuce nás nemusí potkat jen jako důsledek nesplacení půjček, ale i jako důsledek zdánlivě banálních situací. Stačí nezaplacená pokuta dopravnímu podniku, nezaplacené složenky, nájmy či nevyzvednuté úřední dopisy na poště. K exekuci může dojít i kvůli nízkému dluhu v řádu několika stokorun (nezaplacená pokuta či faktura), přesto až do vyřešení bude soudem obstaven veškerý dlužníkův majetek, což znamená, že jím dlužník nemůže nakládat. Pokud například zapomeneme zaplatit složenku za pokutu kvůli špatnému parkování, můžeme být překvapeni, proč nám přestala fungovat platební karta a proč máme zablokovaný účet v bance.

HYPOTÉKY

Největšími půjčkami bývají hypoteční úvěry, tedy dlouhodobé půjčky na bydlení. Bydlení si téměř nikdo nemůže dovolit po studiích pořídit z vlastní kapsy. Hypoteční úvěry jsou státem podporovaný typ úvěrů (stát může přispívat na úroky, umožňuje snížení daní). Samozřejmě s sebou také nesou riziko, že když nebudeme schopni úvěr splácet, může být majetek zabaven. Zárukou v případě hypotéky je pořízovaná nemovitost, tedy dům či byt. Než banka klientovi poskytne hypoteční úvěr, prověřuje podle příjmů, věku, vzdělání, rodinného stavu a počtu dětí jeho schopnost splácet. Velké problémy mohou nastat při ztrátě zaměstnání nebo dlouhodobější nemoci. Přechodnou neschopnost

splácet úvěr je možné pojistit. Některé banky dokonce při uzavírání smlouvy o hypotečním úvěru požadují i uzavřené životní pojištění, o kterém se více dovíte v kapitole pojištění. Ne každý tedy na hypotéku dosáhne. Hypoteční úvěr představuje obvykle jednu z mála možností, jak si pořídit vlastní bydlení ve věku, kdy člověk zakládá rodinu. Vlastní bydlení je mnohem větší jistotou, než bydlení v pronajatém bytě, a je také výhodnější splácet svůj vlastní dům či byt, než platit ne o mnoho nižší nájem někomu cizímu, kdo byt pronajímá za účelem dosažení zisku. Hypoteční úvěr je tedy typem úvěru, který můžeme považovat za prospěšný. Podstatné je, že na rozdíl od úvěrů spotřebitelských je půjčkou na majetek trvalé hodnoty a investicí do budoucnosti, nikoli do okamžité spotřeby.

MAJETEK

Majetek nám buď může peníze rozmnožovat, nebo do něj musíme peníze vkládat: soukromý majetek domácností bývá spíše trvalým nákladem. Vlastníme-li dům, tak sice nemusíme platit nájemné, ani splácet hypotéku, ale nevyhnou se nám nemalé náklady na opravy, případně pojištění, a každoročně budeme muset ještě zaplatit daň z nemovitosti. Pokud ale vlastníme domy dva a druhý pronajmeme, budeme mít příjem z pronájmu, který by měl nejen pokrýt náklady na údržbu, ale mělo by ještě něco zbýt. Zároveň máme v nemovitosti spolehlivě uložené finanční prostředky, neměla by je ohrozit ani inflace. Naopak osobní auto bude téměř vždy jen nákladem a po několika letech ho budeme muset nahradit. Ideální majetek je tedy takový, který nám svou pouhou existencí zajistí trvalý příjem. Zajistit si takovou strukturu majetku ale vyžaduje nemalé úsilí, znalosti a trochu štěstí.



Tržní mechanismus a ceny

KDE SE BERE CENA?

Věnovat pozornost cenotvorbě se z hlediska spotřebitele může jevit jako zbytečné, ale není tomu tak zcela. Spotřebitel by měl být schopen posoudit přiměřenost ceny, orientovat se v konkurenčních nabídkách a znát tržně-cenový mechanismus.

Podle ekonomické teorie cenu určuje **trh**, a to na základně **nabídky** a **poptávky**. **Trh** je prostorem, kde se setkají prodávající a kupující. Může to být buď setkání v doslovném smyslu slova, nebo jen v přeneseném (internetový obchod, nástěnka s inzeráty koupím a prodám, ...). Bez ohledu na to, jak k tomu konkrétně dojde, trh je výměnou informací. Na trhu se tedy shromáždí všechny nabídky a všechny poptávky.

Nabídka je souborem všech subjektů, které prodávají určité zboží či služby. Všichni nabízející mají stejný zájem – prodat co největší množství při co nejvyšší ceně a proto je nabízené množství rostoucí funkcí ceny, což znamená, že při vyšší ceně budou mít nabízející zájem prodat více.

Na straně kupujících je **poptávka**. Zájem kupujících je přesně opačný – chtějí nakoupit sice také co nejvíce zboží, ale za co nejnižší cenu. Protože obě strany mají zájem na obchodu, nakonec se dohodnou, čímž se trh ustálí a vznikne takzvaná rovnovážná cena. Množství zboží, které se při této ceně bude obchodovat, se říká rovnovážné množství.

ROVNOVÁŽNÉ MNOŽSTVÍ, ROVNOVÁŽNÁ CENA

Rovnovážné množství znamená, že se nabízí právě tolik produktů, kolik se prodá. Rovnovážná cena představuje cenu, za kterou se produkt nabízí a kterou je ochotno zaplatit přesně tolik zákazníků, kolik je k dispozici produktů.

Teoreticky se hledá taková cena, při které nezůstane ani zboží v regálech, ani zákazníci, na které by se nedostalo zboží. Skutečnost je ovšem o něco komplikovanější.

Předpokládali jsme, že všichni mají informace o cenách konkurence, mohou je srovnávat a vybrat si nejvýhodnější nabídku. Ceny ale ovlivňuje mnoho dalších faktorů – výrobní náklady, móda, sezóna, ceny zboží, kterými lze požadovaný produkt nahradit nebo naopak nezbytnost produktu pro zákazníka.

Žiznivý v poušti bude ochoten za vodu zaplatit téměř jakoukoli cenu – taková cena bude určitě vyšší, než cena rovnovážná, bude to ale cena na úrovni koupěschopné poptávky. Žiznivý bude muset (a bude i ochoten) za vodu zaplatit maximum, které bude schopen. Stejně tak bychom byli ochotni zaplatit libovolnou částku např. za nutný let, pokud se někam potřebujeme dostat.

JAK STANOVIT VÝŠÍ CENY?

Protože ve skutečnosti nikdy nevíme všechno, co bychom k správnému určení ceny potřebovali (hlavně kolik je kdo ochoten zaplatit za daný produkt), a také většinou nemůžeme jen zkoušet, jaká cena je optimální, potřebujeme cenu určit nějak jednoduše a prakticky. Existují dva hlavní způsoby stanovení ceny – **marketingový přístup** a **nákladový přístup**. Ve skutečnosti se oba kombinují – málokdy si vystačíme jen s jedním.

Jestliže prodejce uplatňuje **marketingový přístup**, snaží se zjistit, kolik jsou zákazníci ochotni za produkt zaplatit. Nabízejí se dva hlavní způsoby, jak to zjistit: zeptat se přímo potenciálních zákazníků, anebo se podívat, za jaké ceny podobný produkt prodává konkurence.

Zatímco v případě marketingového přístupu se zjišťuje, kolik jsou za produkt ochotni zaplatit zákazníci, **nákladový přístup** zjišťuje, za kolik je možné produkt prodávat a neprodělat. Náklady jsou součtem výrobních nákladů a nákladů spojených s prodejem. K nákladům se přičítá i požadovaný zisk. Mzdy jsou zahrnuty již ve výrobních a prodejních nákladech.

V praxi je nejčastější kombinace obou metod.

NEJZNÁMĚJŠÍ MARKETINGOVÉ TRIKY, „ABY CENA PŮSOBILA NIŽŠÍ“

Způsobů, jak subjektivně ovlivnit spotřebitele, je mnoho, například:

- ▶ 29,90 místo 30.
- ▶ Cena se uvádí bez DPH. Nebo se uvádějí obě, ale cena bez DPH větším písmem
- ▶ Zboží je výrazně označeno nápisy jako „akce“ či „sleva“. Uvede se cena před slevou i cena po slevě. V tomto případě nesmí prodejce uvést jako původní cenu (před slevou) cenu, za kterou zboží opravdu neprodával.

- ▶ Ke zboží je přidáno něco dalšího zdarma. V tomto případě je z pohledu obchodníka výhodné dávat jako bonus zdarma něco, co se prodává hůře, nebo čehož cena je výrazně nižší, než základní věci.
- ▶ Výhodný balíček – věci, které se často pořizují dohromady, jsou nabízeny společně za jednu cenu, která je nižší, než kdyby se jednotlivé věci pořizovaly zvlášť (příklad: lyže s vázáním). Z pohledu obchodníka opět může být zajímavé přidat do balíčku i něco, co by se samostatně prodávalo hůře.
- ▶ Vyvažovací ceny – například v supermarketech se často používá postup, kdy ceny některého zboží jsou stanoveny velmi nízko (typicky pečivo a další zboží, u kterého se obecně ví, kolik je obvyklá cena), třeba i níže, než činí náklady. Naopak jiné zboží má ceny vyšší. Předpokládá se, že zákazníci, kteří do prodejny přijdou, aby výhodně nakoupili zboží s nízkými cenami, si koupí i jiné zboží, u kterého jsou ceny vyšší.
- ▶ Množstevní slevy – v případě, že nakupujeme více, může být cena nižší. Pak se ovšem může stát, že na výrobku bude uvedena lákavě znějící cena, u které bude jen drobná poznámka „platí při nákupu deseti a více kusů“.

To byl tedy krátký přehled toho, jak je možné ceny prezentovat tak, aby vypadaly lépe. Na rozdíl od různých agresivních obchodních praktik (viz kapitolu Ochrana spotřebitele) nejde o nic nelegálního. Ani není cílem nakupujícího poškodit nebo nějak podvést, přesto na porovnání nabídek je třeba velké obezřetnosti.



Obsah smlouvy

CO JE TO SMLOUVA?

Smlouvy jsou dohody (ať písemné či ústní) mezi dvěma a více stranami, na jejichž základě vznikají právní vztahy, především o vzájemných závazcích. Důležité je, že s obsahem smlouvy souhlasí obě (všechny) strany bezvýhradně. Vše, co je ve smlouvě uvedeno, je závazné a jsou s tím spojeny významné právní důsledky. K čemu se strany ve smlouvě zavazují, musí dodržet. Když závazky nedodrží, může dojít k vypovězení smlouvy nebo k vymáhání závazků a k sankcím i soudní cestou.

Lidé mezi sebou uzavírají smlouvy, aby měli záruku, že druhá strana splní to, na čem se společně domluvili. Smlouva je pro obě strany zároveň záruka i závazek. Promyslete si vždy, jaká jsou rizika. Pokud vám druhá strana tvrdí, že nějaké písemné formality nejsou třeba, možná je to právě ta chvíle, kdybyste na písemné smlouvě měli trvat.

V případech nedodržení smlouvy mohou být uplatňovány sankce. Často bývají uvedeny přímo ve smlouvě, jinak lze postupovat podle obecného zákona (obvykle Občanského zákoníku).

TYPY SMLUV

Nejběžnější smlouvy vymezuje občanský zákoník. Nejčastějšími typy smluv podle zákoníku jsou:

- ▶ darovací smlouva
- ▶ smlouva o výpůjčce
- ▶ smlouva o přepravě osob
- ▶ smlouva směnná
- ▶ smlouva kupní
- ▶ smlouva o dílo
- ▶ smlouva o půjčce
- ▶ smlouva o ubytování
- ▶ cestovní smlouva

Těmto smlouvám se říká smlouvy pojmenované a jejich náležitosti určuje příslušný zákon. Smlouvy mohou být také nepojmenované, tj. neexistuje prakticky žádné omezení toho, o čem se smlouva uzavírá. Smlouvy ale samozřejmě nesmí odporovat právním předpisům a musí v nich být jasně stanoven předmět závazků obou stran.

Jak vypadá taková smlouva? Příklady typických smluv najdeme ve velkém na internetu, třeba na www.vzory.cz.

UZAVÍRÁNÍ SMLUV

Smlouvy nemůže uzavírat kdokoliv, ale pouze osoba s právní subjektivitou.

PRÁVNÍ SUBJEKTIVITA

Každý člověk má od narození až do své smrti právní subjektivitu jako **fyzická osoba**. Právní subjektivitu má dokonce i nenarozené dítě (může kupříkladu dědit) a nikdo o právní subjektivitu během svého života nemůže přijít.

Firmy, organizace, sdružení, ale třeba i obce a celé státy jsou **právními osobami**. Za právní osobu uzavírá smlouvy statutární orgán nebo osoba s plnou mocí od statutárního orgánu. Kromě toho za právní osoby také jednají ti, u kterých je to vzhledem k jejich postavení obvyklé. Například u prodavačky je obvyklé, že za firmu se zákazník uzavírá kupní smlouvy.

ZPŮSOBILOST K PRÁVNÍM ÚKONŮM

Způsobilost k právním úkonům znamená, že osoba může vystupovat v právních vztazích. Způsobilí k právním úkonům jsou všichni starší 18 let.

Nezletilí mají způsobilost k právním úkonům také, ale jen k úkonům přiměřeným svému věku a vyspělosti. Sedmileté dítě, které si koupí na koupališti zmrzlinu, uzavírá s prodejcem kupní smlouvu a je to v pořádku. Pokud by stejné staré dítě vyrazilo koupit auto nebo dům, je to jeho věku a vyspělosti určitě nepřiměřené a obchodník by s ním neměl smlouvu uzavírat, respektive taková smlouva by byla neplatná.

Ze závažných důvodů (nejčastěji to bývá duševní porucha) může soud fyzickým osobám způsobilost k právním úkonům omezit nebo je této způsobilosti úplně zbavit (práva a povinnosti však osobě zůstávají).

V právních úkonech mohou nezletilé děti a osoby s omezenou způsobilostí k právním úkonům zastupovat rodiče nebo i jiní zákonní zástupci (určení soudem).

FORMY SMLUV

Smlouvy mohou být písemné a ústní. Některé smlouvy se dokonce uzavírají „mlčky“. Například nástupem do prostředku hromadné dopravy uzavíráte smlouvu o přepravě a vyjadřujete souhlas s podmínkami přepravy.

Jak vypadá uzavírání písemné smlouvy v praxi: jedna ze stran připraví návrh smlouvy. Druhá strana buď návrh bez výhrad přijme – podepíše – nebo jej odmítne, či navrhne své úpravy. Návrh se vrací zpět. Pokud s ním nyní strana souhlasí, obě strany smlouvu podepíší.

ODSTOUPENÍ OD SMLOUVY

Podmínky odstoupení od smlouvy by měly být zakotveny ve smlouvě samotné („jestliže protistrana nesplní své závazky“ apod.), případně jsou dány zákonem. Například kupující má právo odstoupit od kupní smlouvy, pokud zboží odporuje zákonu na ochranu spotřebitelů.

Než podepíšete jakoukoli smlouvu, zjistěte si možnosti jejího vypovězení. Rozhodující je, co je přímo ve smlouvě napsáno, nikoliv to, na čem se domluvíte ústně.

Strana, která se rozhodne vypovědět uzavřenou písemnou smlouvu, ji druhé straně nevrací; obě strany by měly na všech kopiích vyznačit její zrušení, nebo sepsat samostatnou listinu o zrušení smlouvy.

PRACOVNÍ SMLOUVY

Vztah mezi zaměstnavatelem a zaměstnancem je příkladem smlouvy, která musí být vždy vymezena písemně.

Jednorázové brigády bývají uzavírány jako „dohoda o provedení práce“. Dohody jsou při nižších příjmech daňově výhodné, avšak u jednoho zaměstnavatele je možné odpracovat nejvýše 300 hodin ročně.

Pokud je práce dlouhodobější, uzavírá se dohoda o pracovní činnosti (DPČ). Ta nesmí přesáhnout ½ zákonné pracovní doby, která je 40 hodin týdně. Pracovat na DPČ je tedy možné maximálně 20 hodin týdně nebo 80 hodin měsíčně.

Zaměstnavatelé se občas zkoušejí domluvit s brigádníkem na odměně „na ruku“ – tedy k práci načerno, bez smluv a dokladů. Kromě velkého rizika, že od nich brigádník nakonec žádné peníze neuvidí (nebo daleko méně, než kolik z ústní domluvy předpokládal), je tento způsob samozřejmě nelegální – zaměstnavatel podvádí stát, protože za zaměstnance nezaplatí daně, případně i sociální a zdravotní pojištění.

CO MUSÍ PRACOVNÍ SMLOUVY OBSAHOVAT:

- ▶ náplň práce – mělo by to být specifikováno co nejpresněji,
- ▶ místo výkonu práce,
- ▶ datum nástupu do práce, resp. termín činnosti,

- ▶ jasná identifikace zaměstnavatele (název, sídlo, IČ a prostřednictvím koho jedná, kdo smlouvu podepisuje – jednatel či zmocněná osoba),
- ▶ identifikace zaměstnance (jméno, trvalé bydliště, rodné číslo).

Pracovně-právní předpisy se mění poměrně často, je dobré si vždy ověřit, co aktuálně platí.

NA CO JE DOBRÉ DÁT SI POZOR

- ▶ V klidu a pečlivě si přečtěte celou smlouvu, včetně jejích příloh a dokumentů, na které smlouva odkazuje.
- ▶ Nechte si jednu kopii.

Zjistěte si, zda částka odměny, která je ve smlouvě uvedena, je mzda čistá nebo hrubá.

- ▶ Pokud s něčím nesouhlasíte nebo máte pocit, že je to vyjádřeno nejasně, požadujte úpravu. Nestačí, že vám to zaměstnavatel ústně vysvětlí, požadujte to doplnit do smlouvy.

Při podpisu smlouvy se také podívejte, za co jste odpovědní. Podle zákoníku práce platí o odpovědnosti za škodu hlavně toto:

- ▶ „Zaměstnanec odpovídá zaměstnavateli za škodu, kterou mu způsobil zaviněným porušením povinností při plnění pracovních úkolů nebo v přímé souvislosti s ním.“
- ▶ Jestliže zaměstnavatel uzavře se zaměstnancem dohodu „o ochraně hodnot svěřených zaměstnanci“ (takzvaná hmotná odpovědnost), odpovídá zaměstnanec za to, co mu bylo svěřeno. Typickým příkladem je práce pokladního – ten pak odpovídá za svěřené peníze v pokladně.

TRIKY VE SMLOUVÁCH ANEB JAK SE NENECHAT PODVĚST

Na co si dát ve smlouvách pozor a **kdy včas vycouvat**:

- ▶ Smlouva obsahuje tvrzení omezující zákonná práva jedné ze stran. Takovou smlouvu nepodepisujte. V **žádné smlouvě se nemůžete vzdát svých práv, smlouva nestojí výše než zákon**. Taková smlouva by pak byla neplatná.
- ▶ Smlouva odkazuje ještě na další dokumenty, obvykle na „všeobecné obchodní podmínky“. **Pak je potřeba vědět, co tyto podmínky obsahují.**



Pojištění

Když se řekne slovo pojištění, většina z nás si vybaví nějakou nepříjemnou situaci, s jejíž řešením by nám měla pomoci pojišťovna tím, že zaplatí nejlépe celou či alespoň část škody. Z toho plyne základní důvod, proč se pojišťujeme. Naší snahou je pojištěním zmenšit různá životní rizika a zajistit si co nejmenší pokles životní úrovně v případě, že taková situace nastane. Na druhou stranu pojištění není úplně levnou záležitostí, a pokud nebudeme čerpat pojistné (nedojde k pojistné události, neboli nic se nestane), tak pravidelně vydáváme peníze, ale nic za ně nedostáváme. Rozhodnutí o pojištění závisí na našem vztahu k riziku, jestli upřednostňujeme větší jistotu, že když se něco stane, pojišťovna nám škodu pokryje a bude nás to něco stát, nebo preferujeme nic neplatit a akceptujeme riziko. Rozumné je pojistit se především proti událostem, které jsou sice velmi málo pravděpodobné, ale když nastanou, následky nejsme schopni unést. Příkladem takové události může být třeba požár.

DRUHY POJIŠTĚNÍ

Seznam toho, proti čemu se můžeme pojistit, je velmi rozmanitý: krádež, nemoc, požár, záplavy, smrt, dožití, storno, odpovědnost, povinné ručení, havarijní pojištění, živelní pohroma... Některé příklady mohou znít až podivně nebo dokonce nesrozumitelně,

proč se například pojišťovat proti dožití (určitého věku), když dožití se co nejvyššího věku je asi touhou každého z nás? Když si ale uvědomíme, že se jedná vlastně o pojištění důchodové, všechno hned vypadá jinak. Některá pojištění považuje dokonce stát za natolik důležitá, že se pojistit musíme povinně.

ZDRAVOTNÍ POJIŠTĚNÍ

Všichni občané České republiky jsou ze zákona povinně zdravotně pojištěni. Výdělečně činným v zaměstnaneckém poměru s výjimkou dohody o provedení práce je pojistné strháváno ze mzdy. Za děti, studenty do 26 let, důchodce, registrované nezaměstnané a rodiče pečující o děti pojistné platí stát. Opomenutí zaplatit pojistné například po ukončení studia může vyjít velmi drahο. V nemocnici vás sice ošetří, ale jednou přijde faktura od pojišťovny s vysokým penále či pokutou. Placení zdravotního pojištění si musí hlídat každý sám. Systém povinného zdravotního pojištění funguje ve většině evropských zemí a má samozřejmě své výhody, ale i nevýhody. Nikomu nehrozí, že by neměl prostředky na léčbu vážné nemoci nebo úrazu. Náš systém je takzvaně solidární, což znamená, že ti, kdo péči nepotřebují, se skládají na péči o opravdu nemocné. Princip, že všichni, kdo si sjednali pojištění, zaplatí pojistnou událost někoho jiného, platí u všech typů pojištění, ale zdravotní péče je nejsolidárnější. Dobrovolně by si nikdo nezaplatil pojištění, kde by bylo téměř jisté, že někdo jiný bude stále čerpat velmi vysoké částky a já jen platit do společné pokladny. Právě proto je zdravotní pojištění povinné, aby se hodně poměrně zdravých plátců podělilo o náklady na léčbu vážné nemocné menšiny. Bohužel doposud občané nemají možnost ovlivnit svým pojištěním kvalitu zdravotních služeb a spíše než o pojištění se zatím jedná o zdravotní daň.

SOCIÁLNÍ POJIŠTĚNÍ

Další povinné pojištění je sociální. Ze sociálního pojištění stát vyplácí především důchody. Starobní důchody jsou největší položkou, kterou stát musí stále platit ze svého rozpočtu (tzv. mandatorní výdaj). Současný systém je nazýván průběžný a funguje tak, že pojistné vybrané od pracujících je v témže roce použito na výplatu důchodů. Do budoucna, kdy bude vlivem stárnutí populace růst podíl důchodců, je tento systém neudržitelný, a proto se chystají změny, které povedou k tomu, že každý z nás bude více odpovědný za to, jak se zajistí na důchod a bude se moci sám rozhodnout, jaký způsob pojištění si zvolí. Budeme si muset spořit z velké části sami, ideálně hned od ukončení studií. Soukromé důchodové pojištění existuje již dnes a je jednou z možností, kam investovat a ukládat peníze. Jedná se tedy v podstatě o zvláštní případ spoření a uloženou částku je možné při splnění zákonných podmínek i jednorázově vybrat. Důležité je myslet na to, že spoření na důchod by nás mělo začít zajímat již s prvními příjmy, protože se jedná o velmi dlouhou životní etapu.

POVINNÉ RUČENÍ A POJIŠTĚNÍ ODPOVĚDNOSTI

Posledním pojištěním, které je v České republice povinné ze zákona, je povinné ručení motorových vozidel. Týká se tedy majitelů aut. Povinné ručení nás chrání před škodou,

kterou způsobíme jako řidiči vozidla. Vztahuje se k vozidlu, nikoli k řidiči (v některých zemích je to odlišně – například ve Velké Británii se pojišťuje řidič). Povinné ručení patří mezi pojištění odpovědnosti, tedy odpovědnosti za škodu a nemusí se týkat jen aut. Proti odpovědnosti se pojišťují i vedoucí dětských oddílů, kdyby se něco stalo na oddílových akcích. Běžně se proti odpovědnosti ale pojišťují i domácnosti. Příkladem škod, které mohou způsobit domácnosti, jsou požár nebo například vytopení sousedů porouchanou pračkou. Nejsou to naštěstí příliš časté události, ale když nastanou, tak škoda bývá velmi vysoká. Pojištění odpovědnosti by měl mít každý, kdo může při určité činnosti způsobit někomu jinému velkou škodu. Tomuto typu pojištění se říká pojištění odpovědnosti v občanském životě.

POJIŠTĚNÍ MAJETKU

Pojištěním domácnosti se dostáváme ke skupině pojištění majetku. Co všechno je možné pojistit, není nikde stanoveno, záleží jen na našich přáních a nabídkách pojišťoven, případně na individuální dohodě s pojišťovnou. Mezi nejběžnější majetková pojištění patří pojištění staveb, domácností a vozidel. Pojišťují se ale i velké instituce, například galerie, výrobní podniky, letadla atd. Když se rozhodujeme o pojištění, volíme nejen, co chceme pojistit, ale i proti jakým rizikům. Mezi ta nejčastější patří krádež, požár, povodeň. Pokud tedy bydlíme na kopci, pojištění proti povodni můžeme vynechat, naopak obyvatelé okolí letišť mají stavby často pojištěné proti pádům letadel. V případě, že bydlíme v záplavové zóně, je velmi pravděpodobné, že žádná pojišťovna nebude ochotna pojistku proti povodni uzavřít a nikdo ji k tomu ani nemůže přinutit. Kromě povinných pojištění ze zákona je zcela na rozhodnutí pojišťoven, která pojištění chtějí uzavřít či nikoli. V případě, že pojišťovna není schopna odhadnout míru rizika, pojištění nenabídne a neuzavře.

Existuje i mnoho sporných případů, náraz letadel do newyorských dvojčat nebyl posuzován jako pád letadla, ale jako teroristický útok. Ačkoli by to zdánlivě mohlo být lhostejné, v případě, že vznikne škoda, neboli dojde k pojistné události, pojišťovna velmi pečlivě přezkoumává všechny okolnosti a samozřejmě se snaží najít způsoby, jak minimalizovat výši náhrady neboli pojistného plnění, nebo jak se pojistnému plnění zcela vyhnout.

S největší pravděpodobností budeme uzavírat pojištění domácnosti. Měli bychom se pečlivě zamyslet nad tím, jaká rizika (i velmi málo pravděpodobná) mohou hrozit, a snažit se do pojištění zahrnout všechna.

POJISTNÁ ČÁSTKA

Kromě toho, co a proti čemu chceme pojistit, se rozhodujeme i o pojistné částce. Ta představuje maximální výši úhrady ze strany pojišťovny, pokud dojde k pojistné události. Pakliže nám tedy celý dům s veškerým majetkem odnese povodeň a pojistná částka byla sjednána ve výši 5 000 000 Kč, pak by nám pojišťovna měla vyplatit celých 5 000 000. Pokud budeme vykradení a zloději si stihnou odnést jen rok starý notebook, který původně stál 20 000 Kč, tak pojišťovna vyplatí pojistné plnění například ve výši 15 000 Kč. Proč o tolik méně? Protože pojišťovna rozhoduje podle takzvané zůstatkové

ceny, tedy podle hodnoty notebooku v době, kdy byl odcizen. Z toho bývají mnozí lidé velmi často rozčarováni.

SPOLUÚČAST

Většinou je pojistné (částka, kterou pojišťovně za pojištění pravidelně platíme) možné výrazně snížit spoluúčastí. Spoluúčast znamená, že v případě, že dojde ke škodě, tak určitou menší část zaplatíme sami. Pokud nám tedy ukradnou zmíněný notebook a naše spoluúčast na pojištění domácnosti bude 10 000 Kč, tak dostaneme jen 5 000 Kč (ze škody 15 000 Kč se nejprve odečte spoluúčast). Pokud vytopíme sousedku a malování a další škody budou stát 8 000 Kč, tak je celé zaplatíme sami. Přesto se spoluúčast může vyplatit tím, kolik ušetříme na každoročním pojistném. Malé škody jsme schopni zvládnout, ale před velkými nás již ochrání pojistka.

Kolik budeme muset pojišťovně za pojištění domácnosti platit, nezávisí jen na pojistné částce a spoluúčasti, ale také na místě, kde bydlíme, a na zabezpečení domu nebo bytu. Pojišťovny mají zmapováno, jak jsou různé lokality bezpečné. U zabezpečení hodnotí, jaké máme dveře, zda jsou zamřížovaná okna, máme-li bezpečnosti zámky. Lépe zabezpečit dům či byt se tedy může vyplatit nejen pro zvýšení bezpečnosti, ale i ve snížení pojistného.

CESTOVNÍ POJIŠTĚNÍ

Velmi často se setkáváme také s pojmem cestovní pojištění. Nabízí nám ho cestovní kanceláře, ale i banky jako bonus k platebním kartám, nebo zdravotní pojišťovny. Proti čemu bychom se tedy před cestami do zahraničí měli pojistit? Do největších problémů se můžeme dostat, pokud nebudeme zdravotně pojištěni. Jak už jsme si vysvětlili, ze zdravotního pojištění – neboli pojištění zdravotních výloh – se hrají lékařská péče



při nemoci či úrazu. Velmi často si lidé pletou pojištění zdravotní a úrazové. Úrazové pojištění nekryje náklady léčby, ale je vyplaceno jako náhrada újmy spojené s úrazem.

Všichni občané České republiky jsou zdravotně pojištěni doma a díky členství v Evropské unii jsme při cestách po Evropě alespoň částečně chráněni. Máme nárok na stejnou péči a platili bychom stejnou spoluúcast jako občan země, ve které jsme ošetřováni. Může se zdát, že je tím vše vyřešené, ale... V mnoha zemích Evropské unie je spoluúcast poměrně vysoká (několikanásobně vyšší než v ČR). Přesto je to mnohem méně, než bychom platili sami. Pokud chceme mít jistotu, je dobré se připojistit. Kromě Evropské unie se dohoda vztahuje ještě na Norsko, Island, Švýcarsko a Lichtenštejnsko. Vždy je třeba s sebou mít kartičku zdravotní pojišťovny s modrou rubovou stranou „Evropský průkaz zdravotního pojištění“.

Zvláštní situací je pobyt v horách a na dalších špatně dostupných místech. Už i na Slovensku se rozhodli, že zachraňovat nezodpovědné turisty na státní náklady je velmi drahé, a pokud turista nemá pojištění na záchranu horskou službou, celou akci zaplatí z vlastní kapsy včetně případného zásahu vrtulníku. Je tedy vhodné sjednat si pojištění zaměřené na aktivity, které plánujeme. Přesná pravidla, na co se pojištění vztahuje, najdeme v pojistných podmínkách. Součástí pojistných podmínek bývá i odstavec výluky z pojištění, tedy seznam situací, na které se pojištění nevztahuje. Tyto podmínky bychom si celé před uzavřením pojistné smlouvy měli velmi dobře prostudovat.

Kromě zdravotního a úrazového pojištění si lze sjednat například pojištění zavazadel a storna cesty. Pojištění storna znamená, že nám pojišťovna zaplatí ztrátu, pakliže ze závažných důvodů nebudeme moci odjet.

ŽIVOTNÍ POJIŠTĚNÍ

U úvodu jsme zmínili pojištění smrti. Před smrtí nás žádná pojišťovna neochrání a nechat si vyplatit vlastní smrt jako škodu asi také nikdo nepotřebuje. Přesto se na tuto situaci mnoho lidí pojišťuje. Nikdo z nás neví, co se kdy může stát, a pakliže je na nás závislý někdo další, máme starost o své blízké. Zemře-li živitel rodiny, která případně může být zatížena třeba hypotékou na bydlení, dostane se rodina do velmi obtížné finanční situace a může přijít nejen o blízkou osobu, ale i o střechu nad hlavou. Životní pojištění, které kryje jen riziko smrti, se nazývá rizikové. Velmi často se sjednává jen na živitele rodiny například do výše hypotečního úvěru.

Prostřednictvím životního pojištění si můžeme spořit i na důchod. V životním pojištění se jedná o pojištění důchodové nebo dožití, což znamená, že se pojišťujeme na dobu, kdy dosáhneme věku sjednaného s pojišťovnou. Rozdíl oproti rizikovému je tedy v tom, že zaplacené pojistné nepropadá pojišťovně, ale při dožití se určitého věku nám je pojišťovna vyplátí, a to buď jednorázově, nebo pravidelnou výplatou důchodu. Stejně tak se můžeme pojistit pro případ úrazu a invalidního důchodu.

Kapitálové a investiční životní pojištění neslouží jen ke krytí rizika určitých životních situací, ale je i formou spoření a investování. Klient se rozhoduje mezi výnosem a rizikem. Platí stejné pravidlo jako u jiných investic, čím vyšší výnosnost, tím vyšší

riziko. Kapitálové životní pojištění klientovi umožňuje nejvíce ovlivnit, jakým způsobem budou jeho prostředky investovány a jaká část bude krýt rizika a naopak jaká část bude investována.

Oblast životního pojištění je velmi komplikovaná. Není ani možné jednoznačně říct, jestli je dobré životní pojištění uzavřít a jaké. Pro každého se hodí jiný typ. Záleží to na naší životní situaci, jestli máme rodinu, která je na nás finančně závislá. Při rozhodování hraje roli i snaha snížit daňový základ (částku, ze které se vypočítá, jak vysoké zaplatíme daně z příjmu), pravděpodobnost, že si budeme chtít v budoucnosti vzít hypotéku na bydlení (některé banky požadují uzavřené životní pojištění) a zdravotní stav. Zdravotní stav zkoumají některé pojišťovny před uzavřením smlouvy, snaží se tím snížit pravděpodobnost, že budou muset vyplácet pojistné. Roli hraje i to, na jak dlouhou dobu chceme pojištění uzavřít.



Ochrana spotřebitele

V této kapitole zjistíme, jaká má spotřebitel práva, jak mohou být jeho práva ohrožena a jak se ve sporných situacích bránit.

SPOTŘEBITEL A JEHO PRÁVA

Spotřebiteli jsme my všichni, kteří nakupujeme zboží a služby k vlastní (finální) spotřebě – nikoli za účelem podnikání. Cílem právní ochrany je „ochrana zdraví a života spotřebitelů a jejich zdravých životních podmínek“. Zároveň jsou chráněny ekonomické zájmy spotřebitelů. Obchodníci nesmí šidit a prodávat nekvalitní výrobky.

Spotřebitelé jsou chráněni celou řadou zákonů a předpisů, jak platných pro Českou republiku, tak také nařízených Evropskou unií.

- ▶ Občanský zákoník
- ▶ Zákon o České obchodní inspekci (ČOI)
- ▶ Zákon o odpovědnosti za škodu způsobenou vadou výrobku
- ▶ Zákon o ochraně spotřebitele
- ▶ Zákon o Státní zemědělské a potravinářské inspekci
- ▶ Směrnice EU o odpovědnosti za vadu výrobků

- ▶ Směrnice EU na ochranu spotřebitele v případě smluv uzavřených mimo obchodní prostory
- ▶ a další

Směrnice Evropské unie jsou přijímány Českou republikou ve formě zákonů nebo nařízení vlády.

Základními právy spotřebitele jsou:

- ▶ právo na informace o výrobku (službě),
- ▶ právo na ochranu zdraví a bezpečnost,
- ▶ právo na náhradu škody způsobené výrobkem či službou, a také náhradou za vadný výrobek či službu.

JAK NAKUPOVAT

Při platbě je třeba vzít si paragon, někdy označovaný jako daňový doklad, na kterém musí být jasně uvedeno: datum, druh a typ koupeného zboží, množství, jednotková a celková cena. Na paragony, faktury a především záruční listy je dobré si doma vyhradit nějaké bezpečné místo, a tam je skladovat po dobu minimálně dvou let. Některé paragony jsou vytištěny na tzv. fotocitlivý papír (často bývá uvedeno z rubové strany). Důležité doklady je dobré si okopírovat či naskenovat. K případné reklamaci v budoucnu bude čitelný paragon zapotřebí.

REKLAMACE A DALŠÍ POSTUP

Po nějaké době od nákupu může přijít nemilé překvapení – nová věc nefunguje tak, jak by měla. Jako spotřebitelé jsme chráněni a máme právo na výrobek, který funguje. Pokud vám byl prodán s vadou, musí ho prodejce opravit nebo vyměnit.

Pokud jste si ovšem koupili věc za nižší cenu a cena byla snížena právě kvůli této vadě, není možné výrobek reklamovat. Prodejce vás o vadě musí dostatečně informovat.

ZÁRUKA A ZÁRUČNÍ DOBA

Záruka je ze zákona povinnost prodávajícího ručit za vady výrobku či služby. U spotřebního zboží je to 24 měsíců (u použitého zboží lze zkrátit až na 12 měsíců), u potravin 8 dní (může být zkrácena nebo prodloužena; toto musí být uvedeno na obale), u krmiv 3 týdny, při prodeji živých zvířat 6 týdnů, při zhotovení věci na zakázku 6 měsíců, u opravy 3 měsíce, u stavby 3 roky, na stavební práce 18 měsíců. U některého zboží může být uvedena lhůta k použití (např. u potravin končí záruka uplynutím této lhůty). Někteří prodejci nabízejí u některého zboží i delší záruční lhůtu. V tom případě by mělo být jasně specifikováno, na co vám prodejce záruku dává – obvykle zde platí jiná pravidla, než zákonem stanovená.

Specifická je záruční lhůta služeb, pokud si např. necháte opravit kapající kohoutek, máte na reklamaci opravy jen tři měsíce.

Jak probíhá reklamacce:

- ▶ Přijdete do obchodu, ukážete vadnou věc. Musíte prokázat, že jste si věc koupili právě u tohoto prodejce.
- ▶ V zákoně není přímo uvedeno, že musíte při reklamaci předložit paragon. Je to ovšem nejjednodušnější způsob doložení, že jste zboží nakoupili právě tam.
- ▶ Zboží lze reklamovat v prodejně, kde jste ho koupili, případně také v sídle firmy nebo v jiné pobočce téže firmy (na území téhož státu, viz níže).
- ▶ Někteří velcí výrobci mají specializovaná servisní a reklamační centra.
- ▶ Obchodník vaši reklamaci buď okamžitě vyřídí (viz dále), nebo s vámi sepiše reklamační protokol, na kterém uvede, co (jaké zboží) reklamujete, popis reklamované vady, datum podání reklamacce, požadovaný způsob vyřízení reklamacce (vrácení peněz, oprava, výměna zboží).
- ▶ Nenechávejte v obchodě originál paragonu, uschovejte si ho spolu s reklamačním protokolem.

Lhůty pro vyřízení reklamacce

- ▶ U některých věcí by měl prodávající rozhodnout o reklamaci ihned (přinesete batoh, kterému se rozpáral celý šev...), u některých reklamací si obchodník může vzít delší lhůtu (např. je třeba zboží zaslat do servisu).
- ▶ Maximální lhůtou pro vyřízení reklamacce je 30 dnů. Počítá se ode dne, kdy jste věc přinesli k reklamaci. Pokud vaše reklamacce není do 30 dnů vyřízena, považuje se vada za neodstranitelnou a máte právo požadovat výměnu za nové nebo vrácení peněz.

Co obchodníci s oblibou zkoušejí

- ▶ Tvrdit vám, že jste s věcí špatně zacházeli, nedrželi jste se návodu k použití. Co s tím? Sežeňte si znalecký posudek (viz dále), který rozhodne, zda byla věc poškozena špatným zacházením, nebo šlo o vadu nezpůsobenou vámi.
- ▶ Reklamaci zamítnout s tím, že se při jejich testování vada neprojevila. Co s tím? Sežeňte si znalecký posudek, který vadu potvrdí.
- ▶ Když přijdete do obchodu něco reklamovat, tak vám tvrdí, že tam není nikdo, kdo by mohl reklamaci přijmout – zákon ale jasně říká, že v obchodě někdo takový být musí. Možná neposoudí reklamaci okamžitě, ale sepiše s vámi reklamační protokol a do tří dnů, nebo v případě složitějších reklamací, viz výše, tedy do třiceti dnů reklamaci vyřídí.
- ▶ Tvrdí vám, že zboží nelze reklamovat, protože bylo prodáno ve slevě. Pravdu by měl jediné v případě, že by sleva byla nabídnutá právě z důvodu vady, kterou reklamujete, nebo by šlo o věc prodanou jako použitou.
- ▶ Prodejci tvrdí, že reklamované zboží musíte přinést v původním obalu. Podmínky reklamacce jsou jasně dané zákonem a prodejci si k nim nesmí nic přimýšlet – tedy ani způsob zabalení reklamované věci.

CO KDYŽ SE VADA OPAKUJE

V zákoně se říká, že pokud se vada vyskytne opakovaně nebo má zboží více vad, máte právo na odstoupení od smlouvy – tj. nechat si vrátit peníze. (Zákon sice neříká jasně, co znamená „opakovaně“, obecně se ale považují tři opakování za dostatečné.)

Může se vám také stát, že obchodník reklamaci neuzná a ještě po vás chce uhradit náklady spojené s jejím vyřízením (např. poštovné do servisu). Na to nemá právo. Poštovné v případě oprávněné reklamace hradí prodejce.

Co když vám obchodník reklamaci zamítne a vy jste přesvědčeni o tom, že vás poškodil

Naprostá většina lidí, kteří nejsou s výsledkem reklamace spokojeni, má pocit, že už s tím více nenadělá, a s jednáním prodejce se smíří. Kromě toho, že přichází o peníze, podpoří obchodníky v jednání proti právům dalších spotřebitelů.

Dalším krokem ke kladnému vyřízení reklamace je získání znaleckého posudku, který potvrdí, že vada byla způsobena např. vadou materiálu. Znalecký posudek vám vypracuje soudní znalec. Seznam soudních znalců naleznete na www.justice.cz. Znalec ovšem jen vypracuje posudek a nemůže nijak přinutit obchodníka, aby se jím řídil. Pokud obchodník i nadále odmítá reklamaci uznat, je třeba obrátit se na soud. Se znaleckým posudkem hovořícím ve váš prospěch je ale pravděpodobnost úspěchu velmi vysoká.

KAM SE OBRÁTIT V PŘÍPADĚ PROBLÉMŮ:

- ▶ Česká obchodní inspekce, www.coi.cz
- ▶ Evropské spotřebitelské centrum, www.coi.cz/esc
- ▶ Sdružení ochrany spotřebitelů, www.spotrebitele.info

S čím vám mohou tyto instituce pomoci? České obchodní inspekci (ČOI) můžete napsat stížnost na vadný či nebezpečný výrobek nebo na protiprávní jednání prodejce. ČOI se vaším podnětem bude zabývat, může například stáhnout výrobek z trhu a vyzvat prodejce, aby vám nahradil škodu.

Evropské spotřebitelské centrum (ESC) se zabývá zbožím zakoupeným v jiném státě EU, Norsku či na Islandu. Postup je podobný jako u ČOI. Pokud vaši reklamaci právníci ESC vyhodnotí jako oprávněnou, spojí se s partnerským ESC v dané zemi, které prodejce vyzve k nápravě protiprávního jednání.

Sdružení ochrany spotřebitelů (SOS) funguje především jako informační servis. Pokud máte nejasnost v tom, na co máte právo, a jestli to, co vám tvrdí obchodník, je pravda, kontaktujte SOS a požádejte je o konzultaci. SOS také pomáhá v mimosoudním řešení sporů, které je výrazně rychlejší a levnější než soudní cesta.

CO KDYŽ V SERVISU REKLAMOVANOU VĚC POŠKODÍ?

Za poškození samozřejmě odpovídá servis. Poškození už není předmětem reklamace, ale práv vyplývajících z odpovědnosti za škodu. Servis vám musí škodu nahradit penězi, nebo pokud to lze, uvést věc do původního stavu.

NÁKUPY POTRAVIN

Potraviny, které se prodávají v obchodech, nesmí nijak ohrožovat zdraví. Jsou přísně kontrolovány, zda jsou zdravotně nezávadné.

Jsou vydávány seznamy zakázaných látek (nepovolených antibiotik, plísní, bakterií...), jejichž požití by mohlo ohrozit zdraví spotřebitele. Také se nesmí prodávat výrobky, které by mohly spotřebitele (především děti) zmást tím, že je považuje za potraviny, i když jimi nejsou (například svíčky ve tvaru ovoce, krmivo pro zvířata, které vypadá jako lidské jídlo...). Výrobce má povinnost své zboží jasně označit, aby spotřebitel věděl, co přesně kupuje, a uvést na obale celou řadu povinných údajů, jako například hmotnost nebo datum spotřeby.

INFORMACE O POTRAVINÁCH

Máme právo na přesné informace o potravině, kterou nakupujeme, a prodávající nesmí zákazníky klamat tím, že prodává potravinu, která není tím, za co se vydává.

Výrobci se snaží utřížit na potravinách co největší zisk, a tak často k jejich přípravě používají lacinější náhražky obvyklých přísad – rostlinný tuk je mnohem levnější než živočišný, synteticky vyrobená ovocná příchut' je levnější než pravé ovoce, cukr je levnější než med atd. Spotřebitel ale musí mít přesné informace a vědět, co kupuje. Med kupuje s vědomím, že je zdraví prospěšný, a tak by místo něj (ovšem za stejné vysokou cenu) neměl nevědomky koupit jen svařený cukr. Proto existují pravidla a jakostní testy (které stanovuje Státní zemědělská a potravinářská inspekce a Česká obchodní inspekce), kterými se musí obchodníci při označování potravin řídit.

PŘÍKLADY OZNAČOVÁNÍ POTRAVIN

Když jdete do obchodu a chcete si koupit čokoládovou zmrzlinu, nemůžete ji na místě otevřít a ochutnat, musíte se spolehnout na to, co se píše na obalu. Jako „zmrzlina“ se smí označovat pouze potravina s předepsanou konzistencí, složením a způsobem zmrazení, jako „čokoládová zmrzlina“ výrobek s minimálním množstvím 3 % kaka. Pokud má výrobek méně než 3 %, ale více než 1,5 %, může být ještě označen „kakaová zmrzlina“. Pokud nemá ani 1,5 %, nesmí se označovat jako čokoládová ani kakaová, a ani na obale nesmí být obrázek čokolády či kaka.

Kromě názvu potraviny najdete na obalu i spoustu dalších zajímavých údajů. Jedním z nich je kompletní složení, které musí být uvedeno v pořadí podle hmotnosti (či objemu) od nejtěžší po nejlehčí. Pokud je nějaká ze složek uvedena přímo v názvu – „čokoládová zmrzlina“, nebo je na ní obrázek dané složky (tabulka čokolády...), musí být uveden procentuální podíl této složky. Informace o složení je nejdůležitější pro lidi s potravinovými alergiemi a dietami, u kterých by po požití některých přísad mohlo dojít k reakci organismu ohrožující zdraví.

Dále musí být jasně uvedeno množství (objem či hmotnost), název a adresa výrobny, balírný nebo dovozce. Pokud potravina obsahuje více než 0,9 % geneticky modifikovaných organismů, musí to být viditelně uvedeno. Označení „biopotravina“ může nést

pouze výrobek, jehož produkce splňuje přísná kritéria Evropské unie na ochranu přírody a dobré životní podmínky zvířat.

Pokud vám výrobce tvrdí, že potravinu je zdravotně prospěšná, musí to dokázat tabulkou s informacemi o nutriční hodnotě. Zároveň se vůbec nesmí prodávat výrobky s označením, že jsou zdravé, léčivé, pomáhají s hubnutím, příznivě ovlivňují zdraví apod.

Zkontrolujte, jestli není porušen obal. Pokud v obchodě objevíte zboží, které vypadá zkaženě, plesnivě, nebo má porušený obal, nevracejte je zpět a upozorněte na to zaměstnance obchodu.

DATUM POUŽITELNOSTI VERSUS DATUM MINIMÁLNÍ TRVANLIVOSTI

Datum použitelnosti se na obalech uvádí jako „spotřebujte do“. Používá se u čerstvých výrobků, které rychle podléhají zkáze. Datum musí být uvedeno ve formátu den, měsíc a rok. Společně s ním musí být uvedeny podmínky skladování (při jaké teplotě, při jaké maximální vlhkosti či osvětlení...). Jíst tyto potraviny po datu uvedeném jako „spotřebujte do“ může být pro zdraví nebezpečné.

Potraviny s prošlou dobou použitelnosti se nesmí prodávat a jsou považovány za zdravotně závadné. Ačkoliv se vám na první pohled mohou zdát, že jsou „ještě dobré“, neriskujte zdraví – mohou v nich být plísňe nebo bakterie, které nejsou vidět. Obchody občas nabízejí s výraznou slevou výrobky, jejichž datum „spotřebujte do“ se rychle blíží. Před jejich nákupem opravdu zvažte, jestli potravinu do tohoto data sníte.

Pro některé potraviny je uvedení data použitelnosti povinné – například pro všechny čerstvé masné výrobky (kromě konzerv a trvanlivých salámů, sušených mas apod.) nebo pro mléčné výrobky.

Potraviny s označením „minimální trvanlivost do“ by neměly být po uvedení lhůtě nebezpečné, jen mohou změnit chuť nebo barvu. Je možné je prodávat i po uplynutí data, ale odděleně od ostatních výrobků a výrazně označené jako prošlé.

U některých výrobků se naopak ani jedno datum uvádět nemusí (například pečivo, ovoce nebo lihoviny).

Vždy se podívejte na datum použitelnosti/minimální trvanlivosti. Může se stát, že je přelepeno cenovkou nebo jinak skryto.

JEDNOTKOVÉ CENY

Všechny obchody s prodejní plochou nad 400 m² (tedy supermarkety a hypermarkety, ale i větší samoobsluhy) musí na cenovkách povinně uvádět měrné (jednotkové) ceny – obvykle cenu za 1 kg, 100 g, případně 1 l a 100 ml. Toto pravidlo platí i pro reklamní letáky a katalogy. Pokud jde například o konzervy, kompoty nebo nakládanou zeleninu, musí být uveden podíl pevné složky a jeho cena.

Např.: tradičně se máslo prodává po čtvrt kile (250 g), nebo v menším balení – „osmince“ (po 125 g). Někteří výrobci ale začali dodávat 200 g máslo, které má šířku a délku stejnou jako čtvrtkilové, je ale nižší, což není na první pohled vidět. Nakupující

přelétne očima cenovky a vezme to o korunu či dvě „levnější“, které je ale o pětinu menší.

JAK NENALETĚT

- Vždy se dívejte na jednotkovou cenu. Nespoléhejte na to, že větší balení bude cenově výhodnější, velmi často to tak není. I když nakupujete v malém obchůdku (který povinnost uvádět jednotkovou cenu nemá) a rozhodujete se mezi 200g a 400g čokoládou, v duchu si to pro jistotu vynásobte.

DALŠÍ PRÁVA SPOJENÁ S NAKUPOVÁNÍM

Obchodník (ani prostřednictvím najaté bezpečnostní agentury) v žádném případě nemá právo vás prohlédávat. Pokud si od vás vyžádá např. nahlédnutí do tašek (a vy jste samozřejmě nic neukradli), odmítněte to. Toto přísluší pouze policii. Pokud bezpečnostní agentura skutečně policii zavolá, může vás na dobu, než policie přijede, zadržet. Pokud se toto zadržení ukáže jako bezdůvodné (nic u vás nenajdou), můžete požadovat náhradu prokazatelné škody (tedy například úšlou mzdu, pokud jste na cestě do práce, ušlý zisk apod.).

Obchodník nesmí spotřebitele žádným způsobem diskriminovat. Nejčastěji dochází k diskriminaci dle národnosti, kdy se např. zahraničním turistům účtují vyšší ceny.

Zvláštní ochrana spotřebitele při nákupu na dálku (internet, teleshopping, zásilkové obchody...)

U nákupů na internetu jste ještě více závislí na tom, co vám prodávající o výrobku sdělí. Také vstupujete do rizika, že zboží nebude úplně takové, jak jste si před koupí mysleli. Základními povinnostmi prodávajících je:

- podávat úplné informace o výrobku,
- uvádět úplnou cenu včetně všech poplatků,
- máte právo zboží vrátit bez udání důvodu – protože jste si ho předtím nemohli osobně prohlédnout či vyzkoušet. Když se vám zboží dostane do ruky, může být výrazně jiné, než jak jste si ho před nákupem představovali, a můžete ho vrátit, i když nemá žádnou vadu. Lhůta pro vrácení zboží bez udání důvodu je 14 dnů od převzetí.

Ani při nákupu na dálku nelze vrátit zboží, které bylo na zakázku upraveno na vaše přání. Dále nelze vrátit zboží, které podléhá rychlé zkáze, opotřebení nebo zastarání – na internetu dnes lze nakupovat potraviny, které takto vrátit nemůžete. Stejně tak nelze vrátit např. noviny a časopisy. Pochopitelně nemůžete odstoupit od kupní smlouvy, která spočívala ve hře nebo loterii.

Porušíte-li originální obal, nemůžete vrátit audio a video nahrávky nebo počítačové programy.

NA DÁLKU?

Některé velké internetové obchody nabízejí, že si můžete zboží objednat v jejich e-shopu, a potom, abyste ušetřili na poštovním, si je vyzvednout na pobočce. Pokud si ovšem zboží vyzvednete osobně, nejedná se už o nákup na dálku a právo na vrácení zboží se na ně nevztahuje. V tomto případě nejlepší zboží rozbalit už na prodejně, nechat si ho prodejcem předvést a rozmyslet si ještě tam, jestli je tím, co skutečně chci.

OCHRANA SPOTŘEBITELE PŘI NÁKUPU ZBOŽÍ V JINÉ ČLENSKÉ ZEMI EU

Česká legislativa je s evropskou sladěna, takže pro zboží zakoupené v EU platí velice podobná pravidla. Zásadní je povinnost prodejce ručit za veškeré vady zboží či služeb, které se projeví do dvou let od dodávky. Lhůta pro vyřízení reklamace není stanovena jako u nás (30 dnů), ale platí „lhůta obvyklá“ (což je 4–6 týdnů).

Lhůta pro odstoupení od smlouvy bez udání důvodu při nákupu na dálku je v různých státech EU různá (7–14 dní).

Zboží je potřeba reklamovat tam, kde jste si ho koupili. Nemáte zákonem dané právo přijít s reklamací zboží koupeného v zahraničí na českou pobočku oné zahraniční firmy. Některé firmy to ovšem samy umožňují – např. automobilky či výrobci dražší elektroniky.

TRIKY A AGRESIVNÍ OBCHODNÍ PRAKTIKY

Všechny předpisy, orgány a vůbec ochrana spotřebitele jako celek jsou tu hlavně proto, že obchodníci mohou někdy používat triky, aby dosáhli vyšších zisků.

Příklady:

Dodatečné poplatky – obchodník neuvede plnou cenu. Naláká vás na skvělou cenu, k té si ale připočítá další poplatky, často za naprosto samozřejmé věci jako platba kartou či vyskladnění zboží. Velice časté jsou tyto typy poplatků při nákupu letenek.

Pozor na SMS! – Pokud se vám náhodou stane, že máte zmeškané volání z podivně vypadajícího čísla, nikdy nevolejte zpět! Opatrní buďte také na všechna telefonní čísla začínající devítkou. Většina z nich je zpoplatněna mnohonásobně vyšší sazbou než běžné hovory a SMS.

Podle zákona je obchodní praktika agresivní, pokud: „s přihlédnutím ke všem okolnostem svým obtěžováním, donucováním, včetně použití síly nebo nepatřičným ovlivňováním výrazně zhoršuje možnost svobodného rozhodnutí spotřebitele“. Jde tedy o způsoby, kterým se obchodník snaží přimět zákazníka k nákupu, které už jsou nejen za hranicí slušnosti, ale také zákona.

Příklady agresivních praktik:

Neobjednané zboží: přijde vám domů zboží, které jste si neobjednali (nejčastěji knihy) s výzvou, že je máte buď zaplatit, nebo zaslat zpátky.

- ▶ V takovém případě za zboží samozřejmě neplatíte, neposílejte ho zpátky (proč byste měli platit za poštovné a trávit tím čas?), není třeba ani kontaktovat firmu,

kteřá vám zboží zaslala. Pokud jste si zboží neobjednali, nedošlo k uzavření kupní smlouvy a prodejce nemá právo žádat od vás peníze. Pokud vám přijde upomínka k uhrazení zboží, navštivte stránky České obchodní inspekce www.coi.cz a jednoduchým formulářem nahlaste podnět či stížnost na nekalé jednání prodejce.

Prodejní zájezdy: jsou zaměřeny především na starší lidi. Do schránky dorazí leták nabízející výlet zdarma, kde účastníci dostanou také dárek zdarma a možnost koupit zboží za „skvělé“ ceny. Účastníci jsou pak podrobeni drsnému nátlaku, kde je jim vnucováno, že si nabízené výrobky vlastně koupit musí.

- Nikdy nejste povinni si něco koupit. Nerozhodujte se jen kvůli tomu, že na vás někdo tlačí, nebo proto, že je vám to tak nějak trapné – dostat tolik věcí zdarma a pak si nic nekoupit.

Osobní oslovení: někdo vás zastaví na ulici nebo dokonce zazvoní u vás doma. Snaží se vás pak přesvědčit o výhodnosti své nabídky a tlačí na vás, abyste si zboží (službu) objednali právě teď, že se tak skvělá nabídka nebude opakovat... Občas se ve vás dokonce snaží vyvolat lítost a vypráví vám o své složité životní situaci a o tom, jak nutně potřebuje, abyste si od něj zboží koupili.

- Myslete na to, že to může být velmi dobrý herec a to, co vám tvrdí, vůbec nemusí být pravda. Platí totéž jako u předchozího bodu – nikdy se nerozhodujte pod nátlakem a zjistěte si více informací. Pokud se přece jen rozhodnete zboží koupit, chtějte jasnou identifikaci obchodníka a řádný doklad o zaplacení, případně záruční list.
- Pokud takovému obchodníkovi jasně řeknete, že o zboží nemáte zájem, neměl by se k vašim dveřím již nikdy vracet. Při další návštěvě již porušuje zákon.

Opakované, nevyžádané nabídky: obtěžování prostřednictvím telefonu, e-mailu či poštovních zásilek.

- Chraňte svoji adresu, e-mail a telefon. Přemýšlejte o tom, kdo tyto vaše kontaktní údaje má.
- Při objednávkách prostřednictvím internetu si hlídejte automatické zaškrtnutí souhlasu se zasíláním obchodních sdělení.
- Co sociální sítě? Zařídili jste si v nějakém obchodě kartičku „věrného zákazníka“, abyste získali slevy či nějaký bonus? Žádnou slevu nedává obchodník zadarmo, při vyplnění přihlášky obvykle uvádíte svoji poštovní adresu, e-mail i telefon. Pokud má kartička čárový kód, obchodník navíc bedlivě sleduje, jaké zboží nakupujete, jak často, co preferujete. Všechna data uchovává, aby vás mohl oslovovat cílenou reklamou. Je také běžné, že si subjekty prodávají databáze s osobními údaji, takže kromě původního obchodníka vás osloví ještě další firmy.
- Na poštovní schránku si můžete dát cedulku, že nemáte zájem dostávat reklamu. Pošta vám pak nesmí vyhazovat žádné letáky.

- Mějte e-mailovou schránku se spolehlivým spamfiltrem.

Výhry: nevyžádané nabídky se často tváří jako oznámení o výhře v loterii. K tomu, abyste dostali výhru, ovšem musíte něco konkrétního udělat – obvykle zakoupit nabízený produkt.

- Nevěřte tomu, že jste něco vyhráli. Takto jsou oslovovány tisíce dalších, trik spočívá buď v tom, že vyhraná věc má nižší hodnotu, než ta, kterou si máte koupit, nebo ani po koupi vyhranou věc nedostanete. Vynoří se další podmínky, nebo budete po nákupu teprve zařazeni do slosování.

Rejstřík her a aktivit

DAJÍ SE HRÁT VENKU

(téměř kdekoli, nemají žádné speciální požadavky na prostředí)

Název hry	strana
Cestovky	11
Historické nákupy	15
Koruniny narozeniny	17
Poplatky a balíčky	19
Nebezpečí číhá online	23
Karetní kriminálníci	25
Čím víc platíš, tím víc platíš	28
Finanční pojmy	30
Sběratel bankovek	33
První peníze	45
Spojené pojmy	46
Dluhová past	48
Neřekni to	50
Paragon	56
All inclusive	62
Cenové zemětřesení	71
Dneska to roztočíme	73
Hamburgery a plíseň: teď a tady!	77
Černý trh	79
Dopravní magnáti	81
Hra Pojištění	89
Škody	91
Katastrofy	92
Riziko	93
Jak dlouho se to dá reklamovat?	96
Spotřebitelské pasti	100
Co se do toho dává	101

DAJÍ SE HRÁT VEVNITŘ

(nepotřebují velký prostor, obvykle využijí stůl nebo jiný nábytek)

Název hry	strana
Poznej prvek	10
Peněžní bingo	14
Koruniny narozeniny	17
Fantom v bance	21
Investiční pexeso	27
Firmy a faktury	31
Souboj s pamětí – české bankovky	35
Souboj s pamětí – evropské bankovky	38
Složenková show	41
Pustý ostrov	43
Moje obětovaná příležitost	44
První peníze	45
Hra na exekuci	49
Neřekni to	40
Projekt: Naše životní úroveň	51
Státní rozpočet	52
Kapesné	57
Naše rodina	60
Kolik co stojí na výpravě	64
Středověká vesnice	68
Za kolik	72
Trh služeb	86
Katastrofy	92
Pojistím se proti...	94
Vyjednávání	95
Napiš stížnost	97
Jednotkové pexeso	99
Spotřebitelské pasti	100
Co se do toho dává	101

KRÁTKÉ

(přibližně do 45 minut)

Název hry	strana
Poznej prvek	10
Cestovky	11
Peněžní bingo	14
Nebezpečí číhá online	23
Investiční pexeso	27
Čím víc platíš, tím víc platíš	28
Finanční pojmy	30
Sběratel bankovek	33
Souboj s pamětí – české bankovky	35
Souboj s pamětí – evropské bankovky	38
Pustý ostrov	43
Moje obětovaná příležitost	44
První peníze	45
Spojené pojmy	46
Dluhová past	48
Neřekni to	50
Paragon	56
Cenové zemětřesení	71
Za kolik	72
Dneska to roztočíme	73
Hamburgery a plíseň – teď a tady	77
Jakou smlouvu chcete	88
Škody	91
Katastrofy	92
Riziko	93
Pojistím se proti...	94
Vyjednávání	95
Jak dlouho se to dá reklamovat	96
Napiš stížnost	97
Jednotkové pexeso	99
Spotřebitelské pasti	100
Co se do toho dává	101

DLOUHÉ

(od tří hodin výše a celodenní)

Název hry	strana
Poplatky a balíčky	19
Jaké dnes frčí postele	55
Obědový plán	58
Naše rodina	60
All inclusive	62
Černý trh	79
Dopravní magnáti	81
Chci to písemně!	87

BEZ POMŮCEK

(nebo s pomůckami co jsou obvykle po ruce či se dají snadno improvizovat)

Název hry	strana
Koruniny narozeniny (některé způsoby ztvárnění příběhu)	17
Karetní kriminálníci	25
Pustý ostrov	43
Moje obětovaná příležitost	44
První peníze	43
Dluhová past	48
Hra na exekuci II	49
Obědový plán	58
Co všechno jde koupit za 10 Kč	70
Za kolik?	72
Katastrofy	92
Vyjednávání	95

PRO MÁLO LIDÍ

(hratelné i v méně jak 6 lidech)

Název hry	strana
Poznej prvek!	10
Peněžní bingo	14
Historické nákupy	15
Fantom v bance	21
Nebezpečí číhá online	23
Investiční pexeso	27
Čím víc platíš, tím víc platíš	28
Finanční pojmy	30
Firmy a faktury	31
Sbératel bankovek	33
Souboj s pamětí – české bankovky	35
Souboj s pamětí – evropské bankovky	38
Pustý ostrov	43
Moje obětovaná příležitost	44
První peníze	45
Spojené pojmy	46
Hra na exekuci	49
Neřekni to	50
Jaké dnes frčí postele	55
Paragon	56
Kapesné	57
Obědový plán	58
Naše rodina	60
Středověká vesnice	68
Co všechno se dá koupit za 10 Kč	70
Cenové zemětřesení	71
Za kolik?	72
Černý trh	79
Jakou smlouvu chcete	88
Katastrofy	92
Pojistím se proti...	94
Vyjednávání	95
Napiš stížnost	97
Jednotkové pexeso	99
Spotřebitelské pasti	100
Co se do toho dává	101

PRO HODNĚ LIDÍ

(může je hrát i více jak 30 lidí najednou)

Název hry	strana
Poznej Prvek!	10
Cestovky	11
Peněžní bingo	14
Historické nákupy	15
Koruniny narozeniny	17
Poplatky a balíčky	19
Nebezpečí číhá online	23
Karetní kriminálníci	25
Dluhová past	48
Projekt: naše životní úroveň	51
Cenové zemětřesení	71
Farmáři, prodejci a spotřebitelé	74
Hamburgery a plíseň: teď a tady!	77
Černý trh	79
Dopravní magnáti	81
Chci to písemně	87
Riziko	93

Hry a peníze

programy pro rozvoj finanční gramotnosti

Autoři Helena Křenková, Michaela Čákrťová, František Šereda, Kateřina Hořavová, Ivana Čurdová, Kateřina Hyšková, Jitka Schejbalová, Milan Rollo, Alena Wágnerová, Anna Hudcová, Kateřina Motlová, Lukáš Pánek, Klára Sochorová, Jana Kluiborová, Zdeňka Holoubková, Lenka Ježková, Zbyněk Nejezchleba, Tomáš Růžicka, Petr Vornáčka, Daniel Vejrosta, Lucie Piksová, Klára Abendorťová, Anna Matúšů

Autoři fotografií Helena Křenková, Marie Źvaková, Petra Kloubcová, Michal Kolář, Anna Hradecká, Martina Barvířová, Vladimíra Velková, Petra Chlupová, Jiří Stokláška, Vratislav Florián, Zuzana Kvapilová, Iva Truplová, Jan Smrčka, Klára Cermonová, Marek Boček, Filip Kessler, Václav Macek, Eva Jarošová, Zuzana Kabešová, Ludmila Mužíkovská, Zdeněk Vlček, Jan Kudr, Alena Mecová, Pavel Martiník, Klára Cermonová, Hana Wagnerová, Jan Slavíček, Eliška Lehečková, Hana Hanigerová, Petra Bolardová, Eliška Lehečková, Lukáš Dumský, Dominik Pustówka, Kateřina Motlová, Lukáš Pánek, Klára Sochorová, Lucie Piksová, Klára Abendorťová, Dagmar Švihlová, Jana Kluiborová, Anna Matúšů, Zdeňka Holoubková, Gabriela Hučíková, Martin Macek, Ondřej Pytela

Editor Roman Šantor

Grafická úprava a DTP Marek Bárta

Jazyková korektura Mirka Gajzlerová

Vydal Junák - svaz skautů a skautek ČR
Tiskové a distribuční centrum
Senovážné nám. 24, 116 47 Praha 1
jako svou 183. publikaci
Praha 2012

Vytiskl Jiří Šejtka – Studio REFOS

Náklad 6000 ks

První vydání

ISBN 978-80-86825-78-6

Hry a peníze

programy pro rozvoj finanční gramotnosti

Metodická publikace obsahující teorii i hry k získání finanční gramotnosti. Popisuje jak s tématem pracovat, proč je potřeba se mu věnovat a jaký specifický přínos mohou mít právě aktivity v oddíle. Ukazuje jak tyto témata jednoduše zahrnout do programu, jak k nim využít stávající činnosti a naučit tak mladé lidi dovednostem nezbytným pro orientaci v současném světě.



Společně se sborníkem Hry a peníze: programy pro rozvoj finanční gramotnosti vychází také publikace Finanční gramotnost prakticky věnovaná využití projektového přístupu ve výchově k finanční gramotnosti.

Publikace jsou dostupné i elektronicky na www.rozumimefinancim.cz.

www.rozumimefinancim.cz

