

פיננסים – המשחק (גרסת אלפא)

המטרה הפדגוגית -- לאפשר חשיבה והתנסות ברעיונות ובמימוש המטרות של חינוך פיננסי. מבחינה פדגוגית רצוי לשחק את המשחק כאשר כל משתתף הוא בעצם קבוצה קטנה של שניים עד שלושה תלמידים בכל קבוצה, דבר שיכול לעודד ולפתח חשיבה פיננסית – טקטית ואסטרטגית, כולל הפקת לקחים ויישומם במהלך המשחק.

מטרת המשחק – להגיע בסוף הקורס/סוף המשחק לסכום הגבוה ביותר בקבוצת המשחקים/בכתה.

אפשרויות משחק – המשחק יכול להיות משוחק במספר סבבים /מפגשים שנקבע בתחילת המשחק (במקרה שלנו – מומלץ על 15 סבבים/מפגשים). המשחק יכול להיות משוחק כאלמנט מלווה בקורס – חינוך פיננסי אך ניתן לשחק אותו כמשחק קופסא העומד בפני עצמו. כאלמנט מלווה לקורס – רצוי להקדיש למשחק בכל מפגש כ 15 עד 20 דקות כיוון שלבד מתכנון הצעדים בהם רוצים לנקוט בכל שלב/מפגש יש לאפשר זמן לאינטראקציה בין שחקנים/קבוצות בהקשר של מסחר ויזמויות.

אופן המשחק:

כל משתתף/קבוצה מקבל בתחילת המשחק – 100 יחידות כסף (אני מתכוון לכנות יחידות אלו בשם – זוז או סלע או ביטקוין....). במידת האפשר רצוי ממש להדפיס ולחלק למשתתפים שטרות של המשחק.

המשחק מתבצע בסבבים/מפגשים, כאשר בכל סבב, כל משתתף/קבוצה, יכולים לבצע /לממש את אחת מהפעולות/מרכיבים הבאים:

לקיחת הלוואות:

המנחה/מורה יכול "להלוות" לכל מי שרוצה עד 20% מהסכום שבידיו בתחילת הסבב/המפגש. "הסכום שבידיו" יכול את ערכם הנוכחי של הפריטים שבידי הלווה. ההלוואה תינתן תמורת 20% מסכום ההלוואה (שמנוכים במקור) והחזר ההלוואה יקבע בחלוקה למספר המפגשים שנותרו (בתשלומים קבועים). (המנחה יספק דוגמא מספרית כגון: לתלמיד/לקבוצה מזומנים בשווי - 80 יחידות כסף, פריטים שלאחר פחת ערכם הוא 62 יחידות כסף ויתרה לתשלום של הלוואות קודמות בסך 32 יחידות כסף. לכן סך הנכסים לצורך ביטחונות יהיה - $80+62-32=110$, וגובה ההלוואה המקסימאלית שהמנחה יוכל לתת יהיה 24 יחידות כסף.)

הערה: "הסכום שבידיו" אינו כולל שווה ערך של "יחידות סיפוק" (כי עם סיפוק לא הולכים למכולת).

ביצוע הפקדות – לקבלת ריבית זכות:

המנחה/מורה יכול לשמור אצלו את "כספי התלמידים" (בנק) ולהעניק להם בתחילת המפגש הבא – 2% על כל הסכום שהיה להם בסוף המפגש הקודם ("ריבית זכות", רצוי לספק דוגמא מספרית

כגון: בתום הסבב/המפגש, המשתתף "הפקיד" בידי המנחה 60 סלעים ולכן בתחילת הסבב/המפגש הבא המנחה ימסור לו 62.4 סלעים, ובעיגול כלפי מעלה – 63 סלעים).

חסכון ארוך טווח (אופציונאלי במשחק, כלומר – ניתן לשחק ללא מרכיב זה במשחק):

כל משתתף/קבוצה יכול להפקיד בידי המנחה כל סכום שיבחר תמורת ריבית שגודלה (באחוזים) – חצי ממספר שנות/סבבי המשחק שעבורם הסכום הופקד. הריבית (בערכים מעוגלים למעלה), תחושב ותשולם בתחילת כל סבב/מפגש חדש. הריבית תשולם למשתתף או תצורף לחיסכון הקיים ע"פ בחירת המשתתף/הקבוצה. ההחלטה על הפניית הריבית ("לצריכה שוטפת" או הגדלת החיסכון) תעשה בעת "הפקדת החיסכון".

ביצוע השקעות, רכישות/קניות/שופינג - למילוי צרכים, סיפוק וסחבקות.

ניתן לרכוש במהלך המפגש פריטים מהרשימה הבאה ("מצויים" בידי המנחה) כפי שמפורט בטבלה. (אופציה – ניתן להוסיף/לגרוע פריטים ע"פ ובהתאמה לאוכלוסיית השחקנים).

לכל פריט צמודות "יחידות סיפוק". 1 יחידת סיפוק = 1 יחידת כסף.

הסיפוק מכל פריט – פוחת ממפגש למפגש/סבב לסבב, לפי הערך המופיע בטבלה.

לכל פריט מצורפות יחידות "קוליות/סחבקות". אין פחת ביחידות אלו למעט פחת אפשרי ב"קוליות" הכוללת של המשתתף, כפי שיפורט בהמשך. בגמר כל מפגש – מקבלים חמשת ה"קולים" המובילים – נקודות סיפוק בשיעור של – עשירית מנקודות ה"קוליות" שצבורות לקבוצה בגמר הסבב/המפגש. (הערה: משמעות הדבר היא שקוליות וסיפוק שקולים לכסף, בראייה הכוללת של המשחק, למעט לצורך הצגת ביטחונות).

לכל פריט צמוד מקדם פחת/ירידת ערך המתאר בכמה יפחת ערכו מערכו בעת הקנייה/סוף המפגש/הסבב האחרון. (רצוי לצרף דוגמא מספרית כגון: פריט נקנה ב 100 יחידות כסף, מקדם הפחת – 10%, ערכו בתחילת המפגש הבא יהיה – 90 יחידות כסף. בתום מפגש נוסף, ערכו יהיה – 89 יחידות כסף וכן הלאה. חשיבות הערך בכל שלב, קשורה ל"בטחונות" לצורך קבלת הלוואות מהמנחה.

"חלום" – הפריט שאיתו אנחנו "מסודרים" בחיים.

לכל משתתף/קבוצה נתונה האפשרות להגדרת "חלום" – יעד – שמחירו לפחות 200 יחידות כסף, יחידות הסיפוק שלו הן 3 ממחירו. והפחת מהסיפוק – עשירית מה"סיפוק" שהיה בסוף המפגש הקודם. (להדגים ולהמחיש מספרית את הדילמות שמלוות קביעת יעד כזה ואת העיתוי לקביעתו).

הגדרת יעד זה תעשה לכל המאוחר במפגש החמישי.

תוספת אופציונאלית – כל הקדמה של סבב/מפגש בקביעת "היעד החלומי", לפני המפגש החמישי, תגדיל את יחידות הסיפוק שיתקבלו בעת רכישתו ב 20%. כל הקדמה ברכישתו תזכה בהוספה של 5% יחידות סיפוק לכל סבב שבו הוא נרכש לפני הסבב האחרון במשחק. לדוגמא: היעד נקבע בסבב השלישי (2 לפני המועד האחרון לקביעתו), ולכן אם וכאשר ירכש היעד החלומי, נקודות הסיפוק שיצורפו אליו, יכללו 40% נוסף לרגיל, כלומר – פי 3.6 ממחירו בכסף שהוגדר. כמו כן, אם נקבע בתחילת המשחק שהוא ימשך 15 סבבים/מפגשים והמשתתף/הקבוצה הצליחו לרכוש אותו בסבב ה – 12, 3 סבבים לפני הסבב האחרון, יתווספו לנקודות הסיפוק שלו (בעת רכישתו) 15% (בדוגמא זו: חישוב נקודות הסיפוק יתקבל מהכפלת מחירו ב $1.4 \times 1.15 \times 3$).

הערה: ברור מאליו כי רכישת פריט כזה היא "שובר שיוויון" במשחק, וככול שמקדימים להגדירו ולהשיגו, גדלים משמעותית הסיכויים לנצח במשחק. הפריט נועד לעודד חשיבה ותיכנון פיננסי מראש ליעדים ארוכי טווח.

עבודה – הגדלת ההכנסות

כל משתתף/קבוצה יכולים לבחור "לעבוד" כדי להגדיל את הכנסותיהם. ניתן לבצע עד 10 יחידות עבודה(שווה ערך ליחידות כסף) במפגש. בכל מחזור שבו "עובדים" מאבדים עד 0.5 יחידות "קוליות" לכל יחידת עבודה (רק מתוך נקודות קוליות שקיימות)

הוצאות שוטפות:

הוצאות (ביגוד, תקשורת, בילויים, חוגים) – לכל תלמיד/משתתף/קבוצה צמוד סעיף הוצאות שגורע מהכסף שלו – 3 יחידות כסף בכל מפגש. הקבוצה יכולה לצמצם הוצאות אך מאבדת 0.5 יחידות "קוליות" לכל יחידת הוצאה שקוצצה למהלך המפגש. ולהפך(להגדיל הוצאות ולהיות יותר "קול"/"סחבק/מקובל בחברה).

יזמות

(במקרה שלנו – חינוך פיננסי, רצוי לחשוף פרט זה של המשחק בשלב מתקדם יותר בסביבות מפגש חמישי)

כל משתתף/קבוצה יכולה לחבור לעוד שתי קבוצות כדי להקים מיזם משותף ע"פ הכללים הבאים:
בכל מיזם יהיו – יזם, בעל הון, מוציא לפועל(מנהל ועובדים).

ההשקעה הראשונית המינימאלית במיזם – 100 יחידות כסף. בתחילת כל סבב/מפגש, יכול כל אחד מהשותפים להגדיל את השקעתו במיזם ובכך לשנות את חלקו בתשואות, ולשנות את מעמדו ל"בעל ההון" עם כל הסמכויות הנובעות מכך (ההחלטה לגבי יעוד הרווחים ואפשרות ל"מכירת המיזם")

בעל ההון – מי שמשקיע לפחות חצי מההשקעה/שווי המיזם בעת הקמתו ובהמשך – מי מהשותפים שמושקע במיזם בכי הרבה כסף.

היזם - מי שמשקיע את יתר התשקעה בעת הקמת המיזם. לא ניתן להחליף את מקומו גם בעת מכירת מיזם (הוא תמיד חלק ממנו, ותמיד יכול להגדיל את השקעתו במיזם).

התשואות מהמיזם (תלויות גם בגורמים אקראיים):

תשואה לשווי – 10% תוספת לשווי המיזם בסוף המפגש הקודם.(ינתנו ע"י המנחה).

התשואה תחולק ע"פ החלק היחסי בהשקעה. "בעל ההון" יכול להחליט איזה חלק מהתשואה יהפוך לחלק מהמיזם. (השקעה חוזרת).

המפעיל - יזוכה וישולם (ע"י המנחה) במפגש ההקמה ביחידות עבודה בשיעור 10% משווי ההשקעה במיזם (ויאבד יחידות "קוליות" בהתאם), ובכל מפגש נוסף בו המיזם קיים – 10% משווי המיזם (כפי שהיה בסוף המפגש/הסבב הקודם).

תנודות השוק(אקראיות) – בסוף כל מפגש, המנחה זורק שתי קוביות. סכום הקוביות פחות 7, הוא השינוי באחוז התשואה (שמשולמת ע"י המנחה) באותו מפגש. במקרה שלנו - מומלץ לערוך שלב

זה מול כל הכתה, ולכל מיזם בנפרד. (לדוגמא: הסכום בקוביות – 10 , ולכן התשואה שתשולם ע"י המנחה תגדל בשלושה אחוזים ותעמוד באותו שלב על - 13%)
הערה: אלמנט זה נועד להכניס קצת חוסר ודאות באשר לתוצאות העיסקיות של המיזם.

מסחר - כל קבוצה רשאית לסחור עם כל קבוצה בפריטים שבידיה תמורת כל מחיר שמוסכם ביניהם.

אופציות נוספות ומורכבות שיתווספו תוך כדי תנועה:

מיסים

ביטו"ל

פנסיה

בגמר כל מפגש /סבב – כל קבוצה מתעדת את כל הפעולות ה"פיננסיות" שעשו, ומדווחות למורה/מנחה.

המנחה מרכז את המידע מכל הקבוצות ומציג (רצוי בטבלה) לכל המשתתפים תמונת מצב עדכנית של שוויה של כל קבוצה (נקודות כסף, סיפוק, קוליות, יעדים חלומיים, שותפות במיזמים).

מבחינה פדגוגית, ניתן לנהל דיון כיתתי קצר בו מצביעים על כיווני פעולה אפשריים ומועדפים לכל אחת מהקבוצות. ניתן גם להמר/להעריך מי הולך לזכות במשחק כולו ומדוע.

זכויות יוצרים

לכל עמיתי שהשתתפו עימי בהשתלמות – חינוך פיננסי, ולכל מי שמסמך זה בגירסותיו השונות מגיע אליו:

כפי שאמרתי במפגש האחרון בו נכחו המורים שמתעתדים ללמד את המקצוע, בכוונתי להטמיע את המשחק לכל אורך הקורס. ייתכן וכבר היום או מחר נתנסה בו בפורום כזה או אחר.

אני שוקל ברצינות להפוך משחק זה למשחק לכל דבר ועניין (בגירסת קופסא ואו בגירסה דיגיטלית מקוונת) ולכן אני מבקש לשמור ולכבד את זכויותי כיוצרו.

יחד עם זאת וכפי שהבטחתי, אני מאפשר בזאת לכל אלו שהשתתפו עימי בהשתלמות לעשות בו שימוש אישי בעבודתם כמורים מול כתתם הלומדת בקורס – חינוך פיננסי, תוך עריכת שינויים והתאמות לכתתם.

אין להסיר בקשה זו ממסמך זה או מגירסאותיו שיופצו מעת לעת.

בתודה מראש ושבת שלום

ערמון עזרא.

טבלת פריטים לצריכה והשקעה.

[illegible]

הערה והמלצה:

הוסיפו פריטים לטבלה בשיתוף התלמידים.