

Gazdsági ismeretek tanítása játékkal

Az eladósodás

(10. évfolyam)

Készítette: Schulek Gáspár, MA földrajzanár szakos hallgató, 2014

Tanítási környezet

- Témakör: a világgazdaság jellemző folyamatai
- Előzetes tudás: alapvető gazdasági fogalmak: világpiac, piaci verseny, hitel, adósság.
- Nevelési-fejlesztési célok: a pénzvilág alapvető folyamatainak megértetése, a hitelfelvétel esetleges veszélyeinek beláttatása, az eladósodás folyamatának megértetése
- Kulcsfogalmak: területi fejlettségi különbség, külföldi működőtőke-befektetés, adósságválság (adósságspirál)
- Eszközök: 36 db 5 Ft-os pénzérme, 4 db országneves papírtábla, szigetelőszalag

Tanítási módszer

Ezt a fogalmat és a mögöttes folyamatot rendhagyó módon, egy szerepjáték segítségével szeretném bemutatni és megértetni. Játékokat nagyon ritkán használunk a földrajztanítás során, de úgy érzem, hogy ebben a témában nagyon élvezetesen és szemléletesen be lehet mutatni egy szerepjátékkal az eladósodás okait és mechanizmusát.

Szerepjáték leírása

Kérek 4 önkéntes jelentkezőt, akik részt vesznek a játékban. Ők egy-egy államot fognak képviselni, és a verseny során az a céljuk, hogy minél több pénzt szerezzenek a saját költségvetésük számára. Az államok a külföldi működőtőke-befektetések mértékének arányában kapnak a játék elején különböző darabszámú 5 Ft-os pénzérmét („külföldön beruházható tőkét”):

- Líbia: 2 db 5 Ft-os pénzérmével
- Venezuela: 3 db 5 Ft-os pénzérmével
- Dél-Korea: 15 db 5 Ft-os pénzérmével
- Finnország: 16 db 5 Ft-os pénzérmével indul

Ezeket az érméket a játékosok leteszik az első padra, mindenki a saját ország nevével és zászlójával ellátott papírtábla mögé azért, hogy mindenki jól lássa a játék folyamán, hogy kinek mennyi pénze van.

A játék menete

A játéktér („világpiac”) a padló, melyen egy szigetelőszalag-csík jelzi azt a vonalat, amihez a játékosoknak egy bizonyos távolságról (amit szintén szigetelőszalag csík jelez) minél közelebb kell dobni az érméiket. Az, akinek a forduló végén a legközelebb lesz az érméje a vonalhoz, az fogja megszerezni az összes bedobott pénzt („ő győz a piaci versenyben”). A játékosok egyszerre csak egy érmét dobhatnak a vonal mögül, mégpedig a következő sorrendben: 1. Líbia, 2. Venezuela, 3. Dél-Korea, 4. Finnország.

Ha mind a négyen dobtak, akkor lehetőség van ugyanebben a sorrendben újra dobni, egészen addig, amíg valakinek el nem fogy a pénze. Mindenkinek kötelessége egy fordulóban legalább egy érmét bedobni; és ha a dobási sorrendben mikor újra rá kerül a sor nem akar

többet dobni, akkor abban a fordulóban több érmét már nem dobhat be. A fordulónak akkor van vége, ha már senki nem akar, vagy nem tud több érmét bedobni. Ekkor megnézzük kinek az érméje volt a legközelebb a vonalhoz, és az elnyeri az összes bedobott érmét. Ezután következik a következő forduló.

Szinte biztos, hogy Líbia és Venezuela ki fog fogyni a pénzből, mivel jelentős hátrányban vannak a másik két játékoskal szemben. Ekkor lehetőségük lesz hitelt felvenni a gazdagabb országoktól („hiszen valamiből meg kell élni”), akik adnak is természetesen nekik hitelt (hiszen az számukra megéri), mégpedig **fejenként 2 db 5 Ft-os értékben, 2 forduló futamidőre, 50%-os kamatra; vagyis 2 forduló múlva 3 db 5 Ft-os pénzürmét kell visszafizetniük a hitelezőjüknek.** Ha ezt nem tudják teljesíteni (márpedig valószínűleg nem fogják tudni), akkor újra felvehetnek hitelt, szintén **2 forduló futamidőre, 50%-os kamatra,** de nem túl nagy összeg erejéig. Mivel ezeknek a szegény országoknak nemcsak az adósságaikat kell törleszteniük, hanem játékban is kell maradniuk ezért nagy valószínűség szerint egyre nagyobb hiteleket lesznek kénytelenek felvenni („adósságspirál”). Ha ez bekövetkezik, akkor véget vetek a játéknak, és végelszámolást csinállok, hogy melyik államnak mennyi pénze van.

A játék során én kommentálom az eseményeket, mint „világpiaci elemző”, ezáltal bemutatva az eladósodás folyamatát. Végén tartok egy rövid összefoglalást, amiben az eladósodás lényeges tulajdonságait emelem ki.