

Rahaviikko 2024

VASTUULLINEN KULUTTAMINEN: ALAKOULUN TEHTÄVÄT

Opetustuokion sisältö ja ennakovalmistelut

1 Pelataan tarinallisen Taloussankari Junior -pelin luvut 1 & 2 (n. 15 min)

Oppilaat voivat pelata peliä tietokoneella, puhelimella tai tabletilla. Peli löytyy osoitteesta taloussankarjunior.fi. Peli ei vaadi kirjautumista.

2 Leikitään Mitä mikäkin maksaa? -leikkiä (Maa-meri-ilma -leikki) (n. 10 min)

Leikkiä varten tarvitaan kolme viivaa tai muuta merkittyä paikkaa. Leikin voi toteuttaa omassa luokkahuoneessa tai esimerkiksi pihalla. Leikin voi järjestää myös paikalla seisten niin, että eri pisteet näytetään omalla keholla: kyykky, seisominen ja kurkotus kohti kattoa.

1

TALOUSSANKARI JUNIOR -PELI (N. 15 MIN)

Menkää osoitteeseen taloussankarjunior.fi. Rullatkaa sivulla alas ja klikatkaa: Siirry peliin.

Luku 1: Huomenta! 3 min

Peli alkaa, kun Merri Mehiläinen esittäytyy pelaajalle ja kertoo huolestaan, että ihmisillä ei tunnu olevan raha-, ympäristö- ja hyvinvointiasiat täysin kunnossa. Merri Mehiläinen lähtee pelaajan kanssa kaupungille etsimään pelaajan ystävälle syntymäpäivälahjaa.

Luku 2: Arjen rahankäyttö 10 min

Toisessa luvussa pelaaja ja Merri Mehiläinen etsivät kaupungilla syntymäpäivälahjaa. Valintojen tueksi Merri kertoo luonnonvarojen ja rahan säästämisestä. Massi Kolikko esittäytyy pelaajalle ja kertoo rahan järkevästä käytöstä: tulojen ja menojen seuraamisesta eli budjetin tekemisestä, hintojen vertailusta ja rahan tienämisestä.

2

MITÄ MIKÄKIN MAKSAA? -TOIMINNALLINEN TEHTÄVÄ (N. 10 MIN)

Tässä tehtävässä oppilas oppii hahmottamaan tavanomaisten hyödykkeiden arvoa. Toiminnallinen leikki vedetään koko luokalle. Leikissä oppilaat arvioivat eri tuotteiden ja palveluiden hintoja.

Leikkiä varten tarvitaan kolme viivaa tai muuta merkittyä paikkaa. Leikin voi toteuttaa omassa luokahuoneessa tai esimerkiksi pihalla. Leikin voi järjestää myös paikalla seisten niin, että eri pisteet näytetään omalla keholla: kyykky, seisominen ja kurkotus kohti kattoa.

LEIKIN ETENEMINEN

Viivat tai paikat nimetään näin:

A: asia, joka maksaa yleensä kaupassa alle 2 €

B: asia, joka maksaa yleensä kaupassa 2 € – 10 €

C: asia, joka maksaa yleensä kaupassa yli 10 €

Oppilaat asettuvat keskimmäiselle viivalle ja jäävät odottamaan opettajan hihkaisua, mihin siirtyä.

Opettaja nimeää jonkun hyödykkeen ja oppilas siirtyä sille viivalle, paljonko hän arvioi kyseisen asian uutena maksavan.

Leikin lomassa tai jälkeen voitte keskustella yllättävistä huomioista ja siitä, miksi tuotteet maksavat eri verran. Voitte myös selvittää oppilaiden kanssa tuotteiden tarkkoja hintoja, ja vertailla saman tuotteen eri hintoja.

Opettajalle asioita nimettäväksi:

omena (A), jääkiekkohanska (C), vesimeloni (B), pillimehu (A), valmisateria (B), sähkömaila (C), sitruuna (A), maitopurkki (A), muropaketti (B), postimerkki (A), PlayStation4-peli (C), hammasharja (A ja B), iso Lego-pakkaus (C), jauhelihapaketti (B), elokuvalippu (C), suklaapatukka (A), kahvipaketti (B).



Vinkki! Halutessanne voitte muokata tehtävää niin, että hintakategoriat ovat esimerkiksi alle 20 €, 20-50 € ja yli 50 €. Tällöin käsiteltäviä tuotteita ja palveluita voivat olla esimerkiksi vaatteet (huppari, reppu, pipo), elektroniikka (peliohjain, kuulokkeet, laturi, puhelin), elämykset (lippu uimahalliin, konserttilippu) ja herkut.