

Játékra fel az Államkincstár új játékával

Országos középiskolai vetélkedősorozat értékes nyereményekért

A tavalyi országos roadshow keretében mintegy 565 tanuló közreműködésével tartottunk **Játék-Kincstár** vetélkedőket. A pozitív visszajelzések arra ösztönöztek bennünket, hogy az eredeti elképzelésünket továbbgondolva az alkalmazást kibővítsük, az **országjáró vetélkedőt pedig továbbfejlesszük.**

Célunk továbbra is **a pénzügyi kultúra fejlesztése, a fiatal korosztály pénzügyi ismereteinek bővítése, a Magyar Államkincstár pénzforgalmi szolgáltatásainak bemutatása.** Ennek érdekében Játék-Kincstár versenyre hívjuk és várjuk az ország középiskoláinak diákjait, akik csapatversenyen tehetik próbára tudásukat a megújult applikációban, a megyei döntőkben pedig a csapattagok élő vetélkedőkön mérkőzhetnek meg egymással. **A Játék-Kincstár nevű alkalmazás a Google Play és az Apple Store áruházakból ingyenesen letölthető 2019 szeptemberétől.**

Az iskolák számára figyelemfelkeltő plakátokat biztosítunk, amelyeket a tanév kezdetén postai úton vagy személyesen szállítjuk a helyszínre. A verseny két fordulóból áll.

Tervezett időpontok:

Az egyes megyékben havi bontásban tervezzük a vetélkedő második fordulóját megrendezni. A megyékben az élő verseny előtt egy hónappal kerül sor az első fordulóra.

2019.	november	Zala megye
		Veszprém megye
		Vas megye
	december	Tolna megye
2020.	január	Szabolcs-Szatmár-Bereg megye
		Somogy megye
		Nógrád megye
	február	Komárom-Esztergom megye
		Jász-Nagykun-Szolnok megye
		Heves megye
	március	Hajdú-Bihar megye
		Győr-Moson-Sopron megye
		Fejér megye
	április	Csongrád megye
		Budapest és Pest megye
		Borsod-Abaúj-Zemplén megye
	május	Békés megye
		Baranya megye
Bács-Kiskun megye		

A résztvevőknek előzetesen célszerű megismerni az értékpapír-forgalmazáshoz és a pénzforgalomhoz kapcsolódó főbb fogalmakat, a Kincstár befektetési szolgáltatásait. Ehhez például a Kincstár és az ÁKK honlapján, valamint a www.allampapir.hu oldalon vagy az MNB honlapján található Pénzügyi szótár szolgál jó alapul. Javasolt oldalak:

<http://www.allamkincstar.gov.hu/>

<http://www.akk.hu/hu>

<https://www.allampapir.hu/>

<https://www.mnb.hu/fogyasztovedelem/penzugyi-szotar>

Első forduló

Résztvevők: az ország bármely középiskolája

Az alkalmazás jellege és kiértékelési módszere lehetővé teszi, hogy a verseny az egyes iskolákban egymástól függetlenül, különböző időpontokban valósulhasson meg, hiszen a csapatok a játék során pontokat gyűjtenek, az általuk elért eredményt pedig a rendszer tárolja.

Középiskolánként a legjobb eredményt elérő csapat a **Küldetés** játékmód végigjátszása során gyűjtött pontok alapján kerül kiválasztásra.

A játék előkészületei:

1. Csapatösszeállítás:

A csapatlétszám az első fordulóban nincs maximalizálva. Indulhat akár egy teljes osztály, vagy akár néhány fős baráti társaság is. (A második fordulóban, amely egy élő, interaktív játék lesz, már csak csapatonként maximum 5 fő vehet részt.)

2. Próbajátékok az éles verseny előtt:

Az alkalmazás lehetővé teszi, hogy a játékosok **egyéni regisztrációval**, vagy anélkül (vendégjátékosként) tegyék próbára tudásukat az egyes játéktípusokban (Gyors játék, ill. Küldetés). A kérdések megválaszolásához a fenti honlapokon elérhető információk nyújtanak segítséget.

A verseny:

1. Regisztráció:

A csapatok egy általuk szabadon választott néven regisztrálnak (egy e-mail cím megadásával, majd megerősítő link visszaigazolásával). Az egyes iskolák által nevezett csapatok **nevét és elérhetőségét (az iskola nevének feltüntetésével együtt)** a jatek-kincstar@allamkincstar.gov.hu e-mail címre kérjük megküldeni.

2. Küldetés:

A verseny egységesen a **Küldetés játékmód közepes nehézségi szintjén** zajlik, így biztosított a végeredmények összehasonlíthatósága. Gyakorolni ettől függetlenül természetesen bármelyik szinten lehet **az egyéni regisztráció alatt, vagy vendégjátékosként**, de ügyelni kell arra, hogy **a csapatnévvel való belépés után a legelső Küldetés teljesítése után kapott pontszámot vesszük alapul, javítási lehetőség nincs.**

A játék időtartama maximum 60 perc. A már megkezdett Küldetést megszakítani nem lehet, ha a felhasználó mégis kilép, az addig megszerzett pontok elvesznek és az érvénytelen játéknak minősül.

A Küldetés során legtöbb pontot elérő 5 csapat (iskolánként csak a legmagasabb pontszámú) jut tovább a megyeszékhelyen megrendezendő második fordulóra.

Második forduló

Résztevők: az iskolák legjobb eredményt elért csapatai

Interaktív, iskolák közötti, szórakoztató vetélkedő, melyre meghívjuk a helyi és regionális sajtó munkatársait is. Együttműködő partnerünk a Pénziránytű Alapítvány, amelynek munkatársai a diákok felkészülését segítő kiadványok átadásában, a nyereménycsomagok összeállításában segítenek.

Helyszín: a továbbjutó helyi iskolák valamelyike vagy egyéb rendelkezésünkre bocsátott rendezvényhelyszín.

Tervezett időtartam: kb. 80 perc.

A vetélkedő **elnöke** a Kincstár Pénzforgalmi Elnökhelyettese. A vetélkedőt egy **Játékmester** (a Kincstár munkatársa) fogja vezetni. A megyei döntők megszervezése a Kincstár munkatársainak feladata.

Megyei döntő nyertes csapatának nyereményei:

- **A Kincstár által felajánlott értékes ajándékutalvány,**
- **Egy nap az Államkincstár megyei igazgatóságával: exkluzív látogatás az igazgatóságon, állampénztári irodában, tízórai és ebéd,**
- **A Pénziránytű Alapítvány által felajánlott ajándékcsomag,**
- **Egyéb díjak.**

A többi résztvevő csapat nyereménye:

- A Kincstár által összeállított ajándékcsomag

A második forduló menete:

A feladványok a Játék-Kincstár alkalmazásban található szavakból (Fogalomkitaláló, Betűmátrix, Szó-kitaláló) és Igaz-Hamis állításaiból tevődnek össze, tehát érdemes az applikációval minél többet gyakorolni. A csapatok az egyes feladatok sikeres teljesítése során pontokat gyűjtenek. Minden csapatnak lehetősége van (még a feladat megismerése előtt) egy alkalommal a pontok duplázását kérni. Az utolsó játék dupla pontért megy!

Játéktípusok:

1. ACTIVITY „Kincstár módra”

- A klasszikus, mindenki által ismert Activity játék mintájára rajzolás, körülírás, mutogatás. A feladat sikeres teljesítés esetén 2, 4 vagy 6 pont szerezhető (nehézségtől függően).
- Időkeret: 1+1 perc.

2. Memória

- A csapattagok egymás után húznak egy-egy kártyát. A rajta lévő szót az előtte elhangzottakkal együtt kell a helyes sorrendben visszamondani. A játék maximum 20 szóig tart.
- Pontszám: annyi pont jár, amennyi szót a csapat hiba nélkül el tudott ismételni.
- Időkeret: nincs.
- A játékot az éles verseny előtt példával mutatjuk be.

3. Igaz-Hamis

- Igaz vagy hamis az elhangzó állítás? A csapatok a megfelelő tábla felmutatásával döntenek. Minden helyes válasz 1 pontot ér.
- Időkeret: feladványonként 15 mp.
- Aki idő után emelte fel, nem jár pont, akkor sem, ha jól válaszolt.

4. Puzzle

- Klasszikus puzzle játék.
Feladat: állampapírok, régi bankjegyek, kincstári épületek képeinek kirakása.
- Időkeret: 2 perc.

