

UNIKANIE RYZYKA

Instrukcja dla ucznia-animatora

Na tej stacji pomagasz drużynie zobaczyć, jak działają mechanizmy ryzyka obecne w niektórych grach, aplikacjach i wyzwaniach internetowych.

Zadanie wykorzystuje uproszczoną grę losową, ale jej celem **nie jest** zachęcanie do hazardu ani sprawdzanie, kto ma szczęście. Najważniejsze, by uczniowie zauważyli, jak łatwo pojawia się pokusa: „jeszcze jedna próba”, „może teraz się uda”, „musimy się odegrać”.

Materiały na stację

- ◆ 20 żetonów startowych dla każdej drużyny,
- ◆ plansza ryzyka, koło z polami w czterech kolorach,
- ◆ pionek, spinacz z ołówkiem jako wskazówka albo aplikacja losująca,
- ◆ notes do zapisywania:
 - ile drużyna miała na początku,
 - ile razy zagrała,
 - ile zyskała lub straciła,
 - kiedy się zatrzymała.

Przygotowanie stacji

Drużyna otrzymuje na start 20 punktów.

Ma dwie możliwości:

Opcja A: kończy grę od razu.

Drużyna zapisuje wynik: 20 punktów. Nie ryzykuje, nic nie traci, nic nie zyskuje.

Opcja B: gram w ruletkę.

Drużyna może postawić część swoich punktów. Minimalna stawka w jednej rundzie to 1 żeton, a maksymalna 5 żetonów.

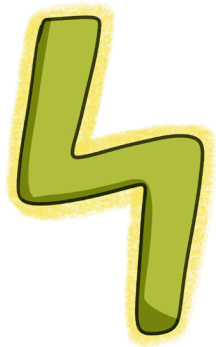
Po zakręceniu ruletką:

- ◆ pole jasnozielone: drużyna dostaje podwójny zysk, np. stawia 4, zyskuje 8, ma 28 punktów
- ◆ pole ciemnozielone: drużyna dostaje zysk równy stawce, np. stawia 4, zyskuje 4, ma 24 punkty;
- ◆ pole żółte: nic się nie zmienia, np. stawia 4, nadal ma 20 punktów;
- ◆ pole czerwone: traci stawkę, np. stawia 4 i je traci, ma 16 punktów.

Po każdej rundzie drużyna znowu wybiera:

- ◆ kończę z aktualnym wynikiem,
- ◆ gram dalej.

Limit: maksymalnie 5 rund.



Powiedz drużynie:

Dostajecie 20 żetonów. Możecie od razu zakończyć zadanie i zachować wynik albo ryzykować. W każdej rundzie potencjalnie coś zyskacie albo stracie. Możecie też powiedzieć: „stop”. Macie jako drużyna za zadanie zdecydować, kiedy warto przestać. Gra trwa 5 rund.

Możesz lekko zachęcać:

- ◆ Może jeszcze jedna próba?
- ◆ A jeśli teraz się uda?
- ◆ Szkoda kończyć, jesteście tak blisko!
- ◆ Możecie przecież zwielokrotnić swój wynik.

Nie wolno mówić:

- ◆ No co, boicie się?
- ◆ Słaba drużyna.
- ◆ Musicie zagrać.

Na koniec zapytaj każdą drużynę:

- ◆ Co było trudniejsze: zagrać czy przestać?
- ◆ Czy po stracie chcieliście się odegrać?

Punktacja

- ◆ 5 punktów – drużyna rezygnuje od razu albo po jednej próbie świadomie mówi „stop” i umie uzasadnić decyzję,
- ◆ 4 punkty – drużyna gra krótko, zatrzymuje się mimo pokusy i rozumie mechanizm ryzyka,
- ◆ 3 punkty – drużyna gra kilka razy, ale potrafi po rozmowie nazwać ryzyko,
- ◆ 2 punkty – drużyna gra długo, traci kontrolę nad decyzją, ale częściowo rozumie wniosek po omówieniu,
- ◆ 1 punkt – drużyna ignoruje zasady, kłóci się lub nie potrafi nazwać ryzyka.