

AXA 安盛燃亮童心計劃

Light Up Your Mind Programme

第八節內容及流程：

是節目的：

1) 讓學童透過桌遊體驗理財

項目	目的 / 時間	活動內容
1	重溫上一節要點 (5 分鐘)	1. 「想要」vs. 「需要」 2. 營養標籤
2	理財和自身的關係 (5 分鐘)	1. 管理財富與身心健康的關係 a. 心靈和身體的健康與我們的壓力有關，同樣，如果我們能充分管理財富如同管理我們的身心健康，便可有效地解決日常面對的困難和紓解壓力
3	體驗使用金錢時要考慮的因素 (60 分鐘)	1. 組員分成 4 組，每組成員共同代表一個角色 (角色版組員揀選，如選取同一角色，可猜包剪揀決定) 2. 工作人員先介紹遊戲宗旨 a. 學習金錢概念 (儲蓄、正確消費、財富管理) b. 培養公民意識及與人分享的正面價值 3. 講解桌遊的玩法 a. 勝出的方法 (首先到達終點) b. 介紹每張卡牌的用法 (項目牌、夢想牌、教育儲蓄牌、意外保險牌、醫療保險牌、劣行牌及慈善牌) c. 開始時，每組會分配 5 張牌，餘下的牌在工作員手上，每一張牌等如一個金幣，每組同時獲發一個錢 d. 每組猜包剪揀分發牌次序，每組每次可獲一張牌。如手上有慈善牌或劣行牌時，須即時打出，共前進 1 步(慈善牌)或退後 1 步(劣行牌)。 e. 當步行到不同情境的格數，組員須按該格的指示，停留、退後、付款或使用已購買的特殊遊戲牌 f. 組員需要選擇儲蓄或消費(只選其中一項)，每個選項最少使用 1 張牌，最多做用 3 張牌 i. 儲蓄 - i) 每次儲蓄 3 個金幣，可獲獎勵，前進一步。若儲蓄少於 3 個金幣，則留在原地。ii) 所有放在錢包的牌，只可當金幣使用，不能作其他用途。 ii. 消費 - 每次消費，須付物品價值的金幣(左上角)，把金幣放到工作員手上的廢牌盒內。進行的步數按牌上右上角的步數前行。牌上方中央是不同角色的圖案，功能如下：獲取額外的前行步數、需額外金幣、只有指定角色才可購買該項目。 iii. 購買教育儲蓄、意外保險、醫療保險，可為你帶來不同的保障： - 教育儲蓄：當抽到碩士課程牌時，可免費購買，並

		<p>按牌上圖示，前進 4 步，然後將教育儲蓄牌放到廢牌盒</p> <ul style="list-style-type: none"> - 意外保險、醫療保險：如你已購買意外保險或醫療保險，當你遇到意外格或疾病格時，可避免退後。 <p>g. 當其中一組到達終點，遊戲完結。</p> <p>4. 遊戲鼓勵組員商討如何使用卡牌，如組與組之間同時到達終點，則計算每組擁有的存款。已購買的項目以購買價格計算。</p>
4	<p>總結 (20 分鐘)</p>	<p>1. 完成遊戲後，組員分享以下題目：</p> <ul style="list-style-type: none"> a. 多儲蓄，還是多消費？ b. 有什麼是「需要」(必須品)，什麼是「想要」(奢侈品) c. 你會選擇購買什麼物品？ d. 為什麼要買保險？ e. 慈善牌和劣行牌對你有什麼影響？