



Játékleírás - 2025

A Pénziránytű Alapítvány a Medve MATEK csapatával együttműködésben PénzFutam néven **ingyenes** játékot hirdet **3-14. évfolyamos diákok és tanáraik számára 2025. március 3-31. között.**

A PénzFutam egy szabadtéri pénzügyi-matekos élményjáték, amelynek célja a játékos formában történő pénzügyi ismeretterjesztés és a logikus gondolkodás fejlesztése.

A kaland során a diákoknak pénzügyi feladványok sorát kell megoldaniuk a szabadban. A megoldásra a csapatoknak **45 perc** áll rendelkezésre.

A játékot **2-4 fős csapatokban ajánlott játszani.**

A pályák 4 korosztály számára, 4 nehézségi szinten érhetők el:

- az Ebihal pálya: 3-4. évfolyamosoknak,
- a Kishal pálya: 5-6. évfolyamosoknak,
- a Nagyhal pálya: 7-8. évfolyamosoknak,
- a Cáva pálya: 9-14. évfolyamosoknak ajánlott.

A csapatok a korosztályi ajánlástól függetlenül, szabadon választhatnak a pályák közül. Az egyes pályákon a játékidő alatt **6 feladat megoldása a cél, ezzel elérhető a legmagasabb kitüntetés, azaz a gyémánt rang.** Azon csapatok, akik jól gazdálkodnak az idővel, a 6 feladaton felül további 2, úgynevezett bónuszfeladatot oldhatnak meg, amivel további pontokat szerezhetnek. **Egy pályán tehát 6-8 pénzügyi feladvány várja a csapatokat.**

A játék információs oldala: <https://penziranytu.hu/penzfutam>

A JÁTÉK MENETE

A PénzFutam országsszerte több mint 260 helyszínen elérhető Medve MATEK GO pályákon vagy QR kód segítségével épületen belül, vagy az iskola udvarán is játszható.

A játék menete szabadtéren, Medve MATEK GO pályákon

Az elérhető Medve MATEK GO pályák listája elérhető [ITT](#).

1. A játék egyedi PIN-kód beírásával indítható, amelyet a <https://nevezes.medvematek.hu/penzfutam> oldalon lehet ingyenesen igényelni. Az űrlapot elegendő tanáronként egy alkalommal kitölteni, ezután a kapott egyedi PIN kóddal a saját diákjaival a PénzFutam esemény összes napján korlátlanul játszhat.
2. A játékot a szabadon választott Medve MATEK GO pálya területén belül tartózkodva lehet indítani.
3. A mobilinternet és a helymeghatározás bekapcsolását követően a mobiltelefon böngészőjében a <https://play.exiquiz.com> oldalra szükséges navigálni.
4. A jobb oldali (felső) menüben érdemes lefuttatni a technikai tesztet, ahol szükség esetén engedélyezni kell, hogy az applikáció használhassa a telefon lokációját.

5. Ezt követően a korábban (lásd fent 1. pont) kapott PIN-kód beírása szükséges, majd a pálya (Ebihal – 3-4. évfolyam, Kishal – 5-6. évfolyam, Nagyhal – 7-8. évfolyam, Cáva – 9-14. évfolyam) kiválasztása.
6. A játék a „Start” gombbal indítható. Ezután kell kiválasztani a játék helyszínét, majd az „Indulás” gombra kattintva megjelenik az első feladat és elindul a visszazámláló.
7. Amennyiben egy csapat játéka több eszközzel kívánnak csatlakozni a játékosok, akkor a másodikkal belépő csapatagnak a <https://play.exiquiz.com> oldalon a „Csatlakozás folyamatban lévő játékhöz” gomb megnyomásával kell megadnia a már elindított játék játékinfójában található belépési kódot. Csak ebben az esetben tudnak több készülékről egy játékban részt venni, a játék elején megadott PIN-kód beírásával ugyanis minden esetben új (független) játék indul el.
8. Minden egyes feladat megoldását csak adott helyszínen lehet beírni („Megérkezett!” felugró ablak jelzi a helyszínre érkezést). A megoldás beírásának helyszíne mindig a feladatleírás után olvasható, illetve a térkép gombra kattintva zöld cseppecske is jelzi a megoldás leadásának pontos helyszínét a pálya területén belül.
9. A megoldás beírása után egy új feladat és egy új célállomás fog megjelenni.
10. A játék közben háromféle nézet közül lehet választani és ezek között bármikor váltani: Feladat, Térkép, Játékinfó.
11. A játék véget ér, ha az összes feladatot megoldották a játékosok vagy, ha a 45 perc lejárt.
12. A játék végét minden esetben „A játék véget ért” képernyő jelzi a játékosoknak. A játék végén a csapatok teljesítményük alapján bronz, ezüst, arany, vagy gyémánt fokozatot érhetnek el, melyről oklevelet kapnak.

A játék menete QR kódos vándorlás esetén

1. A játék egyedi PIN-kód beírásával indítható, amelyet a <https://nevezes.medvematek.hu/penzfutam> oldalon lehet ingyenesen igényelni. Az űrlapot elegendő tanáronként egy alkalommal kitölteni, ezután a kapott egyedi PIN kóddal a saját diákjaival a PénzFutam esemény összes napján korlátlanul játszhat.
2. A játék kisebb előkészületet igényel: 8 QR kódot kell elhelyezni sétatávolságra a kiválasztott területen (iskolaépület és/vagy udvar), illetve az állomások helyszínét is meg kell adni az „Állomáshelyszínek az iskolánkban” dokumentum kitöltésével. A QR kódok és az előbb említett állomáshelyszíneket tartalmazó fájl [ITT](#) tölthető le.
3. Minden játékos csapat számára át kell adni a QR kódokat tartalmazó kitöltött „Állomáshelyszínek az iskolánkban” dokumentumot.
4. A játék elindításához a mobiltelefon/tablet böngészőjében a play.exiquiz.com oldalra szükséges navigálni.
5. Ezt követően a korábban (lásd fent 1. pont) kapott PIN-kód beírása szükséges, majd a pálya (Ebihal – 3-4. évfolyam, Kishal – 5-6. évfolyam, Nagyhal – 7-8. évfolyam, Cáva – 9-14. évfolyam) kiválasztása.
6. A játék a „Start” gombbal indítható. Ezután a játékot a szabadon választott területen a QR kódos vándorlás kiválasztásával (helyszíneknél választható) lehet indítani.
7. „Indulás” gombra kattintva megjelenik az első feladat és elindul a visszazámláló.
8. Amennyiben egy csapat játéka több eszközzel kívánnak csatlakozni a játékosok, akkor a másodikkal belépő csapatagnak a <https://play.exiquiz.com/> oldalon a „Csatlakozás folyamatban lévő játékhöz” gomb megnyomásával kell megadnia a már elindított játék játékinfójában található belépési kódot. Csak ebben az esetben tudnak több készülékről egy

- játékban részt venni, a játék elején megadott PIN-kód beírásával ugyanis minden esetben új (független) játék indul el.
9. Minden egyes feladat megoldását csak az adott helyszínen kihelyezett QR kód beolvasásával lehet beküldeni, a QR kódot a készülék kamerájával kell beolvasni a „Megérkeztem” gomb megnyomását követően.
 10. A megoldás beírása után egy új feladat és egy új célállomás fog megjelenni.
 11. A játék közben háromféle nézet közül lehet választani és ezek között bármikor váltani: Feladat, Térkép, Játékinfó.
 12. A játék véget ér, ha az összes feladatot megoldották a játékosok, vagy ha a 45 perc lejárt.
 13. A játék végét minden esetben „A játék véget ért” képernyő jelzi a játékosoknak. A játék végén a csapatok teljesítményük alapján bronz, ezüst, arany, vagy gyémánt fokozatot érhetnek el, melyről oklevelet kapnak.

TECHNIKAI SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Játék közbeni esetleges technikai probléma esetén a +36 30 230 7240-as telefonszámot lehet hívni. (Hétköznap 9-16 óra között hívható.)

A játék platformjának üzemeltetője a Medve Matek program, az esetleges technikai problémákért a Pénziránytű Alapítvány felelősséget nem vállal.

ADATKEZELÉS

A regisztráció során megadott adatokat a Medve Matek működtetői (A TELJES GRÁF KÖZHASZNÚ NONPROFIT KFT. és az A MATEMATIKA ÖSSZEKÖT EGYESÜLET) kezelik, a játékra való regisztrációval a játékosok elfogadják az [adatvédelmi tájékoztatóban](#) foglaltakat.