

Mindennapi pénzügyeink -

Készítette:	Paulus Frigyes
Műveltségi terület:	Ember és társadalom
Tantárgy:	Történelem
Évfolyam:	9.
Az óra témája:	római rabszolgakereskedelem
Tantárgyi kapcsolatok:	latin nyelv
Felhasznált források	Mindennapi pénzügyeink jegyzet; Antik Róma napi öt denariusból; internet (képkereső)

Az óra cél- és feladatrendszere:

- Alapvető piaci folyamatok ismertetése játékos formában.
- A római rabszolgatartás értékelése tágabb gazdasági kontextusban.
- Az ismert történelmi események gazdasági hatásainak modellezése.
- A rabszolgatartás és a kapcsolódó jelenségek erkölcsi vonatkozásainak felvetése.
- Együttműködés fejlesztése.

Az óra didaktikai feladatai:

- motiváció,
- ismeretszerzés,
- visszacsatolás,
- alkalmazás,
- következtetés,
- ismétlő rendszerezés

Idő (perc)	Az óra menete, tartalom	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzések
		Módszer	Munkaforma	Eszközök	
0-10'	<u>Bevezető</u> Adminisztráció, a játékszabályok ismertetése, szereplők kijelölése, a párosok nevet választanak. Egy páros (vagy 3-as csoport) jelent egy lovagot, illetve rabszolga-kereskedőt.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ magyarázat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ frontális 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ tábla, a játék kellékei 	
11-35'	<u>Játék</u>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ játék 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ páros munka ➤ kooperatív munka ➤ verseny 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ a játék kellékei 	
36-45'	<u>Eredményhirdetés</u> A játék eredményeinek kihirdetése, a tapasztalatok összegzése, értékelése	<ul style="list-style-type: none"> ➤ közös megbeszélés 			

1. számú melléklet: Játékleírás:

Az osztály egyik fele rabszolga-kereskedő, a másik a római lovagrend tagja, ezen belül párokra oszlanak, vagy 3 fős csoportokra.

A játékban a rabszolga-kereskedők célja 4 típusú rabszolgájuk értékesítése, minél nagyobb haszonnal. A lovagrendiek célja minél előnyösebb befektetések ellátása rabszolgákkal, ezáltal pedig nagyobb haszonra szert tenni.

A kereskedők induló felszerelése az áruikat jelképező rabszolgakártyák. Ezekből mindannyian 26 darabot kapnak, az összesített arány 12 Thracus:6 Graecus:6 Aegyptiaca:4 Graecus; azonban az egyes kereskedők véletlenszerűen más arányban kapják rabszolgáikat.

A lovagok induló felszerelése 500-500 aureus, 10-es címletekben.

A játék 4 körig tart, 1-1 körben a lovagok megpróbálnak a lehetséges befektetésekhez rabszolgákat vásárolni a kereskedőktől, erre egy körben kb. 5 perc áll rendelkezésükre. A 4 lehetséges befektetésben felhasznált rabszolgák kikerülnek a játékból, ezek megvalósulását a tanár központilag rögzíti, a körök végén pedig a játékosok könyvelik hasznukat. Egy befektetés csak az adott kör végén termel hasznot, az újabb körökben újakkal kell próbálkozni. A rabszolgáknak kötött ára nincsen, az kizárólag a szereplők megegyezésén múlik.

Az el nem költött pénz és a befektetésben fel nem használt rabszolga a lovagoknál marad, a kereskedők pedig megtartják el nem adott árujukat. Ez utóbbi szereplők a játék során újabb rabszolgát nem kapnak, azonban a lovagok minden kör végén a sikeresen magvalósított befektetéseik után pénzt kapnak, tehát a játékban forgó aureus mennyisége folyamatosan növekszik.

A körök végén tehát egyrészt a megvalósult befektetések hasznát kell könyvelni, másrészt sor kerül egy, a következő kör menetét befolyásoló történelmi esemény kihirdetésére.

A játék végén a kereskedők és a lovagok közül is külön-külön kell a győztest kihirdetni.

A játék alapesetben feltételezi, hogy a kereskedők és a lovagok is csak a másik csoporttal kereskedhetnek, egymás között nem, azonban ez a tanár döntésétől függően megváltoztatható.

I. kör (kezdő dátum Sulla visszavonulása, Kr. e. 79.).

II. kör (Kr. e. 73-71): A kör legelején Spartacus lázadása tör ki, minden szereplő elveszít 2-2 Thracust.

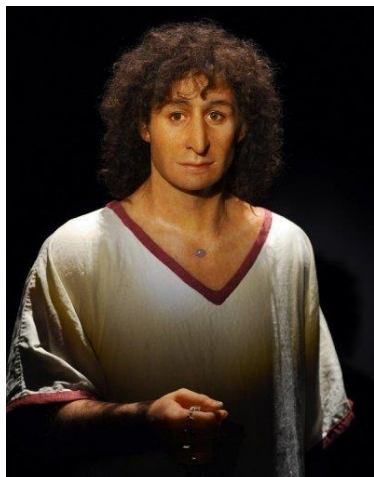
III. kör (Kr. e. 65): a kör legelején Caesar Caesar aedilisként komoly városi munkákba kezd, minden játékos veszít 1-1 Poenust.

IV. kör (Kr. e. 44): a kör legelején meggyilkolják Caesart, minden játékos veszít 1-1 Aegyptiacát. A kör végén eredményhirdetés, Augustus kora kezdődik.

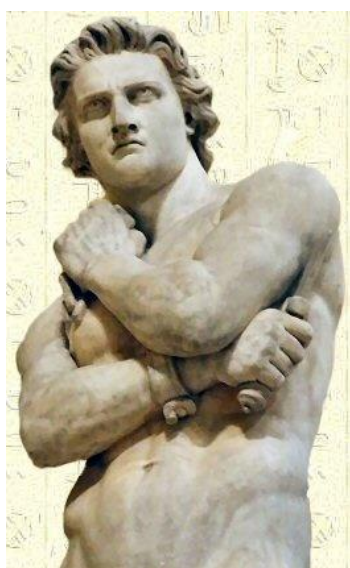
2. számú melléklet: Eszközök



Ez kivágva és sokszorosítva a játék pénzegysége, 10 **aureust** jelképez egy papírérmé. Ebből induláskor lovagonként 50-50 darab kell (7*50 átlagos osztálynál), valamint a várható haszonnak megfelelő ráadás, kb. még egyszer a fenti mennyiség.



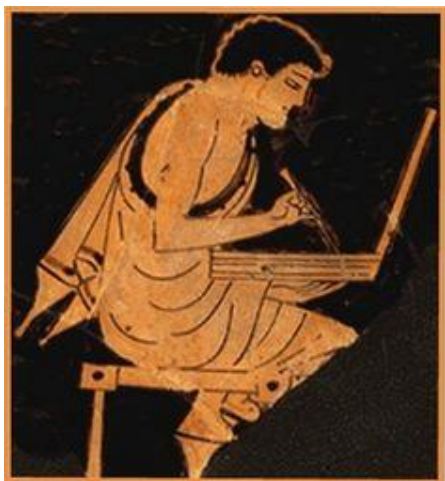
Thracust jelképező kártya, kereskedőnként 12 darab kell (8*12). A játékban nehéz fizikai munkára alkalmas rabszolgát jelent.



Poenust jelképező kártya, kereskedőnként 6 darab kell (8*6). A játékban szaktudást igénylő munkára alkalmas rabszolgát jelent.



Aegyptiaca-t jelképező kártya, kereskedőnként 6 darab kell (8*6). A játékban erotikus szolgáltatást nyújtó rabszolgát jelképez.



Scriba-t jelképező kártya, kereskedőnként 4 darab kell (8*4). A játékban írástudó rabszolgát jelképez.

Befektetések:

1. Fodina: bánya, egy körben működtetéséhez 4 **Thracus** és 1 **Poenus** kell. A kör végén egy **fodina** 190 **aureus**-t hoz tulajdonosának.
2. Latifundium: nagybirtok, egy körben működtetéséhez 2 **Thracus**, 2 **Poenus** és 1 **Scriba** kell. A kör végén egy **latifundium** 240 **aureus**-t hoz tulajdonosának.
3. Lupanar: nyilvánosház, egy körben működtetéséhez 4 **Aegyptiaca**, és 1 **Thracus** kell. A kör végén egy **lupanar** 270 **aureus**-t hoz tulajdonosának.
4. Amphitheatrum: aréna, egy körben működtetéséhez 4 **Thracus**, 2 **Poenus** és 1 **Aegyptiaca** kell. A kör végén egy **amphitheatrum** 300 **aureus**-t hoz tulajdonosának.
5. Senator: senatus-i tagság, egy körben fenntartásához 1 **Thracus**, 1 **Poenus**, 1 **Aegyptiaca** és 3 **Scriba** kell. A kör végén egy **senator** 360 **aureus**-t hoz tulajdonosának.