

SUPERFINANZAS

Aprenda con la Superintendencia
Financiera de Colombia SFC



Juego de Información y Educación Financiera

PRESENTACIÓN

El juego "Superfinanzas" es más que un juego, es una herramienta de aprendizaje para niños y adultos.

SUPERFINANZAS contiene definiciones, características y otros elementos que conducirán a comprender mejor el Sector Financiero y del Mercado de Valores, y suministrará herramientas de planeación, ahorro e inversión que facilitarán el cumplimiento de metas personales. La idea es que entre más se juegue mayor será el aprendizaje adquirido por el jugador y mayor su deseo de consultar otras fuentes que le permitan ampliar sus conocimientos: www.superfinanciera.gov.co.

En SUPERFINANZAS gana el que más sabe,
SABER PAGA.

Tiempo de juego: Una hora o más, dependiendo del acuerdo de juego.

Dirigido a: Niños mayores de 12 años y adultos de todas las edades.

Número de jugadores: Desde 2 en adelante.

PRESENTACIÓN

1. Objetivo. Contestar correctamente la mayor cantidad de preguntas; el Jugador que responda acertadamente la mayor cantidad de preguntas se convertirá en el Jugador con mayor aprendizaje y a su vez con mayor dinero acumulado para la realización de sus proyectos, ... aunque puede suceder que el azar del juego haga ganador a quien obtuvo por suerte las Tarjetas Premio...

2. Contenido del juego. 1 Pista de Juego, 1 Caja para el Administrador del Juego, 40 Tarjetas de Respuesta, 5 Tarjetas Premio, 5 Tarjetas Pago, Recursos, 6 Fichas para los participantes, 2 Dados y 1 hoja de Instrucciones para jugar.

a. Pista del juego: Superfinanzas cuenta con una pista diseñada en forma de camino, S, que contiene cuarenta (40) preguntas relacionadas con temáticas fundamentales del sistema financiero y del mercado de valores: Conceptos básicos, Sistema financiero, Establecimientos de crédito, Seguros, Pensiones, Cesantías y Fiduciarias, Mercado de valores, Información, seguridad y prevención, Mecanismos e instituciones de protección. Cada pregunta enmarcada en una casilla del camino está numerada y cuenta con un grado de dificultad y una puntuación diferentes.

b. Caja para el Administrador del Juego: Este compartimiento interior del estuche dispone de varias secciones marcadas para depositar las Tarjetas de Respuestas, Premio, Pago y los Recursos del administrador del juego.

c. Tarjetas de Respuesta: son 40 tarjetas que contienen las respuestas relativas a las preguntas que se encuentran en la pista de juego con el mismo número; estas tarjetas deben organizarse de menor a mayor, conservarse en ese orden y permanecer en la caja durante todo el juego y **siempre por el lado del valor asignado, no por el lado de la respuesta**, pues la idea es que los jugadores no lean las respuestas antes de jugar.

Si desea contar con un listado de preguntas y respuestas o con instrucciones de juego (adicionales) consulte esta información en nuestra página web: www.superfinanciera.gov.co/ConsumidorFinanciero/Información y Educación/Superfinanzas.

PRESENTACIÓN

d. Recursos por Respuesta correcta: Son tarjetas que representan el dinero indicado en las Tarjetas de Respuesta y que corresponden a cada respuesta que conteste correctamente el Jugador o a un valor menor si el grupo lo acuerda.

e. Recursos Base: 15 billetes de \$10.000 y 15 de \$20.000, 15 acciones por valor de \$50.000 y 15 de \$100.000, 15 tarjetas débito por valor de \$50.000 y 15 de \$100.000, 15 cheques por valor de \$50.000 y 15 de \$100.000, 15 Certificados de Depósito a Término por valor de \$50.000 y 15 de \$100.000, los cuales se entregan a cada Jugador y al Administrador del Juego al iniciar el juego, de acuerdo con las instrucciones. Cada Jugador debe administrar los recursos según la necesidad que se presente en el desarrollo del juego o lo que se vaya aprendiendo en éste.

f. Tarjetas Premio: Tarjetas que representan dinero para el Jugador (Rentabilidad, Rendimientos, Tarjeta débito, Dividendos, Cheque), cada una con un monto asignado. Cada Jugador ganará los recursos correspondientes a estas tarjetas cuando la ficha caiga en las casillas así identificadas en el tablero.

g. Tarjetas Pago: Tarjetas que representan Pagos o Gastos durante el desarrollo del juego (Prima de seguros, Cuota del crédito, Intereses de mora, Comisión, Tarifa de servicios financieros), cada una con un monto asignado. Cada Jugador deberá pagar al Administrador del Juego, representado por una "Caja" en la que se van acumulando los recursos, cuando los jugadores caigan en las casillas "Pago".

h. Fichas y dados: Se utilizarán fichas de diferentes colores (depende del número de jugadores) y dos dados.



Superintendencia
Financiera
de Colombia

© Superintendencia Financiera de Colombia
Esta obra es propiedad intelectual de la
Superintendencia Financiera de Colombia.

INSTRUCCIONES

1. Al comenzar el juego cada Jugador recibe unos Recursos Base definidos por el grupo (cantidad sugerida \$500.000 por Jugador); distribuidos entre billetes, acciones, tarjetas débito, cheques y cdts. El dinero restante estará a disposición del Administrador del Juego, papel que podrá desempeñar cualquier jugador o el tutor (Instructor) de juego.

2. Cada Jugador verifica que cuente con los Recursos Base definidos (todos con el mismo monto de recursos) y lee para comprender las descripciones de acción, tarjeta débito, cheque y certificado de depósito a término, que también representan dinero.

3. El grupo define cuál es el máximo de dinero para ganar en cada juego, ejemplo hasta \$1.000.000, hasta \$2.000.000, etc, o hasta que algún Jugador llegue a la Pregunta 40; en fin, **el juego admite que el grupo determine cómo quiere jugar, ganar y cuando terminar.**

4. El Jugador que saque el mayor número con un (1) dado es el que comienza a jugar (Jugador A); se ubica en el inicio y lanza el dado.

5. El Jugador A, dependiendo del número que saque en los dos (2) dados, mueve la ficha en el tablero, arrastrándola a su posición de destino.

6. Si el Jugador obtiene pares en los dados tendrá la opción de repetir turno para aprender más y tener la opción de ganar más.

7. Si el dado cae tres (3) veces en una misma casilla en los diferentes turnos de juego, el Jugador volverá a lanzar hasta que pueda avanzar a otra casilla, partiendo de la casilla en la que se encontraba antes.

8. Una vez en la casilla el jugador A lee el tema correspondiente en la Pista y el Jugador B (el que le sigue a su mano derecha) o el instructor, si la casilla corresponde a una pregunta, ubica la Tarjeta de Respuesta, lee el tema general (Ej conceptos básicos, sistema financiero, etc) y hace la pregunta completa que aparece en la parte posterior. Si el juego tiene instructor, la lectura de la pregunta y la respuesta también será ejecutada por éste.

9. El Jugador A dará la respuesta que considera correcta. El jugador puede interpretar las imágenes de la casilla respectiva en la pista o recordar las respuestas si la pregunta ya salió.

INSTRUCCIONES

10. Luego, el Tutor o el Jugador B leerá a todos los participantes la respuesta, tal como aparece en la Tarjeta de Respuesta.

11. Si el Jugador indica **NO SABER** la respuesta, **PASA o CEDE EL TURNO**, deberá pagar la suma de \$20.000 como sanción. Por eso es mejor arriesgarse a contestar.

12. Si la respuesta se considera **CORRECTA** por el grupo, el Jugador A recibirá los recursos correspondientes al monto indicado en el tablero. La respuesta no tiene que ser exactamente como está en la Tarjeta, pero sí tener por lo menos las ideas principales resaltadas con **palabras clave** en las tarjetas. En todo caso, el grupo decidirá si la pregunta fue contestada correcta o incorrectamente y si el Jugador ganó todos los recursos o parte de ellos. Ejemplo: si la respuesta vale \$100.000 pueden entregarle \$100.000 o solamente \$50.000; si vale \$50.000 se le entregará este monto o solo \$30.000. Si hay empate entre el grupo, se entregarán al Jugador \$40.000 para las preguntas que valgan \$100.000 y \$20.000 para las que valgan \$50.000.

13. Si la respuesta se considera **INCORRECTA** porque no reúne las ideas principales resaltadas en la tarjeta, el Jugador no recibirá ningún valor (\$ 0), pero no deberá hacer pago alguno por haberse lanzado a contestar, aun cuando respondiera erróneamente.

14. La Tarjeta de Respuesta leída por el Tutor o el Jugador B al Jugador A será nuevamente dejada en el mazo de la Caja, conservando el estricto orden de menor a mayor y **siempre por el lado del valor asignado, no por el lado de la respuesta**, pues la idea es que los Jugadores no lean las respuestas en el transcurso del juego.

15. El jugador A y todos los jugadores que le sigan conservarán y acumularán los recursos conforme vayan respondiendo en forma acertada.

16. El siguiente Jugador continuará el juego lanzando el dado y arrastrando la ficha desde la casilla en la que se encuentre. Los turnos corren a la derecha de cada Jugador, así continúa jugando el jugador ubicado al lado derecho, esto es, Jugador B, Jugador C, Jugador D, Jugador E, Jugador F, en su orden.

17. Si el dado dirige a las casillas de **TARJETAS PREMIO**, el Jugador sacará una tarjeta de dicho nombre y reclamará al Administrador del Juego el valor equivalente para acumularla dentro de sus recursos (aumenta sus recursos). La tarjeta se devolverá a la Caja, colocándola en la parte inferior (no encima).

INSTRUCCIONES

18. Si el dado dirige a las casillas de **TARJETAS PAGO**, el Jugador deberá hacer un pago al Administrador del Juego, sacando de sus recursos el monto equivalente a la tarjeta (disminuye sus recursos). La Tarjeta Pago regresará a la Caja, colocándola en la parte inferior (no encima) y el equivalente en dinero será entregado al Administrador del Juego.

19. Si el dado dirige a casillas con características especiales, se alterará el flujo normal del juego y entonces deberá seguirse la instrucción allí anotada; por ejemplo: **AVANCE** o **RETROCEDA** a la Pregunta xx.

20. **GANA** el Jugador que cumpla los requisitos acordados al empezar: alcance el monto definido por el grupo para ganar, llegue a la Pregunta 40 o acuerden mutuamente terminar el juego. **Al terminar se contarán los recursos acumulados por cada Jugador para definir el ganador.** Si un Jugador llega a la **PREGUNTA 40** sin haber completado el monto acordado, el juego continúa en la primera casilla del tablero y así sucesivamente, a menos que se haya pactado la terminación por llegar a la pregunta cuarenta (40).



Entonces ... ¿quién gana?

Gana el jugador que sumados los recursos obtenga la **mayor cantidad de dinero para desarrollar sus proyectos**, y tendrá el reto de informarse adecuadamente para tomar las mejores decisiones de ahorro e inversión.

En realidad, todos los jugadores han ganado... en conocimiento y aprendizaje sobre los productos y servicios financieros!!



Superintendencia
Financiera
de Colombia