

Rahaviikko 2026

Vastuullinen kuluttaminen – Alakoulu



Opetustuokion sisältö ja ennakoivalmistelut

Opetustuokion tavoitteena on opettaa oppilaille rahan arvoa, budjetointia ja harkitsevaa kuluttamista leikkisällä tavalla.

1 Mitä mikäkin maksaa? -leikki (Maa-meri-ilma -leikki) (noin 10 min)

Leikkiä varten tarvitaan kolme viivaa tai muuta merkittyä paikkaa. Leikin voi toteuttaa omassa luokkahuoneessa tai esimerkiksi pihalla. Leikin voi järjestää myös paikalla seisten niin, että eri pisteet näytetään omalla keholla: kyykky, seisominen ja kurkotus kohti kattoa.

2 Luokan oma kauppaleikki

Tarvikkeet:

- leikkiraha (setelit ja kolikot liitteenä, tulostus ja leikkaus)
- pieniä esineitä tai leluja (esim. kyniä, vihkoja, karkkeja, tarrakirjoja jne.)
- hintalaput esineille
- leikkikassa ja kassakone (esim. laskin ja laatikko)
- ostoskorina toimiva kori tai laatikko

Voitte tutustua seteleihin ja kolikoihin leikkaamalla niistä jokaiselle oppilaalle 10 eurolla rahaa ostoksia varten. Luokan oma kauppa voi olla luokassa koko rahaviikon ja sinne voi tulla uusia tavaroita viikon aikana.





1

MITÄ MIKÄKIN MAKSAA? -TOIMINNALLINEN TEHTÄVÄ (NOIN 10 MIN)

Tässä tehtävässä oppilas oppii hahmottamaan tavanomaisten hyödykkeiden arvoa. Toiminnallinen leikki vedetään koko luokalle. Leikissä oppilaat arvioivat eri tuotteiden ja palveluiden hintoja.

Leikkiä varten tarvitaan kolme viivaa tai muuta merkittyä paikkaa. Leikin voi toteuttaa omassa luokahuoneessa tai esimerkiksi pihalla. Leikin voi järjestää myös paikalla seisten niin, että eri pisteet näytetään omalla keholla: kyykky, seisominen ja kurkotus kohti kattoa.

LEIKIN ETENEMINEN

Viivat tai paikat nimetään näin:

A: asia, joka maksaa yleensä kaupassa alle 2 €

B: asia, joka maksaa yleensä kaupassa 2 € – 10 €

C: asia, joka maksaa yleensä kaupassa yli 10 €

Oppilaat asettuvat keskimmaiselle viivalle ja jäävät odottamaan opettajan hihkaisua, mihin siirtyä.

Opettaja nimeää jonkun hyödykkeen ja oppilas siirtyy sille viivalle, paljonko hän arvioi kyseisen asian uutena maksavan.

Leikin lomassa tai jälkeen voitte keskustella yllättävistä huomioista ja siitä, miksi tuotteet maksavat eri verran. Voitte myös selvittää oppilaiden kanssa tuotteiden tarkkoja hintoja, ja vertailla saman tuotteen eri hintoja.

Opettajalle asioita nimettäväksi:

omena (A), jääkiekkohanska (C), vesimeloni (B), pillimehu (A), valmisateria (B), sähkömaila (C), sitruuna (A), maitopurkki (A), muropaketti (B), postimerkki (A), PlayStation 5 -peli (C), hammasharja (A ja B), iso Lego-pakkaus (C), jauhelihapaketti (B), elokuvalippu (C), suklaapatukka (A), kahvipaketti (B).



Vinkki! Halutessanne voitte muokata tehtävää niin, että hintakategoriat ovat esimerkiksi alle 20 €, 20–50 € ja yli 50 €. Tällöin käsiteltäviä tuotteita ja palveluita voivat olla esimerkiksi vaatteet (huppari, reppu, pipo), elektroniikka (peliohjain, kuulokkeet, laturi, puhelin), elämykset (lippu uimahalliin, konserttilippu) ja herkut.



2

KAUPPALEIKKI

Valmistelut

1. Aseta esineet pöydälle tai hyllyille ja merkitse ne hintalapuilla.
2. Jokainen oppilas saa tietyn määrän leikkirahaa, esimerkiksi 5-10 euroa.
3. Valitse oppilas tai opettaja toimimaan myyjänä ja toinen oppilas kassanhoitajana.

Leikin kulku

1. Oppilaat kulkevat "kaupassa" ja valitsevat haluamiaan esineitä ostoskoriin.
2. Heidän tulee pitää kirjaa siitä, kuinka paljon he kuluttavat, jotta he eivät ylitä heille annettua budjettia.
3. Kun oppilas on valinnut esineet, hän menee kassalle maksamaan.
4. Kassanhoitaja laskee kokonaiskulut ja ottaa maksun vastaan leikkirahassa.
5. Oppilaat voivat vertailla ostoksiaan ja pohtia, mikä esine oli tärkein ja olisivatko he voineet tehdä parempia valintoja.

Loppupohdinta

Leikin lopuksi käydään yhteinen keskustelu oppilaiden kanssa. Kysymyksiä voivat olla esimerkiksi:

- Mitä ostoksia teit ja miksi valitsit juuri ne?
- Pysytkö budjetissasi? Jos et, miksi?
- Miten valintasi olisi muuttunut, jos rahaa olisi ollut vähemmän/enemmän?



