



• Money Champ  
課程總監關顯彬



## 理財專家： 兒童要學 資金流向與增值

從事理財教育的Money Champ董事兼課程總監關顯彬指，世界各地都有不同的兒童理財教育，唯獨香港這個國際金融中心欠缺清晰及有系統的理財教育。他認為，現今社會經濟模式變得複雜，信用卡、八達通等電子貨幣流行，加上豐富的物質，令孩子自小受到不同形式的誘惑，故此有必要及早展開兒童理財教育。

現時中小學沒有兒童理財課，大部分家長亦缺乏相關知識，想教亦無從入手。關顯彬認為，兒童理財不僅是教孩子儲蓄及消費，更要學習如何分配資產、增值金錢及保護金錢等範疇。



• 家長可以「配對基金」形式增加孩子的積蓄，以作鼓勵。

### 全方位兒童理財教育八大方向

- 認識金錢** • 電子貨幣、辨認真假鈔
- 賺取金錢** • 分配零用錢、勞動及非勞動賺取金錢
- 儲蓄金錢** • 成功儲蓄方法、理財觀
- 花費金錢** • 消費模式、精明消費
- 保護金錢** • 風險管理
- 預算金錢** • 收支預算
- 分享金錢** • 捐助、為己為人的理財觀
- 增值金錢** • 認識投資工具、回報與風險



### 「小巴菲特」 成長三大忌

小朋友透過日常生活培養財商，黃紹文認為家長須作出配合，糾正一些錯誤的理財習慣和觀念。

#### 錯誤一：用錢作獎勵

**問題：**父母習慣直接給孩子零用錢作獎賞，令小朋友「向錢看」。

**改善：**小朋友表現好，家長可以配對基金形式，「注資」子女的儲蓄，令小朋友加快達成儲蓄目標。

#### 錯誤二：八達通任「啱」

**問題：**家長為孩子增值八達通，小朋友「啱一啱」便可乘車、買零食，對物價毫無觀念，誤以為金錢是用之不盡。

**改善：**每周與孩子計畫下一周的消費，才為孩子的八達通增值相應金額，其他「想要」的東西則透過儲蓄來實現。

#### 錯誤三：不讓孩子冒險

**問題：**家長過於保護子女，令孩子過於依賴、欠缺自我管理能力，如考試時無法妥善安排答題時間。

**改善：**每星期定期儲蓄，計畫將來，安排怎樣用錢，儲蓄亦要分不同目標，過程中訓練決斷力及執行力。



• 只要做好開支預算，小朋友用電子貨幣亦「有數得計」。



# 玩Board Game 學財富預算抗誘惑



對於連四式運算仍未能好好掌握的孩子而言，理財是一門高深學習。關顯彬與拍檔周翠珊月前從新加坡引入一套適合四至十二歲兒童的理財課程，並加入香港元素，希望透過理論課、遊戲實踐和家庭持續學習訓練，潛移默化令理財智慧及良好理財習慣植根於小朋友心中，減少日後過度消費、胡亂投資的機會。

## 時事新聞學財經

由於世界及社會大事均會影響經濟，關顯彬教授理論課時會引用不同的時事新聞，有助把經濟理論具體化，「我教學生做收支預算時，會叫他們學財爺寫財政預算案的原則，要在『為自己為別人』、『為現在為未來』等原則下，計畫如何好好運用零用錢和積蓄；又或者用日本大地震教小朋友責任、分享，及對經濟的影響等各方面。」

## 遊戲玩法及規則

掌握了基本理論，是時候透過Board Game實踐。

### 基本道具：

- 1 Wish List：遊戲開始前，小朋友須在「Wish List」寫下願望（長遠目標）。
- 2 Board Game底板：遊戲上印有周一至周日的字樣，每一圈代表過了一星期。
- 3 代幣：遊戲開始前每人可獲10個代幣，每一圈開始前亦可獲8個代幣，但每一圈完結時要減去5個代幣。
- 4 消費紙及儲蓄紙：小朋友在每周展開前，要決定將代幣如何分配使用，是儲蓄還是消費；代幣一旦貼在紙上，便不可更改。
- 5 零食和玩具：用作「誘惑」小朋友，小朋友可用代幣「購買」零食或玩具，滿足欲望（短期需要和短期目標）。



●黃牌在手，可進行投資買樓等增值行為。



●代幣及消費紙

- 6 卡牌：紅牌是Spend（消費），小朋友可選擇是否購買零食或強制消費（如交稅、送禮）；藍牌是Income（收入），卡上會註明因為做了家務或溫習而獲得指定數量代幣；黃牌是Investment（金錢增值），小朋友可決定是否用卡上的金額去買樓或貴價金屬等，每周會有指定投資回報。

**玩法：**小朋友輪流擲骰子，到達不同顏色的格子，即可抽取相同顏色的牌，但不能看牌的內容。當有人去到Plan and Review的格子時，所有人都要開牌。如抽中藍牌，一般可按照牌的內容獲得若干代幣。

如手上有紅牌，可能因為送禮物給親友而用去代幣，但亦可能有原價或半價購物的機會，小朋友可決定是否用手上的代幣購買零食和玩具。當手上有黃牌，小朋友亦可決定是否用卡牌上註明的金錢和回報，用手上的代幣進行資產增值。

由於代幣會因應情況增減，參加者有機會因過度消費、投資錯誤而「破產」，須停賽兩圈。最快在儲蓄紙上儲夠等同「Wish List」願望的代幣數量的人，即勝出。

**解讀：**關顯彬指，遊戲玩法模擬小朋友每周獲得零用錢的現實狀況，考驗他們分配、運用和賺取金錢的方法；期間要面對不同的誘惑，令他們明白須因應自己的短期及長遠目標，有效地分配金錢。遊戲亦可令小朋友了解現實世界中有勞力（工作）賺取的收入，及非勞力（投資）的收入，兩者在生活中均不可缺少。☑

## 遊戲延伸至家庭

當小朋友熟習了遊戲玩法後，家長可將遊戲「實體化」。關顯彬指，家長可與子女商議「Wish List」及所值的代幣數量，亦可列出希望子女改善的壞習慣，如溫習、做家務等。若他們在指定時間內做到，即可以代幣獎賞，藉此協助小朋友鞏固所學的理財理論，亦有助改善小朋友的不良行為。