

## PRZEWODNIK DLA RODZICÓW

# Poznaj Skarbka

Aplikacja, która zamienia naukę o pieniądzach w rodzinną przygodę — dla dzieci od przedszkola po maturę.

Wersja 1.0 · 9 czerwca 2026 · skarbei.pl

Zastanawiasz się, czy Skarbek jest dla Was? Ten przewodnik prowadzi Cię przez cały system — spokojnie, krok po kroku. Dowiesz się, czym jest Skarbek, jak działa kieszonkowe i zadania, czego uczą gry, co to za „giełda dla nastolatków” i — co najważniejsze — jak **Ty** nad wszystkim panujesz.

## Co znajdziesz w środku

- |   |                                |    |                                       |
|---|--------------------------------|----|---------------------------------------|
| 1 | Czym jest Skarbek i dla kogo   | 9  | Giełda Nibilandzka (dla nastolatków)  |
| 2 | Jak to działa w pięciu krokach | 10 | Kontrola rodzicielska — Ty decydujesz |
| 3 | Konta, role i logowanie        | 11 | Budżet domowy (dla rodzica)           |
| 4 | Pieniądze dziecka: stoiki      | 12 | Skarbek (AI) — bezpieczny pomocnik    |
| 5 | Zadania, cele i planer         | 13 | Bezpieczeństwo i prywatność           |
| 6 | Punkty, poziomy i odznaki      | 14 | Plany i ceny                          |
| 7 | Nauka przez zabawę             | 15 | Pierwsze kroki                        |
| 8 | Gry i zabawy (pełna lista)     | 16 | Co jeszcze potrafi Skarbek            |

## 1. Czym jest Skarbek i dla kogo

Skarbek to rodzinna aplikacja, która **uczy dzieci mądrego obchodzenia się z pieniędzmi przez zabawę**. Łączy dwa światy: prawdziwy budżet domowy rodzica oraz bezpieczny, kolorowy świat dziecka — kieszonkowe w stoikach, zadania, cele, mnóstwo gier i codzienną naukę.

System **rośnie razem z dzieckiem**: przedszkolak koloruje i uczy się liczyć, młodszy uczeń wykonuje questy i zbiera na cel, a nastolatek prowadzi wirtualny biznes, inwestuje na fikcyjnej giełdzie i poznaje pułapkę długów. Ty przez cały czas masz pełny wgląd i decydujesz, co jest włączone.

### Tryb nastolatka (od 13 lat)

Dla starszych dzieci Skarbek **zmienia skórę**. Zamiast kolorowej maskotki i pastelowych kafelków włącza się dojrzały, **ciemny motyw w stylu aplikacji finansowej**: pulpit „Twoje finanse” (środki, cele, poziom), Giełda Nibilandzka i gry o pieniądzach. To wciąż Skarbek, ale w wersji, której nastolatek nie wstydzi się pokazać — bliżej „symulatora życia i pieniędzy” niż gry dla dzieci. Młodsze dzieci dalej mają jasny, przyjazny świat z maskotką.

## W skrócie

Dziecko bawi się i uczy → zdobywa kieszonkowe, punkty, poziomy i odznaki. Ty zatwierdzasz, obserwujesz postępy i ustalasz zasady.

## 2. Jak to działa w pięciu krokach

1. **Zakładasz konto** rodzica i swoje gospodarstwo (rodzinę).
2. **Dodajesz dzieci** — każde dostaje własny, prosty login (bez e-maila).
3. **Ustawiasz kieszonkowe**, pierwsze zadania (questy) i ewentualnie cele oszczędnościowe.
4. **Dziecko działa** — wykonuje zadania, uczy się i gra. Za to zdobywa kieszonkowe, punkty (XP), poziomy i odznaki.
5. **Ty zatwierdzasz** zgłoszenia, świętujesz postępy i w każdej chwili zmieniasz, co jest dostępne.

## 3. Konta, role i logowanie

### Rodzic

Pełny dostęp: dodaje dzieci, ustala kieszonkowe i zasady, zatwierdza zadania, widzi postępy i (opcjonalnie) prowadzi budżet domowy.

### Dziecko

Ma własny, kolorowy pulpit dopasowany do wieku. Loguje się **kodem rodziny + swoją nazwą** — bez podawania e-maila.

### Tryb dziecka („razem")

Możesz wejść w widok dziecka ze swojego konta (np. na wspólnym tablecie), bez logowania dziecka. Wyjście chroni **PIN rodzica**.

### Dzielenie się z rodziną (babcia, dziadek)

Sukcesy dziecka możesz pokazać bliskim. Generujesz **bezpieczny link lub kod QR** do profilu dziecka — babcia czy dziadek skanują go telefonem i widzą postępy (poziom, odznaki, cele), **bez logowania i bez dostępu do finansów rodziny**.

Bliscy mogą też:

- **Wysłać pochwałę** — miłą wiadomość, która (po Twojej akceptacji) zamienia się w nagrodę i XP dla dziecka.
- **Podarować wirtualny prezent** na okazję (urodziny, święta) — kwota trafia do dziecka po Twoim zatwierdzeniu.

Wszystko za Twoją zgodą — Ty decydujesz, komu udostępniasz profil i co wpada do dziecka.

## 4. Pieniądze dziecka: słoiki

Kieszonkowe dzieli się na trzy słoiki, co uczy równowagi między „teraz", „na przyszłość" i „dla innych":

SŁOIK	PO CO	DOMYŚLNIE
<b>Wydaję</b>	Na bieżące przyjemności i drobne zakupy.	40%
<b>Oszczędzam</b>	Na większe cele — z tego słoika idą wpłaty na „zbieram na...".	40%

# Skarbek

Domowy budżet, który uczy oszczędzać — całą rodzinę.

SŁOIK	PO CO	DOMYŚLNIE
Daję	Na prezenty i pomaganie innym — uczy hojności.	20%

Pieniądze są „w banku u rodziców” (wirtualnie). Gdy dziecko dostaje realną gotówkę, może ją **wypłacić do portfela** (i odwrotnie — schować do banku). Kieszonkowe można ustawić jako cykliczne (co tydzień / miesiąc). Podział procentowy zmieniasz w ustawieniach.

## 5. Zadania, cele i planer

### Misje dnia

Codziennie dziecko dostaje kilka prostych **misji** w trzech kategoriach: **obowiązki domowe** (bo jesteśmy rodziną — XP, seria, odznaki, bez pieniędzy), **zadania premiowane** (większe rzeczy — XP + kieszonkowe) i **misje rozwojowe** (czytanie, ćwiczenia, dziennik — XP + postęp). Po ukończeniu „zestawu dnia” dziecko odbiera bonus.

#### Dlaczego to działa

Codziennie misje uczą dziecko, że przyjemności, nagrody i większe cele są efektem **regularnego działania** — bez presji i bez karanía, przez zabawę, punkty, serie i małe sukcesy każdego dnia. Część rzeczy robimy „bo jesteśmy częścią domu”, część bywa nagradzana — żeby dziecko nie nauczyło się, że za każdą drobnostkę należy się zapłata. To buduje **samodzielność, systematyczność i zdrowy stosunek do pieniędzy**.

### Questy

Zadania (dom, szkoła, sport) z nagrodą. Dziecko oznacza quest jako zrobiony → trafia do Twojej skrzynki „Do zrobienia” → po akceptacji nagroda ląduje w słoiku, a dziecko dostaje XP. Questy mogą być cykliczne (np. „posprzątaj pokój co tydzień”).

### Cele oszczędnościowe

„Zbieram na...”. Dziecko (lub Ty) odkłada ze słoika Oszczędzam, a aplikacja pokazuje pasek postępu i motywuje do dokończenia. Jako rodzic możesz „dorzucić do celu”.

### Planer rodzinny

Wspólny grafik obowiązków: kto, co i kiedy. Zadania przypisujesz osobom, ustawiasz cykliczność (codziennie / co tydzień / dni szkolne), a historię i podsumowanie pobierzesz jako PDF.

## 6. Punkty, poziomy i odznaki

Za naukę, zadania, granie i dobre nawyki dziecko zdobywa **punkty (XP)** i awansuje na kolejne **poziomy**. **Serie** (codzienna aktywność) nagradzają regularność, a **odznaki** świętują kamienie milowe i ciągną do następnego celu.

PRZYKŁADOWE ODZNAKI	ZA CO
Pierwszy krok	Pierwsza zapisana operacja.
Skarbnik	Odłożone większe oszczędności.
Tydzień z Piggi	7 dni serii pod rząd.

## Skarbek

Domowy budżet, który uczy oszczędzać — całą rodzinę.

PRZYKŁADOWE ODZNAKI	ZA CO
<b>Mały bohater</b>	Pierwszy wykonany quest.
<b>Pierwsza gra → Gracz → Mistrz gier</b>	Łańcuch za granie (1 / 10 / 50 gier).

Możesz też ustawić **bonus kieszonkowego za osiągnięcie poziomu** — realna nagroda do słoika za awans.

### 7. Nauka przez zabawę

Codziennie ćwiczenia z czterech obszarów: **matematyka, języki obce, logika i wiedza ogólna**. Poziom dobiera się do wieku dziecka, a treści potrafi tworzyć AI (z bezpiecznym zapasem działającym offline). Ty ustalasz, co jest włączone i jaki jest próg zaliczenia.

#### Uczciwa zabawa

Działa „anty-farming”: dzienne nagrody XP mają limit, żeby liczyła się regularność, a nie klikanie w kółko. Po wyczerpaniu nagród dziecko dalej może ćwiczyć — dla wiedzy.

## 8. Gry i zabawy (pełna lista)

Skarbek ma kilkanaście gier — od prostych dla maluchów po gry o pieniądzach dla nastolatków. **Każda cześć uczy.** Poniżej pełna lista z wiekiem i tym, co dana gra ćwiczy. Każdą włączasz lub wyłączasz w panelu „Gry i zabawy”.

### Dla starszych: gry o prawdziwych pieniądzach

Nastolatek znajdzie tu mini-symulatory uczące decyzji finansowych — bez ryzyka i bez prawdziwych pieniędzy:

**Biznes Skarbka** (prowadzenie straganu: koszt vs przychód), **Młody Inwestor** (portfel i dywersyfikacja),

**Mistrz Budżetu** (zasada 50/30/20 i poduszka finansowa) oraz **Pułapka Długów** (jak odsetki obracają się przeciw Tobie).

### Dla maluchów

GRA	WIEK	CO ĆWICZY I DLACZEGO WARTO
<b>Stuknij obrazek</b>	2-6	Dziecko szuka wśród obrazków takiego samego i go dotyka. Ćwiczy spostrzegawczość i celowanie palcem — pierwszy kontakt z ekranem dla najmłodszych.
<b>Stuknij literkę</b>	2-7	Dopasowywanie i dotykanie tej samej litery. Oswaja z alfabetem zanim dziecko zacznie czytać.
<b>Stuknij cyferkę</b>	2-7	Dopasowywanie i dotykanie tej samej cyfry. Pierwsze rozpoznawanie cyfr — fundament pod liczenie.
<b>Pisz cyfry</b>	3-7	Dziecko wodzi palcem po śladzie cyfry. Ćwiczy rękę do pisania i zapamiętuje kształt cyfr.
<b>Pisz litery</b>	4-8	Wodzenie palcem po śladzie liter. Przygotowuje do nauki pisania w szkole.

### Kreatywne

GRA	WIEK	CO ĆWICZY I DLACZEGO WARTO
<b>Kolorowanka</b>	2-9	Dziecko koloruje obrazki (21 wzorów), a prace zapisują się dla rodzica do podglądu i druku. Rozwija kreatywność i wyczucie kolorów; gotowe prace cieszą i można je wydrukować.
<b>Puzzle</b>	4-10	Składanie obrazka z przesuwanych kawałków. Ćwiczy logiczne myślenie, cierpliwość i wyobraźnię przestrzenną.

### Liczby i logika

GRA	WIEK	CO ĆWICZY I DLACZEGO WARTO
<b>Pamięciówka</b>	2-9	Klasyczne memory — odkrywanie par takich samych obrazków. Trenuje pamięć i koncentrację. Świetne dla młodszych.
<b>Pary liczbowe</b>	8+	Łączenie działania matematycznego z jego wynikiem. Utrwala rachunki w pamięci przez zabawę.
<b>Bąbelki</b>	5+	Dziecko łapie bąbelki z poprawnym wynikiem działania. Szybkie liczenie w ruchu — refleks plus matematyka.

# Skarbek

Domowy budżet, który uczy oszczędzać — całą rodzinę.

GRA	WIEK	CO ĆWICZY I DLACZEGO WARTO
<b>Błyskawica</b>	7+	Maraton działań na czas — ile poprawnych w 30 sekund. Buduje biegłość rachunkową i odporność na presję czasu.
<b>Drabinka</b>	7+	Wspinaczka po drabinie kolejnymi poprawnymi odpowiedziami. Stopniowo rosnąca trudność — motywuje do kolejnych poziomów.

## O pieniądzech

GRA	WIEK	CO ĆWICZY I DLACZEGO WARTO
<b>Mądry wybór</b>	7+	Krótkie scenki: kupić od razu czy poczekać/odłożyć? Uczy myślenia „potrzeba vs zachcianka” i odraczania przyjemności.
<b>Mądre pieniądze</b>	9+	Quiz: oszczędzanie, budżet, procent, inflacja, reklama, pożyczki. Porządkuje podstawową wiedzę finansową w przystępny sposób.
<b>Sklepek Skarbka</b>	5+	Zakupy z listą: dobierz produkty i policz resztę. Praktyczna matematyka pieniędzy — liczenie ceny i reszty.
<b>Magiczna Skarbonka</b>	9+	Wizualizacja, jak regularne odkładanie i procent powiększają oszczędności. Pokazuje „magię” procentu składanego i siłę systematyczności.
<b>Biznes Skarbka</b>	10+	Symulacja straganu: ile przygotować, po ile sprzedać, jak wpływa pogoda. Uczy różnicy koszt-przychód-zysk i dopasowania ceny do popytu.
<b>Młody Inwestor</b>	11+	Portfel na 5 lat: rozdziel pieniądze między bezpieczne i ryzykowne. Uczy dywersyfikacji i myślenia długoterminowego zamiast pogoni za zyskiem.
<b>Mistrz Budżetu</b>	12+	Podział wypłaty na potrzeby/zachcianki/oszczędności i reakcja na nagłe wydatki. Uczy zasady 50/30/20 i po co jest poduszka finansowa.
<b>Pułapka Długów</b>	13+	Symulacja: kup na raty/kartę i poczuj, jak odsetki powiększają dług. Bezpiecznie pokazuje pułapkę spłaty minimalnej i kosztu zachcianki na kredyt.

## 9. Giełda Nibilandzka (dla nastolatków)

To osobna, codzienna funkcja dla starszych dzieci (od 12 lat, włączasz ją Ty). Jest w **100% wirtualna i fikcyjna** — żadnych prawdziwych pieniędzy ani realnych spółek. Dziecko poznaje podstawy inwestowania w bezpiecznej piaskownicy: krainie Nibilandia.

### Jak to działa

- Dziecko startuje z pulą wirtualnych **talarów** i wybiera **wirtualną pracę** (np. piekarz, programista gier, naukowiec).
- **Wypłatę dostaje w dni, gdy wykona „misję dnia”** — czyli realne zadanie albo ćwiczenie w aplikacji. Praca daje wypłatę, bo wymaga zrobienia czegoś naprawdę; **więcej zadań = większa premia**.
- Codziennie czyta **Gazetę Nibilandzką** z wydarzeniami (np. „Robotyka pada!”, „Rakieta ląduje na księżycu”), które ruszają ceny fikcyjnych spółek.
- Kupuje i sprzedaje akcje, a potem patrzy, jak rośnie (lub topnieje) jego **portfel** — z wykresami i historią.
- Po ukończeniu codziennego **zestawu Misji dnia** odbiera dodatkowy bonus talarów — to spina giełdę z resztą Skarbka.

### Nagradzamy za wysiłek — nie karzemy

Tu działa życiowa zasada: **efekt jest nagrodą za działanie**. Talary, wypłaty i bonusy pochodzą za wykonane misje (zadania, naukę, oszczędzanie). Jeśli dziecko danego dnia czegoś nie robi, po prostu **nie dostaje dodatkowej nagrody** — ale nikt mu nic nie zabiera ani nie blokuje podstawowej zabawy. To pozytywne „zrobiłeś → dostajesz więcej”, a nie kara czy presja. Dziecko uczy się, że przyjemności i większe cele są skutkiem regularnego wysiłku — bez tresury.

### Czego uczy

Ryzyka i dywersyfikacji („nie wkładaj wszystkich jajek do jednego koszyka”), myślenia długoterminowego i tego, że na giełdzie raz się traci, a raz zyskuje. Bez stresu i bez prawdziwych pieniędzy.

## 10. Kontrola rodzicielska — Ty decydujesz

Skarbek daje Ci prosty, ale pełny pulpit sterowania. Najważniejsze:

USTAWIENIE	CO ROBI
<b>Tryb grania</b>	Główny włącznik gier — dla całej rodziny lub osobno dla dziecka. Każdą grę włączasz/wyłączasz, a przy każdej jest opis „co ćwiczysz / dlaczego warto”.
<b>Tryb aplikacji</b>	Prosty (mniej opcji, więcej podpowiedzi) lub Zaawansowany.
<b>Moduł budżetu</b>	Ukryty / Podstawowy / Pełny — decydujesz, ile finansów rodzica jest w menu.
<b>Funkcje AI</b>	Można całkowicie wyłączyć — wtedy żadne dane nie wychodzą do AI, a aplikacja działa offline.
<b>Rywalizacja rodzeństwa</b>	Opcjonalny ranking liczony wg tygodniowego wysiłku, więc młodsze i starsze dziecko mają równe szanse.

# Skarbek

Domowy budżet, który uczy oszczędzać — całą rodzinę.

USTAWIENIE	CO ROBI
Giełda Nibilandzka	Włączasz/wyłączasz cały moduł dla nastolatków.
Misje dnia	Włączasz/wyłączasz, ustawiasz ile misji odblokowuje bonus i jak duży jest bonus (XP, talary). Decydujesz też, co jest płatne (questy z kwotą), a co to obowiązek bez kasy.

Wszystko, co wymaga Twojej decyzji (zgłoszony quest, prośba o pochwałę, prezent), trafia do jednej skrzynki „Do zrobienia”.

## 11. Budżet domowy (dla rodzica)

Pełny, ale **opcjonalny** moduł finansów: transakcje, stałe wydatki, budżety (limity na kategorie), konta, raporty z wykresami i obsługa wielu walut. Wszystko z eksportem PDF. Jeśli chcesz tylko część dla dzieci — po prostu ukryj budżet w ustawieniach.

## 12. Skarbek (AI) — bezpieczny pomocnik

Opcjonalny, bezpieczny czat-kumpel dla dziecka (bez dostępu do finansów rodziny), a dla Ciebie — propozycje questów i celów oraz podpowiedzi. To **pomocnik edukacyjny, a nie doradca finansowy**. Całość możesz wyłączyć jednym przełącznikiem.

## 13. Bezpieczeństwo i prywatność

- Dzieci logują się **bez e-maila** — kodem rodziny i swoją nazwą.
- Gry i Giełda są **w 100% wirtualne** — w grach nie ma prawdziwych pieniędzy.
- **PIN rodzica** chroni wyjście z trybu dziecka i wrażliwe akcje.
- Funkcje AI są opcjonalne i wyłączalne — po wyłączeniu nic nie jest wysyłane na zewnątrz.

## 14. Plany i ceny

### Miesiąc za darmo na start

Po rejestracji masz **30 dni pełnej wersji za darmo** — bez podawania karty.

PLAN	CENA	UWAGA
Skarbek Max — miesięcznie	19,99 zł / mies.	Pełne funkcje, anulujesz w każdej chwili.
Skarbek Max — rocznie	199 zł / rok	Taniej niż miesięcznie.
Darmowa pętla nawyku	0 zł	Kieszonkowe, stoiki i podstawowe zadania — zawsze za darmo.

Płatności obsługuje bezpiecznie Stripe.

## 15. Pierwsze kroki

1. Załóż konto i swoje gospodarstwo.

## Skarbek

Domowy budżet, który uczy oszczędzać — całą rodzinę.

---

2. Dodaj dziecko i **zapisz kod rodziny** — z nim dziecko się loguje.
3. Ustaw kieszonkowe i pierwszy quest (np. „pościel łóżko”).
4. W panelu „Gry i zabawy” włącz to, co pasuje do wieku dziecka.
5. Pokaż dziecku jego pulpit albo wejdź w „tryb dziecka”.
6. Świętujcie pierwsze punkty i pierwszą odznakę!

## 16. Co jeszcze potrafi Skarbek

Kilka mniejszych, ale lubianych funkcji, które uczą dziecko i ułatwiają życie rodzicowi:

FUNKCJA	PO CO
<b>Aplikacja na telefonie</b>	Skarbek działa w przeglądarce na telefonie i komputerze, a na telefonie można go „zainstalować” (dodać do ekranu głównego) jak zwykłą apkę. Z <b>powiadomieniami</b> : dostajesz znać, gdy dziecko zgłosi quest albo poprosi o akceptację.
<b>Dziennik wydatków + refleksja</b>	Dziecko zapisuje, na co wydało, i ocenia: „czy ten wydatek był wart?”. Uczy <b>świadomości pieniędzy</b> i myślenia, zanim się kupi.
<b>Personalizacja</b>	Dziecko odblokowuje poziomami <b>wzory własnej karty Skarbka</b> , a z kolorowanek robi prace, które rodzic może <b>wydrukować</b> i powiesić. Drobne nagrody, które cieszą.
<b>Portfel gotówkowy</b>	Most między bankiem (wirtualnym) a prawdziwą gotówką: dziecko „wypłaca” i „chowa” pieniądze, ucząc się, że kieszonkowe to realna wartość.
<b>Eksporty PDF</b>	Raporty budżetu, historia questów, planer i bilanse — wszystko pobierzesz jako PDF (do druku albo archiwum).
<b>Pomoc „Jak to działa?”</b>	Na każdej stronie jest karta z prostym wyjaśnieniem i przewodnik krok po kroku — także dla osób mniej technicznych.

### Co z tego ma rodzic

Mniej proszenia i przypominania, więcej samodzielności. Dziecko widzi **efekty swojego działania** (punkty, odznaki, rosnący cel), a Ty masz **wszystko pod kontrolą z telefonu** — i spokój, że nauka o pieniądzach dzieje się sama, przy okazji zabawy.

### Gotowi na przygodę z pieniędzmi?

Wejdź na [skarbekai.pl](https://skarbekai.pl) i załóż rodzinę w kilka minut. Pierwszy miesiąc pełnej wersji jest na nas.