



## Ciekawość się opłaca

Poznajcie prawdziwą giełdę za sprawą  
**Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej**

**Fundacja GPW zaprasza do udziału w jubileuszowej 25. edycji „Szkolnej Internetowej Grze Giełdowej” (SIGG) wszystkich uczniów oraz nauczycieli szkół ponadpodstawowych, a także szkół podstawowych (klasy 7 i 8).**

SIGG to projekt o charakterze edukacyjnym, który ma na celu zainteresowanie uczniów zasadami funkcjonowania rynków kapitałowych i giełdą, a przede wszystkim możliwościami w zakresie odpowiedzialnego inwestowania oraz oszczędzania długoterminowego.

### PROJEKT SKŁADA SIĘ Z NASTĘPUJĄCYCH ELEMENTÓW:

- platformy edukacyjnej
- platformy inwestycyjnej

W dotychczasowych edycjach SIGG udział wzięło łącznie ponad 400 tys. uczniów z całej Polski. W konkursie przewidziano wiele nagród. Klasy, które uzyskają najwyższe wyniki na platformie edukacyjnej, zostaną nagrodzone dofinansowaniem wycieczki do siedziby GPW.

Na zwycięskie zespoły oraz nauczycieli czekają atrakcyjne nagrody pieniężne oraz rzeczowe. Łączna pula nagród do zdobycia wynosi ponad 200 000 zł.

Organizatorami są:

Giełda Papierów Wartościowych oraz Fundacja GPW, a partnerami: Fundacja im. Lesława A. Pagi (Partner Strategiczny), Dom Maklerski Bank Ochrony Środowiska, Biuro Maklerskie Erste Bank Polska, Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych.

### UDZIAŁ W SIGG:

W Grze mogą brać udział zespoły od 2 do 4 osób oraz uczniowie wyodrębnieni w ramach drużyn ZHP.

Potrzebną wiedzę z zakresu podstaw ekonomii i działania rynku kapitałowego uczestnicy mogą zdobywać przy pomocy materiałów multimedialnych, filmów i kursów e-learningowych na platformie edukacyjnej.

W bieżącej edycji również jest możliwość udziału w projekcie zespołów wyodrębnionych w ramach drużyn ZHP.

### FORMUŁA KONKURSU:

SIGG to internetowy konkurs inwestycyjny realizowany za pośrednictwem specjalnie przygotowanej do tego celu platformy edukacyjnej GPWtr@der, która wiernie oddaje rynek giełdowy i pozwala na naukę mechanizmów działania giełdy, doboru spółek do portfela i składanie zleceń, co w rezultacie umożliwia symulowanie inwestycji w instrumenty finansowe notowane na GPW.

### SIGG SKŁADA SIĘ Z DWÓCH CZĘŚCI

- **inwestycyjnej** – polegającej na inwestowaniu wirtualnych pieniędzy w akcje i ETF-y oraz kontrakty terminowe w dodatkowej rozgrywce
- **edukacyjnej** – polegającej na samokształceniu i weryfikacji zdobytej wiedzy poprzez wyzywanie na pojedynki wiedzy innych uczestników projektu.



## Ciekawość się opłaca

Poznajcie prawdziwą giełdę za sprawą Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej

Każdy zespół posiada jeden rachunek inwestycyjny oraz określoną kwotę wirtualnych pieniędzy. Uczestnicy najpierw poznają instrumenty finansowe notowane na GPW, a następnie wspólnie podejmują decyzję o tym, w jakie spółki giełdowe lub instrumenty finansowe chcą zainwestować i dokonują transakcji. **Zadaniem młodzieży jest uzyskanie możliwie najwyższej stopy zwrotu.**

Aplikacja SIGG doskonale odwzorowuje giełdową rzeczywistość i pozwala uczniom poczuć się jak na prawdziwej giełdzie. Udział w projekcie jest także lekcją z zakresu zarządzania ryzykiem, które nieodłącznie wiąże się z inwestowaniem w instrumenty giełdowe.

## HARMONOGRAM TEGOROCZNEJ EDYCJI

### Część inwestycyjna:

- **14 września 2026 - 30 października 2026** - rejestracja Uczestników - <https://sigg.gpw.pl/>
- **2 listopada 2026 - 13 listopada 2026** - gra testowa
- **16 listopada 2026 - 12 marca 2027** - etap główny konkursu
- **15 - 26 marca 2027** - rozgrywka na kontraktach terminowych (dla chętnych)
- **12 kwietnia 2027** - ogłoszenie rankingu gry
- **22 kwietnia 2027** - Finał SIGG dla uczniów na Sali Notowań GPW
- Premie lotne: 2 grudnia 2026, 4 stycznia 2027, 2 lutego 2027, 2 marca 2027

### Moduł edukacyjny:

- **14 września 2026 - 31 stycznia 2027**

## KONKURS DLA NAUCZYCIELI

Po raz kolejny także nauczyciele mają możliwość poznania platformy SIGG oraz sprawdzenia się w inwestowaniu. Zaplanowano dla nich odrębny konkurs umożliwiający **indywidualne inwestowanie** oraz specjalne **nagrody dla zwycięzców**. Dodatkowo nauczyciele mogą korzystać z platformy edukacyjnej, gdzie przygotowano dla nich możliwość pobierania raportów z wynikami uczniów.

## REJESTRACJA

**Rejestracji dokonuje nauczyciel - opiekun grupy**, który zapisuje szkołę oraz dodaje nazwy zespołów na <https://sigg.gpw.pl>. Następnie, każdy z uczniów zakłada własne konto, wskazuje szkołę, nauczyciela oraz zespół. Konkurs rozpoczyna się grą testową. Przed rejestracją należy zapoznać się z regulaminem dostępnym na stronie projektu.

Ponadto, każdy zespół oraz nauczyciele mają możliwość korzystania z doświadczenia i wiedzy regionalnych, ponad dwudziestu koordynatorów współpracujących z organizatorami projektu. Zachęcamy do kontaktu z nimi za pośrednictwem platformy inwestycyjnej, gdzie umieszczone są ich adresy mailowe.

## ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU!

<https://sigg.gpw.pl>

