

Attività: **Come fare cosa in banca**

Fascia di età consigliata: **8-13 anni**

La banca offre una molteplicità di servizi che possono essere svolti in vari modi: sia nelle varie aree di un'agenzia, sia utilizzando strumenti all'avanguardia come home banking e phone banking, Trading On Line, sportelli automatici. Questa esercitazione intende familiarizzare i partecipanti con le diverse cose che può fare l'utente di una banca, evidenziando le varie modalità a disposizione per ciascuna di esse.

Materiali

- *Tessere*, divise in due parti, con un 'servizio' a sinistra e un 'come' a destra (31 tessere diverse tra loro)
- *Scheda di controllo* con le connessioni valide per accostare le tessere durante il gioco (una per l'insegnante)
- *Scheda servizi* con le informazioni sui diversi servizi bancari e sulle diverse parti di un'agenzia (una per l'insegnante)

Svolgimento dell'attività

Inizialmente l'insegnante illustra quali sono i servizi che una banca offre alle famiglie che decidono di diventare correntisti e quali sono le parti di un'agenzia bancaria. Le informazioni necessarie sono nella *Scheda servizi*.

Può quindi iniziare il gioco vero e proprio, una sorta di 'domino' in cui i giocatori divisi in squadre cercano di accostare ogni servizio a un modo corretto di ottenerlo. Le regole sono simili a quelle del domino classico, ma si gioca 'a carte scoperte'; inoltre chi sbaglia accostamento riprende in mano la tessera e finisce il turno senza piazzarla.

• **Preparazione**

L'insegnante divide la classe in 4/6 squadre e distribuisce casualmente tutte le tessere tranne una in modo che ogni squadra ne riceva lo stesso numero. Una



GINO E MARGHERITA

in

Servizi bancari e famiglia

tessera viene posta al centro dello spazio di gioco ed è quella di partenza. Se avanzano altre tessere, vengono messe via e non si usano.

Le squadre si dispongono in cerchio attorno allo spazio di gioco, tavolo o pavimento, in modo che sia chiaro l'ordine in cui sono disposte e il turno possa passare in senso orario. Le tessere vengono tenute a faccia in su, in modo che ognuno possa vedere quelle degli avversari.

• Svolgimento

Le squadre giocano a turno. Quando tocca a una squadra, essa deve scegliere una delle tessere che ha in mano e accostarla a una di quelle già in tavola: all'inizio a quella di partenza, poi man mano a quelle già calate dalle altre squadre.

Come nel domino più tradizionale, ogni tessera può toccarne una con la sua metà di sinistra (o 'servizio') e una con la sua metà di destra (o 'come'). Il 'servizio' della tessera può toccare un 'come' e il 'come' della tessera può toccare un 'servizio': per esempio a una tessera che abbia **bonifico/bancomat** si può accostare il 'come' **home banking** di un'altra tessera al **bonifico** e una con il 'servizio' **ritiro contanti** al **bancomat**.

Man mano le tessere formeranno quindi una linea, contorta a piacere dei giocatori, che avrà due estremi liberi: un 'servizio' e un 'come'.

La squadra mette la sua tessera cercando di accostare un 'servizio' a un 'come' che sia effettivamente applicabile a quel servizio: per esempio al **bonifico** è corretto accostare **home banking, phone-banking** o **agenzia-cassa**, ma non **sportello bancomat** perché lo sportello bancomat non si può usare per fare bonifici.

Una volta che la tessera è stata messa l'insegnante rivela se l'accostamento è corretto o no, verificando in caso di dubbio sulla *Scheda di controllo* che terrà nascosta ai ragazzi. Se l'accostamento è corretto la tessera resta piazzata, se non è corretto la squadra si riprende la tessera. In ogni caso il turno passa alla squadra successiva.

Se una squadra pensa di non avere mosse possibili, può decidere di non piazzare niente.

L'insegnante controlla le tessere e se c'era una mossa possibile lo rivela alla squadra, che per penalità non effettua comunque la mossa e salta il turno successivo.



Fine del gioco e vittoria

Quando una squadra resta senza tessere vince la partita. L'insegnante deciderà prima dell'inizio se si gioca fino alla vittoria di una squadra o se si continua per stabilire un secondo e un terzo posto: le squadre uscite dal gioco perché hanno finito le tessere non dovranno però dare suggerimenti agli altri.

Se nessuna squadra ha mosse a disposizione, la partita finisce e vince la squadra che ha meno tessere ancora in mano.

Variante

Una variante più divertente consente alle altre squadre di *dubitare* degli accostamenti fatti dagli avversari: se hanno ragione passano una tessera a chi ha sbagliato accostamento, ma se dubitano quando non ce n'è motivo ricevono una tessera da loro. Chi non ha mosse possibili può passare o provare a scartare una tessera togliendola dal gioco: ma anche dello scarto gli avversari possono dubitare, e se hanno ragione passano una tessera alla squadra che ha provato a scartare.

Ecco le regole dettagliate della variante.

- Si gioca come nella spiegazione del gioco base, ma una volta che la tessera è stata messa l'insegnante non dice se l'accostamento è corretto o meno. Chiede invece alle altre squadre, in senso orario, se dubitano dell'accostamento. Se nessuna squadra dubita, l'insegnante rivela se l'accostamento è corretto o no. Se è corretto la tessera resta piazzata, se non è corretto la squadra si riprende la tessera. In ogni caso il turno passa alla squadra successiva.
- Se una squadra dubita della correttezza, l'insegnante rivela se l'accostamento è corretto o no. Se è corretto la tessera resta piazzata e la squadra che ha dubitato riceve una tessera dalla squadra che ha fatto l'accostamento corretto; se non è corretto la squadra che ha piazzato la tessera se la riprende e in più ne riceve una dalla squadra che ha dubitato. In ogni caso il turno passa alla squadra successiva.
- Se una squadra non ritiene di avere tessere piazzabili perché nessuna delle sue è accostabile ad altre, può passare il turno o decidere di scartarne una. L'insegnante chiede alle varie squadre in senso orario se dubitano dello scarto: se qualcuno dubita deve dimostrare che la squadra avversaria aveva un accostamento possibile: se l'accostamento è vero, la squadra che ha



GINO E MARGHERITA

in

Servizi bancari e famiglia

dubitato passa una delle proprie tessere a quella che ha scartato, la quale si tiene la tessera che stava scartando. Se l'accostamento è sbagliato la tessera scartata va alla squadra che ha dubitato.

- Se nessuno dubita è l'insegnante che svela se la squadra aveva mosse possibili (e la squadra si riprende la tessera senza però saltare il turno come avveniva nel gioco base), oppure no (e la tessera viene scartata). In questa variante, a differenza che nel gioco base, il gioco continua anche se le squadre non hanno mosse valide a disposizione: possono continuare a giocare scartando le tessere anziché piazzandole.

