

# GINO E MARGHERITA in

## La gestione del budget familiare

Attività: **I soldi in tasca**

Fascia di età consigliata: **9-14 anni**

Il bilancio familiare è fondamentale perché una famiglia possa soddisfare al meglio le proprie necessità, fronteggiare gli imprevisti con le entrate che ha a disposizione e al tempo stesso far rendere al meglio i propri risparmi. Questa esercitazione consente di affrontare questo tema attraverso un gioco da tavolo.

### Materiali

- Scheda *Banconote*: servono 30 banconote da 5, 30 banconote da 20, 30 banconote da 50, 15 da 100, 45 da 200 e 30 da 500. Possono essere recuperate da un gioco preesistente (come il Monopoli), eventualmente adattando tagli e prezzi a quanto trovato, oppure si possono fotocopiare nella quantità necessaria e poi ritagliare
- Schede *Portasoldi squadre* (uno per squadra)
- Scheda *Tabella valore azioni* (uno per tutti)
- *Talloncini Bot* (42) e *Talloncini azioni* (42)
- *Tabellone* con un percorso di 28 caselle (uno per tutti)
- *Scheda Glossario* con le definizioni degli strumenti finanziari (una per gruppo)
- Pedine: tondi di cartone di colore diverso (una per gruppo), sostituibili con oggettini a piacere (monete, bottoni, caramelle, soldatini, temperamatite o altro ancora), più un segnalino qualsiasi per segnare le quotazioni delle azioni
- Dado: un comune dado a sei facce, da prendere in un qualunque gioco

### Svolgimento dell'attività

#### • Fase 1 - Preparazione

L'insegnante riassume le regole, poi divide la classe in piccoli gruppi di due/sei studenti ciascuno, in modo che vi siano 3/5 gruppi. Mentre lui è "la banca", ogni gruppo è una famiglia alle prese con spese e risparmi.



# GINO E MARGHERITA in

## La gestione del budget familiare

L'insegnante mette il tabellone al centro. Ogni squadra sceglie un nome; poi sceglie un segnalino e lo mette sulla casella "Via!".

L'insegnante mette accanto a sé la *Tabella valore azioni*, con un segnalino sui 100 euro.

L'insegnante mette accanto a sé un *Portasoldi squadre* per ogni squadra, segnandoci il nome della squadra sopra. Separa banconote, BOT e azioni e li tiene tutti a portata di mano.

### • Fase 2 - Il gioco

#### Le regole

All'inizio del gioco, si sorteggia un ordine in cui le squadre cominciano. Ciascuna di esse a turno lancia un dado, avanza il proprio segnalino di quel numero di caselle in senso orario sul tabellone ed esegue le istruzioni scritte in quella in cui va a fermarsi.

Successivamente, a lanciare il dado e muoversi è sempre la squadra che si trova in ultima posizione: muove ed esegue le istruzioni della casella raggiunta, poi muove di nuovo finché raggiunge o supera un'altra squadra. Tocca quindi a quella che è in ultima posizione finché non raggiunge o supera un'altra. Tra due squadre i cui segnalini sono nella stessa casella, muove prima quella che vi è arrivata prima: mettete le pedine che arrivano dopo sotto le altre, per ricordarvene.

*Per esempio, inizialmente muove la squadra blu che fa 6 e si ferma nella sesta casella, poi la gialla che fa 3, poi la verde che fa 1 e poi la rossa che fa anch'essa 3. Tocca a questo punto alla squadra verde, che fa 1 e si ferma nella seconda casella. Essendo ancora l'ultima, tocca di nuovo a lei che fa 5 e va a fermarsi nella settima casella. In ultima posizione nella terza casella ci sono la gialla e la rossa: tocca ora alla gialla, che vi è arrivata per prima.*

Le caselle d'angolo e il Via! sono caselle speciali: quello che vi è scritto va eseguito anche se la casella viene superata e non solo raggiunta: in tal caso la squadra esegue prima le istruzioni della casella d'angolo attraversata, e poi quando ha finito quella della casella in cui si ferma.



## GINO E MARGHERITA in

### La gestione del budget familiare

*Per esempio al primo turno una squadra fa 6. Attraversa una casella d'angolo: prende 1200 euro di stipendio, può comprare BOT, può versare fondi pensione. Poi raggiunge la sesta casella, dove prende 100 euro con cui non può comprare BOT o azioni perché li riceve dopo aver finito tutte le cose che poteva fare grazie alla casella d'angolo.*

Quando una squadra si ferma su una casella che fa spendere, dà i soldi all'insegnante che li mette nell'apposita sezione del suo Portasoldi: conteranno per la vittoria finale.

Quando una squadra si ferma su una casella che fa ricevere euro, li riceve dalla banca.

Quando una squadra va su una casella "borsa", prima si sposta il segnalino sulla *Tabella valore azioni* del numero di caselle indicato: per esempio se il valore è +2 di due caselle aumentando il valore (da 100 a 110, o da 135 a 145), se -3 di tre caselle diminuendolo. Se il valore delle azioni va a finire oltre i 150 euro si ferma a 150, se raggiunge il **Crack!** tutte le azioni in mano ai giocatori tornano alla banca e il valore torna a 100. Dopo l'aggiornamento, la squadra che ha mosso può comprare o vendere azioni al prezzo indicato.

I BOT si comprano a 90 quando si attraversa l'apposita casella d'angolo, e dopo un giro si rivendono automaticamente a 100.

Se qualcuno versa soldi sui fondi pensione, l'insegnante li mette sulla sua scheda nell'apposita sezione.

Chi si ferma sulla casella del **Via!** o la attraversa, vede maturare i propri fondi pensione. Per ogni 100 euro che sono in quel momento sulla sua scheda in quella sezione, l'insegnante ne aggiunge 15 dalla banca.

Se un giocatore ha una spesa che non può affrontare può rivendere i BOT a 85, le azioni a 10 euro l'una in meno del loro valore (se valgono 85, a 75 l'una) o recuperare i soldi dal fondo pensione al doppio (per pagare 100 deve prenderne 200). Se questo non basta, la squadra fallisce ed esce dal gioco. Se tutte falliscono tranne una, quest'ultima vince.



# GINO E MARGHERITA

in

## La gestione del budget familiare

### Fine del gioco

Quando una squadra raggiunge o supera per la terza volta la casella del Via, ha terminato il gioco: non fa altro. Non esegue ciò che è scritto nella casella eventualmente raggiunta oltre il Via né in quella d'angolo eventualmente attraversata; comunque grazie al Via vede fruttare il proprio fondo pensione come al solito.

Quando tutte le squadre hanno terminato il gioco, si contano i soldi e chi ne ha di più vince. Contano i soldi in mano, quelli spesi (da cui la famiglia ha ottenuto cose utili o piacevoli!) e quelli nel fondo pensione, più i BOT valutati 100 euro e le azioni quanto è il valore indicato dalla tabella.

### • Fase 3 - Il commento

Terminata la partita, l'insegnante discute con i partecipanti di come è andato il gioco: le varie squadre possono raccontare le proprie esperienze sulle strategie con cui hanno tenuto liquidità per le spese e investito in cose più o meno rischiose.

Poi l'insegnante commenta che è bene che ogni famiglia tenga una parte dello stipendio in liquidità per fronteggiare gli imprevisti, anche se così rinuncia a un guadagno: di solito disinvestire costa. Solitamente è bene tenere liquidi l'equivalente di 3/6 mesi di entrate.

Inoltre il gioco si è svolto in maniera più o meno casuale: i partecipanti possono dire se per decidere le riserve che hanno tenuto in liquidità hanno studiato il tabellone e le riflessioni che hanno fatto. Una famiglia vera fa bene a pianificare, guardando a entrate e spese passate e cercando di prevedere quelle future.

Poi spiega quali sono i diversi strumenti finanziari che, in versione molto semplificata, sono stati usati nel gioco (vedi scheda di approfondimento). Spiega inoltre che quelli utilizzati nel gioco sono tipicamente utilizzabili nel breve periodo, mentre ci sono altre forme di risparmio (altri fondi, assicurazioni sulla vita, pensioni) che si usano per accantonamenti più lunghi.

