

# GINO E MARGHERITA

in

## La responsabilità sociale d'impresa

Attività: **A chi giova?**

Fascia di età consigliata: **8-14 anni**

L'attività di un'azienda ha impatto su tutta la società. Nel valutarne i risultati occorre quindi considerare non solo il punto di vista dell'imprenditore, ma di tutti coloro che, all'interno o all'esterno di essa, ne ricevono conseguenze positive o negative: lavoratori, azionisti, clienti, fornitori e più in generale la popolazione e l'ambiente.

Questo gioco di simulazione porta i ragazzi ad agire come in una metafora della realtà: viene chiesto loro di comprare strumenti e materie prime per produrre forme in cambio delle quali riceveranno banconote. Nel far questo i giocatori attiveranno dinamiche molto simili a quelle di un'azienda durante la fase produttiva. Ogni fase del gioco può servire a riflettere su alcuni aspetti della realtà e sulle conseguenze meno immediate dell'attività di un'azienda, come per esempio l'impatto etico ed ecologico di quello che produce e del modo in cui opera.

### Materiali

#### *Da procurare*

- Un paio di forbici ogni 8 studenti
- Una scatola da 5 pennarelli colorati + 1 nero ogni 8 studenti
- 20 fogli di carta bianca A4 ogni 8 studenti
- Una penna per compilare gli assegni
- Un righello

#### *Da fotocopiare e ritagliare*

- Scheda *Cartellini del prezzo*: ritagliare due cartellini da 300 euro e un cartellino 50 euro
- Scheda *Banconote*: ogni 8 studenti servono 30 banconote da 50 euro, 15 da 100 e 45 da 200. 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.



# GINO E MARGHERITA

in

## La responsabilità sociale d'impresa

- 20 assegni ritagliati da *Scheda banconote*: banconote con valore in bianco che l'insegnante può usare se le banconote finiscono inserendo il valore che fa più comodo.

### Svolgimento dell'attività

#### • Preparazione

Prima di cominciare, l'insegnante mette sulla cattedra la pila dei fogli A4 con il cartellino del prezzo da 50 euro sopra, le forbici con un cartellino da 300 euro accanto, i set di pennarelli con il cartellino da 300 euro accanto. Tiene poi a portata di mano banconote, assegni e penna.

Quindi distribuisce a ogni giocatore due banconote da 50 euro.

Il righello sarà venduto al giocatore o al gruppo che offre di più, come nelle aste.

Infine vengono esplicitate le regole del gioco.

#### • Come si gioca

Lo scopo del gioco è produrre e vendere forme ottenendo in cambio banconote. La vittoria può essere individuale o di gruppo, secondo gli accordi presi dai giocatori durante il gioco. Il suggerimento è quello di evitare di dire che vince il gioco chi guadagna di più per verificare se in questo modo si sviluppano dinamiche cooperative piuttosto che competitive o se la competizione viene vissuta come qualcosa di implicito e di penalizzante rispetto alla collaborazione.

L'insegnante sarà il "banco". Da un lato venderà "strumenti" e "materie prime": fogli di carta a 50 euro l'uno, forbici a 300 euro, set di 6 pennarelli a 300 euro.

Dall'altro rappresenterà una catena di negozi e comprerà i prodotti che i giocatori vorranno vendergli: per ogni forma di soldatino o bambola di carta (l'insegnante può cambiare il soggetto proposto secondo l'età e il gusto dei giocatori: animale, automobile, ritratto di cantante o calciatore, ecc.) pagherà 200 euro.

Ogni forma deve essere colorata, lunga almeno 20 centimetri, larga almeno 9, e ritagliata lungo il contorno con le forbici. Per produrre queste forme si possono usare soltanto gli strumenti venduti dall'insegnante: è vietato utilizzare qualunque altro oggetto o foglio di carta.



# GINO E MARGHERITA

in

## La responsabilità sociale d'impresa

Dal momento che nessun giocatore ha abbastanza soldi per comprare tutto il necessario, i giocatori dovranno organizzarsi tra loro per procurarsi strumenti e materiali, nonché per lavorare. L'organizzazione è libera, così come la distribuzione dei profitti ricavati dall'attività: sta ai giocatori mettersi d'accordo come meglio credono.

Quello che l'insegnante *non* deve dire è che l'obiettivo è fare più soldi possibili, o produrre più forme possibili, o che i giocatori o i gruppi sono in competizione tra loro.

### • Gioco della compravendita

Al via dell'insegnante, i giocatori cominciano le trattative. Quando qualcuno arriva con i soldi necessari, l'insegnante gli vende il materiale richiesto: fogli, forbici, pennarelli, righello.

L'insegnante tratta con un giocatore per volta: prende i suoi soldi e gli dà quanto richiesto.

Allo stesso modo, per ogni forma che risponde ai requisiti (dimensioni, colore, uso delle forbici) dà 200 euro, indipendentemente dalla qualità effettiva della colorazione e della precisione del taglio.

Le forme vengono prese e tenute da parte: serviranno nella fase di discussione.

Se il gioco non decolla o qualcuno resta fuori, l'insegnante può intervenire con consigli generici: invito a organizzarsi, invito a offrirsi come lavoratori ai gruppi già organizzati. Dovrà però evitare di organizzarli lui stesso. Dovrà cercare, inoltre, di fornire questi suggerimenti il più tardi possibile.

### • Fine del gioco

Dopo circa 30 minuti, l'insegnante annuncerà la fine del gioco entro 3 minuti: allo scadere del tempo comprerà gli oggetti di coloro che gli sono vicini e chiuderà le trattative.

La durata del gioco è variabile in base alle risorse a disposizione o alla curiosità del docente di seguire l'evolversi dei meccanismi di relazione fra i gruppi.

### • Fase di discussione

Finito il gioco, l'insegnante lascia uno o due minuti di "decompressione" chiacchierando informalmente e chiedendo agli studenti di riprendere i propri posti.

È importante che non chieda esplicitamente di riordinare l'aula.



# GINO E MARGHERITA

in

## La responsabilità sociale d'impresa

Il debriefing ha inizio con la verifica dei gruppi che si sono creati e dei rispettivi guadagni, che verranno annotati alla lavagna. Da questo momento in poi l'insegnante parte col disvelamento della metafora di gioco ("Abbiamo solo giocato o abbiamo ricreato alcuni meccanismi della vita reale di un'azienda?")

Il primo punto è osservare se ci sono ritagli di carta in giro o se tutto è stato correttamente raccolto e buttato, e se l'aula è in disordine. Nella metafora ludica, questo aspetto corrisponde all'**inquinamento ambientale**: un'azienda deve pensare non solo al profitto, ma anche all'ambiente in cui si trova, rispettandolo.

L'insegnante controlla, successivamente, quanti fogli sono avanzati dal gioco e sono ancora sulla cattedra, e quanti sono in mano ai giocatori - in particolare se qualcuno si è accaparrato grandi quantitativi senza usarli. Un'industria utilizza **materie prime** che non solo hanno un costo, ma non sono nemmeno inesauribili. Sfruttarle senza criterio impoverisce l'ambiente e fa sì che le generazioni successive si trovino a vivere in un mondo più povero. Proprio per questo, nel gioco, è proibito utilizzare materiali che non siano quelli messi a disposizione dall'insegnante.

I fogli, quindi, sono stati usati bene o ci sono stati grandi **sprechi**? La carta avanzata dai ritagli è molta? È stata buttata in modo da essere riciclata, producendo in futuro altri fogli, o è stata gettata nella spazzatura indifferenziata e quindi è andata persa per sempre?

Per valutare gli sprechi l'insegnante può mostrare un foglio piegato in tre lungo il lato maggiore, come per inserirlo in una busta: ognuna delle tre parti è poco più di 20 x 9 centimetri, quindi ogni foglio può ospitare bene tre sagome delle dimensioni richieste.

L'insegnante chiede se tutti hanno partecipato alla produzione, in un modo o nell'altro, oppure no. Un'azienda crea posti di lavoro che sono un bene per tutta la **comunità**.

Un altro punto da trattare è la **divisione dei profitti**. Si commentano assieme le soluzioni adottate dai diversi gruppi. Sono tutte eque ed eticamente corrette? È stato remunerato giustamente il lavoro? Si è dato un guadagno, se sì giusto o eccessivo, a chi ha acquistato forbici, pennarelli e carta con i propri soldi? Questo equivale a un comportamento più o meno etico dell'azienda nei



# GINO E MARGHERITA

in

## La responsabilità sociale d'impresa

confronti di lavoratori e azionisti. Tra l'altro, i gruppi hanno rispettato tutti i patti che avevano stretto? In caso contrario, questo ha danneggiato il proseguimento del gioco? Chi ha mancato fede alla parola data ha danneggiato solo la controparte o anche il gruppo, e magari anche la comunità dei giocatori?

Infine l'insegnante esamina gli **oggetti prodotti**. Sono belli? Sono disegnati, colorati, ritagliati con cura? Qualcuno ha "fatto il furbo" per produrre più in fretta e guadagnare di più, facendo oggetti poco accurati?

Al di là del rispetto delle leggi, che in questo caso prescrivevano dimensioni e caratteristiche minime degli oggetti, l'azienda deve puntare alla qualità di quello che produce: non solo perché in un mercato concorrenziale è necessario per restare sul mercato e continuare a vendere nel tempo, ma anche per correttezza verso i clienti che sono anche loro interessati a un buon comportamento dell'azienda. Sono anche loro "stakeholders".

### Nota

Questa attività si ispira al principio del *Gioco degli scambi commerciali*, contenuto nel volume di Gioda, Ferracin, Loos, *Giochi di simulazione*, Elle Di Ci, Torino 1995. A differenza di quello qui presentato, il gioco originale, attraverso dinamiche che si creano fra gruppi disomogenei per numero di componenti e dotazione iniziale e che hanno come obiettivo la riproduzione di figure geometriche, propone una metafora dei rapporti di forze esistenti fra diverse nazioni con popolazioni, materie prime e tecnologie differenti: può quindi costituire un'interessante ed efficace attività per approfondire il tema dei paesi ricchi e paesi poveri.

Al momento il gioco è scaricabile a questo indirizzo:

[http://www.vissanmarco.it/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_details&gid=18&Itemid=40](http://www.vissanmarco.it/index.php?option=com_docman&task=doc_details&gid=18&Itemid=40)

