

GINO E MARGHERITA in

Che cos'è la banca

Attività: **A cosa servono le banche?**

Fascia di età consigliata: **10-16 anni**

La banca assume un ruolo fondamentale di intermediazione fra i risparmiatori e chi ha necessità di denaro. Facendo provare le difficoltà cui andrebbe incontro la gente comune ad affrontare la gestione delle proprie spese correnti se non vi fossero le banche, questa attività porta a riflettere su quanto sia fondamentale il loro ruolo.

Materiali

- *Scheda della famiglia* con le necessità di spesa per ciascuna squadra (una per gruppo)
- *Schema riassunto spese* con il contenuto delle singole schede riassunte in un unico schema (una per l'insegnante)
- Scheda *Banconote*: 30 banconote da 5 euro; 30 banconote da 20; 30 banconote da 50; 15 banconote da 100; 45 banconote 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
- Scheda *Cambiali* con 40 cambiali che i giocatori possono compilare secondo necessità
- *Schema riassunto cambiali*, per tenere nota delle cambiali emesse e rimborsate durante il gioco (una per l'insegnante)

Svolgimento dell'attività

• Fase 1 - Preparazione

L'insegnante prepara i materiali e li tiene tutti a portata di mano. Organizza sulla cattedra le banconote, le cambiali e le due schede di controllo, tenendo il tutto in ordine davanti a sé assieme ad almeno una penna.

Poi divide la classe in piccoli gruppi di due o tre studenti ciascuno, in modo che vi siano almeno sei gruppi: se i giocatori sono pochi, può anche decidere che ciascuno giochi da solo.

A questo punto consegna a ogni gruppo una *Scheda della famiglia*.



GINO E MARGHERITA in

Che cos'è la banca

Le schede sono numerate: deve prenderle dalla numero 1 e poi a crescere, così che se i gruppi sono 6 si useranno le schede da 1 a 6, se si gioca in 9 quelle da 1 a 9 e così via. Poi le mescola e le distribuisce a caso.

Infine spiega le regole del gioco, chiarendo ogni eventuale dubbio dei partecipanti prima di iniziare.

• Fase 2 - Il gioco

Le regole

Ogni gruppo è una famiglia e ha una scheda con le prossime spese straordinarie previste; in ciascuno dei sei turni riceverà 200 euro, che sono quello che resta dei suoi guadagni una volta tolte le spese correnti (mutuo o affitto sulla casa, cibo, benzina, cinema e piccoli divertimenti, ecc.).

Ad ogni turno, ciascuna squadra deve cercare di dare all'insegnante i soldi segnati sulla propria scheda per le eventuali spese previste. Se ci riesce, fa altrettanti punti: se per esempio per quel turno è prevista una spesa di 300 euro per una gita in una città d'arte e la squadra dà 300 euro all'insegnante, fa 300 punti. Non si può dare una somma parziale: per esempio in questo caso non si possono dare 200 euro per avere 200 punti, o si consegnano 300 punti o niente.

Nessuna squadra ha però abbastanza soldi per affrontare tutte le proprie spese al tempo previsto.

Può quindi chiedere soldi in prestito alle altre, concordando un guadagno per loro. Per ogni prestito occorre andare dall'insegnante e firmare una "cambiale" in cui la squadra che ottiene il prestito si impegna a restituire tutti i soldi entro un turno futuro concordato (al massimo il sesto).

Le squadre possono accordarsi per la restituzione di una somma superiore rispetto a quella ricevuta: la differenza è un guadagno per la squadra che offre il prestito. Per esempio, la squadra 4 al secondo turno può ottenere 150 euro dalla squadra 7 e impegnarsi a restituirne 180 entro il quarto turno. I prestiti si possono ottenere in ogni momento e vanno restituiti alla fine del turno concordato, prima che l'insegnante riceva i soldi per le varie spese. La cambiale resta alla squadra che ha dato il prestito: la restituzione avviene presso l'insegnante che, una volta che il prestito è restituito, distrugge la cambiale. Siccome le banconote più piccole sono da 5 euro, tutte le cifre di prestiti e rimborsi devono essere divisibili per 5.



GINO E MARGHERITA in

Che cos'è la banca

Se una squadra non ha soldi per restituire un prestito e non riesce a ottenerli con un altro prestito, ha perso ed è fuori dal gioco. L'insegnante prende tutti i soldi della squadra eliminata. Le cambiali delle squadre eliminate vengono pagate al turno previsto dall'insegnante che però restituisce la somma prestata in origine, non quella più alta eventualmente concordata. Se per esempio la squadra 4 ha ottenuto 150 euro dalla squadra 7 e si è impegnata a restituirne 180 entro il quarto turno, ma al quarto turno non ha quei soldi, la squadra 4 è eliminata e dà tutto quello che possiede all'insegnante, mentre la squadra 7 riceve dall'insegnante solo i 150 euro prestati, non i 180 pattuiti.

Al di fuori del sistema delle cambiali non si possono fare prestiti né regali.

Il punteggio finale di ogni squadra è dato dai soldi spesi per le spese previste, più metà dei soldi avanzati. Se una squadra aveva come obiettivo 600 euro per una vacanza e 400 euro di spese straordinarie di condominio, e alla fine del gioco le avanzano 150 euro, fa $600 + 400 + 75 = 1075$ punti.

Sequenza del turno

Ad ogni turno, nell'ordine, accadono le seguenti cose:

- l'insegnante dà 200 euro a ogni squadra ancora in gioco (il primo turno si consiglia di dare una banconota da 100, una da 50, due da 20 e due da 5);
- per qualche minuto (sta all'insegnante valutare ogni volta) i giocatori concordano prestiti e sottoscrivono eventuali cambiali (non al sesto turno);
- l'insegnante chiama le squadre con cambiali in scadenza a pagare: se più di una ha difficoltà a pagare, sorteggia l'ordine;
- l'insegnante lascia ancora un minuto o due per concordare altri prestiti e sottoscrivere eventuali cambiali (non al sesto turno);
- l'insegnante chiama le squadre che hanno spese previste per quel turno, affinché possano pagarle.

Il turno è di tutti e tutte le squadre agiscono contemporaneamente.



GINO E MARGHERITA in

Che cos'è la banca

Indicazioni per l'insegnante

Se i giocatori hanno bisogno di cambiare banconote in altre di taglio più piccolo, possono rivolgersi all'insegnante.

L'insegnante tiene traccia sulle apposite schede delle spese effettuate da ogni squadra (utili per il punteggio finale) e delle cambiali emesse e restituite.

Le cambiali sono in numero limitato: se ne dovessero occorrere di più, se ne possono scrivere di analoghe su carta bianca.

• Fase 3 - Il commento

Terminata la partita, l'insegnante calcola assieme alle squadre i punteggi (pari alla somma dei soldi spesi nelle spese previste più metà dei soldi rimasti in mano) e proclama i vincitori.

A questo punto inizia una discussione su quanto sia stato facile o difficile trovare i soldi, su come sono andate le trattative dei giocatori, sul fatto che qualcuno si sia approfittato troppo o no delle necessità degli altri. L'insegnante fa notare anche che nella realtà è vietato prestare soldi a interessi troppo alti.

L'insegnante può accennare a cosa sia davvero una cambiale: uno strumento di pagamento assai diffuso in passato e oggi molto meno, con cui si promette un pagamento futuro: se non si paga, chi ha in mano la cambiale può impossessarsi degli averi del debitore e farli vendere per incassare la somma dovuta.

A questo punto, l'insegnante prende una delle schede e spiega cosa sarebbe successo a una famiglia grazie alla banca: per esempio la famiglia 1 avrebbe potuto mettere sul conto i soldi man mano ricevuti. Avrebbe quindi lasciato i 200 euro del primo turno e i 200 del secondo in banca. Al terzo turno si sarebbe ritrovata con 600 euro più un po' di interessi e avrebbe potuto pagare la vacanza senza problemi. Al quarto turno avrebbe avuto bisogno di un po' meno di 200 euro, oltre ai 200 spettanti, per le spese di condominio: ma con un fido sul conto corrente avrebbe potuto ritirarli dal conto anche se non li aveva e con lo stipendio del turno successivo il prestito sarebbe stato restituito automaticamente.



GINO E MARGHERITA in

Che cos'è la banca

Così fa una famiglia o una persona nella realtà: quando ha più soldi di quelli che occorrono li mette sul proprio conto, dove fruttano un po' di interessi, mentre se ha necessità di più soldi di quanti possiede non deve cercare in giro ma può concordare con la banca un finanziamento o un mutuo per ottenerli subito e restituirli successivamente, magari a rate, pagando un interesse ragionevole. Oppure, per importi più limitati e necessità più irregolari, è possibile ottenere un fido bancario: la possibilità di ritirare dalla banca più soldi di quanti se ne hanno per restituirli in seguito. Anche perché nel gioco le spese sono prestabilite, ma nella realtà possono sempre verificarsi degli imprevisti e insorgere necessità immediate.

La funzione della banca è proprio questa: fare da raccordo tra chi risparmia, perché ha più soldi di quanti ne occorrono sul momento, e chi invece ha bisogno di più soldi di quanti ne possiede, per i propri consumi o magari perché è un imprenditore che vuole fare investimenti che frutteranno in seguito.

