

# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

Attività: **Rischi e certezze**

Fascia di età consigliata: **11-16 anni**

Il risparmio è una componente fondamentale del bilancio familiare. Si accantona una parte di quanto si guadagna per far fronte agli imprevisti, per permettersi grosse spese future, per garantirsi di poter continuare il proprio stile di vita anche quando cesseranno i guadagni. Per gestire i risparmi si possono usare vari strumenti, secondo il periodo di tempo in cui si possono tenere da parte e la propria propensione al rischio: questa esercitazione evidenzia soprattutto gli aspetti legati al guadagno e all'incertezza degli investimenti.

### Materiali

- *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
- *Talloncini*: BOT a 1 turno (20), BOT a 2 turni (20), azioni (15 per ciascuna delle tre società), obbligazioni (15 per ciascuna delle tre società), quote del fondo (25)
- *Riassunto delle quotazioni*: dove tenere nota turno per turno delle oscillazioni (1 per l'insegnante)
- *Promemoria degli investimenti*: dove tenere nota turno per turno delle cose fatte (1 per gruppo)
- *Glossario* con le definizioni dei singoli strumenti finanziari (1 per gruppo)
- Due comuni dadi a sei facce, da prendere in un qualunque gioco
- Matita, gomma, possibilmente anche carta bianca, penna e forbici



# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

### Svolgimento dell'attività

#### • Fase 1 - Preparazione

L'insegnante prepara i materiali e li tiene tutti a portata di mano, separati per tipo, assieme a matita e gomma. Fogli bianchi, penna e forbici possono servire a creare nuovi talloncini man mano che servono se quelli disponibili finiscono. Una calcolatrice tascabile può essere di grande aiuto. Successivamente 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 che intende investire quello che risparmia.

Alla lavagna o su un cartellone l'insegnante segna il valore delle azioni e dei fondi. All'inizio del gioco valgono tutti 10 euro per cui lo schema è il seguente:

- Utili Taria SpA 10 euro
- Surge Lati SpA 10 euro
- C.E. Menta SpA 10 euro
- Fondo Tinta 10 euro

L'insegnante riscrive la tabella che segue sulla lavagna o vi appende accanto una fotocopia ingrandita:

Somma dei due dadi	Variazione del valore delle azioni
11 o 12	+ 3
9, 10 o 11	+ 2
7 o 8	+ 1
6	0
5	- 1
4	- 2
3	- 3 e difficoltà finanziarie
1 o 2	crack

Poi spiega le regole del gioco, chiarendo ogni eventuale dubbio dei partecipanti prima di iniziare: il gioco ha quindi inizio.



# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

### • Fase 2 - Il gioco

#### Le regole

Ogni gruppo è una famiglia che ha, a ogni turno, 100 euro di risparmi da investire. Con essi può comprare dalla banca, rappresentata dall'insegnante, titoli di stato, azioni, obbligazioni o fondi d'investimento: come nella realtà, alcuni sono più rischiosi e rendono di più, altri danno meno rendimento ma sono più sicuri. Ogni turno ne può comprare o vendere quanti vuole. Il turno è di tutti: le squadre ricevono soldi, comprano e vendono tutte contemporaneamente. Ciascuno segna quello che fa sul proprio promemoria.

I **Buoni Ordinari del Tesoro**, o BOT, sono emessi dallo stato per finanziarsi. Esistono a uno o a due turni.

- I BOT a un turno si comprano per 45 euro e al turno successivo ne valgono 50 e vanno restituiti alla banca.
- I BOT a due turni si comprano a 40 euro: dopo un turno valgono 43 euro e possono essere tenuti o venduti, dopo due turni ne valgono 50 e vanno restituiti alla banca.

Le **obbligazioni** sono emesse dalle aziende per finanziarsi. Rendono un po' più dei BOT, ma c'è il rischio che l'azienda non le rimborsi se si trova in grosse difficoltà. Costano 38 euro e dopo due turni ne valgono 50 e vanno restituite alla banca. Nell'esercitazione ci sono obbligazioni di tre società: la Utili Taria SpA (azienda automobilistica), la Surge Lati SpA (azienda alimentare) e la C.E. Menta SpA (azienda di costruzioni).

Comprare **azioni** significa diventare proprietari di un pezzettino di un'azienda: chi compra un quarto delle azioni di una società possiede un quarto di quell'azienda. Se l'azienda va bene, il valore delle azioni sale e chi le possiede può addirittura ricevere una parte dei guadagni dell'azienda, ma se va male il valore delle azioni scende. Se un'azienda fallisce, le sue azioni non valgono più nulla. Le azioni disponibili nell'esercitazione sono delle stesse tre aziende prima citate.



# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

I **fondi comuni di investimento** raccolgono i soldi dei risparmiatori e li investono in modo da farli fruttare, spesso in azioni od obbligazioni: sono quindi più o meno rischiosi e rendono in modo diverso. Nel gioco si possono comprare quote del Fondo Tinta, basato su azioni e quindi abbastanza rischioso ma sempre meno che investire su una singola azione.

L'insegnante, che riveste il ruolo della banca, si occupa di dare i soldi dei prestiti e di riscuotere le somme da restituire.

Dopo che tutti hanno comprato o venduto, l'insegnante aggiorna il valore delle azioni e dei fondi in base all'andamento delle aziende, determinato da un lancio di dado. Le azioni possono salire o scendere anche di 3 euro a turno; in casi eccezionali un'azienda può entrare in difficoltà. Se un'azienda va molto bene, alla fine del terzo e del sesto turno può distribuire dei dividendi, cioè dei soldi a chi ne possiede le azioni.

Nell'ottavo e ultimo turno non si possono comprare obbligazioni né BOT a due turni. Alla fine dell'ottavo turno si calcola il valore di ciò che possiede ogni squadra: chi ha più soldi ha vinto.

### Indicazioni per l'insegnante

L'insegnante si occupa di fare "da banca". All'inizio di ogni turno dà a ogni squadra 100 euro in banconote. Se è il terzo o il sesto turno, dà anche 1 euro per azione per tutte le azioni che valgono 13 o più (non a chi ha quote del fondo).

Poi ci sono le compravendite. Ogni squadra può comprare e vendere ciò che vuole; BOT e obbligazioni che scadono in questo turno (BOT a un turno comprati il turno prima, BOT a due turni e obbligazioni comprati due turni prima) vanno però venduti alla banca.

Quando un gruppo compra azioni, obbligazioni o BOT l'insegnante ritira i soldi e gli dà un talloncino corrispondente; quando un gruppo vende, ritira il talloncino e gli dà i soldi corrispondenti.

Sul talloncino, l'insegnante segna in cima a matita la quantità rappresentata: se per esempio una squadra compra cinque quote del Fondo Tinta, le dà un unico talloncino su cui scrive 5. I talloncini rivenduti dalle squadre possono essere poi



# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

riutilizzati dall'insegnante, eventualmente cambiando il numero che indica la quantità rappresentata.

Sui talloncini dei BOT e delle obbligazioni va segnato anche il turno di scadenza: quello successivo per i BOT a 1 turno, quello ancora dopo per BOT a 2 turni e obbligazioni.

Terminate le compravendite, l'insegnante lancia i dadi per ogni società e aggiorna il valore delle azioni secondo la tabella mostrata nella Fase 1 - Preparazione. Il valore del fondo è dato dalla media delle azioni, arrotondata verso l'alto.

**Ad esempio:** L'insegnante alla fine del primo turno ottiene 4 e 5 sui dadi per la Utili Taria: fa 9, il che significa che il valore aumenta di 2. Sulla lavagna, l'insegnante aggiorna il valore da 10 a 12. Poi ottiene 1 e 3 per la Surge Lati: la tabella indica -2, per cui il valore scende da 10 a 8. Poi fa 5 e 5 per la C.E. Menta: la tabella indica +2, per cui il valore sale a 12. La media di 12, 8 e 12 è  $32/3$ , arrotondato a 11.

La situazione aggiornata sulla lavagna è:

- Utili Taria SpA 12
- Surge Lati SpA 8
- C.E. Menta SpA 12
- Fondo Tinta 11

Al secondo turno, le squadre potranno comprare o vendere azioni e quote del fondo a questi prezzi.

Se per una azienda esce 3 sui dadi, ci sono difficoltà finanziarie. Le obbligazioni che scadono al turno successivo non verranno pagate: si pagheranno con un turno di ritardo. Inoltre, al turno dopo l'insegnante tirerà un solo dado e non due per quella società.

Se un'azienda ottiene 1 o 2, o se le sue azioni arrivano a valere 0 euro, l'azienda fallisce. Tutte le sue azioni e obbligazioni non valgono più nulla e vengono tolte dal gioco. Si continua a giocare solo con le altre società. Come variazione per calcolare il valore del fondo, da quel momento si prende 0: se per esempio in un turno la Utili Taria sale a 12, la C.E. Menta scende a 16 e la Surge Lati che valeva 8 fallisce, si fa la media tra 12, 16 e 0: si ha quindi  $28/3$ , che arrotondato in positivo diventa 10.

Le quotazioni sono annotate anche sull'apposito foglio.



# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

Gli insegnanti che si sentono inventivi possono di tanto in tanto commentare le oscillazioni delle azioni in maniera creativa: se le azioni della Surge Lati scendono di molto può dire che la concorrenza del cibo giapponese la sta mettendo in difficoltà, se la C.E. Menta sale parecchio può dire che ha avuto un appalto per il Ponte Olbia-Civitavecchia, se un'azienda il cui titolo è molto alto fallisce può dire che si sono scoperte frodi nel bilancio e così via. Non è assolutamente necessario, ma aggiunge colore e divertimento.

**Esempio di turno:** al quarto turno, una squadra ha 3 BOT a un turno e 4 a due turni comprati al terzo. Inoltre ha 3 azioni della Surge Lati che valgono 15 euro e 2 della Utili Taria che valgono 5 euro. Non ha contanti. La C.E. Menta vale 12, il Fondo Tinta 11.

L'insegnante consegna 100 euro a ogni squadra.

Poi ci sono le compravendite. Tutte le squadre comprano e vendono. Per quanto riguarda quella del nostro esempio, i tre BOT a un turno scadono e quindi vanno venduti alla banca che dà in cambio 150 euro. Con i 250 euro che si ritrova, la squadra compra 10 quote del Fondo Tinta (110 euro) e 20 azioni della Utili Taria (100 euro). Con i restanti 40 euro compra un BOT a 2 turni. Quindi l'insegnante lancia i dadi per tre volte, una per società: ottiene 6 per la Surge Lati che resta a 15 euro, 7 per la Utili Taria che sale a 6 e 3 per la C.E. Menta che scende a 9: al prossimo turno non rimborserà le obbligazioni della C.E. Menta e per essa tirerà con un dado solo. Si passa quindi al turno successivo.

### Fine del gioco

Alla fine dell'8° turno, i gruppi calcolano assieme all'insegnante il valore dei loro risparmi: BOT e obbligazioni valgono quanto verrebbero pagati al 9° turno (50 i BOT e le obbligazioni, ma 0 le obbligazioni delle società in difficoltà finanziarie al turno prima); azioni e fondi valgono come indicato in lavagna. Si sommano a ciò i contanti: chi ha il totale più alto vince.

### • Fase 3 - Il commento

Terminata la partita, l'insegnante discute con i partecipanti come è andato il gioco: le varie squadre possono raccontare le proprie esperienze con i diversi strumenti finanziari: dove hanno guadagnato di più, dove hanno rischiato di



# GINO E MARGHERITA

in

## Il risparmio e la previdenza integrativa

più, dove hanno perso. Qualcuno ha finito con meno soldi che in partenza? E perché? Grazie alla fortuna/sfortuna o alla prudenza/sventatezza della squadra?

Poi l'insegnante commenta con gli studenti il comportamento adottato. Questo è stato un gioco, facendo finta di essere famiglie che volevano far rendere il più possibile i propri risparmi. Ma se fossero stati migliaia di euro veri, di cui la famiglia avrebbe potuto aver bisogno in futuro per pagare gli studi ai figli, per vivere bene una volta che i genitori avranno smesso di lavorare, per ristrutturare la casa o per pagare l'anticipo di un appartamento, i giocatori si sarebbero comportati allo stesso modo? O avrebbero rischiato di meno?

L'insegnante può spiegare, a questo punto, quali sono i diversi strumenti finanziari che, in versione molto semplificata, sono stati usati nel gioco (vedi scheda *Glossario*). Spiega inoltre che quelli qui utilizzati 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.

