

GINO E MARGHERITA

in

La banca per lo sviluppo delle imprese

Attività: **Che bell'impresa!**

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

La banca finanzia le imprese ed è fondamentale per consentire loro di svilupparsi, fornendo più risorse finanziarie di quante ne possano mettere a disposizione i soci e rendendo così possibili dimensioni più ampie del business. In questa semplice simulazione, i giocatori assumeranno il ruolo di imprese che potranno svilupparsi soprattutto grazie all'accesso al credito offerto dalla banca, rappresentata dall'insegnante.

Materiali

- Scheda *Gettoni macchinario* (60), *Gettoni personale* (60) e *Gettoni prodotto* (60)
- Scheda *Banconote*: servono 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
- Scheda *Talloncini crediti a breve termine* (20), *Talloncini crediti a lungo termine* (20) e *Talloncini leasing* (20)
- *Schema riassunto dei prestiti*: dove tenere nota dei prestiti fatti e rimborsati (una per l'insegnante).
- *Diario di azienda*: dove tenere nota delle cose fatte (una per gruppo)
- *Schema sequenza del turno*: riassume le varie fasi di ogni turno (una per gruppo)
- *Scheda Definizione di leasing*: da distribuire una per gruppo



GINO E MARGHERITA

in La banca per lo sviluppo delle imprese

Svolgimento dell'attività

• Fase 1 - Preparazione

L'insegnante prepara i materiali e li tiene tutti a portata di mano, separati per tipo, assieme ad almeno una penna. Fogli bianchi e forbici possono servire a creare nuovi talloncini se quelli disponibili finiscono. Anche matita e gomma possono essere utili.

L'insegnante divide la classe in piccoli gruppi di 2/6 studenti ciascuno, in modo che vi siano 3/5 gruppi. L'insegnante è "la banca", mentre ogni gruppo è una società che intende produrre un bene per il mercato.

Per rendere l'attività più divertente, anche se non è rilevante rispetto ai meccanismi del gioco, ciascun gruppo si dà un nome e decide cosa produrre: per esempio Barbarella, fabbrica di pastasciutta, o Bolide S.p.A., fabbrica di automobili.

Quindi l'insegnante spiega le regole del gioco, chiarendo ogni eventuale dubbio dei partecipanti prima di iniziare. Come promemoria dà a ciascuna squadra una scheda con la sequenza del turno, distribuisce a ogni squadra 350 euro in banconote e il gioco ha inizio.

• Fase 2 - Il gioco

Sequenza del turno

Ogni turno è diviso in fasi, ciascuna delle quali va ultimata prima di passare a quella successiva:

- tutte le squadre possono ottenere prestiti di 500 euro l'uno: quelli a breve termine comportano la restituzione di 550 euro dopo due turni, quelli a lungo termine la restituzione di 100 euro a turno nei successivi sei turni;
- le squadre possono assumere nuovo personale;
- le squadre pagano gli stipendi (50 euro), le rate dei leasing (50 euro) e i prestiti in scadenza, e decidono se comprare o no i macchinari di cui è finito il leasing;
- le squadre possono comprare nuovi macchinari in leasing (massimo tre per volta, pagando 50 euro della prima rata) o in contanti (200 euro);
- le squadre possono produrre (pagando 100 euro per ogni partita di merce e ricevendo un talloncino di merce per ogni partita prodotta);
- le squadre vendono i prodotti (danno ogni talloncino all'insegnante che lo paga 300 euro).



GINO E MARGHERITA

in La banca per lo sviluppo delle imprese

Il turno è di tutti e in ogni fase giocano tutte le squadre: quindi prima tutte chiedono prestiti, poi tutte assumono nuovo personale, e così via. Ogni squadra segna ciò che fa sul suo *Diario di azienda*, per futura memoria.

Questa sequenza si ripete finché una squadra arriva a 5.000 euro più l'ammontare dei crediti ancora da restituire, oppure si ripete 12 volte: poi l'attività è terminata.

Le regole

Ogni gruppo è un'azienda che può comprare macchinari e assumere personale. I macchinari costano 200 euro se si pagano in contanti e durano sei turni, poi alla fine del sesto turno di vita sono da buttare. Si possono comprare anche in leasing: si pagano 50 euro a turno per quattro turni, a partire da quello in cui si comprano. Al quinto turno si può decidere se restituirli oppure tenerli pagando 50 euro. Una squadra può avere al massimo tre macchinari in leasing di cui sta ancora pagando le rate, e quanti macchinari vuole acquistati in contanti o a fine leasing.

Ogni macchinario non è attivo da solo, ma ha bisogno di un "gettone personale" che lo faccia funzionare. Se ne possono ottenere quanti se ne vuole, ma vanno pagati ogni turno 50 euro ciascuno e una volta acquisiti non possono essere licenziati.

A ogni turno, con ogni coppia di gettoni "macchinario" e "personale", ogni squadra può produrre una "partita" di merce che la fa guadagnare.

Spendendo 100 euro per materie prime, energia e altro si ottiene una partita di merce che può essere subito venduta a 300 euro.

A ogni turno le squadre possono chiedere prestiti: quelli a breve sono da 500 euro e comportano la restituzione di 550 euro dopo due turni; quelli a lungo termine sono sempre di 500 euro, ma prevedono la restituzione di 100 euro a turno nei successivi sei turni (quindi 600 euro in tutto).

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

Chi non può restituire i soldi può vendere i macchinari usati a 20 euro l'uno per ogni turno di gioco che resta: al quarto turno, un macchinario comprato al primo turno e che quindi alla fine del sesto va buttato, ha ancora due turni di vita e può essere venduto per 40 euro (20 euro per ciascuno dei 2 turni rimasti). Se comunque la squadra non può restituire i soldi, fallisce ed esce dal gioco.



GINO E MARGHERITA

in La banca per lo sviluppo delle imprese

La banca è tenuta a non dare troppi soldi in prestito: la quantità di soldi che si può ricevere in prestito è data dalle dimensioni dell'azienda, cioè da quanto personale e da quanti macchinari (non in leasing) si possiedono (si veda il paragrafo seguente).

Vince chi arriva per primo a 5.000 euro tolti i debiti o chi, alla fine del 12° turno, ha più soldi tolti i debiti e valutando i macchinari a 30 euro per ogni turno rimasto.

Indicazioni per l'insegnante

L'insegnante si occupa di fare "da banca". Quando un gruppo assume del personale gli dà un gettone Personale, quando acquista un macchinario gli dà un gettone Macchinario segnandoci sopra il turno in cui smetterà di funzionare, che è cinque dopo quello di acquisto (su quelli comprati al primo turno scrive 6, su quelli comprati al secondo 7 e così via). Se usa una matita, potrà poi riutilizzare i gettoni "rottamati" più avanti nella partita. Le squadre tengono sempre visibili davanti a sé i propri soldi e i propri gettoni.

Se il macchinario è comprato in leasing, l'insegnante consegna un talloncino leasing alla squadra dopo aver segnato il nome del gruppo, il numero di impianti in leasing comprati in quel turno, il turno in cui avviene l'acquisto e quello in cui il macchinario potrà essere riscattato che è quattro dopo quello di acquisto (su quelli comprati al primo turno scrive 5, su quelli comprati al secondo 6 e così via). Il talloncino si tiene sopra il macchinario corrispondente e vi si segnano sopra le rate man mano pagate.

L'insegnante, per dare prestiti, calcola la dimensione dell'azienda. Un'azienda vale 4 punti, più uno per ogni macchinario (tranne quelli di cui si stanno pagando le rate del leasing), più uno per ogni talloncino di personale. Può ottenere un credito alla volta ogni 5 punti. Se per esempio ha 5 gettoni Personale e 4 gettoni Macchinario non in leasing, la sua dimensione è $4 \text{ (di base)} + 5 \text{ (macchinari)} + 4 \text{ (personale)} = 13$, e può quindi ottenere tre prestiti per volta.

Se i giocatori chiedono dettagli, può spiegare la formula: le banche oggi danno chiarezza sui criteri con cui rilasciano i finanziamenti. Per ogni credito, l'insegnante consegna un talloncino con il nome del gruppo e il turno in cui è erogato; sui crediti a breve segna anche il turno di restituzione, che è due dopo quello di acquisto (su quelli ricevuti al primo turno scrive 3, su quelli ricevuti al secondo 4 e così via).



GINO E MARGHERITA

in La banca per lo sviluppo delle imprese

Se una squadra fallisce entro il decimo turno, l'insegnante può far scegliere un nuovo prodotto e un nuovo nome dando altri 350 euro: è una nuova azienda che comincia da zero.

Se servono banconote o talloncini di qualsiasi genere, l'insegnante ne può creare di nuovi al momento scrivendoli secondo necessità.

Esempio di turno

Al quarto turno, una squadra con 2 macchinari comprati al primo turno in leasing, 2 gettoni Personale e 300 euro, senza crediti già ricevuti:

- chiede un credito a lungo periodo, ottenendo 500 euro (ne restituirà 100 a turno nel quinto, sesto, settimo, ottavo, nono e decimo turno): ha così 800 euro
- prende altri 2 gettoni Personale, arrivando a 4
- paga 100 euro di stipendi (50 a talloncino) e 100 di rate di leasing (50 a macchinario), restando con 600
- può comprare un solo gettone Macchinario in leasing, perché sta pagando le rate di altri due e al massimo può averne tre: lo compra pagando la prima rata di 50 euro e decide di comprarne un altro in contanti spendendo altri 200 euro
- a questo punto ha 4 macchinari, 4 talloncini di personale e 350 euro. Con quei macchinari e quel personale potrebbe produrre 4 partite di merce, ma non ha i soldi per farlo: ne produce 3 spendendo 300 euro
- la squadra vende le tre partite di merce che ha prodotto e incassa 900 euro

Al turno successivo, la squadra dovrà pagare 100 euro di rata per la restituzione del prestito, 150 di rate di leasing e 200 di stipendi. Inoltre potrà decidere, per ciascuno dei due macchinari di cui è finito il leasing, se tenerli pagando 50 euro ciascuno oppure restituirli.

Fine del gioco

I gruppi calcolano assieme all'insegnante il valore della loro azienda: chi ha quello più alto vince.

Si calcolano i contanti, più il valore dei macchinari non in leasing (30 per ogni turno restante di vita), meno i debiti da restituire. Se per esempio una squadra ha 400 euro in contanti, due macchinari di cui sta ancora pagando le rate del leasing, tre macchinari che durerebbero ancora due turni e tre rate da 100 di



GINO E MARGHERITA

in La banca per lo sviluppo delle imprese

un prestito da pagare, il suo punteggio è $400 \text{ (contanti)} + 0 \text{ (macchinari in leasing)} + 180 \text{ (tre macchinari da 60 euro l'uno, 30 euro per ogni turno di vita residua)} - 300 \text{ (prestito da restituire)} = 280$.

• Fase 3 - Il commento

Terminata la partita, l'insegnante discute di come è andato il gioco: le varie squadre possono raccontare se si sono trovate bene a produrre, se hanno avuto difficoltà, se hanno usato il leasing, se hanno usato il credito o no e, in caso affermativo, se lo hanno fatto solo per superare momenti difficili o anche per ingrandirsi.

L'insegnante fa notare che anche il leasing è una forma di prestito: si può avere un macchinario pagando solo 50 euro di anticipo, e pagando il resto con delle rate. Alla fine il macchinario è stato pagato di più perché ci sono degli interessi (250 euro in tutto anziché 200), ma il vantaggio è che in questo modo l'azienda l'ha potuto prendere anche se non aveva subito i 200 euro necessari.

Poi l'insegnante fa notare come le squadre che hanno fatto ricorso al credito si sono espanse più velocemente delle altre. Se non è evidente da come è andata la partita, può fare un esempio prendendo la situazione di partenza. Può dunque far notare che all'inizio una squadra che non vuole ricorrere al prestito né al leasing con 350 euro può comprare un gettone Macchinario, pagarne uno Personale e produrre una partita di merce. Incassa così 300 euro con cui al turno dopo può ripagare il personale e produrre un'altra partita di merce, ricevendo altri soldi e arrivando a 450. Al terzo turno la stessa squadra non può ancora permettersi di comprare un secondo macchinario (200 euro), pagare due talloncini di personale (100 euro) e produrre due partite di merce (200 euro, per un totale di 500 quando ne ha solo 450): deve quindi limitarsi a produrre di nuovo una sola partita di merce arrivando a 600 euro in contanti.

Un gruppo, invece, che al primo turno prende in prestito 500 euro, arrivando a 850, può comprare tre macchinari in leasing (150 euro) e pagare tre gettoni Personale (150 euro), producendo tre partite di merce (300 euro) e incassando 900 euro: alla fine del turno è quindi un'impresa grande il triplo con 1150 euro in cassa, di cui oltre la metà appartiene alla squadra e il resto è già tutto il denaro che occorre per restituire



GINO E MARGHERITA

in

La banca per lo sviluppo delle imprese

il prestito alla banca. Come si vede, è proprio il credito che consente alle imprese di svilupparsi e crescere.

Varianti

Si è cercato di mantenere il gioco il più semplice possibile.

In un gioco più sofisticato si potrebbero infatti introdurre parecchie regole più raffinate: la possibilità di crediti con importi e scadenze variabili, un valore di vendita variabile (sorteggiare a ogni turno tra diversi foglietti con 260, 280, 300, 320 e 340 euro scritto sopra), la possibilità a quel punto di tenere le merci in magazzino per venderle meglio al turno dopo (pagando 10 euro a partita di merce come spese) e così via.

