

GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

Attività: **Artigiano, operaio o imprenditore?**

Fascia di età consigliata: **12-16 anni**

Questa attività serve per approfondire alcuni aspetti delle teorie economiche di grandi studiosi del passato come David Ricardo, Adam Smith e Carl Marx direttamente dall'interno, facendo vivere ai giocatori alcuni meccanismi che loro avevano approfondito e su cui si erano soffermati nel corso dei loro studi. Sarà poi compito dell'insegnante analizzare con gli studenti, nel dopogioco, lo svolgersi dell'attività alla luce delle teorie economiche dei tre studiosi.

Materiali

- *Schede ruolo degli artigiani* da fotocopiare e distribuire nella prima fase del gioco:
 1. **Il tessitore di cubi**, cui saranno abbinati 2 righelli e 2 gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: una gomma a testa. Dei righelli si può fare a meno, anche se rendono il lavoro più preciso. Comunque, 2 fogli a testa, 1 colore a matita a testa, le istruzioni per realizzare i cubi
 2. **Il corniciaio**, cui saranno abbinati 2 righelli e 2 gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: una gomma a testa. Dei righelli si può fare a meno, anche se rendono il lavoro più preciso). Comunque, 2 fogli a testa, 1 colore a matita a testa
 3. **Il produttore di esagoni**, cui saranno abbinati due paia di forbici e due gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: un paio di forbici e una gomma a testa. In ogni caso: una matita, un compasso e un colore a spirito a testa
 4. **Il produttore di triangoli**, cui saranno abbinati due paia di forbici e due gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: un paio di forbici e una gomma a testa, una matita a testa, un colore a spirito a testa
 5. **Il produttori di ottagoni**, cui saranno abbinati due paia di forbici e due gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: un paio di forbici e una gomma a testa. In ogni caso: una matita, un compasso e un colore a spirito a testa



GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

6. **Il produttore di quadrati**, cui saranno abbinati due paia di forbici e due gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: un paio di forbici e una gomma a testa. In ogni caso: una matita, un compasso e un colore a spirito a testa
 7. Una scheda **"produttore di forme geometriche"** da compilare liberamente secondo le capacità della classe, cui saranno abbinati due paia di forbici e due gomme per gruppo. Se non si forma il gruppo: un paio di forbici e una gomma a testa. In ogni caso: una matita, un compasso (se necessario) e un colore a spirito a testa
- *Schede ruolo degli imprenditori e degli operai* da fotocopiare e distribuire nella seconda fase del gioco:
 - *Geometricando - Industria di forme geometriche*, 4 copie cui saranno abbinati: forme per l'industria Geometricando; 2 fogli bianchi; 5 paia di forbici; 5 colori a spirito
 - *Poligonando - Industria di forme geometriche*, 4 copie cui saranno abbinati: forme per l'industria Poligonando; 3 fogli bianchi; 4 paia di forbici; 5 colori a spirito
 - *Incorniciando - Industria di cornici*, 3 copie cui saranno abbinati: forme delle cornici industriali; 4 fogli bianchi; 5 paia di forbici; 5 colori a spirito; 1 rotolo di nastro adesivo
 - *Di cubo in cubo - Industria di cubi*, 3 copie cui saranno abbinati: forme del cubo industriale; 7 fogli bianchi; 5 paia di forbici; 5 colori a spirito; 2 tubetti di colla ; 1 rotolo di nastro adesivo
 - *Soldi* da stampare e ritagliare
 - *Buoni della lotteria* da stampare, ritagliare e mettere in un contenitore per l'estrazione
 - *Schede di approfondimento* per il dopogioco
 - Strumenti e materie prime che l'insegnante ha a disposizione oltre quelli in dotazione agli artigiani, da poter vendere durante il gioco ai seguenti prezzi:
 - 5 fra righelli e squadrette (prezzo: 10 soldi l'uno)
 - 3 compassi (prezzo: 15 soldi l'uno)
 - 30 fogli di carta (prezzo: 8 soldi l'uno)
 - 15 cartoncini (prezzo: 15 soldi l'uno)



GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

Svolgimento dell'attività

• Fase 1 - Preparazione

L'insegnante assegna i ruoli. Nella prima fase di gioco, i partecipanti saranno tutti artigiani che realizzano i loro prodotti in tempi "lunghi" e distesi e con strumenti non troppo "avanzati".

I giocatori possono giocare liberamente in gruppo o singolarmente, ma devono esserci almeno 4 gruppi da 3 (uno di produttori di cubi, l'altro di cornici e due di forme) e quattro giocatori singoli.

L'insegnante preparerà un certo numero di copie dei fogli ruolo che possa coprire il numero degli studenti. Per simulare il lavoro artigianale, i giocatori dovranno produrre oggetti più o meno complessi. L'oggetto più laborioso da realizzare è il cubo che è un origami, seguito dalle cornici che sono semplici ma richiedono tempo, infine dalle forme geometriche che sono le più facili e possono essere affidate ai giocatori meno portati per le attività manuali.

Sarebbe utile che l'insegnante provasse prima a realizzare gli oggetti per essere poi in grado di aiutare i giocatori in difficoltà. La precisione nel lavoro va sollecitata, ma non è necessaria.

All'inizio del gioco, si creano i gruppi e l'insegnante consegna i materiali, come indicato nelle schede ruolo di ciascuno. Sempre nelle schede è indicato quanto pagare, ogni fine turno, per questa dotazione iniziale. Fatto ciò, e assicuratisi che tutti abbiano capito le consegne, si può iniziare la fase di produzione.

• Fase 2 - Prima fase produttiva

I giocatori, divisi nei gruppi o singolarmente, producono i loro manufatti secondo le indicazioni delle proprie schede di ruolo.

Il primo turno dura 10 minuti (o 15 se i giocatori hanno avuto bisogno di tempo per comprendere le consegne e le indicazioni per realizzare gli oggetti).

Subito dopo l'insegnante indice la fase del mercato: i giocatori, seguendo le indicazioni delle schede di ruolo, procedono alla fase di compravendita. Cercano da chi acquistare ciò che a loro serve e, contemporaneamente, cercano compratori per la loro merce.



GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

Con i soldi guadagnati, dovranno comprare ciò che è richiesto dalla propria scheda di ruolo e versare all'insegnante la rata per il pagamento della dotazione iniziale. Se opportuno, potranno comprare nuove materie prime (fogli) o strumenti (forbici, colori, matite, gomme, ecc.).

ATTENZIONE: l'ammontare della rata è pensato per un gruppo di giocatori lento che produce 4 forme geometriche nel turno di gioco. Se l'insegnante si rende conto che i giocatori sono più veloci, consigliamo di aumentare i soldi da pagare, dopo il primo turno.

Il criterio è questo: al giocatore devono rimanere abbastanza soldi per comprare quanto richiesto dal foglio ruolo senza, però, poter mettere da parte troppi risparmi.

Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

1. Produzione (10 minuti)
2. Mercato: compravendita degli oggetti indicati nella propria scheda di ruolo (massimo 5 minuti)
3. Pagamento della rata per la dotazione iniziale di gioco (5 soldi se si gioca da singoli; 12 soldi per ogni gruppo)
4. Eventuale acquisto di materie prime e strumenti
5. Eventuali aggregazioni (formazione di nuovi gruppi o ampliamenti di quelli già esistenti) o scissioni (artigiani che si mettono in proprio)



GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

• Fase 3 - La lotteria

Dopo 3 turni di gioco l'insegnante indice una **lotteria**.

Mette in un cesto, o in alternativa sulla cattedra, i buoni della lotteria, pari al numero dei giocatori, facendo attenzione che ci siano 5 biglietti vincitori (se i giocatori sono meno di 23) o 6 se i giocatori sono di più.

Un biglietto costa due soldi. L'insegnante raccoglie prima le adesioni e i soldi (segna i nomi su un foglio), seleziona un numero di buoni pari al numero dei partecipanti alla lotteria (facendo attenzione a includere i biglietti vincenti) e poi fa pescare. Infine, consegna i premi in soldi ai vincitori.

• Fase 4 - Seconda fase produttiva

A questo punto, chi ha vinto può decidere di creare una fabbrica a testa.

Ne esistono di tre tipi diversi: di cubi (1), di cornici (1), di forme (4). Hanno costi diversi, ma producono anche oggetti di valore diverso, come indicato nelle relative schede.

Chi crea una fabbrica ha bisogno di operai. L'insegnante spiega bene questa fase del gioco, comprese le regole dell'ingaggio:

- chi lavora come artigiano può diventare operaio: non avrà più spese per l'acquisto di strumenti e materie prime e avrà 10 soldi di stipendio fisso a turno
- chi diventa operaio, consegna la propria scheda ruolo-artigiano all'insegnante e riceve quella nuova
- se al primo turno i capitalisti imprenditori non hanno trovato operai, possono alzare lo stipendio, fino a un massimo di 15 soldi

Una volta create le fabbriche (l'insegnante spinge tutti i giocatori che hanno vinto alla lotteria a diventare imprenditori!) e assunti gli operai, si passa al turno di gioco, che segue le stesse fasi di prima:

1. Produzione (10 minuti)
2. Mercato (5 minuti)



GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

3. Acquisto di materie prime e strumenti; pagamento per gli artigiani della rata per la dotazione iniziale di gioco (5 soldi se si gioca da singoli; 12 soldi per ogni gruppo)
4. Eventuali aggregazioni (formazione di nuovi gruppi o acquisizione di nuovi operai) o scissioni (artigiani che si mettono in proprio)

Per chi lavora nelle fabbriche, ci sono delle differenze: alla fine della fase di produzione, gli operai consegnano i propri prodotti al capitalista che paga loro lo stipendio concordato (se ritiene che gli operai abbiano lavorato bene) e successivamente provvede a vendere in proprio quanto prodotto dalla sua fabbrica.

Al mercato partecipano tutti e tutti comprano secondo i soldi che hanno a disposizione e i bisogni indicati nella propria scheda ruolo.

Fine del gioco

Dopo 3 turni di gioco si provvede a verificare i guadagni individuali. Chi non è riuscito a comprare al mercato, per ogni turno, quanto indicato nel proprio foglio ruolo, viene penalizzato di 10 soldi. Vince chi ha guadagnato di più, ma la cosa più importante è capire quale meccanismo si è attivato durante il gioco.

Il dopogioco

Durante l'attività si potrebbe creare un forte senso di frustrazione e di rivalsa in chi ha impersonato il ruolo degli operai e non ha avuto modo di diventare capitalista. Questo è un buon punto di partenza per comprendere la nascita del movimento operaio e il rapporto fra capitalisti e imprenditori nel corso dell'Ottocento.

I primi industriali non avevano vinto le loro fortune alla lotteria, ma nel gioco serve che tutti provino l'esperienza del lavoro artigianale. L'espedito della lotteria serve per creare un motore arbitrario di accumulo di capitali (nella realtà potrebbe essere il fatto di essere nato in una famiglia ricca, piuttosto che in una povera). L'insegnante sviluppa il momento del dopogioco con l'ausilio delle schede tematiche e richiamando ciò che è avvenuto durante l'attività.

- Chi è diventato capitalista ha vinto perché ha potuto realizzare il *surplus*, ovvero quelle eccedenze economiche fra il guadagno realizzato dalla



GINO E MARGHERITA

in

L'impresa come motore dell'economia

vendita dei prodotti e gli investimenti operati per impiantare e mantenere la fabbrica (compresi gli stipendi degli operai).

- Sarà possibile inoltre riflettere su cos'è il *valore* di un oggetto: come si misura il valore di un bene? La risposta di Smith (e poi anche quella di Marx) è che il valore di un bene si misura in relazione al lavoro impiegato per produrlo (valore = lavoro). Smith introduce inoltre la differenza tra *valore d'uso* e *valore di scambio*. Nel nostro gioco, per esempio, le forme più facili da realizzare (triangoli e quadrati) hanno un grande valore d'uso (ad esempio il cibo e tutto quello che serve costantemente nella vita quotidiana), ma un basso valore di scambio.
- Chi diventa operaio subisce, nella lettura di Marx, un percorso di estraniamento rispetto a quando era artigiano: "Il lavoro dei proletari, con l'estendersi dell'uso delle macchine e con la divisione del lavoro ha perduto ogni carattere d'indipendenza e quindi ogni attrattiva per l'operaio. Questi diventa un semplice accessorio della macchina, un accessorio da cui non si chiede che un'operazione estremamente semplice, monotona, facilissima da imparare" (Manifesto, p. 34). Nel gioco chi diventa operaio può comprendere bene la visione di Marx secondo cui il proletariato è quella classe sociale che, nel sistema di produzione capitalistico, non possiede i mezzi di produzione, e che di conseguenza ha come unica possibilità di sopravvivenza quella di vendere la propria forza-lavoro.
- Potrebbe essere interessante ragionare anche in via ipotetica, partendo dall'esperienza di gioco, sulle possibilità aperte dal liberismo e sul ruolo che lo Stato può avere in una società industriale così delineata.

Nota

Le indicazioni per la realizzazione delle forme geometriche sono prese dal sito

<http://www.rosarioberardi.it/>

Le istruzioni per la costruzione del cubo-origami sono prese dal sito www.nontipago.it

