

i GIOCHI *delle* BANCHE

L'interesse più alto
è quello di tutti ?



bancaetica



fondazione

finanzaetica

Capire la finanza per cambiare il mondo

Le nostre scelte di consumo, quelle che facciamo quotidianamente, possono influenzare anche le grandi aziende, indirizzandole verso comportamenti che siano sempre più rispettosi dell'ambiente e dei diritti umani. Queste scelte di consumo critico e responsabile riguardano sempre più anche la scelta dei servizi finanziari utilizzati dalle persone, dalle famiglie e dalle imprese.

Rifiutare di comprare abbigliamento fast fashion scegliendo invece marchi sostenibili o mercatini dell'usato, comprare alimenti biologici, privilegiare biciclette, trasporto pubblico o mezzi elettrici per i propri spostamenti, boicottare marchi al centro di scandali per trattamento iniquo dei lavoratori o sfruttamento del lavoro minorili, ridurre il consumo di plastica e scegliere prodotti con ridotti imballaggi cercare di utilizzare energia prodotta da fonti rinnovabili sono alcuni esempi di comportamenti sempre più diffusi.

Ma quando apriamo un conto in banca, chiediamo un mutuo, facciamo un piccolo investimento o apriamo un fondo pensione a cosa dovremmo stare attenti? Anche se con un ruolo meno visibile, banche e società di servizi finanziari hanno un ruolo cruciale nel plasmare il sistema economico in cui viviamo e le loro scelte hanno ripercussioni molto concrete sulla vita di tutti e tutte noi. Finanziano centrali a carbone o impianti rinnovabili? Finanziano imprese attente al benessere dei lavoratori o realtà che sfruttano la manodopera? Investono in armi, magari nucleari o scelgono di sostenere progetti di sviluppo sociale e culturale?

Per diventare risparmiatori consapevoli è necessario prima di tutto imparare a capire i meccanismi della finanza e le sue regole. E il gioco è un modo efficace per imparare! Giocate e fate giocare!

Anna Fasano,
presidente di Banca Etica



 **bancaetica**

Il gioco è una cosa seria

“Questo è un gioco” dice un famoso libro di G. Bateson, ma anche “il gioco è una cosa seria” per dirla alla Rodari.

I GIOCHI DELLE BANCHE nasce da un'intuizione di quasi 10 anni fa di un gruppo di soci e socie di Banca Etica che avevano capito che, per far conoscere la finanza etica, bisognava far sperimentare le persone, provare a metterle in una situazione e farle riflettere sul senso delle loro scelte... in una parola, farle giocare!

Quella che vi proponiamo è la seconda edizione di quel gioco, rivisto e aggiornato, perché in dieci anni è cambiato il mondo e il mondo delle banche sembra ancora più complesso e misterioso.

Migliaia di ragazzi e ragazze si sono messi in gioco in questi dieci anni, centinaia di insegnanti sono stati coinvolti da nord a sud.

Siamo certi che così sarà anche nei prossimi dieci anni, ce lo auguriamo perché sappiamo che è proprio da loro che oggi arriva sempre più forte la richiesta di un cambiamento radicale, la ricerca di gesti quotidiani e concreti per contribuire alla salvaguardia del Pianeta e al mantenimento di un sistema sociale solidale e rispettoso dei diritti umani.

I GIOCHI DELLE BANCHE è uno strumento per conoscere i meccanismi finanziari e la funzione delle banche, pensato per far crescere risparmiatori consapevoli. Per giocare è necessario essere in tanti, entrare nei panni di altre persone, farsi delle domande, usare la creatività, prendere delle decisioni, scegliere da che parte stare, sperimentare divertendosi, vi viene in mente qualcosa di più serio e trasformativo?

Buon divertimento.

Teresa Masciopinto,
presidente di Fondazione Finanza Etica



Approfondimenti su valorilab.it

PER INSEGNANTI



informazioni: formazione.fondazionefbancaetica.org

I GIOCHI DELLE BANCHE

Argomento	L'investimento bancario e le sue ripercussioni socio-economiche
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none">• Sensibilizzare sull'importanza di un uso consapevole del denaro.• Maturare la consapevolezza della correlazione esistente tra risparmio individuale e beni comuni.• Comprendere il valore sociale del sistema bancario e i rischi e le opportunità in relazione al modello di economia di riferimento.
Concetti chiave	<ul style="list-style-type: none">• Risparmio.• Investimento.• Interesse individuale.• Interesse comunitario.• Qualità della vita.
Tipologia di gioco	Gioco di ruolo in cui si sviluppano dinamiche di cooperazione e di auto-interesse e si riflette sul comportamento agito.
Modalità di gioco	<p>Il gioco può svolgersi sia in presenza che online.</p> <p>In presenza l'interazione risulta maggiore e maggiore l'efficacia.</p> <p>Per lo svolgimento online risulta fondamentale il ruolo del facilitatore che deve avere esperienza del gioco e una buona capacità di coinvolgimento e di gestione dei gruppi.</p>
Numero dei partecipanti	<p>Il gioco, con la dotazione cartacea disponibile, risulta adeguato ad un gruppo che va da un minimo di 15 e un massimo di 30 persone.</p> <p>Per un numero più alto di partecipanti, il gioco deve essere adattato, in particolare per la parte relativa alle famiglie e ai conteggi degli interessi e dei punti qualità della vita.</p>
Età dei giocatori	Dai 16 a 99 anni.
Durata gioco	Mediamente 2 ore, comprensive di introduzione, svolgimento e conclusioni.
Materiale necessario	<ul style="list-style-type: none">• Materiale incluso nella scatola.• Pc e proiettore per utilizzare il programma per il calcolo dei punteggi e per gli approfondimenti.• Sedie tavoli, supporti per i cartelloni, scotch, pennarelli, penne, foglietti adesivi (tipo post-it) dim. 75 x 75mm.
Spazi	Una stanza di 40-60 mq.

INTRODUZIONE

Il gioco permette di avvicinarsi con semplicità al tema della finanza, senza gli appesantimenti nozionistici che rendono questo un tema particolarmente noioso e avverso ai più giovani. Il gioco, nella logica di una gara divertente, aiuta a toccare con mano argomenti altrimenti di uso quotidiano ma non immediatamente comprensibili, quali per esempio quello di investimento, di interesse e di collegamento tra investimenti e qualità della vita individuale e collettiva.

Il gioco simula, semplificandola, una delle attività normali della vita moderna, ovvero l'azione di investimento di risparmi da parte di privati, attraverso l'utilizzo di un istituto di credito, luogo deputato, per eccellenza, alla gestione del denaro e quindi dell'economia: ogni famiglia ha dei risparmi che investe in banca per ottenere un interesse.

Nell'attività di investimento la ricerca di un sempre più alto rendimento spinge ad una politica di impiego del denaro sempre meno attenta alle ricadute sul piano sociale ed ambientale dei progetti finanziati. E così nel gioco, le piccole scelte che in buona fede vengono fatte per tutelare i propri interessi familiari, messe tutte assieme, vanno a dettare un quadro economico con una serie di risvolti politici, sociali ed ambientali spesso negativi.

Il gioco si pone quindi l'obiettivo di aiutare a comprendere come la strategia di investimento vincente sia quella in cui l'interesse individuale si bilancia con l'interesse della comunità in cui si vive e in cui qualità di vita e interesse individuale sono in armonia. La deriva verso un esclusivo interesse personale, come viene sperimentato nel gioco, porta infatti ad una riduzione della qualità della vita della comunità che finisce per pesare anche sul benessere economico dei singoli.

Il gioco si svolge su una serie di "turni" alla luce di informazioni disponibili e dell'interazione con gli altri partecipanti. Lo svolgimento permette di evidenziare che ogni investimento ha delle ragioni valoriali alla base che non sono solo di natura economica, come di natura non economica, ma ambientale e sociale, sono le conseguenze degli investimenti che vengono fatti.

Vince chi meglio interpreta il contesto e utilizza le proprie risorse in maniera positiva. Alla fine del gioco i partecipanti avranno sperimentato il collegamento tra scelte di investimento finanziario e qualità della vita collettiva e avranno inoltre una prima nozione di finanza etica.

SINTESI DEL GIOCO

Il gioco simula l'incontro tra famiglie e banche in una ipotetica piazza:

9 banche

Ognuna delle quali vende un prodotto specifico e per il quale offre un rendimento coerente

5 famiglie

Ciascuna con un capitale complessivo 1000 €, che investe 100 € in ognuno dei 10 turni di gioco, per ottenere un interesse.

Il gioco parte da una situazione di ignoranza, da parte delle famiglie, riguardo al prodotto venduto e all'interesse riconosciuto da ciascuna banca per l'acquisto e da una situazione di equilibrio nel benessere generale della comunità.

Al termine di ogni turno vengono misurati **gli interessi maturati da ciascuna famiglia e le ricadute che questi investimenti avranno generato** sul benessere generale della comunità.

L'obiettivo del gioco è focalizzare l'attenzione dei partecipanti sulla correlazione esistente tra i rendimenti che ogni famiglia ottiene e gli impatti che questi investimenti hanno sulla qualità della vita di tutti.



INDICAZIONI GENERALI E MATERIALI

Durata

Circa 2 ore, tra presentazione, simulazione (tra i 6 e i 10 turni di gioco) e dibattito conclusivo. I turni sono 10 e rispecchiano il calendario di un anno, escludendo i mesi di agosto e dicembre in cui, per ferie e festività, le famiglie faticano maggiormente a risparmiare.

Per la comprensione del senso del gioco, non è necessario arrivare al termine dei 10 turni. È opportuno considerare come termine del gioco, il momento in cui i partecipanti dimostrano, con le loro scelte, di aver capito come ottenere una correlazione positiva tra rendimento e punti qualità della vita.

Si precisa che se i punti qualità della vita dovessero raggiungere lo zero, il gioco termina poiché vengono meno le condizioni vitali minime. In questo caso, infatti, la situazione ambientale e sociale è talmente compromessa da rendere irrilevante qualsiasi tipo di investimento per il benessere generale.

Partecipanti

Il numero minimo consigliato è 15 persone, massimo 30. Età minima consigliata: 16 anni.

I giocatori si distribuiscono secondo il seguente schema:

- 9 persone svolgeranno il ruolo di banchieri (1 persona per ogni banca).
- 5 gruppi composti da un massimo di 4 persone, svolgeranno il ruolo di famiglie (4 persone al massimo per 5 famiglie).

Per introdurre, gestire il gioco e fornire supporto al dibattito al termine del gioco, è necessaria la presenza di uno, due o tre facilitatori, a seconda del numero dei partecipanti..

Logistica

Per la realizzazione del gioco serve un locale sufficientemente grande in cui disporre 9 tavolini e 9 sedie (le postazioni delle banche) e un numero di sedie corrispondente al numero dei componenti delle famiglie. Una sala di 40-60 mq è adeguata allo svolgimento del gioco.

Materiali

Per lo svolgimento del gioco i materiali utilizzabili sono di due tipi: **cartacei e digitali**.

I **materiali cartacei** sono quelli contenuti nella scatola, ovvero:

- 1 opuscolo di presentazione del gioco
- 1 Kit facilitatore
- 9 Kit banca
(SCHEDA PRODOTTO + SEGNAPOSTO)
- 5 Kit famiglia (SCHEDA INVESTIMENTO + SEGNAPOSTO + BANCONOTE)
- 1 cartellone INTERESSI
- 1 cartellone PUNTI QUALITA' DELLA VITA
- 1 mazzo di carte IMPREVISTI
- 200 BANCONOTE

Accanto a questi materiali cartacei, sono stati predisposti **materiali digitali**, con l'obiettivo di rendere il gioco più agile e utilizzabile in quelle situazioni che presentano la disponibilità di strumenti digitali per la didattica (pc, proiettore) e di mettere a disposizione materiali utili all'approfondimento delle tematiche del gioco, sia per coloro che lo conducono che per coloro che lo utilizzano.

Fanno parte dei **materiali per garantire le funzionalità del gioco** ad esempio il foglio di calcolo, disponibile in formato standard e large, che permette di effettuare in automatico, a fronte dell'imputazione dei dati sugli interessi maturati, i calcoli e la conversione degli interessi in punti qualità della vita. Questo strumento può essere validamente utilizzato in sostituzione del cartellone interessi ed è accessibile per i facilitatori del gioco, nel kit facilitatore.

Fanno parte dei **materiali di approfondimento**, i materiali di vario formato che affrontano i temi trattati dal gioco e in particolare: i diversi prodotti finanziari offerti dalle banche del gioco (**paradisi fiscali, derivati e fondi speculativi, armi, energie fossili, energie rinnovabili, microcredito, criptovalute, cooperative sociali, aziende profit ad impatto e società benefit**), ma anche i concetti utilizzati nel gioco quali ad esempio: la funzione sociale della banca, il patrimonio, il risparmio, l'investimento, la speculazione, il rischio finanziario, i rendimenti. Oltre a questi contenuti "dedicati", si possono trovare ulteriori materiali utilizzabili per costruire, a partire dal gioco, molteplici percorsi di apprendimento su argomenti specifici della finanza etica.

I **materiali per gli approfondimenti** sono stati raccolti nel sito **valorilab** all'indirizzo valorilab.it/docenti/i-giochi-delle-banche/ all'interno della sezione dedicata a "i giochi delle banche" e sono accessibili qui:



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL GIOCO

01

Modalità di gioco per grandi gruppi

Nel caso di gruppi con più di 30 partecipanti, il gioco prevede un numero maggiore di famiglie (da 5 a 8) e/o un numero maggiore di persone nella stessa famiglia (fino a 5 persone) ed eventualmente 2 persone per ogni banca. In questo modo è possibile coinvolgere fino a 58 persone nel gioco, ma per gestirle adeguatamente sono necessari almeno 3 facilitatori.

Le modalità di svolgimento sono le stesse utilizzate per il gioco standard ma si suggerisce sia di aggiungere i nomi delle nuove famiglie, nel caso di utilizzo del cartellone cartaceo come anche nel caso dell'utilizzo del foglio di calcolo online, sia di applicare un punto di equilibrio più alto nei punti qualità della vita, che passa da 100 a 200.



Modalità di gioco online

Nel caso della versione online del gioco, alcuni aspetti sono semplificati (le famiglie sono composte da 1 persona) e il facilitatore svolge un ruolo di maggior rilievo, sia nell'organizzazione preliminare del gioco che nella sua animazione.

Per l'attuazione del gioco serve disporre di un account ad una piattaforma di video-conferenza che permetta di coprire il tempo necessario per lo svolgimento dell'intero gioco, almeno un'ora e mezza.

I partecipanti vengono **suddivisi in famiglie e in banche**. Ai "partecipanti banche" viene inviato il logo della banca da mostrare sullo schermo con le istruzioni e la scheda banca; ai "partecipanti famiglie" viene inviato il logo famiglia con il colore distintivo.

Il facilitatore spiega le regole del gioco condividendo sullo schermo il tabellone con i guadagni delle famiglie e i punti qualità della vita.

Nel caso del gioco on line, le banche non forniscono le informazioni sugli interessi. Questa attività viene gestita dal facilitatore a cui, al termine di ogni turno, le famiglie comunicano, in chat, la banca in cui hanno investito.

Solo alla fine della compilazione della tabella dei guadagni, il conduttore condivide lo schermo. Ogni famiglia vedrà il guadagno del suo investimento e lo annoterà.

Verrà mostrata anche la scheda punti qualità della vita e le modifiche avvenute a seguito dell'investimento.

Il facilitatore procederà, come nel gioco cartaceo, ai vari turni di gioco e al termine svilupperà insieme con i partecipanti le riflessioni sui giochi e sulla proposta alternativa della finanza etica.

2015 © edizioni la meridiana
2024 © edizioni la meridiana - 2 edizione
Via Sergio Fontana, 10/C – 70056 Molfetta (BA)
www.lameridiana.it - info@lameridiana.it

ISBN 978-88-6153-407-0

Da un'idea di Maurizio Bianchetti
Testi: Simona Berlese

Il gioco è stato sviluppato con il contributo dei Gruppi di iniziativa territoriale (Git) di Banca Etica, con il supporto dell'ufficio Relazioni Associative di Banca Etica e di Fondazione Finanza Etica e finanziato da Fondazione Finanza Etica.

Progetto grafico: CLO - www.cominelli.com

Finito di stampare a ottobre 2024 presso Services4Media s.r.l. - Bari

i GIOCHI
delle
BANCHE



L'interesse più alto
è quello di tutti ?



bancaetica



fondazione

finanzaetica