

GIOCO



sofia

IMPARA A RISPARMIARE
un libro-gioco per piccoli risparmiatori
che vogliono imparare a decidere

ISTRUZIONI GIOCO

GIOCO "IL VIAGGIO DEL RISPARMIO" (FINO A 4 GIOCATORI)

Gioco di educazione finanziaria per bambini tra i 7 e i 10 anni: un gioco educativo e interattivo per accompagnare i piccoli giocatori nell'apprendimento del concetto di "risparmio"

Obiettivi del gioco

- Comprendere il concetto di spesa utile e di spesa superflua o impulsiva
- Capire che non basta arrivare primi: per vincere bisogna gestire bene i propri soldi
- Imparare a fare i conti di entrate (o guadagni) e uscite (o perdite)

Componenti

- 1 tabellone con 34 caselle: 2 estremi (PARTENZA e ARRIVO); 20 caselle neutre (dove si pescano le carte evento); 12 speciali (4 positive, 4 negative, 3 di spostamento, 1 scorciatoia condizionata)
- 1 segnalino per ogni giocatore
- 1 dado a 6 facce
- 50 monete
- 21 carte evento: 12 carte spesa utile, 6 carte lotteria, 3 carte risparmio premiato
- 50 medaglie del valore di un punto

Preparazione

1. Ogni giocatore riceve 10 monete e mette il proprio segnalino su PARTENZA;
2. si decide chi è il Banco: il Banco è un giocatore o un adulto che gestisce monete e medaglie; il Banco raccoglie anche le carte evento scartate e le rimescola per formare un nuovo mazzo di pesca quando quest'ultimo si è esaurito (questo può succedere più volte durante la partita);
3. si decide chi inizia.

Svolgimento del turno

1. I giocatori a turno tirano il dado: quando lanci il dado, puoi ottenere un numero da 1 a 6; quel numero indica di quante caselle devi spostare il tuo segnalino sul tabellone.
2. Se finisci su:
 - o **casella neutra** (senza disegnini e solo con il numero) → pesca una carta evento; dopo aver eseguito l'azione della carta (speso monete, preso medaglie, mosso il segnalino), rimetti subito la carta in un mazzo di scarti. Ma – ATTENZIONE! – se la carta contiene l'indicazione “tieni con te questa carta per usarla in seguito”, tienila con te! Ti servirà nel caso in cui dovessi capitare su una casella speciale con la faccina triste .
 - o **casella speciale** (le caselle con le faccine o con la medaglia) → segui l'istruzione della casella (guadagni/perdi monete, avanzi, torni indietro...) riportata nella tabella che segue:

N° Casella	PREMIO/PENALITÀ
3	 Guadagni una moneta
5	 Perdi una moneta (restituiscila al Banco!)
8	 Guadagni 2 monete
10	 Perdi 2 monete
12	 Se hai una medaglia vai alla casella 19!
15	 Perdi una moneta
17	 Avanzi di una casella
19	 Ricevi una medaglia
21	 Perdi una moneta
24	 Guadagni una moneta
27	 Salti un turno
29	 Torni indietro di una casella

3. Se finisci le tue monete, non ti abbattere e continua a tirare il dado e a giocare: non potrai più spendere o perdere monete, ma potresti avere la fortuna di guadagnare qualcosa estraendo una carta risparmio premiato! E poi ricordati: non vince chi arriva primo o chi ha più monete, ma chi avrà ottenuto più medaglie!

Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno dei giocatori raggiunge la casella ARRIVO.

Una volta finito il gioco, si calcola il punteggio finale di ogni giocatore pari al numero di medaglie guadagnate.

Vince chi ha il punteggio più alto.

Suggerimenti per l'insegnante

- Usare il gioco come parte integrante di un percorso più ampio di educazione finanziaria
- Dopo ogni partita stimolare la discussione sulle scelte fatte
- Far notare come alcune decisioni impulsive raramente possano portare a vincite, mentre più spesso causano perdite
- Utilizzare una griglia di osservazione per monitorare la capacità di valutazione dei bambini e l'apprendimento dagli errori (propri e degli altri giocatori)

Un messaggio per i piccoli giocatori

Il tesoro più grande

Oggi abbiamo giocato per scoprire che il denaro è uno strumento: non serve solo a comprare cose belle, ma soprattutto a proteggere dagli imprevisti e ad acquistare ciò che aiuta a continuare il viaggio.

Abbiamo visto che spendere bene significa scegliere ciò che serve davvero. I risparmi non sono fatti per rimanere fermi in un baule: possono diventare mezzi, mappe, strumenti utili per arrivare più lontano.

Il viaggio è più bello se lo si fa insieme: condividere le esperienze, aiutare un compagno in difficoltà, scoprire cose nuove con curiosità rende più ricchi... anche se in tasca non ci sono monete!

Ricorda: la conoscenza è un tesoro che nessuno può portarti via e ogni buona scelta di oggi aiuta a essere più liberi e pronti domani.

Gioco

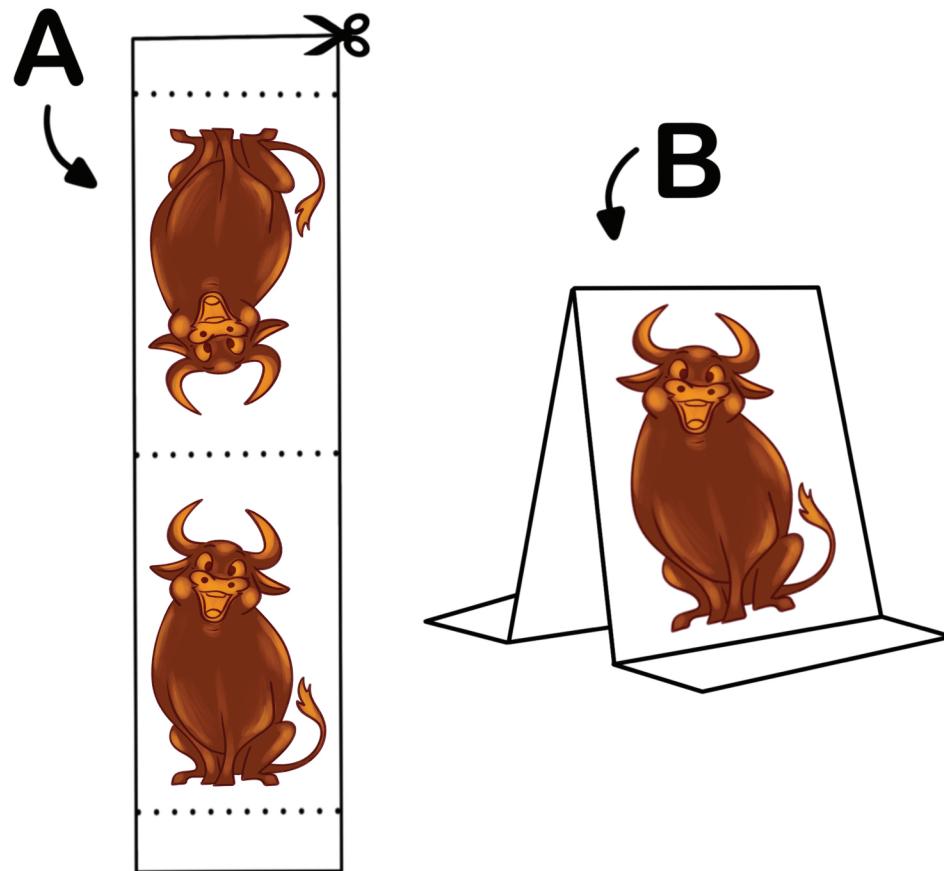
sofia

IMPARA A RISPARMIARE
un libro-gioco per piccoli risparmiatori
che vogliono imparare a decidere

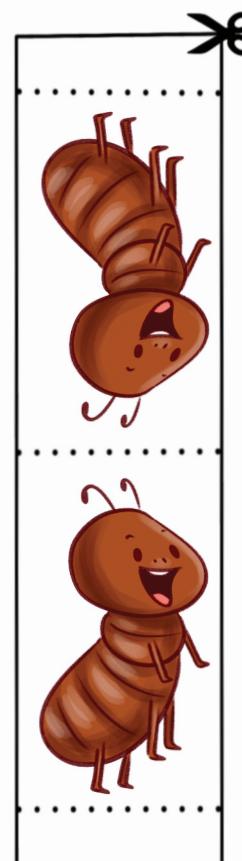
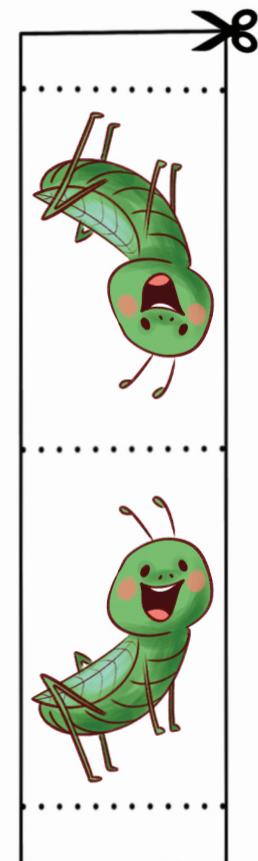
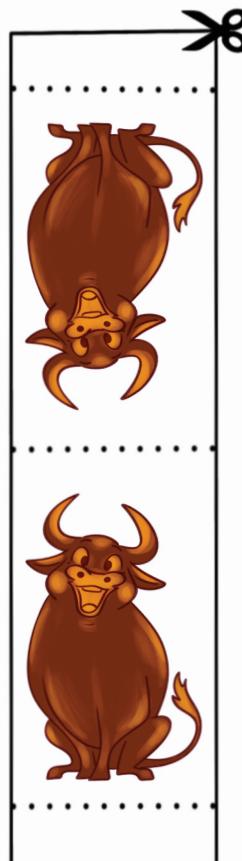
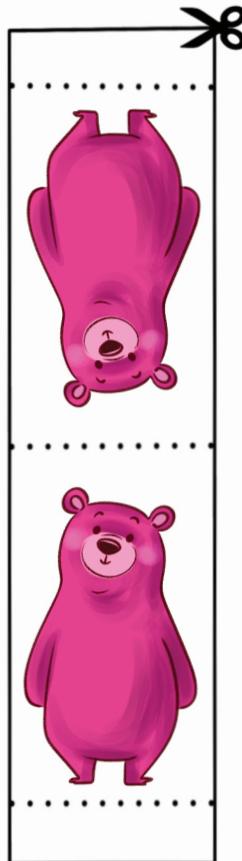
ISTRUZIONI PEDINE

Ritaglia le pedine seguendo il contorno nero delle pedine, piega tutte le linee tratteggiate e le alette in modo che la pedina si tenga in piedi come nella figura B.

Fatte queste operazioni avrai costruito le tue pedine e sarai pronto/a per poter iniziare a giocare.

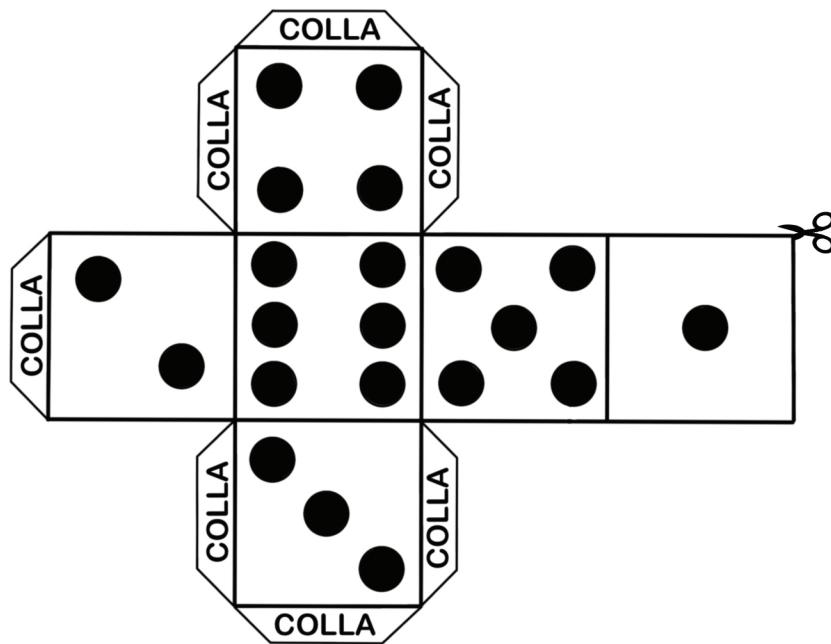


PEDINE



DADO

Ritaglia il dado seguendo il contorno nero del dado,
piega tutte le linee nere e le alette con scritto “COLLA”.
Metti un po’ di colla sulle alette e falle aderire ai lati
delle linee nere.
Fatte queste operazioni avrai costruito il tuo dado per
poter iniziare a giocare.



CARTE LOTTERIA

Un misterioso Mago dell'Oro si avvicina e ti sussurra:
«Posso lanciare per te un incantesimo di fortuna. Se funziona, il tuo tesoro si moltiplicherà! Ma per lanciare l'incantesimo dovrà darmi 3 monete! Sei pronto a rischiare?»

Scelta del giocatore

Se accetti l'incantesimo → paghi 3 monete al banco e lanci il dado:
- se esce 5 o 6 → Successo! Il mago ti dà 6 monete (recuperi quanto hai pagato e guadagni 3 monete)
- se esce 1, 2, 3 o 4 → Fallimento! Hai speso inutilmente i tuoi soldi!

Se rifiuti l'incantesimo → Non spendi nulla e tieni le tue monete

Un misterioso Mago dell'Oro si avvicina e ti sussurra:
«Posso lanciare per te un incantesimo di fortuna. Se funziona, il tuo tesoro si moltiplicherà! Ma per lanciare l'incantesimo dovrà darmi 3 monete! Sei pronto a rischiare?»

Scelta del giocatore

Se accetti l'incantesimo → paghi 3 monete al banco e lanci il dado:
- se esce 6 → Successo! Il mago ti dà 6 monete (recuperi quanto hai pagato e guadagni 3 monete) e, senza tirare di nuovo il dado, avanzi di un'altra casella
- se esce 1, 2, 3, 4 o 5 → Fallimento! Hai speso inutilmente i tuoi soldi!

Se rifiuti l'incantesimo → Non spendi nulla e tieni le tue monete

Un misterioso Mago dell'Oro si avvicina e ti sussurra:
«Posso lanciare per te un incantesimo di fortuna. Se funziona, il tuo tesoro si moltiplicherà! Ma per lanciare l'incantesimo dovrà darmi 3 monete! Sei pronto a rischiare?»

Scelta del giocatore

Se accetti l'incantesimo → paghi 3 monete al banco e lanci il dado:
- se esce 6 → Successo! Il mago ti dà 6 monete (recuperi quanto hai pagato e guadagni 3 monete) e, senza tirare di nuovo il dado, avanzi di un'altra casella
- se esce 1, 2, 3, 4 o 5 → Fallimento! Hai speso inutilmente i tuoi soldi!

Se rifiuti l'incantesimo → Non spendi nulla e tieni le tue monete

Un misterioso Mago dell'Oro si avvicina e ti sussurra:
«Posso lanciare per te un incantesimo di fortuna. Se funziona, il tuo tesoro si moltiplicherà! Ma per lanciare l'incantesimo dovrà darmi 3 monete! Sei pronto a rischiare?»

Scelta del giocatore

Se accetti l'incantesimo → paghi 3 monete al banco e lanci il dado:
- se esce 6 → Successo! Il mago ti dà 6 monete (recuperi quanto hai pagato e guadagni 3 monete) e, senza tirare di nuovo il dado, avanzi di un'altra casella
- se esce 1, 2, 3, 4 o 5 → Fallimento! Hai speso inutilmente i tuoi soldi!

Se rifiuti l'incantesimo → Non spendi nulla e tieni le tue monete



CARTE LOTTERIA



CARTE LOTTERIA



CARTE LOTTERIA



CARTE LOTTERIA



CARTE LOTTERIA



CARTE LOTTERIA

CARTE RISPARMIO PREMIATO

Pausa ristoro



Salvi un turno, ma ottieni una moneta

Messaggio:
a volte una pausa di riflessione può essere utile!

Il risparmio premiato



Se al turno precedente non hai comprato incantesimi dal Mago dell'Oro vinci una medaglia e due monete

Messaggio:
buone scelte portano buoni risultati!

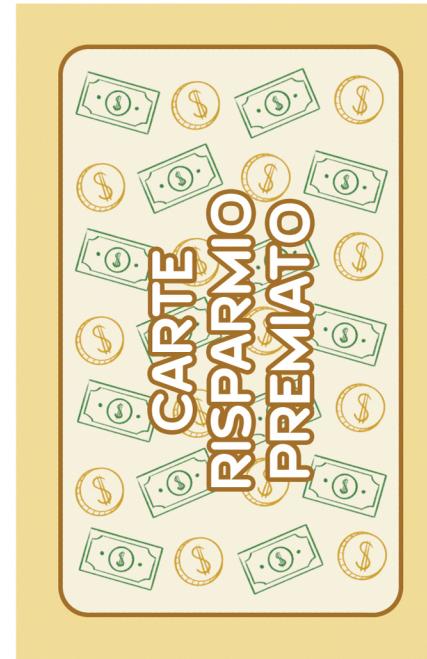
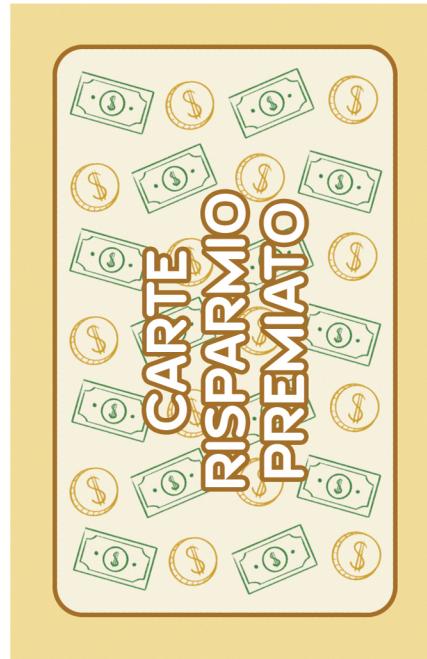
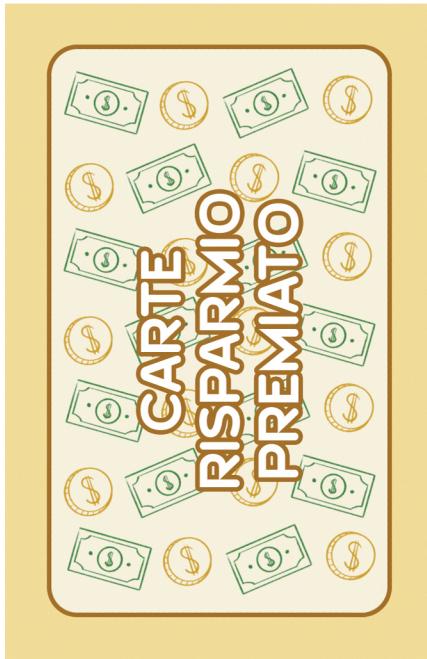
Regalo inaspettato



Il Banco ti regala una moneta

Messaggio:
la generosità degli altri è un dono per cui ringraziare!

CARTE RISPARMIO PREMIATO RETRO



CARTE SPESE UTILI

Scarpe da trekking



Alcune spese sono opportune o necessarie perché servono a "lavorare meglio" e ad andare avanti nel percorso!

Borraccia piena



L'acqua è un bene primario, riempì la tua borraccia e non rischiare di restare a secco!

Mappa del sentiero



Organizzarsi bene (si dice anche "pianificare" o "avere un buon piano") aiuta a raggiungere la meta!

Corda robusta



Prevenire è meglio che curare: spendere soldi per la tua sicurezza evita rischi inutili!

Guanti



Se oggi usi bene i tuoi soldi, potrai affrontare meglio il domani!

Torcia potente



La curiosità crea nuove opportunità: studia, guarda lontano e scegli per il meglio!

CARTE SPESE UTILI RETRO

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare una torcia potente per fare luce in caso di bisogno. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco e ottieni due medaglie.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare una mappa del sentiero. Se decidi di acquistarla, dai 2 monete al Banco e ottieni 2 medaglie.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare un paio di guantini resistenti. Se decidi di acquistarli, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **teni con te questa carta per usarla in seguito**. Se capiterai su una casella speciale , potrai evitare la penalità indicata! Dovrai poi restituire la carta al Banco, ma potrai tenere la medaglia guadagnata! Se decidi di non comprare nulla, restituisci subito la carta al Banco e passa la mano al prossimo giocatore.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare una borsaccia piena d'acqua. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **teni con te questa carta per usarla in seguito**: se capiterai su una casella speciale , potrai evitare la penalità indicata! Dovrai poi restituire la carta al Banco, ma potrai tenere la medaglia guadagnata! Se decidi di non comprare nulla, restituisci subito la carta al Banco e passa la mano al prossimo giocatore.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare un paio di scarpe da trekking. Se decidi di acquistarle, dai 2 monete al Banco, ottieni 2 medaglie e **avanzzi di una casella**. Se decidi di non comprare nulla, restituisci subito la carta al Banco e passa la mano al prossimo giocatore.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare una corda robusta. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **teni con te questa carta per usarla in seguito**: se capiterai su una casella speciale , potrai evitare la penalità indicata! Dovrai poi restituire la carta al Banco, ma potrai tenere la medaglia guadagnata! Se decidi di non comprare nulla, restituisci subito la carta al Banco e passa la mano al prossimo giocatore.

CARTE SPESE UTILI

Zaino capiente



Organizzarsi bene serve ad avere sempre con sé ciò che serve e ad evitare imprevisti!

Ombrello



Essere preparati ai cambiamenti aiuta a continuare il percorso senza interruzioni!

Binocolo



Osservare con attenzione e informarsi bene aiutano a trovare soluzioni migliori per proseguire il cammino!

Kit di primo soccorso



Prendersi cura di sé e degli altri è un investimento per proseguire in sicurezza.

Bussola



Quando sai dove andare, puoi muoverti più velocemente verso la meta!

Tenda da campeggio



Sapere quando fermarsi per ricaricare le energie aiuta a proseguire con più forza e determinazione.

CARTE SPESE UTILI RETRO

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare una tenda da campeggio per riposare durante il viaggio. Se decidi di acquistarla, dai tre monete al Banco, ottieni due medaglie, **ma salti un turno di gioco**.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare un binocolo per individuare il sentiero migliore. Se decidi di acquistarla, dai due monete al Banco e ottieni due medaglie.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare una bussola per non perdere l'orientamento. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **tiri di nuovo il dado in questo turno** per avanzare ancora.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare un ombrello per proteggererti dal maltempo. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **avanzzi di un'altra casella**.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare un kit di pronto soccorso. Se decidi di acquistarla, dai due monete al Banco e ottieni due medaglie.

CARTA SPESA UTILE

Puoi comprare uno zaino capiente. Se decidi di acquistarla, dai due monete al Banco e ottieni due medaglie.

MEDAGLIE



MEDAGLIE RETRO



MEDAGLIE



MEDAGLIE RETRO



MEDAGLIE



MEDAGLIE RETRO



MONETE



MONETE RETRO



MONETE



MONETE RETRO



MONETE



MONETE RETRO

