

# 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 disegni 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

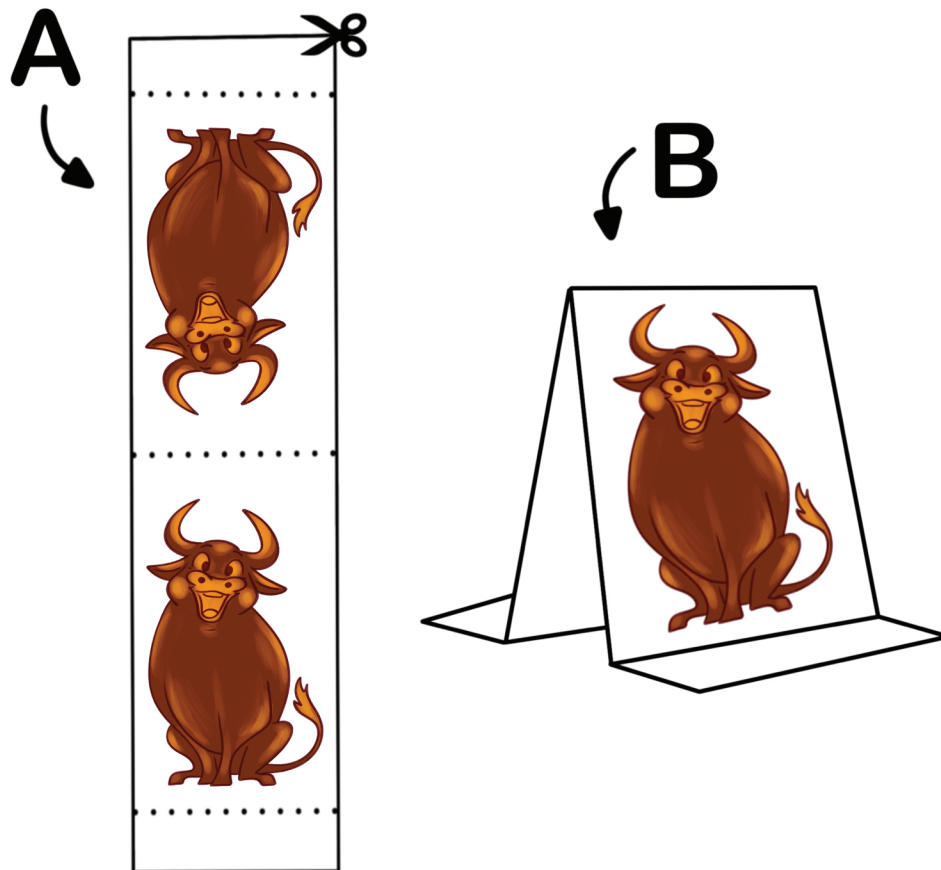
**sofia**

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

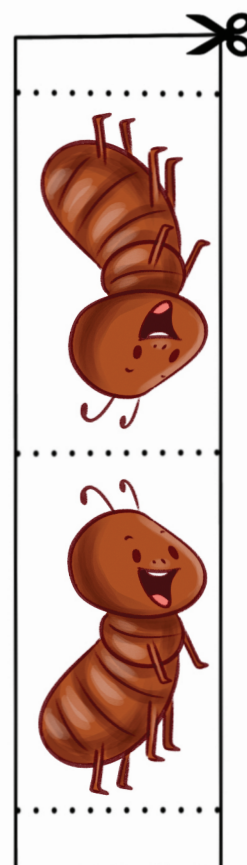
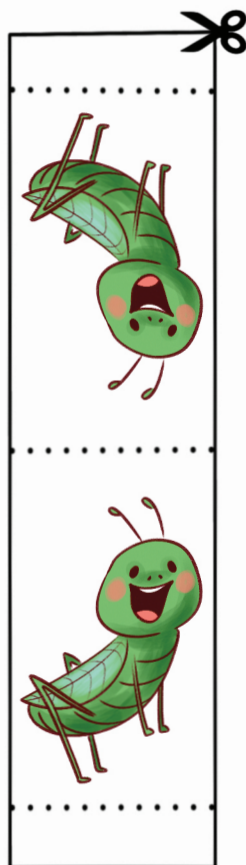
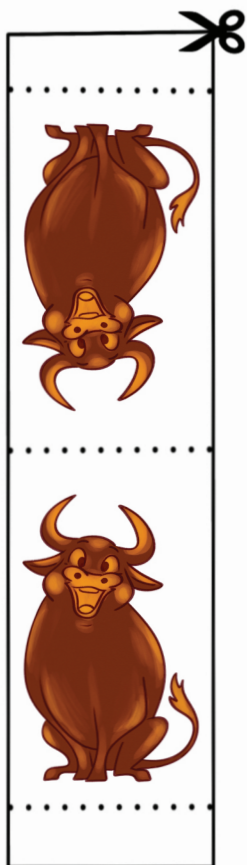
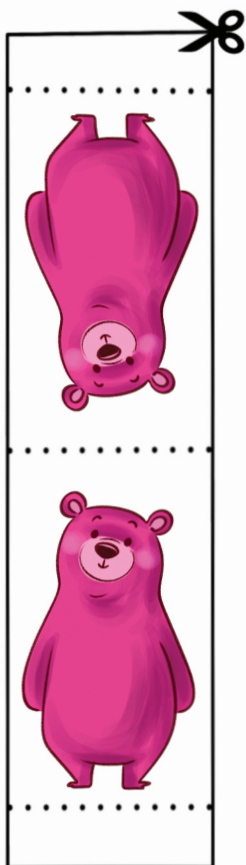


# ISTRUZIONI PEDINE

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.

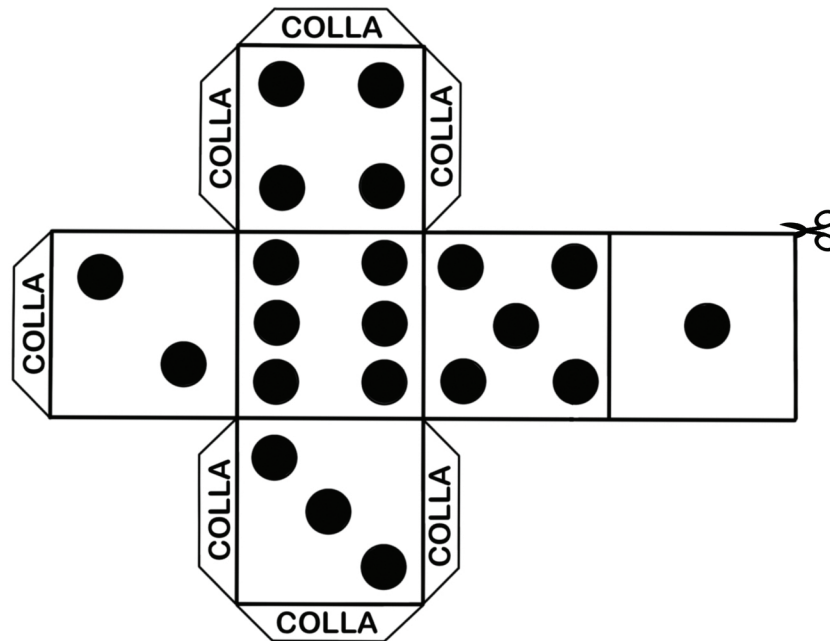


# PEDINE



# 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 dovrai 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 dovrai 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 dovrai 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 dovrai 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 dovrai 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 dovrai 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



Salti 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, riempi 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 guanti resistenti. Se decidi di acquistarli, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **tieni 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 borraccia piena d'acqua. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **tieni 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 corda robusta. Se decidi di acquistarla, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **tieni 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 **avanzi di una casella**.

# 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 acquistarlo, 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 proteggerti dal maltempo. Se decidi di acquistarlo, dai una moneta al Banco, ottieni una medaglia e **avanzi di un'altra casella.***

## CARTA SPESA UTILE

*Puoi comprare un kit di primo soccorso. Se decidi di acquistarlo, dai due monete al Banco e ottieni due medaglie.*

## CARTA SPESA UTILE

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

# MEDAGLIE







# MEDAGLIE





# MEDAGLIE

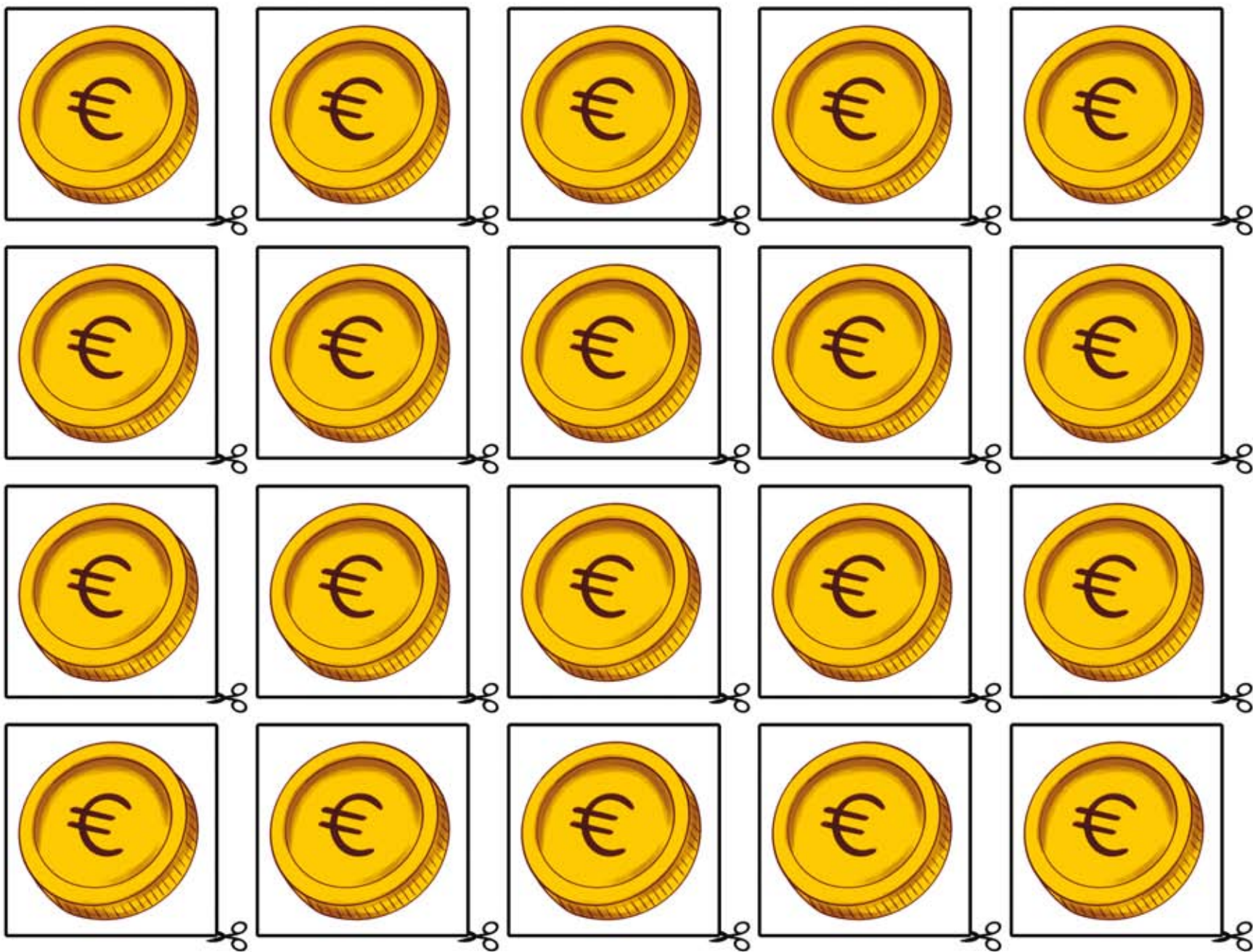




# MEDAGLIE RETRO



# MONETE

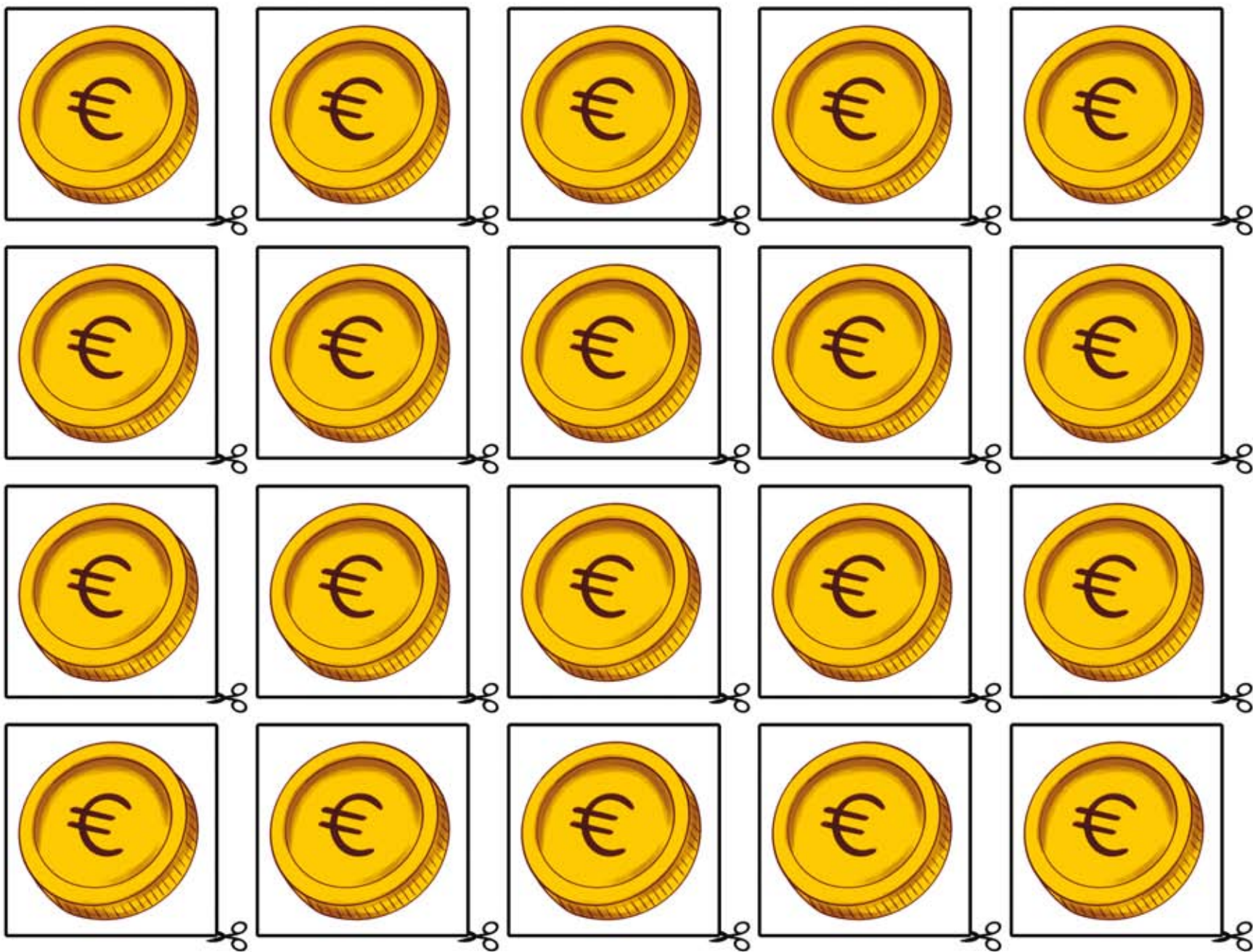




# MONETE RETRO



# MONETE





# MONETE RETRO



# MONETE





# MONETE RETRO

