



# FinanceMission

Il gioco che insegna  
a gestire il denaro

Quaderno di lavoro per il gioco didattico

[www.financemission.ch](http://www.financemission.ch)

Le domande contenute in questo **quaderno di lavoro** si riferiscono al precedente videogioco didattico «Heroes». Si possono usare nelle lezioni come complemento della nuova piattaforma «World».

**Gioco didattico:** il videogioco didattico FinanceMission «Heroes» lanciato nel 2017 funziona, a livello sia tecnico che di contenuti, in modo indipendente dalla piattaforma didattica FinanceMission «World».

**Nome utente:** le allieve e gli allievi, come pure il personale insegnante accedono alle due piattaforme con un login separato.

**Acquisire competenze finanziarie giocando  
Un'offerta didattica per il livello secondario I**

Per scaricare il gioco didattico gratuito:  
[www.financemissionheroes.ch](http://www.financemissionheroes.ch)

Per ordinare il quaderno di lavoro gratuito per le classi:  
[info@financemission.ch](mailto:info@financemission.ch)

Per scaricare le spiegazioni e le proposte di lezione:  
[www.financemission.ch](http://www.financemission.ch) → materiale didattico

Pubblicato da:  
Associazione FinanceMission  
c/o LCH  
Pfingstweidstrasse 16  
8005 Zurigo  
[info@financemission.ch](mailto:info@financemission.ch)

Zurigo, 2018

Organismi responsabili



**Banche Cantonali**

## Indice

<b>1</b>	<b>Money, money</b> .....	<b>4</b>
	Conteggio: entrate, uscite, stato del conto	
<b>2</b>	<b>Più e meno</b> .....	<b>8</b>
	Conteggio: avanzo, disavanzo, voci di bilancio fisse e variabili	
<b>3</b>	<b>Spendi e spandi</b> .....	<b>11</b>
	Gli acquisti: l'imbarazzo della scelta	
<b>4</b>	<b>Consumi e conseguenze</b> .....	<b>14</b>
	Consumo: beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, spese di acquisto e di riparazione	
<b>5</b>	<b>Buy smart</b> .....	<b>18</b>
	Consumo: beni di consumo durevole e beni di consumo immediato, spese di acquisto e costi consequenziali	
<b>6</b>	<b>Mission possible</b> .....	<b>20</b>
	Definire gli obiettivi, pianificare e verificare	
<b>7</b>	<b>Un budget concreto</b> .....	<b>22</b>
	Pianificare e allestire il budget	
<b>8</b>	<b>Act clever</b> .....	<b>24</b>
	Sperimentare le strategie: soppesare le possibilità di successo e i rischi	
<b>9</b>	<b>Mettiti alla prova negli acquisti</b> .....	<b>27</b>
	Motivare le decisioni di acquisto e di finanziamento	

# Money, money



## Svolgendo i seguenti compiti impari a...

- ... allestire e spiegare un conteggio mediante una tabella.
- ... calcolare la differenza tra le entrate e le uscite, nonché dello stato del conto.
- ... analizzare i cambiamenti dello stato del conto.

SALDO ALLA FINE DELL'ULTIMA MISSIONE		106.-
<b>SPESE DELLA MISSIONE</b>		
ACQUISTI ALLO SHOP		- 90.-
ACQUISTI DURANTE LA MISSIONE		- 0.-
SPESE RIPARAZIONE ATTREZZATURA	RIPARARE?	- 8.-
SPESE RIPARAZIONE ABBIGLIAMENTO	RIPARARE?	- 10.-
<b>TOTALE SPESE</b>		<b>- 108.-</b>
<b>ENTRATE</b>		
ENTRATE LAVORETTO		11.-
DENARO DEI FORZIERI		16.-
DENARO SOTTRATTO AI NEMICI		30.-
<b>TOTALE ENTRATE</b>		<b>57.-</b>
<b>TOTAL</b>		
<b>SALDO PRECEDENTE</b>		<b>106.-</b>
<b>SPESE</b>		<b>- 108.-</b>
<b>ENTRATE</b>		<b>57.-</b>
<b>SALDO ATTUALE</b>		<b>55.-</b>

Nel videogioco il conteggio ti viene presentato come nell'esempio sopra:

- un elenco delle uscite e l'importo complessivo (totale)
- un elenco delle entrate e l'importo complessivo (totale)
- lo stato del conto prima e dopo un round della missione (stato del conto attuale)

Ciò ti permette di sapere, dopo ogni round della missione, quanto denaro hai ancora sul tuo conto.

## 1A – Lettura del conteggio

- Leggi attentamente il conteggio sopra. L'ultimo round è stato un successo sotto l'aspetto finanziario?
- Contrassegna la risposta corretta e motiva la tua decisione.

Sì, è stato un successo     No, non è stato un successo

Motivo:

.....

.....

## 1B — Allestimento del conteggio e calcolo delle differenze

- Riporta nella tabella sottostante il conteggio della tua ultima missione.
- Elenca tutte le voci del conto e calcola il totale delle entrate e delle uscite.
- Alla fine del conteggio, riporta nella tabella lo stato del conto prima del round della missione e lo stato attuale del tuo conto. E poi calcola la differenza.
- Verifica: la differenza dello stato del conto dovrebbe essere uguale alla differenza tra le entrate complessive e le uscite complessive.

### Il conteggio dell'ultimo round della tua missione

Uscite	
<b>Totale uscite</b>	
Entrate	
<b>Totale entrate</b>	
<b>Differenza entrate/ uscite +/-</b>	
<b>Saldo precedente</b>	
<b>Saldo attuale</b>	
<b>Differenza +/-</b>	

## 1C — Analisi del conteggio

Com'è cambiato lo stato del tuo conto? Nell'ultimo round hai guadagnato o perso del denaro?

- Spiega alla classe il risultato del conteggio.

## 1D – Controllo delle entrate, delle uscite e dello stato del conto

Gioca quattro round con l'obiettivo di aumentare lo stato del conto.

- Annota lo stato del tuo conto nella tabella sottostante, nel campo «Round 1 – stato del conto: saldo precedente».
- Controlla il conteggio dopo ogni round. Attenzione: lo vedi una sola volta. Se clicchi per continuare, non lo vedi più!
- Dopo ogni round riporta nelle tabelle tutte le tue entrate e le tue uscite, compreso il loro totale.
- Annota il nuovo stato del conto nell'ultima tabella e calcola la differenza di ogni round.

Uscite	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
Acquisti allo shop				
Acquisti durante la missione				
Spese di riparazione attrezzatura				
Spese di riparazione abbigliamento				
<b>Totale uscite</b>				

Entrate	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
Lavoretto				
Denaro dei forzieri				
Denaro dei robot				
<b>Totale entrate</b>				

Stato del conto	Round 1	Round 2	Round 3	Round 4
Saldo precedente				
Saldo attuale				
<b>Differenza +/-</b>				

## 1E — Consigli utili

Hai avuto successo e hai aumentato il denaro sul tuo conto?

- Discutete in classe come siete riusciti a migliorare lo stato del conto. E in caso contrario, dove avete sbagliato?
- Annotate su fogli A4 i consigli utili e appendeteli nell'aula.

---

### Autovalutazione 😊 😐 😞

Contrassegna con uno smiley ognuno dei tre obiettivi didattici.

- Sono in grado di allestire il conteggio in una tabella e di spiegarlo.
  - Sono in grado di calcolare la differenza tra le entrate e le uscite e dello stato del conto.
  - Sono in grado di analizzare i cambiamenti dello stato del conto.
- 





### Svolgendo i seguenti compiti impari a...

- ... elaborare le basi per un budget.
- ... calcolare l'avanzo o il disavanzo.
- ... distinguere tra le entrate e le uscite fisse e variabili.
- ... calcolare e pianificare le entrate e le uscite a lungo termine.

Marisa è in terza media. Ha annotato tutte le sue entrate e le sue uscite nelle ultime due settimane. Su questa base ora può allestire un budget mensile.

### Il conteggio delle entrate/ uscite di Marisa nelle due ultime settimane

Che cosa?	CHF settimana 1	CHF settimana 2
<b>Entrate</b>		
Paghetta	10.00	10.00
Lavoretto	15.00	15.00
Baby-sitting	20.00	—
Taglio dell'erba del giardino		5.00
<b>Totale entrate</b>		
<b>Uscite</b>		
Quota abbonamento cellulare	8.00	8.00
Gelati	5.00	—
Cosmetici		9.00
Sostituita la luce della bicicletta		15.00
Dolciumi, bibite zuccherate	10.00	5.00
App store		7.00
<b>Totale uscite</b>		
Avanzo +		
Disavanzo -		

## 2A — Calcolo dell'avanzo / del disavanzo

- Calcola il totale delle entrate e il totale delle uscite. Scrivi nella tabella i risultati delle due settimane.
- Poi calcola la differenza tra le entrate e le uscite settimanali.

Se la differenza è positiva (+), dal conteggio risulta un **avanzo**.  
 Se la differenza è negativa (-), dal conteggio risulta un **disavanzo**.

- Scrivi il risultato nel corrispondente campo.
- Analizza: in che modo si è generato un avanzo o un disavanzo?

## 2B — Entrate e uscite fisse a variabili

**Uscite/ -entrate fisse:** sempre gli stessi importi versati/ -ricevuti regolarmente.  
**Uscite/ -entrate variabili:** importi differenti versati/ -ricevuti occasionalmente.

Quali sono le voci **fisse** del conteggio?

Nelle entrate:

.....

Nelle uscite:

.....

Quali sono le voci **variabili** del conteggio?

Nelle entrate:

.....

Nelle uscite:

.....

## 2C — Allestimento del budget mensile

Marisa desidera avere un maggiore controllo delle sue entrate e uscite mensili. Basandoti sulle due settimane di conteggio, calcola la media delle sue entrate e uscite in un mese.

- Riporta nella tabella sottostante il totale delle entrate e delle uscite.
- Calcola la media delle entrate e delle uscite settimanali e scrivi i risultati nella tabella.
- Poi calcola la media delle entrate e delle uscite mensili (4 settimane).
- A quanto ammonta l'avanzo o il disavanzo mensile medio?

	Settimana 1	Settimana 2	Media settimanale	Media mensile (4 settimane)
Entrate				
Uscite				
Differenza +/-				

## 2D — Risparmio

Marisa vorrebbe acquistare due casse wireless del costo di 114 franchi. Per il suo compleanno ha ricevuto 50 franchi dallo zio.

- Per quanto tempo deve risparmiare, se ogni mese mette da parte quello che le resta in tasca (differenza positiva tra entrate e uscite)?
- Che cosa potrebbe cambiare per raggiungere prima il suo obiettivo? Discutete varie possibilità.

---

### Autovalutazione



Contrassegna con uno smiley ognuno dei tre obiettivi didattici.

- Sono in grado di calcolare l'avanzo o il disavanzo risultante da un conteggio.
  - Sono in grado di spiegare la differenza tra le voci fisse e variabili di un budget.
  - Sono in grado di calcolare e pianificare sul lungo termine le entrate e le uscite.
-



### 3B — Confronto dei prodotti in base a determinati criteri

Vuoi acquistare una nuova tenuta per il tuo eroe.

- Gioca un paio di round finché hai abbastanza denaro per acquistare qualcosa di nuovo.
- Guarda bene l'offerta nello shop e seleziona tre abbigliamento che ti potresti permettere.



- Prima di decidere quale abbigliamento acquistare, scrivi nella tabella il prezzo e le caratteristiche.

Nome del prodotto	Prezzo	Bonus di difesa	Durata	Spese di riparazione

- Confronta i tre prodotti, fai una graduatoria e decidi quale acquistare.
- Spiega perché hai deciso di acquistare questo capo di abbigliamento.

Negli acquisti, quali criteri (ad esempio le caratteristiche di un prodotto, il prezzo...) sono importanti per te nella vita reale?

.....

.....

.....

.....

.....

### 3C — Acquisto o rinuncio?

Quale mantella vorresti per il tuo eroe? Nello shop ci sono bei foulard e fantastiche mantelle.

- Rifletti e confrontati:
  - Che ne pensi delle affermazioni nelle nuvolette? Hai altri argomenti pro o contro un prodotto di lusso?
  - Hai già comprato qualcosa che definiresti un lusso? Ne è valsa la pena?
  - Che cosa ritieni necessario e che cosa giudichi un lusso?

### 3D — Decisioni di acquisto

- A che cosa presti attenzione, quando acquisti una T-shirt? Fai una lista dei criteri (caratteristiche del prodotto) che ritieni importanti.

.....

.....

.....

.....

- Confrontate in classe i vostri criteri e discutete le vostre esigenze, i vostri desideri e comportamenti.

---

#### Autoriflessione: l'acquisto di un prodotto desiderato

Prendi un foglio A4 e scrivi un breve testo, scegliendo uno dei due seguenti temi:

- A Motiva la tua scelta di acquistare quel prodotto e spiega se ne è valsa la pena.
  - B Descrivi un prodotto che vorresti acquistare. Spiega in che modo intendi realizzare il tuo desiderio e a che cosa presterai attenzione al momento dell'acquisto.
-

# Consumi e conseguenze



## Svolgendo i seguenti compiti impari a...

- ... distinguere tra i beni di consumo durevole e beni di consumo immediato.
- ... confrontare i costi di acquisto e i costi consequenziali dei beni di consumo.
- ... valutare se è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto.

### 4A – Distinzione tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato

I beni di consumo sono merci e prodotti che acquistiamo ed usiamo per soddisfare le nostre esigenze. I beni di consumo si distinguono in

- **beni di consumo durevole:** possono essere utilizzati più volte, ma necessitano di manutenzione.
- **beni di consumo immediato:** si esauriscono in un unico atto di consumo.

→ Basandoti sulla suddetta definizione tra i prodotti dello shop contrassegna con una «D» i beni di consumo durevole e con una «I» i beni di consumo immediato.

Attrezzatura	Abbigliamento	Sussidio	Attrezzatura	Sussidio	Abbigliamento
 Chitarra 200.-	 Tenuta da escursionista 450.-	 Pozione speedy 10.-	 Guanti da rocker 250.-	 Supercarta 40.-	 Tuta da dilettante 140.-
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I

→ Sulla base di due esempi riportati sopra, spiega la differenza tra bene di consumo durevole e bene di consumo immediato.

.....

.....

.....

## 4B — Costi di acquisto e costi consequenziali

Vuoi acquistare una nuova attrezzatura o una nuova tenuta per il tuo eroe. Nello shop puoi vedere i costi di acquisto e le spese di riparazione da mettere in conto.



I beni di consumo durevole, utilizzabili più volte o più a lungo, generano costi consequenziali.

- **Costo di acquisto:** il prezzo che paghiamo quando acquistiamo un nuovo prodotto.
- **Costi consequenziali:** i costi che si generano dopo l'acquisto, ad esempio per la manutenzione, la riparazione o per i pezzi di ricambio.

→ Annota il prezzo e i costi di riparazione della tua attrezzatura e del tuo abbigliamento attuali, oppure scegli un nuovo equipaggiamento nello shop.

### Attrezzatura:

Costi di acquisto

Costi di riparazione massimi

### Abbigliamento:

Costi di acquisto

Costi di riparazione massimi

Dopo ogni round, nel conteggio vedi l'ammontare effettivo delle tue spese di riparazione.

- Se clicchi su SÌ, paghi le spese di riparazione e di conseguenza hai delle uscite.
- Se clicchi su NO, non hai nessuna uscita, ma il tuo equipaggiamento ti protegge sempre meno e con il passare del tempo sarà inutilizzabile.



## 4C — Confronto dei costi di acquisto e dei costi consequenziali

- Nel conteggio, alla voce spese di riparazione, clicca su SÌ (riparare).
- Gioca tre round e dopo ogni round annota le spese di riparazione che hai dovuto sostenere.

Spese di riparazione	Round 1	Round 2	Round 3	Totale	Percentuale del prezzo di acquisto
Attrezzatura					%
Abbigliamento					%

- Quanto hai speso in tutto per le riparazioni? Calcola il totale.
- Qual è la percentuale delle spese di riparazione, rispetto al prezzo di acquisto? (Prezzo di acquisto = 100%)
- Pensi che sia valsa la pena di spendere un po' di denaro per riparare il tuo equipaggiamento? Perché? Spiega la tua risposta.

### Autovalutazione 😊 😐 😞

Contrassegna con uno smiley ognuno dei due obiettivi didattici.

- Sono in grado di distinguere tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato.
- So mettere a confronto i costi di acquisto e i costi consequenziali e sono in grado di valutare se è valsa la pena di spendere un po' del mio denaro.

### \* 4D – Usura dei beni di consumo

- Controlla se la tua attrezzatura e il tuo abbigliamento sono ancora efficienti al 100%.
- Dopo il prossimo round, nel conteggio clicca su NO (non riparare).
- Gioca tre round senza riparare né l’attrezzatura né l’abbigliamento.
- Dopo ogni conteggio, controlla il livello di efficienza del tuo equipaggiamento.

Efficienza	Inizio	Round 1	Round 2	Round 3	Percentuale di usura
Attrezzatura					%
Abbigliamento					%

- Qual è l’usura dell’attrezzatura e dell’abbigliamento se non li ripari? (= 100 % meno l’efficienza dopo il Round 3). Calcola l’usura.
- Valuta per quanti round puoi ancora usare il tuo equipaggiamento senza ripararlo.

.....

.....

- Quali ne sono le conseguenze? Fai delle ipotesi.

.....

.....

- Prova! A tuo rischio e pericolo!

### \* 4E – Conclusioni

Quali sono le tue conclusioni dopo l’esperimento con i costi di acquisto e i costi consequenziali...

... riguardo alle tue finanze?

.....

.....

.....

... riguardo al proseguimento del gioco?

.....

.....

.....





**Svolgendo i seguenti compiti impari a...**

- ... distinguere nella vita quotidiana tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato.
- ... confrontare i costi di acquisto e i costi consequenziali dei beni di consumo quotidiani.
- ... valutare se è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto / effettuare un determinato investimento.

**5A – Distinzione tra beni di consumo durevole e beni di consumo immediato**

→ Distingui il bene di consumo durevole (D) dal bene di consumo immediato (I), contrassegnando la casella corrispondente.

Vestito	Sandwich	Motocicletta	Cellulare	Tè freddo in confezione multipla	Fazzoletto
<input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> I					

**5B – Comprensione e valutazione dei costi consequenziali**

→ Annota due beni di consumo immediato e due beni di consumo durevole che hai acquistato negli ultimi tempi o che hai intenzione di acquistare.

Beni di consumo immediato:

---

Beni di consumo durevole:

---

→ Per uno dei due beni di consumo durevole che hai annotato, elenca i possibili costi consequenziali, valutandone l'importo.

---



---

## \* 5C — La società dello spreco: usa e getta

Molti beni di consumo durevole che un tempo si tenevano con cura e si riparavano, oggi sono ormai prodotti usa e getta. Non si riparano più e si buttano via dopo poco tempo, come ad esempio le tovaglie monouso. Sai menzionare altri esempi?

- Discutete sulla diffusa tendenza di acquistare un prodotto nuovo invece di conservare quello vecchio.
  - Quali sono le conseguenze?
  - Quali sono le alternative?

## \* 5D — Costi di acquisto e costi consequenziali sull'esempio di una bicicletta

Tua nonna ti regala 500 franchi con i quali acquisti una bicicletta nuova. Prima di acquistarla, chiarisci i seguenti punti:

### **Bisogno/ -scopo**

- Per che cosa mi serve la bicicletta?

.....

### **Criteri di acquisto**

- Quali caratteristiche ritengo importanti (ad esempio il cambio, il telaio, il design)?

.....

### **Prezzo di acquisto**

- Qual è l'importo massimo che sono disposto a spendere?

.....

### **Confronto dei prezzi**

- Fai una ricerca su Internet sul costo delle biciclette che ti piacerebbe acquistare e confronta i prezzi.

.....

### **Costi consequenziali**

- Rifletti sui costi consequenziali che potresti avere.

.....

### **Scelta**

- Quale bicicletta sceglieresti alla fine?

.....

- In cinque frasi, motiva la tua decisione. Quali compromessi hai fatto?

.....

.....

.....

.....

.....



## Mission possible

### Svolgendo questo compito impari a...

- ... porti degli obiettivi e pianificare le tue spese.
- ... verificare se sotto l'aspetto finanziario è valsa la pena di acquistare un determinato prodotto.

### \* 6A — Pianificazione delle strategie finanziarie

Alla pagina iniziale con la cartina della città, clicca sul pulsante «Calcolatrice – Calcola il rendimento della missione». Ti appare una panoramica delle sfide della prossima missione, in base alla quale puoi calcolare le possibili entrate e uscite.

- Imposta il livello della missione (Mission Level) e il livello del tuo eroe (Hero Level). (Vedi il campo in alto nella finestrella alla pagina seguente.)
- Scegli l'attrezzatura e l'abbigliamento, nonché il numero degli oggetti 1 e 2 che vuoi acquistare nello shop.
- Decidi quanti robot vuoi sconfiggere e quanti forzieri vuoi conquistare.
- Se il tuo scopo è eliminare il capo dei robot, clicca su Sì.
- Clicca su «Calcola». Nella finestra appare la pianificazione del tuo budget.



La calcolatrice ti aiuta a elaborare strategie diverse e a ripartire i tuoi mezzi in maniera più mirata nelle prossime missioni.

- **Tieni le spese sotto controllo:** sperimenta diverse varianti. Pianifica in maniera talvolta audace (ad esempio sconfiggere molti robot), talvolta prudente (ad esempio non spendere troppo denaro).
  - **Poniti degli obiettivi di risparmio:** confronta il prezzo dell'attrezzatura e dell'abbigliamento con lo stato del tuo conto (in alto a destra). Quanto dovresti risparmiare per acquistarli? Quali provvedimenti prendi per raggiungere questo obiettivo?
- 
- **Evita di andare in rosso:** forse ti è già capitato di andare in rosso in una delle tue missioni. Come rimediare e tornare in attivo? A che cosa devi fare attenzione per evitare le cifre rosse?
- 



- 1 **Uscite:** tutte le spese, comprese le spese di riparazione, che hai effettivamente sostenuto. Più robot vuoi sconfiggere, maggiori saranno le spese di riparazione.
- 2 **Equipaggiamento:** il prezzo dell'attrezzatura e dell'abbigliamento che desideri acquistare. Qui vedi quanto denaro dovresti investire nel loro acquisto. Più elevato è il livello di gioco, maggiore sarà la scelta disponibile.
- 3 **Entrate:** il denaro che hai raccolto sconfiggendo i robot e appropriandoti dei forzieri, nonché la ricompensa per aver eliminato il capo dei robot.
- 4 **Rendimento della missione:** la differenza tra il totale delle uscite e il totale delle entrate. Vedi se la missione che hai programmato ti frutta un avanzo o un disavanzo (migliora o peggiora lo stato del tuo conto).

La calcolatrice non influisce sul gioco o sullo stato del tuo conto. Ti aiuta però a valutare le tue possibilità finanziarie. Considera tuttavia che il rendimento effettivo della missione non corrisponde quasi mai a quello calcolato (= guadagno pianificato). In definitiva non puoi sapere in anticipo come si comporteranno i robot! Con l'aumento del livello di gioco, aumenta anche il prezzo dell'equipaggiamento e degli strumenti di sussidio. Se giochi a un livello ancora non sufficientemente alto, alcuni di loro non saranno nemmeno autorizzati. In ogni caso: **è permesso sognare!**



**Svolgendo questo compito impari a...**

- ... pianificare concretamente le entrate e le uscite.
- ... allestire un budget.

## 7A — Progetto «Vendita di torte» per la festa della scuola

Allo scopo di raccogliere fondi in vista della festa della scuola, la tua classe organizza una vendita di torte. Per garantire il successo dell'iniziativa, come primo passo allestite un budget.

### Definire gli obiettivi, chiarire le condizioni

- Quanto denaro deve fruttare la vendita delle torte?
- Quali sono le risorse a disposizione (persone, tempo, allestimento o materiale)?
- Quali altre condizioni devono essere soddisfatte (allestimento, clientela) per realizzare il progetto?
- Annotate su un foglio le risposte a queste domande e le altre eventuali questioni ancora aperte.

### Allestire una check list per pianificare il budget

Una check list aiuta a definire tutto quanto occorre sapere per la pianificazione del budget.

- Uscite: qual è il costo degli ingredienti ecc.?
- Entrate: a che prezzo venderemo le torte?
- Costi imprevisti per...?

### Allestire il budget e calcolare il guadagno

- Annotate nella scheda del budget le spese e le entrate previste e calcolate il guadagno previsto.
  - La vendita delle torte raggiungerà l'obiettivo?
  - Se la risposta è negativa, quali modifiche bisogna apportare al budget per far tornare i conti?

### \* Controllo del budget

Quando realizzate il progetto:

- Monitoratelo costantemente per capire se riuscite a rispettare il budget. All'occorrenza, apportate le correzioni necessarie.
- Allestite un conteggio finale e confrontatelo con il budget: ci sono delle differenze? Perché?
- Mettete il risultato per scritto allo scopo di fare meglio la prossima volta.

## Scheda del budget

Voci del budget		Totale
<b>Entrate</b>		
<b>Totale entrate</b>	→	
<b>Uscite</b>		
<b>Totale uscite</b>	→	
Avanzo		
Disavanzo		

## \* 7B — Allestimento del budget personale

- Annota per due settimane tutte le tue entrate e uscite personali.
- Su questa base allestisci il tuo budget mensile personale.



**Svolgendo questo compito impari a...**

- ... porti degli obiettivi e confrontare diverse strategie di gioco.
- ... soppesare le possibilità di successo e i rischi.
- ... descrivere e valutare le tue decisioni in materia di finanziamento.

## 8A — Applicazione di strategie diverse

Come procedi per avere successo in questo videogioco? Che cosa fai per «avere le tasche sempre ben fornite» e non finire nelle cifre rosse? Sperimenta!

Premesse:

- Nella casella «Inizio» annota il livello della tua missione (Mission Level), il livello del tuo eroe (Hero Level) e lo stato attuale del tuo conto. Trovi tutte le informazioni sulla cartina della città con il Mission Selector.
- Poniti un obiettivo, ad esempio salire di due livelli o aumentare del 10% lo stato del conto. Mettilo per scritto.
- Scegli una delle strategie e mettila per scritto.

Obiettivo:

.....

Strategia 1:

.....

Strategia 2:

.....

	Mission Level	Hero Level	Stato del conto
Inizio			
Situazione intermedia			
Situazione finale			

- Gioca al videogioco per 5 minuti, sempre con la stessa strategia.
- Annota nella tabella la «situazione intermedia».
- Scegli un'altra strategia e gioca per altri 5 minuti.
- Annota nella tabella la «situazione finale».

- 
- **La strategia conservativa:** spendi il meno possibile per l'equipaggiamento, tieni conto delle spese di riparazione, ma preservi il tuo budget.
  - **La strategia mirata:** risparmi fino a quando ti puoi permettere un'attrezzatura potente, un abbigliamento corazzato e degli strumenti di sussidio efficaci. Poi colpisci in maniera mirata.
  - **La strategia operosa:** lavori fino a notte fonda e rinunci alle missioni per aumentare le tue entrate.
  - **La strategia prudente:** se vedi che rischi di perdere la battaglia contro il capo dei robot, torni a casa per tempo e metti in salvo il denaro che hai sottratto ai robot e ai forzieri.
  - **La strategia reiterata:** giochi un Mission Level più volte per diventare più forte (più esperienza, più Hero Level) e per raccogliere più denaro. In tal modo sei ben preparato per affrontare il prossimo Mission Level maggiormente impegnativo.
  - **La strategia veloce:** acquisti una scheda magnetica, ti dirigi senza indugi verso il capo dei robot per avere il tempo di neutralizzarlo.
- 

La mia strategia personale:

.....

.....

.....

.....

.....

## 8B — Discussione delle strategie di gioco e di finanziamento

Hai raggiunto il tuo obiettivo? Quale strategia ha avuto successo? Perché?

.....

.....

.....

.....

.....

- Scambiatevi le idee sulle vostre esperienze.
  - Ci sono strategie che hanno successo a breve termine, ma che a lungo termine si rivelano inefficaci?
  - Quali strategie puntano sulla sicurezza e quali propendono al rischio?
- Fate una lista dei consigli che garantiscono il successo nel gioco e denaro a sufficienza nelle vostre tasche.

## Autoriflessione

→ Descrivi le tue strategie di gioco e le tue esperienze:

Premesse (obiettivo, strategia scelta):

---

---

Esperienze nel gioco:

---

---

Successi:

---

---

Che cosa farò diversamente la prossima volta che giocherò a questo videogioco?

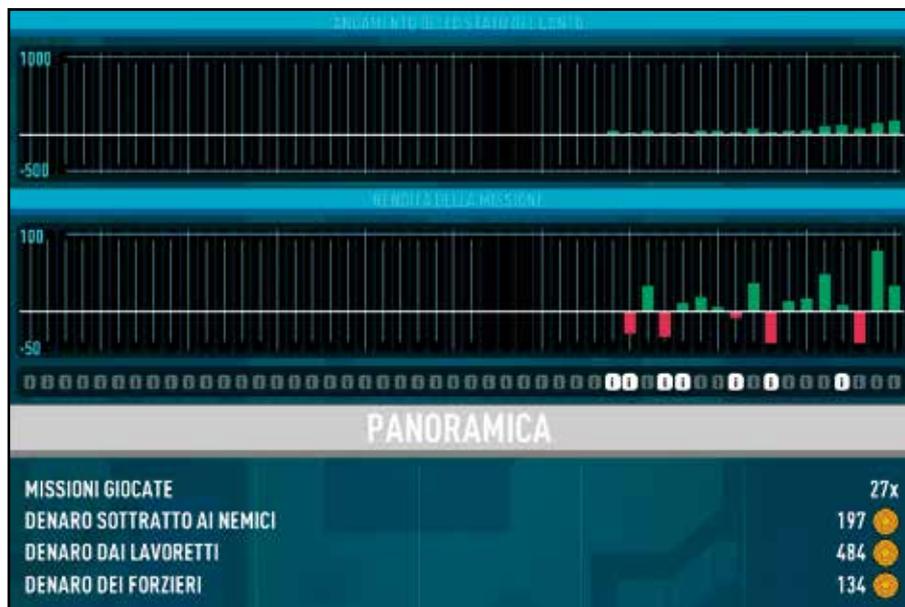
---

---

## \* 8C — Retrospettiva dell'andamento del gioco

Apri la statistica sulla schermata della cartina della città. Qui vedi la tua «performance» a partire dalla prima missione. Osserva bene l'andamento a lungo termine dello stato del tuo conto e del rendimento della missione (= guadagno). Confronta i risultati precedenti con la «performance» dell'ultimo round.

### La tua «performance»





## Mettiti alla prova negli acquisti

### Svolgendo i seguenti compiti impari a...

- ... soppesare le diverse possibilità di gestire il tuo denaro.
- ... argomentare per motivare le tue decisioni di acquisto.

## 9A — Interazione e motivazione delle risposte

- Lavorate in coppia. Una persona risponde alle domande da 1 a 7, l'altra alle domande da 8 a 14.
- Interagite interrogandovi a vicenda.
- Contrassegnate la risposta sulla vostra scheda personale.

## 9B — Che tipo di acquirente sei?

- Fai la somma delle risposte A e la somma delle risposte B. Risultato:
 

4 o più risposte A	→ tipo A
4 o più risposte B	→ tipo B

L'insegnante vi dà la soluzione. Attenzione: non si tratta di un test scientificamente provato!

## \* 9C — Discussione delle decisioni

- Passate di nuovo in rassegna le domande (da 1 a 7 o da 8 a 14) e discutete quale dei due comportamenti vi sembra più opportuno.
- Annotate le vostre decisioni mediante parole chiave. Esempio: «usato, ma poco costoso» oppure «nuovo, ma costoso».



## Decisioni di acquisto e di finanziamento: domande da 1 a 7

Contrassegna la risposta che ritieni più opportuna e spiega al/ alla partner il motivo della tua decisione.

**1. Ti regalano 100 franchi.**

- A** Metto da parte il denaro per risparmiare ed esaudire un mio desiderio.  
 **B** Vado subito a comprarmi un paio di scarpe nuove o una consolle per i videogiochi.
- 

**2. Vuoi acquistare un nuovo cellulare, ma i soldi non bastano.**

- A** Aspetto finché ho risparmiato il denaro necessario.  
 **B** Chiedo un prestito alla mamma e le restituirò il denaro in seguito.
- 

**3. Piero ti chiede 15 franchi in prestito per comprare un berretto da basket.**

- B** Gli dai il denaro, a patto che entro una settimana ti restituisca 16 franchi (15 franchi + 1 franco di interesse).  
 **A** Non gli dai il denaro perché deve aspettare finché non lo ha risparmiato lui stesso.
- 

**4. Vuoi andare al cinema con il tuo amico Andrea, ma non hai i soldi. Lui si offre di anticiparti il costo nel biglietto.**

- B** Anche se hai già un debito con Caterina, accetti l'offerta di Andrea.  
 **A** Rinunci al cinema. Sarà per un'altra volta.
- 

**5. Durante le vacanze Emma ha la possibilità di lavorare nell'officina dello zio, per un compenso di 12 franchi l'ora.**

- A** Le consigli di accettare il lavoro, anche se ciò significa che non potrete passare le vacanze insieme.  
 **B** Le proponi di lavorare solo 3 giorni la settimana, per avere tempo di fare qualcosa insieme durante le vacanze.
- 

**6. Boris vuole comprare un nuovo paio di pantaloni da sci di marca, ma non ha abbastanza denaro.**

- B** Gli consigli di comprare dei pantaloni meno costosi con il denaro che ha a disposizione.  
 **A** Gli consigli di accontentarsi dei vecchi pantaloni e di risparmiare per acquistare quelli di marca l'anno prossimo.
- 

**7. La tua classe ha intenzione di organizzare una bancarella di street food per finanziare il campo estivo della scuola. Tina propone di spendere 100 franchi in più per avere il doppio da vendere e guadagnare di più.**

- B** Pensi che ne valga la pena, anche se dovrete chiedere del denaro in prestito.  
 **A** Non sei d'accordo perché temi che non sarete in grado di restituire il prestito.
-

## Decisioni di acquisto e di finanziamento: domande da 8 a 14

Contrassegna la risposta che ritieni più opportuna e spiega al/ alla partner il motivo della tua decisione.

### 8. Paola vuole comprare un nuovo paio di scarpe da calcio per gli allenamenti.

- B Le consigli di comprare le scarpe durante i saldi, con il denaro che le hanno dato i genitori.
- A Le consigli di far durare un po' più a lungo quelle vecchie e di risparmiare per acquistare le nuove scarpe da calcio la prossima stagione.

### 9. Fabio ha la possibilità di lavorare ogni mercoledì pomeriggio nel negozio dello zio, per un compenso di 12 franchi l'ora.

- A Gli consigli di accettare l'offerta, anche se ciò significa rinunciare ai vostri mercoledì pomeriggio con lo skateboard.
- B Gli proponi di lavorare solo due mercoledì al mese, per non rinunciare del tutto ai vostri pomeriggi con lo skateboard.

### 10. Alla fiera, Adriano si offre di anticiparti i soldi che non hai per comprare un kebab.

- B Anche se hai già un debito con Giorgio, accetti l'offerta di Adriano.
- A Rinunci al kebab se non lo puoi pagare. Sarà per un'altra volta.

### 11. Lilly ti chiede in prestito 12 franchi per comprare una maglietta.

- B Le dai il denaro, a patto che entro una settimana ti restituisca 13 franchi (12 franchi + 1 franco di interesse).
- A Non le dai il denaro perché deve aspettare finché non ha risparmiato a sufficienza.

### 12. Vuoi acquistare un nuovo videogioco, ma i soldi non bastano.

- A Aspetto fino a quando ho risparmiato il denaro necessario.
- B Chiedo un prestito a mia sorella e le restituirò il denaro in seguito.

### 13. Tuo nonno ti regala 100 franchi.

- A Metto da parte il denaro per risparmiare e comprare qualcosa di costoso più in là nel tempo.
- B Mi concedo subito qualcosa di speciale, un bel paio di jeans, un videogioco...

### 14. Renata consegna i giornali a domicilio. Vorrebbe comprarsi una bicicletta per 200 franchi perché le permetterebbe di servire una decina di case in più, impiegando lo stesso tempo.

- A Le consigli di aspettare fino a quando ha risparmiato abbastanza per comprare la bicicletta.
- B Le consigli di acquistare subito la bicicletta, anche se deve farsi prestare il denaro.

## 9D – Qual è la tua opinione?

Scegli una delle seguenti affermazioni e commentala in dieci frasi. Riferisciti anche alle tue esperienze personali e fa esempi concreti.

1. **«La decisione di acquisto o la strategia finanziaria migliori in assoluto non esistono. La strategia più opportuna dipende dalla situazione concreta».**
2. **«Le strategie finanziarie rischiose dovrebbero essere adottate solo se servono a uno scopo ben preciso e se il rischio può essere eliminato il più rapidamente possibile».**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## Eroi ed eroine cercansi!

La città è in pericolo! La perfida dott.ssa Violetta e i suoi robot l'hanno messa sotto attacco. Con i loro cyberattacchi i robot svaligiano le casseforti e saccheggiano le banche. Arraffano tutto quello che possono, nemmeno la cassa scolastica e i vostri salvadanai sono al sicuro.

Ma ora ne avete abbastanza. Ogni sera, dopo i compiti e il lavoretto, andate in missione per cacciare dalla città la dott.ssa Violetta e i suoi robot.

Per ogni missione sono necessari coraggio ed energia vitale. Ci vogliono anche un abbigliamento e un'attrezzatura efficaci, in vendita nello shop. Pianificando con intelligenza, acquistando in maniera oculata e tenendo sempre d'occhio il budget, potete vincere la dott.ssa Violetta al livello 10 e liberare la città dai robot predatori. E al contempo imparate a gestire con cognizione di causa il vostro denaro.

**Buon divertimento con FinanceMission!**

