

ETÀ  
**16+**



# Samy

## Il gioco

Libbretto d'istruzioni per il  
corretto utilizzo del gioco

**INDICE**

**CONTENUTO**

**4**

**SCOPO DEL GIOCO**

**6**

**SVOLGIMENTO**

**7**

**PERSONAGGI**

**12**

**LE CARTE**

**15**

# CONTENUTO



1x TABELLONE



1x LIBRETTO DELLE ISTRUZIONI



24x FOGLI DI CALCOLO\*

\*Per ottenere altri fogli di calcolo scaricare il template dal sito web



6X CARTE PERSONAGGIO



12X6 CARTE INVESTIMENTO



12X6 CARTE IMPREVISTO



12X6 CARTE OPPORTUNITÀ



6X PEDINE



1X DADI

## SCOPO DEL GIOCO

Il gioco è progettato come strumento didattico basato sui principi del learning by doing e della gamification, con l'obiettivo di favorire un **apprendimento attivo**, coinvolgente e significativo.

Attraverso la **simulazione di situazioni economiche reali**, i giocatori sono guidati a sviluppare competenze finanziarie e capacità decisionali in un contesto controllato e privo di rischi.

L'esperienza di gioco consente agli studenti di:

- ~ **Apprendere facendo**, sperimentando direttamente scenari concreti di gestione delle risorse;
- ~ Comprendere dinamiche economiche e finanziarie attraverso l'azione, anziché mediante un approccio esclusivamente teorico;
- ~ Rimanere motivati e coinvolti, grazie all'introduzione di sfide, obiettivi progressivi, feedback immediati e dinamiche tipiche dei giochi.

La componente simulativa permette ai partecipanti di affrontare eventi realistici legati a opportunità, investimenti e imprevisti, esercitando così la capacità di valutare alternative, prendere decisioni consapevoli e osservare gli effetti delle proprie scelte sul bilancio personale.

Il confronto tra pari favorisce inoltre la discussione collettiva, il ragionamento critico e la costruzione condivisa di strategie.

Dal punto di vista formativo, il gioco promuove non solo l'acquisizione di competenze economico-finanziarie, ma anche lo sviluppo di soft skills fondamentali, tra cui:

- ~ problem solving
- ~ pensiero strategico
- ~ gestione del tempo e dello stress
- ~ capacità di cooperazione
- ~ adattamento a situazioni complesse

In questo modo, il gioco prepara gli studenti ad affrontare in modo più consapevole e strutturato le sfide tipiche della vita quotidiana e del contesto professionale, fornendo una base solida per una gestione responsabile e informata delle proprie risorse.

## SVOLGIMENTO

Il gioco si sviluppa attraverso una serie di turni consecutivi, durante i quali i giocatori avanzano sul tabellone, affrontano eventi economici e aggiornano il proprio bilancio personale. Ogni turno rappresenta un "momento di vita" del personaggio e simula decisioni finanziarie, opportunità e difficoltà che possono influenzare il percorso verso il proprio obiettivo finale.

### 1. INIZIO DELLA PARTITA

#### 1. Scelta del personaggio

Ogni giocatore seleziona una Carta Personaggio tra quelle disponibili. Questa carta definisce:

- ~ età
- ~ occupazione
- ~ entrate mensili stabili
- ~ budget iniziale
- ~ obiettivo personale

La scelta della modalità di assegnazione dei personaggi è a scelta dei giocatori: possono essere estratti a sorte, scelti consapevolmente, ecc...

#### 2. Assegnazione del budget iniziale

Ogni giocatore registra sul proprio Modulo di Bilancio il budget iniziale indicato nella carta.

#### 3. Posizionamento sul tabellone

Tutte le pedine vengono collocate sulla casella Inizio.

#### 4. Ordine di turno

L'ordine di gioco viene stabilito tirando il dado: chi ottiene il numero più alto inizia.

## 2. STRUTTURA DEL TURNO DI GIOCO

Ogni turno si compone delle seguenti fasi, che si svolgono sempre nello stesso ordine:

### FASE 1: LANCIO DEL DADO

Il giocatore di turno lancia il dado.

Il numero ottenuto determina di quante caselle la pedina deve avanzare.

### FASE 2: AVANZAMENTO SUL TABELLONE

La pedina viene spostata in avanti per il numero di caselle indicato dal dado. Se durante il movimento la pedina oltrepassa la casella Inizio, il giocatore ottiene immediatamente le proprie Entrate Periodiche, come indicato nella Carta Personaggio.

### FASE 3: INTERAZIONE CON LA CASELLA

La casella di arrivo indica un evento economico o una situazione di vita reale.

## 3. TIPI DI CASELLE



### OPPORTUNITÀ

Eventi positivi che portano benefici immediati, come guadagni extra, bonus, premi o progressi professionali.



### INVESTIMENTI

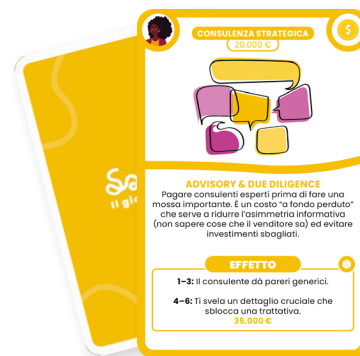
Spazi che offrono la possibilità di allocare risorse in iniziative finanziarie. Il giocatore può scegliere se investire o meno, l'esito sarà deciso dal numero che esce dal dado.



### IMPREVISTI

Eventi sfavorevoli che generano uscite o limitazioni: spese inattese, guasti, ritardi, sanzioni, responsabilità obbligatorie. Il giocatore applica immediatamente l'effetto dell'evento descritto nella casella.

## LE CARTE



### CARTE INVESTIMENTI

Le carte investimento non sono obbligatorie, quando si pesca si può decidere se investire e accettare il rischio, o rifiutare e mettere la carta in fondo al mazzetto. Se si accetta l'investimento, si lancia il dado e si ottiene un effetto, positivo o negativo. Nel conteggio delle proprie finanze, il numero indicato nell'effetto andrà sommato alla spesa effettuata, che viene segnalata in alto nella carta, sotto al titolo.



### CARTE OPPORTUNITÀ

Le carte opportunità sono obbligatorie, quando si pesca non viene richiesta una somma da investire, ma la quantità monetaria guadagnata viene ottenuta dall'effetto, il quale viene deciso tramite lancio del dado.



### CARTE IMPREVISTI

Le carte imprevisti sono inevitabili. Il giocatore deve far fronte a perdite monetarie sicure, dovute a problemi di natura non controllabile.

**USURAIO**

La mafia locale ti ha preso di mira, sei bloccato al turno successivo, per uscire devi pagare una cauzione (ogni livello economico ha la sua).

Livello economico	1	2	3	4	5	6
Importo cauzione	100 €	400 €	1.500 €	10.000 €	25.000 €	100.000 €

**BANCA**

Puoi depositare una cifra o chiedere un prestito (ogni livello potrà richiedere un max di soldi). Se si deposita una cifra si ha un ritorno dello 0,5% (della cifra depositata) per ogni giro del tabellone effettuato da quel momento in poi. I soldi sono riscuotibili passando sopra la casella (non serve finirci esattamente sopra).

Per il prestito invece, si può richiedere una cifra max, ma alla fine andrà pagato un interesse del 2% (della cifra prestata) ad ogni giro del tabellone effettuato.

Livello economico	1	2	3	4	5	6
Prestito massimo richiedibile	500 €	3.000 €	15.000 €	100.000 €	200.000 €	1.000.000 €



## LOTTERIA

Il singolo giocatore paga un biglietto in base al suo livello economico, un altro giocatore chiama un numero. Si lancia il dado, se il numero uscito è quello allora il giocatore che è sulla casella moltiplica  $\times 5$  il prezzo di ingresso. Se non lo è, si rilancia, e se esce moltiplica  $\times 2$  altrimenti niente, il prezzo del biglietto viene perso.

Livello economico	1	2	3	4	5	6
Costo biglietto	50 €	200 €	1.000 €	5.000 €	15.000 €	50.000 €
Vincita Max (x5)	250 €	1.000 €	5.000 €	25.000 €	75.000 €	250.000 €
Vincita Min (x2)	100 €	400 €	2.000 €	10.000 €	30.000 €	100.000 €



## BIBLIOTECA

Rispondi correttamente a un quiz, scansionando il **qr code** dal libro di istruzioni. Se rispondi correttamente, può guadagnare una cifra in base al suo livello economico.



Livello economico	1	2	3	4	5	6
Importo cauzione	150 €	500 €	2.000 €	12.000 €	30.000 €	150.000 €

## FASE 4: AGGIORNAMENTO DEL BILANCIO

Una volta risolto l'evento, il giocatore aggiorna il proprio Modulo di Bilancio, registrando:

- ~ entrate ottenute
- ~ uscite sostenute
- ~ investimenti effettuati
- ~ incrementi o riduzioni del patrimonio

Questa fase è obbligatoria e costituisce il cuore didattico del gioco.

[illegible]

Ad ogni turno si compila la tabella inserendo i dati richiesti. Ha lo scopo di tener conto e non perdere il filo del proprio patrimonio e delle proprie liquidità.

Eventuali informazioni aggiuntive possono essere inserite nelle note, se necessario.

Al termine del gioco serve che venga compilata questa sezione, per poter ricavare dati e statistiche ai fini del miglioramento personale e/o del servizio.

### FASE 5: CONCLUSIONE DEL TURNO

Dopo aver aggiornato il bilancio, il turno termina.

La mano passa al giocatore successivo in senso orario.

### 3. PROSECUZIONE DELLA PARTITA

Il gioco procede turno dopo turno, mentre ciascun partecipante cerca di avvicinarsi al proprio obiettivo personale:

- ~ accumulando risparmi
- ~ gestendo spese impreviste
- ~ valutando investimenti
- ~ sfruttando opportunità positive

Durante il percorso, i giocatori possono discutere tra loro, confrontarsi sulle scelte compiute e osservare strategie diverse, grazie all'aspetto educativo e collettivo del gioco.

### 4. FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena uno dei giocatori raggiunge esattamente l'obiettivo indicato sulla propria Carta Personaggio.

L'obiettivo varia a seconda del profilo scelto e può riguardare, ad esempio:

- ~ il raggiungimento di una determinata somma risparmiata
- ~ l'acquisto di un bene specifico
- ~ la realizzazione di un progetto personale
- ~ la stabilità economica mantenuta per più turni

Il primo giocatore che soddisfa pienamente il proprio obiettivo è dichiarato vincitore.

## I PERSONAGGI



### LUCIA

**Età:** 20 anni

**Occupazione:** Studentessa universitaria

**Livello economico:** 1

**Budget:** 1000 €

**Entrate:** -500 €

**Background:** Vive lontana dalla sua città natale e dai suoi genitori e si sta avvicinando per la prima volta alla gestione delle proprie spese.

Il suo obiettivo è quello di riuscire a mantenersi durante tutta la durata dei suoi studi.



### LUCA

**Età:** 23 anni

**Occupazione:** Operaio

**Livello economico:** 2

**Budget:** 5000 €

**Entrate:** 1800 €

**Background:** Dopo l'istituto tecnico non ha continuato gli studi, ma ha preferito apprendere il mestiere del padre, l'operaio. L'obiettivo di Luca è quello di potersi comprare una macchina per potersi spostare in autonomia e non dover dipendere da altri.



### SILVANA

**Età:** 26 anni

**Occupazione:** Parrucchiera

**Livello economico:** 3

**Budget:** -50.000 €

**Entrate:** 8000 €

**Background:** Ha investito tutti i suoi risparmi e ha convinto la banca a concederle un mutuo oneroso per ristrutturare un locale in centro e comprare arredamento di design.

Il suo obiettivo è quello di riuscire a ripagare il mutuo senza andare in bancarotta.



### JANINE

**Età:** 28 anni

**Occupazione:** Imprenditrice

**Livello economico:** 4

**Budget:** 200.000 €

**Entrate:** 50.000 €

**Background:** Si occupa di gestire la sua società immobiliare e il ristorante di famiglia.

Ha come obiettivo quello di mantenere stabili le sue entrate e le sue uscite al fine di non andare in bancarotta.



### LAMINE

**Età:** 28 anni

**Occupazione:** Calciatore

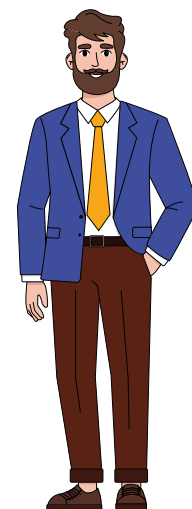
**Livello economico:** 5

**Budget:** 0 €

**Entrate:** 100.000 €

**Background:** Ha un passato difficile, proviene da un paese molto povero e ha dovuto fare tutto con le sue forze.

Il suo obiettivo è quello di riuscire a comprare una casa a sua madre.



### MARCEL

**Età:** 28 anni

**Occupazione:** Ereditario

**Livello economico:** 6

**Budget:** 1.000.000

**Entrate:** -

**Background:** Fortunato giovane ereditario che si ritrova in mano una grande somma di denaro.

Il suo obiettivo è quello di imparare a gestire il denaro e riuscire ad effettuare saggi investimenti per poterlo quintuplicare.



