

TITOLO:

Zio Giovanni e zia Maria



ETA' DEL GRUPPO	9+ (Eta)
RISULTATI DI APPRENDIMENTO	Permettere ad allieve ed allievi di sviluppare delle abitudini e degli atteggiamenti corretti nei confronti della gestione del denaro. Dare ad allieve ed allievi la possibilità di comprendere il valore, le risorse e i possibili utilizzi del denaro
DURATA	30- 45 minuti inclusa l'attività di riflessione
MATERIALE OCCORRENTE	Lavagna/flipchart per l'attività di riflessione, la somma di 500€ in banconote di carta finte, circa 10 pezzi I partecipanti devono giungere ad una soluzione comune rispetto ad un problema complesso
CONCETTI CHIAVE	Capacità di risoluzione dei problemi

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

L'obiettivo del gioco è quello di decidere chi vince e chi perde.

Racconta o leggi ad allieve ed allievi la seguente storia. Ricorda loro che non potranno prendere appunti, ma dovranno limitarsi ad ascoltare.

C'era una volta, in un lontano villaggio sulle Alpi, una coppia di anziani, lo zio Giovanni e la zia Maria. Non avevano nulla a parte una mucca da latte che permetteva loro di produrre formaggio, panna e ricotta.

Un giorno, però, la zia Maria si ammalò. Lo zio Giovanni era molto triste: cosa poteva fare per aiutare sua moglie? Come poteva pagare il medico? Non riusciva a farsi venire altre idee, quindi portò la mucca dal suo ricco vicino.

Il vicino accettò la mucca e pagò 500 euro per averla. Lo zio Giovanni andò a casa col denaro, ma la zia Maria capì quello che aveva fatto. "Che cosa hai fatto? Hai dato via la nostra unica Mu? Non abbiamo affatto bisogno di quei soldi. Ho qualche risparmio da parte e non sono nemmeno così malata. Va a riprenderla!" Così lo zio Giovanni riportò indietro la mucca, ma l'avidio vicino chiedeva 1000 € in cambio. Che fare? Lo zio Giovanni pagò la somma, dopo qualche tempo la zia Maria si ammalò di nuovo. Lo zio Giovanni andò dall'avidio vicino e rivendette Mu – stavolta gli chiese 1500 €. Ma non appena la zia Maria si riprese, si arrabbiò molto. Raccolse un po' di denaro, vendendo degli oggetti che aveva ricevuto in eredità dai suoi genitori e mandò lo zio Giovanni a riprendere la mucca dal vicino che adesso pretendeva il pagamento di 2000 €.

Chi perde cosa e quanto? Chi guadagna cosa e quanto?

Discussione

Allieve ed allievi devono pervenire da soli a una soluzione. Quindi, saranno raggruppati in base all'idea che hanno elaborato. I portavoce dei vari gruppi dovranno poi riunirsi per cercare di persuadere gli altri della bontà della loro soluzione.

L'obiettivo finale è quello di pervenire a una soluzione comune.

Una volta individuata una soluzione comune, è possibile mettere in scena la storia. Da' al vicino 4 banconote da 500 € e alla coppia due da 500. Alla fine, controlla le somme che possiedono i vari personaggi. (Si scoprirà che il vicino ha accumulato circa 1000 € in più).



Attività di riflessione

È necessario articolare l'attività di riflessione in due momenti.

Nel caso in cui la classe sia numerosa (più di 15 allievi), non è necessario far parlare tutti. Il primo momento di riflessione riguarda l'esperienza personale:

Cosa ne pensi del comportamento dei personaggi della storia? Che emozioni hai provato nel corso dell'attività? Quali difficoltà hai avuto? Quali aspetti hai apprezzato? Sei soddisfatto/a della soluzione che è stata trovata?

Di solito, in questa fase allieve ed allievi sono ancora suggestionati dall'esperienza di gioco, ed è per questo che è importante riflettere sulle impressioni personali.

Il secondo momento di riflessione, invece, comporta una maggiore generalizzazione.

Quando, di solito, ti trovi in una situazione simile nella tua vita o nel tuo gruppo? Come reagisci? Pensi che ci siano delle affinità fra la reazione del tuo gruppo e quella presentata qui? Quali? Che cosa pensi di aver imparato grazie a questo gioco?

Indicazioni:

Di solito si ottengono diverse soluzioni che tengono conto, ad esempio, della quantità di latte perso, il conflitto fra la coppia e il vicino, il problema morale dell'avidità e dei profitti. Sugeriamo di affrontare tutte queste tematiche.