

L'EURO

Le attività svolte sono un approccio all'uso dell'euro vero e proprio. Gli alunni, giocando, si avvicineranno all'uso del denaro, dello scambio... Con il baratto, la compravendita impareranno a contare, ad attribuire valore al denaro...

Si renderanno conto che nei "movimenti di denaro" c'è chi guadagna e chi perde...

Soprattutto si divertiranno "un sacco"!!!

Provate anche voi

Abbiamo incominciato con una storia... (inventata dai bambini)

IL BARATTO DELLA SIGNORA ADOLFA

In una fattoria, sulle montagne, vive la signora Adolfa.

A questa signora piacciono molto gli animali, e, infatti, possiede:

- 7 cavalli
- 3 mucche
- 2 tori
- 1 gatto
- 20 galline
- 2 caprette
- 1 cane da guardia
- 21 oche
 - 6 maiali

Tutti questi animali godono di buona salute e sono bei grassocci ad eccezione delle 21 oche che sono il cruccio della signora Adolfa.

Passeggiando attraverso la fattoria, Adolfa continua a ripetere:

-Ma che strano, continuo a nutrire e curare nel miglior modo possibile queste oche, ma loro sono magre stecchite!

Adolfa decide di sbarazzarsene, ma come?

Le viene un'idea:

-Chiamerò il mio amico, il signor Gigi.

Gigi è un "bravo uomo", ma è un po' "tonto" e, come se non bastasse, ci vede poco.

Adolfa invita Gigi alla fattoria e qui contratta lo scambio:

-Io ti do le mie 21 oche e tu, in cambio, mi dai un asino e 20 anatre.
Gigi acconsente.

La signora, tutta soddisfatta per aver concluso un buon affare, si avvia verso casa, ma, strada facendo, incontra un commerciante di cavalli.

Il commerciante propone a Adolfa un baratto:

-Il mio cavallo purosangue con il tuo asino e le 10 anatre.

Adolfa, convinta di concludere un buon affare, accetta.

Il mattino seguente, la signora controlla tutti i suoi animali, ma si accorge che manca il cavallo acquistato: Adolfa è disperata per la perdita avuta.

In seguito scoprì che il cavallo purosangue era stato sottratto dal commerciante (noto truffatore) e poi rivenduto.

Conclusione: nel baratto o scambio, c'è chi guadagna e c'è chi perde!

Incominciamo un gioco nuovo: "IL GIOCO DELL'EURO"

**Partecipa la classe 3B della scuola
P.Massacra**

REGOLAMENTO:

- 1. Formare 4 stati composti da 6 bambini**
- 2. Denominare ogni stato e rappresentarlo**
- 3. Scegliere per ogni stato la moneta ed attribuirne il valore**
- 4. Scegliere, per ogni stato, un bambino che rivestirà il ruolo di "ministro del tesoro"**
- 5. Ogni stato allestirà una "bancarella" dove metterà in vendita alcuni oggetti (assegnandogli un prezzo)**

6. Ogni stato comprerà oggetti messi in vendita dagli altri stati in base alle proprie disponibilità finanziarie
7. Allestire una BANCA con 2 bambini che assolveranno alle mansioni bancarie
 - Formiamo gli stati assegnando i bambini che vi faranno parte
 - Nominiamo i 2 bambini che si occuperanno della Banca
 - Allestiamo le "bancarelle" e la Banca.

Seguendo il mio esempio fai disegnare agli alunni gli stati (capitale-moneta e se vuoi una breve descrizione dello stato scelto

I "signori" rappresentanti degli stati decidono di visitare la "grande Banca" dove li attendono i due ragionieri Giovanni e Carlo.

La "Banca Euronionia" per ogni stato:

- attribuisce il valore della moneta
- stabilisce il tesoro posseduto

stato	valore moneta	tesoro posseduto
Scoglio blu	1 conchiglia=2 perle-2 sassi-4 pastelli	30 conchiglie
Fantasia	1 perla=1/2 conchiglia-	60 perle

	1 sasso-2 pastelli	
Lago d'ira	1 sasso=1/2 conchiglia- 1 sasso-2 pastelli	60 sassi
Azzurropoli	1 pastello=1/4 conchiglia-1/2 perla- 1/2 sasso	120 pastelli

**A questo punto tutte le modalità sono state stabilite!
GLI STATI SI RIUNISCONO**

I “Rappresentanti di ogni stato” riuniscono per fare un **“BILANCIO DELLA SITUAZIONE”**

Ognuno di loro esprime le proprie opinioni:

- Le operazioni per acquistare un oggetto sono troppo lunghe...
- la commissione della banca incide sul nostro bilancio...
- nel cambio della moneta, alcuni stati guadagnano, mentre altri perdono...

TUTTI SI DOMANDANO:

Come possiamo eliminare questi inconvenienti?

Il rappresentante dello stato Fantasia suggerisce:

SCEGLIAMO UNA MONETA UNICA PER TUTTI GLI STATI!

I rappresentanti di tutti gli stati acconsentono con un “Grande applauso”!

In seguito si accordano per la scelta della moneta:

All’unanimità viene scelta la moneta unica:

perla
simbolo

**Il giorno dopo ogni stato (eccetto Fantasia) va nella Banca Euronica per cambiare il proprio tesoro nella moneta perla
Nel cambio si è verificato, come si poteva prevedere, che:**

- 1. alcuni stati hanno perso**
- 2. altri hanno pareggiato**
- 3. altri hanno guadagnato**

A questo punto il gioco può continuare paragonando questa situazione "inventata" con la situazione reale:

EUROPA-EURO