

# 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 Euronìa**" per ogni stato:

- attribuisce il valore della moneta
- stabilisce il tesoro posseduto

<b>stato</b>	<b>valore moneta</b>	<b>tesoro posseduto</b>
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**