

GUIDA PER CHI CONDUCE

Ne varrà la pena?

Un gioco su una mappa virtuale per allenarsi a gestire i soldi come nella vita reale: la paghetta, le uscite, gli imprevisti e un desiderio per cui mettere da parte.

Per chi	Ragazzi dagli 11 ai 18 anni, anche con disturbi dell'apprendimento, accompagnati da un educatore o da un docente.
Durata	La demo dura circa 5 minuti. Ogni modulo circa 15 minuti, dentro una sessione di 40.
Serve	Un computer, un tablet o un telefono. Meglio uno per ragazzo.
Accessibilità	Lettura ad alta voce dei testi, testo più grande, suoni attivabili o disattivabili.
Costo	Gratuito. I moduli dall'1 al 4 si sbloccano con una chiave di accesso, gratuita anche quella: si richiede dalla pagina dell'attività.
Dati	La demo non salva nulla. Nei moduli la scheda resta solo sul dispositivo usato, legata a un soprannome.

Di cosa si tratta

Nasce da un'attività su carta che ho costruito durante il tirocinio in una comunità per minori. Ogni giornata è divisa in momenti (scuola, telefono, pomeriggio libero, sera) e in ognuno si sceglie cosa fare e cosa spendere.

L'obiettivo è arrivare a sabato con i soldi per qualcosa che si desidera, senza dimenticare gli impegni. Intanto il quartiere è pieno di occasioni: il bar con i panini caldi, il negozio di videogiochi con l'offerta «solo fino a stasera», le pubblicità che arrivano sul telefono. Ogni sera si decide quanto mettere nel salvadanaio.

Alla fine il gioco restituisce un riepilogo della giornata: non un voto, ma uno specchio da rileggere insieme.

Obiettivi

- Distinguere ciò che serve da ciò che si desidera, e scegliere tra i due.
- Rimandare una spesa oggi per qualcosa che conta di più domani.
- Riconoscere le spinte all'acquisto: offerte a tempo, notifiche, abbonamenti "a 0,99 €".
- Reagire agli imprevisti senza perdere di vista il proprio obiettivo.

- Pianificare su un tempo più lungo, dalla settimana al mese.
- Parlare di soldi con un adulto, partendo dalle proprie scelte e non da una lezione.

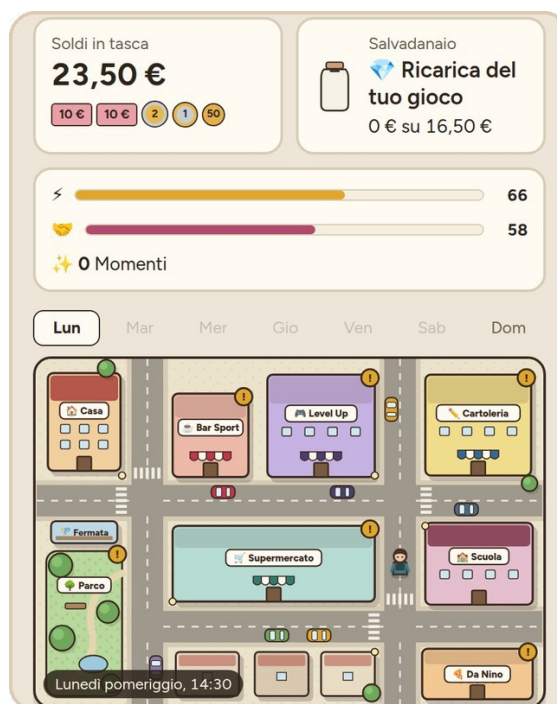
Come funziona

In alto c'è sempre il **cruscotto**: i soldi in tasca (banconote e monete), il salvadanaio con l'obiettivo, l'energia ⚡, le relazioni 🤝 e i "Momenti" ✨, cioè le esperienze che non si comprano. Sotto c'è la scena del momento, e al pomeriggio la **mappa del quartiere**, dove si sceglie dove andare.

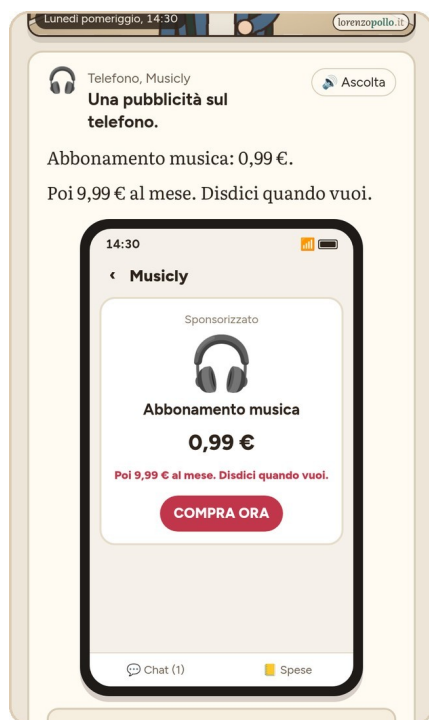
Ogni scelta mostra il prezzo e quanto pesa sull'obiettivo («è il 27% del tuo obiettivo»). Spesso c'è anche una terza via: **proporre un'alternativa**, né sì né no. Il **telefono** del gioco riceve chat, notifiche e pubblicità.



Domenica sera si sceglie l'obiettivo per cui risparmiare.



Il cruscotto e la mappa del quartiere, con i negozi da visitare.



Una pubblicità sul telefono: 0,99 €, poi 9,99 € al mese.



Fine della demo: il riepilogo della giornata.

I moduli

I moduli vanno in ordine di difficoltà e si possono rigiocare: le situazioni cambiano, ma restano dello stesso tipo, così le sessioni si possono confrontare.

Demo	Un lunedì. Una sola giornata per capire come funziona. Libera per tutti.
Modulo 1	La paghetta. Una settimana per arrivare a sabato con i soldi per il proprio obiettivo, senza dimenticare le spese che servono.
Modulo 2	Gli imprevisti. Succederà qualcosa che non era previsto: non si sa cosa, né quando.
Modulo 3	Il lavoretto. La paghetta è la metà del solito, ma ci sono dei lavoretti e alcune spese fisse da pagare.
Modulo 4	Il mese. Quattro settimane: ogni lunedì si decide quanto mettere da parte e quanto concedersi.

Istruzioni passo passo

Prima

- Gioca la demo da solo, almeno una volta.
- Per usare i moduli richiedi la chiave di accesso dalla pagina dell'attività e inseriscila sul dispositivo che userete: il browser se la ricorda.
- Decidi con il ragazzo un **soprannome** e usa sempre lo **stesso dispositivo**: così le schede delle diverse sessioni restano insieme e puoi vedere i cambiamenti.
- Se il ragazzo ha difficoltà di lettura, attiva la lettura ad alta voce e il testo più grande prima di iniziare.

Durante: una sessione di circa 40 minuti

- **Accoglienza (5-10 minuti)**. Due parole su com'è andata la settimana e sull'obiettivo scelto nel gioco.
- **Gioco (circa 15 minuti)**. Il ragazzo gioca un modulo. Tu osservi e intervieni il meno possibile: non suggerire e non correggere.
- **Confronto sulla scheda (15 minuti)**. Rileggete insieme le scelte e le statistiche finali, senza giudicarle, e collegatele alla vita di tutti i giorni.

In gruppo

Si può usare anche con un piccolo gruppo: ognuno gioca la demo dal proprio dispositivo, poi si confrontano gli obiettivi scelti, le spese fatte e le statistiche finali.

Domande per il confronto

1. Che obiettivo hai scelto, e perché proprio quello?
2. C'è un acquisto che adesso non rifaresti? Cosa ti ha convinto, in quel momento?
3. Quale offerta o notifica era più difficile da ignorare?
4. Cosa ti ha aiutato a non spendere, quando non hai speso?
5. Quali alternative senza soldi avresti potuto scegliere?
6. Nella tua settimana vera, dove finiscono i soldi?

Leggere il riepilogo

Il riepilogo mette in fila cose come: quanto hanno pesato gli acquisti del momento, quante notifiche sono state aperte, quante volte si è deciso in meno di 3 secondi, quanto è finito nel salvadanaio, se le spese necessarie sono state fatte in tempo.

Usalo come uno specchio, non come un voto: «Ti ritrovi in questi numeri? Ti sorprende qualcosa?»

Consigli per la conduzione

- **Chiedi "come hai deciso?", non "perché hai sbagliato?".** Le scelte non sono giuste o sbagliate: sono il punto di partenza per parlarne.
- **Guarda la velocità.** Le decisioni prese in meno di 3 secondi dicono molto di come funzionano le spinte all'acquisto.
- **Valorizza le alternative.** Quando il ragazzo sceglie "propongo un'alternativa", chiedigli cosa aveva in mente.
- **Collega alla paghetta vera,** se c'è, e ai desideri reali, senza entrare in dettagli economici familiari che il ragazzo non porta lui.
- **Ripeti i moduli nel tempo.** Il confronto tra una sessione e la successiva è spesso più interessante della singola partita.

Qualche attenzione

- I soldi possono essere un tema delicato per chi vive difficoltà economiche in famiglia. Conoscere la situazione del ragazzo aiuta a proporre l'attività nel modo giusto.
- Non è uno strumento diagnostico: la scheda racconta delle scelte dentro un gioco, da leggere insieme al ragazzo.
- La scheda resta sul dispositivo usato: se vuoi seguire un ragazzo nel tempo, usa sempre lo stesso dispositivo e lo stesso soprannome.

Dati e privacy

La demo non salva nulla. Nei moduli la scheda viene conservata solo nel browser del dispositivo usato, legata a un soprannome scelto insieme al ragazzo: nessun nome, nessun dato inviato al sito. La chiave di accesso serve solo a sbloccare i moduli su quel dispositivo.



Dove trovarla



lorenzopollo.it/attivita-gratuite/ne-varra-la-pena

Inquadra il codice con la fotocamera del telefono per aprire la pagina dell'attività.

Puoi usarla gratuitamente con i tuoi ragazzi, in classe, in équipe o nel tuo servizio, citando la fonte.

Mi farebbe piacere sapere com'è andata: scrivimi a **Lorenzo@LorenzoPollo.it**.