



- Tema** > Ancora una puntata – Recuperare le perdite
- Compito** > Un'allieva o un allievo della classe veste i panni della giocatrice/del giocatore e partecipa a un gioco d'azzardo online. In caso di vittoria intascherebbe il doppio del denaro puntato. Il giocatore inizia con una puntata di 10 franchi. Purtroppo perde. Punta di nuovo 10 franchi, con la speranza di recuperare il denaro perso. Ma perde nuovamente. Ora per recuperare i suoi soldi deve puntare il doppio della somma persa. Una spiegazione dettagliata del gioco si trova sulla pagina seguente. Questo esercizio vuole dimostrare com'è facile perdere somme ingenti di denaro.
- Competenze** > Grazie al movimento e alla partecipazione in prima persona, le scolare e gli scolari si rendono conto di com'è facile perdere importanti somme di denaro. Inoltre capiscono che è impossibile recuperarle. Il gioco dà loro la possibilità di visualizzare l'entità di una perdita e riflettere sul gioco d'azzardo.
- > Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERC.5.1.d
- Svolgimento** > Breve introduzione
- > Le scolare e gli scolari si allineano gli uni accanto agli altri su due fila.
- > Una scolara/uno scolaro assume il ruolo di protagonista e inizia con la prima puntata.
- > Riflettere sulla disposizione della classe alla fine dell'attività.
- Tempo** > 30 minuti
- Materiale** > Per svolgere quest'attività è necessario avere a disposizione uno spazio di circa 30 metri di lunghezza oppure essa va svolta all'aperto.
- Commento e riflessione finale** > Alla fine, l'insegnante chiede alla classe di discutere e riflettere sulla disposizione della classe alla fine dell'attività e di evidenziare quali insegnamenti ha tratto dall'attività (consolidamento delle competenze). L'insegnante può rifarsi alla «Leggenda del Bramino» per spiegare il concetto della crescita esponenziale.
- «Un bramino, dopo aver fatto dono del gioco degli scacchi al suo re, chiede in cambio tanto riso quanto basta per riempire la scacchiera nel modo seguente: 1 chicco sulla prima casella della scacchiera, 2 sulla seconda, 4 sulla terza, 8 sulla quarta (sempre la quantità doppia rispetto alla casella precedente) e così via fino alla casella 64». Il re, sorpreso dalla modesta richiesta, promette al bramino di esaudire il suo desiderio. Tutta via, il sovrano si rende conto ben presto che non riuscirà a rispettare la sua promessa. Infatti, sull'ultima casella, la 64esima, i chicchi di riso sono 9 223 372 036 854 775 808, ossia nove trilioni duecentoventitré miliardi trecentosettantadue milioni trentasei miliardi ottocentocinquantaquattro milioni settecentosettantacinque mila ottocentotto chicchi di riso.
- Il bramino non ha guadagnato questa somma grazie alla fortuna o all'azzardo, bensì grazie a un calcolo matematico. Questo esempio può essere utile per rendere attenti le allieve e gli allievi sulla facilità con cui è possibile perdere ingenti somme di denaro con il gioco d'azzardo. Un giocatore può perdere tutti i suoi soldi nel gioco d'azzardo con la stessa facilità con cui sono aumentati i chicchi di riso sulla scacchiera. È così che gli operatori del gioco d'azzardo si guadagnano da vivere. Lasciando vincere piccole somme, gli operatori incoraggiano i partecipanti a continuare a giocare e a investire sempre di più. È questa la loro strategia.



Svolgimento

Indicazione: Ai fini di una migliore leggibilità, in questa attività è stata usata solo la forma maschile.

Prima puntata

- Il protagonista dice: «Punto 10 franchi» e fa un passo avanti.
- L'insegnante dice: «Mi spiace, hai perso».

Seconda puntata

- Il protagonista punta ancora 10 franchi per recuperare la prima perdita e fa un altro passo avanti.
- L'insegnante dice: «Mi spiace, hai perso di nuovo. Finora hai perso 20 franchi».

Terza puntata

- Il protagonista chiede a un compagno di partecipare al gioco e dice: «Punto 20 franchi» e i due fanno ciascuno due passi avanti.
- L'insegnante dice: «Mi spiace, avete perso di nuovo. Finora avete perso 40 franchi».

Quarta puntata

- I due allievi chiedono ad altri due allievi di unirsi a loro nel gioco. Il protagonista dice: «Punto 40 franchi» e i quattro allievi fanno ciascuno quattro passi avanti.
- L'insegnante dice: «Mi spiace, avete perso di nuovo. Finora avete perso 80 franchi».

Quinta puntata*

- I quattro chiedono ad altri quattro allievi di unirsi al gioco. Il protagonista dice: «Punto 80 franchi» e gli allievi fanno ciascuno otto passi avanti.
- L'insegnante dice: «Mi spiace, avete perso di nuovo. Finora avete perso 160 franchi».

Sesta puntata*

- Gli otto allievi chiedono ad altrettanti compagni di partecipare al gioco. Il protagonista dice: «Punto 160 franchi» e i sedici fanno ciascuno sedici passi avanti.
- L'insegnante dice: «Mi spiace, avete perso di nuovo. Finora avete perso 320 franchi».

* Se non ci sono allievi a sufficienza, il gioco termina a questa puntata.

Alcune domande

- Sareste disposti a indebitarvi per recuperare una perdita al gioco?
- Secondo voi, quando è il momento di smettere di puntare, di giocare?
- Quanto è sensato giocarsi la paghetta?
- Ci sono altre possibilità per concedersi una dose di adrenalina con la paghetta?
- Una vincita saltuaria e casuale può invogliare a continuare a giocare. Che cosa faresti se ti capitasse di vincere? Incasseresti la vincita o punteresti di nuovo con la speranza di raddoppiare la somma? Se sì, quante puntate faresti ancora? Se no, perché smetteresti di giocare?



Movimento | Giochi d'azzardo online



Con questo gioco è possibile raddoppiare la vincita. Se il giocatore perde, deve puntare il doppio della somma precedente (a parte le prime due puntate) .per recuperare il denaro perso.

Ogni passo e ogni persona = 10 franchi

- = 1 passo = 1 persona = puntata di CHF 10.- (perdita di CHF 10.-)
- = 1 passo = 1 persona = puntata di CHF 10.- (perdita totale di CHF 20.-)
- = 2 passi = 2 persone = puntata di CHF 20.- (perdita totale di CHF 40.-)
- = 4 passi = 4 persone = puntata di CHF 40.- (perdita totale di CHF 80.-)
- = 8 passi = 8 persone = puntata di CHF 80.- (perdita totale di CHF 160.-)
- = 16 passi = 16 persone = puntata di CHF 160.- (perdita totale di CHF 320.-)

Il numero di allievi della classe, probabilmente, non basta per continuare il gioco oltre la sesta puntata. Per recuperare le perdite si potrebbe chiedere un credito a qualcuno, indebitandosi. Le puntate sono molto esigue, nella vita reale, invece, possono essere di diverse centinaia di franchi (vedi maggiori dettagli nell'ordinanza sui sistemi di sorveglianza e sul gioco d'azzardo).

