



- Tema** > Ancora una puntata – Recuperare le perdite
- Compito** > Un'allieva o un allievo della classe veste i panni della giocatrice/del giocatore. Partecipa a un gioco d'azzardo on-line. In caso di vittoria, guadagnerebbe una somma due volte superiore a quella puntata. Il giocatore inizia con una puntata di 10 franchi. Una spiegazione dettagliata del gioco si trova sulla pagina seguente. Questo esercizio intende dimostrare com'è semplice perdere somme ingenti di denaro.
- Obiettivi** > Grazie al movimento e alla partecipazione in prima persona, le scolare e gli scolari si rendono conto della facilità con cui è possibile perdere importanti somme di denaro e dell'impossibilità di recuperarle.
- Svolgimento** > Breve introduzione
> Gli scolari si allineano su due fila vicine
> Una scolara/uno scolaro assume il ruolo di protagonista e inizia con la prima puntata.
> Riflettere sul quadro finale scaturito dall'attività
- Tempo necessario** > 30 minuti
- Materiale** > Per svolgere quest'attività è necessario avere a disposizione uno spazio di circa 30 metri di lunghezza.
- Commento** > Alla fine, l'insegnante chiede alla classe di discutere e riflettere sul quadro finale scaturito dall'esercizio e di evidenziare quali insegnamenti ognuno ha potuto trarre dall'attività (consolidamento degli obiettivi).
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. Tuttavia, 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 di 9 223 372 036 854 775 808, ossia nove trilioni duecentoventitré miliardi trecentosettantadue bilioni trentasei miliardi ottocentocinquantaquattro milioni settecentosettantacinque mila ottocentootto chicchi di riso.
Il bramino ha guadagnato questa somma non 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.



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?



Rappresentazione schematica

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 la perdita di denaro.

Ogni passo e ogni persona = 10 franchi

- Prima puntata** = 1 passo = 1 persona = puntata di CHF 10.- (perdita di CHF 10.-)
- Seconda puntata** = 1 passo = 1 persona = puntata di CHF 10.- (perdita totale di CHF 20.-)
- Terza puntata** = 2 passi = 2 persone = puntata di CHF 20.- (perdita totale di CHF 40.-)
- Quarta puntata** = 4 passi = 4 persone = puntata di CHF 40.- (perdita totale di CHF 80.-)
- Quinta puntata** = 8 passi = 8 persone = puntata di CHF 80.- (perdita totale di CHF 160.-)
- Sesta puntata** = 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).

