

BGame '97



*Si gioca
in Euro*

IL GRANDE GIOCO DELL' ECONOMIA PER GLI STUDENTI DELLE MEDIE SUPERIORI

Con il patrocinio della Commissione europea
Ufficio di Rappresentanza a Milano



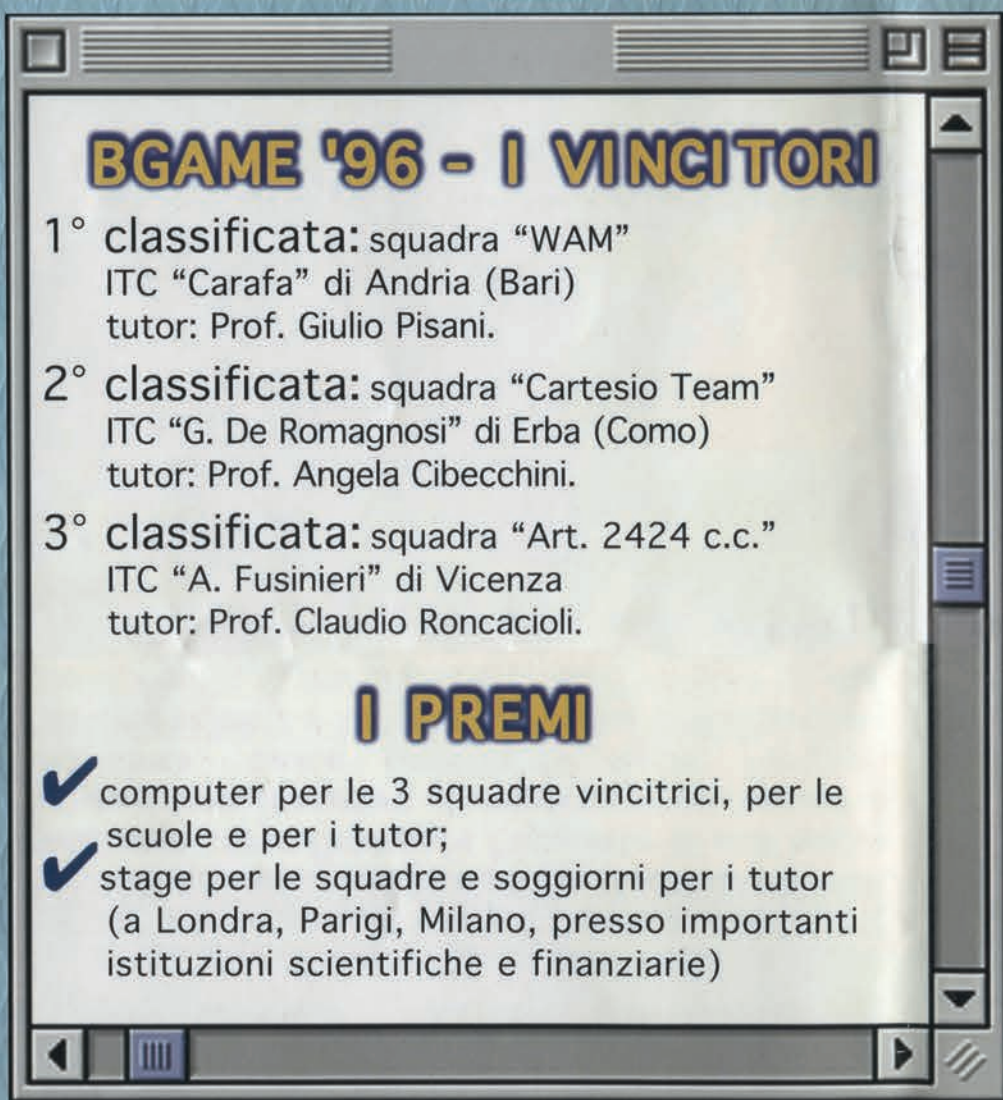
**UNIVERSITA' COMMERCIALE
LUIGI BOCCONI**

Egregi Signori Provveditori,
Egregi Signori Presidi,
Egregi Signori Docenti,

sulla base della grande adesione ottenuta lo scorso anno nelle scuole di tutta Italia, l'Università Bocconi ripropone, anche per il 1997, il BGame: un gioco di simulazione economica appositamente realizzato per gli studenti degli ultimi due anni delle scuole medie superiori, in una versione resa ancora più accessibile anche per gli studenti che non hanno mai studiato materie economiche.

L'obiettivo è far comprendere ai giovani la funzione sempre più rilevante dell'economia nella vita quotidiana di ciascuno di noi. A prescindere dunque dal tipo di Istituto frequentato, tutti possono confrontarsi con BGame, ed iniziare in tal modo un primo contatto con alcuni concetti economici di base. Augurandomi che BGame possa svolgersi con il Vostro prezioso aiuto anche quest'anno, colgo l'occasione per ringraziare quanti di Voi hanno attivamente collaborato alla riuscita della prima edizione del gioco mettendo a disposizione degli studenti non solo le strutture delle scuole, ma soprattutto tempo ed entusiasmo.

Roberto Ruozi
Rettore Università Bocconi



BGAME '96 - I VINCITORI

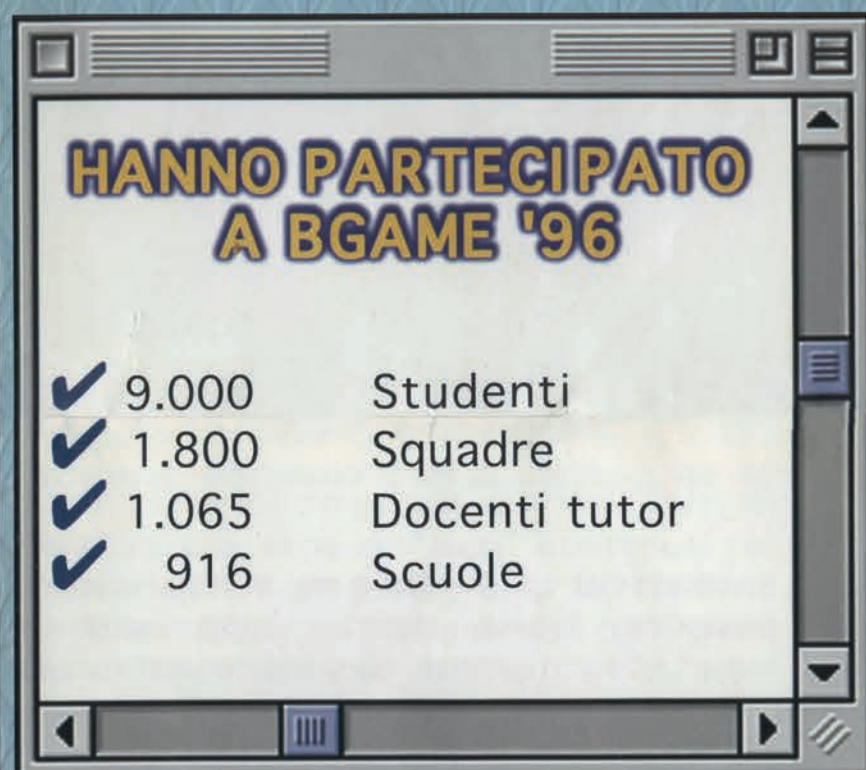
1° classificata: squadra "WAM"
ITC "Carafa" di Andria (Bari)
tutor: Prof. Giulio Pisani.

2° classificata: squadra "Cartesio Team"
ITC "G. De Romagnosi" di Erba (Como)
tutor: Prof. Angela Cibecchini.

3° classificata: squadra "Art. 2424 c.c."
ITC "A. Fusinieri" di Vicenza
tutor: Prof. Claudio Roncacioli.

I PREMI

- ✓ computer per le 3 squadre vincitrici, per le scuole e per i tutor;
- ✓ stage per le squadre e soggiorni per i tutor (a Londra, Parigi, Milano, presso importanti istituzioni scientifiche e finanziarie)



HANNO PARTECIPATO A BGAME '96

✓ 9.000	Studenti
✓ 1.800	Squadre
✓ 1.065	Docenti tutor
✓ 916	Scuole

Q Z E R T Y U I O P M L K J H G F D S
A W X C V B N Y ? T R E C V B N W % L
N B V C X B G A M E - '9 7 D S A P O I
X C V C O M E • S I • G I O C A O I U
H G I S C R I Z I O N E • P R E M I L



BGAME 1997

CHE COS'È

È un business game su software ideato dall'Università Bocconi, che permette di simulare al computer, grazie a una interfaccia di facile comprensibilità, la gestione del budget di una "Famiglia-Tipo".

COME SI GIOCA

La simulazione è articolata in tre giornate, ognuna delle quali corrisponde ad un anno di vita della "Famiglia-Tipo".

I giocatori devono, in base alle indicazioni fornite attraverso Il Sole 24 Ore, prendere delle decisioni relative a come finanziare l'acquisto di una nuova casa; come investire il risparmio nel mercato mobiliare; come gestire i rischi familiari (assicurazioni) e le problematiche previdenziali; come affrontare la gestione di una piccola impresa.

Vince la squadra che con le sue decisioni riesce a massimizzare il patrimonio della "Famiglia-Tipo".

Il gioco usa l'Euro, la futura moneta dell'Unione Europea.

CHI PUÒ GIOCARE

Possono partecipare gli studenti degli ultimi due anni delle scuole medie superiori singolarmente o in squadre di massimo 5 persone.

Gli studenti potranno essere assistiti da un "tutor", un docente che potrà seguire anche più squadre.

Il gioco offre informazioni sui temi trattati attraverso una serie di "aiuti" contenuti nel software e nel manuale, che lo rendono agevole anche per gli studenti che non hanno mai studiato materie economiche.

Q Z E R T Y U I O P M L K J H G F D S
A W X C V B N Y ? T R E C V B N W % L
N B V C X **B G A M E** - '9 7 D S A P O I
X C V **C O M E** • **S I** • **G I O C A** O I U
H G I **S C R I Z I O N E** • **P R E M I L**

CHE COSA SERVE PER GIOCARE

Il gioco è pensato per l'uso di un computer (minimo 386 con Windows), ma possono bastare carta e penna! Si può giocare trasmettendo le proprie decisioni via fax o via Internet.

A partire dal 13 gennaio 1997, i partecipanti troveranno le informazioni necessarie per giocare su Il Sole 24 Ore. Il quotidiano pubblicherà inoltre dispense a fumetti per illustrare gli argomenti di carattere economico utili per il gioco.

COME CI SI ISCRIVE

- ✓ via fax: mediante l'invio all'Università Bocconi della scheda allegata o del coupon che Il Sole 24 Ore pubblicherà il 13, 19 e 20 gennaio 1997.
- ✓ via Internet: inviando l'adesione all'indirizzo: <http://www.uni-bocconi.it/>

Tutti gli iscritti riceveranno gratuitamente dall'Università Bocconi il "BGame kit", comprendente 2 floppy disk, il manuale con le istruzioni del gioco e un numero identificativo segreto.

I marchi citati sono di proprietà delle rispettive società.

CHI CHIAMARE PER INFORMAZIONI

A partire dal 13 gennaio 1997 e per tutta la durata del gioco, personale dell'Università Bocconi sarà disponibile per fornire assistenza al gioco. I numeri da contattare saranno resi noti da Il Sole 24 Ore.

COSA SI PUÒ VINCERE

Saranno premiate:

- La squadra che realizzerà il punteggio migliore tra tutte quelle iscritte.
- La prima squadra classificata per ciascuna delle seguenti categorie di Istituti: Licei Classici, Licei Scientifici, altri Licei, Istituti Tecnici Commerciali, altri Istituti.

Premi:

- ✓ un computer per le squadre vincitrici
- ✓ due computer per le scuole di appartenenza
- ✓ un computer per i docenti tutor

Per gli studenti della squadra prima assoluta in classifica, un ulteriore premio: uno stage presso prestigiose istituzioni finanziarie o scientifiche italiane e internazionali.

A questi premi si aggiungeranno i "premi di Tappa".

Q Z E R T Y U I O P M L K J H G F D S
A W X C V B N Y ? T R E C V B N W % L
N B V C X B G A M E - '9 7 D S A P O I
X C V C O M E • S I • G I O C A O I U
H G I S C R I Z I O N E • P R E M I L



Si ringrazia per la collaborazione

Il Sole **24 ORE**

 **CARIPLO**