

CAPITOLO 01

Introduzione al denaro

Ciao a tutti,
mi chiamo **FREDDY**
e combatto il crimine
finanziario

FREDDY

Il mio obiettivo è contribuire a mantenere il vostro denaro al sicuro e a proteggere le banche dai criminali. La storia del denaro è piuttosto interessante. Prima che esistessero monete e banconote, le persone scambiavano le cose che AVEVANO con quelle che VOLEVANO.

Ad esempio, si può scambiare del cibo con altri materiali come legno e vetro. Il primo utilizzo del denaro fisico risale a 3000 anni fa! All'epoca, le persone creavano piccole medaglie da inserire nel sistema di scambio.

Così, invece di scambiare il cibo con legno e vetro, si potevano usare le medaglie per ricevere i beni di cui si aveva bisogno. Nel corso del tempo, queste medaglie sono state realizzate in materiali più preziosi, come il bronzo e l'argento, dando forma all'aspetto odierno del denaro. Conosciamo tutti le monete e le banconote che usiamo per comprare le cose che desideriamo, quali giochi, vestiti o smartphone.

Oggi sempre più persone utilizzano la carta di credito o altri metodi di pagamento per acquistare ciò che desiderano e di cui hanno bisogno. Avete mai visto i vostri genitori pagare con una carta di credito? Quando facciamo acquisti su Internet, sono le carte di credito a essere utilizzate per pagare i prodotti che desideriamo.

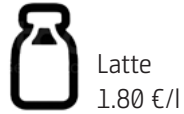
Alcuni esercizi divertenti nelle pagine seguenti vi aiuteranno a saperne di più sul denaro.



CAPITOLO 01


Attività 1: Esercizio matematico


Facciamo un po' di matematica insieme. Tua madre ti chiede di andare al supermercato e ti dà 20 euro e una lista della spesa.




Quanto denaro è rimasto?

Tesoro, ti prego, compra

 3 litri di
3x _____ = _____ (A)

 8 mele
8x _____ = _____ (B)

 e 7 panini
7x _____ = _____ (C)

Puoi tenere il resto!

(A) _____ + (B) _____ + (C) _____ = _____ (D)

20 - (D) = _____ **resto!**

CAPITOLO 01

Attività 2: Ricerca di parole

Quali parole diverse per indicare il denaro conosci?

SOLDI GRANA PALANCHE CONTANTE QUATTRINI BAIOCCHI PILA MONETA
SGHEI LIQUIDI

Cerca di trovarne 10 nella ricerca di parole

N S Q P O C V D N P N T S A Z N G N X K N P Z T
I Y U R U H A G S I M I R I B I N C H E D A A R
G R A N A G Z S T O Z W A Z A Z E Y Z Y A L I P
B R T A D J B O N B L I Q U I D I B E B U A N S
V X T P C K R E C O P D E R O V L G V V G N L O
X S R E H L T X Q R X T I B C X N M X C H C P S
U R I R M A C O I N S J H I C A V H F S G H E I
C O N T A N T E B E C D K L H M Z N Z U Z E Y Q
A S I M B U C K S A J L W C I A B W H L M X A G

Attività 3: Corrispondenza tra valute

Sapevi che nel mondo esistono 180 valute diverse? Qui puoi vederne alcune. Sono strappate.

Puoi per favore rimetterle insieme tracciando una linea?



Sterlina britannica



Yen giapponese



Dollaro americano



Euro



Franco svizzero

CAPITOLO 02

L'onestà è la scelta migliore

FREDDY

Ciao bambini. Spero che vi sia piaciuto imparare qualcosa in più sul denaro. Ora è il momento di imparare l'onestà. Immaginate di essere di nuovo al supermercato e di comprare del pane e qualche altra delizia.

Il totale della merce acquistata è 8 euro. Date alla cassa 10 euro, ma invece di ricevere 2 euro di resto, ne ricevete 3. Cosa fate con l'euro in più?

- A. Lo tenete, perché è solo un euro.
- B. Dite alla cassiera che vi ha dato troppo resto e restituite l'euro in più.

Spero che abbiate risposto "B"! Sarebbe la cosa più onesta da fare. La disonestà ha delle conseguenze. Immaginate che alla fine della giornata la cassiera abbia dei problemi con il suo capo perché mancano dei soldi dalla sua cassa! Ha commesso un errore in buona fede dando troppo resto. La cosa più onesta da fare sarebbe restituire il denaro. Altrimenti, la cassiera potrebbe essere accusata di furto.

Scopriamo di più sull'onestà nelle prossime attività.



CAPITOLO 02

Attività 4: **Controlla se è onesto o no**

Leggi le seguenti frasi e situazioni della vita quotidiana e segna la parola giusta: **onesto** o **dishonesto**.



A scuola un bambino colpisce un altro bambino. L'insegnante chiede se qualcuno sa chi è stato. Tu sai chi è stato, ma non lo denunci.

onesto

dishonesto



Nell'autobus c'è un uomo seduto sul sedile di fronte a te. Vuole scendere alla prossima fermata e si dirige verso la porta, senza rendersi conto che gli è caduto il portafoglio. È appoggiato sul sedile. Prendi il portafoglio e glielo porti.

onesto

dishonesto

Un tuo amico è venuto a giocare a casa tua. Rompe per sbaglio la scala del tuo camion dei pompieri. Si sente dispiaciuto e ti racconta di questo fatto.

onesto

dishonesto

Tua madre ti dà 4 dolci e ti dice: "Per favore, dividili equamente con tuo fratello". Tu ne metti segretamente due in tasca e dici di averne ricevuti solo due.

onesto

dishonesto

Hai dimenticato di fare i compiti e copi velocemente da un amico.

onesto

dishonesto

Trovi un giocattolo al parco giochi e lo porti a casa. Il tuo amico ti dice che ha perso il suo giocattolo al parco giochi. Glielo restituisci.

onesto

dishonesto

La tua sorellina ti chiede se può unirsi a te e ai tuoi amici per andare in bicicletta. Tu dici di sì, ma poi esci di casa di nascosto per evitare che tua sorella venga.

onesto

dishonesto

Dopo la scuola restituisci il contenitore per il pranzo vuoto ai tuoi genitori. Loro ti chiedono se ti è piaciuto il cibo e tu rispondi che non ti è piaciuto e che quindi l'hai scambiato con un amico.

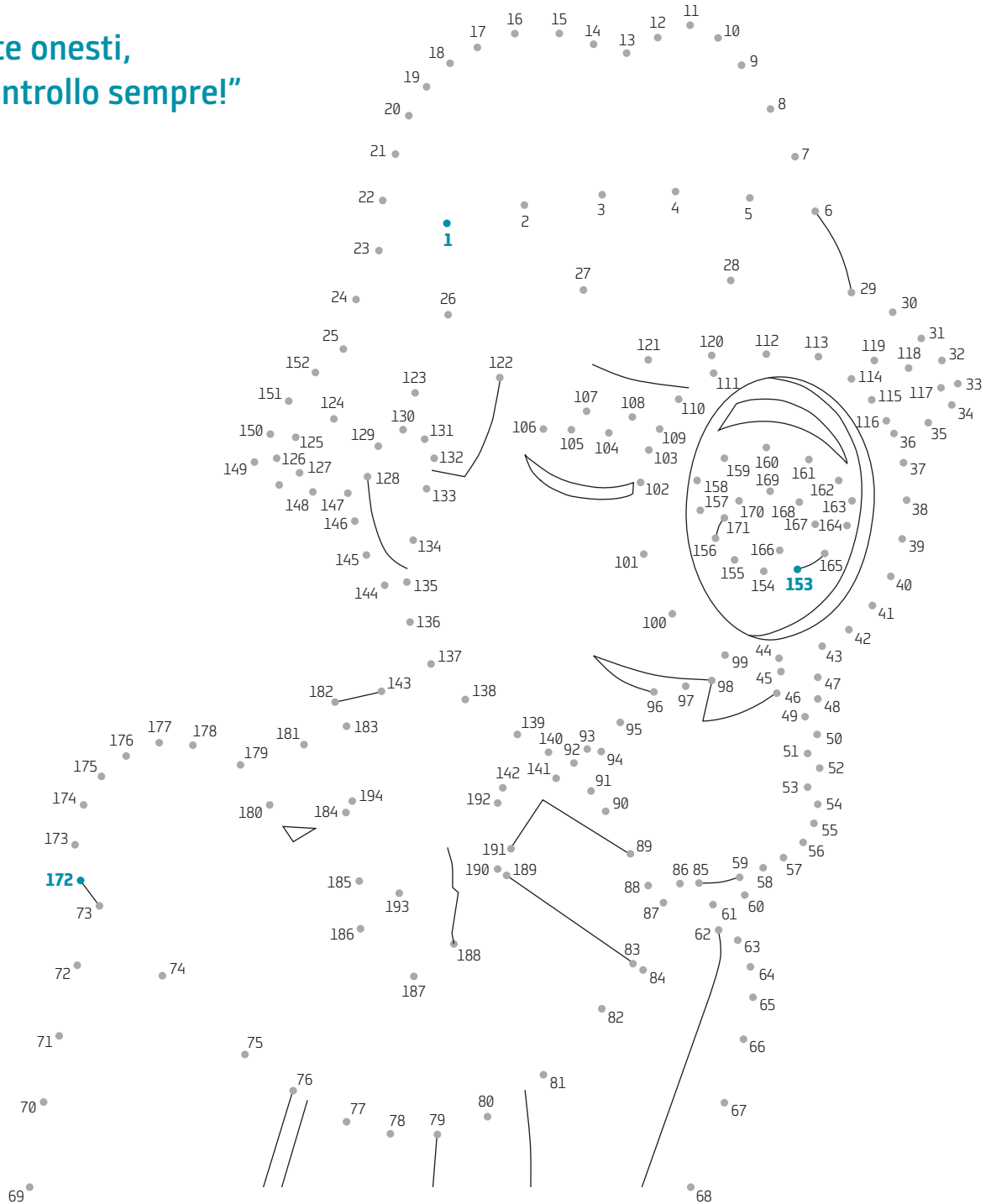
onesto

dishonesto

CAPITOLO 02

Attività 5: **Collegare i puntini**

**“Siate onesti,
io controllo sempre!”**



CAPITOLO 02

Attività 6: **Esercizio di scrittura**

Vediamo quante cose sai già sull'onestà. Rispondi alle domande qui sotto... onestamente!

01 Indica una situazione in cui un amico è stato disonesto:

02 Come si sente chi è disonesto?

03 Come ti fa sentire l'onestà?

04 Indica una situazione in cui è importante essere onesti:

05 Indica 3 sinonimi di onestà:

06 Indica 3 sinonimi di disonestà:

CAPITOLO 03

Che cos'è la frode?

FREDDY

Ora è il momento di imparare a conoscere la frode e la disonestà. Immagina di ricevere una paghetta di 10 euro. Risparmi la paghetta per diverse settimane e porti i soldi al negozio di videogiochi locale.

Quando arrivi al negozio, c'è un uomo seduto fuori. Ti offre lo stesso identico gioco che eri venuto a comprare, ma alla metà del prezzo di vendita del negozio. Ottimo affare! Decidi di acquistare il gioco dall'uomo fuori dal negozio. Quando arrivi a casa e apri il gioco, scopri che è vuoto. L'uomo ha i tuoi soldi e tu hai una scatola vuota che avrebbe dovuto essere riempita con il gioco che volevi comprare da settimane. Ci sono persone disoneste che vogliono rubare il tuo denaro. Fai attenzione!

Impariamo di più sulle frodi nelle seguenti attività.



CAPITOLO 03

Attività 7: **Un esercizio per imparare il**

Ognuno di voi che completa questi esercizi è unico. Ci sono un sacco di informazioni che contribuiscono a formare la tua identità personale. Sono tutte informazioni che dovresti proteggere! I disonesti cercano di rubarti queste informazioni e un modo per farlo è attraverso le truffe di phishing. Phishing significa che una persona disonesta cerca di scoprire il più possibile su di te per utilizzare le tue informazioni per commettere una frode.

Attività – Puzzle di parole

Scopriamo quali sono le informazioni personali più importanti che tu e i tuoi genitori dovrete condividere solo con persone fidate.

Puzzle di parole

Si festeggia una volta all'anno e di solito si riceve una torta.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

8

Il luogo in cui vivi.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1

Metodo di pagamento utilizzato per gli acquisti online. (Vedi la pagina successiva per un suggerimento.)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3

Serve per guidare un'auto.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

5

Serve per viaggiare in alcuni paesi.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7

Qui ricevi la tua posta digitale.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

4

Codice segreto utilizzato per accedere a diversi account.

--	--	--	--	--	--	--	--	--

2

Ne hai bisogno per chiamare i tuoi amici.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

6

Parola segreta:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

1 2 3 4 5 6 7 8

CAPITOLO 03

Attività 8: **Imparare a conoscere le frodi con le carte di credito**

Se le persone disoneste riescono ad ottenere i tuoi dati personali con il phishing, c'è il pericolo che possano aprire una carta di credito o un conto bancario a tuo nome. Le carte di credito consentono alle persone di fare acquisti ovunque, con particolare facilità online.

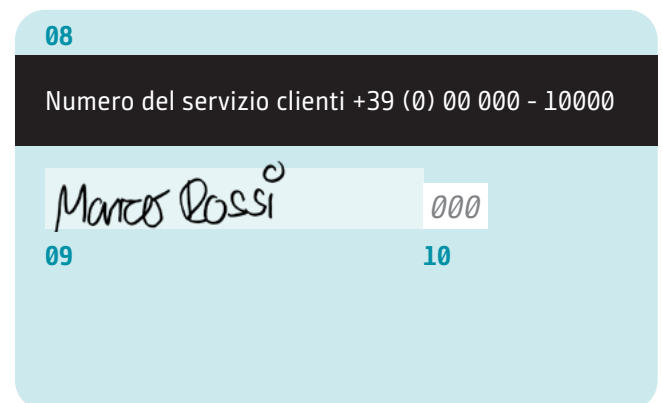
Se qualcuno esegue acquisti con una carta di credito a tuo nome, sei responsabile del pagamento del conto. È quindi importante proteggere tutte le informazioni contenute nella carta.

Attività A

Nell'immagine qui sotto puoi trovare il fronte e il retro di una carta di credito. Familiarizza con le informazioni importanti che puoi trovare su di essa.

- 01 Nome della banca
- 02 Circuito della carta
- 03 Microchip per una maggiore sicurezza
- 04 Numero della carta di credito
- 05 Nome del titolare della carta di credito

- 06 Data di scadenza
- 07 Simbolo di pagamento contactless
- 08 Numero del servizio clienti
- 09 Firma del titolare della carta
- 10 Codice di sicurezza della carta - maggiore sicurezza per gli acquisti online

**Attività B**

Confronta il fronte e il retro delle carte di credito qui sotto con quelle qui sopra e trova gli errori. Suggerimento: ci sono 10 errori in totale.

Riesci a trovarli tutti?

CAPITOLO 04

Combattere le frodi con Freddy

FREDDY

Identificare quando le persone sono disoneste è il mio lavoro. E uso gli strumenti della mia valigetta RiskShield per avere successo.

Tre aree principali in cui trovo molte frodi e disonestà sono i settori bancario, assicurativo e delle telecomunicazioni. I disonesti cercano di usare società di questi settori per rubare il denaro alle persone oneste. È importante proteggere dalle frodi banche, assicurazioni e aziende di telecomunicazioni così come i loro clienti onesti. Nelle 3 attività che seguono, imparerete un po' di come viene usata la mia valigetta RiskShield per scoprire i disonesti.

Partiamo per un piccolo viaggio insieme e combattiamo le frodi!

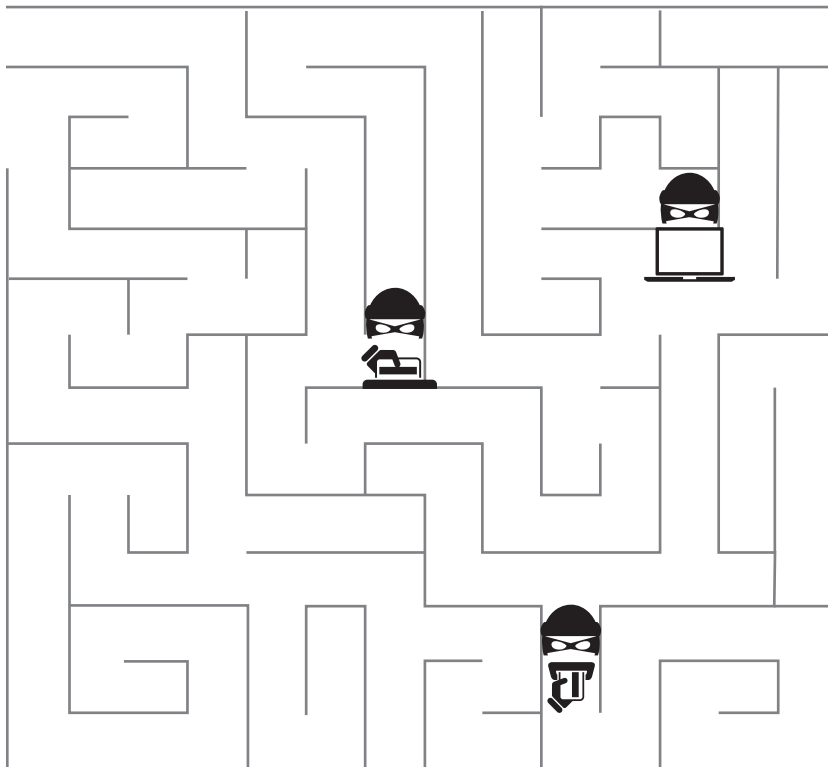


CAPITOLO 04

Attività 9: Il labirinto bancario

Con la mia valigetta RiskShield, aiuto le banche a proteggere i loro clienti dalle frodi.

Segui tutti gli indizi qui sotto per catturare il ladro di carte di credito!



1. Come abbiamo appreso negli esercizi precedenti, le persone disoneste possono rubare i dati della carta di credito e usarli per acquistare prodotti a nome di altre persone.



2. Il ladro può acquistare online perché ha accesso al codice di sicurezza. Con la sua valigetta RiskShield, Freddy può vedere se il modo di eseguire l'acquisto corrisponde a quello dell'utente legittimo.



3. Freddy ha capito di essere sulla strada giusta quando ha notato che i dati della carta di credito rubata venivano utilizzati dall'altra parte del mondo. Ha bloccato tutte le transazioni sulla carta di credito con la sua valigetta RiskShield e si è assicurato che il proprietario della carta fosse informato.

CAPITOLO 04

Attività 10: L'incidente

Gli incidenti capitano. Un incidente stradale è un esempio perfetto. I genitori acquistano polizze assicurative per pagare i danni causati da un incidente. Ogni mese pagano una piccola somma di denaro alla compagnia assicurativa. Se si verifica un incidente, la compagnia assicurativa contribuisce a coprire i costi derivanti dai danni dell'incidente. A volte le persone cercano di ingannare le compagnie

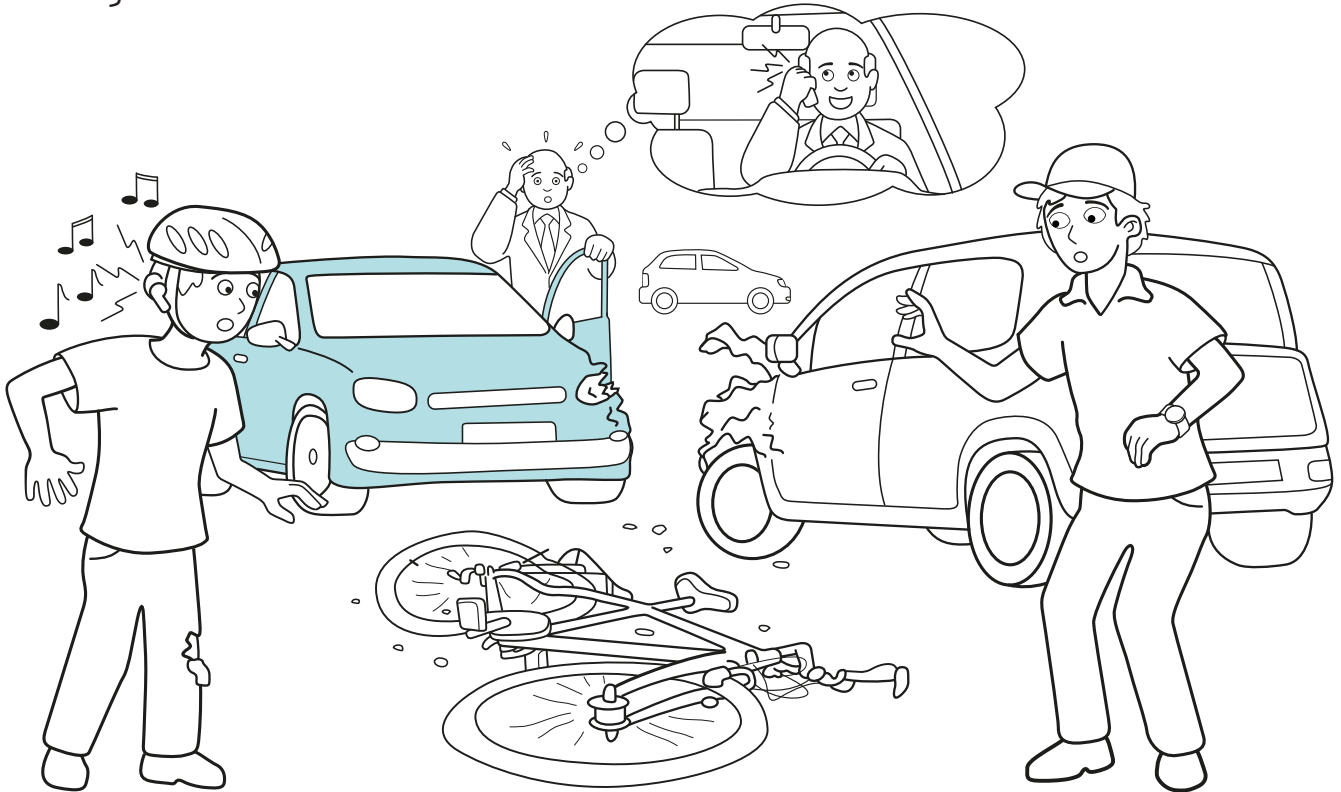
assicurative per farle pagare più denaro rispetto al danno che è stato effettivamente causato. Questo è disonesto e si chiama frode assicurativa. È importante essere onesti quando accadono incidenti!

Usa le tue abilità di investigatore per analizzare l'immagine qui sotto e identificare le dichiarazioni oneste e fraudolente sull'incidente.

Immagine 1



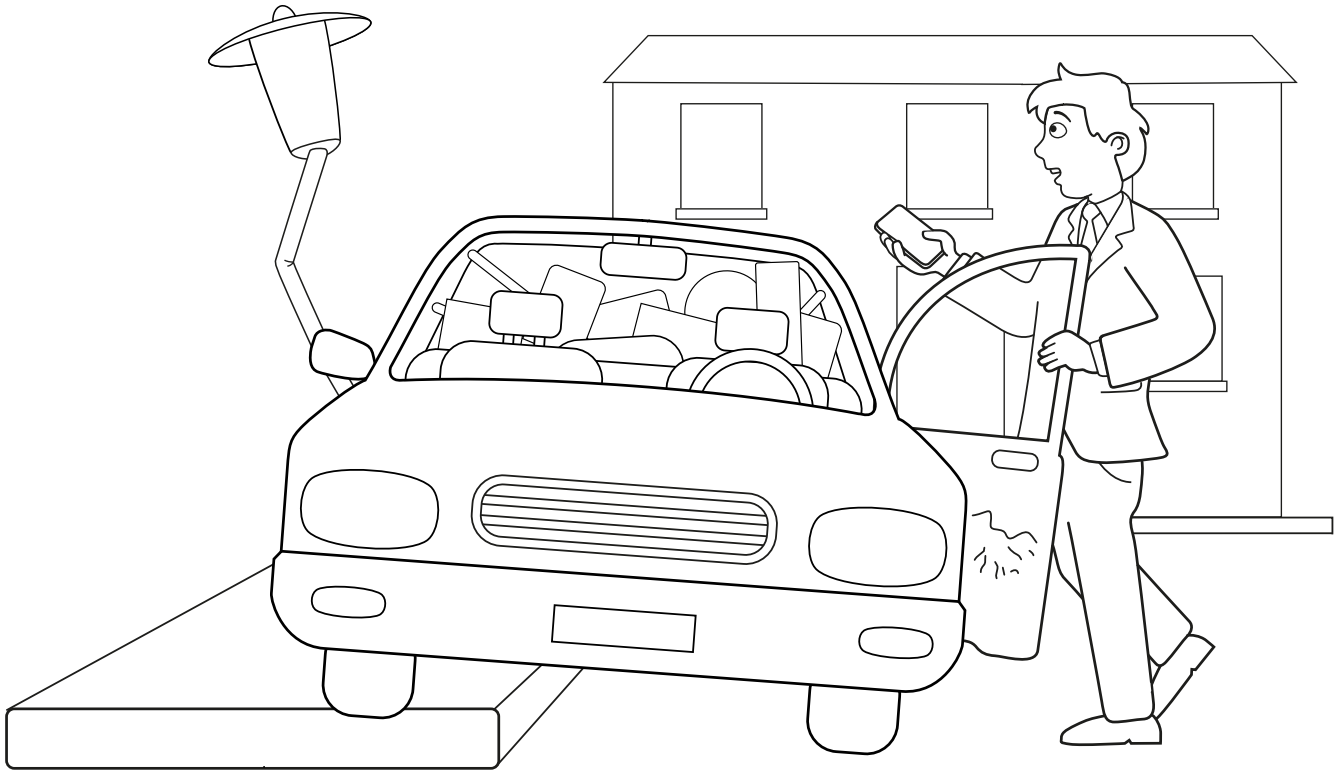
Se vuoi, coloralo.



- vero / falso** L'incidente ha coinvolto tre auto.
- vero / falso** Il faro dell'auto blu a sinistra è molto danneggiato.
- vero / falso** Il conducente dell'auto blu a sinistra stava parlando al telefono.
- vero / falso** Il ciclista indossava il casco.
- vero / falso** Il ciclista non stava ascoltando la musica quando è avvenuto l'incidente.
- vero / falso** L'auto bianca ha subito molti danni sul lato sinistro.

CAPITOLO 04

Immagine 2



- vero / falso** Il lampione non appartiene a nessuno, quindi l'autista può semplicemente andarsene.
- vero / falso** Il conducente è tenuto a segnalare l'incidente alla polizia.
- vero / falso** L'incidente ha causato danni anche alla portiera sinistra.
- vero / falso** L'autista non ha visto il lampione perché il bagagliaio è troppo pieno.
- vero / falso** La persona sul sedile del passeggero ha perso un dente.

Suggerimento: **se avete un incidente, siate onesti su quanto è accaduto!**

CAPITOLO 04

Attività 11: **Telecomunicazioni**

Se non avete un vostro smartphone, probabilmente ne avete usato uno dei vostri genitori, magari anche per giocare. Questi telefoni sono molto costosi. A volte le persone ricevono un telefono quando sottoscrivono un nuovo contratto con una società di telecomunicazioni. Alcuni disonesti firmano un contratto, ricevono un nuovo

telefono, e non pagano mai la bolletta, Semplicemente rubano il telefono al fornitore di servizi.

Riempi l'immagine con i colori giusti completando gli esercizi matematici e vedi cosa riesci a scoprire.



Nero = 60 Marrone = 42 Azzurro = 54 Arancione = 36 Bianco = 28 Verde = 48



FREDDY

Utilizzando la mia valigetta RiskShield ho impedito a questo disonesto di aprire un nuovo conto a nome di qualcun altro e di rubare un telefono.



CAPITOLO 05

Conclusione

Hai fatto la cosa giusta
e onesta, grazie per
avermi aiutato nella
LOTTA ALLE FRODI!

FREDDY

Ricordati sempre:
l'onestà è la scelta migliore.

E fai attenzione alle persone disoneste che potrebbero tentare di ingannarti e di ottenere l'accesso alle tue informazioni personali! Colora il certificato nella pagina successiva, ritaglialo e indossalo con orgoglio.

Ora sei parte della
"Squadra di Freddy per la lotta al crimine finanziario".

**Avviso di copyright:**

Til presente documento e il suo contenuto sono di proprietà assoluta di INFORM GmbH e/o dei suoi subappaltatori. È vietata la riproduzione, la distribuzione e l'utilizzo di questo documento, nonché la comunicazione dei suoi contenuti a terzi senza espressa autorizzazione. I trasgressori saranno tenuti al pagamento dei danni. Tutti i diritti sono riservati in caso di concessione di brevetto, modello di utilità o disegno.

CAPITOLO 05

Attività 12: **Ottieni il tuo**



Colora



Taglia

