**El día de las calamidades**

En este juego 3 o 4 alumnos representarán a compañías de seguros, mientras los demás compañeros representaran a ciudadanos que tienen 10.000 euros y quieren perder los menos posibles, antes de hacer frente a un “día de las calamidades”, en el que ocurrirán todo tipo de desgracias.

**Objetivo**

El objetivo de los ciudadanos es terminar el juego con al menos 3000 euros. El objetivo de las aseguradoras es obtener los máximos beneficios posibles.

**Tiempo**

Dos sesiones. Una para la explicación del juego y la negociación de seguros. Y otra el desarrollo del “día de las calamidades”

**Número de jugadores.**

Todos los alumnos de la clase.

**Material**

Cada jugador “ciudadano” comenzará el juego con 10000 euros, en billetes de 500 que puede recortar a partir de una plantilla que le facilita el profesor. Las empresas de seguros comienzan con una tabla de contratos de seguros que irán rellenando a medida que juegan.

**Descripción del juego.**

**Punto de partida**.

Para empezar los jugadores que representan compañías deberán elegir cada uno, hasta 3 calamidades, del total de 5, que quieran asegurar. Al resto de jugadores les son repartidos los 10.000 euros cada uno, en billetes de 500.

Las calamidades que existen son: inundación, plaga de avispas hambrientas, incendio terrible, meteorito gigante, tornado y apocalipsis zombie.

**Desarrollo del juego**

**Primera sesión:**

Durante la primera sesión los jugadores que representan compañías, podrán vender seguros y cobrar primas a sus compañeros. Los precios se negocian libremente, aunque tienen que ser múltiplos de 500 y se pueden vender en paquetes; “te aseguro frente a incendios y meteoritos por 2500”. Los jugadores anotan por escrito los acuerdos. Hay que recordar que ninguna empresa puede asegurar por más de 3 riesgos, de los 5 existentes.

*Ejemplo de hoja de compañía aseguradora:*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compañía de seguros “Alberto el protector” | | | |
| Jugador | Seguro | Precio | Firma cliente |
| Valentina | contra Tornados e Incendios | 2500 | Valentina |
| etc… |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

*Ejemplo de billete de asegurado:*



**Segunda sesión: “El día de las calamidades”**

El profesor tira 2 dados 20 veces.

En función del resultado se van aplicando las desgracias que provocarán que los jugadores vayan perdiendo dinero. Si están asegurados, serán las compañías y no ellos, quienes asuman las pérdidas. También puede ocurrir que las compañías obtengan rentabilidad del capital del que disponen. Este juego por tanto, no es de suma cero.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Calamidad**  **(2 dados, se tiran 20 veces)** | **Calamidad** | **Efectos**  **(1 dado para cada alumno jugador). Si está asegurado, paga la compañía.** |
| 3-6 | Ninguna | No ocurre nada |
| 7 | Las empresa aseguradoras obtienen rentabilidad | Cada jugador compañía de seguros gana 1000 euros por cada 5000 que tuvieran al comenzar el día de las calamidades. Redondeando hacia abajo. |
| 8 | Tornado | Todos los jugadores pierden 500 |
| 9 | Plaga de avispas | Los jugadores que saquen 3, 4,5 o 6 pierden 1000 |
| 10 | Incendio terrible | Los jugadores que saquen 4,5 o 6 pierden 2000 |
| 11 | Meteorito gigante | Los jugadores que saquen un 4,5, 6 en un dado pierden 5000 |
| 12 | Apocalipsis zombie | Los jugadores que saquen un 6 en un dado pierden 10000. |

**Final de juego**

Una vez tirados los 20 dados todos los alumnos que hayan conservado 3000 euros o más tienen positivo. Todas las compañías que no hayan quebrado obtienen positivo, salvo aquella con los menores beneficios. Yo también les pongo negativos, y reservo un 10% de la nota del trimestre al resultado de los juegos. Pero también es porque me encantan y los uso mucho. Tengo muchos mini juegos –sencillos- publicados en el libro de IAEE de 3º de Mac Graw Hill, y otros un poco más complicados en el de 4º de Economía de la misma editorial. Si no usais esos libros NO hace falta comprarlos. Con que consigais un ejemplar de la editorial, ya podéis usar los juegos con solo rebuscar un poquillo entre las actividades. De hecho este juego irá en el manual de 4ESO del año que viene probablemente.

NOTAS DE AYUDA

1.- Si la clase es muy grande y el profesor lo considera, para la tirada de dados del “día de las calamidades” puede nombrar ayudantes. Aunque usando dados electrónicos y tirando varios a la vez, se puede hacer todo muy rápido.

2.- Se recomienda que todos los precios de las primas sean múltiplos de 500 para que usen los billetes sin necesidad de cambio y se agilice el juego. Pero no es imprescindible.

3.- El profesor debe antes de empezar el juego explicar cómo calcular el valor esperado de las pérdidas de cada desgracia por jugador, de forma que los alumnos puedan estimar algún tipo de valor para las primas. Por ejemplo, para calcular el valor esperado del coste de asegurar a un jugador contra el “apocalipsis zombie” sería (1/6)\*(1/6) (doble 6 en los dados para que ocurra)\* (1/6) (un para que afecte al jugador)\*20 (número de tiradas)\*10.000 (valor de la pérdida)= 925 euros.

4.- Como todos los seguros están anotados por los jugadores de las compañías en realidad no hace falta contar el dinero que les quedan a los alumnos. Está todo ahí.

5.- El valor esperado para el capital de cada jugador si no contrata seguros, es de 2634. Es decir, si el alumno no compra seguros, seguramente, pierda.

**TABLAS DE AYUDA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TABLA DE CALAMIDADES** | | |
| **Calamidad**  **(2 dados, se tiran 20 veces)** | **Calamidad** | **Efectos**  **(1 dado para cada alumno jugador). Si está asegurado, paga la compañía.** |
| 3-6 | Ninguna | No ocurre nada |
| 7 | Las empresa aseguradoras obtienen rentabilidad | Cada jugador compañía de seguros gana 1000 euros por cada 5000 que tuvieran al comenzar el día de las calamidades. Redondeando hacia abajo. |
| 8 | Tornado | Todos los jugadores pierden 500 |
| 9 | Plaga de avispas | Los jugadores que saquen 3, 4,5 o 6 pierden 1000 |
| 10 | Incendio terrible | Los jugadores que saquen 4,5 o 6 pierden 2000 |
| 11 | Meteorito gigante | Los jugadores que saquen un 4,5, 6 en un dado pierden 5000 |
| 12 | Apocalipsis zombie | Los jugadores que saquen un 6 en un dado pierden 10000. |

**Tabla para aseguradoras**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compañía de seguros | | | |
| Jugador | Seguro | Precio | Firma cliente |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

****