



PROGETTO

IL MIO MONDO BAMBINO©

gioco per bambini (da sette anni), verso gli adulti
giocattolo didattico - community di gioco

marchio, simbolo e unità di misura negli scambi: la MELA (frutto bello, buono e accattivante)
per affidare ai bambini la costruzione del futuro dell'umanità, a misura di bambino

**1. DESCRIZIONE**

- Il "GIOCO" verrà pubblicato su apposita piattaforma WEB per essere disponibile attraverso metodi premiali per gli utenti, da individuare secondo le tecniche in uso.
- La piattaforma WEB dovrà rappresentare uno o più filmati di bambini intenti a giocare, ovvero a vivere nei loro Villaggi, in un rapporto sinergico con altri bambini, anche con altri Villaggi. Solo chi verrà "autorizzato" dal sistema potrà interagire ed entrare, attraverso internet, nell'apposita piattaforma.
- I Bambini sono gli unici attori (i genitori e i nonni, che potranno avere un ruolo di contenuto sociale nella vita dei Villaggi, verranno rappresentati da foto o da immagini/film, solo se necessario) mentre, tutto ciò che verrà da loro edificato e costruito, avrà dimensioni di "modellino" giocattolo, orientativamente con proporzioni di 1/10 sul reale. Anche il valore attribuito alle cose sarà di circa 1/10 (un decimo). Le attività saranno esclusivamente giochi, con l'obiettivo di rendere felici i bambini. Verranno utilizzati criteri di giustizia e tendenti al benessere di tutti.

I bambini giocheranno:

- o in famiglia, con i propri fratellini, genitori e nonni;
 - o nel "Villaggio", nell'assumere responsabilità di gestione "politica" della Comunità;
 - o nell'andare a scuola, nell'aiutare gli altri e nel fare la spesa;
 - o nel coltivare la terra e nel raccogliere i frutti del campo, della campagna e dell'orto;
 - o nel costruire attrezz./macchinari/mezzi di trasporto/comunicazione, come piccoli produttori;
 - o nel diventare distributori di beni e servizi nei negozi, come piccoli commercianti;
 - o negli scambi, che verranno contabilizzati per la "responsabilità" nei rapporti sociali.
- I giocatori "abilitati" assumeranno il nome e "l'attività" di uno o più bambini. Con percorsi prestabiliti, potranno suggerire implementazioni al "gioco", ai gestori della piattaforma.
 - Il gioco ha la finalità di permettere ai bambini la costruzione di una comunità economico-sociale, solidale e attenta al clima, alla natura (animali e piante) e agli altri esseri umani (bambini, genitori e nonni), secondo le loro aspirazioni, nella massima libertà di espressione dei sogni e delle loro tendenze naturali.
 - Nel gioco, le scuole avranno grande importanza e, pur se indirizzate a bambini (con docenti bambini), saranno di primo livello (imparare a leggere, scrivere, far di conto e apprendere i primi rudimenti informatici) e di secondo livello (scuole superiori di: etica ed economia per la gestione di imprese; natura e agricoltura; meccanica; design; medicina; fisica; scienze; informatica; digitalizzazione e intelligenza artificiale). La scuola superiore di "etica ed economia" permetterà di imparare la tenuta dei conti con modalità a "partita doppia", per essere in grado di predisporre budget e bilanci, a cura di coloro che giocheranno per diventare "bambini-imprenditori".



Esempio di budget (bilancio) per bambini: 2026-2027-2028 (2 decimali - ,00)

STATO PATRIMONIALE ATTIVO	Bilancio N. MELE 2026	Bilancio N. MELE 2027	Bilancio N. MELE 2028
MELE – “moneta virtuale” nel CIC “Mutua Fide Bank”			
Beni, attrezzature, veicoli, brevetti, ecc.			
Crediti dei clienti bambini da accreditare nel CIC			
Liquidità: MELE in Cassa o nel “Maialino Salvadanaio”			
Rimanenze			
Operazioni Attive in corso al 31.12			
TOTALE ATTIVO			
STATO PATRIMONIALE PASSIVO E NETTO	Bilancio N. MELE 2026	Bilancio N. MELE 2027	Bilancio N. MELE 2028
PATRIMONIO: Capitale-Utili-Riserve			
Fondi Ammortamento e Altri fondi e Accantonamenti			
Debiti verso i fornitori bambini da addebitare nel CIC			
Finanziamenti della “Banca” Locale: Maialino Salvadanaio			
Operazioni Passive in corso al 31.12			
TOTALE PASSIVO E NETTO			
CONTO ECONOMICO RICA VI	1/1 – 31/12 2026	1/1 – 31/12 2027	1/1 – 31/12 2028
Ricavi dell’attività caratteristica			
Altri Ricavi: Plusvalenze - Sopravv. Attive – Riv.ni			
TOTALE RICA VI			
CONTO ECONOMICO COSTI	1/1 – 31/12 2026	1/1 – 31/12 2027	1/1 – 31/12 2028
Costi dell’Attività Caratteristica			
Altri Costi: Minusvalenze – Sopravv. Passive. – Sval.ni			
Ammortamenti: frazione annuale costo Attrezz. V. B. ecc.			
TOTALE COSTI			
UTILI/PERDITE ANTE IMPOSTE +/-			
Imposte			
UTILI/PERDITE D’ESERCIZIO +/-			

- Gran parte della vita attiva dei bambini si svolgerà nelle “piazze dei Villaggi”, con la possibilità di scambiarsi merci, beni e servizi. Gli scambi, assumeranno la forma di “**baratto-contabile**”, senza denaro. I rapporti di credito e debito che origineranno, verranno compensati attraverso la “Mutua Fide Bank”, che rappresenterà il “Circuito Informatico di Compensazione” (CIC), per tutti i bambini dei “Villaggi”, relativamente ai debiti verso bambini-fornitori e ai crediti verso bambini-clienti originati dalle transazioni eseguite. Il CIC sarà nelle condizioni di contabilizzare, attraverso apposite sezioni locali, tutti i rapporti con gli altri bambini del mondo, anche se localizzati in altri “Villaggi Bambino”. La “banca” locale, invece, che avrà come insegna il “maialino salvadanaio”, contabilizzerà solo i risparmi e i finanziamenti. Per questi ultimi (finanziamenti), l’interesse/costo servizio dovuto avrà un’entità sufficiente a retribuire i “bambini bancari” impegnati nel gioco, oltre a coprire i soli altri costi di gestione. I risparmi depositati, non riceveranno interessi/premi ma non potranno subire alcun addebito di spese. Sia nella contabilità personale, di famiglia e di impresa, oltre che nella “banca” locale e nel CIC, l’unità di misura è rappresentata dalla MELA ed è stabilita in **1 Euro/USD = 1 MELA**. Le mele rappresenteranno l’unica unità di cambio (espresse anche in “spicchi” da centesimi, cioè con due decimali, - ,00) e la “banca” locale (maialino salvadanaio), come il “Circuito Informatico di Compensazione” (Mutua Fide Bank), verranno figurativamente rappresentati come dei veri e propri “granai/depositi” di mele. La “moneta virtuale” (MELA) avrà funzione di unità di conto. La “banca-maialino salvadanaio” sarà come un negozio di fruttivendolo che tiene in deposito e trasferisce esclusivamente MELE. Trasferendo i frutti (MELE) nel CIC, circuito informatico di compensazione, la “banca” creerà disponibilità di “moneta virtuale” (addebitando il conto di chi opera), permettendo così ai bambini di effettuare le transazioni tra di loro. La “banca” potrà concedere finanziamenti (per accreditare il CIC – deposito di MELE) che verranno estinti attraverso l’accredito del conto, ritrasferendo le medesime MELE dal CIC, quando ci saranno disponibilità superiori alle esigenze per effettuare le transazioni correnti. La garanzia sui finanziamenti potrà essere solo “l’Onore”.
- Le “monete virtuali” entreranno ed usciranno dal CIC (circuito informatico di compensazione) solo attraverso le “banche” locali (movimentazioni in senso verticale) mentre, gli scambi tra i bambini saranno regolati spostando le MELE (movimentazione in senso orizzontale) dal mucchio del bambino



debitore (su sua autorizzazione) a quello del bambino creditore. Sia nelle operazioni con la “banca” locale che in quelle tra “Bambini Creditori e Debitori”, il conto personale/familiare/aziendale dei Bambini operatori verrà movimentato automaticamente e contestualmente a quello del CIC (Circuito Informatico di Compensazione).

- Saranno favoriti, attraverso forme premiali, le riparazioni e gli scambi di beni/prodotti usati, in modo da incentivare il recupero ed evitare gli sprechi, per diminuire la quantità dei rifiuti il cui smaltimento può danneggiare il clima e l'ambiente.
- Nella vita di comunità dei bambini, prima degli “scambi contabilizzati (baratto contabile)”, verranno diffusi metodi di prestito gratuito di beni, come pure sarà diffuso il “BARATTO”, costituito da scambio di beni e servizi tra bambini del medesimo Villaggio o di Villaggi limitrofi.
- Anche gli scambi gratuiti (DONI) sono attività che i bambini possono fare con estrema naturalezza perché a nessun bambino possono mancare i mezzi per vivere con dignità la propria esistenza. I bambini poveri dovranno essere sempre aiutati dagli altri bambini.
- La filosofia del gioco tenderà a rendere edotti i bambini (indirettamente i genitori e i nonni) dell'utilità di conoscere e applicare la nuova disciplina “Etica ed Economia”, nonché i 10 progetti del Movimento delle Scuole “Etica ed Economia” nel mondo, che faranno da base e da filo conduttore (guida) dell'intero gioco.

2. I DIECI PROGETTI GUIDA (Titolo originario e, a seguire, per i Bambini, nel gioco)

1. Globalizzazione della solidarietà: prevede la costituzione di Scuole di “E.E.” in modo da far comprendere l'utilità di utilizzare la solidarietà, insieme all'efficienza, nei processi economici. Inoltre, tutte le attività economiche devono rispettare la natura e utilizzare energie rinnovabili.
Per i Bambini: verranno mostrati e diffusi i “Villaggi” a misura di bambino, con la presenza di scuole, in modo che i bambini possano avere cognizione che le attività economiche devono essere svolte rispettando il clima e la natura. Devono essere utilizzate energie rinnovabili ed evitata qualsiasi operazione speculativa e di finanza. L'unità di misura e di scambio della MELA può aiutare in questo tragitto di rinnovamento della società, senza l'uso del denaro.
2. Scambio di Capacità imprenditoriali: prevede che le persone possano spostarsi (emigranti temporanei) in modo da scambiarsi le conoscenze sufficienti a condividere tecniche appropriate di gestione aziendale, verso un buon “saper fare”, per raggiungere l'autonomia economica.
Per i Bambini: vengono accolti temporaneamente bambini di altri Villaggi, in modo da condividere le tecniche di costruzione dei giocattoli e dei modellini da utilizzare, per socializzare, imparare a fare le cose (saper fare) e vivere felici.
3. 1% - L'Impresa strumento di solidarietà internazionale: prevede che le imprese della distribuzione al dettaglio facciano uno sconto dell'1% alla propria clientela, purché gli importi siano destinati ad un progetto di solidarietà, precedentemente stabilito. Oltre a coinvolgere le imprese, ha lo scopo di rendere coscienti i consumatori relativamente ai problemi dei poveri e dei bisognosi.
Per i Bambini: il progetto 1% verrà applicato in tutte le transazioni-gioco. L'importo, espresso in MELE, sarà trasferito, attraverso il CIC, Circuito Informatico di Compensazione (denominato “Mutua Fide Bank”), ai bambini dei Villaggi più poveri. Questi potranno acquistare cibo e vestiario e avviare “imprese di gioco”, per raggiungere l'autosufficienza economica.
4. Villaggi Impresa: sono piccoli distretti economici nei quali la solidarietà tra tutti gli attori favorisce lo sviluppo di interi territori.
Per i Bambini: sono i Villaggi nei quali si svolge la maggior parte della vita dei bambini (luoghi di gioco, di amicizia, di cultura e di scambio). In essi ci sarà sempre: 1. Un ospedale denominato “*Hopital Candide*”, per la nascita e la cura dei bambini; 2. Una “Casa della Comunità” per la quale i “rappresentanti eletti (bambini)” determineranno le regole di “buona convivenza” e stabiliranno le imposte/tasse da riscuotere, per i servizi comuni da elargire; 3. Una Chiesa/Edificio per il culto; 4. Un appezzamento di terreno per l'agricoltura e l'allevamento del bestiame, con orti vicino alle case; 5. Una Scuola, primaria e secondaria; 6. Panifici per la



produzione di pane, dolci e gelati; 7. Negozi per fare gli acquisti di beni di prima necessità, come frutta, verdura e generi alimentari; 8. Piccole imprese di produzione di abbigliamento, calzature, mobili e giocattoli; 9. La fabbrica dei “Kinga”, motocarri a tre ruote (elettrici e guidati sempre da bambini); 10. Piccoli negozi mobili, montati sui “kinga”, per il facile spostamento, anche in altri Villaggi periferici.

5. Mutua Fide Bank: è la struttura di “solidarietà internazionale” pensata per arrivare alla “Banca Mondiale dei Popoli”.

Per i Bambini: costituisce il CIC, Circuito Informatico di Compensazione, relativamente agli acquisti e alle vendite, dove l’unità di misura (moneta virtuale) è solo la MELA. Il CIC sarà utilizzato anche come circuito di trasparenza, visibilità e controllo, della raccolta e degli impieghi degli sconti 1%. Inoltre, la “Mutua Fide Bank” rappresenterà l’istituzione “locale” per raccogliere e distribuire, in modo organizzato, l’aiuto ai bambini poveri.

6. Manifesto del XXI secolo: rappresenta il programma per la costruzione di un mondo migliore. Per i Bambini: rappresenta la loro “carta dei valori”, dove trovare le regole di comportamento nei rapporti tra di loro e le regole per come rispettare le persone e la natura, al fine di costruire il “nuovo mondo”.

7. Kinga – progetto culturale, economico e sociale: prevede l’avvio di imprese per la costruzione di *veicoli elettrici a tre ruote*, di imprese di sviluppo delle energie rinnovabili, di scuole e Università, a servizio di intere Comunità.

Per i Bambini: sarà la fabbrica di modellini “Kinga”, *i veicoli elettrici a tre ruote*, per la mobilità ed il trasporto elettrico, senza inquinamento.

8. Etica ed Economia e redistribuzione dei mezzi di produzione: nuova economia “partecipativa”, sul modello del Prof. Pier Luigi Zampetti (29.3.1927-1.11.2003).

Per i Bambini: i risparmi di nonni e genitori, attraverso il “maialino salvadanaio” (la “banca” locale), possono essere “donati/prestati” ai bambini e trasferiti al CIC, Circuito Informatico di Compensazione (Mutua Fide Bank), così da permettere loro di fare piccole imprese, per la produzione di attrezzature, macchinari ecc., modellini/giocattoli (i loro mezzi di produzione).

9. Villaggio del fanciullo in Lituania: rappresenta la realizzazione (1995-1997), grazie al progetto 1% che, allora, era denominato: “*un anno di solidarietà aiuta a dare una famiglia a chi non ce l’ha*”. Sono state erette, e tutt’ora sono in perfetto uso, sedici case gestite da genitori adottivi, per ospitare “bambini abbandonati”.

Per i Bambini: sarà un Villaggio nel quale vivono bambini più sfortunati che non hanno mezzi sufficienti per stare bene ed essere felici. I bambini degli altri Villaggi, attraverso il metodo 1%, raccoglieranno risorse per donarle ai più bisognosi, affinché anche il loro Villaggio possa diventare autosufficiente nella gestione e, a sua volta, essere strumento di solidarietà per altri.

10. Il mio mondo Bambino: sarà il progetto di possibile realizzazione se qualche persona generosa saprà mettere a disposizione “Talent” organizzativi e risorse culturali ed economiche. Con la Fondazione “Etica ed Economia” di Bassano del Grappa o altra Istituzione del “Movimento” si potranno realizzare due obiettivi: successo sociale/economico del “Gioco” e diffusione della nuova disciplina del XXI secolo: “Etica ed Economia”.

Per i Bambini: *sarà l’insegna del negozio di giocattoli dove questi prenderanno forma e vita.*

3. PUNTI DI PARTENZA E DI ISPIRAZIONE DEL PROGETTO

- a) Bill Gate (28.10.1955), negli anni ’80, ha inventato (diffuso) il personal computer che, a tutti coloro che utilizzavano i “Sistemi IBM”, sembrava strumento di “gioco per bambini”;
- b) Steve Jobs (24.2.1955-5.10.2011), altro geniale personaggio del XX secolo, ha avuto l’idea che il “telefono-cellulare” potesse diventare uno strumento in grado di adempiere ad un numero svariato di funzioni, quasi per gioco;
- c) Noi oggi, ci siamo convinti che il mondo in cui viviamo sia da rifare, ripartendo dai bambini, i soli in grado di comprendere appieno ciò che è messo loro a disposizione, specialmente in ambito



tecnologico. Le loro caratteristiche fondamentali sono la trasparenza, la sincerità, l'ingenuità, la bellezza, il gusto del bello e del buono. Comprendono le cose semplici (serve semplificare tutto il mondo degli adulti, per adeguarsi a loro) e la giustizia in modo "naturale", come "dono" di natura. Sono scevri da secondi fini e possono insegnare agli adulti a ritrovare la vera felicità, nel rispetto di tutte le persone, della natura, degli animali, delle piante, del clima, dei mari, degli oceani, delle montagne, delle pianure, dell'aria, dell'acqua, del cielo e della terra.

Per questi motivi, si immagina che se molti bambini nel mondo avranno la possibilità di esercitarsi nel confronto, attraverso il "Gioco", con la natura, con la vita di altri bambini (gli adulti di domani) e con piccole tecniche operative, questi sapranno scrivere bene il mondo nuovo che tutti desideriamo. Il risultato potrebbe essere quello di realizzare benefici economici da utilizzare per il sostegno delle attività delle Fondazioni/Istituzioni del Movimento delle Scuole "Etica ed Economia" nel mondo, oltre a diffondere, questa volta sì in modo capillare, la comprensione delle modalità più appropriate per svolgere attività imprenditoriali da parte di coloro che sentono il desiderio di contribuire alla costruzione di un mondo migliore, per sé e per le nuove generazioni.

Verrà compresa la nuova disciplina del XXI secolo, "Etica ed Economia", come lo strumento in grado di correggere le distorsioni create da quella applicata fino a tutto il XX secolo: "Economia". Le vecchie regole, infatti, risultano assolutamente obsolete considerata la degenerazione climatica e umana che il tempo ha evidenziato e considerate le devastazioni compiute dalla speculazione e dalla finanza. Strumenti, questi ultimi, ai quali va attribuita gran parte dell'attuale "degenerazione sociale", dove pochi ricchi possono disporre di risorse enormi mentre, nel mondo, ci sono bambini che muoiono per carenza di cibo, acqua, cure mediche e medicine.

Con la nuova disciplina ("Etica ed Economia") possono anche essere valorizzati al massimo gli effetti della rivoluzione informatica della fine del XX secolo e, con l'utilizzo di nuove tecniche operative, molti nuovi strumenti a disposizione verrebbero utilizzati per l'uomo e non contro di esso.

4. NORME INDEROGABILI DEL GIOCO NEI VILLAGGI DEI BAMBINI

- Le Transazioni saranno regolate col metodo del "baratto contabile", attraverso un sistema di compensazioni, con "moneta virtuale", dove l'unica unità di misura e di scambio è la MELA.
- Le compensazioni (pagamenti/incassi) possono avvenire solo attraverso il CIC, Circuito Informatico di Compensazione, denominato "Mutua Fide Bank". Senza uso del denaro.
- I "Bambini-Giocatori" potranno fare acquisti e spese solo fino all'entità del loro conto positivo nel CIC. Diversamente, potranno avere crediti "provvisori", solo se autorizzati dai bambini-fornitori. Inoltre, tutti possono ricorrere alla "banca" locale (maialino salvadanaio) per concordare e ricevere finanziamenti e, attraverso questi, accreditare il loro conto nel CIC, Circuito Informatico di Compensazione. Nessuna garanzia oltre "all'Onore" potrà essere richiesta per i finanziamenti.
- I "Bambini-Giocatori" utilizzeranno, nel gioco, appositi strumenti (pos/card/cellulare) per operare le compensazioni che, in automatico, movimenteranno anche i conti personali e i conti di famiglie e di imprese coinvolte.
- Dovranno essere rappresentati e utilizzati tutti i dieci "progetti guida", sopra esposti, in modo che possano essere facilmente comprese le degenerazioni del sistema monetario e finanziario attuale, specialmente ora che il mondo può disporre di strumenti informatici, a basso costo, con funzioni sostitutive.
- Anche la convivenza pacifica e felice può trovare accoglienza attraverso la gestione dei rapporti, con spirito di solidarietà e di valorizzazione delle diversità e dei "talenti" dei bambini. Questi potranno anche esprimersi appropriatamente, con modalità operative, congruenti ed efficienti.
- Gli scambi gratuiti (DONI) avranno una funzione fondamentale nel "Gioco" perché a nessun bambino potranno mai mancare i mezzi indispensabili per vivere dignitosamente e, con gioia, la propria esistenza. Obiettivo comune: essere felici.



PROGETTO

IL MIO MONDO BAMBINO©

LOGHI - VIGNETTE DA UTILIZZARE SU PIATTAFORMA INFORMATICA

Il Mondo del Movimento*



Il Mondo dei Bambini



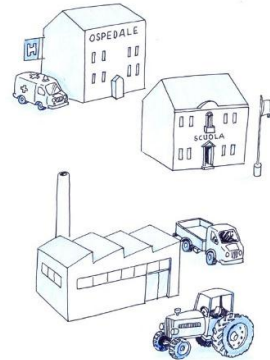
Scambi di Capacità
Imprenditoriali-
Villaggi Impresa



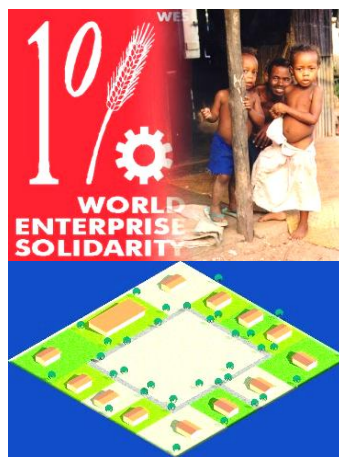
Fondazione "Etica ed
Economia" di
Bassano del Gr.



VIGNETTE SOLIDARIETÀ - 1%



Kinga



* Il logo del Movimento rappresenta il mondo con le ALI (della Speranza), come gli uccelli e i sogni, per volare in alto e costruire un mondo migliore

17 maggio 2026

6 di 6