PROGETTO
IL MIO MONDO BAMBINO

BREVI NOTE DI PRESENTAZIONE

Il 17 maggio del 2001 viene costituito a Roma il Movimento delle Scuole "Etica ed Economia" nel Mondo, al quale partecipano 30 Istituzioni, tra le quali la Fondazione "Etica ed Economia" di Bassano del Grappa (VI), che porta con sé il patrimonio culturale della "Scuola di Pensiero", avviata nei primi anni '90 e che ha l'obiettivo di diffondere una nuova economia "dal volto umano".

Nell'atto di fondazione si legge che le finalità e gli ambiti operativi sono: «Creare Università e Facoltà di "Etica ed Economia", promuovere corsi di studio ed attività formative "itineranti" nei cinque continenti, realizzare progetti e scambi di capacità imprenditoriali tra nord e sud del mondo.»

Finalmente, negli anni '20 del XXI secolo, moltissime persone e, tra loro, pensatori ed operatori economici, comprendono che il processo degenerativo attuato contro l'uomo e la natura, specialmente applicando all'estremo le regole dell'economia classica e le strategie della speculazione e della finanza, deve terminare.

Il nostro Movimento sostiene che altre discipline umanistiche ed economico-sociali, come "Etica ed Economia", potranno aiutare quel cambiamento, oramai atteso da molte parti, cosicché l'inutile contrapposizione tra liberisti estremi e collettivisti, lascerà il posto ad un nuovo modo di concepire la vita ed il mondo. Riteniamo, infatti, che lo strumento della condivisione può e deve essere utilizzato con la solidarietà, applicata ad ogni livello economico e sociale.

La migliore via da seguire ci è sembrata quella dei bambini e dei loro giochi, per impattare questa società fin dalle sue "radici future"; ecco il motivo dell'ideazione de "*il mio mondo bambino*". Gioco che propone modalità di scambio tra bambini, senza l'utilizzo di moneta. Regolando i loro rapporti con una forma di "baratto contabile", attraverso un circuito di compensazione reciproca, dove l'unità di misura è rappresentata dalla "*mela*". I bambini sono chiamati all'esercizio del "dono", all'amore e all'aiuto vicendevole, oltre che alla condivisione di risorse verso le comunità più povere, destinando loro l'1% degli scambi.

Le prospettive vere del gioco sono l'esaltazione della gioia e della bellezza, del buono e del bello, per una piena felicità dei bambini, che avranno l'opportunità di imparare le modalità per sviluppare tutta la loro creatività e costruire, anche per gli adulti, nuove forme di convivenza nelle comunità e nel mondo. Una nuova pedagogia potrà affermarsi nella nostra "casa comune", partendo dai bambini: quella dell'incontro, della solidarietà e della condivisione.

Roma, 18 maggio 2022
Tullio Chiminazzo

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

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:
  - in famiglia, con i propri fratellini, genitori e nonni;
  - nel "Villaggio", nell'assumere responsabilità di gestione "politica" della Comunità;
  - nell'andare a scuola, nell'aiutare gli altri e nel fare la spesa;
  - nel coltivare la terra e nel raccogliere i frutti del campo, della campagna e dell'orto;
  - nel costruire attrezz./macchinari/mezzi di trasporto/comunicazione, come piccoli produttori;
  - nel diventare distributori di beni e servizi nei negozi, come piccoli commercianti;
  - 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".

MOVIMENTO DELLE SCUOLE "ETICA ED ECONOMIA" NEL MONDO - XVII MAGGIO 2001 – WWW.UNIETICA.NET
Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

Esempio di budget (bilancio) per bambini: 2021-2022-2023 (2 decimali - ,00)

STATO PATRIMONIALE ATTIVO	Bilancio N. MELE 2021	Bilancio N. MELE 2022	Bilancio N. MELE 2023
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 2021	Bilancio N. MELE 2022	Bilancio N. MELE 2023
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 RICAVI	1/1 – 31/12 2021	1/1 – 31/12 2022	1/1 – 31/12 2023
Ricavi dell'attività caratteristica			
Altri Ricavi: Plusvalenze - Sopravv. Attive – Riv.ni			
TOTALE RICAVI			
CONTO ECONOMICO COSTI	1/1 – 31/12 2021	1/1 – 31/12 2022	1/1 – 31/12 2023
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

MOVIMENTO DELLE SCUOLE "ETICA ED ECONOMIA" NEL MONDO - XVII MAGGIO 2001 – WWW.UNIETICA.NET
Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

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

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

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 ridistribuzione 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 "Talenti" 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

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

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.

Roma, 18 maggio 2022 – Reg. Notarile 15.2.2021
Tullio Chiminazzo

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

PROGETTO

IL MIO MONDO BAMBINO©
LOGHI - VIGNETTE DA UTILIZZARE SU PIATTAFORMA INFORMATICA

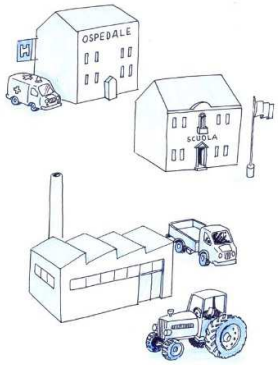
Il Mondo del Movimento*

Il Mondo dei Bambini

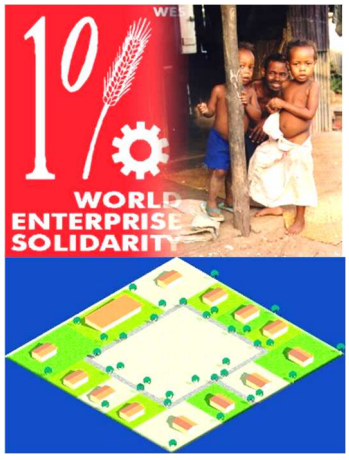
Scambi di Capacità Imprenditoriali-Villaggi Impresa

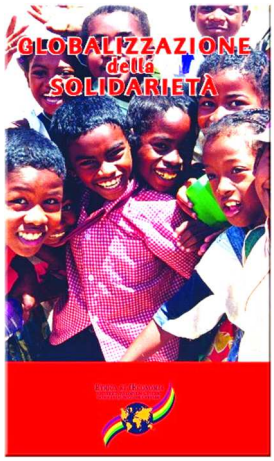
Fondazione "Etica ed Economia" di Bassano del Gr.

VIGNETTE SOLIDARIETÀ – 1%



MUTUA FIDE BANK* la solidarietà da persona a persona
* Attività di solidarietà
ETHICA ET ŒCONOMIA





Progetto GLOBALIZZAZIONE DELLA SOLIDARIETA'

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

Roma, 18 maggio 2022 – Reg. Notarile 15.2.2021
Tullio Chiminazzo

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

PROJECT

MY CHILDREN'S WORLD©

A game for children (of seven and over) on the way to becoming adults
Educational play – Game community
Brand, symbol and currency for trade: the Apple (good, delicious, mouth-watering fruit)
A way to entrust children with constructing a child-friendly future for humanity

1. DESCRIPTION

- The "Game" will be published on a dedicated web platform and will reward players in a way to be chosen from among existing techniques.
- The web platform will present one or more films of children intent on playing, i.e. living in their villages in synergy with other children and other villages. Only those authorised by the system will be able to access the platform and play the Game.
- Only children will be allowed play the Game (parents and grandparents may only have social roles in village life, and will be represented, when necessary, by photos or video images). Everything the players make or build will have the dimensions of a toy or model, in approximately 1/10 scale. The values attributed to objects will also be about 1/10 (a tenth) of their real worth. All activities will be games designed to make children happy. Rules will aim at fairness and the happiness of all.

  Children will play:
  - in their families, with their brothers and sisters, parents and grandparents;
  - in their villages, where they assume responsibility for community "politics";
  - by going to school, helping others, and going shopping;
  - by working on the land and harvesting crops, fruits and vegetables;
  - by making tools/machines/vehicles/communication systems, and acting as little producers;
  - by distributing goods and offering services to shops, acting as little traders;
  - by trading goods and services paid for with a sense of "responsibility" towards the community.
- Once authorised, players will assume the name and activity of one or more children. Following established paths, they may also suggest new game implementations to the platform controllers.
- The purpose of the Game is to allow children to construct a social and economic community that is solidarity-based and climate-aware and that respects nature (animals and plants) and people (children, parents and grandparents), supports everybody's aspirations and allows total freedom of expression for dreams, ambitions and natural tendencies.
- Schools will play an important part in the Game. Though run by the children themselves (with children as teachers), they will be divided into primary (learning to read and write, maths and IT basics) and secondary (specialising in subjects such as ethics and economics for business, nature and farming, mechanical engineering, design, medicine, physics, science, ICT, digitalisation and artificial intelligence). In particular, the "Ethics and Economics" secondary school will teach double-entry bookkeeping and how to draw up budgets and balance sheets; this school will attract children wishing to play as "businessmen".

MOVIMENTO DELLE SCUOLE "ETICA ED ECONOMIA" NEL MONDO - XVII MAGGIO 2001 – WWW.UNIETICA.NET
Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

Example of balance sheet for children: 2021-2022-2023 (2 decimal places - .00)

ASSETS	No. Apples 2021	No. Apples 2022	No. Apples 2023
Apples – "virtual money" in the Mutua Fide Bank PMS			
Goods, equipment, vehicles, patents, etc.			
Credit from child customers, payable to the PMS			
Cash: Apples in the till or local Piggy Bank			
Inventories			
Account receivables at 31.12			
TOTAL ASSETS			
LIABILITIES AND NET EQUITY	No. Apples 2021	No. Apples 2022	No. Apples 2023
ASSETS: Capital-Profit-Provisions			
Depreciation provision and other provisions and accruals			
Debts to child suppliers, payable from the PMS			
Loans from the local Piggy Bank			
Account payables at 31.12			
TOTAL LIABILITIES AND NET EQUITY			
PROFIT AND LOSS ACCOUNT EARNINGS	1/1 – 31/12 2021	1/1 – 31/12 2022	1/1 – 31/12 2023
Proceeds from main business			
Other earnings: Capital gains – Extraordinary Income – Revaluations			
TOTAL PROCEEDS			
PROFIT AND LOSS ACCOUNT EXPENSES	1/1 – 31/12 2021	1/1 – 31/12 2022	1/1 – 31/12 2023
Main business expenses			
Other expenses: Capital losses – Extraordinary losses – Write-downs			
Depreciation: straight-line annual depreciation of equipment			
TOTAL EXPENSES			
PROFIT/LOSS BEFORE TAX +/-			
Tax			
PROFIT/LOSS AFTER TAX +/-			

- Children playing the Game will spend much of their time in the village squares, where they will be able to trade goods, assets and services. Trade will take the form of money-free "**recorded barter**". Credits and debits from trade will be settled through the Mutua Fide Bank which will run the Payment Management System (PMS) for all children in all villages, and will handle credits to child-suppliers and debits to child-customers on the basis of completed trade transactions. Through its various local sections, the PMS will handle transactions with children all over in the world, including those living in other children's villages. Local banks, on the other hand, identified by the "Piggy Bank" symbol, will only handle savings and loans. In the case of loans, interest/service costs will be sufficient to pay the children playing as "bankers" plus management costs only. Savings deposits will attract no interest/dividends but will not incur costs either. In personal, family and business bookkeeping and in all dealings with the local Piggy Bank and PMS, the currency unit will be the Apple (exchange rate **1 Euro/USD = 1 Apple**). Apples will be the only currency available, and will be divided into 100 "slices" to give two decimals [0.00] of accuracy. Both the local Piggy Bank and the PMS (the Mutua Fide Bank) will be represented figuratively as Apple piles/stores. The Apple virtual currency will also serve as the bookkeeping (accounting) unit. The local Piggy Bank will function much like a fruit-monger's shop that only stocks and deals in Apples. By transferring Apples to the Payment Management System (PMS) (and debiting the sender's account), local Piggy Banks make "virtual money" available and allow children to trade with each other. Piggy Banks can also offer loans (paid into the player's PMS account). Loans can be settled by paying Apples into the local Piggy Bank account and transferring them back to the PMS. This can be done any time the borrower's Piggy Bank account contains more Apples than are needed for daily transactions. The borrower's "honour" is the only security on loans.
- Virtual money enters and leaves the PMS (Payment Management System) only through the local Piggy Banks (vertical cash-flow). Trade between children is paid for by moving Apples from the payer's Apple pile to that of the payee (horizontal cash-flow) when authorised by the payer. In dealings with local Piggy Banks and in trade transactions involving "payers and payees", the players'

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

personal/family/business accounts are automatically debited/credited at the same time as the PMS (Payment Management System) accounts concerned.

- Reward schemes will be put in place to promote the repair and exchange of used assets/products to incentivise recycling and avoid waste, since disposal damages the environment and causes global warming.
- In the children's community life, interest-free loans of assets and genuine "BARTER", consisting of the unpaid exchange of goods and services between children of the same village and nearby villages will be encouraged in preference to paid trade (recorded barter).
- Free giving (DONATION) is also something that players will be able to do easily, since all children must have the basic necessities to live a dignified life. Poor children must therefore always be helped by other children.
- The philosophy of this Game will teach children (and indirectly their parents and grandparents) to understand and apply the new discipline of "Ethics and Economics", and to participate in the 10 guiding projects of the "Ethics and Economics" Global Schools Movement, which will form a logical thread running through the entire Game.

2. THE TEN GUIDING PROJECTS (Official title plus interpretation <u>for children playing the Game</u>)

1. <u>Globalisation of solidarity</u>: this involves the opening of "E.E." schools to teach the benefits of solidarity along with efficiency in economic processes. All economic activities must respect nature and use renewable energy sources.
   <u>For the children playing</u>: child-friendly villages will play a central role, along with schools, to help children understand that all economic activities must respect nature and the climate. Activities must therefore use renewable energy and avoid all forms of speculation and usury. Using the Apple as currency can help build a new society without money.
2. <u>Transfer of Entrepreneurial Skills</u>: this means that people can move (temporary emigration) to transfer appropriate business management skills, spread knowhow and encourage economic self-sufficiency.
   <u>For the children playing</u>: visits by children from other villages will be encouraged as a way to share toy and model production techniques, socialise, learn new skills (know-how) and live happily.
3. <u>1% - Business as a Tool for International Solidarity</u>: this involves retail businesses offering a 1% discount to customers provided the money saved goes to a previously established solidarity project. This not only gets businesses involved but educates consumers in the plight of poor and needy people.
   <u>For the children playing</u>: the same 1% concept applies to all Game transactions. Funds, expressed in Apples, can be sent to children in poorer villages through the PMS (Payment Management System) run by the Mutua Fide Bank. Children may use whatever funds they receive to purchase food or clothes or to start "Game businesses" in order to achieve economic self-sufficiency.
4. <u>Business Villages</u>: these are small business districts in which solidarity between actors promotes the development of entire regions.
   <u>For the children playing</u>: these are the villages where children spend most of their life (for play, friendship, culture and trade). Villages always have: 1. A hospital named "*Hopital Candide*", where children are born and treated; 2. A community hall in which elected representatives (children) decide the rules for happy coexistence and set whatever taxes are needed to fund community services; 3. A Church/Place of worship; 4. An area of land for raising crops and livestock, along with allotments near the houses; 5. Primary and secondary schools; 6. Bakeries for the production of bread, cakes and ice-cream; 7. Shops for buying essential goods like fruit, vegetable and foodstuffs; 8. Small factories making clothes, shoes, furniture and toys; 9. A

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

factory producing "Kinga" three-wheel vehicles (electrically powered and driven by the children); 10. Small mobile shops on "Kinga" trucks, for selling goods in nearby villages.

5. Mutua Fide Bank: this is the "international solidarity" organisation formed with a view to establishing a "Peoples' World Bank".
   For the children playing: the Mutua Fide Bank runs the PMS (Payment Management System) for buying and selling, in which the only currency (virtual money) is the Apple. The PMS also ensures transparency, visibility and control over the collection and distribution of 1% discounts. The Mutua Fide Bank also functions as the local organisation for collecting and distributing aid to poor children.
6. Manifesto for the 21st Century: this is the Movement's programme for building a better world.
   For the children playing: it represents a "charter of values" that contains rules for all interactions and for respecting people and nature in order to build a new world.
7. Kinga – a Cultural, Economic and Social Project: this project involves the formation of companies to construct *three-wheeled electric trucks*, renewable energy development companies, schools and universities to serve the entire community.
   For the children playing: Kinga is the factory that produces models of the "Kinga" *three-wheeled electric trucks* for green mobility and transport.
8. Ethics and Economics and Redistribution of the Means of Production: a new "participatory" economic model based on that of Prof. Pier Luigi Zampetti (29.3.1927-1.11.2003).
   For the children playing: through the local Piggy Bank, the savings of parents and grandparents can be donated/loaned to other children through the PMS (the Payment Management System run by the Mutua Fide Bank). Children can use donations/loans to set up small businesses to produce equipment, machines, etc., or models/toys (children's means of production).
9. Children's Village in Lithuania: the result of funds collected by the 1% project over the period 1995-1997, when the project was known as: "*a year of solidarity can give a family to those who do not have one*". Sixteen houses were built, and are still used by adoptive parents to give homes to abandoned children.
   For the children playing: it will be a village that provides a home for poor children who do not have enough to live healthily and happily. Thanks to the 1% project, children in other villages will be able to collect funds and donate them to these needy children, until the village becomes self-sufficient and can start extending solidarity to others.
10. My Children's World: if a few generous people are willing to offer their organisational talents, cultural and economic resources, it will be possible to complete this project. In conjunction with the "Ethics and Economics" Foundation of Bassano del Grappa or any other Institution associated with the Movement it will become possible to achieve two objectives: the social and economic success of the "Game" and the promotion of the new "Ethics and Economics" discipline for the 21st century.
    For the children playing: ***My Children's World will be the sign of the shop where toys are made and sold***.

3. THE PROJECT'S INSPIRATIONS AND CUES

a) In the 1980s, Bill Gates (28.10.1955) developed and commercialised the PC operating system that seemed "child's play" to all those who used to operate "IBM systems".
b) Another genius of the 20th century, Steve Jobs (24.2.1955-5.10.2011), had the intuition that the mobile phone could be turned into a tool capable of performing many different operations, and even run games.
c) Today, we are convinced that the world we live in needs to be renewed, starting with our children, who are the only ones able to understand fully what they have at their fingertips, especially in terms of technology. Children are fundamentally transparent, sincere, clever, and able to

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

appreciate what is beautiful and good. They also understand simple things (the adult world needs to be thoroughly simplified for them), and see justice in a natural way, as a gift of nature. They have no ulterior motives and can teach adults how to find happiness by respecting people, nature, animals and plants as well as the environment, seas and oceans, mountains, plains, air, water, sky and earth.

For these reasons, we believe that if children around the world are given a chance to come together and, through their play, interact with nature, other children (tomorrow's adults) and child-size businesses, they will learn to construct the new world we all want.
This could also result in the creation of the economic benefits needed to support the activities of the Foundations/Institutions of the "Ethics and Economics" Global Schools Movement and could therefore lead to a truly worldwide understanding of the best way to do business for all those who want to help construct a better world for themselves and for future generations.
The new 21st century discipline of Ethics and Economics is the tool we need to correct the distortions created by the 20th century discipline of Economics. Our old rules of business have become totally obsolete given the climate change and human suffering they have created and given the damage done by financial speculation. To this practice must be attributed much of the social degeneration we are experiencing, in which a few super-rich individuals control vast resources while children all over the world are dying for lack of food, water, healthcare and medicines.
The new discipline of Ethics and Economics can optimise the results of the information revolution of the late 20th century and, by changing the way we do business, could ensure that all the new tools at our disposal are used for the ***benefit*** of mankind and not to its ***detriment***.

4. BINDING RULES FOR PLAY IN CHILDREN'S VILLAGES

- All trade is regulated by means of "recorded barter", using a payment system based on "virtual money", with the Apple as sole unit of currency.
- Payments (outgoing and incoming) can only be made through the PMS (Payment Management System) run by the "Mutua Fide Bank". No real money is involved.
- Children playing the Game can only make purchases for the value currently in their PMS account. They may, however, be granted temporary credit if authorised by the players supplying them. All players in the Game may go to their local Piggy Bank to apply for and receive loans and use these to credit their PMS account. "Honour" is the only security required to take out a loan.
- In the Game, players must use the tools provided (PoS/cards/mobiles) to make payments. Payments will automatically be recorded in the personal, family or business accounts concerned.
- All ten of the "Guiding Projects" described above must be presented and used to ensure a clear understanding of the failures of the current monetary and financial systems, especially now that the world has low-cost IT tools to replace them.
- Likewise, peaceful and happy co-existence can be learned by managing relationships with a spirit of solidarity and by appreciating the diversity and talents of other children. Talents may also find an outlet through more suitable and efficient ways of working.
- Gifts (donations) play a fundamental role in the Game because no child must be left without the means to live their life happily and in dignity. Happiness is therefore the shared objective of the Game.

Roma, 18 maggio 2022 – Reg. Notarile 15.2.2021
Tullio Chiminazzo

Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it

PROJECT
MY CHILDREN'S WORLD©
LOGOS & GRAPHICS FOR USE ON THE IT PLATFORM

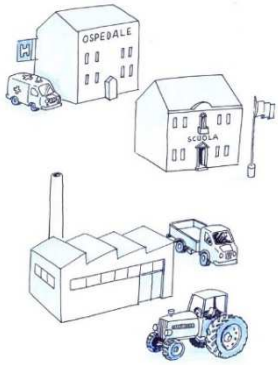
The World of the Movement*

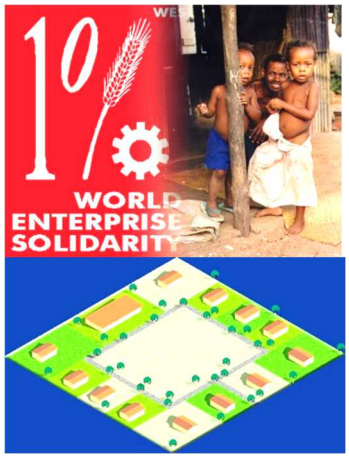
The World of Children

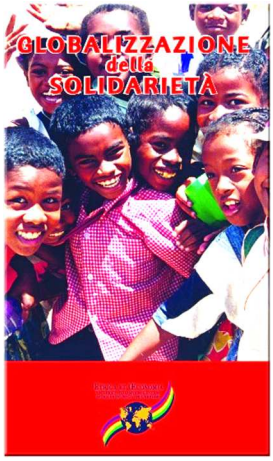
Transfer of Business Skills – Business Villages

The "Ethics and Economics" Foundation of Bassano del Grappa

1% SOLIDARITY GRAPHICS







* The Movement's logo is a world with the wings of hope. Just like those of birds and dreams, the Movement's wings are for flying high and building a better world.

Roma, 18 maggio 2022 – Reg. Notarile 15.2.2021
Tullio Chiminazzo

MOVIMENTO DELLE SCUOLE "ETICA ED ECONOMIA" NEL MONDO - XVII MAGGIO 2001 – WWW.UNIETICA.NET
Guida del Movimento: Madagascar - HORACE Marie Candide +261.331211365 mickaelcandide@moov.mg
Fondatore: Italia - Chiminazzo T. +39.335.6789943 Tel. +39.0424.228265 Fax +39.0424.523977 tullio@tulliochiminazzo.it