

La caratteristica più significativa del gioco è di essere un atto libero, almeno per l'uomo adulto. Inoltre il gioco si differenzia dalla vita normale come lo scherzo dalla cosa seria, anche se a volte esso viene preso molto sul serio.

J. Huizinga, Homo ludens (1938)

Il gioco è un'attività che consente a chi la pratica di rafforzare ed affinare, in maniera piacevole, le potenzialità del corpo e della mente.

Le origini del gioco sono antichissime e diversi passatempi ancora oggi molto popolari hanno una storia millenaria.

Giocare, quindi, fa bene. Giocare bene fa bene.

Da sempre.

In Italia ormai quando pensiamo al giocare degli adulti ci saltano alla mente scommesse, gratta e vinci, lotterie e giochi di carte con vincite.

Proprio per evitare questa erronea confusione terminologica, che fa l'interesse di chi con l'azzardo lavora, ludologi, giocoli, educatori, animatori ludici, autori ed editori di giochi sani da qualche anno stanno portando avanti una battaglia contro l'uso del termine ludopatia associato al gioco d'azzardo: per la patologia legata ad esso è stato coniato un neologismo specifico, **azzardopatia**.

Come scrivono in una lettera aperta questi operatori del settore, si tratta di un punto cruciale "perché le parole sono importanti e, quando cambiamo le parole, cambiamo la nostra percezione del mondo. In Italia, gioco e gioco d'azzardo, pur essendo due cose molto diverse, spesso risultano indistinti."

**Realizzato con il contributo di
Regione Toscana**



Zefiro



Fondazione Toscana per la
Prevenzione dell'Usura
O.N.L.U.S.

**Centro Nazionale per il Volontariato
Via Catalani 158 - Lucca
www.centrovolontariato.net/allin/**



**Percorsi ludico-educativi nelle scuole
all'uso responsabile del denaro
e per prevenire indebitamento,
azzardopatie ed usura**

“ALL IN! Puntiamo tutto sulla legalità”

è un progetto di respiro regionale rivolto a ragazzi e ragazze degli istituti medi superiori della Toscana con lo scopo di sensibilizzarli ad un uso responsabile del denaro, a renderli consapevoli e in grado di distinguere i consumi consapevoli da quelli indotti, a conoscere il fenomeno dell'usura e le conseguenze socio-economiche della dipendenza da gioco di azzardo e del sovra-indebitamento al fine di prevenire e contrastare la patologizzazione del gioco.

“ALL IN” riprende proprio il linguaggio del poker ed è una delle frasi più estreme da pronunciare quando si decide di puntare tutto quello che si ha in una sola manche.

Il messaggio è l'invito a puntare tutto sulla legalità educando ad un uso responsabile del denaro.

Insieme a ciascun istituto superiore definiremo le modalità di coinvolgimento dei ragazzi; dopodiché si attiveranno gruppi classe o interclasse che approfondiranno il tema del gioco e delle sue regole, del consumo e della scommessa, il meccanismo dell'usura e le conseguenze delle dipendenze e dell'indebitamento eccessivo. Worst practice (peggiori pratiche) di utilizzo dei media per far passare messaggi che invitano al consumo e che possono favorire la dipendenza (es. testimonial sportivi per il poker on line).



Attraverso giochi di ruolo e simulazioni si sperimenteranno le regole e le possibili situazioni del gioco e le emozioni che questo può suscitare. Verrà fatta attività di animazione sull'educazione alle regole e alla responsabilità da parte dei tutor.

Verranno sperimentati i pericoli e i rischi del sovra-indebitamento ponendo i ragazzi di fronte a situazioni ipotetiche che si possono venire a creare e portandoli a dover prendere decisioni e compiere delle scelte.

Ciascun istituto al termine dei workshop deciderà quale output produrre: un gioco di ruolo, una campagna, un video. Il blog del progetto <http://www.centrovolontariato.net/allin/> e la pagina facebook ospiteranno il progress del lavoro.

Il progetto avrà nel Festival Nazionale del Volontariato 2015 di Lucca (17-19 aprile) il momento di diffusione dei risultati attraverso la presentazione dei giochi, dei video e delle campagne “no slot” che verranno realizzate dai partecipanti.