

Oggetto: Proposta spettacolo educativo contro la dipendenza da gioco d'azzardo

## **THE GAMBLER**

**#DIVERTIRSI SENZA RISCHI**

### **Gioco d'azzardo e fenomeno ludopatia**

**Target: Studenti della scuola secondaria di I e II grado (11-19 anni)**

#### *Vantaggi e scopo sociale:*

Sono circa 800 mila i bambini ed i ragazzini fra i 10 e i 17 anni d'età a rimanere ammalati dal gioco d'azzardo, dalle luci di videopoker e dalle slot-machine, oppure incentivati dalla facile reperibilità di siti dove, in maniera indiscriminata e senza alcun controllo anagrafico, è possibile partecipare a partite di poker online. Senza poi considerare l'economicità dei gratta e vinci, il superenalotto e le scommesse di vario genere, strumenti questi, che inducono i giovani a spendere la loro intera paghetta settimanale. I dati sono allarmanti considerando che sono riferiti solo al territorio italiano.

Il progetto che si intende presentare nasce dalla collaborazione artistica e medico scientifica in un connubio particolarmente efficace per la fruizione da parte degli adolescenti di un messaggio formativo e informativo. Esso sviluppa in loro la consapevolezza dei rischi a cui potrebbero andare incontro se si cascasse nel vortice del gioco d'azzardo, perdendo il proprio posto nel mondo solo per il brivido di una vincita, piccola o grande che sia.

La presentazione dei dati scientifici sul meccanismo del gioco che si trasforma in dipendenza e, sugli effetti nocivi neurologici, è illustrata in modo da accendere l'entusiasmo negli stessi ragazzi-spettatori attraverso l'interattività che li rende protagonisti e l'illusionismo.

#### *Lo spettacolo:*

The Gambler è uno spettacolo diviso in 2 atti:

Il primo si apre con l'inaugurazione di una sala scommesse, gestita da un illusionista che, tramite numeri di magia di fortissimo impatto visivo, tenterà di convincere i suoi clienti (il pubblico) a scommettere. I numeri di magia, creati appositamente per questo spettacolo, tratteranno: la teoria di Monty Hall, superenalotto, gratta e vinci, poker, black jack e slot machine.

Tutti i numeri sono stati scritti ed elaborati da Augusto Dos Santos, noto illusionista sia in Italia che all'estero. Lo spettacolo sarà effettuato dal mentalista e illusionista Matteo Ramasi. Ad ogni effetto di magia, legato al gioco d'azzardo, viene associato il brillante intervento di un eccentrico matematico che con un linguaggio semplice e chiaro, spiegherà la logica di ogni gioco e il motivo che spinge a cascarci.

In contemporanea, il pubblico noterà come sia facile cadere in questa trappola tramite un attore dello spettacolo che, da normale ragazzo, si trasformerà piano piano in un giocatore ossessivo, fino alla caduta completa e alla consapevolezza che è veramente molto facile perdere tutto.

Nel secondo atto, una volta catturata l'attenzione dei ragazzi, si inizierà a illustrare scientificamente come sia possibile perdere il controllo e indebitarsi attraverso il gioco d'azzardo. Saranno proiettate testimonianze di persone che soffrono di ludopatia e, con la collaborazione di medici intervistati, si spiegherà cos'è il gioco d'azzardo e chi trae vantaggio da personalità fragili, il tutto spiegato usando semplicemente delle monete.

Inoltre, durante la rappresentazione, l'intero pubblico parteciperà ad un accattivante test! Infatti, prima che lo spettacolo abbia inizio, saranno distribuiti ai ragazzi una banconota, facsimile, e un gratta e vinci che useranno per concorrere al test d'azzardo creato appositamente

per la finalità di dissuasione e di contrasto al gioco d'azzardo, specie quello giovanile, che il progetto intende perseguire.

La durata complessiva è di 90 minuti + intervallo.

Lo spettacolo e il suo valore didattico, insieme ad un approccio non impositivo bensì costruttivo e divertente, si inseriscono pienamente nel percorso di cittadinanza e costituzione offrendo notevoli spunti di riflessione per la discussione della tematica della ludopatia anche in classe.

### ***Obiettivi didattici***

Sensibilizzare i ragazzi sui meccanismi psicologici e neurologici della dipendenza da gioco d'azzardo.

Informare sugli strumenti di manipolazione usati nei giochi d'azzardo (slot, poker, gratta e vinci, scommesse...).

Promuovere il pensiero critico e la consapevolezza delle probabilità matematiche nei giochi di fortuna.

Favorire il dialogo su tematiche legate alla legalità, al controllo delle emozioni e al valore del denaro.

Stimolare una riflessione condivisa e interdisciplinare (matematica, scienze, educazione civica, arte).

### ***Spunti di riflessione post-spettacolo***

1. "Perché ci caschiamo?"

Analisi delle emozioni e dei meccanismi mentali che spingono a giocare (illusione del controllo, aspettativa di vincita, bisogno di appartenenza).

2. "Quanto conta la fortuna?"

Discussione sul concetto di caso e probabilità: i giochi d'azzardo non sono meritocratici né prevedibili.

3. "Chi ci guadagna davvero?"

Riflessione sul business del gioco d'azzardo e su come approfitti delle vulnerabilità personali, in particolare dei giovani.

4. "Cosa possiamo perdere?"

Oltre al denaro: tempo, relazioni, fiducia, libertà. Quali sono i costi umani e sociali della dipendenza?

5. "Come possiamo difenderci?"

Elaborazione di strategie personali e collettive per dire "no" al gioco d'azzardo e riconoscere i segnali di rischio.

### ***Collegamenti interdisciplinari***

Matematica: probabilità, statistica, logica.

Scienze: meccanismi neurobiologici della dipendenza.

Educazione civica: legalità, responsabilità sociale, diritti dei minori.

Italiano / Arte: analisi del linguaggio teatrale e simbolico.

Psicologia / Filosofia (per superiori): libero arbitrio, dipendenza, fragilità emotiva.