



IllusionAzzardo

Il magazine degli studenti di IIC-IID-IIE in collaborazione con la redazione del "IL MERLINO"

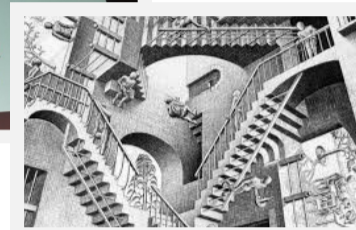
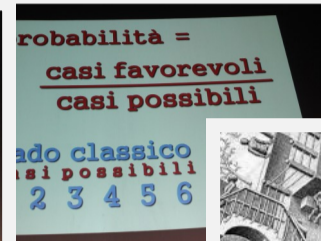
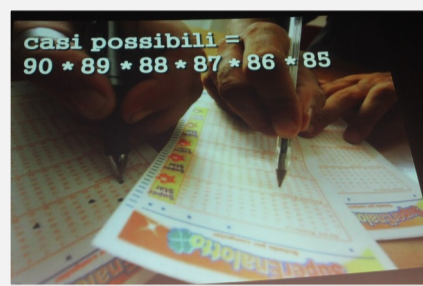
Istituto Professionale di Stato per l'Industria e l'Artigianato "Giancarlo Vallauri" – Carpi (MO)

Via Peruzzi, 13 tel. 059 691573 - fax 059 642074



Notizie di rilievo:

- Questo è un gioco ma è gioco, questo...?
- Raccontando ...



Questo è un gioco ... ma è un gioco questo?

Il problema della dipendenza da azzardo cresce anno dopo anno. Aumentano le richieste di soccorso e si moltiplicano i casi disperati. Dalle istituzioni anziché soluzioni arrivano nuove licenze per slot machine. E altre trappole mangiasoldi. Come si risolve allora?

Partendo dalle scuole e dai ragazzi attraverso la prevenzione. Questo è l'obiettivo dell'attività "Questo è un gioco...ma che gioco è questo?". Si rivolge a tutti gli Istituti di scuola secondaria di secondo grado e cerca di integrare, come indicato dalla cornice metodologica di Scuole che Promuovono Salute, l'attività curriculare la peer education e azioni di contesto condivise e sostenute dall'intera comunità scolastica. L'attività in questione rappresenta il momento di avvio della sperimentazione regionale ed è rivolta in modo particolare agli insegnanti di materie scientifiche e umanistiche ai peer e agli operatori sociosanitari impegnati nella prevenzione del gioco d'azzardo. L'obiettivo principale è quello di fornire una mappa del fenomeno nelle sue varie articolazioni e contraddizioni e di

permettere ai Docenti di costruire unità didattiche che siano in grado di stimolare il pensiero critico sui meccanismi che regolano il funzionamento dei giochi d'azzardo più noti. Le classi IIC, IID e IIE insieme agli insegnanti Burzacchini, Fregni, Lugli, Pedrazzi, Righi e Vecchione partecipano alla sperimentazione e con i peer educators Akouablin, Belloni, Calzolari, Coppola, Palazzi, Ziosi. La sperimentazione regionale "Questo è un gioco ma è gioco, questo...?" è iniziata il 25 marzo 2015 inserita nella cornice metodologica di Luoghi di Prevenzione e approfondisce 4 componenti:

1. **Azioni di contesto:** realizzazione di Scuole che promuovono Salute attraverso la Legalità (testo di riferimento Fra Rischio e Piacere).
2. **Percorsi laboratoriali interattivi** presso Luoghi di Prevenzione (metodo di intervento validato con



la metodologia di LdP)

3. **Azioni dei docenti** nell'ambito del curriculum suddivise per area scientifica, linguistica, espressiva (testo di riferimento Fra rischio e Piacere)

Azioni di educazione fra pari: rinforzo delle attività curriculari con 4 ore di approfondimento dei peer educators del terzo anno coinvolti nel percorso educativo. Dopo una formazione dei nostri insegnanti e dei peer in questo anno scolastico la sperimentazione si è calata sulle tre classi. In questo magazine vogliamo raccontare come i ragazzi hanno rielaborato quanto appreso nei vari laboratori svolti a LdP e a scuola e nella unità didattica progettata dagli insegnanti.



Locandina CarpiScienza



CarpinScienza

"L'azzardo del giocoliere"

Enrico Benuzzi

L'evento è avvenuto a teatro il 19 aprile, sia al mattino che al pomeriggio, al mattino ci sono stati due giovani matematici Canova e Rizzuto e al pomeriggio un professore di fisica Benuzzi che oltre a spiegarci le basi della probabilità e la scarsa convenienza nel giocare d'azzardo ci intrattene con trucchi di magia e facendo il giocoliere. Nella prima parte della giornata, ci fu spiegata la probabilità tramite simpatici esempi e fatti avvenuti realmente, ad esempio il caso penale di Orenthal James Simpson, accusato di aver ucciso la moglie, nella quale la difesa presentò un calcolo sbagliato sulla probabilità che l'imputato avesse commesso l'omicidio. I due ragazzi facendoci notare l'errore, ci spiegarono l'errore dandoci un'idea su ciò che poi avremmo affrontato a seguire. Diedero ad ognuno di noi una schedina e ci fecero giocare in collettivo al "Win for Life", alla fine del gioco fecero alzare i perdenti (quasi tutti), e via via i vincenti, in ordine crescente di vincita. Le vincite più piccole erano poche, la vincita massima non se l'aggiudico nessuno dei presenti. Il loro metodo fu efficace e si resero tutti conto dell'inutilità nel giocare d'azzardo, ancor prima che lo dicessero i matematici tramite i loro calcoli. Dopo la pausa pranzo in pizzeria si tornò a teatro per affrontare la seconda parte della giornata con il professore/giocoliere. Dopo un'introduzione con balzi su un monociclo, lanci di cappelli e magie il professore ci fece un esempio che concretizzasse la probabilità di vincita nei gratta e vinci: mettendo insieme tutti i gratta e vinci venduti in una giornata riusciremmo a creare una linea lunga come l'equatore, e noi dovremmo metterci in un punto casuale di questa linea, chinarci e raccogliercene uno sperando che sia il vincente. Dopo averci mostrato altri esempi dando spiegazioni esaurienti, il professore concluse proponendosi per ricevere a qualche domanda.

Antonietta Vastano II D

Intervento dei Peer nelle classi seconde C, D, E

Pubblicità ingannevole

I facilitatori **Miriam** e **Clarissa** l'11 aprile ci hanno fatto una lezione sul gioco d'azzardo. Per prima cosa ci hanno chiesto cosa ci veniva in mente quando pensiamo alla parola "gioco" e ognuno di noi ha detto quello che gli veniva in mente. Poi ci hanno chiesto di scrivere su un foglio quanti luoghi, co-

nosciamo dove si gioca d'azzardo, ci hanno anche chiesto quanti posti dove si gioca d'azzardo vediamo mentre torniamo a casa. Abbiamo parlato delle pubblicità ad esempio quella dei gratta e vinci e dell'otto, abbiamo notato che i colori di queste pubblicità sono allegri e usano spesso il colore verde che è il colore della fortuna e il giallo che

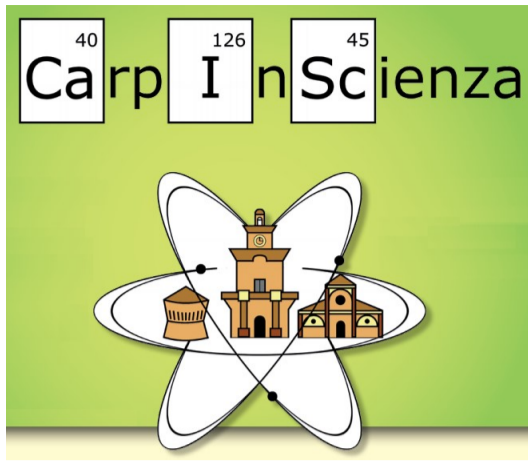
è un colore che porta allegria. Queste pubblicità così colorate e allegre servono a invogliare le persone a giocare, infine abbiamo parlato delle conseguenze di questi giochi che creano dipendenza e ti fanno perdere i soldi. Parlando di dipendenza e perdita di soldi abbiamo aperto un argomento sulle droghe e il fumo perché quando diventi un giocatore dipendente è probabile che inizi a drogarti e quindi entri nel brutto giro del gioco d'azzardo.



Martina Carani e Almas Shahzadi II D

Sommario:

Canova e Rizzuto	2
Raccontando ...	3
Slogan	4
Lavori	4



SCIENZA IN GIOCO

Carpi, 19-21 aprile 2016

“Fate il nostro gioco”

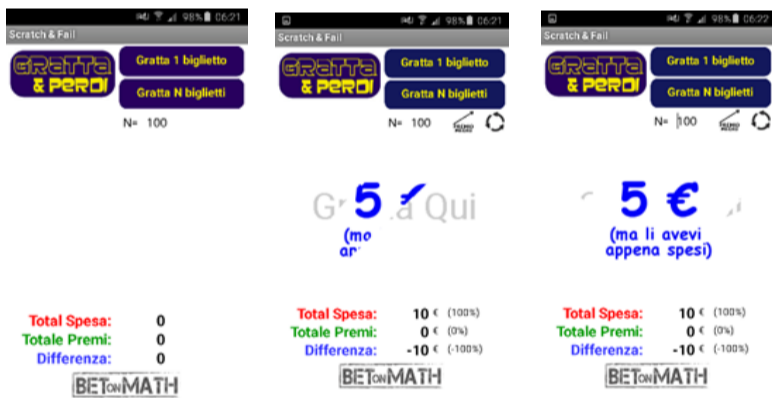
TAXI 1729

19 aprile 2016

BetOnMath (Scommetti sulla Matematica)

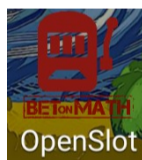
BetOnMath (Scommetti sulla Matematica) è un progetto di **Matematica Civile**. Nasce dall'osservazione della forte espansione del **gioco d'azzardo** in Italia e dalla constatazione che questo fenomeno ha radici nella preoccupante diffusione di un forte **analfabetismo matematico**. BetOnMath è un **progetto di ricerca finalizzato a creare un percorso formativo di probabilità** che

sia **innovativo, certificato e disponibile a tutti gli insegnanti di scuola secondaria superiore** che lo vogliono utilizzare all'interno della loro programmazione didattica. Il **percorso formativo** fa emergere i concetti probabilistici soggiacenti ai giochi d'azzardo e le criticità (e relativi rischi) di alcuni tipici meccanismi decisionali erronei che vengono spesso attivati in condizione di incertezza.



OPEN SLOT

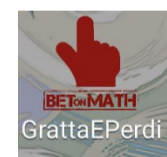
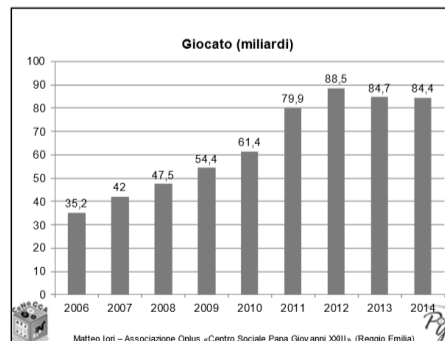
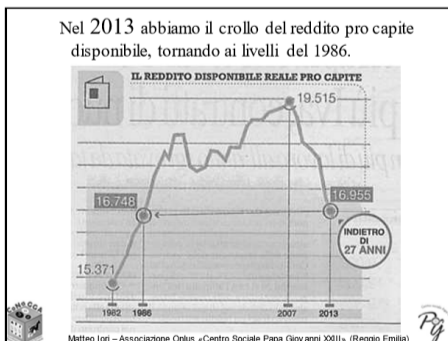
L'obiettivo è quello di prendere consapevolezza dell'iniquità della slot machine



Di cosa parliamo quando parliamo di gioco d'azzardo: le forme e i luoghi di gioco

Presidente dell'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia che dal 2000 gestisce interventi di aiuto e trattamento per giocatori d'azzardo (gruppi e comunità) (1578 richieste di aiuto e 904 giocatori seguiti)

Presidente del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo) che raccoglie Enti diffusi su tutto il territorio nazionale (da Reggio Calabria a Bolzano) che da anni si occupano di interventi sulla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso attività di cura - prevenzione - informazione - trattamento. Nei propri anni di attività gli Enti aderenti al Coordinamento hanno avuto in **trattamento 3957 persone** con problemi inerenti il gioco d'azzardo (su **7560 richieste di aiuto**) e ogni mese gestiscono 226 gruppi di trattamento per giocatori e loro familiari in 32 diverse località.



Laboratorio di una giornata a Luoghi di Prevenzione



Slot machine

Charles Fey inventò la prima slot machine. Esso si mette in società con la Millis Novelty Company e diede inizio alla produzione delle slot machines che suonavano ad ogni combinazione vincente e presentavano una serie di carte da gioco. Più tardi essa produce una nuova macchina che migliorava notevolmente l'ingresso per le monete e introduceva per la prima volta i simboli della frutta utilizzati anche oggi. Successivamente ottennero dei sistemi di pagamento delle vincite in gettoni che potevano essere utilizzati sia per altre partite o per avere in cambio della merce. Queste nuove slot si proponevano di stimolare la vendita. Molti produttori hanno attuato modifiche ai modelli precedenti per rendere più attrattivi i giochi. I modelli più innovativi erano rappresentati da slot totalmente automatizzate che distribuivano ai vincitori buoni - gettone e giocate gratuite facilmente convertibili in denaro contante. Le slot nel tempo assunsero svariate forme e colori.

GRATTA E PERDI

Obiettivo di questa simulazione è coinvolgere i ragazzi in prima persona nell'atto di "grattare" i biglietti, per far emergere la tendenza a ricordare solo le occasioni in cui "si vince", tendenza che viene smentita inizialmente andando a vedere il bilancio complessivo tra il denaro virtualmente speso da quando la app è stata installata e il denaro virtualmente vinto nelle "grattate" ripetute e, successivamente, introducendo il concetto matematico di equità dei giochi.

Cosa possiamo fare dimanzi a tutto questo?
 Informare,
 Sensibilizzare,
 dare indicazioni,
 ridurre la patologia,
 contribuire alla crescita di una cultura sulla legalità e di consapevolezza

Nasce con questa idea la **Guida sui rischi del gioco d'azzardo**

il banco vince sempre.
 Guida sui rischi del gioco d'azzardo
 Guide to the risks of gambling
 彩票的風險
 彩票的風險

La storia di un casinò

Un luogo dove c'è molta gente triste che tenta la fortuna perchè speranzosa di vincere molti soldi per fare progetti ma quello che la frega sono proprio loro stessi, prima di vincere pensa a molte cose, comprare una nuova macchina fare un viaggio comprare una casa nuova, ma si fregano da soli perchè è quasi impossibile vincere somme molto alte se non si inseriscono grosse somme di denaro nelle slot o anche altri giochi.

Ora sei dentro di me, vedi i banchi verdi le lucine colorate, senti dei suoni tintillanti? Sei dentro a un casinò!

Molta gente forse troppa qui dentro si rovina, o forse hanno troppa speranza di vincere, mi spacciano per un posto giocoso un posto dove puoi trovare soldi in modo facile ma non è vero sono più i soldi che spendi per tentar la fortuna che quelli che vinci perchè sono solo un

brutto posto che tutti dovrebbero evitare invece sono sempre più affollato, pieno di gente, povera gente, vorrei essere qualcosa'altro anche una fabbrica li almeno i soldi te li guadagni con il sudore, le persone che mi hanno costruito non hanno sensibilità non gliene frega niente di nessuno perchè loro pensano solo ai soldi, non gliene frega se una persona è malata convulsiva ancora meglio, se una persona ha perso la casa, meglio perchè si arricchiscono sempre di più e per loro è importante solo questo perciò visitatore, giocatore esci subito di qui mi dispiace dirlo ma sono un brutto posto, non farti fregare perchè qui lo fanno sempre, invece di perdere tempo e soldi vatti a fare una bella passeggiata al parco che è anche più salutare.

Alessia Anceschi IID

Il poker uccisore

Si dice sia più facile cominciare che smettere, ma io non sono d'accordo. È più difficile scrivere un inizio che decretare la fine dello stesso. Ho sempre dato un grande valore alle piccole cose, poiché tante piccole cose sono capaci di creare qualcosa di potenzialmente distruttivo per chi le vive. Non ricordo neppure più come iniziai. Forse in un Natale lontano, giocando a tombola o raccogliendo un gratta e vinci vincente oppure dicendo dei numeri da far giocare a mio nonno, che dico, io un nonno non l'ho mai avuto, morto prematuramente mi dissero da ragazzo. Una cosa la ricordo chiaramente, le facce inorridite e sconvolte dei miei vecchi vedendo che fine avesse fatto il loro figlio promettente, tornato da Las Vegas per far fortuna. Un pezzente e misero uomo dipendente da qualcosa di più grande di se, ecco com'ero tornato. Ormai conosco i nomi di tutti i poliziotti a memoria, così come tutto ciò che ho fatto, è conosciuto e indelebile nella loro memoria. Era un giorno piovoso quando, col bagaglio in mano e uno nel cuore, mi accingevo a lasciare quella città che è sempre stata un nido, il nido delle mie idee, sogni e speranze, paure, sbagli, tutto ciò con cui progettai quel viaggio. Non ero mai stato bravo nelle lingue e ciò mi rendeva un po' irrequieto, forse più irrequieto della paura di ciò che avrei trovato una volta lì. Un nuovo inizio lo avevo, spettava a me saperlo cogliere, nel modo giusto, per prima cosa mi rovai una sistemazione quantomeno decente e un lavoro stabile come assistente segretario per un avvocato della zona. Poi cercai di integrarmi in quella che era la loro società. Pensai che qualche chiacchierata e tutti i miei buoni propositi di un buon inizio bastassero, ben presto però capii che non era affatto così. Venivo visto come l'italiano sempliciotto, come un sognatore o con la puzza sotto al naso. Non ero nulla di tutto ciò, ero solo un uomo che sognava di poter avere una normalità. Nel clima di tensione conobbi una donna, la mia vicina di casa per la precisione. Sembrava la tipica donna dedita alla pulizia della casa, ma anche su questo mi sbagliai. Una sera particolarmente fredda e buia. Dopo una giornata di lavoro, tornai a casa ma poco prima di entrarvi venni bloccato dalla voce squillante della donna. Forse capii qual era il mio stato d'animo al momento, poiché mi chiese se volessi andare a bere qualcosa insieme a lei. La sola parola "bere" bastò a

riportare a galla momenti della mia giovinezza bruciata. Ero un bravo ragazzo, dedito allo studio e con una compagnia che sapeva il fatto suo. Un pomeriggio ci incontrammo come nostro solito e tra una chiacchierata e l'altra decidemmo di spostarci in un bar, lì scoprii il piacere della giocata, l'eccitazione e l'adrenalina dell'attimo prima di scoprire una perdita o la tanto desiderata vincita, fu qualcosa di sconvolgente, nuovo ed inebriante. Fu così che il ragazzo più bravo della classe, si trasformò in un giocatore principiante. Non ero mai uscito completamente da quel giro ma dopo che un compagno venne scoperto a rubare per farsi una partita, decisi che ciò che commisi non sarebbe mai dovuto essere scoperto. Una birra era stata una disgrazia per quel ragazzo e non volevo lo fosse anche per me. Rifiutai gentilmente l'invito della donna e mi voltai per andarmene, peccato che lei non fosse del mio stesso avviso e mi trattenne per un polso, lasciandomi subito dopo che mi fui voltato fulminandola con lo sguardo. Osservandola meglio notai il suo abbigliamento abbastanza succinto per una casalinga ma non ci feci molto caso. Dopo qualche altra protesta mi convinse ad uscire. Mi portò proprio in un bar e questo non fece che farmi pentire della mia scelta. L'indomani mattina, alle prime luci dell'alba mi svegliai, scoprendo di non essere nella mia camera ma in quella di qualcun'altra e con un leggero mal di testa, dovuta sicuramente ad una bevuta. Poco dopo svelai il mistero e alcuni ricordi legati alla bevuta mi tornarono. Ci fu una cosa che la donna mi disse e che mi lasciò perplesso per i giorni a venire, una frase che ha installato in me il dubbio. « Sei stato bravissimo, un campione nato per vincere. ». il dubbio lasciò spazio alla paura e poi ai sensi di colpa per aver commesso, forse, qualcosa che mi ero ripromesso di non fare mai più. Sono sempre stato rigido coi miei valori, soprattutto dopo l'incidente del mio compagno. La paura di aver infranto un mio tabù mi terrorizzava, la paura di non riuscire mai ad uscire mi soffocò. Per un breve periodo le cose sembrarono andare molto bene, la quiete prima della tempesta ma sospirai troppo presto. La scena sembrò ripetersi, la donna era di nuovo lì, di fronte a me con l'invito per una bevuta. Sapevo di non dover accettare ma dovevo sapere, volevo sapere e lei era l'unica che mi po-



SCALA IRREALE

ORA RAGAZZI SPIEGATEMI IL SENSO

DI AFFIDARE I SOLDI A UN SESTO SENSO

GIOCATO DA PAZZI SU CANI E CAVALLI

MANCANO DUE NUMERI E UN PAIO D'ASSI

SCALA REALE, MENTE MANIACALE

MI GIOCO TUTTO

ANCHE LA MOGLIE E L'ALTARE

L'UNICO CONSIGLIO È STARE ATTENTO

PERCHÉ QUELLO CHE PUNTI NON È

DIVERTIMENTO

MA IL CONCEPIMENTO

DI UN ALTRO LAMENTO.

CANZONE DI DIEGO VERGNANI IID



per poter permettermi di fermarmi. Quella donna, Rosmary, divenne il mio appuntamento serale e la causa del mio continuo chiedere assegni a mio padre. Non riuscivo a pensare a ciò che stessi facendo, non ero lucido. La sola idea di aver ricominciato inebetiva i miei sensi e quelle bevute pre-partita mi servivano a staccare la spina della mia coscienza. Era un tabù e per quanto mi ripromettessi di non infrangerli mai, il piacere della trasgressione mi travolse completamente. Fu quella donna a trascinarci nell'oscuro baratro delle vincite e più e più volte perdite. Sapevo di star buttando all'aria il mio futuro, i miei sogni e la fiducia dei miei genitori eppure lei aveva quel qualcosa che mi spingeva irrimediabilmente a continuare. Era un peccato, il mio. Una tentatrice, la mia. Ma la colpa era da attribuire solo a me. Ci fu una sera, un' unica sera di pura follia e tutto scomparve, anzi era già scomparso tempo prima ma ciò che accadde quella sera, rimase impressa nella mente di troppe persone. La mia prima di tutte. Come tutte le sere da mesi, ormai, venne a chiamarmi, ma per quella sera avevo un'idea, un qualcosa di diverso in me, lo sentivo. L'essere stato allontanato dalla società ed aver attirato attenzioni di persone a dir poco raccomandabili, lo sguardo cattivo delle persone, la loro lingua velenosa, l'ennesimo rifiuto di mio padre di lasciarmi un altro po' di soldi mi fece prendere quella drastica decisione, dettata da qualcosa scattato in me, qualcosa di molto simile ad una bomba ad orologeria. Arrivati al bar, salutai coloro che la mia mente malata riconosceva e mi sedetti con Rosmay al bancone. Inizii subito ad ordinare drink, io rifiutai. Per ciò che volevo fare, dovevo essere lucido. Dopo i miei ripetuti rifiuti, dovette capire che non era serata e sbuffando mi incitò ad avvicinarmi al bacone da gioco. Un gioco che ora riconoscevo e potevo odiare, il poker. Salutai con un sorriso che penso abbia fatto accapponare la pelle a tutti i presenti, e mi sedetti in un posto lasciato libero appositamente per me. Poco dopo la partita stava per iniziare ma non era quello il gioco per me. No, era tutt'altro. Nell'aria aleggiava qualcosa di diverso e non ero l'unico ad averlo percepito. Quella sera potei assistere con i miei occhi ad ogni mia mossa e alle ultime dei miei avversari. Si ultime perché non sapevano ancora a cosa stavano andando incontro. Quella sera oltre all'eccitazione si aggiungeva l'adrenalina e l'attesa di un qualcosa, quel qualcosa. Verso tarda notte, Rosmary era completamente brilla e non solo di alcool, potei vedere e contare minimo tre siringhe piantate nel suo braccio destro. Voleva andarsene, cercava invano di trascinarci con la sua poca stabilità cedette subito e cominciò a implorarmi pietosamente. La presi con forza e la portai nel bagno. Probabilmente pensò che volessi farmela ma avevo altri piani per lei. Doveva morire, era lei la causa del mio malesere, mi urlava il cuore. Così presi la pistola, accuratamente nascosta nella cintura dei miei pantaloni e le sparai. Un colpo, dritto in fronte e il suo corpo si riversò sul pavimento. Mi pulii dal suo sangue e riposi l'arma al suo posto. Notai che i compagni di gioco se ne stavano andando, chi impreca, chi completamente ubriaco, chi vittorioso e vincitore di una notte di giochi. Li seguì, senza farmi sentire da nessuno di loro e uno dopo l'altro li uccisi. Senza rimorso. Presi qualche banconota dai pantaloni del vincitore che poi tanto non lo era dato il suo stato, riverso a terra senza vita e presi un taxi con un' unica meta. La stazione di polizia. Mi ero sempre reputato un uomo a tutti gli effetti e lo sarei stato anche quella volta, fino alla fine, senza riserve. Confessai tutto e venni processato. Condannato all'ergastolo a vita. Dopo un breve incontro con i miei genitori non li vidi più. Non vollero. Non li disprezzavo per questo, infondo mi ero macchiato di più omicidi e tutto per un gioco, il poker. Il poker aveva colpito ucciso. Il poker uccisore.

Jessica D'Orso IID

Si/ogando e manifestando... classi 2C 2D 2E

GLI ALUNNI DI SECONDA INSEGNANO AI RAGAZZI DI PRIMA

SE VIVI PER IL GIOCO, HAI PERSO LA SCOMESSA

SALA GIOCHI

USA LA TESTA NON LA TASCHE

NON CHIAMATELO GIOCO! NON È AFFATTO DIVERTENTE.

GIOCARRE È SEMPLICE PERDERE DI PIÙ

AMPARA A PERDERE

USANO LE SLOT O LE SLOT USANO TE?

Scaletta interventi
 Che cos'è il Gioco d'azzardo?
 Un esempio: Gratta&Vinci
 Inventiamo un gioco equo!
 Legge dei grandi numeri



Film/etando...

CANALE YOUTUBE "IL GIOCO" NOTE GRA

MORALE: Non lasciare che il gioco si prenda gioco di te

10 Dopo

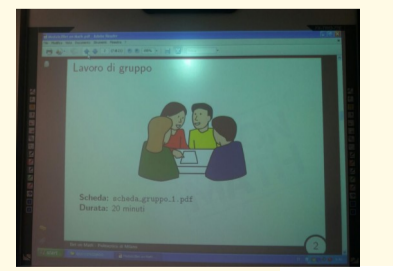


I PROTAGONISTI SPERIMENTANO, PENSANO, IDEANO, REALIZZANO ...

I lavori dei ragazzi

Magazine
 Video/interviste
 Presentazione
 Slogan
 Depliant

IPSA G. VALLAURI



I lavori dei ragazzi

Articolo di giornale
 Creazione canale Youtube
 Fumetti
 Letture
 Produzione di racconti

