

PROPOSTA FORMATIVA VERSO IL 21 MARZO 2026

AREA TEMATICA 3

IL GIOCO D'AZZARDO: TRA ILLUSIONE E REALTÀ



Proposte laboratoriali per le classi di scuole secondarie di primo e secondo grado

Introduzione al laboratorio

In Italia si giocano oltre **157 miliardi di euro all'anno**, (di questi, 92 miliardi gioco online, fisico 65 miliardi) un fiume di denaro che attira anche gli interessi della criminalità organizzata. Secondo le analisi delle relazioni della **D. N. A.** e della **Direzione Investigativa Antimafia**, nel periodo **2010-2024** sono **147 i clan censiti** che hanno operato nel settore – tra attività lecite e illecite– coinvolgendo **25 Procure Antimafia e 16 regioni**.

Il gioco d'azzardo è uno dei settori più remunerativi per le mafie:

- riciclaggio di denaro
- estorsioni e usura
- truffe allo Stato
- investimenti con società "pulite"

Un euro investito nell'azzardo rende 8-9 euro, con rischi inferiori rispetto ad altri traffici criminali. In testa ai beni confiscati del settore svettano sale gioco e scommesse: 70 aziende sul totale di 125 confiscate alle mafie nel comparto dell'intrattenimento.

Una dipendenza che colpisce milioni di persone

Almeno 18 milioni di italiani hanno giocato nell'ultimo anno. Le persone coinvolte in un uso patologico e problematico sono 2,9 milioni:

- 1,5 milioni giocatori patologici
- 1,4 milioni a rischio moderato

Per ogni giocatore, sette familiari subiscono conseguenze: sono 20,4 milioni (40% della popolazione). Un vero fenomeno di azzardo passivo che riduce la qualità della vita, genera indebitamento, ansia, isolamento sociale e difficoltà nella gestione quotidiana.

1. Cosa pensiamo del gioco d'azzardo

La prima attività consigliata è un breve brainstorming sulla parola "gioco d'azzardo".

Il facilitatore/rice deve tenere conto che nel dibattito dovranno emergere dei punti focali quali il rischio, il denaro e il guadagno facile nell'immaginario dei ragazzi/e.

L'obiettivo specifico di questa prima attività è quello di dare una definizione condivisa del termine denaro, punto di partenza per l'attività successiva (40 min).

Si propone la presentazione dei dati principali della ricerca "Azzardomafie 2025".

La visione di alcuni spot pubblicitari sul gioco d'azzardo.

<https://www.youtube.com/watch?v=tCAa4624Lpw>

<https://www.youtube.com/watch?v=UFAIJTQPCa0>

<https://www.facebook.com/watch/?v=1773373992753500>

Per far comprendere ai/alle ragazzi/e quanto quotidianamente siamo bombardati da questo tipo di messaggi e quale incidenza il gioco può avere sulla vita dei cittadini/e (30 min).

Si aprirà una breve discussione sui filmati visti, per mettere in evidenza le sensazioni che i/ le ragazzi/e riconoscono come familiari, o vicine alla loro vita quotidiana, e tutte quelle sensazioni che, al contrario, percepiscono come sbagliate e indicative di un disagio sociale (20 min).

2. La comunità, l'azzardo e il contrasto

Si tratta di un gioco di ruolo da poter sviluppare con il gruppo classe o con un gruppo informale
Obiettivo: Fare un'esperienza diretta delle dinamiche e delle implicazioni connesse al rapporto tra i differenti soggetti implicati nel fenomeno del gioco d'azzardo: da chi lo vive direttamente, che lo sfrutta per arricchirsi, chi si impegna per contrastarlo.



Dividere in cinque gruppi i/le ragazzi/e e assegnare a ognuno un ruolo specifico (5 min):

- Governo,
- associazioni contro le dipendenze,
- usurai,
- giocatori/rici,
- cittadini/e.

Ogni gruppo riceverà un foglio con gli obiettivi specifici da raggiungere per attuare una strategia collegata al fenomeno del gioco d'azzardo. Nessun gruppo sarà a conoscenza degli obiettivi dell'altro fino alla fase di confronto (40 min).

Il facilitatore/trice non dovrà in alcun modo intervenire per non influenzare il lavoro dei ragazzi/e.

Dopo che ogni gruppo avrà delineato le proprie strategie, si ritorna in plenaria per il dibattito conclusivo e ognuno illustrerà le proprie conclusioni. (20 min)

Il dibattito conclusivo dovrà rispondere a degli interrogativi specifici che il facilitatore dovrà far emergere:

- Come sono collegati il fenomeno dell'usura e quello del gioco?
- Qual è la percezione che avete di questo fenomeno nel vostro territorio?
- Su quali versanti si può e si deve intervenire per prevenire i fenomeni di dipendenza e di usura?
- Le strategie emerse dal gioco, potrebbero corrispondere a un'effettiva azione di contrasto?
- Alla luce del dibattito e di ciò che è emerso nello svolgimento di queste attività, vi vengono in mente altre strategie da mettere in pratica? (30 min. totali)

3. Ideazione di una Campagna social sui rischi legati al gioco d'azzardo

La dipendenza dal gioco d'azzardo può diventare un problema serio non solo per chi ne è direttamente coinvolto, ma anche per le persone che gli stanno accanto: amici, familiari e compagni. Come gruppo classe o gruppo informale, siete invitati e invitate a ideare e realizzare una piccola campagna social di sensibilizzazione sui rischi legati al gioco d'azzardo, pensata per parlare a giovani e adulti

Nel progettare la campagna, fate attenzione al linguaggio che utilizzate: deve essere chiaro, accessibile e non giudicante, rispettoso della sensibilità di chi potrebbe vivere situazioni di difficoltà legate al gioco.

A supporto del lavoro creativo, vi viene chiesto di svolgere una breve ricerca (online o attraverso il confronto con docenti e altre figure di riferimento) per individuare associazioni, servizi territoriali o presidi sanitari – come le ASL – che si occupano di prevenzione, informazione e supporto sulle dipendenze da gioco d'azzardo.

Inoltre, per fornire un quadro di contesto più chiaro vi invitiamo a fare una breve indagine nel vostro quartiere o paese di provenienza per riscontrare quante sale slot sono presenti e quanti bar, o altri esercizi pubblici possiedono dispositivi di gioco (come video poker, slot-machine, video lottery) al loro interno, verificando se sono ubicate vicino a luoghi "sensibili" come centri ricreativi e sportivi, scuole, strutture sanitarie o altri spazi frequentati da categorie a rischio dipendenza.

La campagna potrà utilizzare diversi strumenti (post, storie, slogan, brevi video, immagini o testi) e dovrà trasmettere messaggi di informazione e consapevolezza sui rischi del gioco d'azzardo e sulle possibilità di aiuto presenti sul territorio.