VareseNews

Gioco a perdere: chiusi in un cubo per liberarsi dall'azzardo

Pubblicato: Mercoledì 13 Novembre 2019



(la foto è stata realizzata per il concorso "Azzardo ti vinco" promosso dall'associazione AND)

Uno spettacolo itinerante nelle scuole e piazze del Varesotto per dire basta alla dipendenza dal gioco.

A promuovere la rete di enti che collaborano a questa importante iniziativa sono l'Istituto Polo Formazione e le Scuole Polo ambito 34 e 35 che fanno da capofila a diversi istituti superiori del territorio.

Un calendario fitto di eventi da realizzare all'interno degli spazi scolastici ma anche in piazza con attività realizzate in collaborazione con la Cooperativa il Sorriso Intrecciteatrali.

L'idea del progetto prevede l'installazione di **un cubo**, con copertura nera creando all'interno uno spazio buio. All'interno della struttura ci saranno posizionate delle **panche dove il pubblico** (8 a percorso) potrà sedersi. Verrà invitato a indossare delle **cuffie audio**, dopodiché si spegneranno le luci e il pubblico sarà avvolto dal **buio**.

A questo punto un gioco di suoni, luci e una voce condurrà il pubblico attraverso una storia breve con grande effetto che li lascerà attoniti. Alla fine partirà il **video "GIOCO A PERDERE"** (cortometraggio per il contrasto al gioco d'azzardo ludopatico)

DURATA A PERCORSO

Il percorso durerà circa 6 minuti, un tempo veloce, che avrà la forza di ottenere (anche grazie alle cuffie che isolano dal resto del gruppo) una attenzione totale e lascerà emozioni e spunti di riflessione.

PERCHE' IL BUIO:

Il buio crea attenzione e rende lo spettatore più propenso ad ascoltare.

PERCHE' LE CUFFIE:

L'utilizzo delle cuffie regala al pubblico un "qualcosa" dedicato, un rapporto a due importante e fondamentale per ottenere una riflessione più attenta

IL PROGETTO NELLE SCUOLE

- 1° fase: formazione di un gruppo di 10/12ragazzi sul Gioco d'Azzardo Patologico, e realizzazione del flash mob
- -2° fase: flash mob realizzato con i ragazzi nelle classi dell'istituto scolastico
- 3° fase: presentazione del progetto a tutta la scuola attraverso un dialogo con i ragazzi che tocca diverse tematiche legate al gioco, dalla parte emotiva (legami, solitudine, malattia) alla parte matematica (calcolo probabilità, dati statistici)
- 4° fase: presentazione del video e del progetto selfie, con la proposta di divulgazione del messaggio condividendo foto e video sui social con #oggitiinsegnoio

CALENDARIO EVENTI

GALLARATE: 5 NOVEMBRE A SCUOLA E 15 NOVEMBRE IN PIAZZA SARONNO: 19 NOVEMBRE A SCUOLA E 23 NOVEMBRE IN PIAZZA CASTELLANZA: 8 NOVEMBRE A SCUOLA E 14 NOVEMBRE IN PIAZZA

VARESE: 25 NOVEMBRE A SCUOLA E 30 NOVEMBRE IN PIAZZA SESTO CALENDE: 22 NOVEMBRE E 27 IN PIAZZA

Redazione VareseNews redazione@varesenews.it