

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 10/12 ragazzi 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