

# GYD Sabato 16 marzo 2019

## Tema: azzardopatia e altre dipendenze

Di seguito 3 attività suggerite

### 1) GIOCA E PERDI

Obiettivo dell'attività: far comprendere che l'**azzardo non** è un **gioco**.

Spiegazione attività

I GA, in coppia o in piccolissimi gruppi, inviteranno i passanti a **fare il test** (le risposte sono sul sito 8xmilleavventisti.it).

Dopo il test si avrà la possibilità di vincere un **premio** oppure ricevere un **gadget**. I GA chiederanno ai passanti se vogliono fare l'attività **a = premio** oppure l'attività **b = gadget**, spiegandole.

- a. Per vincere il **premio** i passanti avranno un solo tentativo per realizzare lo stesso numero (da 1 a 6 scelto in precedenza) 6 volte consecutive. I GA spiegheranno che la probabilità di vincita è 1 su 46.656. In caso di vincita, in realtà molto improbabile, il premio in foto da mostrare, verrà recapitato a casa quindi nell'eventualità dovranno lasciare un recapito telefonico per la consegna.
- b. Per ricevere il **gadget** i passanti dovranno rispondere almeno a una tra le seguenti domande.
  - a. Il primo libro della Bibbia è?
  - b. L'ultimo libro della Bibbia è?
  - c. Quanti sono i vangeli?
  - d. Il nome della madre di Gesù è?

Vista la semplicità delle domande si presume che la probabilità di ricevere il gadget sia del 100%.

Nel caso della scelta **a = premio**, dopo il tentativo fallimentare (visto che non sarà riuscito a vincere), il passante avrà la possibilità di provare a vincere il gadget con l'**attività b**. Verrà poi spiegato che col gioco, quello vero che si basa sulle proprie capacità, si vince sempre.

Nel caso della scelta **b = gadget** dopo una o più risposte corrette, si consegnerà il gadget.

Una volta conclusa l'attività i GA spiegheranno la differenza tra **gioco** e **azzardo** verificando che abbiano il volantino anche per andare a controllare sul sito le risposte che hanno dato.

Se hai scelto di **azzardare** hai perso tempo nella speranza molto improbabile di vincere un premio, perché non ti eri reso conto di quanto sia quasi impossibile realizzare lo stesso numero 6 volte di seguito. Con l'azzardo è difficile percepire la reale possibilità di vincere, per questo l'azzardo perde.

Se hai scelto di **giocare** hai partecipato attivamente e hai avuto un premio sicuro. Il gioco vince!

Materiale occorrente fornito alla GA

- volantino/test "sei vincente?"

- gadget
- foto del premio

#### Materiale che i GA si dovranno procurare

- dadi (si consiglia di comprarne/procurarsene 7/8, uno per coppia di GA)
- una biro per il test per ogni coppia
- un contenitore e un piano per giocare con il dado (un bicchiere e un piatto di carta andranno benissimo).

#### **Alcune informazioni utili in merito all'azzardo da cui trarre spunto nel dialogo post attività con i passanti.**

*Nella terminologia ludica corrente, si definisce "d'azzardo" ogni gioco il cui esito è interamente affidato alla sorte, anche qualora non vi siano puntate in denaro o fine di lucro.*

*Diversa, invece, la considerazione del Codice Penale italiano che all'articolo 721 definisce giochi d'azzardo "quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria".*

*Da vocabolario la definizione di **gioco** è la seguente:*

*«qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini e adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive».*

Questa definizione sottolinea, in particolare, le due condizioni basilari che consentono di distinguere il gioco da altre attività umane:

- la **libera scelta** (possiamo stabilire autonomamente quando iniziare e quando interrompere un gioco);
- la **finalità di puro divertimento** (decidiamo di giocare, con l'obiettivo principale di trascorrere un po' di tempo in modo piacevole).

Tale attività permetterà ai giovani, inoltre, di far conoscere chi sono i GA e la sensibilità che come chiesa avventista abbiamo rispetto ai temi delle dipendenze e i rischi a essa correlati.

Ricordiamo che l'obiettivo dell'attività è far comprendere che l'**azzardo non** è un **gioco**.

**N.B.** Sarebbe opportuno che i GA coinvolti per questa attività fossero 2/3 o comunque non più di 5 a gruppetto/coppia.

## **2) FLASH MOB**

Obiettivo dell'attività: far comprendere che l'**azzardo non** è un **gioco**.

Spiegazione attività:

In contrasto al gioco d'azzardo, richiamando il concetto del gioco sano, quello che si faceva da bambini battendo le mani uno di fronte all'altro e poi incrociandole, 2 persone iniziano a fare il gioco "battimani"

(l'immagine è puramente a scopo indicativo, il gioco verrà fatto in piedi e non seduti) recitando la seguente filastrocca:



Si parte inizialmente da una o 2 coppie al massimo, che reciteranno la filastrocca per tutto il tempo. A conclusione della filastrocca si aggiungeranno di volta in volta sempre più coppie, generando un crescendo. Dopo qualche minuto, quando tutte le coppie si saranno aggiunte e tutti avranno recitato almeno una volta per intero la filastrocca, tutti i partecipanti formeranno un grande cerchio recitando insieme la filastrocca per l'ultima volta.

I partecipanti del flash mob dovranno "mimetizzarsi" tra i passanti della piazza. Inizierà la prima coppia e poi man mano si aggiungeranno in crescendo anche le altre coppie recitando la filastrocca.

A conclusione del flash mob i partecipanti andranno incontro alla gente e si fermeranno a parlare con i passanti lasciando un volantino/test che presenta in modo semplice e schematico alcune curiosità sull'azzardo e spiegando che l'azzardo non è un gioco (riprendendo i concetti espressi nell'attività 1).

Alle persone che hanno manifestato un interesse e sono rimaste ad ascoltare le argomentazioni dei ragazzi e avranno compilato il test, verrà lasciato anche il gadget.

### **La condivisione sui social**

Per amplificare la risonanza dell'evento è fondamentale affidare ad alcuni ragazzi (ogni chiesa potrebbe incaricare uno dei propri ragazzi) il compito di filmare il flash mob dal proprio Smartphone e postarlo in tempo reale sui social con l'Hashtag #GYD2019

**N.B.** L'attività del flash mob può essere ripetuta anche in più piazze della stessa città.

### **Materiale occorrente:**

- volantino/test "sei vincente?"
- gadget (questo oggetto lo si dona solamente a chi sceglie di fare il test)

### 3) TEST “SEI VINCENTE?”

Obiettivo dell'attività: far comprendere che l'**azzardo non** è un **gioco**.

I GA in coppia o in piccolissimi gruppetti, fermeranno i passanti chiedendo loro se hanno mai giocato un gratta e vinci.

Spiegheranno poi brevemente perché l'azzardo non è un gioco e quali sono i rischi ad esso connessi (vedi contenuti attività 1) avvalendosi anche del volantino/test.

Alle persone che hanno manifestato un interesse, che sono rimaste ad ascoltare le argomentazioni dei ragazzi e che avranno compilato il test, verrà lasciato il gadget.

Materiale occorrente:

- volantino/test “sei vincente?”
- biro
- gadget (solo a chi ha compilato il test)