

LICEO CAIROLI VIGEVANO PRESENTA:
LUDUS IN FABULA



PROGETTO DI INTERVENTO DI PEER EDUCATION

CHI SIAMO e PERCHE' SIAMO QUI OGGI?

Siamo studenti della quinta Liceo Cairoli e siamo qui per presentarvi un progetto da noi ideato di sensibilizzazione e prevenzione delle ludopatie.



SCOPO del NOSTRO INTERVENTO

- informare e discutere con voi riguardo il problema delle ludopatie, nonché gioco patologico;
- farvi riflettere sul reale significato di gioco sano e stimolarvi a intervenire con tutta libertà
- rendervi attivi creando cartelloni e intrattenendovi con sondaggi, quiz e giochi

MA COSA SONO LE
LUDOPATIE?

GIOCO VS "GIOCO"

- GIOCO SANO: attività divertente e fine a se stessa, basata sulla socializzazione e sulla sana competizione, stimolando ciascuno a dare il meglio di sé
- GIOCO PATOLOGICO= LUDOPATIE

Il termine 'ludopatie' deriva dal latino *ludere*= *giocare* sommato al suffisso greco *patéia*, che significa proprio *sofferenza*

GIOCO SANO	GIOCO PATOLOGICO
CREATIVITA'	IMPULSIVITA'
SVAGO E COLLABORAZIONE	OSSESSIONE
RELAZIONI SOCIALI	AUTORECLUSIONE-ISOLAMENTO
SALUTE FISICA E MENTALE	RIPERCUSSIONI PSICOLOGICHE, FISICHE ED ECONOMICHE
COLLABORAZIONE	COMPETITIVITA' MALSANA

Secondo il DSM-5, il GAP è un «comportamento problematico persistente o ricorrente legato al gioco d'azzardo. Ciò comporta disagio o compromissione del funzionamento individuale clinicamente significativi».

COME SI ARRIVA AL GIOCO PATOLOGICO?

Le possibilità di entrare in contatto con il gioco d'azzardo, che può diventare patologico, sono molteplici:

- Gratta-e-vinci, Lotto, superenalotto;
- Videogiochi;
- Scommesse sportive in denaro;
- Slot machines, bingo;
- Giochi di carte.

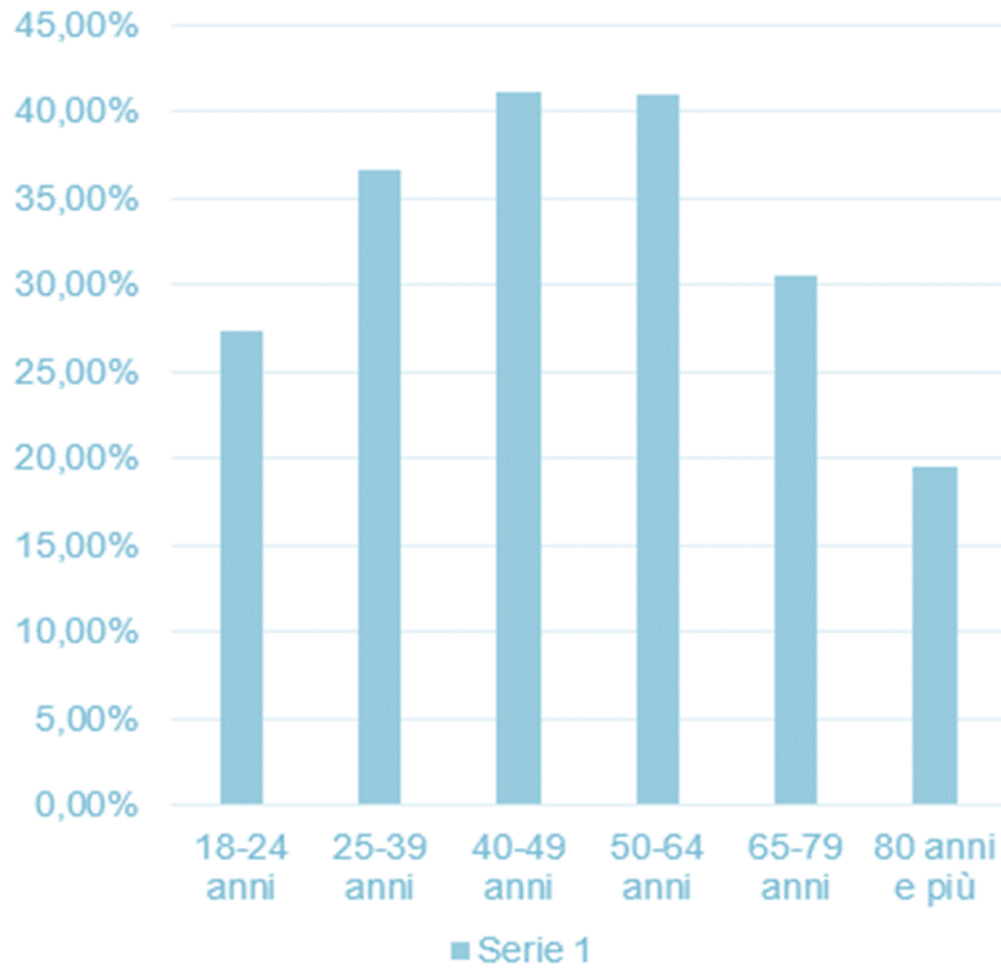
Esse sono tutte forme di gioco d'azzardo e possono facilmente creare dipendenza.



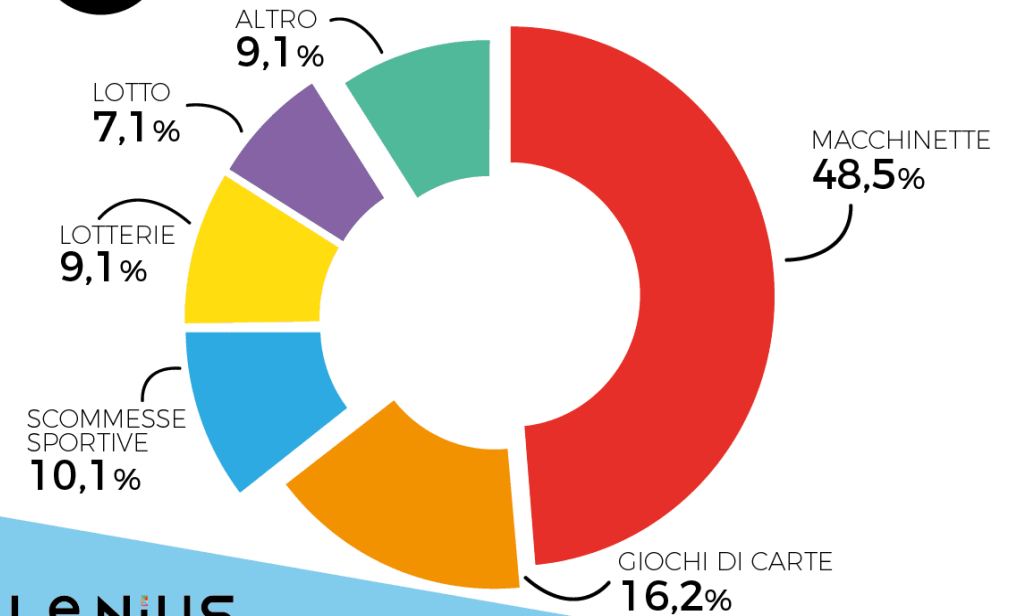
Questa foto di Autore sconosciuto è concessa in licenza da CC BY-ND



STATISTICHE ATTUALI



RIPARTIZIONE DELLA SPESA TOTALE PER TIPOLOGIA DI GIOCO



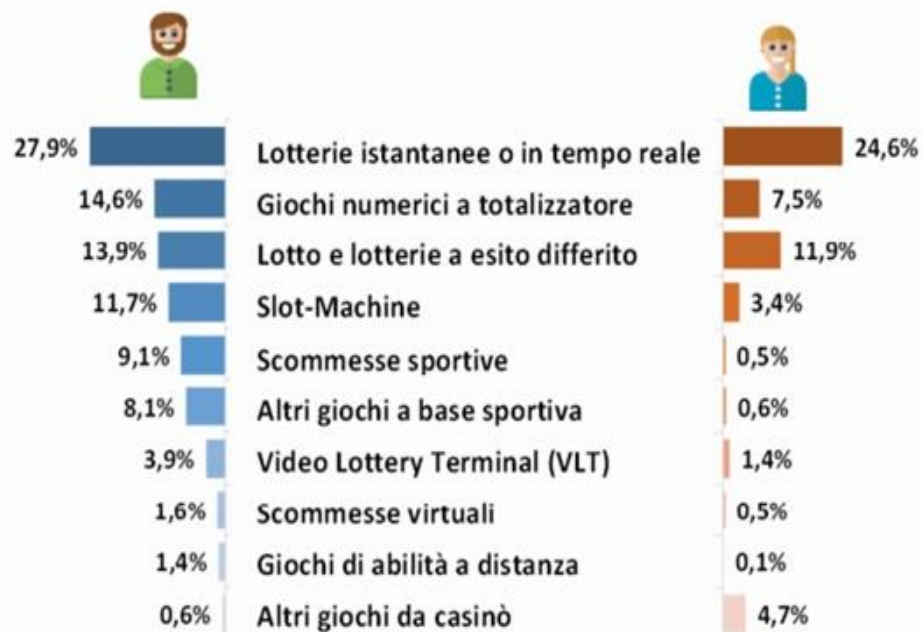
LeNIUS



FONTE: AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

@LeNius.it

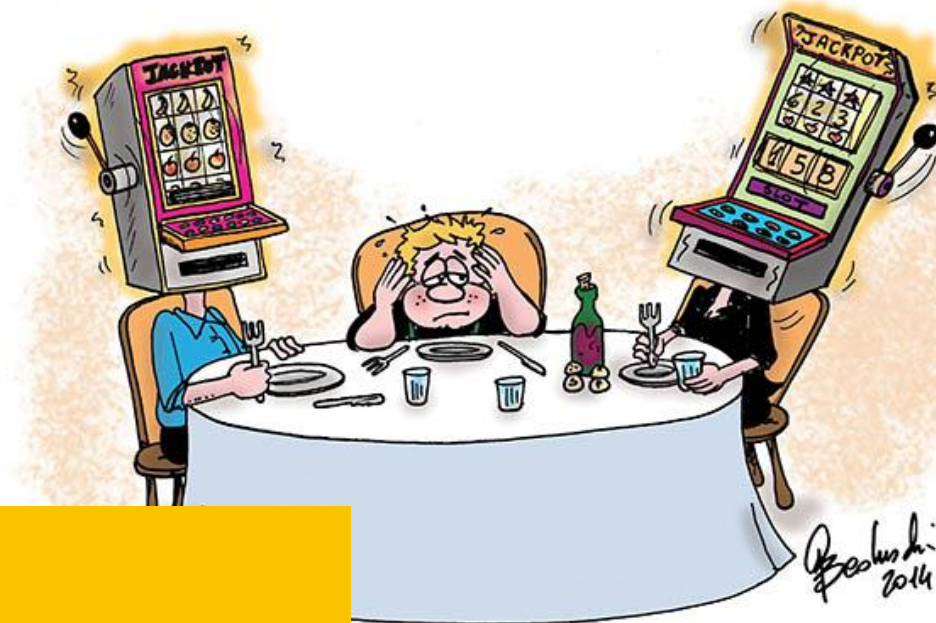
Giocatori d'azzardo per tipologia di gioco e genere



Importo premi	N. biglietti vincenti x blocco iniziale di biglietti (N. 17.760.000)	Probabilità di vincita
5.000.000,00	2	1 su 8.880.000,00
1.000.000,00	2	1 su 8.880.000,00
500.000,00	2	1 su 8.880.000,00
100.000,00	2	1 su 8.880.000,00
50.000,00	2	1 su 8.880.000,00
10.000,00	10	1 su 1.776.000,00
5.000,00	30	1 su 592.000,00
2.000,00	1.800	1 su 9.866,67
1.000,00	21.460	1 su 827,59
500,00	96.200	1 su 184,62
200,00	162.800	1 su 109,09
100,00	319.680	1 su 55,56
50,00	1.184.000	1 su 15,00
20,00	4.380.800	1 su 4,05

CONSEGUENZE:

- Sbalzi di umore
- Alterata autostima e distrazioni frequenti
- Irrequietezza e improvvisi scatti d'ira
- Ansia, depressione, insonnia, insoddisfazione
- Tentativi di suicidio
- Mancanza di socializzazione
- Ritardi o assenze a scuola o al lavoro
- Problemi economici, perdita del lavoro
- Divorzio, perdita dell'accudimento dei figli



[Questa foto](#) di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY](#)

COME PREVENIRE E CONTRASTARE LE LUDOPATIE?

L'informazione e la diffusione di idee e slogan NO-Slot è il punto di partenza affinché in futuro questo problema si dissolva. Vi sono numerosi centri e associazioni che giornalmente si occupano di sensibilizzare in particolare i giovani per contrastare l'azzardo.

La cura dalle ludopatie si incentra su terapia cognitivo-comportamentale e, nei casi più gravi, su psicoterapia mediante anche l'assunzione di farmaci specifici.

FATTORI DI RESILIENZA:

- **COSTRUIRE LEGAMI AFFETTIVI** stabili e solidi con persone positive appartenenti alla famiglia, alla scuola o alla comunità in generale
- **UN BUON LIVELLO DI AUTOSTIMA** quindi avere consapevolezza e fiducia nelle proprie abilità
- **CAPACITA' DI PORSI OBIETTIVI E DI PRENDER DECISIONI** coltivando autodeterminazione
- **ATTIVITA' PRO-SOCIALI** che favoriscono la socializzazione



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY-NC](#)



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da [CC BY](#)

Testimonianza di un ex giocatore:



**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!!!**