



- Tema** > Gioco d'azzardo on-line
- Compito** > Mettere in scena un gioco di ruolo
> Riflettere e discutere
- Obiettivi** > Riflettere sulle problematiche legate ai giochi d'azzardo
> Assumere un atteggiamento critico nei confronti dei giochi d'azzardo
> Conoscere vari punti di vista sui giochi d'azzardo
- Svolgimento** > Presentare il gioco di ruolo (lucido, scheda di lavoro)
> Preparare il gioco di ruolo nei gruppi di quattro allieve/allievi (5 minuti)
> Un gruppo mette in scena il gioco di ruolo.
> Discutere e riflettere con la classe
- Tempo necessario** > 20 minuti
- Materiale** > Il lucido con la descrizione della scena va consegnato ai gruppi quale scheda di lavoro.

Scheda da fotocopiare

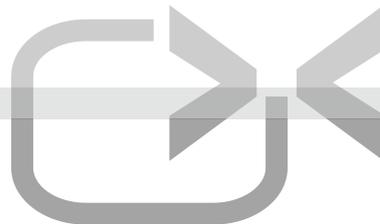
Scena iniziale A e B (ambedue diciottenni) trascorrono ogni minuto libero giocando a poker on-line, spendendo quasi tutto il loro salario. A fine mese si trovano regolarmente sul lastrico. I due trascurano gli amici di lunga data C e D (di 19, rispettivamente 18 anni). C e D sono arrabbiati con A e B, visto che questi ultimi trascorrono la maggior parte del loro tempo giocando a poker on-line, dimenticandosi così degli amici d'infanzia. Inoltre, C e D sono preoccupati che la passione per il gioco d'azzardo on-line trascini A e B alla rovina. Per i due patiti dei giochi d'azzardo, il fatto di passare la maggior parte del proprio tempo libero davanti allo schermo non è un problema.

- Compito**
- > Formate gruppi di quattro e mettete in scena il gioco di ruolo. Come si comportano A e B? Qual è la reazione di C e D? Riescono C e D a convincere i due amici a smettere di giocare? Come possono impedire che i due amici diventino dipendenti? (tempo per la preparazione: 5 minuti)
 - > In seguito, un gruppo presenta alla classe la propria scenetta.

**Commento/
Riflessione** Non si diventa dipendenti subito del gioco d'azzardo, bensì lentamente e senza accorgersene. Spesso, i giocatori vogliono riguadagnare le perdite, puntando somme sempre maggiori o giocando più a lungo. Però, il vero e proprio vincitore è sempre il casinò on-line. Invece, il giocatore rimane con un pugno di mosche in mano e con una montagna di debiti. L'attività proposta dà l'opportunità all'insegnante di confrontare la classe con i pericoli del gioco d'azzardo on-line. L'obiettivo è di riflettere sui comportamenti a rischio e di considerare il problema da una certa distanza. L'esercizio vuole inoltre invitare gli amici, i conoscenti o i parenti a intervenire quando questi ultimi notano che qualcuno della loro cerchia è finito nella spirale del gioco d'azzardo on-line.

Alla fine dell'attività, il docente chiede alla classe di riflettere sulla scena presentata dalle compagne/dai compagni per trarne degli insegnamenti (consolidamento del sapere).

Che cosa avete notato? Di quali argomenti si sono serviti C e D per convincere A e B? Come hanno reagito A e B? Sono riusciti C e D a far riflettere A e B sul loro comportamento rispetto al gioco d'azzardo? Come avreste reagito se foste A o B, rispettivamente C o D?



Gioco di ruolo

Scena iniziale

- **A** und **B** **A** e **B** (ambedue diciottenni) trascorrono ogni minuto libero giocando a poker on-line, spendendo quasi tutto il loro salario. A fine mese si trovano regolarmente sul lastrico. I due trascurano gli amici di lunga data **C** e **D** (di 19, rispettivamente 18 anni).
- **C** e **D** sono arrabbiati con **A** e **B**, visto che questi ultimi trascorrono la maggior parte del loro tempo giocando a poker, dimenticandosi così degli amici d'infanzia. Inoltre, **C** e **D** sono preoccupati che la passione per il gioco d'azzardo on-line trascini **A** e **B** alla rovina.
- Per **A** e **B**, il fatto di passare la maggior parte del proprio tempo libero davanti allo schermo non è un problema.

Compito (Tempo per la preparazione della scena: 5 minuti)

- Formate gruppi di quattro e preparate la scena del gioco di ruolo. Come si comportano **A** e **B**? Qual è la reazione di **C** e **D**?
- Che cosa dicono gli uni? E gli altri?
- Riescono **C** e **D** a convincere i due amici **A** e **B** a giocare di meno o addirittura a smettere di giocare?
- **C** e **D**, come possono evitare che **A** e **B** diventino dipendenti?
- Alla fine della preparazione, presentate la scenetta alla classe.