

# LA MIA VITA NON È UN GIOCO

---

Concorso fotografico nazionale  
indetto dal *MIUR* in collaborazione con la *Caritas*



# Il concorso

- Nell'ambito del Protocollo di Intesa stipulato nel 2014, ***Caritas italiana e Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca*** indicano il Concorso Nazionale "La mia vita non è un gioco".
- L'elemento centrale del concorso è far capire ai ragazzi e alle famiglie che ***il gioco, quello sano, è parte fondamentale della vita***, ma anche che ***un progetto di vita non può basarsi sull'azzardo ma va costruito giorno per giorno con responsabilità***, sapendo discernere tra scelte di spesa sicure e il tentare la sorte.

# MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Gli studenti in forma individuale o in gruppo partecipano inviando:

- 1 fotografia,
- oppure un breve scritto (max. 1.800 battute spazi inclusi),
- oppure un disegno.

INIZIA IL LAVORO DI  
STUDIO.....

---

..... durante le ore di scienze

# Percorso didattico

1. Studio della struttura e funzionalità del sistema nervoso e il calcolo delle probabilità con l'insegnante di matematica e scienze.
2. Studio dei materiali proposti dalla Caritas Italiana, con ulteriore approfondimento dell'argomento mediante la visione di filmati reperiti su internet, e altri documenti che hanno spiegato la grave problematicità del gioco d'azzardo.
3. Riflessione in classe e sintesi di quanto studiato e compreso, attraverso una presentazione in ppt.
4. Elaborazione di disegni e una foto per la partecipazione al concorso, con la preziosa collaborazione dell'insegnante di lettere.

# INIZIA IL LAVORO DI SINTESI.....

---

..... dopo l'analisi dei materiali



**SLOT**



**MACHINE**

*Totocalcio*

**10<sup>e</sup>  
LOTTO**

Vinci per la vita  
**winforLife!**  
Spensierati e sistemati.

**Gratta  
e Vinci!**

**BINGO!**

GIOCO DEL  
**LOTTO**



## Cos'è il gioco d'azzardo?

E' gioco d'azzardo ogni gioco in cui:

- ✓ Viene scommesso o **puntato del denaro** o altri valori
- ✓ La puntata **non può essere ritirata**
- ✓ L'esito della partita è deciso prevalentemente o esclusivamente dal **caso/sorte/fortuna**

# Chi sono i giocatori?

- **Nei momenti di crisi economica** chi pensa di migliorare la propria situazione finanziaria
- **Nei momenti di benessere** chi ha tanti soldi e li usa per divertirsi

Ci sono persone, sempre più numerose, che perdono tutto:

- interi patrimoni,
- la famiglia,
- gli affetti,
- il lavoro,
- il controllo su sé stesse.

# GIOCO D'AZZARDO NEL NOVECENTO

- Il gioco d'azzardo già nel **1913** era considerato un *problema da reprimere* nelle forme clandestine e da contenere nei casi legali.
- Nel **1948** lo Stato Italiano *decretò una legge* per l'organizzazione del gioco d'azzardo, al cui *vincitore veniva data una ricompensa* di qualsiasi forma .

# GIOCO D'AZZARDO: MONOPOLIO DI STATO.

Il funzionamento del gioco d'azzardo in Italia è controllato dal Monopolio di Stato. Esso riconosce la pericolosità del gioco d'azzardo.

In Italia i giochi emessi dal Monopolio di Stato sono numerosissimi.

Gli articoli 718, 719, 720, 721 del codice penale parlano del gioco d'azzardo.



## Il gioco d'azzardo può essere: patologico e non patologico.

Il gioco d'azzardo è diviso in tre fasi:

- *la vincita,*
- *la perdita*
- *la disperazione.*

Tutti i giocatori vincono in modo occasionale.



# L'industria del gioco d'azzardo

- Le grandi società concessionarie sono **13**, sono dette dieci sorelle. Queste nascono in Italia, ma dopo essersi trasferite all'estero non pagano più le nostre tasse.
- I bandi per scegliere le varie concessionarie, hanno dei **legami con la mafia**.
- I concessionari hanno l'obbligo e il rispetto del **divieto di gioco ai minorenni** e l'impegno di promuovere iniziative per la prevenzione dei giocatori ludopatici.
- Nel caso in cui una persona si rovina economicamente e umanamente giocando d'azzardo, nessuno può risarcire questa.

# L'interesse della criminalità organizzata



- Il vero guadagno del settore del gioco d'azzardo si basa sul consumo dei giocatori normali, che non cadono sulla dipendenza patologica.

# A livello comunale

- Varie sono le leggi adottate per la diffusione nel territorio delle sale da gioco e per limitare gli orari di apertura.



# Legge di Stabilità 2016

1) Bisogna garantire le caratteristiche dei punti vendita di gioco, per garantire migliori livelli di sicurezza.

2) Tra le provincie di Trento e Bolzano saranno distribuiti 50 milioni di euro, per aiutare le persone affette dal gioco d'azzardo patologico.



# I numeri del gioco d'azzardo

- L'Italia si trova al 4° posto tra i Paesi in cui si scommette di più.
- Nel 2012 era di 88 miliardi e 572 milioni , che nel 2015 è stata superata.
- Negli ultimi 10 anni sono contati 600 miliardi di euro, con la crescita delle scommesse virtuali.
- Ogni italiano per il gioco spende in media tra i **1.400 e 1.700** euro all'anno.

# Giochi non legali (on-line)

- Se i giochi si trovano sui siti con suffisso **“.com”** sono gestiti da società con sede all'estero, inibiti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.
- Simulano l'esistenza di più vincitori rispetto a quelli reali riducendo in modo fittizio la consistenza del montepremi visibile sulla rete, in tal modo truffando gli abusivi giocatori risultati effettivamente vincitori”.  
Insomma, una truffa vera e propria.

# Di chi è la responsabilità?

**Il gioco d'azzardo è pericoloso per tutti.**  
Chi progetta e commercia il gioco d'azzardo ha la responsabilità della dipendenza dei giocatori.

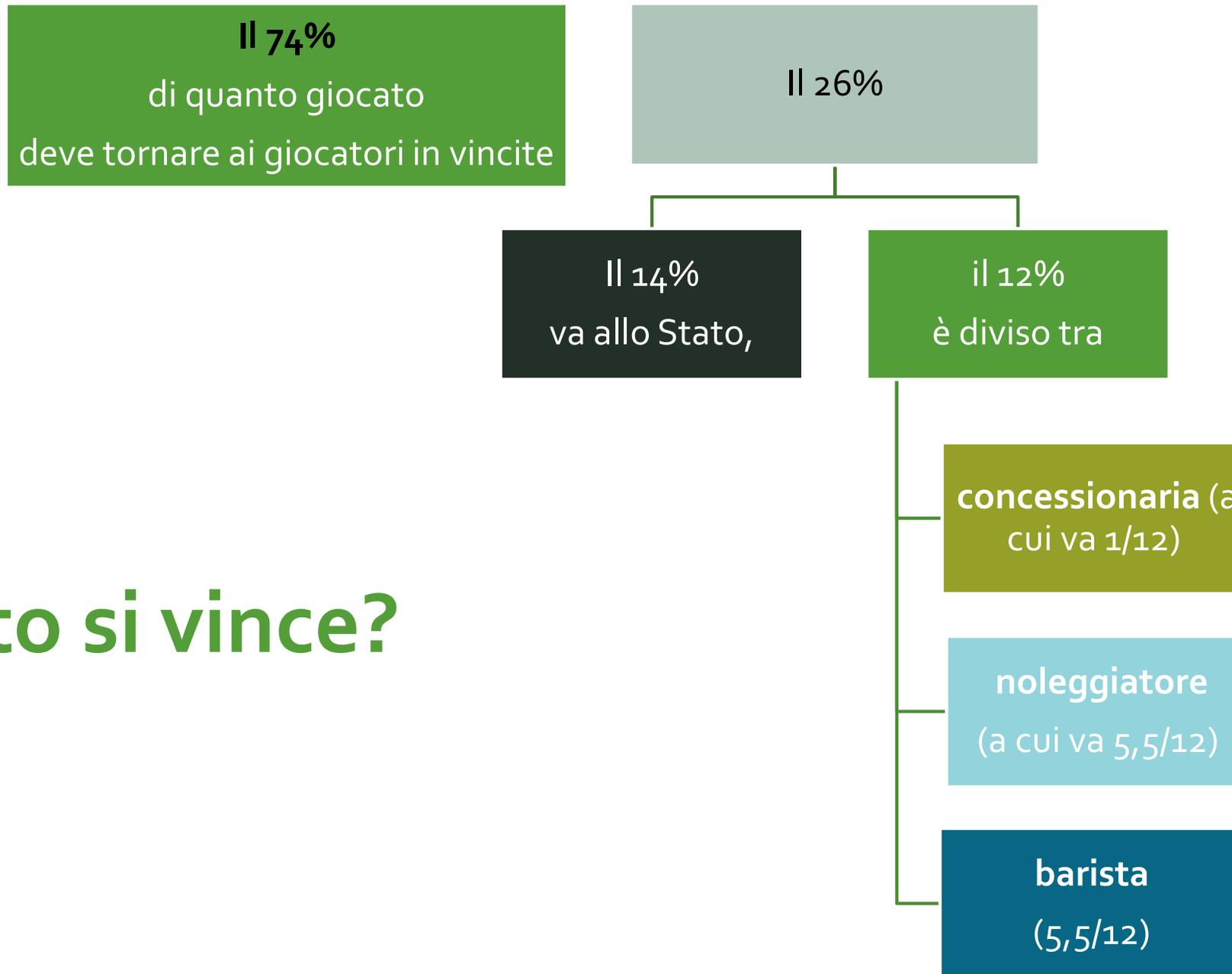


# IL RUOLO DELLA PUBBLICITA' NEL GIOCO D'AZZARDO

- Tramite la pubblicità vengono ingannate molte persone; questa deve avere aspetti solo positivi, deve attirare l'attenzione e deve essere invadente e ripetitiva.



# Quanto si vince?



# PROBABILITA' DI VINCITA

Probabilità di vincita nel dettaglio:



Importo vincita €	N. biglietti vincenti x lotto iniziale di biglietti (N. 33.600.000)	Probabilità di vincita
200.000	4	1 ogni 8.400.000,00 biglietti
10.000	24	1 ogni 1.400.000,00 biglietti
1.000	700	1 ogni 48.000,00 biglietti
500	1400	1 ogni 24.000,00 biglietti
200	1.960	1 ogni 17.142,86 biglietti
100	14.000	1 ogni 2.400,00 biglietti
30	196.000	1 ogni 171,43 biglietti
20	854.000	1 ogni 39,34 biglietti
10	1.512.000	1 ogni 22,22 biglietti
5	2.688.000	1 ogni 12,50 biglietti
3	3.864.000	1 ogni 8,70 biglietti
<b>Totali</b>		
	9.132.088	1 biglietto ogni 3,68 è vincente e può contenere uno o più premi

**Costo del biglietto : 3 euro**

*“Si lotti con tutte le forze per sconfiggere le diffuse piaghe sociali dell’usura e dell’azzardo che generano continui fallimenti non solo economici, ma anche familiari ed esistenziali”.*



E' il forte appello di Papa Francesco nel messaggio inviato al vicepresidente e segretario della Consulta nazionale antiusura, in occasione della **Giornata di preghiera e di studio** che si è svolta l'**11 gennaio 2016**.

# DOPO PROFONDA RIFLESSIONE.....

---

....durante le ore di scienze e lettere,  
iniziamo i lavori di progettazione....

E.....

---

....con l'aiuto del professore di arte  
per i dettagli.....

I NOSTRI ELABORATI  
FINITI.....

---

# MOSCA CIECA...



**Autore:** Francesco Sitzia

# POVERO

# ILLUSO



AVANTI

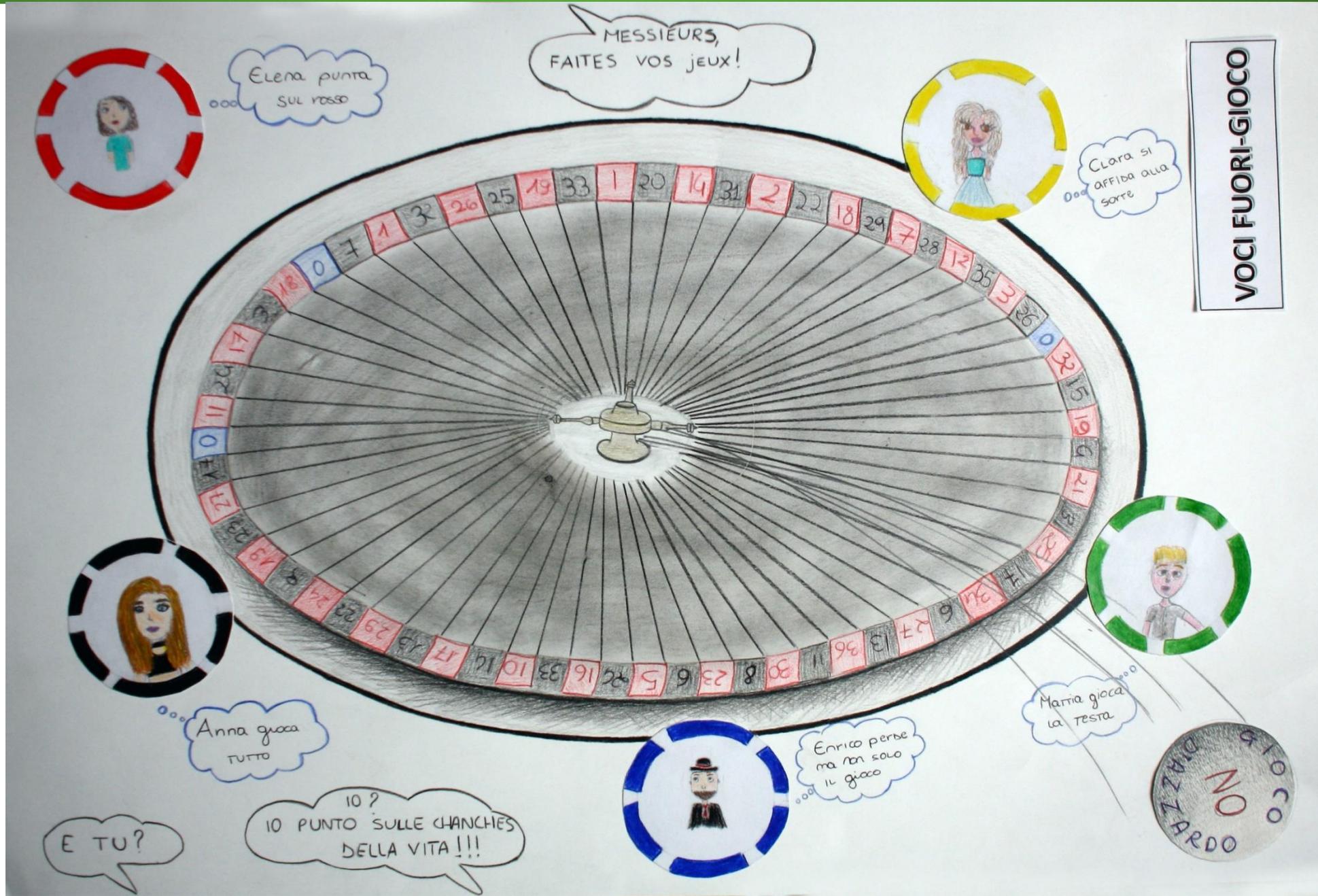


DAVANTI



IN DIETRO  
NON  
SI TORNA

**Autori:** Sabrina Farris, Lisa Manias, Giorgia Massa, Giulia Melis, Michela Murrone, Rebecca Statzu

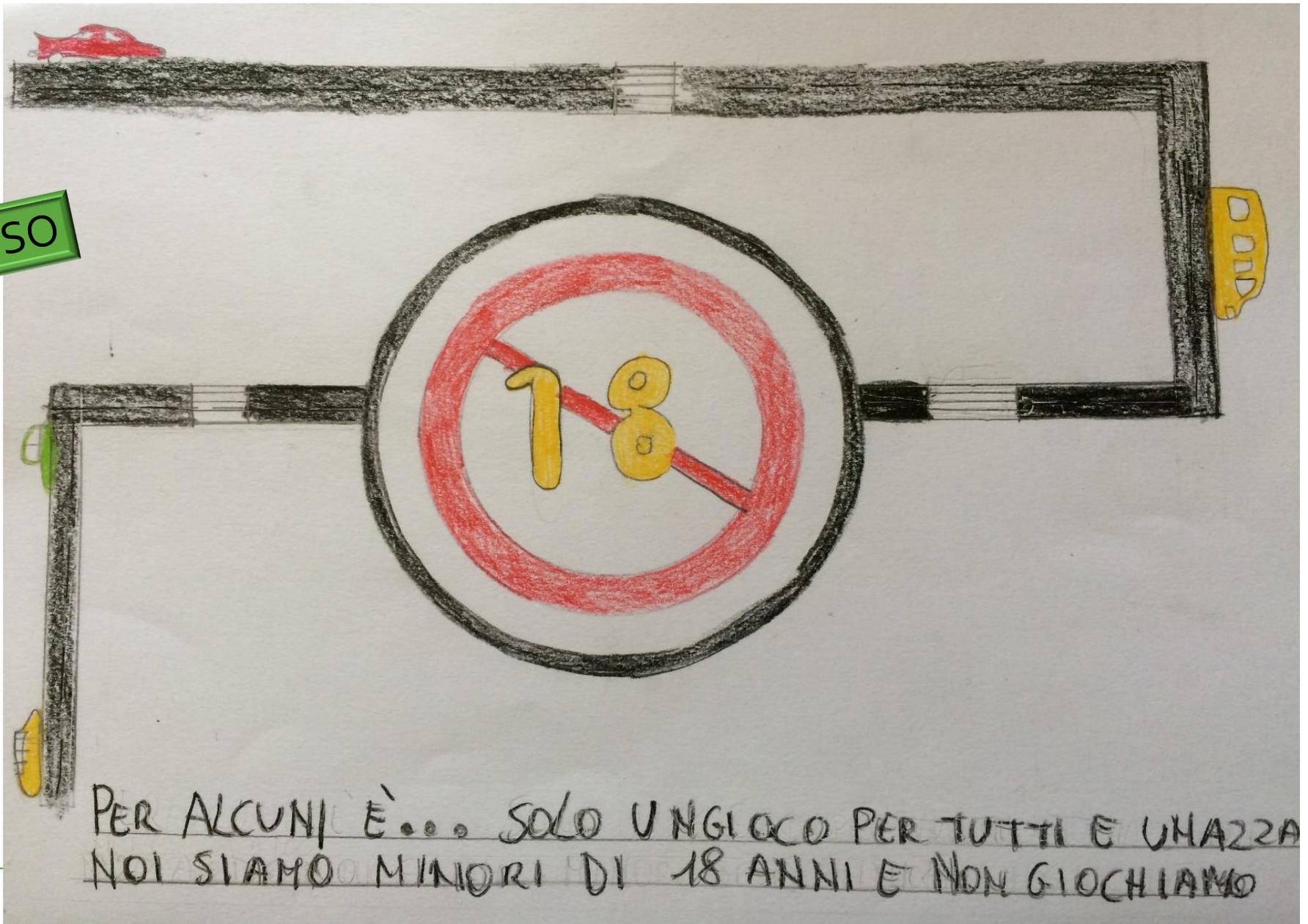


GIROTONDO



**Autori:** Andrea Congiu, Gabriele Ibba, Matteo Melis, Marco Floris

DIVIETO D'ACCESSO



Autore: Federico Trogu

INFINE

---

GIOCA LA CARTA VINCENTE

1° PREMIO



Al gioco d'azzardo rispondi



"PICCHE!"

*Autori: classe 3A*



I SIGNIFICATI.....

---

# GIOCO D'AZZARDO *con le carte*

Le parole



Le carte



Le frasi



Le immagini

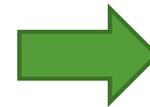


# LE PAROLE

• **GIOCO** → deriva dal *latino iocum*= scherzo, passatempo.

• **AZZARDO** → deriva dal *francese hazard*

↓  
deriva dall'*arabo az-zard = il dado*,  
cioè il cubetto a sei facce per i giochi  
d'azzardo.



Nel gioco d'azzardo  
le parole sono  
*francesi* :

- Casinò
- Roulette
- Croupier



# LE CARTE

2 di picche:



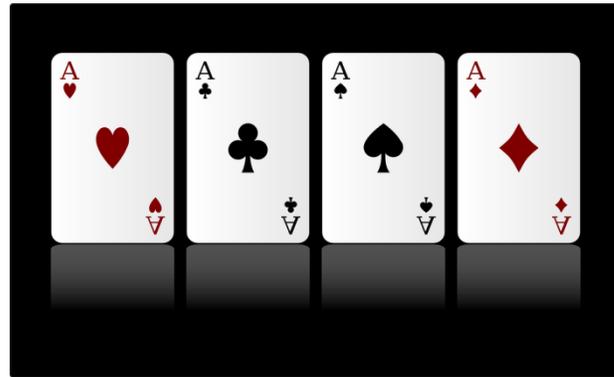
- È la carta di minor valore di tutto il mazzo; ma a volte è sufficiente a far perdere la partita e a buttar fuori il giocatore.



# LE FRASI

## GIOCARE LA CARTA VINCENTE:

- L'asso



- Il jolly



# LE CARTE

## *DIVERSO TIPO:*

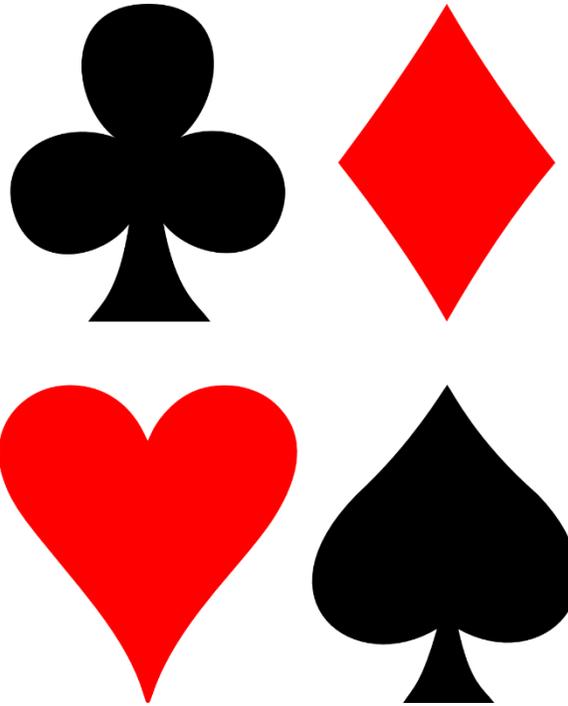
- Tarocchi
- Napoletane
- Siciliane
- Indiane (rotonde)
- Sarde
- Francesi (le più diffuse)



# LE CARTE FRANCESI

Hanno 4 semi:

- Fiori
- Quadri
- Cuori
- Picche



# LE PICCHE

- Una lancia di legno di 5-8 m di altezza usata dalla fanteria.
- Sormontata da una punta metallica.



# LINGUAGGIO FIGURATO

- Contare come il re o il fante di picche = avere scarso valore.
- Sembrare il fante di picche = persona vanitosa.
- Rispondere picche = rifiutare, dire di no in modo deciso.





Lo sfondo verde:  
riproduce il tavolo da gioco del casinò



# LE IMMAGINI

Due mazzi di carte appoggiati al tavolo da gioco significano:

- Mettere le carte in tavola: esporre sinceramente il proprio pensiero.
- Cambiare le carte in tavola: imbrogliare o barare.
- Giocare a carte scoperte: non nascondere nulla.
- Avere buone carte: avere buone possibilità di vincita.



# LA PREMIAZIONE

---

ROMA 29 maggio 2017

ROMA, 29 maggio 2017





00

00



*Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca*



Concorso nazionale  
**“La mia vita non è un gioco”**  
a.s 2016/2017

*Vincitore per la Scuola secondaria di I grado*

**Scuola secondaria I Grado di Ales**  
Oristano

Titolo dell'opera: “Gioca la carta vincente”  
Autori: Alunni Classe 3<sup>^</sup> sez. A

# Scuola secondaria di I grado Ales





AZZARDOPATIA  
NO-SLOT

Canzone contro il gioco d'azzardo

# Scuola secondaria di I grado Ales

