

SCOMMETTO CHE SMETTO

Il progetto mira a prevenire e contrastare il gioco d'azzardo patologico (GAP) nell'Ambito Oglio Po, rafforzando la collaborazione tra enti locali, servizi sociosanitari e terzo settore.

Gli obiettivi principali sono: integrare il tema GAP nei Piani di Zona, definire regolamenti comunali condivisi, potenziare i controlli delle Polizie Locali con strumenti e formazione, coinvolgere esercenti e associazioni in campagne "No Slot".

Prevede inoltre **azioni di sensibilizzazione rivolte ai cittadini.**

Per maggiori informazioni sul progetto consulta la presentazione sul sito di Ascop



Referenti del progetto Scommetto che Smetto

Project Manager: Adriana Pagliarini
pagliarinia@consociale.it
Coordinatore attività: Daniele Goldoni
Comunicazione: Alessandra Mariotti

Progetto sostenuto da ATS Val Padana
nell'ambito del Piano Locale per il contrasto al
Gioco d'Azzardo Patologico, biennio 2025-2026
Programmazione fondi 2022-2023



Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Val Padana
ASST Cremona
ASST Mantova

In partnership con



Con l'adesione di

ASST Mantova
ASST Cremona
i 27 Comuni dell'ambito Oglio Po
l'Associazione Micromacchina - APS
l'Istituto Superiore Romani
l'Istituto Superiore Sanfelice


Azienda Speciale Consortile "Oglio Po"

 Consorzio
Casalasco
Servizi Sociali



SCOMMETTOCHESMETTO

GAP 6° edizione

AMBITO OGLIO PO

Azioni di sensibilizzazione
rivolte ai cittadini
a contrasto del Gioco
d'Azzardo Patologico

GUARDIE&LADRI

IL GIOCO DI RUOLO CONTRO L'AZZARDO

E' un'esperienza immersiva e coinvolgente per riflettere sui rischi del gioco d'azzardo patologico e promuovere il gioco sano come strumento di socializzazione.

I partecipanti durante la partita sperimentano le dinamiche psicologiche della dipendenza dal gioco d'azzardo.

Al termine è previsto un confronto con un'esperta per una riflessione critica.



.....
A cura di:

Auser Dosolo ODV Un Po di Giochi (game master) e Fondazione Arca (attività confronto sul tema GAP)

.....

- **Punto di forza:** gioco di ruolo unico in Italia che affronta il tema dell'azzardo in modo esperienziale e simbolico
- **Target:** adolescenti (dai 13 anni), giovani, adulti e anziani
- **N° partecipanti:** min 5 - max 20-25
- **Durata:** 2 ore (partita + confronto)
- **Luogo:** in contesti aggregativi come oratori, gruppi sportivi, centri anziani o altri spazi di comunitari

NON TI AZZARDARE

LABORATORIO NARRATIVO MULTIMEDIALE DI COMUNITA'

E' un laboratorio che utilizza il racconto e l'arte come strumenti di sensibilizzazione sul tema del Gioco d'Azzardo Patologico. Coinvolge i partecipanti in un percorso di riflessione condivisa che culmina nella realizzazione di un'opera artistica (canzone o video) per promuovere la consapevolezza sociale sul fenomeno del GAP.

.....



.....
A cura di:

CSV Lombardia Sud Ets con Daniele Goldoni (cantautore, cantastorie, musicista)

.....

- **Punto di forza:** utilizzo della narrazione per riflessione collettiva sull'azzardo
- **Target:** lavoratori, studenti (anche PCTO/assemblee), giovani in contesti extrascolastici, cittadini in spazi di comunità
- **N° partecipanti:** min 5 - max 20
- **Durata:** due formule o workshop di 1 incontro (2 ore) o laboratorio di 4 incontri (2 ore ciascuno)
- **Luogo:** in contesti comunitari (scuole, piazze, aziende, spazi aggregativi)

I GIOVANI AMBASSADOR

TESTIMONIAL CONTRO L'AZZARDO

Sono ragazze e ragazzi (14-25 anni) del territorio Oglio Po che hanno realizzato una campagna di comunicazione sociale a contrasto del GAP. Partecipano a eventi di sensibilizzazione presentando i loro podcast e i loro video in reel per dire NO all'azzardo. Sotto la guida di tutor raccolgono testimonianze e realizzano interviste.

.....



.....
A cura di:

Micromacchina - APS con le webradio del territorio (Polo Romani, Radio del Rey, Radio46012 Bozzolo e Istituto Sanfelice)

.....

- **Punto di forza:** centralità del messaggio dei giovani con linguaggio coinvolgente sul tema dell'azzardo
- **Target:** studenti (anche PCTO/assemblee), giovani, cittadini, amministratori locali, esercenti, associazioni
- **Durata:** 45 min
- **Luogo:** in contesti comunitari (scuole, oratori, piazze, spazi aggregativi), eventi, incontri