

Fate il **n**ostro gioco™

mostra interattiva sulla matematica del gioco d'**azzardo**

proposta didattica_

Un gruppo di ragazzi è seduto attorno al tavolo verde della roulette e segue la pallina rimbalzare in modo imprevedibile. Non siamo a Sanremo o a Las Vegas, ma nelle sale della mostra Fate il **n**ostro gioco™, un percorso interattivo durante il quale gli studenti, accompagnati da un divulgatore scientifico, acquisiscono familiarità con le



leggi matematiche del caso e della probabilità. L'obiettivo è rispondere a domande solo apparentemente semplici. Conviene giocare d'azzardo? E se, come dicono tutti, non conviene allora perché giochiamo? All'interno della mostra cerchiamo una risposta in modo scientifico ovvero sperimentando senza alcun pregiudizio e discutendo con i visitatori i risultati degli esperimenti.

percorso di visita_

Il percorso di visita si sviluppa in tre ambienti.

Nel **primo**, al fine di esplorare il concetto di probabilità e la sua intrinseca contro-intuitività, i divulgatori coinvolgono gli studenti in tre attività interattive: la sfida della **top ten**, un gioco divertente che mostra quanto sia difficile mettere in ordine di probabilità eventi legati alla vita quotidiana, il celebre gioco delle **tre porte** di Monty Hall in scala 1:1 e l'esperimento del **cuco di coriandoli** per spiegare la probabilità di vincere al SuperEnalotto.

Il **secondo ambiente** è un vero e proprio **casinò matematico**. I divulgatori si trasformano in croupier e interagiscono con gli studenti nel gioco della Roulette, del Black Jack, del Poker ma anche nei giochi pubblici d'azzardo come Slot Machine, Lotto, Superenalotto, Win For Life e



Gratta e Vinci. Di ogni gioco, il divulgatore, illustra al pubblico il funzionamento e il margine di guadagno del banco, sottolineando il rapporto che c'è tra la probabilità di vincere e la remunerazione da parte del banco in caso di vincita. Durante la visita vengono raccolti i dati delle giocate (spesa, incasso e vincita) con un apposito software che aggiorna in tempo reale (in mostra e online) i grafici del bilancio complessivo verificando che, nel lungo periodo, il bilancio di un giocatore peggiora sempre di più e tende a quello teorico calcolabile a priori matematicamente. Nel **terzo ambiente**, un video avrà lo scopo di stimolare la riflessione e accendere un breve dibattito sulle conseguenze del gioco d'azzardo patologico.

dove, quando e a chi_

La mostra è **gratuita** e si terrà a **Milano** dal **16 ottobre 2017** al **14 novembre 2017** presso la **Fabbrica del Vapore**, in via Procaccini 4. Il percorso è rivolto agli studenti della scuola secondaria di secondo grado e a quelli dell'ultimo anno della scuola secondaria di primo grado.

orari visite_

9:00, 9:45, 10:30, 11:15, 12:00

Le visite sono guidate da divulgatori scientifici, durano **90 minuti** e sono rivolti a gruppi di **35 persone** al massimo.

prenotazioni_

La prenotazione è obbligatoria. Gli insegnanti sono invitati a inviare una manifestazione di interesse scrivendo una mail a prenotazioni@fateilnostrogioco.it, indicando il numero delle classi, la scuola e un riferimento telefonico. I docenti verranno ricontattati per definire i dettagli organizzativi.

Informazioni sempre aggiornate su www.fateilnostrogioco.it/milano.



perché_

Fino a qualche decennio fa, la pratica del gioco d'azzardo in Italia era circoscritta a pochi spazi, come i casinò, e a momenti ben precisi, come le estrazioni del lotto e le lotterie. L'introduzione e la liberalizzazione delle slot machine nel 2003 ne ha aumentato la diffusione, ampliandone l'offerta spazio-temporale: bar tabacchi, negozi, sale scommesse sono solo alcuni luoghi dove la presenza delle slot si è fatta quotidiana. Il gioco d'azzardo è inoltre ampiamente disponibile in Internet, in questo modo esso si è insinuato nel mondo giovanile.

Il gioco d'azzardo colpisce le fasce più deboli della popolazione, in termini sia psicologici sia socioeconomici. Ad esempio, nei giovani, secondo studi epidemiologici statunitensi(*) la prevalenza del gioco d'azzardo patologico è significativamente superiore a quella degli adulti.

Il progetto di sensibilizzazione e informazione in merito ai rischi del gioco d'azzardo, nasce dall'esigenza di arginare un fenomeno sociale che ha contemporaneamente ricadute negative sul capitale finanziario, sociale e relazionale, nonché umano del Paese.

Per questo il Gruppo Unipol, il Gruppo BPER, Coop Lombardia ed Etica SGR, impegnati su vari fronti ad offrire un contributo attivo alla lettura delle trasformazioni socio-economiche e a supportare percorsi di crescita consapevole, hanno deciso di promuovere congiuntamente un'iniziativa di formazione rivolta a ragazzi ed adulti.

Fate il nostro gioco™, un progetto di TAXI1729 realizzato con il supporto di Feduf e della cooperativa Pandora, esplora le leggi matematiche che stanno dietro al caso e alle scommesse e si pone come obiettivi principali:

- accompagnare gli studenti all'individuazione del rischio;
- favorire la consapevolezza delle conseguenze;
- affrontare il tema del valore del denaro.

L'idea è usare la matematica come strumento di prevenzione, una specie di *antidoto logico* per immunizzarsi almeno parzialmente dal rischio degli eccessi da gioco. Perché la matematica è esercizio di pensiero critico, un'occasione per creare un'opinione consapevole nei cittadini, specialmente nei ragazzi, in un ambito in cui molto si basa sulla scarsa conoscenza delle leggi che governano la sorte.

(*) Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza. Natasha D. Schull



i protagonisti del progetto

BPER BANCA



BPER Banca è la capogruppo del Gruppo BPER, che raccoglie quattro banche territoriali (BPER Banca, Banco di Sardegna, Cassa di Risparmio di Bra e Cassa di Risparmio di Saluzzo) per 1200 filiali a presidio della quasi totalità delle regioni italiane, con oltre 11.000 dipendenti e 2 milioni di clienti. Sesto Gruppo bancario in Italia, comprende oltre agli Istituti di credito anche numerose società prodotte e strumentali. BPER Banca opera in tutti i principali segmenti di mercato (corporate & investment banking, wealth management & insurance, leasing, factoring e credito al consumo) ed è in grado di offrire, grazie a una solida rete di partecipazioni e partnership, un'assistenza qualificata ai propri clienti su tutti i principali mercati internazionali.

Dal 2013 BPER Banca è impegnata ad informare, prevenire e avviare attività di contrasto riguardo al Gioco d'azzardo patologico (GAP). Tra le attività avviate, in collaborazione con il mondo scolastico e quello associazionistico, l'Istituto ha realizzato il Vademecum Giocatori d'azzardo patologici e servizi bancari con lo scopo di informare i familiari del giocatore patologico sui principali servizi bancari e sui comportamenti che possono consentire di tutelarsi nel rispetto della normativa vigente, del diritto alla riservatezza e del segreto bancario.

COOP LOMBARDIA



Coop Lombardia è una cooperativa di consumatori che opera nella grande distribuzione da oltre trent'anni. La cooperazione nasce nella comunità e dai bisogni delle persone, per questo l'attività di Coop non ha fini di speculazione privata ed è ordinata dai principi costituzionali della mutualità, ovvero dello scambio reciproco tra socio e cooperativa. Attraverso la propria politica commerciale Coop Lombardia tutela gli interessi economici, la salute, la sicurezza delle persone e la salvaguardia dell'ambiente, favorendo una coscienza critica dei consumi. Da quarant'anni propone nelle scuole primarie e secondarie attività di educazione al consumo consapevole.

ETICA SGR



Etica Sgr è la Società di gestione del risparmio del Gruppo Banca Popolare Etica. Nata nel 2000 da un'idea di Banca Popolare Etica con la collaborazione di Banca Popolare di Milano, vede oggi anche la partecipazione di Banco BPM, BPER Banca, Banca Popolare di Sondrio e Cassa Centrale Banca - Credito Cooperativo del Nord Est. Attualmente è l'unica Sgr italiana che istituisce e gestisce esclusivamente fondi comuni d'investimento socialmente responsabili con lo scopo di rappresentare i valori della finanza etica nei mercati finanziari. I fondi di Etica Sgr sono distribuiti in tutta Italia grazie ad accordi commerciali con oltre 200 collocatori tra banche, reti di promotori e collocatori online. Da sempre esclude dai propri investimenti i settori più controversi, come per esempio quello delle armi, quello del tabacco e quello del gioco d'azzardo.

FEDUF



La "Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio" costituita su iniziativa dell'Associazione Bancaria Italiana è una persona giuridica di diritto privato, senza scopo di lucro, che persegue scopi di utilità sociale promuovendo l'Educazione Finanziaria, in un'ottica di cittadinanza consapevole e di legalità economica. Obiettivo della Fondazione è il coinvolgimento di tutti i soggetti interessati a promuovere una nuova cultura di cittadinanza economica, valorizzando le diverse iniziative, superando gli individualismi e mettendo a fattor comune le esperienze maturate in nome dell'interesse della comunità. Opera in stretta collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e gli Uffici Scolastici sul territorio e diffonde, nelle scuole di ogni ordine e grado, programmi didattici innovativi nella forma e nei contenuti, anche attraverso l'organizzazione di eventi per gli studenti, gli insegnanti e i genitori. La Fondazione lavora sulla mediazione culturale tra contenuti spesso ritenuti difficili e strumenti divulgativi semplici ed efficaci. Le sue iniziative si rivolgono anche agli adulti, in collaborazione con le Associazioni dei Consumatori.



FATE il
NOSTRO
GIOCO™



Unipol
GRUPPO

GRUPPO UNIPOL

Unipol è un gruppo finanziario italiano attivo dal 1963, con sede a Bologna, operante principalmente nei mercati assicurativo e bancario, leader nei rami Danni, in particolare nel ramo Auto, nonché nei settori della Previdenza integrativa e della Salute.

Il Gruppo ha da sempre assunto con responsabilità il proprio ruolo sociale, sviluppando relazioni importanti con le comunità sui territori, grazie anche ai suoi Comitati Regionali, composti dalle diverse organizzazioni di rappresentanza che costituiscono la sua compagine originaria, alle attività di solidarietà, ricerca e promozione della cultura della Fondazione Unipolis, al rapporto di collaborazione che da anni la unisce all'Associazione Libera e alle cooperative di LiberaTerra.

E' da anni impegnata con le scuole proponendo alle secondarie di secondo grado i laboratori sulla Sicurezza Stradale del Progetto Sicurstrada, il percorso Eos.Conoscere l'assicurazione, alla primaria e alla secondaria di primo grado i laboratori di CUBo scienze, arte, alimentazione e salute. In tutte queste esperienze, il Gruppo e i suoi partner hanno instaurato con le scuole un rapporto continuativo di fiducia e di collaborazione, proponendo contenuti attinenti al percorso scolastico della classe.

PANDORA



La storia di Pandora incomincia nel 1996 da un gruppo di professionisti della formazione singolarmente impegnati in campagne educative. Alla base del "patto fondativo" la cultura dell'incontro e dell'accoglienza e la metodologia della didattica attiva e cooperativa. Un anno dopo l'altro ed un passo dopo l'altro la cooperativa è cresciuta, gli ambiti e i territori di intervento si sono allargati e il team si è arricchito di diverse professionalità.

L'offerta si articola in percorsi di educazione al consumo consapevole (sui temi della sostenibilità ambientale ed economica, dell'alimentazione, dell'intercultura e della legalità), educazione alla cittadinanza, laboratori creativi e teatrali, educazione alla cooperazione e formazione agli insegnanti, avvalendosi di strumenti educativi come giochi di ruolo e di simulazione, laboratori e momenti di ascolto e di confronto.

TAXI1729



Taxi1729 si occupa di formazione e comunicazione scientifica, ha una lunga esperienza di collaborazione con le scuole secondarie e le università, il Servizio Sanitario Nazionale, il Ministero dell'Istruzione, Regioni, Provincie e Comuni, festival scientifici e numerose associazioni.

Dei loro progetti hanno parlato La Stampa, il Corriere della Sera, la Repubblica, Rai1, Rai2, Rai3, Canale 5, Italia 1, La7, Radio DeeJay, Radio 24, Radio Capital, Radio1, Radio 2 e Radio 3.

Nel 2016, il progetto Fate il nostro gioco di Taxi1729 è stato premiato dall'unione consumatori «per aver dimostrato che è possibile parlare ai consumatori in modo giocoso e scientifico allo stesso tempo, per la guerra dichiarata alle azzardopatie e a tutti quelli che continuano a confonderle con un gioco, nella convinzione che soltanto "svelando le regole del gioco" si crei consapevolezza nei consumatori».