

# Cronisti in classe 2026

QN LA NAZIONE

## Chi gioca piano, va sano e va lontano A scuola con 'Slow Life Slow Games'

Un progetto di Usl e Crea Lucca per combattere l'azzardopatia con sfide sane e divertenti  
**ROSSO DI SAN SECONDO DI CAPEZZANO PIANORE**

CAPEZZANO PIANORE

**Avete nipoti**, cugini, fratelli, figli che spendono ogni giorno soldi inutilmente nelle slot machine o nelle scommesse online? Beh, non vi angustiate troppo, la soluzione c'è. Esiste un'associazione, la Crea Lucca (collegata con Lucca Comics and Games) che, insieme all'Usl Toscana Nord Ovest, combatte la ludopatia, anzi meglio l'azzardopatia, attraverso il progetto "Slow Life Slow Games": vita lenta, giochi lenti. Un progetto che viene proposto nelle scuole di ogni ordine e grado per dimostrare ai ragazzi che è possibile divertirsi in maniera più sana. Come? I responsabili di "Slow Life Slow Games" invitano alunni e studenti a "mettersi in gioco" provando giochi di società come Dixit, ManoLeSta, Kingdomino, Playa Pirata, Beccato, Eryantis (alle elementari) o giochi di ruolo come Dungeon & Dragons per i più grandicelli (scuola media), organizzando anche tornei tra gruppi di alunni e alunne. Un gioco che pone di fronte alle scelte e abitua al superamento degli ostacoli, proponendo un'avventura che ricorda storie di vita. Sfide leali, trasparenti, che si basano sulla consapevolezza e sulla socialità, sulla necessità di risolvere problemi, sull'empatia, sulla capacità di controllare le emozioni, di accettare la sconfitta e soprattutto dando la possibilità di divertirsi insieme.

**Vincere** o perdere che sia, ma con gli altri, per poi ricominciare.



La vignetta realizzata dagli studenti che spiega i rischi dei giochi sui telefonini

L'obiettivo infatti è dimostrare che ci si può divertire in maniera sana, sviluppare le relazioni e la capacità del gioco di squadra, ma anche allenare l'abilità nella strategia e indirizzare al rispetto delle regole. Il tutto senza sborsare un soldo, senza destare preoccupazioni per le famiglie, senza rischiare di infilarsi in un vicolo pericoloso che si possa trasformare in patologia. Ma Crea Lucca ed Usl non propongono soltanto giochi: alle scuole superiori infatti si affronta direttamente il tema del gioco d'azzardo attraverso il teatro, grazie ad uno spettacolo chiamato «Gamb & Limb: Fate il vostro gioco», incentrato sull'improvvisazione, che

chiede agli studenti di prendere decisioni immediate.

**Una «battaglia»** quindi tra ludopatia (azzardopatia) e gioco sano risolta con i giochi di società per dire addio alle slot machine, ai videogiochi che per superare i vari livelli chiedono ai partecipanti di utilizzare denaro, innescando un meccanismo per cui diventa difficile fermarsi. Così come nel caso delle scommesse online sulle partite di calcio, del bingo, dei gratta e vinci, tutto peraltro "giocato" in solitudine. Un gioco lento e una vita lenta che, in una società che va tanto di corsa, spesso impedendo alle persone anche di parlarsi, aiuta a recuperare il bello dello stare insieme.

IN REDAZIONE

### I giovani giornalisti Ecco la squadra

Il gruppo dei "cronisti in erba", che quest'anno partecipa al laboratorio pomeridiano di giornalismo, è formato da una selezione di alunni e alunne delle classi seconde (sezioni A, B e C) e da una rappresentanza della classe IB della scuola «Rosso di San Secondo», guidati dalla docente Maria Cristina Bulgheri. Dirigente dell'Istituto Camaiore 3 è Riccardo Rolle. Ecco i nomi: (classe 1B) Sara Damian, Jacopo Giaconi, Vittoria Grassini, Viola Paolinelli, Beatrice Rosi, Daria Savu, Eleonora Stefanini (classi seconde) Emanuele Cardella, Greta Convalle, Ettore Giorgetti, Diana Moriconi, Nina Ester Moschetti, Camilla Pardini, Ilaria Puccinelli, Gabriele Ricci, Veronica Russo.



### L'intervista

## Diciottomila studenti intorno al tavolo da gioco

**La ludopatia**, in particolare l'azzardopatia, sono diventate parte della quotidianità per molti e anche per molti ragazzini. Il "vizio" inizia presto da 11 anni in poi. Per contrastare questo repentino espandersi di forme errate di gioco "Slow Life Slow Games", progetto di Usl Toscana Nord-Ovest insieme a Crea Lucca, promuove i giochi da tavolo entrando nelle scuole per influenzare positivamente i più giovani e allontanarli dal "vizio". Abbiamo intervistato le responsabili del progetto, legato a Luc-

ca Comics and Games: Silvia Ceccarelli e Liliana Andreotti.

**Chi ha avuto l'idea di questo fantastico progetto?**

«Maurizio Varese, un medico. Dopo il periodo del Covid, i ragazzi chiusi in casa, collegati ai videogiochi, avevano più occasioni di giocare, scommettere e fare acquisti».

**Quando si inizia a giocare?**

«Dai dati raccolti dal Cnr si è stabilita una età di 11 anni, quindi un nostro compagno di banco potrebbe essere coinvolto».

**Quante scuole sono state coin-**

**volti nel progetto?**

«In tutto sono stati coinvolti in tutto 18mila studenti, di cui oltre 10mila alle scuole primarie; 186 classi alla scuola media e 25 scuole alle superiori».

**Il progetto verrà riproposto?**

«Sì, quest'anno lavoreremo anche con le società calcistiche. Alcuni calciatori racconteranno che per essere bravi non occorre prendere scorciatoie».

**Perché il calcio?**

«Perché gran parte degli episodi di ludopatia riguardano scommesse sulle partite di calcio».



Una lezione sul tema della ludopatia

**CONAD**  
Persone oltre le cose

REGIONE  
TOSCANA



FONDAZIONE  
VILLABERTELLI  
FORTE DEI MARMI

FONDAZIONE  
FESTIVAL  
PUCCINIANO

ITS Istituto Tecnologico Superiore  
ISYL  
ITALIAN SUPER YACHT LIFE

ESCHINI-MICHELANGELO  
VIA S. ANTONIO DI CASASALE 101 - TEL. 0584/207

**VERSILTENDA**  
TENDERBOLE  
Mail info@versiltenda.it  
Tel. 0584 - 960033

Varia Versilia Ambiente  
riciclaggio, lavorazione e recupero di materiali inerti