

PLAY 2025 – Bologna - Programmazione attività Aziende USL

Venerdì 4 aprile

Orario	Iniziativa	Descrizione
9-11	"FROM JACKPOT TO GAP: IL VIAGGIO DI CUI NESSUNO PARLA" SerDp Faenza e Lugo di Romagna (RA) Durata 30 minuti ripetibili	Laboratorio con l'obiettivo di attivare un pensiero critico razionale rispetto alle distorsioni cognitive che possono connotare il gioco d'azzardo e le probabilità statistiche correlate alle vincite nell'ambito del gambling.
9-12	"OLTRE IL GIOCO: UN VIAGGIO TRA COMPETIZIONE, FORTUNA, RUOLO E VERTIGINE" U.O. Dipendenze Patologiche Rimini Durata 2 ore ripetibili	Progetto che si propone di esplorare le differenze tra gioco tradizionale e gaming digitale, tra gioco ludico e gioco d'azzardo, partendo dalle quattro categorie di Roger Caillois (competizione, fortuna, simulazione ed ebbrezza).
9-12	"PEER EDUCATORS GAP NELLE SCUOLE SUPERIORI DI BOLOGNA" Progetto Guida la notte FreeZone Comune di Bologna Coop La Carovana Istituto Rosa Luxemburg di Bologna AUSL Bologna - Ambulatorio gioco d'azzardo	Progetto info-educativo nelle scuole secondarie di secondo grado sulla promozione della salute, la prevenzione e riduzione dei rischi legati ai consumi giovanili
11-13	"SLOT: QUANTO È PROBABILE?" SerDP Forlì Open Group Durata: 20 minuti ripetibili Non più di 10 partecipanti	Il laboratorio presenta un elenco di eventi che andranno riordinati dal più probabile al meno probabile. L'attivazione è eseguita su padlet e consentirà la rimodulazione in itinere delle scelte.
12-14	"QUIZZONE: IL QUIZ CHE TI METTE ALLA PROVA" SerDp Ferrara Durata 30 minuti replicabili	Utilizzando un programma interattivo verranno proposte alcune domande, sotto forma di quiz, che spazieranno dal mondo del gaming a quelle del gambling. Suddivisi in piccoli gruppi, o singolarmente, i partecipanti dovranno rispondere con l'utilizzo dei loro devices.
12-14	"SOCIAL QUEST: UN'AVVENTURA SULL'USO CONSAPEVOLE DEI SOCIAL MEDIA" SerDP Fidenza - Ausl di Parma Associazione Comelasfoglia	Laboratorio per ragazzi/e per sensibilizzare all'uso consapevole dei social media attraverso un <i>pervasive game</i> con colpi di scena e plot twist. Dopo un primo momento di briefing in presenza, i partecipanti saranno liberi di proseguire tutto il corso della giornata da remoto.

14-18	“IL TEMPO È DENARO” Progetto Unità di strada Gioco d’azzardo-Rimini	Banchetto informativo sull’intercettazione dei giocatori problematici in prossimità delle sale Slot: verrà simulata la postazione solitamente allestita negli interventi di strada, con distribuzione di materiale informativo e gadget.
14-18	“EQUIPE IN GIOCO” AUSL Modena Dipartimento Salute Mentale e Dipendenza Patologiche	Laboratorio per stimolare la riflessione sull'importanza, in ambito lavorativo, del buon clima, del benessere, dell’ascolto e della gestione delle emozioni.

Sabato 5 aprile

Orario	Iniziativa	Descrizione
9-11	“LA RUOTA DELLA (S)FORTUNA” Ausl Bologna, Ambulatorio gioco d’azzardo Comune di Bologna Cooperativa Sociale Solco dai Crocicchi Durata 15 minuti ripetibili	Il gioco ripropone simbolicamente alcuni elementi tratti da differenti giochi d’azzardo. Si può giocare da soli, a coppie o in piccoli gruppi e anche in simultanea. Vengono indagati la capacità di riconoscere alcune false credenze, le aspettative sulle probabilità di vincita e i luoghi comuni sul gioco d’azzardo.
9-13	“QUANDO IL GIOCO NON È UN GIOCO” U.O. Dipendenze Patologiche Rimini Durata circa 30 minuti ripetibili	Giochi in legno per testare i comportamenti legati al divertimento, ai meccanismi psicologici dell’azzardo e al tema delle distorsioni cognitive.
11-14	“QUIZZONE: IL QUIZ CHE TI METTE ALLA PROVA” SerDp Ferrara 30 minuti replicabili	Utilizzando un programma interattivo verranno proposte alcune domande, sotto forma di quiz, che spazieranno dal mondo del gaming a quelle del gambling. Suddivisi in piccoli gruppi, o singolarmente, i partecipanti dovranno rispondere con l'utilizzo dei loro devices.
11-14	“PLAY OR GAME OVER IN TRASFERTA” SerDP Parma Ausl di Parma Associazione Comelasfoglia	Gioco da tavolo rivolto a ragazzi/e per favorire la condivisione dei valori legati all’accettazione delle regole e, allo stesso tempo, sperimentare sfide e ragionamenti comuni e condivisi con gli altri giocatori.
15-16	“PRESENTAZIONE GIOCO TSO” Ausl Piacenza Dipartimento Salute Mentale e Dipendenza Patologiche	Un gioco-storia sul senso (e non senso) del dolore dell’anima. Un dialogo tra un paziente e il suo terapeuta, con una Voce

	Associazione Menteviva Durata: 30 minuti ripetibili	(personaggio senza volto) che rappresenta il caso, la necessità esterna che condiziona la vita.
15-17	“ALL IN” SerDP Cesena Nuovo Villaggio del Fanciullo Durata: 20 minuti ripetibili Non più di 5 persone maggiorenni	Si gioca d’azzardo contro il “banco” gestito dagli operatori, riflettendo poi su quanto incide l’abilità o la fortuna sull’esito del gioco. Inoltre si ragiona su quanto è percepito l’azzardo all’interno di alcuni videogiochi.

Domenica 6 aprile

Orario	Iniziativa	Descrizione
9-13	“EQUIPE IN GIOCO” Ausl Modena Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche	Laboratorio per stimolare la riflessione sull’importanza, in ambito lavorativo, del buon clima, del benessere, dell’ascolto e della gestione delle emozioni.
9-13	“YOUNGLE MODENA” Ausl Modena Dipartimento Salute Mentale e Dipendenze Patologiche	Progetto sperimentale sulla promozione della salute attraverso i social media o altre piattaforme web che coinvolge Aziende Usl, Comuni, scuole e altre realtà o contesti extrascolastici in cui sono attive esperienze di peer education.
10-12	“ALL IN” SerDP Cesena Nuovo Villaggio del Fanciullo Durata: 20 minuti ripetibili Non più di 5 persone maggiorenni	Si gioca d’azzardo contro il “banco” gestito dagli operatori, riflettendo poi su quanto incide l’abilità o la fortuna sull’esito del gioco. Inoltre si ragiona su quanto è percepito l’azzardo all’interno di alcuni videogiochi.
10-13	“SLOT: QUANTO È PROBABILE?” SerDP Forlì Open Group Durata: 20 minuti ripetibili Non più di 10 partecipanti	Il laboratorio presenta un elenco di eventi che andranno riordinati dal più probabile al meno probabile. L’attivazione è eseguita su padlet e consentirà la rimodulazione in itinere delle scelte.
15-17	“SLOT: QUANTO È PROBABILE?” SerDP Forlì Durata: 20 minuti ripetibili Non più di 10 partecipanti	Il laboratorio presenta un elenco di eventi che andranno riordinati dal più probabile al meno probabile. L’attivazione è eseguita su padlet e consentirà la rimodulazione in itinere delle scelte.
14-16	“ALL IN” SerDP Cesena	Si gioca d’azzardo contro il “banco” gestito dagli operatori, riflettendo poi su quanto incide l’abilità o la fortuna sull’esito del

	Nuovo Villaggio del Fanciullo Durata: 20 minuti ripetibili Non più di 5 persone maggiorenni	gioco. Inoltre si ragiona su quanto è percepito l'azzardo all'interno di alcuni videogiochi.
--	---	--