



PROGETTO DI:



REGIONE
LAZIO

CONTATTACI

FEDERCONSUMATORI LAZIO APS

CF: 97385320581

Via Buonarroti,12 00185 ROMA

06.44340366

romalazio@federconsumatori.lazio.it

GAME OVER



LA STORIA

Il programma prende il via dal sequestro preventivo effettuato nel 2018 di una sala slot sita nel Quartiere di Nuova Ostia a Roma, nel cosiddetto "clan" degli Spada, ed ha visto per la prima volta l'ambiente di una ex sala slot utilizzata con funzioni di prevenzione rivolta ai ragazzi.

Dopo la prima fase di sperimentazione, il programma Game Over ha visto lo sviluppo a livello regionale di una azione di sistema realizzata dall'ASP Asilo Savoia nell'ambito dell'accordo con la Regione Lazio, per l'attuazione del piano biennale regionale sul gioco d'azzardo, approvato con D.G.R. n. 904 del 19/12/2017. Obiettivo è il coinvolgimento degli studenti che delle seconde classi degli Istituti Secondari di Secondo Grado in tutto il Lazio in azioni di contrasto delle patologie da gioco d'azzardo.



Nel mese di ottobre 2021 il Programma è stato avviato su tutto il territorio regionale in collaborazione con gli enti del terzo settore individuati: Federconsumatori nella ASL RM1, Cooperativa Roma Solidarietà ASL RM2, Cooperativa il Cammino ASL RM3, Parsec ASL RM4, RM5, Rieti, Latina e Frosinone, Cooperativa Magliana 80 ASL RM6, Cooperativa Alice Nova nella ASL Viterbo.

**L'INTERO PERCORSO INTENDE
SUSCITARE UNA RIFLESSIONE
SULL'IMPATTO DELLA CRIMINALITÀ
ORGANIZZATA, NONCHÉ SOSTENERE LA
CRESCITA DEI PARTECIPANTI CHE
POTRANNO DIVENTARE "AMBASCIATORI
DI LEGALITÀ E CREATIVITÀ".**

OBIETTIVI GENERALI

1. Contrastare la diffusione del gioco d'azzardo patologico e le nuove forme di dipendenza;
2. Informare circa la distribuzione territoriale di mafie e beni a loro confiscati;
3. Incrementare capacità di pensiero critico rispetto alle pressioni del contesto e del gruppo di pari;
4. Promuovere stili di vita positivi;
5. Favorire l'educazione alla legalità;
6. Sensibilizzare insegnanti e dirigenti scolastici sul tema delle dipendenze e della legalità;
7. Sensibilizzare e coinvolgere nel percorso le famiglie degli allievi;
8. Sensibilizzare le reti associative ed i territori di riferimento delle scuole;
9. Favorire la creazione di reti di collaborazione sul tema delle dipendenze e della legalità;
10. Sviluppare competenze creative e di attivazione in prima persona nei partecipanti



3 INCONTRI CON LE SEGUENTI ATTIVITÀ:
PRESENTAZIONE, SENSIBILIZZAZIONE,
ATTIVITÀ DI GRUPPO, RILEVAMENTO DATI,
TESTIMONIANZE VIDEO, ESPERIENZE IN
PICCOLI GRUPPI E INDIVIDUALI,
RILEVAMENTO REAZIONI, CONDIVISIONE,
DISCUSSIONE, DEBRIEFING FEEDBACK,
DISCUSSIONE GUIDATA.

