



COMUNICATO STAMPA Slow Life Slow Games

Concluso al Polo Fiere di Lucca il torneo finale tra le 155 scuole primarie del territorio dell'Azienda USL Toscana nord ovest

10 classi finaliste si sono sfidate nella giornata conclusiva del progetto che promuove il gioco sano, lento e consapevole come strumento educativo e di prevenzione al disturbo da gioco d'azzardo

Lucca, 21 maggio – Si è concluso questa mattina, al **Polo Fiere di Lucca**, il torneo finale di **Slow Life Slow Games**, il progetto dell'**Azienda USL Toscana nord ovest** realizzato in collaborazione con **Lucca Comics & Games / Lucca Crea** e finanziato dalla **Regione Toscana** nell'ambito del piano di prevenzione e contrasto al disturbo da gioco d'azzardo.

Dopo un percorso che ha coinvolto **155 scuole primarie** del territorio dell'AUSL Toscana Nord Ovest e circa **2.700 studenti**, sono state **undici le classi finaliste** che hanno preso parte alla giornata conclusiva, al **Polo Fiere di Lucca**, sfidandosi in un torneo dedicato al gioco da tavolo, alla socialità, al ragionamento e alla collaborazione.

A premiare le scolaresche erano presenti il dott. **Maurizio Varese** (direttore dell'area dipendenze dell'Azienda USL Toscana nord ovest, direttore scientifico e ideatore dell'iniziativa) e la dottoressa **Elisa Cerrai** (responsabile Ser.D piana di Lucca); **Simona Testaferrata** (assessore all'istruzione del Comune di Lucca); **Nicola Lucchesi** (amministratore unico di Lucca Crea); **Catia Abbracciavento** (dell'Ufficio scolastico territoriale).

Slow Life Slow Games, alla sua seconda edizione, nasce per promuovere una cultura del gioco fondata su tempo, relazione, abilità, condivisione e consapevolezza. Il progetto propone il **gioco sano come esperienza educativa e come possibile strumento di prevenzione rispetto alle dinamiche del gioco d'azzardo**, valorizzando attività capaci di sviluppare attenzione, cooperazione, rispetto delle regole, gestione dell'attesa e piacere dello stare insieme.

La scelta di partire dalle scuole primarie risponde a un obiettivo preciso: **accompagnare bambine e bambini, fin dai primi anni, alla scoperta di un'idea positiva del gioco**. Il gioco da tavolo, in particolare, stimola il ragionamento, favorisce la socializzazione, insegna a confrontarsi con gli altri e aiuta a vivere vittoria e sconfitta dentro un contesto di relazione. Educare al gioco sano significa quindi offrire strumenti concreti per riconoscere, anche in futuro, la differenza tra gioco come incontro, apprendimento e divertimento, e gioco d'azzardo come meccanismo fondato su rischio, isolamento e perdita di controllo.

«Il torneo finale rappresenta il compimento di un percorso che ha portato il gioco sano dentro le scuole, coinvolgendo bambine e bambini, insegnanti e famiglie», sottolinea il dott. **Maurizio Varese**, psichiatra, direttore dell'area dipendenze dell'Azienda USL Toscana nord ovest, direttore scientifico e ideatore di **Slow Life Slow Games**. «La prevenzione del gioco d'azzardo patologico passa anche dalla costruzione, fin dall'infanzia, di una cultura diversa



del gioco. Il gioco da tavolo educa alla relazione, all'attesa, alla regola condivisa, alla gestione della vittoria e della sconfitta. È uno strumento prezioso non solo per parlare di prevenzione, ma anche per favorire apprendimento, socializzazione e benessere. Vedere queste classi arrivare alla finale significa vedere una comunità scolastica che ha accolto il progetto e lo ha trasformato in esperienza concreta».

I NUMERI DELL'AZZARDOPATIA TRA I GIOVANI IN TOSCANA

Il tema è oggi particolarmente rilevante, anche guardando ai dati più vicini al territorio. Secondo il rapporto **“L'azzardo nell'Azienda USL Toscana nord ovest”**, realizzato attraverso gli studi GAPS ed ESPAD Italia 2023, tra gli studenti e le studentesse **15-19enni** residenti nell'area dell'AUSL Toscana nord ovest la diffusione del gioco d'azzardo è passata dal **44% del 2019 al 55% del 2023**, un dato in linea con quello regionale e nazionale. L'aumento riguarda in modo particolare i **minorenni**, passati dal 38% al 54%, e le studentesse, dal 34% al 48%. La stima di gioco problematico tra gli studenti del territorio dell'Azienda USL Toscana nord ovest è pari al 4,2%, anch'essa in crescita rispetto alla rilevazione precedente.

Sono numeri che aiutano a leggere il fenomeno non in una logica di allarme o giudizio, ma come una questione educativa e di salute pubblica da conoscere e affrontare per tempo. È anche per questo che Slow Life Slow Games parte dalle scuole primarie: **educare fin da piccoli a un gioco sano, relazionale e consapevole significa offrire strumenti positivi prima ancora che si manifestino comportamenti a rischio**. Il gioco da tavolo, con i suoi tempi, le sue regole condivise, la dimensione sociale e il ragionamento che richiede, diventa così una possibile risposta culturale: un modo concreto per far scoprire che giocare può voler dire pensare, scegliere, collaborare e stare insieme.

Nel corso del progetto, ogni classe partecipante ha ricevuto una ludoteca composta da sette giochi da tavolo selezionati dal **Game Science Research Center: Kingdomino di DV Games/dV Giochi, Rush Hour di Ravensburger, Dixit di Asmodee, Eryantis di Cranio Creations, Manolesta di Erickson, Beccato di Red Glove, Schotten Totten 2 di Mancalamaro e Why not? di dV Giochi**. A ciascun alunno è stata inoltre consegnata una copia di **Playa Pirata**, gioco di **Luca Bellini** edito da **dV Giochi**, in una speciale versione illustrata da **Pera Toons**.

Attraverso questi titoli, bambine e bambini hanno potuto sperimentare forme di gioco basate su logica, immaginazione, collaborazione, scelta, memoria, creatività e rispetto delle regole. Il torneo finale ha rappresentato il momento conclusivo di questo percorso, trasformando il lavoro svolto nelle classi in una giornata di festa, partecipazione e condivisione.

A sottolineare il valore culturale del progetto è anche **Nicola Lucchesi**, presidente di **Lucca Comics & Games / Lucca Crea**, realtà che cura l'attuazione di Slow Life Slow Games:

«Il gioco è un linguaggio potente e proprio per questo va conosciuto, educato e valorizzato. Con Slow Life Slow Games abbiamo voluto portare nelle scuole un'idea di gioco positiva, lenta, condivisa: **un gioco che mette al centro le persone, il tempo, le regole, la fantasia e il piacere di stare insieme**. Per Lucca Comics & Games contribuire a questo progetto significa mettere la cultura ludica al servizio della scuola, della salute e del territorio».

«Il gioco d'azzardo rappresenta oggi un problema sociale e visti i numeri di diffusione tra i giovani rischia di esserlo ancora di più domani – sottolinea Simona Testaferrata, assessore all'Istruzione del Comune di Lucca -. Per questo abbiamo favorito una proposta educativa e culturale alternativa, capace di far scoprire ai bambini che giocare significa pensare,



scegliere, collaborare, immaginare, nella convinzione che quanto appreso nella scuola li accompagnerà per sempre».

Slow Life Slow Games si inserisce nelle azioni di prevenzione promosse dalla **Regione Toscana** e dall'**Azienda USL Toscana nord ovest** per contrastare il disturbo da gioco d'azzardo attraverso linguaggi accessibili, esperienze dirette e attività pensate per le diverse fasce d'età. Il progetto porta nelle scuole un messaggio semplice e fondamentale: giocare è bello quando è relazione, scoperta, libertà e divertimento consapevole.

La coppa **Slow Life Slow Games** è stata assegnata a:

3- 5A Novelli, Pisa

2 - 4A "G. Radice" Camporgiano

1 - 4B Gasparini, Capezzano

Menzione speciale a chi ha giocato di più

1° classificato

Classe 4B - IC Camaione, scuola "F. Gasparini" (Versilia)

2° classificato

Classe 4A - IC Castelnuovo, scuola di Camporgiano (Valle del Serchio)

3° classificato

Classe 5A - IC Toniolo, scuola "E. Novelli" di Pisa

Sono state inoltre assegnate le seguenti menzioni d'onore:

Menzione d'onore [titolo menzione]

[Classe – Scuola – Comune]

Le classi finaliste che hanno partecipato al torneo sono state:

1. Zona Media Valle Garfagnana:
Classe 4A - IC Castelnuovo, scuola di Camporgiano
2. Zona Piana di Lucca:
Classe 3B - IC Lucca 3, scuola Don Milani
3. Zona Piana di Lucca:
Classe 5C, IC Capannori, scuola "Dal Fiorentino"
4. Zona Versilia:
Classe 4B - IC Camaione, scuola F. Gasparini"
5. Zona Lunigiana:
Pluriclasse - IC Bonomi, scuola di Caniparola Fosdinovo
6. Zona Pisana:
Classe 5A - IC Toniolo, scuola "E. Novelli"



7. Zona Elbana:
Classe 3B - IC Portoferraio, scuola "Casa del Duca"
8. Zona Elbana:
Classe 4A - IC Portoferraio, scuola "Casa del Duca"
9. Zona Livornese:
Classe 4B - IC Santo Spirito, scuola "Santo Spirito"
10. Zona Alta Val di Cecina:
Classe 3B - IC Niccolini, scuola "Fucini"
11. Zona Apuane:
Classe 5A, IC Giorgini, scuola di Cervaiolo