

C'ENTRA BEN POCO, UN'UTOPIA, E QUANDO ENTRA IN QUEL LUOGO PIENO DI SUONI, LUCI, ILLUSIONI E VEDENDO LE 'SLOT MACHINE' E TUTTE QUELLE 'FICHES' SPARSE SUI TAVOLI DA GIOCO, INIZIA A SENTIRSI INVINCIBILE. NON SI RENDE CONTO CHE TUTTO CIÒ LO STA CONSUMANDO FACENDOLO DIVENTARE SCHIAVO DI QUEL TORBIDO PASSATEMPO.

LA BRAMOSIA PER IL GIOCO LO SPINGE A RISCHIARE TUTTO, ANCHE GLI ULTIMI RISPARMI. CIRCONDATO DA PERSONE, CHE COME LUI, PROVANO L'EBBREZZA PER QUEL DIVERTIMENTO.

TARDIVAMENTE SI RITROVA SENZA LAVORO E SENZA SOLDI CON UN MATRIMONIO IN BILICO, NON RIESCE NEMMENO A MANTENERE I PROPRI IMPEGNI FAMILIARI, PAGARE IL MUTUO DELLA CASA E LE BOLLETTE ARRETRATE.

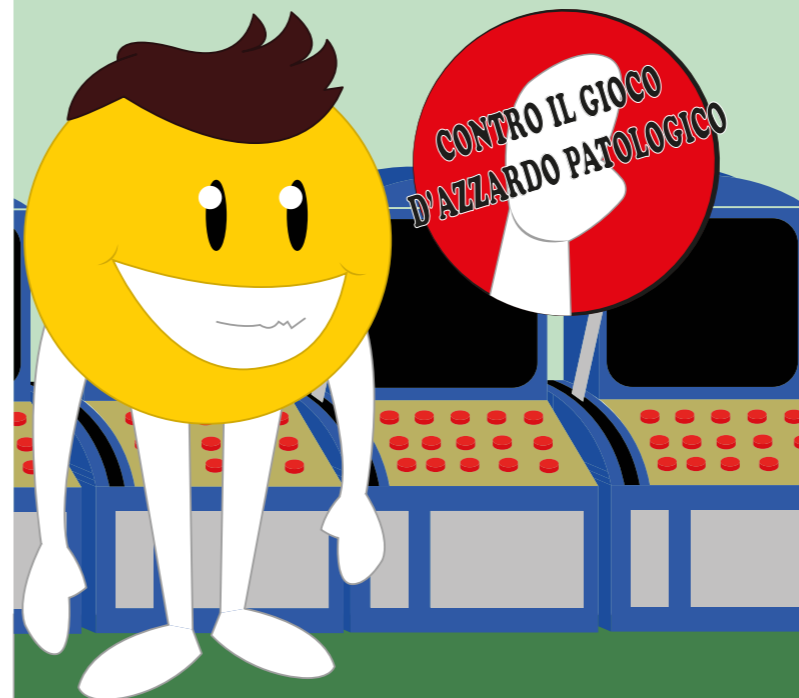
LA SITUAZIONE È DRAMMATICA!
INFINE, DISPERATO MARIO DECIDE DI...

Anche questa storia, come tante altre, ha una sua morale e un suo finale... Ti invitiamo a riflettere e a trovarli.



UN GIOCO DA RAGAZZI?

Quando il gioco si fa duro anche i duri... **PERDONO!**



UN GIOCO DA RAGAZZI?

Il progetto volto a sensibilizzare e informare i ragazzi da 11 a 99 anni sul problema della ludopatia è stato realizzato dagli studenti del corso di "Operatore Grafico-Multimedia" del CSF EnAIP di Novara. I ragazzi sono stati coinvolti in tutte le fasi di lavorazione: ideazione della storia, realizzazione grafica del pieghevole e del pannello di grande formato, sotto la guida di docenti esperti.

LA STORIA...

QUESTA È LA VICENDA DI MARIO. È UN GRANDE PROFESSIONISTA IN CAMPO PUBBLICITARIO, FAMOSO PER LA SUA CREATIVITÀ NEL 'MARKETING': UN SETTORE MOLTO DIFFICILE E COMPETITIVO, MA LUI SA IL FATTO SUO QUANDO SI TRATTA DI GESTIRE IL PROPRIO LAVORO.

ULTIMAMENTE, QUANDO È LIBERO DAGLI IMPEGNI, COME SVAGO VA SPESSO IN UNA 'CASA DA GIOCO': COSÌ FACENDO TUTTO IL SUO PROFITTO LO BUTTA NELL'AZZARDO.

CONSAPEVOLE DEI RISCHI DI QUELLO SVAGO, OGNI VOLTA PENSA... "POSSO SMETTERE QUANDO VOGLIO, MA QUESTA SERA VOGLIO TENTARE LA FORTUNA". MARIO SA CHE LA DEA BENDATA

