



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CEIPES • CENTRO INTERNAZIONALE
• PER LA PROMOZIONE
• DELL'EDUCAZIONE
• E LO SVILUPPO



ESCAPE RACISM

TOOLBOX TO PROMOTE INCLUSIVE COMMUNITIES

PROJECT NUMBER: 2019-2-IT03-KA205-016906





Toolkit per educatori

Indice

<i>Indice</i>	2
<i>Introduzione</i>	3
<i>Raccomandazioni generali per l'utilizzo delle Escape Room come metodologia per l'educazione e la sensibilizzazione</i>	5
<i>Dettagli sulle dinamiche di gruppo</i>	7
<i>Linee guida per la creazione di Escape Room sul razzismo</i>	10
<i>Razzismo e discriminazione: colpevole? A te l'ultima parola! E.R.</i>	11
<i>Razzismo e discriminazione: esodo nello spazio</i>	25
<i>Confini: No borders</i>	39
<i>Confini: Fight racism</i>	67
<i>Schiavitù moderna: la storia di Victor</i>	86
<i>Schiavitù moderna: Fast fashion</i>	98
<i>Disabilità: Escape Disabware</i>	116
<i>Disabilità: Il Giardino delle Esperidi</i>	129
<i>Bullismo: I need a hero</i>	143
<i>Bullismo: la storia di Janka</i>	155
<i>Bibliografia</i>	168
<i>Allegato - Risultati della fase pilot</i>	



Introduzione

*"Non ci sono pezzi superflui nell'universo. Ognuno è qui perché ha uno spazio da riempire, e ogni pezzo deve inserire sé stesso nel grande puzzle."
Deepak Chopra*

Il presente toolkit è rivolto agli educatori che vogliono sensibilizzare i giovani promuovendo sentimenti di antidiscriminazione e valori di comunità inclusive. Questo toolkit suggerisce agli educatori come coinvolgere i giovani e come utilizzare un'Escape Room educativa nel lavoro giovanile, nelle attività e nei workshop, fornendo strumenti pratici alle organizzazioni e agli educatori di tutta Europa. Inoltre, questi ultimi impareranno a utilizzare un'Escape Room educativa e implementare una metodologia didattica innovativa replicando gli scenari o, una volta acquisite le competenze specialistiche fornite dal toolkit, progettando una loro versione creativa dell'Escape Room.

Sulla base delle competenze e del know-how dell'Università di Coventry e dall'Associazione Eufemia, il consorzio Escape Racism ha sviluppato un nuovo toolkit per gli educatori costituito da raccomandazioni generali per l'utilizzo delle Escape Room come metodologia per l'istruzione e la sensibilizzazione; Dettagli e gestione delle dinamiche di gruppo; Linee guida per creare una Escape Room educativa attraverso diversi step, logistiche e materiali; dieci guide pratiche per replicare le Escape Room sul razzismo e i risultati della fase di test che dovrebbero essere utili agli educatori per comprendere meglio impatto e problematiche.



Dopo aver creato le Escape Room nei propri spazi, ciascun partner ha testato i dieci scenari e linee guida. In totale sono stati implementati dieci scenari per diverse Escape Room relative ai temi di razzismo, discriminazione, frontiere, schiavitù moderna, disabilità e bullismo. Per replicare i workshop di Escape Racism e le Escape Room educative, ciascuna organizzazione partner ha sviluppato e allestito questi scenari in spazi dedicati nelle proprie strutture.

In particolare, il CEIPES ha dedicato una stanza del proprio Rise Lab a una Escape Room che è stata decorata da un artista di strada italiano e arredata per essere sempre pronta per il gioco. Il Rise Lab, Centro per l'Empowerment e il Networking dell'Innovazione, si trova in un immobile confiscato alla mafia su incarico del Comune di Palermo ed è collocato in uno dei quartieri più svantaggiati della città di Palermo. In questo modo, il CEIPES può coinvolgere direttamente i giovani con minori opportunità che vivono in quella zona specifica. La Coventry University ha utilizzato il Disruptive Media Learning Lab, un'unità sperimentale che comprende accademici, tecnologi dell'apprendimento, bibliotecari tematici, sviluppatori educativi e ricercatori. Questa unità è stata progettata per promuovere dialoghi aperti, lavoro collaborativo e gioco esplorativo per tutte le persone interessate alla definizione delle università del 21° secolo. Questo luogo strategico sarà molto utile per diffondere la metodologia delle Escape Racism tra gli insegnanti e la popolazione accademica. Eufemia ha utilizzato lo spazio all'interno di un centro giovanile multifunzionale e di un centro artistico situato a Torino che attualmente funge da Escape Room educativa, coinvolgendo giovani ed educatori molto interessati a questa metodologia. ASPAYM ha allestito un'Escape Room in una delle 15 cabine di legno di "El Bosque de los Sueños", un lodge superior turistico a Cubillos del Sil. Questa struttura, gestita dall'organizzazione, coinvolgerà i giovani della relativa zona rurale spagnola e, poiché è completamente adattata per le persone con disabilità, è accessibile e inclusiva per tutti. Ogni anno, più di 2000 giovani visitano questo resort; in questo modo ASPAYM sostiene sia l'impatto che la sostenibilità del progetto.

Támaszpont MOPKA ha creato l'Escape Racism all'interno delle strutture del suo centro giovanile, molto frequentato dai giovani internazionali, in quanto Támaszpont è membro della Rete europea dei centri giovanili per l'apprendimento internazionale e interculturale.

Durante la prima fase, mentre il consorzio stava pianificando la struttura di questo prezioso strumento, ogni partner ha coinvolto diversi esperti in diritti umani e antidiscriminazione, nonché ricercatori e formatori che utilizzano metodologie di istruzione non formale, che, con competenze complementari, hanno dato un contributo significativo al risultato finale del toolkit per l'Escape Racism.



Il kit dell'Escape Racism (Manuale e Toolkit) è alla base del progetto Escape Racism: un insieme di strumenti per promuovere comunità inclusive. Quest'ultimo è il risultato di una proficua collaborazione tra tutti i partner che hanno fornito le loro competenze, la conoscenza dei contesti locali e le competenze per diversi e specifici gruppi target come rifugiati, migranti e istruzione non formale che apportano un valore aggiunto.

Raccomandazioni generali per l'utilizzo delle Escape Room come metodologia per l'educazione e la sensibilizzazione

All'interno del suo libro "Homo Ludens", Huizinga (2014) ha esaminato l'effetto del gioco sull'esperienza di apprendimento, affermando che potrebbe avere un ruolo centrale nei processi di apprendimento umano e nella nostra comprensione del mondo, migliorando anche le interazioni sociali e le relazioni con gli altri.¹ Ciò ha portato allo sviluppo di nuove strategie di apprendimento e coinvolgimento, tra cui la teoria del "meaningful play". Il gioco significativo è definito come ciò che si verifica quando la relazione tra attività e azioni è incorporata nei giochi come contenuto sia discernibile che intrinseco. Il termine è spesso usato quando si descrivono gli effetti e i benefici che l'attività di gioco ha su un essere umano, come l'apprendimento o il cambiamento comportamentale. Quando questo si combina con la diffusione di informazioni, crea un ambiente in cui la curiosità spinge lo studente in avanti con un senso di meraviglia ed eccitazione mentre sperimenta nuovi e interessanti paradigmi educativi ludicizzati.

Le Escape Room utilizzano molte delle pratiche e dei risultati relativi alla teoria del gioco significativo, il che le rende uno strumento educativo ideale. Le Escape Room forniscono infatti un'esperienza in cui i giocatori possono immergersi sospendendo l'incredulità e diventando parte della narrazione, mentre collaborano per scoprire e decifrare indizi, prendere decisioni e scoprire fatti. Giocare entro un limite di tempo definito permette di sviluppare anche aspetti della gestione del tempo, mentre collaborare con la squadra permette di acquisire una maggiore conoscenza e comprensione del lavoro in team. Le Escape Room sono disponibili in diversi formati. I più popolari sono quelli in cui un gruppo di giocatori è chiuso in una stanza piena di materiali, rompicapi e indizi da risolvere per poter uscire dalla stanza. È anche possibile acquistare una "Escape-Room-in-a-box" che contiene tutti i materiali necessari per giocare in un determinato modo. Sono disponibili anche giochi di carte tramite un'app di accompagnamento, così come esperienze di Escape Room completamente digitali. Infatti, una delle Escape Room

¹ Huizinga, Johan. 1970. Homo Ludens: a study of the play element in culture. London: Maurice Temple Smith Ltd.



presentate da Escape Racism è stata progettata per essere giocata online su un browser web.

Un'Escape Room educativa dovrebbe riguardare un tema che sia il più vicino possibile alla materia che si vuole insegnare. Innanzitutto, quindi, bisognerebbe condurre un'approfondita ricerca sull'argomento per capirne la natura e le sfumature. Quando si crea un'Escape Room su un'esperienza umana, è una buona pratica cercare di trovare, leggere e ascoltare i resoconti di chi ha già vissuto questo tipo di esperienza. Una volta effettuata la ricerca, è possibile iniziare a scrivere una storia di sfondo per il gioco: ciò permetterà di definire il contesto dell'Escape Room e i personaggi che potrebbero "abitarla" e raccogliere idee per indizi, rompicapi, ecc. Questi ultimi andrebbero inoltre ricollegati all'argomento centrale. Se la creazione di indovinelli risulta complicata, è possibile consultare numerosi siti web online che offrono idee creative da adattare ai propri scopi. Tuttavia, è bene non escludere indovinelli e giochi pronti all'uso, come i puzzle, i quali possono essere adattati a ciascuna esperienza specifica. È possibile creare dei rompicapi dividendoli in diverse fasi e sviluppandoli gradualmente, ad esempio tramite indovinelli che portano ad altri indovinelli, consentendo ai giocatori di progredire verso la conclusione. Questo passaggio non dovrebbe essere sottovalutato in quanto consentirà al gioco di fluire in modo naturale dall'inizio alla fine.

Infine, è importante considerare in che modo strutturare l'introduzione e il debriefing. Questi aspetti sono importanti in quanto forniranno contesto e informazioni ai giocatori consentendo loro di comprendere meglio la materia di insegnamento. L'introduzione serve per impostare la scena del gioco e fornire alcune informazioni di base, mentre il debriefing è utile per spiegare il contenuto dei giochi e le informazioni più dettagliate sull'argomento centrale. Collegando queste informazioni al gioco o agli enigmi utilizzati, si creerà una connessione più profonda che permetterà di ottenere migliori risultati di apprendimento.



Dettagli sulle dinamiche di gruppo

L'Escape Room educativa è uno strumento estremamente flessibile che può essere adattato a diversi contesti e gruppi target. Le seguenti indicazioni offrono suggerimenti (ma non linee guida rigorose) sui principali aspetti da tenere a mente per allestire un'Escape Room e condurre una sessione di gioco.

Gestione delle prenotazioni

Non sottovalutare questa parte del processo: un buon sistema di prenotazione può far risparmiare decine di ore di lavoro e rendere l'esperienza molto più piacevole per il personale di gestione. È importante trovare un sistema di prenotazione che sia di facile accesso per i partecipanti e facile da gestire per gli organizzatori. Sugeriamo un sistema di prenotazione online il cui link è integrato nel comunicato stampa, nei canali social, nel sito web, nella newsletter, ecc.

Quando gestisci i turni di gioco, tieni presente il tempo necessario per il debriefing e il riordino della stanza: non affrettarti e prenditi il tuo tempo (i test sono utili per sapere quanto tempo ti serve per riorganizzare una stanza dopo ogni turno).

Durante la fase di prenotazione è bene chiedere: il numero dei partecipanti e la loro età, in modo da analizzare il tipo di affluenza, un numero di telefono per comunicare più facilmente con il gruppo e un indirizzo email per inviare il materiale di follow-up.

Suggerimento 1: se hai bisogno di organizzare il gruppo di facilitatori (volontari dell'organizzazione, o giovani coinvolti nel progetto) potrebbe essere utile chiudere le prenotazioni 48 ore prima, in modo da essere sicuri di coprire tutti i turni e anche di liberare i facilitatori se il loro posto è vuoto.

Suggerimento 2: ti consigliamo di scegliere una posizione facilmente raggiungibile dal tuo gruppo target. Ad esempio, se vuoi coinvolgere i giovani di un quartiere nella zona suburbana, meglio non allestire l'Escape Room nel centro della città e viceversa.

Suggerimento 3: le persone tendono a giocare durante il pomeriggio e la sera, soprattutto nei giorni feriali, mentre nei fine settimana è bene aprire anche la mattina. Eccezione: scuole!

Dress code

I facilitatori dovrebbero indossare una t-shirt dell'organizzazione o qualcos' altro che rimandi al progetto in modo da essere riconosciuti più facilmente.

Accoglienza

L'obiettivo dell'attività è educativo e il primo strumento per l'educazione è la relazione.



Assicurati di creare le condizioni per una connessione con il gruppo: è un passo fondamentale per il successo dell'attività!

Puoi iniziare a presentarti, chiedendo ai giocatori chi sono e perché partecipano, trovando un interesse comune, facendo una battuta, ecc.

L'argomento trattato dall'Escape Room deve essere introdotto il prima possibile. Prima del gioco, mostra in modo rapido ma significativo alcuni materiali e risorse ai partecipanti così che acquisiscano alcune informazioni sull'argomento. Potrai comunque ritornare a parlarne successivamente, durante la sessione di debriefing.

Prima di entrare nella stanza, è necessario spiegare cos'è una Escape Room: il modo migliore per farlo è lasciare che siano i partecipanti stessi a spiegarlo (se ne hanno già provata una), integrando solo eventuali informazioni aggiuntive.

Suggerimento 4: se si desidera iniziare in tempo, è necessario comunicare al gruppo di arrivare 10 minuti prima dell'orario di inizio del gioco.

La storia

Per introdurre i partecipanti al gioco e presentare loro la missione è possibile ricorrere a contenuti multimediali (video, foto, ecc), ma è anche utile che il facilitatore contribuisca con un po' di...cabaret!

È importante avvicinare l'ambiente ai partecipanti cercando di comprendere gli aspetti che possono interessarli maggiormente.

Il gioco

Durante il gioco dovresti essere in grado di osservare la dinamica di gruppo in modo discreto. Le persone apprezzano infatti giocare liberamente pur sapendo che, in caso di necessità, possono chiedere suggerimenti.

Osservare e ascoltare i giocatori è fondamentale per poter dare suggerimenti al momento giusto (non troppo presto, altrimenti l'effetto "sfida" svanisce, né troppo tardi, perché restare bloccati a lungo su un rompicapo diventa noioso) e nel modo giusto (il primo suggerimento non deve essere troppo esplicito e diretto e deve essere calato nell'ambientazione il più possibile; se il gruppo continua a non riuscire a risolvere il rompicapo, i suggerimenti devono essere sempre più chiari).

Suggerimento 5: annota le difficoltà riscontrate dal gruppo o gli aspetti che lo hanno maggiormente coinvolto. Questi sono ottimi punti di partenza per il debriefing.

Suggerimento 6: se il gioco include attività obbligatorie per i giocatori, controlla questi ultimi supportandoli con attenzione in modo che finiscano in tempo. Questo potrebbe essere il caso di un'avventura che ha un colpo di scena o una scoperta significativa alla fine.



D'altra parte, se il gruppo si sta divertendo e non è necessario che completi tutti gli step per avviare un buon dibattito, non c'è bisogno di fare pressioni in caso di ritardo. I partecipanti potrebbero anche tornare per fare un altro giro e continuare a divertirsi.

Resoconto e invito all'azione

Al termine della sessione di gioco, se i giocatori sono riusciti a risolvere l'Escape Room o se il tempo è scaduto, è necessario fare un debriefing. Puoi iniziare a chiedere ai partecipanti di scrivere delle parole chiave su alcuni post-it e poi porre alcune domande aperte.

Inizia il debriefing concentrandoti sulle sensazioni dei partecipanti relativamente al risultato raggiunto e se sono riusciti a trovare una via d'uscita o meno.

È opportuno introdurre un ragionamento e un possibile dibattito sul tema trattato nell'Escape Room e, dal parallelismo al presente, i giocatori continueranno a riflettere sul significato dell'esperienza attraverso domande che stimolano opinioni e riflessioni.

Infine, cerca di ottenere un feedback sulle dinamiche del gioco e degli indovinelli.

Una volta concluso il debriefing, suggerisci alcune attività o gruppi locali in cui i giovani potrebbero fare volontariato o svolgere un attivismo efficace per combattere il razzismo e la discriminazione contribuendo alla loro comunità inclusiva.

Conclusione

Anche detta "l'arte di dire addio".

Scattare una foto di gruppo nell'Escape Room è un ottimo modo per tenere traccia dei partecipanti e, allo stesso tempo, lasciare loro un bel ricordo.

Se si dispone di un budget di riserva o dedicato, si potrebbe regalare loro un gadget strettamente correlato all'argomento o al progetto per ricordare ai partecipanti i buoni propositi.

Suggerimento 7: presta la massima attenzione alla privacy e alla raccolta dei dati. Chiedi sempre agli altri il permesso di usare le loro foto.

Suggerimento 8: raccogli gli indirizzi e-mail per inviare materiale di follow-up e rimanere in contatto con le persone.



Linee guida per l'impostazione delle Escape Room sul razzismo

Il progetto Escape Racism ha sviluppato dieci Escape Room educative da costruire e gestire. Ciascuna di esse è legata a un argomento selezionato dal consorzio con l'obiettivo di combattere i problemi all'interno della società e cambiare gli atteggiamenti sociali. Gli argomenti trattati sono cinque, ad ognuno dei quali sono collegate due Escape Room: razzismo e discriminazione, bullismo, disabilità, schiavitù moderna e frontiere. Sono stati creati una serie di manuali, guide e video contenenti le istruzioni per la creazione e la gestione di queste stanze; tutti questi materiali sono consultabili sul sito web di Escape Racism: <https://www.escaperacism.infoproject.eu/resources/>

I manuali e le guide forniscono tutte le informazioni necessarie per acquistare, costruire e gestire le Escape Room, oltre a una trama narrativa che descrive in dettaglio la storia di sfondo, la quale aiuterà a comprendere meglio gli indovinelli durante il gioco. La linea narrativa fornisce ulteriori dettagli e "sapore" che aiutano a supportare l'obiettivo educativo. Sono inoltre elencati i contenuti di ogni Escape Room, il che consente di acquistare facilmente i materiali necessari per costruirle. Potrebbe essere necessario costruire o modificare alcuni di questi materiali: ad esempio, alcuni articoli potrebbero dover essere stampati, mentre altri assemblati o modificati prima di poter essere utilizzati. In tal caso, è possibile consultare le relative istruzioni. In alcuni casi, il gioco può includere delle false piste: lo scopo è sviare i giocatori durante le indagini aggiungendo un elemento di gioco selettivo. Gli oggetti che nascondono le false piste possono essere scambiati con altri oggetti, se lo si desidera, cercando però di mantenerli in relazione al contesto del gioco, ove possibile.

Le istruzioni dettagliate su come impostare ogni stanza includono le informazioni necessarie per la costruzione dell'Escape Room stessa. Le istruzioni mostrano dove posizionare determinati oggetti: ad esempio, potrebbe essere necessario inserire un mazzo di carte in una scatola prima che questa sia chiusa a chiave e, poi, collocare la scatola in una posizione specifica all'interno della stanza. Inoltre, sono disponibili informazioni sul modo in cui gli indovinelli sono interconnessi per consentire ai giocatori di trovare una via d'uscita. Tali istruzioni vanno lette con attenzione per capire al meglio la meccanica del gioco. Infine, all'interno dei manuali e delle guide, è possibile trovare informazioni su come condurre le attività. Queste sezioni forniscono dettagli sull'introduzione dei giocatori all'Escape Room, su come eseguirla e sul debriefing post-sessione. Si tratta di sezioni importanti che forniscono informazioni sull'argomento trattato dall'Escape Room.

Sul sito web sono disponibili anche videoguide, le quali fungono da supporti visivi per l'installazione e la gestione di ogni Escape Room. All'interno dei video, è possibile visualizzare sezioni e ottenere suggerimenti su come introdurre i partecipanti al gioco,

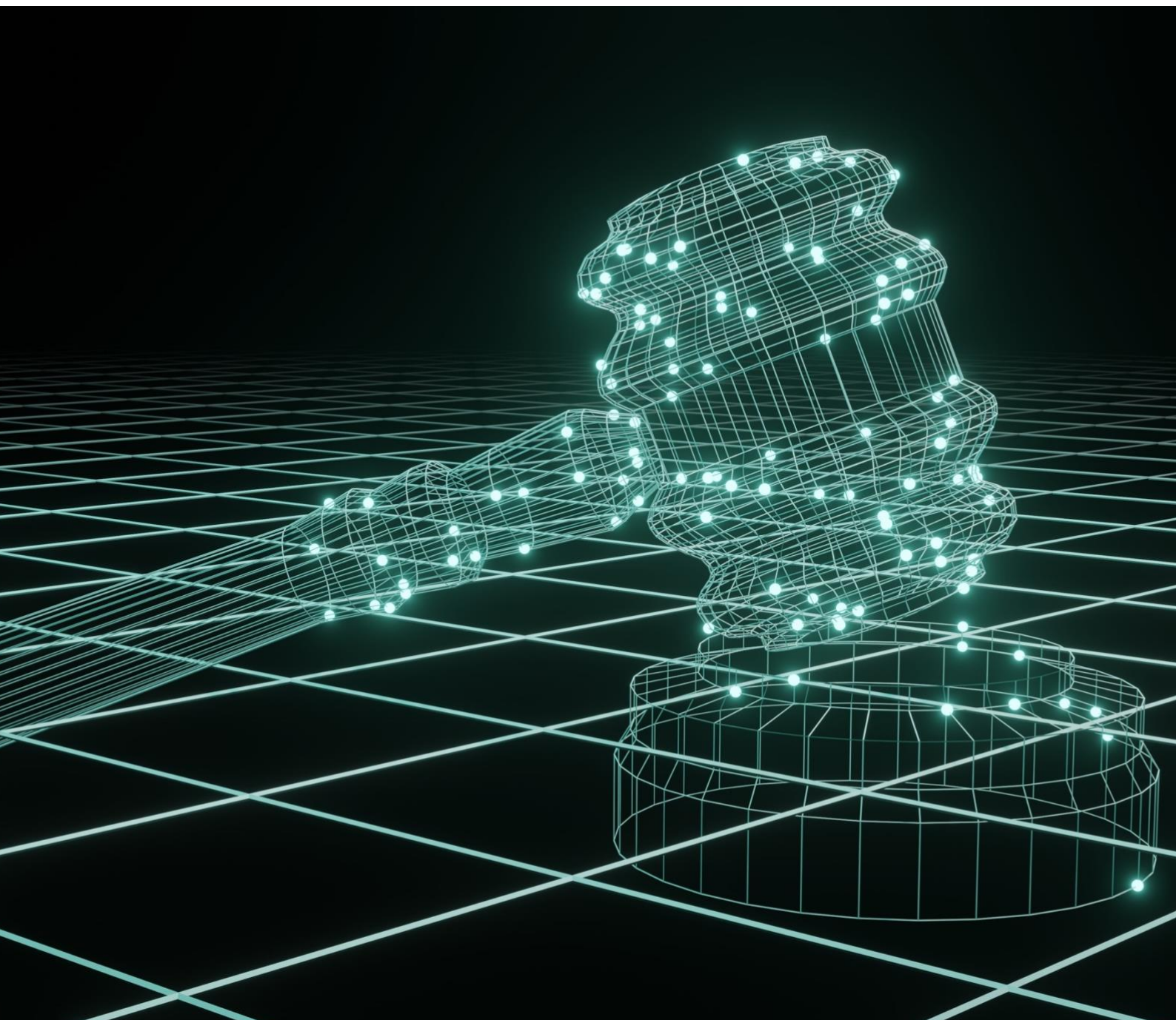


sulla trama associata a ogni gioco e la sua connessione all'argomento correlato, su come impostare i contenuti e come eseguirli e sul debriefing alla fine della sessione.

Colpevole? A voi l'ultima parola!

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive



Introduzione

Questa escape room ha lo scopo di creare uno scenario in cui i giocatori devono prendere una decisione su un caso di razzismo e discriminazione in qualità di giudici. Durante il gioco, i giocatori riceveranno informazioni sul contesto in cui stanno giocando, che è futuristico e distopico. Nella stanza troveranno anche informazioni sul fatto per il quale sono chiamati a emettere una sentenza. Il gioco si sviluppa su due livelli: il gioco stesso, attraverso la risoluzione degli indizi, e il percorso che porta alla decisione finale da prendere, slegato dalla risoluzione dei giochi ma strettamente connesso a livello di significato.

Lo scenario è strutturato in modo tale che i partecipanti si trovino in un percorso di identificazione in cui devono prendere una decisione su un evento accaduto in seguito alle leggi razziali in un futuro distopico. Lo scopo dell'escape room è creare un percorso di sensibilizzazione su come una persona possa sentirsi vittima di leggi discriminatorie, giudicandola.

Racconto

Il contesto

È l'anno 2059 in Sicilia. Nella regione italiana si sta diffondendo una tendenza molto strana: le persone bionde sono sempre meno viste di buon occhio dal resto della popolazione e sono sempre più escluse dalla società. I media e gli influencer hanno iniziato a prendere in giro le persone con i capelli biondi. Il colore dei capelli castani è visto come il colore dei capelli siciliani, un simbolo di identità che non deve essere messo in discussione, in modo che tutti gli altri colori abbiano meno valore. La tendenza si è trasformata in un grosso problema, perché sempre più persone hanno adattato il comportamento dei video così considerati "divertenti" nella loro vita quotidiana. Con il passare del tempo, in Sicilia è iniziata un'enorme esclusione delle persone che non hanno i capelli castani e nella società è iniziata una netta separazione in base al colore dei capelli.

È il 3 dicembre 2059 e il governo siciliano ha bisogno di ottenere più voti. Per questo motivo il presidente decide di seguire la grande tendenza che si sta diffondendo molto velocemente nell'isola, emanando un decreto speciale per la protezione delle persone brune. Si decide di separare le persone con i capelli biondi da quelle con altri colori nella vita pubblica, come il primo governo in Italia. Viene costruito un registro ufficiale con tutte le persone bionde, in modo tale che ci siano quartieri speciali in cui vivono le persone bionde, scuole speciali per i bambini biondi, luoghi di gioco, supermercati, possono stare solo in fondo all'autobus e non sedersi nella parte anteriore con aria condizionata e comodi posti a sedere, e il matrimonio tra persone con i capelli castani e biondi è vietato. La situazione generale è che le persone con i capelli biondi hanno meno diritti.

Il fatto

Luca è un ragazzo di 28 anni. Ha i capelli castani con una striscia bionda naturale sulla nuca. Un giorno, sta andando in autobus in ufficio. Poiché inizia sempre a lavorare molto presto al mattino, si stava addormentando sull'autobus e non sentiva le persone che parlavano di lui. Qualcuno ha scoperto la striscia bionda. Secondo il nuovo decreto, è possibile che questo ragazzo che dorme in autobus si sia colorato i capelli per poter usufruire della comoda parte dell'autobus con l'aria condizionata, mentre le altre persone con i capelli castani non hanno la possibilità di prendere posto nell'autobus affollato! La vicina di casa Luca è sullo stesso autobus e una volta notata la striscia sulla schiena, ha chiamato la polizia. Luca viene sottoposto ad un arresto cautelare e un gruppo di giudici, in base al decreto speciale, è chiamato a prendere una decisione sul suo caso, in una stanza molto segreta. I giudici non lasceranno la stanza finché non avranno emesso la sentenza definitiva sul caso di Luca.

Materiali richiesti

Per creare l'ambientazione e gli enigmi della "Stanza del giudizio", è necessario disporre di una stanza in cui è possibile posizionare i materiali e i mobili elencati di seguito. Non è difficile creare questo scenario poiché si tratta di una sorta di ufficio con alcuni materiali utili per i giochi: un armadio, un tavolo, sedie, una biblioteca con libri. Questi ultimi possono anche fungere da depistaggio per i giocatori e aiutare a nascondere gli oggetti di gioco.

Elementi per la stanza:

- 1 x armadio
- 1 x tavolo con cassetto
- 1x cassapanca
- 1x biblioteca
- 10 o più x libri generici
- 1x Lavagna magnetica
- 1x tappetino quadrato in gomma come tappeto
- 1 x cornice a forma di albero di legno da appendere al muro (o solo un disegno)
- 2 (o più) x sedie (opzionale)

Oggetti di gioco

- 1 diario segreto con serratura
- 1 x chiave del diario segreto
- 1 scatola di legno magica
- 1 x vaso di vetro
- 1 x pianta (finta)
- 15/20 x tappi di sughero
- 1 x orologio con una scatola nascosta
- 1 x telefono
- 1 x annaffiatoio (o brocca)
- 1 x legno
- 1 x catena
- 2 x lucchetto con combinazione di 4 numeri
- 1 x lucchetto con 5 lettere
- 1 scatola di legno
- 1 x cassetta di sicurezza con combinazione a 3 numeri
- 1 x bussola
- 1 x martello di legno
- 1 x cicalino

Articoli da preparare o stampare:

- 5 x immagini per l'albero genealogico
- 5 x screenshot instagram del profilo di Luca
- 1 codice Morse stampato
- 1 x decreto cartaceo
- 1 x creazione di segreteria telefonica con indovinello
- 1 x mappa con simboli che rappresentano (nord, sud, est, ovest)

Le scatole a combinazione e con enigmi possono essere sostituite da normali scatole di legno o di cartone con fori in cui inserire un lucchetto a combinazione per chiudere la scatola. Per fungere da depistaggio si possono includere anche i seguenti materiali, che possono essere sostituiti da altri oggetti, se lo si desidera:

- 1 x rapporto della polizia
- 1 x ICD - 10 copie del libro (pagine sulle malattie della pelle)
- Vecchi giornali o riviste assortiti

Preparazione

Alcuni dei materiali utilizzati all'interno dell'escape room dovranno essere preparati. In alcuni casi, la preparazione dei materiali può richiedere abilità "fai-da-te". Vi preghiamo di chiedere assistenza se non vi sentite a vostro agio nel farlo da soli.

1. Preparate un computer portatile o un tablet da posizionare all'interno della stanza con i due video di apertura, che saranno la prima cosa che i giocatori vedranno, per immergersi nella storia del gioco. Il primo video è un telegiornale in cui viene fornito lo scenario della storia (le nuove leggi razziali nella Sicilia del futuro) e il secondo è la testimonianza della persona che ha assistito all'arresto di Luca sull'autobus.
2. Create l'albero genealogico della famiglia di Luca. Potete usare personaggi come quelli del gioco "Indovina chi?" o scegliere foto a caso, con persone dai capelli biondi e persone dai capelli castani. L'albero deve contenere tutti i personaggi tranne 5 foto. Per ogni personaggio assicuratevi che ci sia la foto e la data di nascita numerica nella forma 08/10/1990 sotto la foto. Stampate il foglio dell'albero genealogico con le 5 foto mancanti (con spazi vuoti) e le 5 foto su un altro foglio. Sotto le foto dei personaggi mancanti deve esserci la data di nascita e i giorni dei mesi devono essere di 5 colori diversi: blu, rosso, giallo, verde, viola (scegliete i colori in base al lucchetto numerico colorato che si può trovare in commercio). Queste 5 singole foto saranno nascoste all'interno della stanza in luoghi diversi.
3. Procuratevi una scatola magica di legno: una piccola scatola non facile da aprire, che potete trovare facilmente su internet. Assicuratevi che non sia troppo difficile da aprire: questo sarà il primo breve gioco da risolvere. Mettete all'interno della scatola un post-it con questa frase: "Il tempo è... troppo breve quando ti diverti, troppo lungo quando ti annoi... un suggerimento quando giochi!"
4. Preparate il rapporto della polizia, che è un depistaggio che serve a fornire elementi della storia di Luca. Assicuratevi che non ci siano troppi numeri nel rapporto, che potrebbero essere troppo fuorvianti.
5. Procuratevi un orologio con una scatola nascosta dietro. Nascondete nello spazio nascosto dietro l'orologio la foto numero 1 e un foglio con un codice Morse stampato. Se non avete a disposizione un orologio con scatola nascosta, potete in alternativa attaccare la foto e il codice morse sul retro dell'orologio da parete, in modo che non si veda quando l'orologio è appeso.
6. Preparate i fogli con gli screenshot Instagram del profilo di Luca (un profilo falso, potete creare delle immagini con photoshop). L'obiettivo è quello di nascondere un numero di telefono nella sequenza di fogli disposti in ordine sulla lavagna, uno accanto all'altro. In ogni foglio inserite una foto e una didascalia descrittiva. Ci devono essere uno o due numeri nascosti nella foto. Ad esempio, una foto con la torta di compleanno, con il numero sulla torta, una didascalia descrittiva della vita di Luca.
7. Il numero di telefono deve essere di uno dei facilitatori o di una segreteria telefonica registrata. Preparate un indovinello di media difficoltà da inserire nella segreteria telefonica o da dire al telefono quando i giocatori chiamano durante il gioco. Esempio

- di indovinello: "Se ti metti sopra di me, sono fermo... se ti allontani, giro come una trottola. Fornite la definizione usando un codice intermittente".
8. Stampate un foglio con il codice Morse e mettetelo sul retro dell'orologio. Procuratevi un pulsante che permetta di emettere un segnale acustico breve e lungo; se non lo trovate, utilizzate un'applicazione gratuita per telefoni chiamata "buzzer". Questo gioco permette ai partecipanti di avere la foto numero 2 dal mediatore che può passarla manualmente.
 9. Stampate un foglio con una bussola e le coordinate geografiche disegnate. Accanto ad ogni coordinata (nord, sud, ovest, est) disegnate un simbolo diverso, che potrebbe essere un sole al tramonto, un sole con le nuvole, una luna, una stella.
 10. Stampate un foglio in cui avete disegnato un percorso e in sequenza i simboli corrispondenti alle coordinate (quindi un sole, una luna, ecc.).
 11. Il percorso deve essere creato in base allo spazio disponibile nella stanza.
 12. Posizionate sul pavimento le coordinate su cui i partecipanti si muoveranno seguendo il percorso creato. L'ideale sarebbe avere un tappetino di gomma formato da quadrati incastrati come un puzzle, di due colori diversi, in modo da avere visivamente una scacchiera.
 13. Procuratevi un diario segreto che si chiuda con un piccolo lucchetto. All'interno del diario, nascondete la foto numero 3. Inoltre, sulle pagine scrivete le riflessioni di Luca; anche questo strumento è molto utile per fornire al giocatore ulteriori informazioni sulla storia del personaggio.
 14. Nell'ultima riflessione del diario, scrivete una nota su un amico di Luca che è stato arrestato perché biondo. Fornite una descrizione fisica del ragazzo. Nella pagina successiva inserite le foto degli amici di Luca sparsi con accanto un codice a 4 cifre. Quello accanto alla foto corrispondente alla descrizione dell'amico di Luca è il codice che verrà utilizzato per aprire il forziere.
 15. Preparate e stampate alcune pagine del libro ICD-10 relativo alle malattie della pelle. Potete trovarlo facilmente su internet. Questo sarà un depistaggio.
 16. Preparate il decreto razzista e stampatelo. Il decreto razzista è un elemento utile per fornire ulteriori dettagli dello scenario distopico di una Sicilia futura basata sulle leggi razziali. Il decreto contiene un gioco: negli articoli del decreto, aggiungete delle lettere in più che rendano la parola errata (per esempio, nella parola "deve" aggiungete una "r" → "Dever"). Le lettere in più vengono utilizzate per formare la parola che sblocca un lucchetto (parola suggerita: razza).
 17. Allestite la pianta finta: create un meccanismo che permetta di nascondere un codice alla base del vaso di una pianta. Prendete un barattolo trasparente e mettetelo all'interno di un foglio laminato con un codice visibile e leggibile dall'esterno. Coprite la base e il codice con tappi di sughero. Posizionate una pianta con i fori alla base del vaso in cima al vaso grande, in modo che ci sia spazio (circa 20 cm) tra la base del vaso e la base della pianta. È preferibile che la pianta sia finta, per non rovinarla. Una volta composta la pianta, provate a versare l'acqua sulla pianta e vedete che, una volta sollevati i tappi, è possibile leggere il codice.
 18. Preparate la cassetta finale con la serratura numerica colorata e impostatela con i numeri dei mesi delle 5 foto mancanti. In alternativa, si può utilizzare un semplice

lucchetto a 3 cifre e inserire all'interno della cassetta precedente un foglio con disegnati i 5 colori e la frase "se è divisibile per 2, non è da considerare". Il che significa che i giocatori devono utilizzare le 3 cifre dispari dei mesi delle foto mancanti.

19. Mettete un martello da giudice in legno all'interno della cassetta di sicurezza finale con un foglio che dice "È arrivato il momento di emettere la sentenza". Prima di lasciare la stanza, la commissione decide sull'innocenza o la colpevolezza di Luca compiendo un'azione simbolica dal decreto". Nel decreto è necessario inserire un articolo riguardante la decisione dei giudici sul caso di Luca.

Creazione della stanza

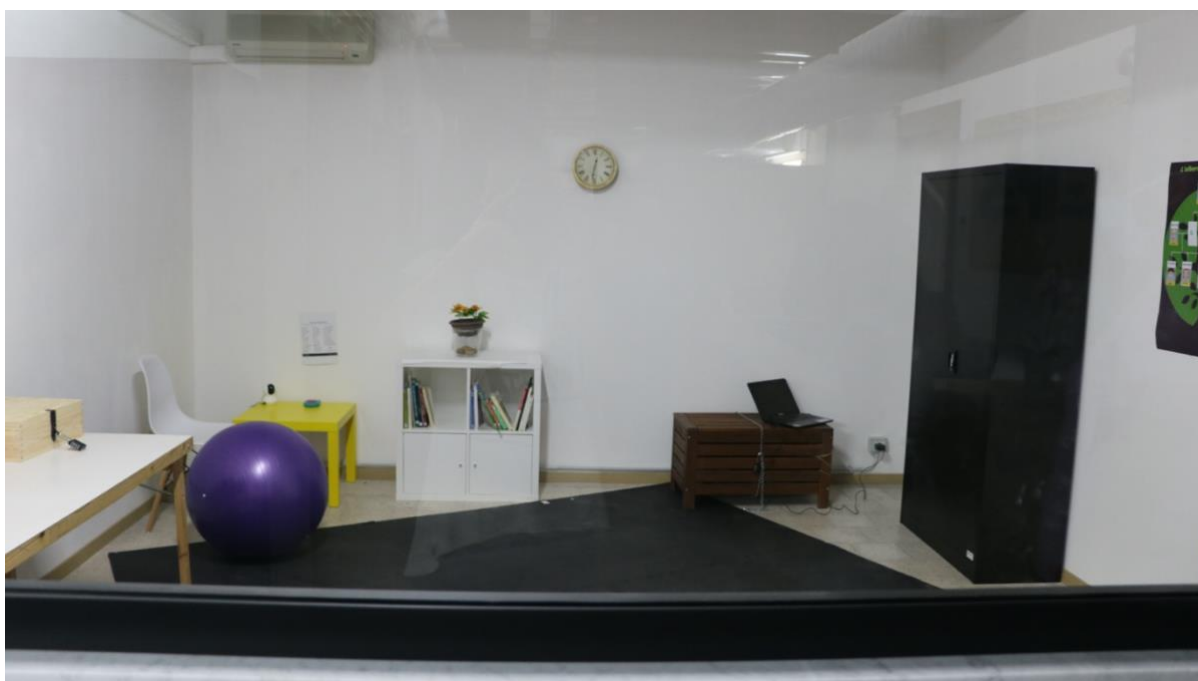
La location utilizzata per questa escape room deve essere abbastanza grande da contenere tutti i materiali necessari per il gioco e circa 4-5 giocatori. Tuttavia, non deve essere così grande che gli oggetti e i materiali siano sparsi in un'ampia area. Se avete accesso a uno spazio più grande, come un'aula, un'aula magna o una palestra, potreste delimitare i confini dell'escape room con del nastro adesivo. Se create una stanza in questo modo, assicuratevi che i giocatori sappiano che non devono uscire dai confini mentre giocano e, se volete essere particolarmente severi, imponete loro una penalità di tempo per farlo. Per creare la stanza, procedete come segue:

1. Nella stanza deve esserci un armadio o un mobiletto con le ante per metterci dentro: la scatola magica di legno e il rapporto della polizia.
2. Posizionate il foglio dell'albero genealogico su una parete della stanza e nascondete le 5 foto mancanti nei posti giusti.
3. Appendete l'orologio su una parete della stanza dopo aver messo la foto numero 1 all'interno della scatola nascosta (o dietro l'orologio).
4. Create uno spazio in un angolo con un tavolino o uno sgabello per posizionare il cicalino.
5. Create una "lavagna degli indizi" e posizionalatela su una delle pareti della stanza.
6. Posizionate i fogli con le immagini degli screenshot di instagram sulla lavagna con calamite o puntine da disegno, in ordine in modo tale che la sequenza porti al numero di telefono.
7. Posizionate un tavolo al centro della stanza e metteteci sopra una bussola e il computer o il tablet per i video iniziali.
8. Attaccate il foglio della mappa del percorso ai lati dell'armadio (o a un altro mobile della stanza) in modo che sia leggermente distante dal tappeto di gomma a scacchiera. Mettete un post-it sul foglio con scritto "non toccare".
9. Posizionate il tappeto a quadretti di gommapiuma sotto il tavolo
10. Posizionate la chiave sotto l'ultima casella del percorso per aprire un diario segreto.
11. Posizionate la foto numero 3 all'interno del diario
12. Posizionate una libreria nella stanza, in cui metterete il diario segreto, il libro ICD-10 e qualche altro libro (non troppi e nemmeno fuorvianti).

13. Preparate il forziere: metteteci dentro un annaffiatoio pieno d'acqua (posizionatelo in modo che l'acqua non fuoriesca) e una scatola chiusa con un lucchetto.
14. Il lucchetto a combinazione di lettere che si apre con la parola "corsa", deve essere posizionato per chiudere il cassetto della scrivania (o un'altra scatola chiusa).
15. Posizionate la foto numero 5 all'interno del cassetto chiuso dal lucchetto a combinazione di lettere.
16. Fissate il vaso con la pianta sul mobile attaccandolo a un foglio di carta attaccato al mobile. È importante che il vaso sia liscio e totalmente trasparente.
17. Inserite la foto numero 4 nella cassetta di sicurezza all'interno del forziere e chiudetela con il lucchetto impostato con il codice alla base della pianta.
18. Posizionate una lavagna o una lavagna a fogli mobili con un pennarello vicino alla porta d'uscita in cui i giocatori scriveranno la frase finale "colpevole" o "innocente". Dopo quest'ultima azione l'escape room sarà conclusa e inizierà il de-briefing.
19. Posizionate la cassetta di sicurezza finale sotto il tabellone dei giudizi.

Esempio di immagine di allestimento

L'immagine seguente mostra un esempio di come allestire l'escape room prima del gioco iniziale.



Obiettivi di gioco e collegamenti tra i puzzle

Il gioco è stato costruito secondo linee parallele, che portano tutte alle 5 foto che completeranno l'albero genealogico. Le foto 1, 2 e 3 possono essere trovate indipendentemente nella prima fase del gioco, in quanto gli elementi sono presenti nella stanza fin dall'inizio. Le foto 4 e 5 costituiscono un secondo livello del gioco, che inizia con l'apertura del baule.

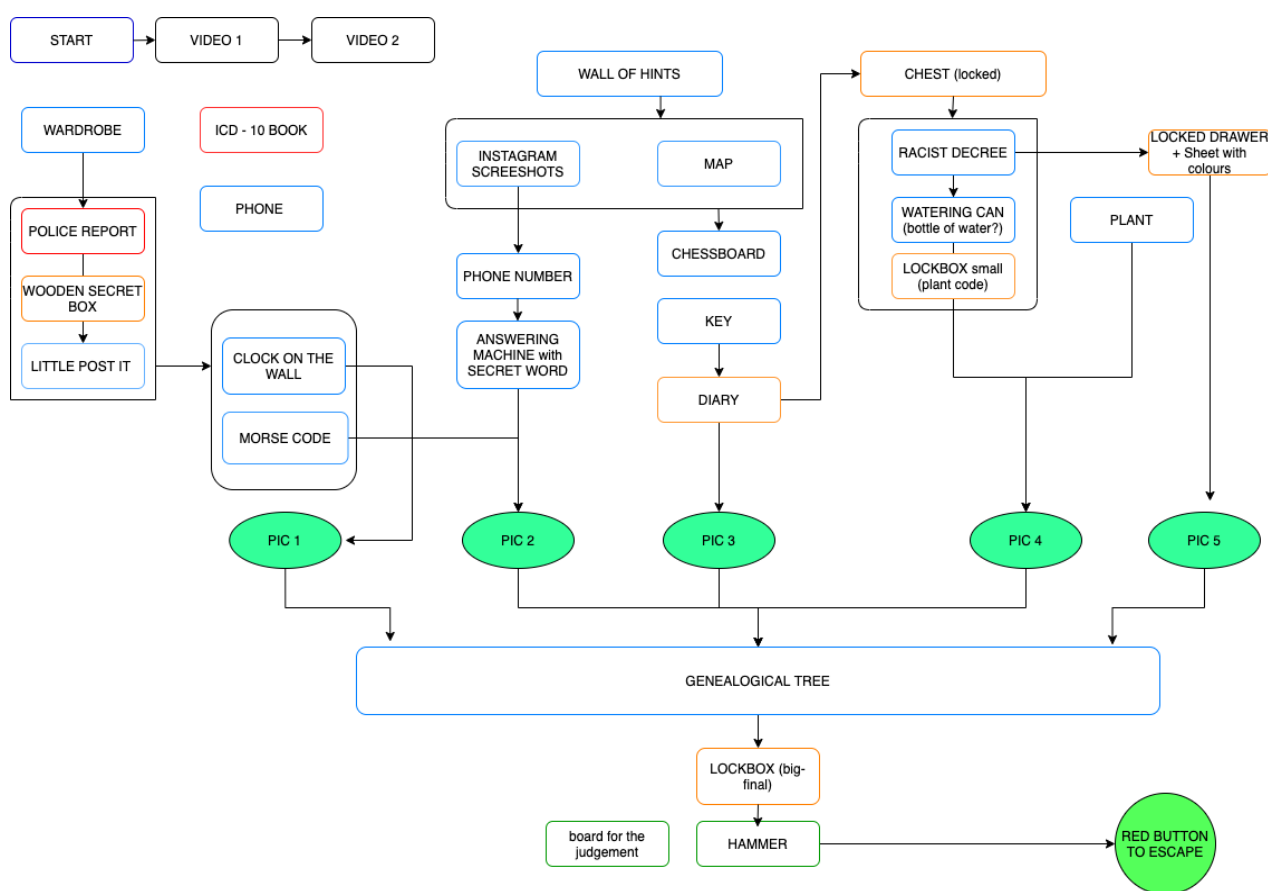
Una volta trovate le foto, inizia la fase finale del gioco, che porta alla decisione finale dei giocatori sui fatti della storia.

La struttura del gioco è la seguente.

1. All'interno dell'armadio (che è aperto) troveranno la scatola magica di legno, che condurrà all'orologio, dove troveranno la foto numero 1.
2. Guardando gli screenshot di Instagram, otterranno un numero di telefono.
3. Utilizzando il telefono a loro disposizione, i giocatori chiameranno il numero trovato negli screenshot e ascolteranno un messaggio automatico sulla segreteria telefonica con un indovinello. Trasmetteranno la risposta tramite codice Morse guardando l'alfabeto fornito. Otterranno l'immagine numero 2.
4. Guardando nella stanza, noteranno una bussola sul tavolo, una mappa con un percorso affissa sull'armadio e un foglio di coordinate sulla lavagna. Seguendo le indicazioni della mappa e usando la bussola per determinare il nord, riusciranno a trovare il quadrato della lavagna in cui si trova la chiave del diario segreto.
5. Una volta aperto il diario segreto, troveranno la foto numero 3.
6. Leggendo le testimonianze di Luca nel diario, troveranno il gioco che li porterà a riconoscere l'amico di Luca che è stato arrestato e la combinazione per aprire il forziere. Inizia il secondo livello del gioco.
7. All'interno del forziere troveranno il decreto con le leggi razziali, l'annaffiatoio con l'acqua e una cassetta di sicurezza con la combinazione.
8. Mettendo l'acqua nella pianta finta, troveranno il codice che permetterà loro di aprire la cassetta di sicurezza. All'interno troveranno la foto numero 4.
9. Analizzando il decreto razzista, troveranno una parola che consentirà loro di aprire il cassetto in cui si trova la foto numero 5.
10. Analizzando l'albero genealogico completo, è possibile far colorare tutte le date e i numeri. Interpretando il foglio con i colori che si trovava nel cassetto, sarà possibile trovare il codice per aprire la cassetta di sicurezza finale.

Diagrammi di flusso del gioco

Il seguente grafico serve a rappresentare il modo in cui i giochi si connettono tra loro e la modalità di svolgimento del flusso di gioco.



Legenda:

Blu: elemento per i puzzle

Rosso: depistaggio

Arancione: scatola da aprire

Verde: Elemento importante da trovare per fuggire

Come vincere

Per completare il gioco, i giocatori devono mettere insieme tutte le foto e aprire l'ultima cassetta di sicurezza. All'interno dell'ultima scatola troveranno il martello e una frase che li porterà a prendere una decisione sul caso di Luca.

La fine del gioco ha un duplice significato: la fine del percorso dei giochi e la fine simbolica del tempo a disposizione per decidere sul caso. I giocatori devono scrivere sulla lavagna se Luca è colpevole o innocente e questo concluderà ufficialmente il gioco.

Facilitazione

Per l'introduzione utilizzare i due video creati per far capire ai partecipanti in quale contesto stanno giocando. Il primo darà il contesto in cui si sviluppa il fatto. Il secondo video darà ai giocatori i riferimenti del fatto su cui è costruito lo scenario. Assicuratevi che i giocatori capiscano qual è il loro obiettivo e che inizino con entusiasmo e curiosità.

Durante il gioco è importante che il gruppo sia di buon umore. Non importa se sono bloccati da un enigma, purché si divertano, ma se si stanno annoiando, il mediatore deve intervenire per aiutarli.

A seconda dell'età e delle competenze del gruppo, i suggerimenti possono essere forniti verbalmente, ponendo domande nello stile di un giocatore, "cosa c'è nella bottiglia" o scritti in un biglietto e lanciati nella stanza. Quando si forniscono suggerimenti si cerca di non renderli ovvi e, soprattutto, di non risolvere personalmente alcuna parte del puzzle per i giocatori.

Nota importante: l'azione finale è la base per iniziare la fase di debriefing; quindi, assicuratevi che il gruppo non finisca il tempo.

Debriefing con i giocatori

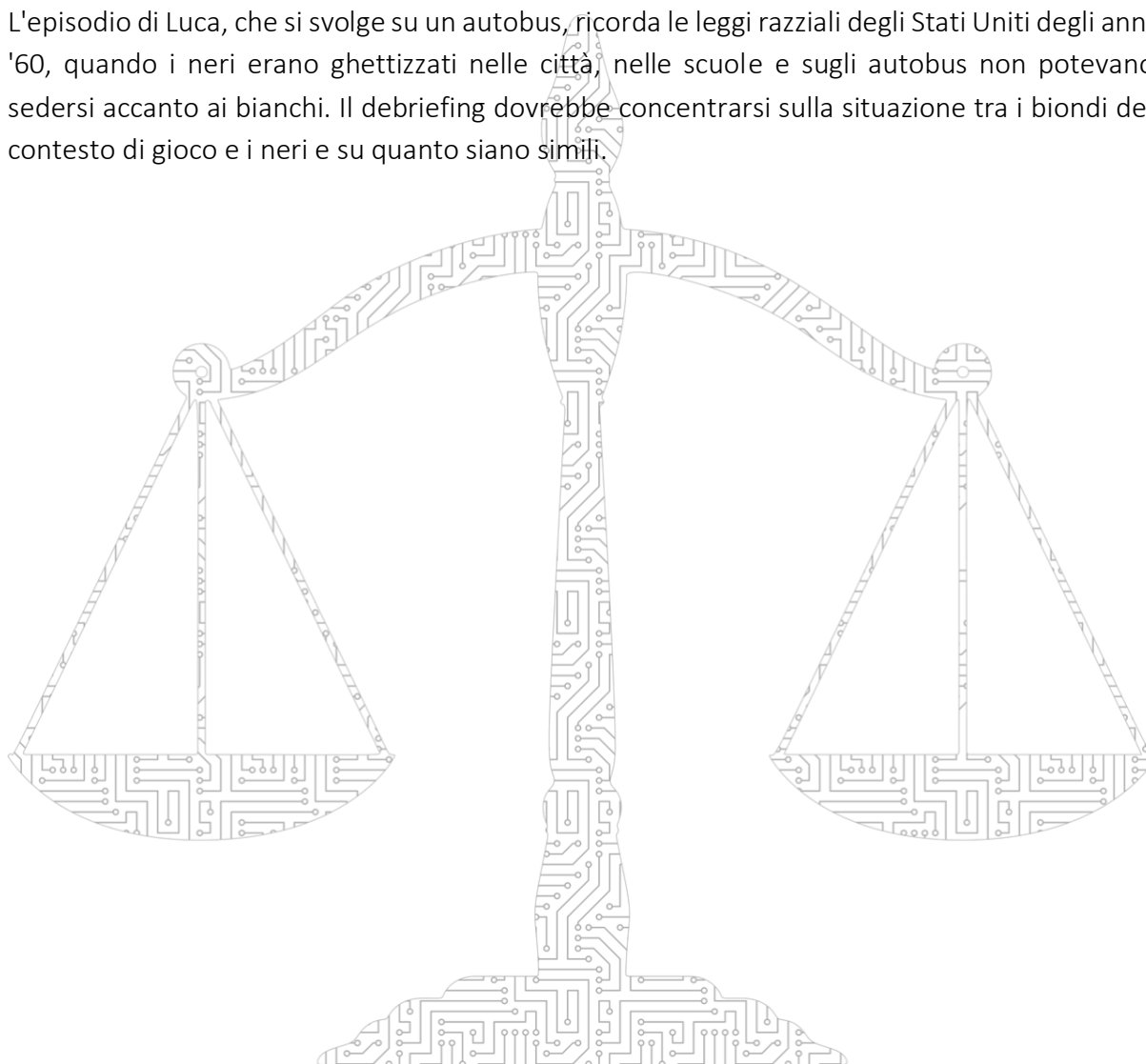
Una volta concluso il gioco, iniziate il debriefing con i giocatori. Il debriefing dovrebbe iniziare chiedendo ai giocatori come si sentono e cosa pensano di aver scoperto.

Il fatto che l'intero gioco si sia sviluppato su due linee parallele, quella del gioco e quella della decisione sul caso di Luca, dà al formatore la possibilità di riflettere su cosa abbia significato per i giocatori questo processo, dovendo decidere sul caso. Nel momento finale, in cui devono prendere la decisione, i giocatori hanno pochi secondi per decidere insieme quale dovrebbe essere il verdetto. Il debriefing inizia proprio con l'ultima fase della stanza.

Il facilitatore può prendere spunto da ciò che i giocatori hanno detto in quel momento per iniziare il debriefing. Durante il processo di gioco, se i giocatori fanno qualche commento relativo alla storia o

all'argomento della stanza, il formatore può prendere appunti da utilizzare nel debriefing. L'obiettivo di questa fase è quello di raccogliere i sentimenti dei giocatori in un ruolo in cui devono decidere su un caso in cui vengono applicate leggi razziste.

L'episodio di Luca, che si svolge su un autobus, ricorda le leggi razziali degli Stati Uniti degli anni '60, quando i neri erano ghettizzati nelle città, nelle scuole e sugli autobus non potevano sedersi accanto ai bianchi. Il debriefing dovrebbe concentrarsi sulla situazione tra i biondi del contesto di gioco e i neri e su quanto siano simili.



Immagini

Testo di copertina: conny-schneider-3hkKv6WzjcE-unsplash

Pag 13: justice-g2b887ffb1_1280.png

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero di progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906



Esodo nello spazio

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism - strumenti per promuovere comunità inclusive



L'escape room "Esodo nello spazio" è ambientata in un futuro distopico in cui l'eruzione di un enorme vulcano mette in pericolo la Terra e costringe gli esseri umani a lasciare il pianeta. I giocatori sono gli abitanti della Terra e devono superare le prove relative ai pregiudizi e alle discriminazioni per poter vivere in pace con gli abitanti del nuovo pianeta. Alla fine del gioco, l'ultima prova permette di acquisire la nuova "cittadinanza". Uno degli obiettivi è comprendere e analizzare la paura, e la conseguente discriminazione, nei confronti dello "straniero", cercando di invertire la prospettiva. I partecipanti dell'escape room, infatti, dovranno riuscire a conquistare la fiducia degli abitanti dell'altro pianeta.

Inoltre, i giocatori comprenderanno e sperimenteranno quanto sia difficile spostarsi per i migranti provenienti da alcune parti del mondo a causa dello scarso "potere" dei loro passaporti e come questa realtà li renda ancora più soggetti a razzismo e discriminazione. I giocatori entreranno in empatia con la condizione di una persona discriminata solo a causa del suo status di migrante e alla ricerca di migliori condizioni di vita. Inoltre, impareranno e comprenderanno il livello di razzismo e discriminazione in tutta Europa nei confronti di diversi gruppi (migranti, rom, ebrei, ecc.) e come l'individuo può agire per combattere il razzismo e la discriminazione.

Narrativa

L'imminente eruzione di un enorme vulcano che è rimasto inattivo per secoli ha improvvisamente messo in pericolo la Terra.

Tutti gli esseri umani sono quindi costretti a lasciare il pianeta e rifugiarsi altrove: il luogo più sicuro è il pianeta **WHAKAORANGA** recentemente scoperto.

Questo pianeta è dieci volte più grande della Terra ed è abitato da creature chiamate hunga ruarua. Grazie alla presenza di acqua, ossigeno e di altri elementi vitali, il pianeta si presta alla vita degli esseri umani.

Essendo l'unico luogo che possa garantire la loro salvezza, gli abitanti della Terra iniziano a spostarsi verso il nuovo pianeta.

Le creature di Whakaoranga, tuttavia, sono molto preoccupate per l'arrivo degli umani, i quali non sono visti di buon occhio, poiché potrebbero "portare malattie" o "rubare il lavoro". I nuovi arrivati sono infatti momentaneamente costretti a vivere in vari centri di identificazione e superare i test per essere accolti e integrati nella società ospitante sul nuovo pianeta.

Materiali necessari

Per creare l'ambientazione e i puzzle di "Esodo nello spazio", avrai bisogno di una stanza che possa essere divisa in due aree separate da una corda o una tenda. La prima metà rappresenta il pianeta Terra in cui i giocatori devono trovare il modo giusto per viaggiare verso il pianeta sicuro. Una volta trovata la chiave della seconda metà della stanza, i giocatori si troveranno all'interno del centro di identificazione del pianeta WHAKAORANGA, dove, da una finestra con sbarre, è possibile vedere la Terra e altri pianeti. All'interno di questa stanza dovranno superare diversi test per ottenere la cittadinanza.

Elementi per la stanza:

- 1x tavolo
- 1x armadietto con ante
- 10 o più libri
- 1x pouf (opzionale)
- 1x armadietto
- 1x divano
- 1x lavagna magnetica
- 2x sedie (opzionale)
- 2x sgabelli
- 1x tappetino puzzle in gomma

Oggetti di gioco:

- 1x diario segreto
- 1x barattolo di vetro
- 2x monete da 2€
- 1x moneta da 1€
- 5x monete di vario tipo
- 1x coltellino svizzero
- 1x sacco a pelo
- 1x cappello da trekking
- 1x confezione di barrette
- 1x confezione di medicinali
- 1x confezione di cerotti
- 1x corda
- 1x bottiglia d'acqua
- 1x scatola di scarpe da trekking

- 1x bussola
- 2x lucchetti con combinazione di 4 numeri
- 1x lucchetto con combinazione di 5 numeri
- 1x lucchetto con combinazione di 3 numeri
- 1x penna a inchiostro invisibile + luce UV
- 1x batteria per torcia
- Catene per la chiusura dell'armadio e delle scatole (opzionale)

Elementi da stampare:

- 1x cruciverba
- 1x labirinto con pianeti diversi (60x60)
- 1x intervista con un abitante di Wenerau

Preparazione

Alcuni dei materiali utilizzati nell'escape room dovranno essere preparati prima di iniziare il gioco. In alcuni casi, la preparazione dei materiali potrebbe richiedere abilità "fai-da-te"; qualora ti sentissi a disagio, chiedi assistenza.

1. Prepara uno smartphone con un messaggio vocale da parte di Bea; è possibile trovare il testo nei materiali di Esodo nello spazio.
2. Stampa il Labirinto in formato 60x60 insieme a una piccola copia da allegare al diario.
3. Usa un vecchio diario e trascrivi il testo sottolineando le parole in grassetto e, poi, allega sulla prima pagina il labirinto che porta a Wakaoranga.
4. Stampa il permesso di soggiorno e taglialo in 4 parti (1. Scritta in verde scuro; 2. Pianeta con il permesso illimitato approvato; 3. 1 cuore, 1 cuore, sangue circolante; 4. Firma del Presidente). Scrivi un numero sul retro di ogni pezzo: questa sarà la combinazione per fuggire dalla stanza, una volta che i giocatori troveranno e metteranno insieme tutti i pezzi.
5. Su una parete della seconda area, scrivi la frase "È sdraiato lì a guardare la TV sottosopra. Siediti dove vuoi", usando la penna a inchiostro invisibile e luce UV.
6. Nella seconda area dell'escape room, stampa o dipingi sulla parete la finestra del centro di identificazione che si affaccia sulla Terra.
7. Attacca un pezzo di carta con il numero corrispondente sui seguenti articoli: 1 corda; 2 barrette energetiche; 3 sacco a pelo; 4 coltellino svizzero; 5 bottiglie; 6 medicine; 7 scarpe da trekking; 8 cappelli; 9 bussole.
8. Stampa la lettera di Bea da dare ai giocatori all'inizio del gioco.
9. Stampa la falsa pista "Intervista a un abitante di Wenerau" e tagliala in 6 parti da apporre sulla lavagna tramite magneti o puntine da disegno.
10. Prepara un grande barattolo di vetro e costruisci un tappo con una piccola fessura. Metti alcune monete all'interno del barattolo e attacca un pezzo di carta all'esterno con scritto "SALVA".
11. Riproduci una pagina di giornale con articoli sulla diversità, l'inclusione, la crisi climatica, la migrazione e i rifugiati (è possibile trovare un esempio stampabile tra i materiali di Esodo nello spazio).
12. Disegna o stampa su un foglio di carta il rovescio di due monete da €2 e una da €1. Questo sarà il codice per aprire il lucchetto a tre cifre, nell'ordine che preferisci.
13. Stampa le carte lucchetto delle persone respinte per l'accesso alla navetta spaziale o ricreale prestando attenzione al nome delle persone. Ogni nome deve avere un colore diverso e un numero specifico di lettere (entrambi necessari per aprire il lucchetto dei colori), ad esempio blu, rosso, giallo, verde, viola (scegli i colori in base alla serratura numerica colorata che puoi trovare sul mercato), con il numero delle lettere del nome corrispondente al numero scelto nei colori correlati, ad esempio: 4 Jhon blu; 7 Martina rosso; 6 Mileva giallo; 5 Marco verde; 5 Hajar viola. Queste 5 carte saranno nascoste nella stanza all'interno della busta sotto lo sgabello.
14. Stampa o crea un cruciverba sul tema della discriminazione. La risoluzione delle lettere permetterà di aprire il lucchetto con 5 lettere tramite una parola significativa.
15. Redigi un quiz online attraverso una piattaforma, ad esempio un modulo di Google, e poni alcune domande sulla discriminazione e sul razzismo sulla base delle statistiche europee sulle minoranze etniche e la loro discriminazione. Alla fine del quiz apparirà la mappa stellare.

16. Crea un codice QR gratuito collegato al quiz e stampa il QR da inserire in una scatola nella seconda area dell'escape room.
17. Posiziona gli adesivi a stelle fluorescenti sul tappetino puzzle in gomma, seguendo la mappa stellare.
18. Procurati una "scatola magica" di legno, di piccole dimensioni e che non sia facile da aprire. Puoi trovarne una su Internet. Assicurati anche che non sia troppo difficile da aprire. Metti all'interno della scatola il permesso di soggiorno con la scritta in verde scuro.
19. Metti la chiave della porta principale della tua stanza all'interno dell'armadio e chiudilo usando una catena e l'ultimo lucchetto di 4 numeri.

Creazione della stanza

La location utilizzata per questa escape room deve essere abbastanza ampia per contenere tutti i materiali necessari per il gioco plus con circa 4-5 giocatori. Tuttavia, onde evitare di disperdere oggetti e materiali, l'area non deve essere eccessivamente grande. Se si ha accesso a uno spazio più grande come un'aula, una sala riunioni o una palestra, è possibile delimitare i confini dell'escape room utilizzando il nastro adesivo. Se crei una stanza in questo modo, assicurati che i giocatori siano consapevoli del fatto che durante il gioco non devono oltrepassare i confini; in caso contrario, e se vuoi essere particolarmente severo, potresti attribuire loro una penalità di tempo. Per creare la stanza, procedi come segue:

1. Dividi la stanza con una corda o una tenda posta al centro che funge da porta. Chiudila con un lucchetto a tre cifre: se i giocatori non riusciranno ad aprirlo, non potranno accedere all'altra metà della stanza.
2. Imposta il lucchetto a tre cifre secondo l'ordine del rovescio delle monete disegnato nel foglio di carta.

Prima area dell'escape room:

1. Appendi la mappa stellare al muro.
2. Sistema un pouf e due sgabelli nella stanza.
3. Posiziona una libreria con diversi libri, tra cui il diario di viaggio che contiene gli indizi per il primo lucchetto.
4. Posiziona una cassa contenente diversi oggetti (corda, barrette energetiche, sacco a pelo, coltellino svizzero, bottiglia, medicina, scarpe da trekking, cappello, bussola) che serviranno per riparare la prima serratura.
5. Imposta il primo lucchetto con il codice relativo agli oggetti nella cassa, combinandolo con le parole in grassetto nel diario per creare una combinazione di 4 numeri (es. 1945).
6. Metti in una scatola di legno l'articolo di giornale e il foglio con il retro delle tre monete e bloccalo con il primo lucchetto.
7. Posiziona la lavagna magnetica contenente la falsa pista sul tavolo.
8. Appendi alla lavagna magnetica un'antenna magnetica allungabile.
9. Metti sul tavolo i post-it e una penna, insieme ad alcuni oggetti fuorvianti.
10. Conserva in un barattolo di vetro con una piccola fessura alcune monete e la piccola batteria della torcia (utile nella seconda area). Assicurati che ci sia una moneta per ogni moneta disegnata sul foglio, in modo che, seguendo l'ordine del disegno, i

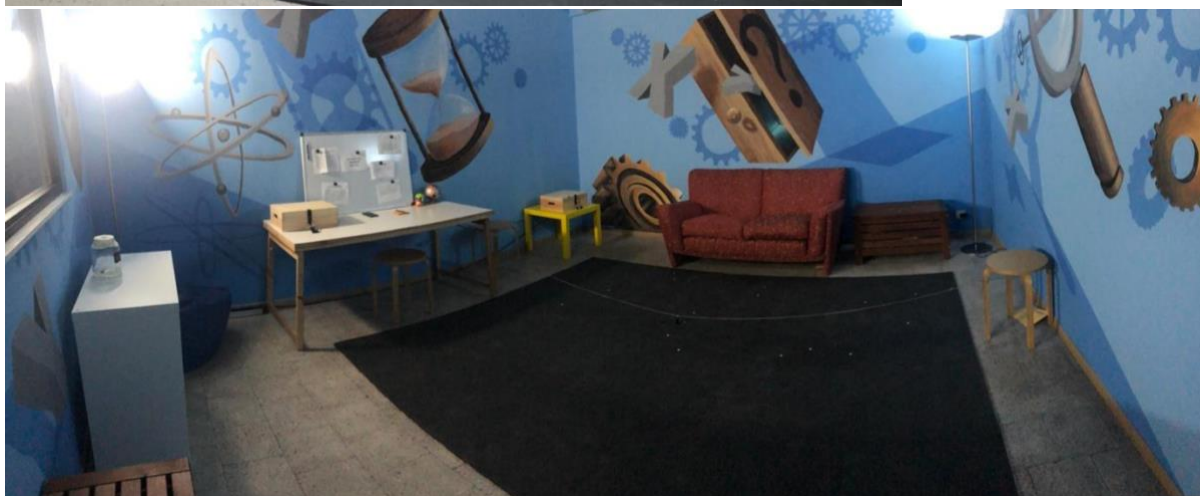
giocatori possano ottenere il codice del secondo lucchetto per accedere alla seconda area.

Seconda area dell'escape room:

11. Attacca sotto uno sgabello una busta con le carte delle persone non ammesse alla nave spaziale, da utilizzare per risolvere il codice della serratura colorata.
12. Appendi il cruciverba su un lato dell'armadio. Le lettere risolte apriranno il lucchetto con 5 lettere inserendo una parola significativa.
13. Colloca all'interno della seconda cassa una custodia contenente la torcia e un frammento del permesso di soggiorno con la firma del presidente. La scatola è chiusa tramite catena e lucchetto con lettere (lettere di soluzione del cruciverba).
14. Usa la penna a inchiostro invisibile e luce UV per scrivere la frase " È sdraiato lì a guardare la TV sottosopra. Siediti dove vuoi".
15. Metti all'interno della scatola magica il pezzo del permesso di soggiorno con la scritta verde scuro e posiziona la scatola sotto il divano.
16. Poggia una teca di legno chiusa da un lucchetto colorato su un tavolino da caffè. All'interno sono conservati un frammento del permesso di soggiorno (permesso di soggiorno permanente) e il codice QR per rispondere al quiz.
17. La scatola sul tavolino è chiusa da un lucchetto con numeri colorati. Imposta la combinazione in relazione al numero di lettere e colori del nome riportato nelle carte lucchetto delle persone il cui accesso all'astronave è stato negato (busta sotto lo sgabello).
18. Una volta attaccati gli adesivi a stelle fluorescenti sul tappetino puzzle di gomma, in corrispondenza con la stella rossa (nella foto), nascondi sotto il puzzle il pezzo di permesso di soggiorno con la frase "Una testa, un cuore, sangue circolante", con un altro numero sul retro per l'ultimo lucchetto.
19. Conserva all'interno dell'armadio una vera e propria chiave da inserire nella porta di uscita dell'escape room. L'armadio è chiuso da una catena con un lucchetto composto da 4 numeri. La combinazione è costituita dai 4 numeri sul retro di ogni pezzo del permesso di soggiorno.

Esempio visivo dell'escape room

Le immagini seguenti mostrano un esempio di come impostare l'escape room. Le foto sono state scattate prima di iniziare il gioco.



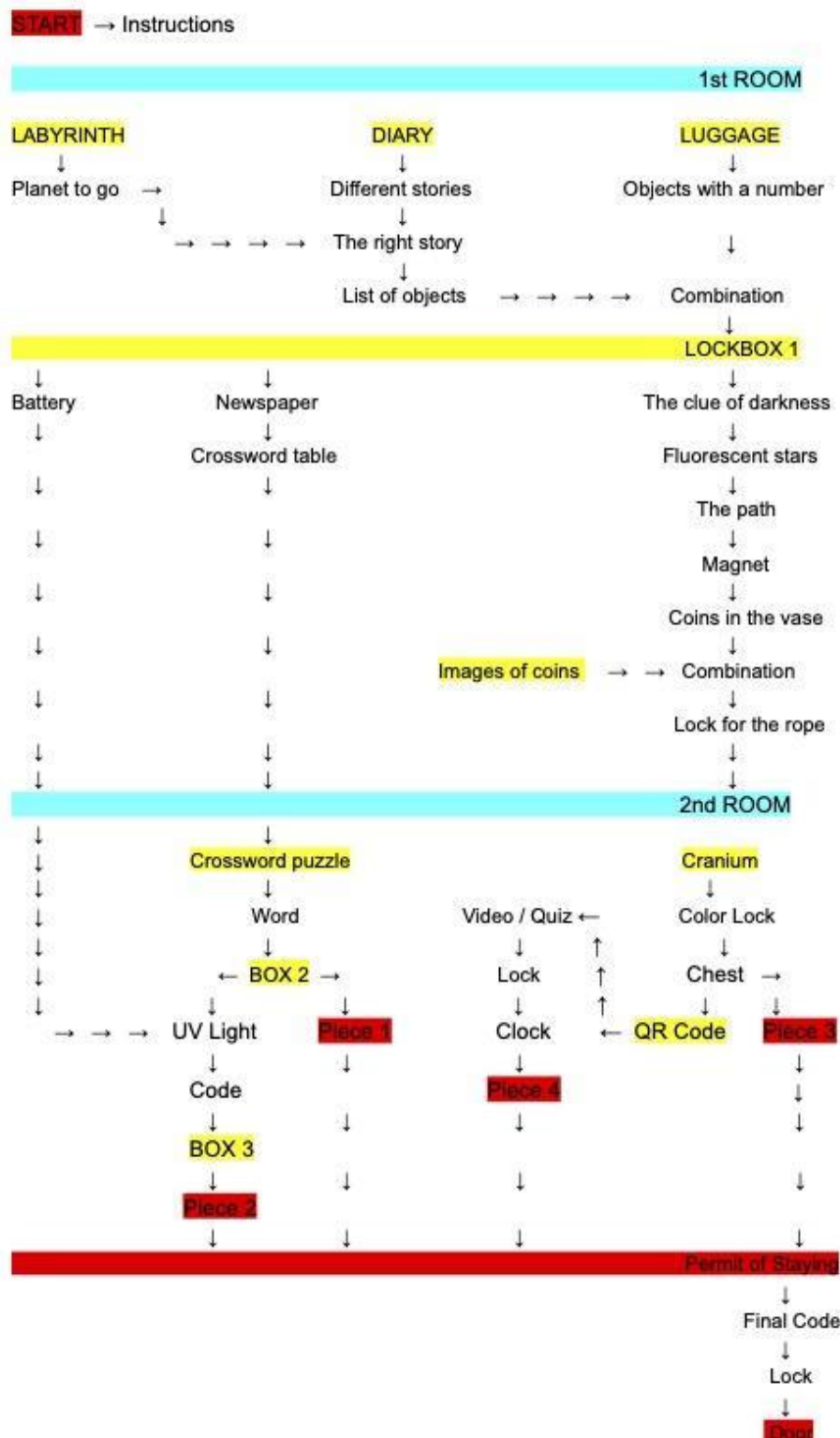
Obiettivi del gioco e connessione puzzle

1. Il gioco inizia con la lettera di Bea; poi, i giocatori ascolteranno l'audio registrato su un tablet che racconta l'inizio dell'esodo lontano dal pianeta Terra, nello spazio.
2. Il labirinto sul muro e all'interno del diario suggeriscono che la destinazione è Whakaoranga.
3. Da questo indizio, i ragazzi dovrebbero intuire che devono cercare sul diario la pagina che parla dell'atterraggio su Whakaoranga e usare le parole evidenziate per trovare il codice tramite gli oggetti nella cassa. Ognuno di questi oggetti è numerato; alcuni in realtà non servono.

4. Seguendo questo suggerimento, e riordinando gli oggetti nella prima cassa, i giocatori saranno in grado di aprire il lucchetto della scatola sul tavolo (codice di 4 numeri).
5. Nella scatola sul tavolo troveranno un giornale con un'intervista sui migranti climatici e un foglio con il retro di tre monete.
6. Il retro delle tre monete deve riferirsi alle monete all'interno del barattolo di vetro con la scritta "salva"; l'ordine del retro delle tre monete rappresenta il codice per aprire il lucchetto che conduce alla seconda stanza. Per ottenere le monete bisogna utilizzare l'antenna magnetica allungabile appesa alla lavagna magnetica.
7. Il documento con l'articolo sui migranti climatici fornisce alcune delle soluzioni al prossimo cruciverba e stimola la riflessione. (Tutti gli altri oggetti sulla scrivania e l'intervista ad un abitante di Whakaoranga appesi alla lavagna magnetica non sono necessari, ma servono solo a distrarre).
8. Una volta entrati nella seconda stanza, i giocatori dovrebbero trovare la busta sotto lo sgabello sulla destra. Una volta trovata la busta potranno aprirla, ma dovranno ricevere il suggerimento di utilizzarla in seguito.
9. Nella seconda stanza, l'obiettivo è quello di trovare la combinazione per aprire l'armadio che contiene la chiave di quattro numeri.
10. Il cruciverba è appeso su un lato dell'armadio. La soluzione del cruciverba serve ad aprire la scatola all'interno del forziere.
11. All'interno del forziere, i giocatori troveranno un pezzo del permesso di soggiorno con un numero sul retro (uno dei numeri del lucchetto finale).
12. A quel punto, dovrebbero utilizzare la busta nascosta sotto lo sgabello per aprire la scatola che si trova sul tavolino (la soluzione è data dalle lettere che compongono i nomi scritti sulle carte d'identità all'interno della busta; ogni nome è scritto con un colore diverso e ogni numero del lucchetto è di un colore corrispondente).
13. All'interno della scatola c'è un altro pezzo del permesso di soggiorno (illimitato) con un altro numero sul retro e un foglio con un codice QR.
14. I giocatori dovranno scansionare il codice che li condurrà a un quiz (potrete discutere le risposte giuste nel debriefing). Alla fine del quiz apparirà una costellazione con una stella segnata in rosso, lo stesso disegno con stelle fluorescenti sul tappetino puzzle di gomma: i giocatori dovranno trovare la stella corrispondente per terra e sollevare il puzzle in gomma per trovare un altro pezzo del permesso di soggiorno (1 cuore, 1 testa, sangue circolante) con un altro numero sul retro.
15. L'ultimo pezzo del permesso di soggiorno si trova in una scatola posta a terra sotto il divano, grazie all'indizio scritto sulla parete che recita "È bello mentire per guardare la TV sottosopra. Siediti dove vuoi".
16. Per leggere la frase, i giocatori dovrebbero mettere la batteria (che si trova all'interno del barattolo di vetro) nella torcia, spegnere la luce e puntare la luce della torcia sulla parete.
17. Una volta trovati tutti i pezzi, i giocatori dovrebbero essere in grado di comporre la combinazione e aprire il lucchetto dell'armadio. Al suo interno, troveranno la chiave per aprire la porta e iniziare una nuova vita a Whakaoranga.

Diagramma decisionale

Il seguente grafico serve a rappresentare come gli enigmi si connettono tra loro e come si svolge il flusso di gioco.



Come vincere

Per completare il gioco, i giocatori devono aver messo insieme tutti i pezzi del permesso di soggiorno e, attraverso il codice al suo interno, aprire l'ultima serratura che contiene la chiave per uscire dalla stanza.

La fine del gioco ha un duplice significato: la fine del percorso dei giochi e l'accettazione simbolica in una società diversa dopo il duro percorso verso l'integrazione e l'accettazione, simboleggiato dal raggiungimento del permesso di soggiorno.

I giocatori devono usare la chiave per uscire dalla stanza.

Facilitazione

Prima di iniziare il gioco, offri una piccola introduzione per permettere ai giocatori di immedesimarsi nella storia. Avverti i partecipanti del fatto che, anche se gli oggetti bloccati da un lucchetto potrebbero essere aperti in altro modo, non potranno essere utilizzati fino a quando non verrà trovata la combinazione del lucchetto. La corda in mezzo alla stanza funge da porta: se non aprono quella serratura, non potranno accedere all'altra metà della stanza. Gli oggetti già usati per risolvere un puzzle non saranno più necessari in seguito. Inoltre, i giocatori potranno avere con sé un telefono senza connessione, che tornerà utile.

Durante la partita è importante che il gruppo sia di buon umore. Fintanto che si divertono, non importa se i giocatori restano bloccati su un puzzle; se invece si stessero annoiando, il facilitatore dovrebbe intervenire per aiutarli. A seconda dell'età e delle abilità del gruppo, è possibile fornire dei suggerimenti verbalmente, ponendo domande nello stile di un giocatore "cosa c'è nella bottiglia?", oppure scrivendoli su una nota da gettare in mezzo alla stanza. È bene non rendere evidenti i suggerimenti e, soprattutto, non risolvere alcuna parte del puzzle al posto dei giocatori.

Debriefing

Inizia il debriefing concentrandoti sui sentimenti dei partecipanti riguardo al risultato raggiunto, se sono riusciti a lasciare la stanza o meno.

Se hanno ottenuto il permesso di soggiorno, chiedi loro cosa ne pensano del fatto che tutti gli esseri umani sul nuovo pianeta dovrebbero averne uno, quale riferimento vedono nella realtà di oggi, in quale posizione si trovano e se altre persone incontrano difficoltà a tal proposito.

Allo stesso modo, se non sono riusciti a ottenere tutti i pezzi del permesso, chiedi loro come si sentono a riguardo. Da questo parallelismo, continuate a riflettere sul significato dell'esperienza:

- Come ti sei sentito durante il gioco (o in un momento specifico/significativo)?
- Hai notato qualche somiglianza tra il gioco e la realtà?
- Cosa faresti se ti accadesse un incidente simile? E se accadesse a un amico/a?
- Pensi che la nostra società stia facendo abbastanza per evitare la discriminazione?
- Pensi che questa esperienza ti abbia portato a riflettere e ad avere più consapevolezza sul tema degli stereotipi e delle discriminazioni? In che modo?
- Secondo te, l'esperienza della escape room aiuta a ragionare su certe dinamiche che caratterizzano la nostra società in termini di razzismo e discriminazione?

Dinamiche di gioco:

- Ci sono stati momenti particolarmente frustranti durante la partita, ad esempio quando non sapevi come procedere?
- Ci sono giochi che non hai compreso appieno?
- Come ti sei sentito all'interno del gruppo?
- Ci sono passaggi nel gioco che cambieresti?
- Quali giochi hai trovato più emozionanti/dinamici/divertenti?

Per gli animatori giovanili:

- Pensi che utilizzerai questo strumento educativo come parte del tuo lavoro?
- Pensi che questa esperienza possa aiutare i giovani a sensibilizzarli al razzismo e alla discriminazione?

Immagini

Copertina: nasa-CpHNKRwXps-unsplash.jpg

14: casey-horner-RmoWqDCqN2E-unsplash.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906



No Borders

ESCAPE ROOM GUIDE

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities

Tribunale di Berlino

condanna di sfregio per opera pubbl

INDEX

Introduction	3
Narratives	4
Required Materials	
Preparation	8
Creating the Room	10
Example set-up image	11
Set-Up Video	12
How to play the game	13
Game Flow Diagram	15
How to Win	15
Facilitation	16
Introducing the Game	16
Debriefing the Players	17

Introduction

No Borders è una Escape room creata all'interno del progetto per Erasmus+ "Escape Racism", che ha l'obiettivo di contrastare discriminazioni e razzismo attraverso il gioco educativo. Nello specifico, *No Borders* tratta di confini ed evidenzia le problematiche legate alle barriere nel mondo, con particolare riferimento all'importanza della memoria storica per evitare di commettere gli stessi errori del passato.

Usando come metafora storica il muro di Berlino, la narrazione conduce chi gioca a riconoscere l'evidenza del problema, ancora oggi diffuso in tutti i continenti, e a compiere parallelismi tra le due situazioni.

Narratives

Monika ha vissuto nella sua casa di Berlino per molti anni, vivendo sulla propria pelle l'esperienza del Muro, dalla costruzione alla caduta. Rimasta separata da Heinz, un ragazzo di cui era innamorata, dopo un periodo di disperazione ha iniziato a indagare sulla realtà di Berlino Est e poi su quella dei muri in tutto il mondo contemporaneo. Le sue ricerche sono raccolte in un diario e in documenti vari e sono state lasciate nella casa affinché essa diventi un museo.

I giocatori, nipoti di Monika, tornano a Berlino anni dopo per evitare che il Comune tedesco demolisca la loro casa ormai disabitata. Scopriranno solo una volta all'interno la straordinaria storia della nonna e del muro di Berlino.

Per una descrizione dettagliata del racconto con cui accogliere i gruppi, vedere la sezione "How to play the game".

Required Materials

- 5x vecchi libri spessi (500+pagine)
- 1x mobile chiuso da ante
- spago
- questo materiale stampato:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/10wZX_7ScEsYZ-5mhBUiQXnXHe08tpBJb
- 5x mollette di legno
- 2x lucchetti alfabetici da 5 spazi
- 4x lucchetti con chiave
- un cordino per tenere al collo un ciondolo
- 3x lucchetti numerici a 4 spazi
- 1x lucchetto numerico a 3 spazi
- 1x vecchio diario o quaderno con le pagine bianche
- 1x valigia
- 1x bauletto o grossa scatola
- 1x scatola robusta
- 1x registratore funzionante
- 1x comodo
- vecchi vestiti e giocattoli
- 1x peluche imbottito
- 1x piccola scatola cubica
- 1x torcia a raggi uv
- 1x pennarello per raggi UV
- 1x mappa del muro di Berlino
- 2x metri di catena sottile
- 2x tavolini
- 2x vecchi centrini
- eventuali soprammobili antichi
- 1x vecchio telefono
- 1x brandina o un letto
- coperte e cuscini per il letto
- 1x tappeto grande almeno quanto la botola
- vario materiale fotografico (una vecchia macchina foto, dei rullini, negativi di alcune foto...)
- 1x cassa audio con le seguenti musiche:
<https://drive.google.com/drive/folders/1uwL6lj8v8ttij2nYDxeytP-OnjyAoBBr?ths=true>
- 1x elmetto da cantiere o pettorina da operaio
- 1x pannello per il gas o una finta botola apribile
- 4x geolocalizzatori

- 2x metri di nastro giallo/nero

Preparation

Incollare tra di loro le pagine di due dei vecchi libri, in modo che diventino non consultabili, e ricoprire le loro copertine con un foglio di carta invecchiato con vernice gialla o grigia.

Prendere due dei vecchi libri e ritagliare una cavità tra le loro pagine, per poi incollarle, in modo da renderli simili a delle scatole, come nell'immagine:



Prendere l'ultimo vecchio libro e ricoprire la copertina con lo stemma della STASI su di uno sfondo neutro. Nella prima pagina, quella dell'indice, incollare un segnalibro che sporga visibile da fuori. Nella stessa pagina, evidenziare i numeri 1 6 1. A pagina 161 dello stesso libro aggiungere, incollata, la pagina di diario sui fascicoli della STASI ed evidenziare a fianco lettere e numeri che formino la scritta P A G I N A C E N T O. A pagina 100 aggiungere a penna lo schizzo di un furgone e i numeri 12 17.

Prendere la scatola e mettere al suo interno la torcia a raggi UV. Aggiungere dentro la scatola la scritta "FACCIAMO LUCE SULLA SITUAZIONE". Chiudere la scatola.

Scrivere con un pennarello per raggi UV sulla mappa, lungo il percorso del muro di Berlino, i numeri 1 0 0.

Prendere un vecchio telefono e creare uno spazio vuoto al suo interno, ad esempio svitando la cornetta oppure rimuovendo la batteria: sarà uno degli spazi per le microspie.

Stampare le seguenti fotografie:



Scrivere le rispettive descrizioni sul retro delle fotografie, stando attenti a evidenziare alcune delle lettere (qui scritte in rosso):

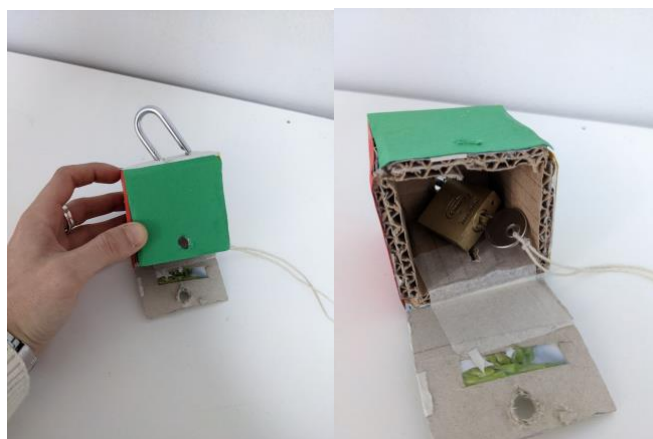
1. Foto del tunnel. Testo: “Nel 1964, 57 persone scapparono a ovest attraverso un tunnel sotterraneo da allora ricordato **come** “Tunnel 57””.
2. Foto del muro di Berlino. Testo: “Il muro di Berlino era **lungo** più di 140 km. Nel 1962 una seconda cinta parallela venne costruita di modo da raddoppiare la “sicurezza””.
3. Foto della mongolfiera. Testo: “Nel 1979 le due famiglie degli Strelzyk e dei Wetzel attraversarono il muro a **bordo** di una mongolfiera, trasportati dal vento. La mongolfiera fu cucita in gran segreto e unita a una bombola di gas e un tubo da stufa e si alzò a 2000 metri da terra”.
4. Foto del camion. Testo: “Le merci attraversavano il muro di Berlino **o** nel punto di passaggio “Heinrich-Heine-Strasse”. Nel 1962 Klaus Brüske guidò un autocarro a massima velocità e sfondò le sbarre del punto di controllo. Morì fucilato al posto di guida ma portò in salvo i suoi due compagni”.
5. Foto di una cabina fotografica. Testo: “Molti fotografi hanno avuto un ruolo importante nella documentazione della Berlino divisa. Rudi Meisel aveva il permesso di oltrepassare il muro e di scattare foto per smontare i pregiudizi sull’una e sull’altra parte. Un libro raccoglie oggi i suoi scatti più celebri. **[]**”.

Tagliare parte delle cuciture del peluche imbottito in modo che sia possibile inserire all’interno un piccolo oggetto (qua andrà messa la microspia).

Prendere la sacatola finale e creare tre spazi per tre lucchetti, di modo che se non si aprono tutti e tre non sia possibile scoprire cosa contiene. Rispettivamente a ogni spazio aggiungere

le scritte: “In memoria di Hauswald Harald”, “In ricordo di Kurt Wordel e Harry Deterling” e “Per Conrad Shumann e tutte le persone che fanno una scelta”.

Decorare la piccola scatola cubica con i colori rosso, giallo, verde e blu. Lungo l’apertura, creare un foro per un lucchetto che possa tenerla chiusa. Dalla parte opposta, su una delle superfici, creare una fessura da cui possa fuoriuscire il gancio di un lucchetto, come nelle foto qui di seguito:



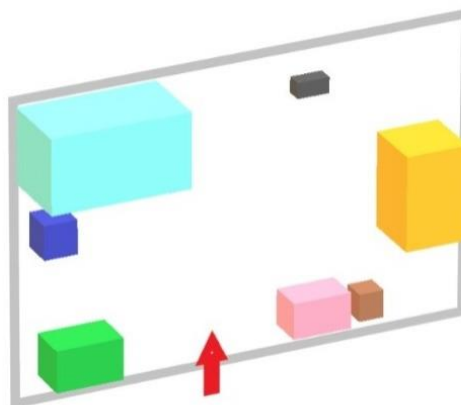
Aggiungere sul lucchetto a quattro cifre delle strisce di colore, ciascuna di fianco a uno dei numeri. Usare i colori rosso, giallo, verde e blu.



Incollare sui geolocalizzatori delle lettere colorate che corrispondano, sul cifrario alfanumerico, ai numeri che aprono il lucchetto a bande colorate (sopra nella foto). Trovando i quattro geolocalizzatori e avendo in mano il cifrario sarà possibile collegare ogni lettera a un numero e ogni numero al colore da “aprire” nel lucchetto. Aggiungere al mobile un sistema di chiusura che permetta l’inserimento di un lucchetto.

Aggiungere alla botola un sistema di chiusura che permetta l’inserimento di un lucchetto.

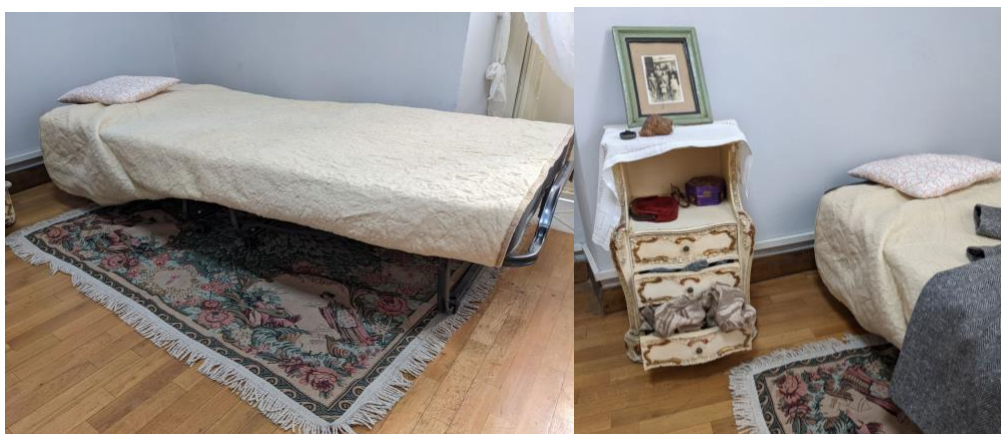
Creating the Room



Inserire nella botola la pagina di diario del 27 febbraio 1962, quella col decodificatore alfanumerico e quella con il disegno di una cimice. Inserire anche una delle microspie (non importa quale). Chiudere la botola con il lucchetto alfabeticamente e il codice MUSE[], posizionarla contro una parete e coprirla quindi con il tappeto.



Posizionare sopra al tappeto il **letto**, con le coperte e il cuscino.



Inserire nella manica della vestaglia della nonna una seconda microspia (non importa quale), arrotolare la manica e posizionare il giubbotto sopra il letto assieme ad altri vestiti.



Di fianco al letto, mettere il **comodino**. Dentro i cassetti inserire dei vecchi vestiti e, sopra di questi ultimi, le pagine di diario del 30 maggio 1961 e del 16 giugno 1961, in due cassetti diversi. Sopra al comodino, mettere una vecchia foto ed eventuali soprammobili. Attaccare alla parete sopra il letto altre vecchie foto.

Contro un'altra parete, non distante dal guardaroba, posizionare un **tavolino** e su di esso, sopra un centrino, mettere il diario aperto in bella vista. Nel diario inserire le pagine 11 dicembre 1960 e 20 dicembre 1960, che saranno facilmente leggibili. Di fianco al diario porre lo xilofono con la bacchetta per suonarlo.

Sulla parete dietro al tavolino attaccare il calendario a cui andrà appeso il biglietto del concerto di Frank Sinatra.

Mettere la terza microspia (non importa quale) all'interno del peluche a scomparto segreto e aggiungere la pagina di diario 1 gennaio 1963. Mettere il peluche assieme ad altri giocattoli nella **scatola dei giochi** e posizionare quest'ultima sotto il tavolino col diario.



Nella parte opposta della stessa parete mettere il **secondo tavolino** e porre su di esso un centrino e il vecchio telefono. Inserire la quarta e ultima microspia nella cornetta svitata del telefono ed eventualmente decorare la parete con uno specchio e alcune fotografie della nonna.



Mettere il registratore nella scatola di latta dopo aver controllato che le pile siano cariche assieme alla pagina di diario 20 agosto 1961. Chiudere la scatola e inserirla nella valigia assieme ad alcuni vestiti e alla pagina di diario 13 agosto 1961, in bella vista. Chiudere la **valigia** con un lucchetto numerico e il codice 5322 e posizionarla nei pressi del guardaroba.



Mettere il **guardaroba** contro una parete, la più distante dall'ingresso della stanza. Attaccare su una delle ante interne la mappa di Berlino. Attaccare lo spago alle due ante interne, di modo che quando si apre il guardaroba lo spago si tenda. Attaccare le fotografie allo spago con le mollette di legno, facendo attenzione a metterle in ordine in modo che le scritte formino il codice MURO[.]. Aggiungere su uno degli scaffali interni di sinistra una vecchia macchina fotografica, dei rullini e dei negativi di vecchie foto. Tra questi oggetti inserire la scatola con la scritta interna "facciamo luce sulla situazione" e mettere dentro la scatola la torcia a raggi UV e il foglio di diario "Da quando Berlino è tornata unita". Chiudere la scatola. Chiudere il libro della STASI con il lucchetto numerico con il codice 100 e porlo su uno degli scaffali interni di destra. Inserire nella scatola finale i fogli di diario che cominciano con "Oggi".

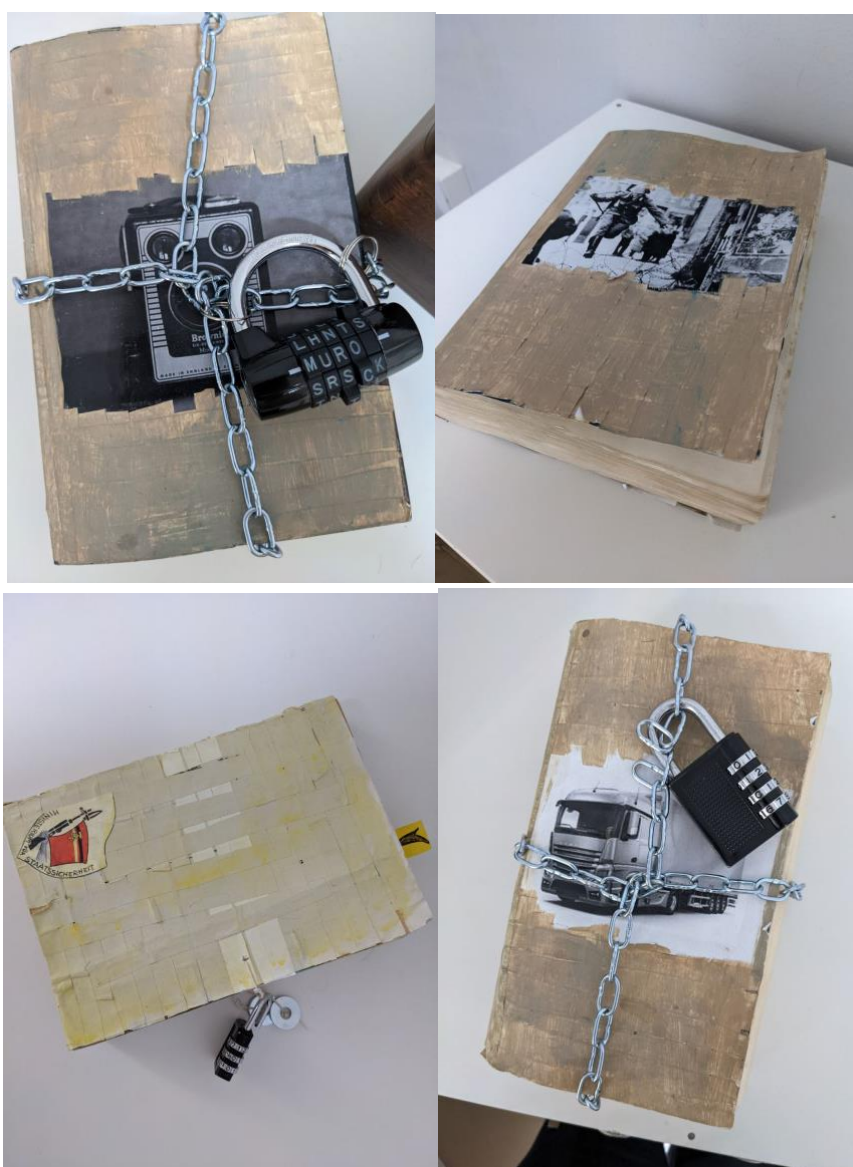


Mettere nel libro con una macchina fotografica in copertina i fogli di diario stampati "Solo la fotografia mi rendeva libero" e la chiave di un lucchetto.

Chiudere con quel lucchetto l'anello della scatola finale che riporta il nome di Hauswald Harald. Chiudere il libro con un lucchetto alfabetico che riporta il codice MURO[] e posizionarlo su uno degli scaffali di destra.

Mettere nel libro con un soldato in copertina i fogli del diario stampato "Il 15 agosto 1961" e la chiave di un secondo lucchetto. Chiudere con questo lucchetto l'anello della scatola finale che riporta il nome di Conrad Shumann. Chiudere il libro e metterlo tra gli altri.

Mettere nel libro con un furgone in copertina i fogli di diario stampati "Il 5 maggio 1963" e "Il 23 ottobre 2019". Inserire anche l'ultima chiave rimasta e usare il corrispettivo lucchetto per chiudere l'anello della scatola finale che riporta i nomi di Kurt Wordel ed Harry Deterling. Chiudere il libro con un lucchetto numerico e il codice 1217 e metterlo assieme agli altri.



Aggiungere in mezzo agli altri alcuni libri chiusi scelti casualmente.

Posizionare la scatola finale, chiusa tre volte, il più in basso possibile nella parte di destra del mobile.

Inserire un lucchetto a chiave dentro la scatola cubica di sicurezza e chiudere il mobile con esso. Appendere la chiave al cordino per il ciondolo di modo da poterla consegnare dopo la fase del test all'inizio del gioco. Mettere nella scatola la pagina di diario stampato "I will be king" Chiudere la scatola di sicurezza con il lucchetto a fasce colorate e il codice 3345.



Appendere vicino alla porta di ingresso la disposizione di sfratto e aggiungere nei pressi dell'ingresso alcune strisce gialle-neri di sicurezza per i cantieri. Eventualmente, sistemare dentro l'escape room una sedia per il facilitatore e mettere la cassa per la musica sopra il mobile o in un punto facilmente accessibile.



Example set-up images

The following image shows an example of how-to set-up the escape room taken prior to initial play.



Set-Up Video

Here you can find a video tutorial showing the Escape Room set-up:

inserire il link del video tutorial che va montato

How to play the game

Prima di entrare:

I giocatori vengono fatti avvicinare all'escape room e disposti in un luogo dove siano comodi, come attorno a un tavolo. Qua viene fatta loro l'introduzione:

“L'ultima volta che siete stati a Berlino avevate 10 anni.

Ne avete un ricordo felice, ma confuso, come quello che si ha di un posto dove si trascorrono le vacanze estive durante un'infanzia per lo più dimenticata. Un luogo di giornate spensierate, pomeriggi di giochi tra cugini e manicaretti della nonna, prima che si trasferisse al caldo del Mediterraneo per far riposare le sue stanche ossa.

Di certo non vi aspettavate di dover tornare in quella casa per una ragione come quella che avete ora. E' stata infatti una telefonata di vostra nonna, molto agitata, e poi quella del vostro avvocato che vi ha spinto a fare i bagagli in fretta e a prendere un treno: per motivi di riqualificazione urbana, così dice il Comune di Berlino, la casa sarà demolita per lasciare spazio ad un moderno centro commerciale. D'altronde non è abitata da oltre dieci anni e non subisce ristrutturazioni da più di venti anni.

E non c'è nulla che si possa fare.

Ma mentre siete sul treno, per andare a imballare gli arredi più preziosi e cari alla memoria della nonna, è una mail del vostro avvocato a darvi una speranza: pare ci sia una clausola nella legge tedesca per cui se un edificio ricopre un ruolo di importanza storica o culturale esso non può essere abbattuto. Il vostro avvocato non può aiutarvi oltre. Ora spetta a voi: dovete esplorare la casa da cima a fondo, fare un tuffo indietro nel passato e riportare alla luce le storie di Berlino, nella speranza di salvare una casa che per voi, forse, significa molto".

Dopo una pausa, il narratore aggiunge: "Prima di entrare nella vecchia casa della nonna, tuttavia, è bene ricordare che Berlino ha una sua storia e che tale storia è importante.

Non tantissimi anni fa, la moderna e multiculturale capitale tedesca, era una città divisa: non si poteva entrare liberamente in ogni edificio, girare liberamente per strada, esprimere liberamente le proprie idee. Per questo motivo verrete sottoposti ad un breve test di conformità. Le persone, ora lo sapete, si dividono: in conformi e non conformi".

I giocatori vengono sottoposti a un test. Chi raggiunge il punteggio minore al test, viene individuato e mostrato a tutti: gli viene consegnato, come segno di riconoscimento e onta, un ciondolo (la chiave appesa al cordino).

Link al test di conformità:

<https://docs.google.com/document/d/1TRykjZy8a4w8HKi6HS-Qb0HJFA6h3of0qSbR9PA3nal/edit?usp=sharing>

Dopo la registrazione, i giocatori sono fatti entrare nell'escape room. All'ingresso, viene consegnata loro la busta da parte del loro avvocato, che contiene la Lettera dell'avvocato e la Scheda di valutazione storica.

Dentro la stanza:

- 1) Si trova un **diario** con alcune pagine strappate via. Nel diario si narra la storia d'amore tra la nonna e Heinz (vedere il padlet per i testi) e di come questa sia cominciata al concerto di Frank Sinatra. Nel **calendario** appeso a una parete si può trovare, attaccato, un biglietto del concerto di Frank Sinatra, su cui sono riportate le indicazioni del posto (**5 3 22**, il codice che apre la valigia nera). Sotto il calendario (dentro un cassetto del comodino), alcune pagine del diario staccate. Seguire l'ordine cronologico delle pagine è un modo per andare in ordine coi giochi.

Nel momento in cui si comincia a leggere il diario parte piano "Nikita" di Elton John.

In questa fase si leggono le pagine di diario: 11 dicembre 1960, 20 dicembre 1960 (nel diario) 30 maggio 1961 e 16 giugno 1961 (nel comodino)

- 2) La **valigia** è chiusa da un lucchetto che si apre con la combinazione del gioco precedente (5322). Oltre a vari oggetti inutili contiene alcune pagine del diario strappato che mandano avanti la narrazione, parlano di musica e della speranza della fuga. Contiene un file audio in un **registratore** che ripete le stesse quattro note RE MI FA MI (della canzone Another Brick in The Wall, ma non è necessario che si comprenda). Se suonate correttamente sullo **xilofono** permettono di leggere, in sequenza, le lettere sotto ogni nota dello strumento. Il codice che ne esce, MUSE apre la botola (chiusa da un lucchetto a cinque lettere, **MUSE[]**).

Qui si trova la pagina di diario 13 agosto 1961 e, dentro la scatola del registratore (di modo che sia letta dopo), la pagina 20 agosto 1961.

- 3) La **botola** si rivela essere murata. Le pagine di diario che si trovano qui parlano delle delazioni, della STASI, della paura di essere scoperti. All'interno della botola, l'immagine disegnata di come è fatta una microspia. L'invito è provare a cercarle, la nonna ne ha lei stessa nascoste per rendersi conto di quanto è facile non vederle. Una delle microspie (non importa quale) è già presente all'interno della botola assieme ai fogli. Nelle pagine viene proposto un piccolo decriptatore alfanumerico, come una bozza di un lavoro più grande. La nonna sta facendo delle ricerche.

Qui si trovano le pagine di diario: 27 febbraio 1962, pagina col codice alfanumerico + schema microspia. Quando i giocatori aprono la botola parte "Checkpoint Charlie" di Van Zandt.

- 4) I giocatori cercano le **microspie**. Ognuna ha su di sé una lettera di un determinato colore che può essere trasformata in un numero grazie al codice trovato nella botola. Sono nascoste in tutta la stanza. Una volta trovate, si hanno quattro lettere e, quindi, quattro numeri. Chi facilita può aiutare la ricerca facendo suonare le microspie. Nella microspia più difficile da trovare si trova la pagina del diario 1 gennaio 1963.

- 5) Il **guardaroba** è chiuso da un lucchetto che si trova dentro a una piccola scatola. La scatola è a sua volta bloccata da un lucchetto numerico. Quest'ultimo presenta di fianco a ogni numero una striscia colorata. I numeri ricavati dalle microspie, assegnati correttamente ai colori, permettono di aprirlo con il codice **3345**.

- 6) Dentro la scatola, un **lettore di impronte** digitali o, in alternativa, un lucchetto a chiave. Il giocatore registrato all'inizio mette la sua impronta, o usa la sua chiave: il guardaroba ora si può aprire.

Mentre i giocatori varcano la soglia del guardaroba parte "Heroes" di David Bowie che dura anche man mano che sono nella stanza 2.

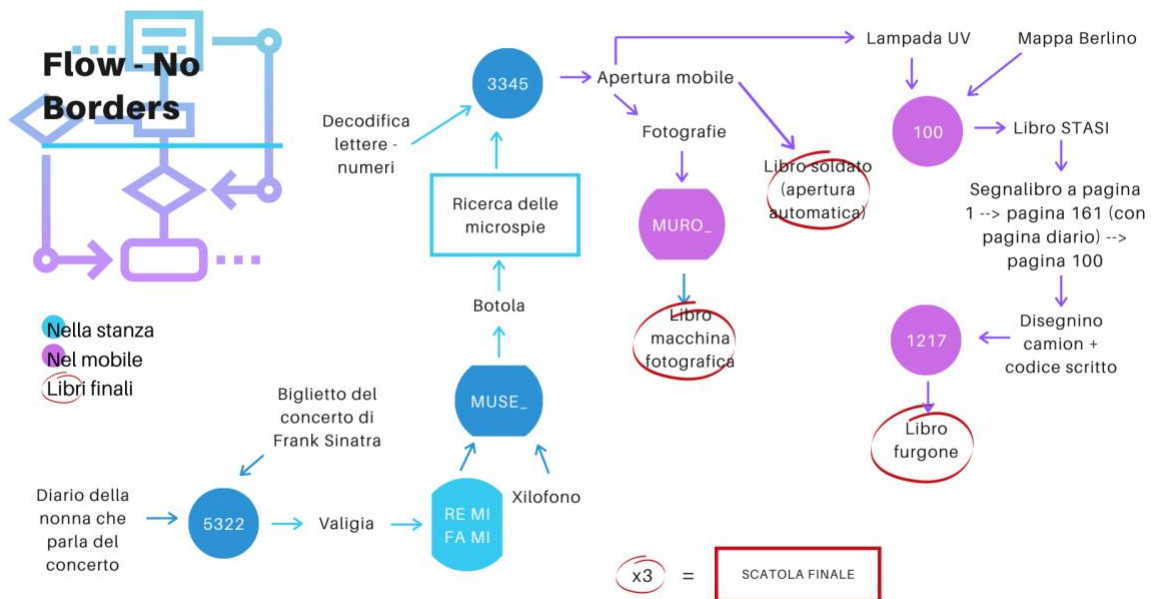
Dentro la scatola, pagina del diario "I will be king".

Il guardaroba:

Il guardaroba contiene a sua volta molti giochi, come se fosse una stanza in miniatura. In semioscurità, illuminato da piccoli led, all'interno è una specie di libreria con le ante.

- 1) **Uno dei libri**, che riporta sulla copertina un soldato che scavalca il muro, si può aprire: all'interno è scavato e contiene la **prima chiave** e i testi che parlano dell'attraversare illegalmente una frontiera e della diserzione. La chiave apre uno dei tre lucchetti della scatola finale. **Appena aprono questo primo libro, comincia a risuonare leggera "Wind of Change" degli Scorpions.**
- 2) In mezzo ai molti libri, nella libreria, si trova con facilità una **torcia a raggi UV**, a forma di pennarello, accompagnata alla scritta "facciamo luce sulla situazione". Puntandola contro la **mappa**, che rappresenta la situazione del muro a Berlino e che è appesa a una delle ante interne, si intravedono dei numeri lungo il percorso del muro di Berlino. Il codice che ne esce è **100**.
- 3) Il codice 100 apre il lucchetto del **libro della STASI**, che porta il loro emblema in copertina. Il segnalibro molto evidente presente nel libro porta a una pagina dove sono cerchiati i numeri 1 6 1. Se si va, quindi a pagina 161, si trovano un testo che parla dei fascicoli della STASI e che presenta evidenziate le lettere P A G I N A C E N T O. Se si va a pagina 100 si trovano alcuni indicatori che riportano ai mezzi a motore (il disegno di un camion, sottolineate delle parole come "TRAZIONE", "MOTORE", ecc) e il codice scritto **12 17**, che apre il prossimo libro.
- 4) Il **libro con in copertina il camion** può essere aperto con il codice 1217. Al suo interno ci sono la **seconda chiave** e alcuni testi che parlano dell'uso dei mezzi a motore da parte dei migranti. La chiave apre il secondo dei tre lucchetti della scatola finale.
- 5) In bella vista all'apertura del mobile ci sono alcune **fotografie** appese in un ordine specifico. Rappresentano alcuni concetti importanti riguardanti la situazione nella DDR. Dietro a ogni foto c'è una scritta che spiega il contenuto. Nell'ordine delle foto vi sono alcune lettere evidenziate sul retro delle varie immagini, a formare la scritta **MURO[]**, codice dell'ultimo libro.
- 6) L'ultimo libro, con in copertina una **macchina fotografica**, è chiuso da un lucchetto a cinque lettere che si apre con il codice MURO[]. All'interno, alcuni fogli sulla situazione della fotografia nella DDR e **l'ultima chiave**.
- 7) La **cassetta finale** è chiusa da tre lucchetti. Su ognuno di essi è scritto il nome di un personaggio riferente a uno dei tre libri. Usando **le chiavi** trovate nei libri nel lucchetto corretto, si apre tale cassetta. Inserendo le date trovate nei libri nei rispettivi lucchetti si apre l'ultima cassetta. All'interno, gli ultimi scritti della nonna sull'importanza della memoria storica. **Parte "Another Brick in the wall" dei Pink Floyd.**

Game Flow Diagram



How to Win

Quando i giocatori aprono i tre lucchetti della cassetta finale possono accedere all'ultima narrazione. Il gioco non è però ancora finito. Mentre le lancette dell'orologio ticchettano, gli operai del comune di Berlino si avvicinano per demolire la casa. L'unico modo per fermare le macchine è consegnare al rappresentante del Comune (il personaggio interpretato da chi facilita) il documento suggerito dall'avvocato, ora compilato. I giocatori possono qui esprimere su carta quanto hanno scoperto all'interno della casa della nonna, indicando gli elementi più importanti e quelli maggiormente evocativi e suggerendo una soluzione alternativa alla demolizione. Devono essere liberi di scrivere quello che vogliono, non esiste una reale risposta corretta: anche decidere di lasciar demolire la casa e, magari, trasferire alcuni oggetti in un museo può avere senso, sebbene la botola sia di importanza storica e strutturale nell'edificio.

Quando i giocatori consegnano la scheda compilata al facilitatore, il gioco termina. Dopo aver letto il documento, il facilitatore decreterà il finale della storia (ad esempio con la frase: "A seguito della vostra consegna del documento al Comune di Berlino, la casa della nonna non verrà abbattuta").

Facilitation

Durante il gioco chi facilita interpreterà il ruolo di un addetto del Comune di Berlino, presente per permettere ai giocatori di recuperare le ultime cose prima della demolizione della casa. Può decidere di mettere loro fretta, indicando di volta in volta quanto tempo manca all'arrivo degli operai, eventualmente mantenendo un ruolo burbero e dando gli eventuali consigli sul gioco come frasi casuali ("Mah, ai miei tempi non si suonavano strumenti così strani!"). Si

consiglia tuttavia di modulare il tono della facilitazione sui giocatori e non viceversa: se procedono in modo lineare e senza intoppi, il facilitatore potrebbe quasi non intervenire mai. L'addetto del Comune indossa per tutto il tempo un elemento che lo contraddistingue (come l'elmetto o la pettorina): quando questo elemento viene posato o rimosso, il facilitatore esce dal suo ruolo.

Introducing the Game

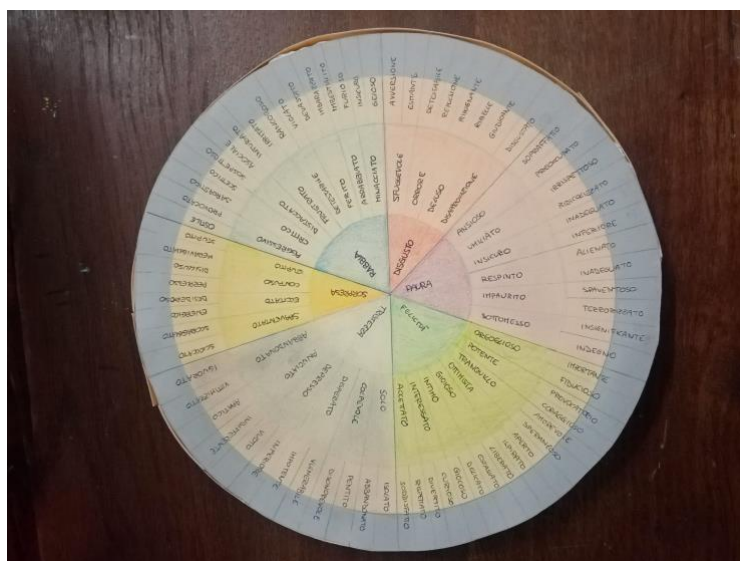
Il gioco verte sul concetto di memoria storica e su quello delle barriere che impediscono il movimento delle persone. Nel momento dell'introduzione, il facilitatore dovrebbe chiarire i temi che si andranno ad affrontare, anche solo per sommi capi, e dichiarare che l'obiettivo dell'Escape room non è dare un voto ai migliori o stilare una classifica di chi gioca, ma permettere un'esperienza narrativa. Ci si prenda il tempo di affrontare con calma ogni testo ritrovato e ogni parte nella sua interezza, cercando di fare gioco di squadra e di riflettere su quanto si affronterà.

Parte integrante del gioco è il debriefing finale, che va annunciato già nell'introduzione: si discuterà di quanto scoperto durante il gioco e si raccoglieranno le impressioni di chi ha giocato. L'esperienza durerà, in tutto, circa 90 minuti.

Debriefing the Players

Quando il gioco è concluso, si passa al debriefing, che segue questi step:

- Uscita dall'attività: si consiglia di spostarsi in una stanza diversa da quella usata per l'escape room per condurre il debriefing. Tutti gli oggetti di gioco sono lasciati indietro e nella nuova stanza si prepara un setting diverso: le sedie sono disposte a cerchio, magari viene offerta dell'acqua ai giocatori. Questo aiuta il derolling e permette un clima più disteso durante la conversazione.
- Fase emozionale: si pone la domanda aperta: "Come state?/come vi sentite?". Si lasciano i giocatori rispondere come se la sentono, cercando di consentire a tutti di dire la propria. Si può procedere a cerchio per consentire a tutti un uguale spazio. Dopo le prime impressioni, si prova ad andare più nello specifico delle sensazioni provate, ad esempio fornendo a chi parla una ruota delle emozioni, così da permettere un vasto uso del vocabolario, o un termometro dell'intensità emotiva per aiutare chi parla ad analizzarsi.



- Fase descrittiva: l'attenzione si sposta poi su una breve panoramica di ciò che si è fatto. "Cosa avete vissuto?", "cosa avete fatto?", "di cosa parlava l'escape room?" possono essere domande da porre. Di nuovo, è importante cercare di capire quale messaggio i giocatori hanno tratto dal gioco senza suggerirne uno, cercando invece di comprendere cosa si porteranno a casa in generale. Date la possibilità di ripercorrere in parte l'attività compiuta o di dare spazio a ciò che ha colpito di più durante il gioco, senza forzare un'analisi precisa che avverrà invece nella prossima fase. La fase descrittiva può essere anche utile a ripercorrere la memoria di ciò che si è visto, oltre a completare il processo di derolling di chi ha giocato, riportando quindi tutti nella realtà.
- Fase analogica: ovvero una riflessione sui singoli giochi. Qui il facilitatore può contribuire con un piccolo elenco, ricordandosi di fare leva sulle skill dimostrate da chi ha giocato ("ho visto che tu sei stato molto abile in questa specifica parte, ti va di raccontare come hai risolto l'enigma?"). Il commento da parte di chi gioca è corretto che sia libero, anche con eventuali critiche.

In questa fase è utile riprendere il test di conformità, che richiama numerosi elementi di gioco e chiedere di esprimersi rispetto alle questioni sollevate.

- Call to action: “Come ciò che è successo assomiglia ai comportamenti reali?”. In questa fase si vorrebbero invitare i giocatori a un cambiamento attivo nelle loro vite: ciò che hanno imparato nell’escape room non deve restare in quella stanza ma essere riportato nell’azione quotidiana. Di nuovo, si può partire dai giocatori: “Come credi di poter agire per rendere più centrale la memoria storica nella tua vita? Credi esistano modi per contrastare le barriere tra le persone? Tu come pensi di poter agire?”.
- Conclusione: nella fase finale si può raccontare qualcosa riguardo al progetto e a come funziona o è stato costruito. Il questionario può essere quindi presentato a chi ha giocato.

Per rispondere alle domande dei giocatori e avere in generale spunti sul contenuto del debriefing, ecco qualche informazione generica. Eventualmente ai giocatori può essere consegnato un opuscolo (o un QR code che rimandi ad esso) affinché possano conservare le informazioni:

<https://drive.google.com/file/d/1TljcWx16efPsTGOsL4rpEUI4FqxA2CHF/view?usp=sharing>

L’escape room è divisa in due parti: la stanza e il guardaroba. Nella stanza la trama ci porta ad approfondire una storia d’amore del passato della nonna di cui non sappiamo nulla ma questo diventa in breve un argomento secondario. Alcune riflessioni trovate sul diario, alcuni oggetti nella stanza ci fanno in breve capire che la nonna stava indagando sulla realtà dell’est di Berlino, su come fosse la vita sotto un regime. La storia così cambia, dal racconto di una divisione diventa la narrazione su come fosse vivere sotto un’oppressione e di cosa significasse, giorno dopo giorno, voler scappare. All’apertura del guardaroba, cambia tutto di nuovo: attraverso le pagine di un diario si comprende come ancora oggi nel mondo i muri siano numerosi e divisivi, di come ancora le storie che ci sembrano passate siano attuali e presenti. Il punto non è più il racconto di una persona ma il concetto stesso di memoria storica che, oltre a farci ricordare, può aiutarci a interpretare il presente.

Ogni gioco e prova esposta nel percorso è comunque metaforica in qualche modo.

Il test iniziale è ispirato a quello presente nell’escape room *Wer ist wer* del collettivo We are Muesli (<https://www.wearemuesli.it/wiw>). Ogni domanda è pensata per avere a che fare con parte dell’escape room: non è detto che alla fine del gioco le risposte date dai giocatori nel test siano rimaste invariate (magari potrebbe essere fatta una riflessione anche su questo?). Psicologicamente, invece, può essere interessante capire una serie di dinamiche riguardanti i test: i giocatori si aspettavano di doverne svolgere uno? Che genere di domande si aspettavano? Prevedevano che uno di loro avrebbe “perso”? Potevano immaginare chi? Hanno risposto sinceramente o per cercare di adeguarsi a un regime immaginario?

Il podcast “1989” di Riccardo Gazzaniga (<https://storielibere.fm/1989-wind-change/>) ha un forte focus sul ruolo della musica durante il regime sovietico e nella DDR: il Moscow Music Peace Festival è un evento di quell’anno comparabile con il Woodstock occidentale, in cui lo stadio Lenin vide la presenza delle più grandi star del rock mondiale. I riferimenti sonori durante l’escape room sono facilmente ritrovabili nella narrazione dello storico. In generale, può essere fatta una riflessione sul ruolo della musica come strumento sociale e/o politico.

La World Press Photo (<https://www.worldpressphoto.org/>) è un’organizzazione no profit fondata nel 1955, oltre che il più prestigioso concorso di fotografia mondiale, che premia una volta all’anno, ininterrottamente dall’inizio, le foto più rappresentative di quello stesso anno. Oltre a questo si occupa di organizzare incontri, laboratori, seminari e workshop in giro per il mondo.

Esistono anche altre agenzie e associazioni che si occupano di fotogiornalismo e che gestiscono alcuni reportage, come IOM (<https://www.facebook.com/IOM/>).

Alcune delle nostre storie prendono ispirazione dallo spettacolo teatrale italiano “Die Mauer” (<https://marco-cortesi.com/il-muro-spettacolo/>), da cui è tratto il cortometraggio *Vomag vince* che ha vinto il premio short nel 70° Italian Film Festival. In esso alcune testimonianze storiche e le loro interviste si alternano allo spettacolo emozionale.

La Stasi, ovvero il *Ministerium für Staatssicherheit*, venne fondata nel 1950 con l’obiettivo di monitorare i comportamenti scorretti di tutti i cittadini della Germania dell’est. Dopo la caduta del muro i cittadini invasero infuriati i loro uffici e nonostante la distruzione di gran parte del materiale segreto, molti archivi sono tutt’ora consultabili. L’ingresso nella Stasi non era semplice: spesso venivano reclutati i figli degli stessi agenti, contando sul fatto che la loro fede fosse cieca e incrollabile. Per due anni venivano poi controllati in segreto e si scrivevano dei dossier sulla loro vita privata, mentre insegnanti, vicini e conoscenti venivano interrogati. In caso di proposta di lavoro, accettare significava incorrere in una serie di privilegi sociali ed economici, rifiutare spesso era sinonimo di stigma sociale e rischio di perdita di altri posti di lavoro.

Sito del Governo tedesco con archivi sulla Stasi:

(https://web.archive.org/web/20070703024302/http://www.bstu.bund.de/cIn_042/nn_715_182/EN/Home/homepage_node.html_nnn=true_nnn=true);

storia di un agente redento:

(<https://web.archive.org/web/20090209041228/http://myspystory.com/intro.html>).

Approfondimento sulla caduta del muro:

<https://www.berlin.de/mauer/it/storia/apertura-del-muro/> (sullo stesso sito vi è anche la ricostruzione del percorso storico e di alcune uccisioni durante i tentativi di attraversamento).

Il fenomeno dell'Ostalgie (<https://aspeniaonline.it/il-muro-invisibile-che-resiste/>) è una sorta di sentimento provato di tristezza per la caduta della DDR, un equivalente dell'italiano "si stava meglio quando si stava peggio", socialmente molto presente ancora oggi nella capitale tedesca.

**Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.
Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906**

Fight Racism

The tour of the world in 45'

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive



INDICE

Introduzione	3
Racconto	4
La storia di Daryl	4
La storia di Dima	5
Materiali richiesti	7
Preparazione	8
Creazione della stanza	10
Esempio di immagine di allestimento	11
Dinamica del gioco	13
Diagramma di flusso del gioco	15
Come vincere	15
Facilitazione	16
Presentare il gioco	16
Debriefing con i giocatori	17

Introduzione

The Tour of the World in 45' è una delle 10 escape room create dal progetto Erasmus+ dell'UE, Escape Racism, per evidenziare e combattere i pregiudizi sociali e razziali in tutto il mondo. Come in ogni gioco di escape room, l'obiettivo è quello di fuggire da una stanza chiusa a chiave nel più breve tempo possibile. Per raggiungere questo obiettivo, i giocatori devono risolvere una serie di indizi ed enigmi che li indirizzano verso la soluzione del gioco.

La questione dell'escape room riguarda la discriminazione dovuta alle frontiere. Non solo frontiere materiali, come muri e barriere, ma anche astratte, come la burocrazia, l'istruzione e la cultura.

Durante The Tour of the World in 45' e con il seguente debriefing con il facilitatore, i partecipanti acquisiranno conoscenza delle discriminazioni sistemiche che ci colpiscono come esseri umani, semplicemente perché siamo nati in un paese specifico piuttosto che in un altro. Il gruppo rifletterà sui privilegi legati alla vita in un paese "occidentale" e sperimenterà una piccola parte delle sfide che le persone migranti affrontano durante il loro viaggio per una vita migliore.

Racconto

In un futuro non troppo lontano, l'umanità si sente in completo controllo dello spazio e del tempo. La scienza ha abbattuto tutti i confini e le barriere. Per dimostrare questa supremazia, gli uomini più potenti della Terra fanno una scommessa: fare il giro del mondo in soli 45'. Voi rappresentate la squadra candidata per tentare la missione. Prima di intraprendere la missione, però, avrete bisogno della formazione necessaria: seguite i nostri esperti e preparatevi per questa grande avventura!

Alla fine della stanza, i giocatori devono fare una scelta importante: continuare da soli o tornare con il gruppo.

A seconda della scelta fatta dal gruppo, ci saranno due finali diversi e i facilitatori potranno leggere la storia di Daryl o la storia di Dima.

La storia di Daryl

Daryl è un ragazzo etiope nato nel quartiere Kirkos di Addis Abeba. Ha lasciato il suo paese all'età di vent'anni. È arrivato dall'Etiopia in Italia nel 2007 e ora vive a Roma.

"Ho provato a iscrivermi all'università di Addis Abeba senza successo, così ho iniziato a lavorare come falegname. Gli affari sono andati abbastanza bene, ma ero scontento della situazione politica nel mio paese e sono diventato un sostenitore dell'opposizione, partecipando alle proteste successive alle elezioni del 2005.

Gli scontri con le forze di polizia erano frequenti e c'erano blocchi stradali. Quel giorno sono andato nella zona del mercato di Kirkos per vedere se mia madre stava bene. C'era molta agitazione lì; la polizia aveva inviato degli agenti per sparare ad altezza umana. Mia madre ed io stavamo tornando a casa quando un proiettile colpì al collo un bambino del quartiere. Si chiamava Katcho. Era vicino a me quando è stato colpito. Tutti correvano in ogni direzione, siamo entrati in una casa per aspettare che la situazione si calmasse. Poi ho portato mia madre a casa, e quando mi è sembrato che le cose si fossero calmate, sono uscito di nuovo, ma la situazione era disastrosa. Due soldati stavano sparando alle persone come in un film western.

Ho deciso di lasciare il paese e la mia famiglia mi ha sostenuto in questa scelta.

Il viaggio è durato a lungo, durante il quale ho superato diversi confini, sono rimasto imprigionato nelle carceri libiche e ho avuto una brutta caduta da un camion durante il viaggio tra Kufra e Bengasi.

Mentre eravamo lì non c'era ombra, solo al tramonto potevamo trovarne un po' dietro una duna. È stato così per nove giorni. Per sette giorni abbiamo continuato a protestare e a dire che dovevamo andarcene; il settimo giorno i libici neri hanno cercato di far salire tutti in una macchina, ma non c'era posto per tutti e la gente è caduta dall'auto: in un certo senso deve essere stato divertente dall'esterno. Grazie alla presenza della sabbia nessuno si è fatto davvero male, ma le persone che sono cadute hanno iniziato a correre in lacrime dietro l'auto. Tutti volevano sedersi al centro dell'auto e una donna che parlava arabo supplicava l'autista di non continuare il viaggio perché la gente sarebbe caduta e si sarebbe persa, ma lui non ascoltava e non aveva intenzione di farlo. Ha proceduto deliberatamente a zig-zag e la maggior parte delle persone sono cadute;

penso che l'abbia fatto per mostrarci che non c'era modo di uscire da lì. Dopo di che, l'auto è stata riportata al campo e le persone che erano cadute sono dovute tornare a piedi. La donna continuava a piangere e penso che abbia insultato l'autista. Poi lui l'ha picchiata.

Dopo diversi tentativi, sono riuscito a raggiungere le coste italiane in barca, lasciandomi alle spalle tutta la mia famiglia e i miei amici. Non hanno modo di raggiungermi e non ho abbastanza soldi per tornare a trovarli."

La storia di Dima

Dima è una giovane donna siriana, qui raccontiamo la sua storia, il suo viaggio tra aspettative e costi, sia in termini umani che economici.

"Nella seconda metà degli anni Sessanta, mio nonno si trasferì a Bologna per studiare medicina, portando con sé i suoi due figli. Pochi anni dopo, nonostante gli fosse stata offerta la cittadinanza italiana, decise di lasciare il paese con tutta la famiglia, ora con quattro figli, per tornare in Siria, sua patria.

Mio padre, 17, anni, si è ritrovato a dover imparare l'arabo e vivere a Damasco. Come madrelingua italiano, non ha avuto alcuna difficoltà ad affermarsi come guida turistica e a costruire, insieme a mio nonno, un piccolo impero. Nel frattempo, sposa una donna siriana di origini palestinesi, con la quale ha avuto quattro figli. Ed è qui che entro in gioco io.

Lo scoppio della guerra nel 2011 interrompe la nostra favola felice: mio padre è cooptato da funzionari governativi e costretto a collaborare come traduttore, partecipando all'addestramento militare e al commercio di armi tra Italia e Siria. In una di queste occasioni viene a sapere che i caschi militari forniti all'esercito siriano recanti la scritta "Made in Italy" in realtà sono stati realizzati in Israele.

Questo era noto alle persone che ricoprivano posizioni superiori, e quando mio padre, ingenuamente, disse agli ufficiali che lo sapeva, fu presto minacciato, mandato in prigione per tre giorni e gli fu ordinato di tenere queste informazioni per sé.

Questa è stata la goccia che ha fatto traboccare il vaso. Ora siamo nel 2014 e le frontiere non sono ancora chiuse: mio padre chiede un visto per andare in Italia ma gli viene negato due volte. Decide quindi di contattare la sorella di mia madre, che aveva vissuto in Spagna per molti anni, e lei è riuscita ad aiutarlo a ottenere un visto turistico per

la *Spagna.*

Grazie agli accordi tra i paesi dello spazio Schengen, riesce poi ad arrivare in Italia, dove ottiene la protezione internazionale.

Attraverso le pratiche di ricongiungimento familiare, riesce finalmente a portare mia madre e i miei due fratelli, all'epoca ancora minorenni, in Italia.

Per me e mia sorella, tuttavia, le cose non erano così semplici dato che eravamo entrambe già maggiorenni. Mia sorella va in Libano per richiedere un visto per l'Italia come studente ma le viene negato, il costo dell'operazione è di 5,000 euro. Ha poi cercato di richiedere un visto per entrare in Spagna per riunirsi con mia zia, ma è stato di nuovo negato, e di nuovo, il costo era di altri 5000€.

Esasperata, decide di provare ad attraversare illegalmente il confine tra la Turchia e la Grecia. Per 10,000 euro compra un documento falso ma si ferma subito

all'aeroporto.

Ci prova una seconda volta (altri 10,000) euro), ma ancora una volta viene fermata in aeroporto.

Il vero problema non erano i documenti falsi, ma la mancanza di conoscenza della lingua italiana che la lasciava letteralmente a bocca aperta di fronte ai funzionari aeroportuali. La sua ultima opzione era quella di cercare di raggiungere l'Italia via mare, quindi compra un passaggio a bordo di un gommone russo (2000 €).

Rendendosi conto delle dimensioni reali della barca e del numero effettivo di passeggeri, è spaventata per la sua vita e cambia idea, ma il trafficante le punta una pistola alla testa e la costringe a salire a bordo. La traversata non è facile: due volte le onde li costringono a tornare indietro e al terzo tentativo la barca si capovolge. Fortunatamente, la costa greca è vicina e lei riesce a nuotare. In terra greca, le viene consegnato un documento provvisorio con cui raggiunge Atene e da lì, grazie ad una falsa carta d'identità italiana pagata 1500 €, arriva finalmente in Italia.

Per me, il viaggio è stato ancora più difficile. Nel 2012, ero incinta e vivevo con mio marito a Duma, alla periferia di Damasco. L'Isis e i ribelli si contendevano la periferia della capitale, c'erano bombardamenti quotidiani e sono stata costretta a fuggire, prima rifugiandomi a casa dei miei genitori, poi cercando di ottenere un visto per motivi di studio (il costo sarebbe stato di 5.000 euro), ma ormai era molto difficile ottenerlo, così mio padre mi ha suggerito di provare il percorso attraverso la Turchia, ma so che non posso fare lo stesso viaggio di mia sorella: Ho una bambina piccola ed è troppo pericoloso.

Una chiamata improvvisa, tuttavia, sembra dare qualche speranza. Papà ha avuto un contatto diretto con l'ambasciata che potrebbe aiutami a ottenere un visto per l'Italia. Lascio tutto e me ne vado, ma non appena entro in ambasciata, vengo mandata a casa.

Disperata, mi dirigo verso Aksaray Square: compro due giubbotti di salvataggio, del nastro adesivo e dei sacchetti di plastica. Vado all'area di incontro dei contrabbandieri e compro un passaggio per il giorno dopo. Ho pagato 4000 € ciascuno, e con questo prezzo mi è stato promesso un viaggio su una barca più sicura. Quella notte non riuscii a dormire.

All'alba ricevo un messaggio con le coordinate per il luogo della partenza, io e mia figlia siamo pronte a partire, quello stesso giorno ho ricevuto un'altra telefonata da mio padre, con la promessa di un altro visto.

Non c'è tempo per riflettere, abbandono la via del mare (perdendo i soldi) e torno all'ambasciata e 15 minuti dopo ho il passaporto timbrato. Scoprirò in seguito che quei 15 minuti sono stati i più costosi della mia vita: 1000 euro al minuto.

Nel novembre 2015, sono arrivata in Italia per la prima volta con mia figlia”.

Nota bene: le storie possono essere registrate o lette ai giocatori. La prima opzione è quella più coinvolgente ed emotiva.

Materiali richiesti

Per creare l'ambientazione e gli enigmi di "The Tour of the World in 45'", è necessario uno spazio che possa essere diviso in due parti, in modo che da una parte all'altra si possa sentire ma non vedere.

Gli elementi che costituiscono gli enigmi sono già intesi come scenografia, ma potreste voler aggiungere dei materiali per migliorare l'ambiente.

- 2x Manichini + vestiti
- 1 x borsetta
- 16x Passaporti
- 1x Tappeto numerico da 1 a 8
- 2x Scarpe
- 1 x tornello
- 1 x tenda
- 2x tavolini
- 1x Sveglia
- 2 x cassette di sicurezza con combinazione a 4 cifre
- 4x monete/token
- - 1 cassetta di sicurezza con combinazione a 3 cifre
- 1 x poliziotto lego
- - 1x Armadietto a 4 cifre
- - 2x Armadietto a 3 cifre
- 1 vaso trasparente con serratura
- 1x cassapanca
- 1 x piccola scatola (10 x 5 x 7)
- 1 x codice QR
- 1x Video del ballo
- - 1x quaderno
- 1x mappa del fuso orario del mondo
- 1x Bacheca
- 20x Puntine
- 1x mappa del Campo minato
- 1x Mappa della città
- 1 x sedia/poltrona
- 1 x portamatite
- 1 x altoparlante
- 9x Testi stampati
- 8 x simboli stampati su carta
- 2x File audio con storie personali
- 5x Effetti audio

Preparazione

Alcuni dei materiali all'interno dell'Escape room dovranno essere preparati prima di essere utilizzati. In alcuni casi, ciò può richiedere alcune competenze di base "fai-da-te". Per favore richiedete assistenza se vi sentite a disagio nel farlo.

- Disegnate un simbolo + sulla scarpa destra e un simbolo - su quella sinistra
- Vestite i manichini e disegnate su un braccio un "tatuaggio" che rappresenti la mappa vuota della Corea del Nord e del Sud.
- Impostate la sveglia alle 9:00 e scriveteci sopra "ora locale di Berlino".
- Stampate i seguenti testi/immagini e appuntateli sul cartellone:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1R9cuDKaAfJByLAXjsIWbla9dIAxAUZA5>

- Ritagliate un pezzo della copertina del quaderno (5x7). Rimuovete dal pezzo tre parti come da immagine:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1HG2kNVHEp2kn9bf9vtykp8uWM4l-A3rG>

- - Scrivete nel quaderno i testi sull'ottenimento della cittadinanza e sull'ONU:

https://docs.google.com/document/d/1vkRmoHvfky08DGGQjRtrZzH38TcDC8vrIH0yYy_wM5jFY/edit

E

https://docs.google.com/document/d/19jKhweYnE6lHRnMF4yx64O0szRkNZcnmKdH_yBpaQrho/edit

- Attaccate i simboli sulla mappa per creare un percorso/combinazione (vedi l'immagine: https://drive.google.com/drive/u/0/folders/14m4lkVWt5-HHTPpQli9MHkFDgh_yBs1N)
- Collocate 1 moneta/token in una cassetta di sicurezza a 4 cifre (codice 1217)
- Create il codice QR per aprire il video di "This is America" di questa pagina web <https://escape4change.wixsite.com/racism>

Codice: **cgj**

- - Stampate il codice QR e chiudetelo nel vaso trasparente, con l'armadietto a 4 cifre (7023).
- - Inserite il pezzo di quaderno ritagliato nella piccola scatola con il poliziotto Lego. Scrivete all'interno della scatola "La polizia ti ha preso! Ma tu ottieni comunque qualcosa...". Chiudete la scatola con l'armadietto a 3 cifre (310)
- Posizionate 3 monete/token nella cassetta di sicurezza a 4 cifre. Scrivete nella cassetta di sicurezza il messaggio "3 monete ma solo 2 scelte: 1) continuate il viaggio da soli 2) Unitevi di nuovo al team. Impostate la cassetta con il codice (0413)
- Stampate il seguente testo con le istruzioni:

https://drive.google.com/file/d/1Rph2yVE_Jjldm-w9G8Gqcs-Nad7Uqa_C/view?usp=sharing

Chiudete le istruzioni nell'astuccio (con le immagini di Londra nella seconda stanza) con l'armadietto a 3 cifre (617).

- Preparete il tornello da utilizzare con 1 moneta/token. Scriveteci sopra le seguenti istruzioni: Porta bloccata. Inserite 1 moneta. 1 moneta = 1 persona.

https://drive.google.com/file/d/1sFTH2R_WM4Ric2QaNqDwuTf3fQRpOlkO/view?usp=sharing

- Stampate il seguente testo alfanumerico:

https://drive.google.com/file/d/1GQeRnq_68YcjV7Xj9bYrSa9MouhjMC5U/view?usp=sharing

- Scaricate gli effetti sonori: effetto sonoro del campo di addestramento; musica emozionante; sirena della polizia; applausi; musica in calo. Oppure consultate questi link: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1xgJn-5YEFnXUiMDBvOGMvz2gY9sxsxgNwX>

-

- Registra le due storie o usa il file qui

https://docs.google.com/document/d/10rKbDQDjwQR-fp-g67UZflPHznJvC_IK8g2ajXlrVeY/edit?usp=sharing

- Stampate un tabellone con il seguente messaggio per terminare il gioco: "3 monete per uscire".
- Stampate questa mappa minificata e appendetela vicino al cartellone:

<https://drive.google.com/file/d/1EipNURjyM3UdzLjNTrf2rrPgLc1BVLHm/view?usp=sharing>

- Stampate i 16 passaporti. Ecco il file:

https://drive.google.com/file/d/1_JEfcvd3a8FzCc0LrN9ZjyptQbhAVd4V/view?usp=sharing

- Stampate le mappe del fuso orario. Ecco il file:

<https://drive.google.com/file/d/1i3ydNIHCRFijJC1yM4HuRQkucJWrM0e/view?usp=sharing>

Creazione della stanza

La location utilizzata per l'Escape Room Fight Racism deve essere abbastanza grande da contenere tutti i materiali e permettere a un gruppo di 5 persone di giocare senza problemi. Abbiamo allestito l'Escape Room in una stanza di 5 x 5 m.

L'allestimento deve prevedere la possibilità di separare la stanza in due parti:

- 5x4m Stanza numero 1
- 2x2m Stanza numero 2

Potete farlo con una tenda, un separé o una recinzione di legno. L'importante è che i giocatori comunichino da una stanza all'altra, senza vedersi.

STANZA 1

Posizionate il tornello nella prima stanza, per creare un ingresso verso la seconda stanza.

Appendete la tenda/parete/separé tra le camere 1 e 2.

Posizionate i manichini in uno degli angoli della prima stanza.

Mettete i passaporti nella borsa e appoggiatela sulla spalla del manichino senza il tatuaggio.

Mettete il foglio con le immagini delle mani e le lettere nella mano dell'altro manichino.

Posizionate il tappeto sul pavimento, di fronte ai manichini. Posizionate la scarpa sinistra sul numero 4 e quella destra sul numero 5.

Posizionate la cassapanca nell'angolo opposto ai manichini. Posizionate all'interno il vaso trasparente e la piccola scatola. Posizionate il quaderno sulla cassapanca.

Posizionate il tavolo in uno degli angoli lasciati liberi. Posizionate la sveglia e la cassetta di sicurezza a 4 cifre con 1 moneta/token, entrambe sul tavolo.

Sulla parete vicino al tavolo, appendete la mappa del fuso orario.

Sulle altre pareti appendete il cartellone pubblicitario e la mappa del campo minato.

STANZA 2

Appendete la mappa della città alla parete.

Scrivete sulla parete, vicino alla mappa della città: "Benvenuti! Ottenete la cittadinanza il prima possibile!".

Posizionate un tavolino e la poltrona nella stanza.

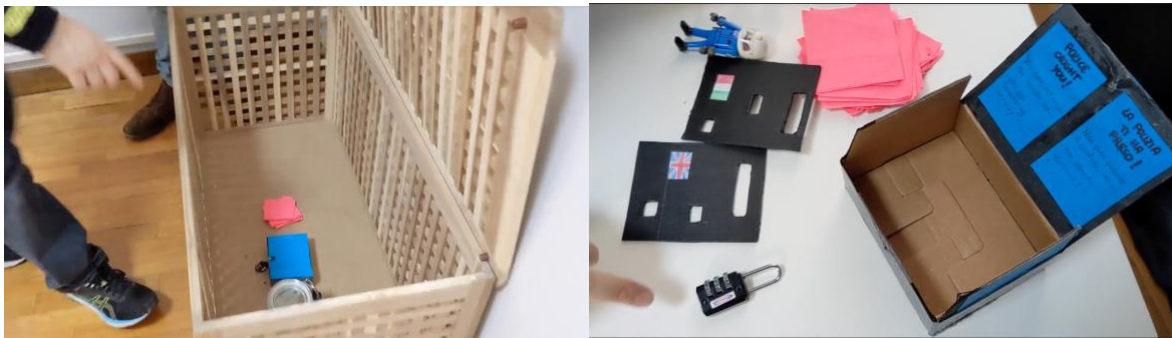
Posizionate sul tavolo l'astuccio con le matite e la cassetta di sicurezza a quattro cifre con 3 monete.

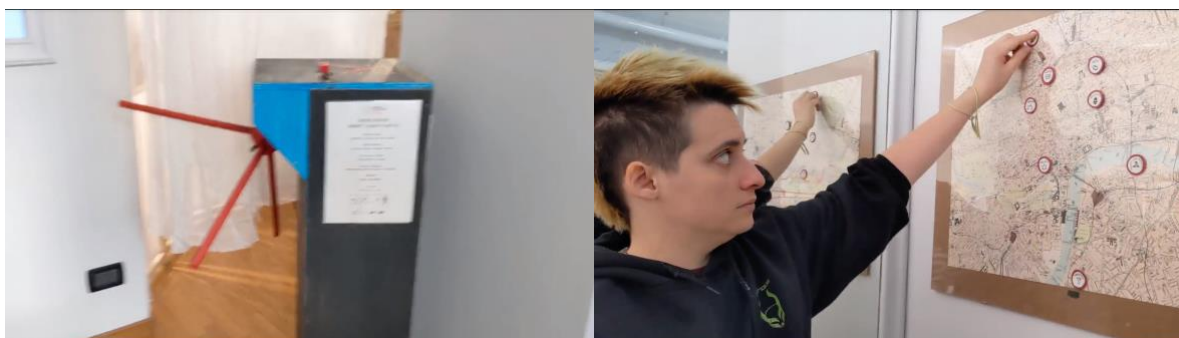
Nascondete il foglio con il testo alfanumerico sull'ONU da qualche parte nella stanza.

Appendete il messaggio con le istruzioni per uscire alla parete (o se c'è una porta per uscire, su questa).

Esempio di immagine di allestimento

L'immagine seguente mostra un esempio di come allestire l'escape room prima del gioco iniziale.





Dinamica del gioco

Entrando nella prima stanza i giocatori incontrano due istruttori (i manichini): propongono loro quattro sfide al termine delle quali otterranno le conoscenze e gli strumenti necessari per viaggiare.

Gioco #1: il gruppo ha bisogno di un punto di partenza per la sua missione e di un passaporto che gli permetta di viaggiare senza problemi. Attraverso questo gioco, vogliamo concentrarci sull'esistenza di passaporti "deboli" (Iraq, Afghanistan, Siria, Somalia...) e "forti" (Germania, Svezia, Nuova Zelanda...) e su quanto possa essere complicato richiederli.

I giocatori avranno la possibilità di consultare due testi. Nel primo viene spiegato il significato del colore dei passaporti e di alcuni simboli; nel secondo viene presentata la procedura standard per ottenere la cittadinanza (certificato di nascita, certificato penale, permesso di soggiorno, ricevuta di pagamento del contributo di 200 euro, residenza in tutti i luoghi in cui si è vissuto negli ultimi 10 anni, data del primo ingresso in Italia, reddito percepito negli ultimi 3 anni con dichiarazione dei redditi, marca da bollo da 16 euro).

Dal primo testo si ricavano i due indizi (colore e simbolo) necessari per individuare il passaporto giusto tra i 16 presenti, dal secondo si ricavano i due numeri mancanti necessari per completare il codice: 7023.

Gioco #2: i giocatori devono confrontarsi con il linguaggio del corpo, con i gesti tipici di tutti i Paesi che attraverseranno. Grazie a questo gioco impareranno le somiglianze e le differenze tra i vari Paesi.

Confrontando le istruzioni sul cartellone e il messaggio nella mano del manichino, otterranno il codice giusto: cgj.

Gioco #3: per evitare incidenti di percorso, i giocatori devono affrontare diverse manifestazioni artistiche ed espressioni culturali. In questo gioco imparano ed eseguono una coreografia della canzone "This is America" di Childish Gambino (una raccolta di danze tradizionali di diversi Stati africani), una canzone che racconta il mix culturale americano e le sue contraddizioni.

Durante l'esecuzione della canzone e la sua danza sul tappeto numerico, si sommano i numeri toccati con il piede destro e si sottraggono quelli toccati con il sinistro. Il totale e il codice finale è 12.

Gioco #4: per organizzare la logistica del viaggio è fondamentale tenere conto dei fusi orari (come insegna Jules Verne). In questo gioco, i giocatori dovranno individuare un paese misterioso decifrando una mappa vuota e trovare l'ora locale corretta.

La mappa vuota è tatuata sulla spalla del manichino e i suggerimenti sul cartellone riguardano la Corea del Nord e del Sud. La sveglia è impostata sull'ora locale di Berlino alle 9 in punto. La mappa del fuso orario mostra l'ora coreana +8 rispetto a Berlino; quindi, il codice è 17 (l'ora effettiva in Corea).

Il 12 e il 17 devono essere combinati per aprire la cassetta di sicurezza da 1 moneta sul tavolo.

Dopo aver risolto le prime quattro sfide, la squadra ottiene un token. Inserendolo nel tornello, un giocatore può raggiungere la seconda stanza. Solo uno di loro passerà dall'altra parte. Improvvisamente il gruppo si troverà diviso. Da questo momento in poi, i giocatori devono comunicare e condividere informazioni, affrontando le difficoltà della distanza e sperimentando le conseguenze di una separazione inaspettata.

Il giocatore che varca la soglia deve ottenere la cittadinanza del nuovo paese. Lui/lei deve chiedere supporto agli altri membri del team, poiché parte degli indizi sono nella prima stanza. Infatti, solo chi è rimasto nella prima stanza conosce la corretta procedura per ottenere i documenti che sono scritti nel quaderno.

Seguendo le istruzioni e collegando i puntini sulla mappa della città, il giocatore scopre 3 numeri che aprono l'astuccio: 617.

Non appena si ottiene la cittadinanza, le dinamiche si invertono: il giocatore "migrante" ha accesso a informazioni utili per la squadra che ora sta cercando di attraversare il confine e raggiungere la seconda stanza. Grazie alle indicazioni, il team riesce a scoprire le posizioni di sorveglianza sulla mappa/campo minato e a individuare il percorso corretto per arrivare a fine partita.

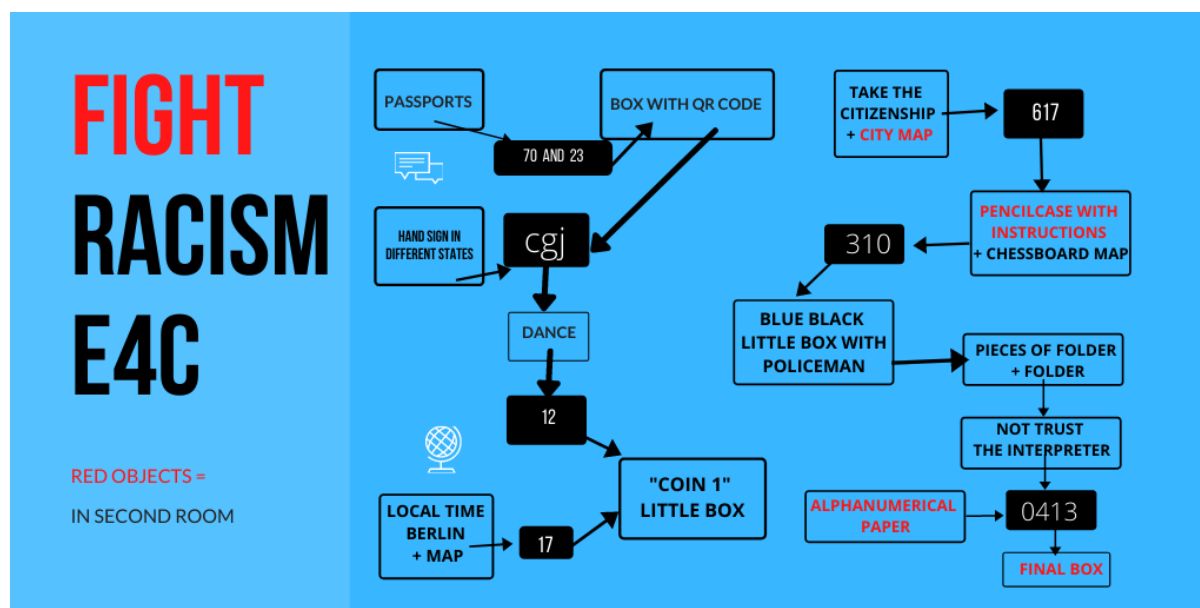
Il percorso è composto da 31 gradini, moltiplicati per 10km (scritti sulla mappa), dà 310km, cioè il codice necessario per aprire la scatola.

Sfortunatamente, risolvere la sfida non è sufficiente, i giocatori vengono fermati al confine! (Il poliziotto Lego dentro la scatola).

L'incontro con un contrabbandiere, però, permette di aiutare ancora una volta il giocatore singolo nell'altra stanza: nella piccola scatola c'è il pezzo ritagliato dal quaderno che, riposizionato al posto giusto, evidenzia quattro parole del testo ONU: non fidarti dell'interprete. Il giocatore migrante può leggere, con il testo alfanumerico, l'ultimo codice: 0413.

A questo punto il giocatore migrante apre la cassetta di sicurezza delle ultime 4 cifre, ottiene 3 token e dovrà scegliere come utilizzarli: continuare da solo e integrarsi completamente nel nuovo Paese o dare alla squadra un'altra possibilità di attraversare il confine?

Diagramma di flusso del gioco



Come vincere

Una volta risolto l'enigma finale e aperta la cassetta di sicurezza, il giocatore rinchiuso nella seconda stanza ha due possibilità: può usare le monete per riunirsi al resto del gruppo (questa azione sblocca la storia di Daryl), oppure può continuare da solo l'avventura nel nuovo mondo (questa azione sblocca la storia di Dima).

Facilitazione

Durante il gioco è importante che i giocatori si divertano. Non c'è problema se si bloccano su un enigma, purché si divertano a risolverlo. Tuttavia, se i giocatori si annoiano, l'animatore deve intervenire per aiutarli.

A seconda dell'età dei giocatori e delle loro capacità, i suggerimenti possono essere forniti a voce, ponendo domande nello stile di un compagno di gioco, come ad esempio "cosa c'è nella bottiglia", oppure scrivendo un biglietto che guidi i giocatori e lanciandolo nella stanza perché lo trovino. Quando fornite dei suggerimenti, cercate di non renderli troppo evidenti. Soprattutto, non risolvetevi voi stessi nessuna parte dell'enigma, perché in questo modo toglierete ai giocatori il senso dell'autonomia.

Nota importante: alcune escape room sono progettate in modo tale che è fondamentale vincere il gioco e uscire dalla stanza, perché questo rivelerà un fatto importante evidenziato nella fase di debriefing. In casi come questo, assicuratevi che il gruppo non finisca il tempo.

In caso contrario, e se il gruppo ha scoperto abbastanza elementi sull'argomento dell'escape room, non sarà necessario vincere il gioco; quindi, non facilitate troppo l'esperienza dell'escape room.

Presentare il gioco

Iniziate dando il benvenuto ai vostri giocatori a The world tour in 45' e, quando siete pronti per iniziare, guidateli verso le porte che conducono all'escape room. Fate loro il seguente discorso introduttivo, oppure createne uno vostro.

In un futuro non troppo lontano, l'umanità si sente in completo controllo dello spazio e del tempo. La scienza ha abbattuto tutti i confini e le barriere. Per dimostrare questa supremazia, gli uomini più potenti della Terra fanno una scommessa: fare il giro del mondo in soli 45'. Voi rappresentate la squadra candidata per tentare la missione. Prima di intraprendere la missione, però, avrete bisogno della formazione necessaria: seguite i nostri esperti e preparatevi per questa grande avventura!

Nota importante: i giocatori non sono consapevoli del colpo di scena che stanno per sperimentare. L'introduzione (la chiamata al gioco) differisce di proposito dalla storia reale che ascolteranno alla fine del gioco.

Debriefing con i giocatori

Il debriefing è la parte più importante dell'intera esperienza. I giocatori sono invitati a discutere e a confrontarsi sui sentimenti, i pensieri e le idee emerse durante il gioco. Poiché l'escape room "Fight Racism" si conclude con una testimonianza significativa, un buon modo per iniziare il debriefing è chiedere ai giocatori di condividere il loro stato emotivo. Dando voce alle proprie emozioni e ascoltando quelle degli altri, hanno la possibilità di esprimere sentimenti che altrimenti potrebbero compromettere il debriefing. Dopo aver dato spazio alle sensazioni immediate, il facilitatore aiuta il gruppo a "sbollire" per concentrarsi sul gioco. L'obiettivo del debriefing è partire dall'esperienza di gioco per acquisire conoscenze sugli argomenti affrontati. Il facilitatore aiuta il gruppo a creare connessioni tra gli argomenti discussi e la vita quotidiana di ciascun partecipante; in questo modo i giocatori avranno l'opportunità di riflettere sui modi concreti in cui possono essere coinvolti nell'affrontare il problema del razzismo. È proprio questo che rende il gioco "educativo".

Parlando di muri e discriminazione, la prima immagine che di solito viene in mente è proprio quella delle barriere poste ai confini tra gli Stati per impedire il transito delle persone. Il gioco della mappa/scacchiera rappresenta nei suoi elementi alcuni ostacoli che i migranti sono costretti ad affrontare rischiando la propria vita. Ma i muri non sono solo quelli fisici. "Fight Racism" vuole rappresentare alcuni muri invisibili che contribuiscono a favorire varie forme di razzismo. I giochi del passaporto e della cittadinanza danno al gruppo l'opportunità di riflettere e discutere sulla forza di alcuni documenti e la debolezza di altri e su quanto possa essere difficile ottenere la cittadinanza in un Paese. La lotta del rifugiato somalo Abdullahi Ahmed per ottenere la stessa cittadinanza che anni dopo gli impedirà di tornare nel suo Paese, l'eterna attesa di Mehdi Ali nell'hotel di Melbourne per chiedere asilo o lo sciopero della fame di 450 persone riunite nel movimento "Union de sans papiers pour la régularisation" sono solo alcune delle storie che si possono raccontare per capire come la burocrazia possa contribuire alla discriminazione di alcuni gruppi di persone. La coreografia della canzone "This is America" di Childish Gambino rappresenta, attraverso un incredibile universo simbolico, la

condizione della popolazione afroamericana negli Stati Uniti. Il gioco del mimo, della danza e dell'interprete sono quindi un modo per sperimentare modalità espressive alternative alla parola: il linguaggio stesso, infatti, può essere uno strumento utilizzato per discriminare e creare disuguaglianza.

Nel complesso, l'escape room "Fight Racism" vuole rappresentare sia il viaggio di chi parte sia l'attesa di chi resta. Nel passaggio dalla prima alla seconda stanza e nella scelta finale, il gruppo si trova a sperimentare in prima persona alcuni complessi etici che sono alla base delle drammatiche esperienze che i migranti vivono. Poiché il debriefing stesso può essere un momento "pesante", è importante che il facilitatore concluda il momento ponendo l'attenzione su eventuali elementi di speranza, come il lavoro svolto dalle ONG che offrono aiuti umanitari o gli obiettivi di sviluppo sostenibile volti a combattere la discriminazione e a ridurre le disuguaglianze.

Di seguito potete trovare alcuni link utili.

Classifica dei passaporti: <https://www.passportindex.org/>

Muri e barriere: <https://www.vox.com/a/borders>

Questa è l'America: https://www.wired.it/play/televisione/2018/05/08/this-is-america-donald-glover-childish-gambino/?refresh_ce=; <https://deerwaves.com/storie/riferimenti-this-is-america-childish-gambino> ; <https://www.splcenter.org/hate-map>

Storie sui giornali:

<https://cafebabel.com/it/article/i-sans-papiers-di-bruxelles-hanno-fame-di-giustizia-60f14132f723b37b439a3638/>

https://www.repubblica.it/protagonisti/Abdullahi_Ahmed/

<https://www.facebook.com/watch/?v=192111558713212>

(https://www.torinoggi.it/2020/03/03/leggi-notizia/argomenti/cronaca-11/articolo/coronavirus-abdullahi-bloccato-in-aeroporto-a-parigi-non-posso-viaggiare-perche-sono-italiano.html?fbclid=IwAR39B9yePtJsQ0zUI-_NsGcn4tsZa1sBldv_C0YoliNJNCVSNEmLxE8mBfU)

Lingua e discriminazione:

- <https://www.bbc.com/worklife/article/20210528-the-pervasive-problem-of-linguistic-racism>
- <https://www.universal-translation-services.com/it-it/language-discrimination-examples-in-10-languages/>

Obiettivi di sviluppo sostenibile sul razzismo:

- <https://sdgs.un.org/goals/goal4>
- <https://sdgs.un.org/goals/goal5>
- <https://sdgs.un.org/goals/goal10>
- <https://sdgs.un.org/goals/goal16>

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero di progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906

Victor's Story

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive



Introduzione

Victor's Story è una delle 10 escape room create dal progetto Erasmus+ dell'UE, Escape Racism, per evidenziare e combattere i pregiudizi sociali e razziali in tutto il mondo. Come in ogni escape room, lo scopo della Victor's Story è quello di fuggire da una stanza chiusa a chiave nel minor tempo possibile. Per riuscirci, i giocatori devono risolvere una serie di indizi ed enigmi che li indirizzano verso la soluzione del gioco.

Durante questo gioco, si spera che i giocatori si divertano nell'escape room e diventino più istruiti sulla vita delle persone vittime della schiavitù moderna e, in particolare, del lavoro forzato. Questi crimini sono sistemici a livello globale. Secondo un rapporto dell'Organizzazione Internazionale del Lavoro e della Walk Free Foundation, circa 40,3 milioni di persone sono state vittime della schiavitù moderna nel 2016. Di queste, 24,9 milioni di persone, quasi l'intera popolazione australiana, sono state ritenute vittime del lavoro forzato e costrette a lavorare in ruoli spesso fisicamente faticosi per un compenso scarso, se non nullo, attraverso minacce e coercizione da parte di individui, bande criminali e persino autorità statali che traggono tutti profitto da questa attività. Purtroppo, è tristemente noto che almeno una parte del cibo e dei vestiti che ognuno di noi acquista è stata creata attraverso il lavoro forzato in qualche punto della catena di produzione, il che significa che anche noi, come privati cittadini, beneficiamo di queste attività illegali, anche se indirettamente.

Racconto

Victor è laureato in ingegneria. Fino a qualche anno fa, aveva una posizione ben retribuita all'interno di un'azienda manifatturiera, che gli consentiva di godere di un tenore di vita dignitoso con la moglie Katerine e il figlio Artem. La situazione è purtroppo cambiata quando Victor ha perso il lavoro.

Nei mesi successivi Victor ha faticato a trovare lavoro e ha chiesto una serie di prestiti per coprire il costo della vita. In questo periodo ha conosciuto e stretto amicizia con John. John parlava continuamente a Victor di quanto fosse bella la vita nel West, sostenendo che per un uomo con le capacità di Victor sarebbe stato facile trovare lavoro. Un giorno John disse che il suo amico Gary, proprietario di una piccola società di ingegneria nel Regno Unito, era disposto a offrire un lavoro a Victor. Victor spiegò a John che non poteva lasciare Katerine e Artem, né poteva permettersi il costo dei voli e dell'alloggio. Il giorno dopo John chiamò Victor e gli disse che Gary si era offerto di sbrigare le pratiche burocratiche di Victor e di farlo vivere in una delle sue proprietà; una volta rimessosi in piedi, Katerine e Artem avrebbero potuto raggiungere Victor nel Regno Unito. John si offrì persino di pagare i voli di Victor. Inizialmente Victor rifiutò l'offerta, ma dopo aver parlato a lungo con Katerine, decise che questa era un'occasione troppo conveniente per lasciarsela sfuggire. Telefonò a John e accettò la sua offerta.

Qualche giorno prima della partenza, John telefonò e gli comunicò che aveva preso i biglietti e i dettagli del suo volo per Londra. Disse a Victor che tutto era stato organizzato con Gary, che lo avrebbe incontrato all'atterraggio dell'aereo e lo avrebbe accompagnato all'alloggio. Victor trascorse i giorni successivi preparandosi a lasciare la casa per una nuova vita, sapendo che non avrebbe potuto rivedere la sua famiglia per qualche tempo.

Gary incontrò Victor all'aeroporto e, prendendo la valigia e i documenti, lo accompagnò a un furgone da cui scese un uomo che gli fece cenno di prendere il posto del passeggero prima di salire lui stesso. Gary si è messo al posto di guida e ha iniziato a guidare in silenzio per circa 45 minuti prima di fermarsi davanti a un negozio. L'uomo senza nome è sceso e ha tirato Victor fuori dal furgone prima di spingerlo attraverso una porta laterale, facendogli salire una rampa di scale e gettandolo attraverso una porta in una stanza piena di materassi sporchi e spazzatura. Gary entrò e guardando Victor negli occhi disse: "Adesso lavorerai per me finché non avrai pagato quello che devi a John", "sappiamo dove si trova la tua famiglia e se provi a scappare li uccideremo". I due uscirono dalla stanza chiudendosi la porta alle spalle. Qualche tempo dopo, la porta è stata aperta e un gruppo di uomini dall'aspetto trasandato entrò, crollando uno ad uno sui materassi senza dire una parola.

Il giorno seguente, Victor e gli altri uomini furono svegliati di buon'ora e portati giù dalle scale nel retro di un furgone. Il furgone ha proseguito per un po' prima di fermarsi. Le porte si aprirono e gli uomini furono fatti scendere: "Prendete una pala e iniziate a lavorare, e ricordate di tenere la bocca chiusa o finirà male per voi", fu detto loro. Victor prese una pala e iniziò a scavare.

Victor è diventato una vittima della schiavitù moderna ed è compito dei nostri giocatori scoprire informazioni sulla vita di Victor durante questo periodo. Victor è riuscito a scappare, e se sì, come? Solo scoprendo indizi, completando enigmi e scoprendo artefatti i nostri giocatori lo scopriranno. L'elemento chiave di tutto questo sarà il diario di Victor, che aiuta a spiegare la sua vita in qualità di schiavo moderno e fornisce anche alcuni indizi e persino la chiave per la sua liberazione.

Materiali richiesti

Per creare l'ambientazione e i puzzle per la Victor's Story, avrete bisogno di una stanza di dimensioni decenti, o di uno spazio per segnare una, e di una serie di materiali elencati di seguito. Potreste anche voler aumentare l'immedesimazione del giocatore rivestendo la stanza con materiali come vecchie confezioni di cibo, contenitori, bottiglie di bevande, lattine e vecchi giornali. Questi ultimi possono anche fungere da depistaggio per i giocatori e aiutare a nascondere gli enigmi in bella vista.

- ❖ Pagine del diario di Victor (incluse nel kit)
- ❖ 3 x tappetini da campeggio in gommapiuma
- ❖ 3 x coperte
- ❖ 1 x Vaso
- ❖ 20 x spille da campeggio
- ❖ 1 x puzzle (200 pezzi)
- ❖ 1 x piccolo foglio di compensato
- ❖ 1 x 10 cm (L) 2 cm (W) x 2 cm (H) di lunghezza di legno
- ❖ 1 x pacchetto di blu Tack
- ❖ 3 x cassette di sicurezza a combinazione
- ❖ 1 x cassetta di sicurezza con chiave
- ❖ 1 x scatola di puzzle con istruzioni per l'apertura
- ❖ 1 x cacciavite a croce
- ❖ 1 x registratore a nastro
- ❖ 1 x nastro (contenente musica)
- ❖ 4 x batterie (per il registratore)
- ❖ 1 x Lunghezza della corda (1 m o 3 m di lunghezza)
- ❖ 1 x piccolo magnete (deve adattarsi al collo del vaso)
- ❖ 1 x lampada da tavolo (con un cavo corto)
- ❖ 1 x lampadina nera (adatta alla lampada)
- ❖ 1 x pennarello nero
- ❖ 1 x cavo di prolunga
- ❖ 2 viti per legno con testa a croce da 4 mm
- ❖ 1 confezione di carte da gioco standard
- ❖ 1 x presa di corrente
- ❖ 1 x tubetto di supercolla
- ❖ 1 x chiave
- ❖ Compresse effervescenti al succo di limone/arancia o al gusto di arancia

Le scatole a combinazione e con i puzzle possono essere sostituite da normali scatole di legno o di cartone con dei fori attraverso i quali si può inserire un lucchetto a combinazione per chiudere la scatola. I seguenti materiali possono anche essere inseriti per fungere da depistaggio, anche se altri oggetti possono essere sostituiti se lo si desidera:

- ❖ 1 x torcia
- ❖ 1 x vecchio cellulare
- ❖ 3 x immagini di numeri
- ❖ Vecchi tappetini o moquette assortiti
- ❖ Confezioni alimentari usate assortite
- ❖ Contenitori per alimenti usati assortiti
- ❖ Lattine di bibite usate assortite
- ❖ Bottiglie per bibite usate assortite
- ❖ Vecchi giornali o riviste assortiti

Preparazione

Alcuni dei materiali presenti nell'escape room richiedono una preparazione prima di poter essere utilizzati. In alcuni casi, ciò potrebbe richiedere alcune competenze di base nel "fai-da-te". Se non vi sentite a vostro agio, chiedete assistenza.

- ❖ Se il gioco è gestito da giocatori di lingua inglese, stampate le pagine del diario incluse nel kit di escape racism. Se il gioco è gestito da giocatori non anglofoni, stampate le pagine di diario in bianco, anch'esse incluse, e traducete gli originali nella vostra lingua; per ulteriori informazioni, consultate la sezione "diario".
- ❖ Prendete uno dei tappetini da campeggio in gommapiuma e contrassegnatelo con la lettera "V". Contrassegnate i tappetini rimanenti con lettere casuali. Questo indica il fatto che appartenevano a qualcuno.
- ❖ Costruite il puzzle e capovolgetelo in modo tale che il lato bianco sia rivolto verso l'alto. Potrebbe essere utile usare del cartone o un foglio di compensato per aiutarsi in questa operazione; se lo fate, lasciate il cartone o il compensato nell'escape room in modo tale che i giocatori possano usare lo stesso metodo per girare il puzzle. Scrivete la combinazione della cassetta di sicurezza 1 sul lato bianco del puzzle con una scrittura grande, capovolgete il puzzle e rimuovete alcuni dei pezzi con la scritta sul retro. Quando create la stanza, posizionate alcuni di questi pezzi, in modo tale che la scritta sia visibile, su una superficie piana accanto al puzzle.
- ❖ Prendete il pezzo di legno di 2 x 2 cm e ritagliate 4 sezioni a intervalli di 2,5 cm. Dovreste ottenere 4 blocchi di legno che potete incollare negli angoli dell'interno della cassetta di sicurezza 1. Ora tagliate un pezzo di compensato di dimensioni tali da poterlo inserire il più possibile nella base della serratura 1, assicurandovi che si trovi sopra i cuscinetti creati. In prossimità di uno dei bordi più lunghi, fate 2 fori da 3,5

mm nel compensato e avvitateci 2 viti da 4 mm. Queste fungeranno da maniglia rudimentale che faciliterà la rimozione del falso fondo creato.

- ❖ Rimuovete la "linguetta di protezione della registrazione" dal nastro musicale. Tagliate o strappate un pezzo di carta per riempire il foro risultante. Scrivete la combinazione della cassetta di sicurezza 2 sulla carta, accartocciatela e spingetela nel foro. Con un pennarello, disegnate una "X" o un punto accanto al foro per evidenziarlo ai giocatori.
- ❖ Aprite il mazzo di carte da gioco e sceglietene 4 a caso. Scrivete su ognuna di esse un numero della combinazione della cassetta 4. Prendete nota delle carte e dei numeri scritti su di esse; per esempio, se la combinazione della cassetta di sicurezza 4 fosse 7524, potreste scrivere "7 = 5 di fiori, 5 = 3 di quadri, 2 = Regina di picche, 4 = 9 di cuori". Ora scrivete dei numeri a caso su ognuna delle 48 carte rimanenti e mescolate il mazzo prima di riporlo nella confezione.
- ❖ Prendete un foglio di carta e, in ordine di combinazione, scrivete o disegnate i nomi delle carte su cui compare la combinazione. Utilizzando l'esempio precedente (7524), avremo un foglio di carta con la legenda "5 ♣, 3 ♦, Q ♠, 9 ♥".

Il Diario

Se state creando il gioco per giocatori di lingua inglese, il diario incluso nel kit dell'escape room può essere stampato e utilizzato direttamente. Se state creando il gioco per giocatori che non parlano inglese, stampate le pagine bianche del diario, anch'esse incluse, e traducete su di esse il testo della versione inglese usando una biro o un pennarello. Cercate di rendere la scrittura il più leggibile possibile, pur mantenendo la sensazione della scrittura a mano. Non importa se si commettono errori, purché il testo rimanga relativamente uguale: questo non farà altro che aumentare la sensazione di autenticità.

Nel generare i codici dell'ultima pagina, cercate all'interno delle vostre traduzioni le lettere che compongono le parole "Lavoro forzato". Poi, all'interno del codice, indicate la pagina usando il numero del giorno, ad esempio lunedì 7 gennaio diventa 7, seguito dal numero della riga e infine dalla posizione della lettera su quella riga per ottenere un codice composto da tre numeri separati. Ad esempio, nella versione inglese del diario, il codice 7-1-1 ci fornirà la lettera "A" della parola "Artem". È bene inserire anche il numero di telefono di una linea di assistenza nazionale locale, se possibile, e altri elementi personali, come il disegno del bambino, che aiutano a collegare Victor con il giocatore.

Creazione della stanza

La location utilizzata per l'escape room Victor's Story deve essere abbastanza grande da contenere tutti i materiali necessari per il gioco e circa 2-4 giocatori. Tuttavia, non dovrebbe essere così grande da diffondere oggetti e materiali su un'ampia area. Se avete accesso a uno spazio più grande, dovrete delimitare i confini dell'escape room con del nastro adesivo. Se create una stanza in questo modo, assicuratevi che i giocatori sappiano che non devono uscire dai confini mentre giocano e, se volete essere particolarmente severi, imponete loro una penalità di tempo per farlo. Per creare la stanza, eseguite i seguenti passaggi:

- ❖ Prendete il tappetino da campeggio in gommapiuma che avete contrassegnato con una "V" e arrotolatelo; mentre lo fate, inserite le pagine 1 (lunedì 7 gennaio) e 2

(mercoledì 9 gennaio) del diario all'interno. Legate il tappetino da campeggio per evitare che si srotoli e riveli le pagine del diario durante il gioco, a meno che un giocatore non la esamini.

- ❖ All'interno del doppio fondo della cassetta 1, posizionate le carte da gioco e la calamita. Se il doppio fondo è allentato, applicate del blu-tack sui cuscinetti di legno e spingete il doppio fondo verso il basso. Rimuovete le 2 viti.
- ❖ Inserite le pagine 3 (giovedì 10 gennaio) e 9 (sabato 25 luglio) del diario, il cacciavite e le batterie nella cassetta di sicurezza 1, sopra il doppio fondo, e chiudetela.
- ❖ Aprite lo slot delle batterie del registratore e inserite il filo di spago. Capovolgete il registratore e inserite il nastro.
- ❖ Inserite il diario a pagina 5 (martedì 12 febbraio), la lampadina e il cavo di prolunga nella cassetta di sicurezza 2 e chiudetela.
- ❖ Posizionate la lampada vicino a una presa di corrente, assicurandovi che possa essere collegata e accesa.
- ❖ Trascrivete le istruzioni per l'apertura della Puzzle Box su una superficie, o idealmente su una serie di superfici separate sparse per la stanza. Le superfici possono essere pareti, pavimenti o persino ripiani dei tavoli. Se si preferisce non farlo, è sufficiente trascrivere le istruzioni su carta e attaccarle alle pareti con del nastro adesivo. Le superfici devono trovarsi a una distanza dalla presa di corrente superiore a quella consentita dal cavo della lampada.
- ❖ Inserite le pagine 6 (mercoledì 17 aprile) e 7 (giovedì 18 aprile) del diario e le viti da 2 x 4 mm nella Puzzle Box e chiudetela.
- ❖ Inserite la pagina 8 del diario (giovedì 13 giugno) e il cifrario di carte da gioco che avete creato nella cassetta degli enigmi 3.
- ❖ Inserite la chiave della cassetta di sicurezza 3 e circa 20 spilli nel vaso. Riempite il vaso con una miscela leggera di limone e arancia.
- ❖ Inserite la pagina 4 dell'agenda (venerdì 11 gennaio) e la chiave singola nella cassetta di sicurezza 4.
- ❖ Posizionate il puzzle e i pezzi rimossi su una superficie piana.
- ❖ Distribuite tutti i materiali (cassette di sicurezza, puzzle, tappetini da campeggio, coperte, ecc.), i falsi indizi e la scenografia nella stanza in modo apparentemente casuale. Cercate di nascondere le cassette di sicurezza in luoghi non evidenti, coprendole con vecchi tappetini, giornali, stuoie da campeggio, coperte, ecc. Una volta terminato questo lavoro, e se siete soddisfatti della disposizione, scattate una fotografia da usare come riferimento quando risistemate la stanza per un nuovo gruppo di giocatori.

Immagini di esempio di allestimento

Le immagini seguenti mostrano come abbiamo allestito l'escape room per una serie di sessioni di prova. Come si può notare, a eccezione della lampada, che deve essere vicina a una presa di corrente, e delle istruzioni per l'apertura della scatola del puzzle 3, che devono essere a

portata del cavo della lampada e della prolunga, non ci sono posizioni definite per gli oggetti all'interno della stanza se non quelle descritte nella sezione "Creazione della stanza". Usate il vostro buon senso quando disponete la stanza e cercate di nascondere le cassette di sicurezza, ecc. dove possibile.



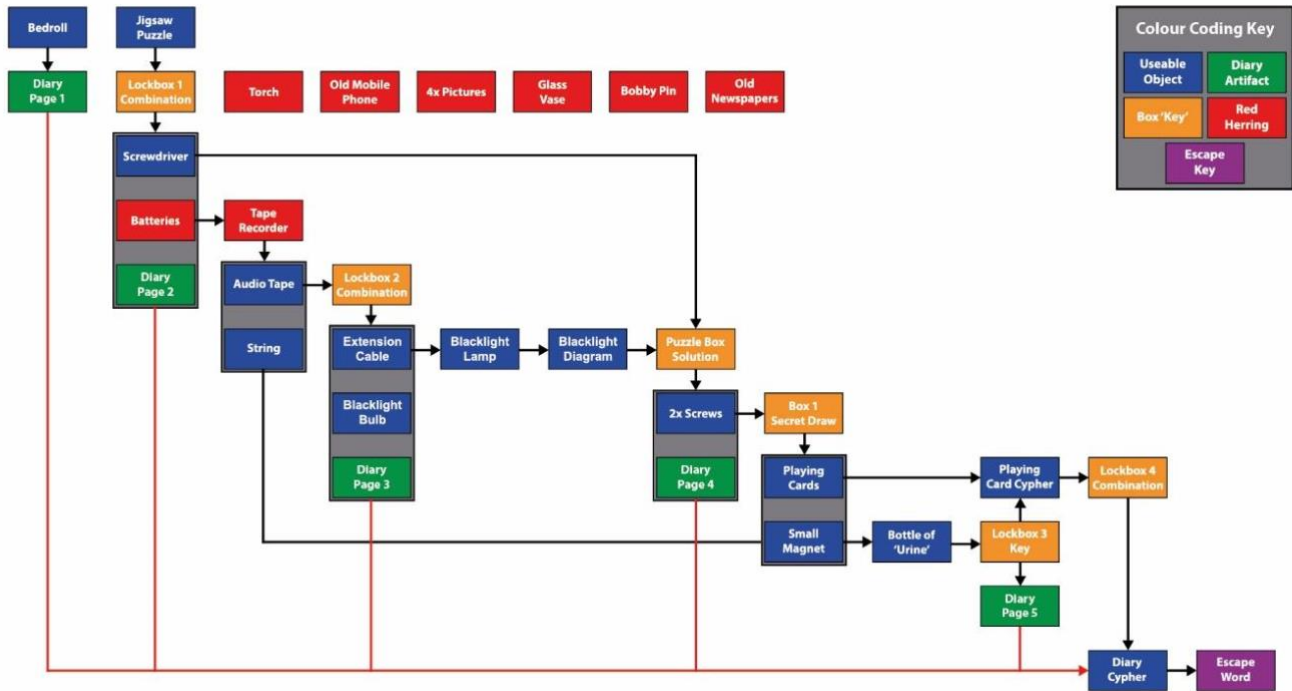
Obiettivi del gioco e collegamenti tra i puzzle

Il gioco dovrebbe svolgersi in modo relativamente strutturato. Tuttavia, non è importante l'ordine in cui i giocatori scoprono gli indizi e i suggerimenti, poiché dovranno completare ogni enigma per trovare e decifrare le parole in codice necessarie per completare la stanza. La struttura del gioco è la seguente.

- ❖ Esaminando i tappetini da campeggio in gommapiuma si scoprono le pagine 1 e 2 del diario.
- ❖ Completando il puzzle ed esaminando il retro si ottiene la combinazione per la cassetta di sicurezza 1.
- ❖ L'apertura della cassetta di sicurezza 1 fornirà il cacciavite, alcune batterie e le pagine 3 e 9 del diario.
- ❖ Esaminando il nastro che si trova nel registratore, si dovrebbe scoprire il foglio con la combinazione della cassetta di sicurezza 2.
- ❖ Esaminando lo slot delle batterie del registratore, si dovrebbe scoprire un filo di spago. I giocatori sono guidati dalla scoperta delle batterie all'interno della cassetta di sicurezza 1.
- ❖ Nella cassetta di sicurezza 2, i giocatori troveranno una lampadina a luce nera, una prolunga e la pagina 5 del diario.
- ❖ Usando la lampadina e la prolunga con la lampada, i giocatori dovrebbero riuscire a cercare nella stanza i diagrammi che mostrano come aprire la Puzzle Box.
- ❖ Il Puzzle Box contiene 2 viti, che possono essere utilizzate per aprire lo scomparto segreto nella Casella di sicurezza 1, oltre alle pagine 6 e 7 del diario.
- ❖ Nello scomparto segreto della cassetta di sicurezza 1 si trovano un mazzo di carte da gioco e un magnete.
- ❖ Il magnete può essere legato alla corda e usato per prendere la chiave nascosta nel vaso pieno di limoni o arance.
- ❖ La chiave può essere usata per aprire la cassetta di sicurezza 3, all'interno della quale si trovano la pagina 8 del diario e un cifrario associato al mazzo di carte da gioco.
- ❖ Usando il cifrario con le carte da gioco si può scoprire la combinazione per aprire la cassetta di sicurezza 4.
- ❖ Nella cassetta di sicurezza 4 i giocatori troveranno la pagina 4 del diario e la chiave per uscire dalla stanza.
- ❖ Il giocatore deve usare i codici scritti sulla pagina 9 del diario per decifrare le due parole "Lavori forzati". Il primo numero di ogni codice a 3 cifre si riferisce alla data dell'annotazione del diario, cioè 10 si riferisce alla pagina intitolata "Giovedì 10 gennaio". Il secondo numero si riferisce alla riga, ad esempio 12 si riferisce alla dodicesima riga di testo dall'alto. Il terzo e ultimo numero si riferisce alla lettera all'interno della riga, compresi gli spazi, cioè 11 si riferisce a "F".

Diagramma di flusso del gioco

Il seguente diagramma di flusso mostra come gli oggetti della Victor's Story si collegano tra loro e possono essere utilizzati per fuggire dalla stanza.



Come vincere

Per completare il gioco, i giocatori devono aver prima trovato ciascuna delle singole pagine del diario. L'ultima pagina è corredata da una chiave che indica l'uscita dalla stanza. Tuttavia, i giocatori non devono poter uscire prima di aver decifrato le 2 parole in codice che si trovano a pagina 9 del diario. Una volta che i giocatori le hanno scoperte, il gioco finisce. Se il timer di 45 minuti scade e i giocatori non hanno ancora completato il gioco, fermateli dicendo loro che il tempo è scaduto.

Facilitazione

Durante il gioco è importante che i giocatori si divertano. Non c'è problema se si bloccano su un puzzle, purché si divertano a risolverlo. Tuttavia, se i giocatori si annoiano, l'animatore deve intervenire per aiutarli.

A seconda dell'età dei giocatori e delle loro capacità, i suggerimenti possono essere forniti a voce, ponendo domande nello stile di un compagno di gioco, come ad esempio "cosa c'è nella bottiglia", oppure scrivendo un biglietto che guidi i giocatori e lanciandolo nella stanza perché lo trovino. Quando fornite dei suggerimenti, cercate di non renderli troppo ovvi. Soprattutto, non risolvete voi nessuna parte del puzzle, perché in questo modo toglierete ai giocatori il senso dell'autonomia.

Nota importante: alcune escape room sono progettate in modo tale che è fondamentale vincere il gioco e uscire dalla stanza, perché questo rivelerà un fatto importante evidenziato nella fase di debriefing. In casi come questo, assicuratevi che il gruppo non finisca il tempo.

In caso contrario, e se il gruppo ha scoperto abbastanza elementi sull'argomento dell'escape room, non sarà necessario vincere il gioco; quindi, non facilitate troppo l'esperienza dell'escape room.

Dinamiche di gioco

In questa sezione discuteremo il processo di gestione della Victor's Story, compreso il modo in cui introdurre la stanza ai giocatori, il modo in cui gli indizi all'interno della stanza saranno scoperti e collegati, il modo in cui il gioco viene "vinto" e, infine, il modo in cui fare il debriefing con i giocatori. Quest'ultimo processo è estremamente importante all'interno della Victor's Story, in quanto vi permetterà di presentare la schiavitù moderna in un contesto più ampio e di evidenziare altri ambiti del tema che non sono necessariamente trattati dai contenuti dell'escape room.

Giocare con un gruppo numeroso

Se desiderate giocare all'escape room con un gruppo più numeroso, avete a disposizione alcune opzioni. Potreste decidere di utilizzare uno stile di gioco simile a quello del famoso programma televisivo britannico "The Crystal Maze" in cui alcuni giocatori entrano nella stanza e il resto del gruppo osserva dall'esterno. I giocatori che osservano possono gridare ai giocatori all'interno della stanza, evidenziando le cose o ponendo loro delle domande. I giocatori all'interno della stanza possono anche interagire con gli osservatori, raccontando ciò che hanno trovato e chiedendo consigli.

Un'altra opzione è quella di utilizzare un formato a squadre, in cui alcuni giocatori iniziano all'interno della stanza e altri osservano dall'esterno. Tuttavia, i giocatori che iniziano il gioco nella stanza possono scambiarsi con quelli che osservano dopo un determinato periodo di tempo, magari cinque o dieci minuti.

Un'ultima opzione per il gioco con gruppi numerosi potrebbe essere quella di utilizzare uno o più giocatori osservatori per interrompere il gioco. Questi giocatori devono essere selezionati prima dell'inizio del gioco e poi informati su come possono disturbare il gioco. Nel caso della Victor's Story, questo potrebbe significare dire ai disturbatori quali sono gli oggetti che non hanno senso e far sì che attirino l'attenzione dei giocatori su di essi, allontanandoli dai veri elementi del puzzle, o semplicemente evidenziare come il codice del diario è stato decifrato in modo che possano dare consigli sbagliati. Se trovate e create opzioni aggiuntive per giocare con gruppi numerosi, fatecelo sapere!

Introduzione al gioco

Iniziate dando il benvenuto ai giocatori alla Victor's Story e, quando siete pronti per iniziare, guidateli verso le porte che conducono all'escape room, o appena fuori dall'area che avete delineato. Fate loro il seguente discorso introduttivo, oppure createne uno voi stessi:

Benvenuti nella nostra escape room che chiamiamo Victor's Story. La stanza in cui state per entrare fa parte di un'indagine in corso sulla schiavitù moderna. Diverse vittime della schiavitù moderna sono state recentemente trattenute in questa stanza contro la loro volontà. Una delle vittime, un uomo di nome Victor, è riuscito a scappare ed è stato preso dalla polizia dopo aver chiamato la linea telefonica di assistenza per la schiavitù moderna (scambiatela con la linea telefonica di assistenza per la schiavitù moderna del vostro Paese). Ha accettato di assistere la polizia nelle indagini e viene assistito in un alloggio sicuro. Victor ha detto di aver tenuto un diario, il che potrebbe essere di particolare interesse per voi. A proposito, non preoccupatevi, le persone che si presume lo abbiano trattenuto contro la sua volontà sono attualmente in custodia della polizia. Oggi siete qui per scoprire eventuali prove di attività criminali e cercare di spiegare come Victor sia riuscito a fuggire. Un ultimo avvertimento: alcune delle cose che troverete nella stanza potrebbero sconvolgervi; se decidete di non poter continuare, fatecelo sapere. Avete 45 minuti per guardarvi intorno alla ricerca di indizi, a partire dal momento in cui faccio partire l'orologio. Una volta trascorsi i 45 minuti, che siate riusciti o meno a fuggire, ci riuniremo per un resoconto.

Il gioco inizia tra 5, 4, 3, 2, 1...

Debriefing con i giocatori

Una volta che il gioco si è concluso, con la fuga dei giocatori o con l'esaurimento del tempo a disposizione, è necessario fare un debriefing. Il debriefing dovrebbe iniziare chiedendo ai giocatori cosa pensano di aver scoperto. Chiedete loro di spiegarvi il contenuto del diario e spiegate loro che si tratta della prova che stavate cercando. Se i giocatori hanno completato il gioco ma hanno domande su un aspetto specifico, ad esempio su come dovrebbe funzionare uno degli enigmi, allora spiegate loro il funzionamento. Se i giocatori non hanno completato l'escape room, ma invece hanno esaurito il tempo, dite loro che dovranno giocare di nuovo per vedere quali altri segreti nasconde.

Infine, spiegate ai giocatori la storia dell'escape room, inserendo dettagli sulla schiavitù moderna e sul lavoro forzato.

Crediamo che Victor sia una vittima degli schiavisti moderni che lo hanno portato nel Regno Unito con false promesse di lavoro. Gli schiavisti hanno poi usato la sua famiglia come leva contro di lui, minacciando di uccidere suo figlio se fosse scappato. Si tratta di un crimine che spesso viene trascurato e le persone che vengono rapite sono malviste e nascoste, ma purtroppo la schiavitù moderna è un problema mondiale. Si pensa che al momento ci siano oltre 40 milioni di persone ridotte in schiavitù in tutto il mondo e il numero continua a crescere di anno in anno. Alcune sono costrette a prostituirsi, altre sono sfruttate da bande criminali, altre ancora vengono rapite con l'esplicito scopo di prelevare i loro organi, il che spesso comporta difficoltà mediche e la morte.

Si pensa che circa 25 milioni di persone siano ridotte in schiavitù come lavoratori forzati. Ciò significa che sono tenute prigioniere, principalmente con minacce mentali o fisiche, e costrette a lavorare per un compenso minimo o nullo. A molti di loro viene detto che saranno liberati quando avranno saldato il debito che "devono" alle stesse persone che li hanno ridotti in schiavitù.

È tristemente noto che ognuno di noi ha beneficiato in qualche modo della schiavitù, poiché gran parte del cibo che mangiamo e dei vestiti che indossiamo saranno stati, in qualche piccola parte, il prodotto della schiavitù moderna. Victor è uno dei pochi fortunati che sfuggono ai loro rapitori e tornano liberi contattando la Linea diretta per la schiavitù moderna, in cui ha avuto modo di parlare con un consulente che gli ha fornito rapido accesso ai servizi di supporto.

Se desiderate saperne di più sulle questioni che riguardano la schiavitù moderna, consultate i siti www.anti-slavery.org o www.modernslaveryhelpline.org. Ognuno di questi siti web contiene informazioni sul problema e su come comportarsi se questo doveste riguardarvi. Grazie per il vostro tempo e spero che vi sia piaciuto giocare alla Victor's Story.

Se gestite la Victor's Story in un paese diverso dal Regno Unito, modificate queste informazioni in modo tale che siano pertinenti alla vostra località.

Immagini

Copertina: Disruptive Media Learning Lab, Università di Coventry. CC BY 2.0.

Pagina 3: David Adam Kess, Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 licenza internazionale.

Pagina 5: Iniabasi Udosen - sotto la licenza Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 licenza Internazionale.

Pagina 8: Graffiti di Banksy a Londra. DeptfordJon. Flickr. CC BY 2.0.

Pagina 10: Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 Licenza internazionale.

Pagina 11: Faiqe Sumer, Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 Licenza internazionale.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero del progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fast Fashion

VIRTUAL ESCAPE ROOM

ESCAPE ROOM VIRTUALE – Guida

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive



Foto: Mak Remissa/Epa/REX/Shutterstock. Questa foto mostra lavoratrici in una fabbrica di abbigliamento in Cambogia.



Indice

INTRODUZIONE	3
NARRATIVA	4
CREAZIONE DI GRUPPI E STANZE ONLINE	6
IMPOSTAZIONI DEL CANALE DI ESCAPE ROOM VIRTUALE (VER) SU MICROSOFT TEAM E MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT) O GOOGLE DRIVE	6
ISTRUZIONI PER LA CREAZIONE DI UN CANALE VER SU TEAMS	6
ISTRUZIONI PER OSPITARE MATERIALI VER SU MICROSOFT ONEDRIVE (SHAREPOINT)	7
IMPOSTAZIONE DEL CANALE VER SU ZOOM E GOOGLE DRIVE	7
ISTRUZIONI PER OSPITARE MATERIALI VER SU GOOGLE DRIVE	7
ISTRUZIONI PER LA CREAZIONE DI BREAKOUT ROOM VER SU ZOOM	8
MATERIALI DIGITALI RICHIESTI	9
STANZA 1: STEP 1 - STANZA DELLA FABBRICA:	9
STANZA 1: STEP 2 - STANZA DELLA FABBRICA:	9
STANZA 2: STEP 1 – CAMERA DA LETTO DI NAVYA:	9
STANZA 2: STEP 2 – CAMERA DA LETTO DI NAVYA:	10
STANZA 3: STEP 1 - UFFICIO DELLA FABBRICA:	10
STANZA 3: STEP 2 - UFFICIO DELLA FABBRICA:	10
ACCESSO AI MATERIALI DELL'ENIGMA	10
OBIETTIVI DEL GIOCO E CONNESSIONI DELL'ENIGMA	10
STANZA 1 - STANZA DELLA FABBRICA:	11
STANZA 2 – CAMERA DA LETTO DI NAVYA:	12
STANZA 3 – UFFICIO DELLA FABBRICA:	12
RELAZIONE PRELIMINARE	13
PASSWORD:	14
COME VINCERE	15
FACILITAZIONE	15
DINAMICHE DI GIOCO	16
PRESENTAZIONE DEL GIOCO	16
DEBRIEFING DEI GIOCATORI	17



Introduzione

Fast Fashion è una delle dieci Escape Room create dal progetto EU Erasmus+, "Escape Racism: strumenti per la promozione di comunità inclusive", volta a evidenziare e combattere i pregiudizi sociali e razziali in tutto il mondo. Come in qualsiasi Escape Room, l'obiettivo di Fast Fashion è quello di trovare una via di fuga da una stanza chiusa nel più breve tempo possibile, anche in ambiente online. A tal fine, i giocatori devono risolvere una serie di indovinelli ed enigmi che li indirizzano verso la soluzione del gioco.

Partecipando a Fast Fashion i giocatori godranno dell'esperienza online e ne usciranno con una maggiore consapevolezza sulla schiavitù moderna e sulle persone che soffrono per via del lavoro forzato, degli abusi sessuali, dei diritti e delle condizioni lavorative. L'industria dell'abbigliamento opera nell'ombra e nell'inganno con una quasi totale mancanza di trasparenza, consentendo il continuo sfruttamento dei suoi lavoratori e dei loro diritti. Le violazioni sistematiche dei diritti umani pervadono l'industria dell'abbigliamento globale: dalle retribuzioni misere alle lunghe ore di lavoro e alla negazione dei diritti sindacali, fino ai rischi significativi per la salute e la sicurezza dei lavoratori a causa di edifici non sicuri, calore, mancanza di ventilazione, mancanza di accesso all'acqua potabile, accesso limitato al bagno e uso di sostanze chimiche pericolose. La violenza e gli abusi sono all'ordine del giorno e [i lavoratori vengono spesso aggrediti o addirittura uccisi se entrano a far parte di un sindacato per chiedere migliori condizioni di lavoro.](#) Nel corso degli anni i media hanno rivelato che le fabbriche di abbigliamento nel Regno Unito conducono operazioni e pratiche illegali per la maggior parte dei principali marchi di moda.



Narrativa

Navya, una giovane aspirante donna, è immigrata da piccola con la sua famiglia nel Regno Unito, dove ha ottenuto la cittadinanza britannica. Ha frequentato la scuola e il college, raggiungendo risultati sopra la media e guadagnando abbastanza qualifiche per andare all'università. Dato che la sua famiglia non disponeva di particolari risorse finanziarie, Navya voleva garantire un reddito extra per i suoi genitori e per i fratelli più piccoli che frequentavano ancora la scuola. Fin da bambina, Navya aveva un talento per il cucito e creava abitualmente i suoi vestiti da vecchie tende e copricuscini. Essendo consapevole delle proprie competenze e di possedere il talento necessario per l'ambito lavorativo a cui ambiva, Navya iniziò a cercare lavoro nelle fabbriche per alcune delle più grandi aziende di moda globali, situate per lo più nella "città della moda", la sua città natale.

Così, Navya si imbattè in molte fabbriche di abbigliamento che offrivano moltissimi posti vacanti, finché non ricevette una chiamata da una delle fabbriche durante la quale le venne chiesto di fare un colloquio: si trattava di una delle catene di approvvigionamento di BeYou. Navya arrivò presso la fabbrica per il colloquio e il reclutamento e venne accolta dal team leader e supervisore, che le fornì diverse informazioni sulla politica del lavoro, sui pagamenti e sui diritti, i quali sembravano però piuttosto scarsi. Dopo un po', e senza alcun controllo dei documenti sul diritto del lavoro, le venne offerta una posizione nella sezione di orlatura. Pur non essendo stata presa per la sezione di cucito a cui tanto ambiva, la ragazza fu piuttosto contenta del risultato.

Il giorno dopo, la sveglia suonò al mattino presto e, alle cinque meno un quarto, Navya aprì gli occhi. Nonostante non vedesse l'ora di iniziare, sapeva bene che le aspettava una lunga giornata. Così, si vestì, fece colazione e si diresse verso la fermata dell'autobus, che però era un po' in ritardo rispetto al solito. Ciò rese Navya piuttosto ansiosa, poiché il viaggio fino alla fabbrica sarebbe durato mezz'ora e non voleva arrivare in ritardo il suo primo giorno. L'autobus arrivò dieci minuti più tardi del previsto; era talmente vuoto che Navya riuscì a occupare il sedile del finestrino posteriore, ovvero uno dei posti migliori su qualsiasi autobus. Mentre acquistava il biglietto giornaliero a 4 sterline, Navya desiderò che l'autobus arrivasse magicamente in orario. Invece, arrivò a destinazione con un ritardo di 10 minuti. Tra una goccia e l'altra di sudore, Navya corse verso la fabbrica, assistendo alle scenate degli altri ritardatari infuriati e, balzando in avanti, riuscì ad afferrare la porta prima che le si chiudesse davanti. Alcuni volti familiari scorsero i suoi occhi guizzanti e si diressero verso di lei: "Ti abbiamo detto proprio ieri che devi essere qui prima delle 6 del mattino". Il team leader alzò poi la voce: "Sono le 6:08. Questo è un avvertimento: continuando così sarai buttata fuori prima che te ne accorga!".

I datori di lavoro condussero lei e gli altri nuovi dipendenti attraverso la sala di lavoro, dove avrebbero trascorso la maggior parte del tempo. All'arrivo, Navya vide che tutte le lavoratrici erano sul pavimento della fabbrica con la testa china su montagne di stoffa. Sembravano molto riservate e ascoltavano tutte gli stessi rintocchi radiofonici.

Dopo un po', le mani di Navya iniziarono ad essere tese e doloranti per via dei movimenti ripetitivi e dopo aver sopportato diverse punture di aghi che, col passare del tempo, avevano fatto infezione. Il



ronzio della radio riecheggiante lungo il pavimento della fabbrica, insieme al suono metallico delle macchine da cucire, riempiva la stanza come se in quella giungla di stoffa ci fosse un'orchestra.

Alle tre precise, tutto scorreva regolarmente. Gli operai ripiegavano i vestiti in gruppi e li raccoglievano tutti in un unico punto per organizzarli, trascorrendo giornate estenuanti tra un'orlatura e l'altra, cucendo e ricucendo sempre gli stessi vestiti. Navya si era sentita scoraggiata dal suo primo giorno; come aveva immaginato, i ritmi erano veloci, ma mancava un'atmosfera conviviale. Verso le quattro, il supervisore uscì dal suo ufficio e richiamò l'attenzione degli operai.

"Siamo ancora a corto di capi necessari per l'inventario richiesto da BeYou che devono essere spediti entro le 8.00 di stasera. Per questo motivo, dovrete restare qui fino alle sette e mezza. Vi assegneremo altri incarichi e inizieremo tra venti minuti." Navya, già consapevole di aver lavorato per dieci lunghe ore con solo una pausa di mezz'ora, si avvicinò al supervisore per reclamare la questione della retribuzione degli straordinari. Prima di rispondere, il supervisore la guardò con un'espressione piatta: "Tutti qui sono obbligati a lavorare nelle ore stabilite per rispettare le scadenze. Gli straordinari si applicano solo se il lavoro non viene finito in tempo. Non ci sono altre opzioni, quindi no, non c'è paga per gli straordinari".

Il tempo iniziò a trascorrere sempre più lentamente prima delle 19.30. Navya era esausta e il pensiero di dover prendere l'autobus dopo un lungo turno era devastante. Tuttavia, dopo una giornata terribilmente lunga, il pensiero di ricevere subito un pagamento sembrava essere molto gratificante. Mentre faceva la coda per timbrare e ricevere il suo primo pagamento, notò alcune persone più avanti riunite intorno a un team leader, una in lacrime e le altre incredule. Il loro lavoro era stato spazzato via: avrebbero portato a casa solo la metà di ciò che avrebbero dovuto guadagnare per tutto il duro lavoro svolto. Navya entrò nell'ufficio per controllare la raccolta dei suoi guadagni. Il supervisore alzò brevemente lo sguardo, per poi tornare sulle scartoffie e sui soldi a lato della scrivania ingombra. Cominciò a contare le banconote e le monete, impilate l'una sull'altra, e raccolse il totale. Navya allungò la mano per prendere i soldi, ma il supervisore li posò sul lato opposto della scrivania rispetto a lei, in un gesto alquanto pietoso.

"Questo è tutto quello che guadagnerei. Questo è tutto ciò che valgo." pensò Navya.



Creazione di gruppi e stanze online¹

L'intero capitolo è estratto da "A Guideline to Creating a Virtual Escape Room (VER) in Microsoft Teams and Zoom", disponibile su gchangers.org.

Impostazioni del canale VER in Microsoft Team e Microsoft OneDrive (SharePoint) o Google Drive

Ogni membro del gruppo può collaborare utilizzando le funzioni di riunione del team tramite microfono e/o video conferenza. Si consiglia a un allievo di condividere lo schermo con il proprio gruppo per visualizzare collettivamente il contenuto della cartella della stanza disponibile nelle cartelle cloud esterne. Dopo che il gruppo risponde correttamente alla missione dello step 1, può avanzare allo step 2, il quale spiega come risolvere i nuovi enigmi della missione per sbloccare la stanza successiva nell'attività. Gli obiettivi delle missioni in ogni stanza sono sempre interconnessi; quindi, i membri del gruppo potrebbero dover riesaminare gli enigmi e gli indovinelli lasciati irrisolti per trovare un codice. Se necessario, i facilitatori possono unirsi ai canali del team privato per aiutare i giocatori.

Istruzioni per la creazione di un canale VER su Teams

1. Assicurati di avere un indirizzo di posta elettronica assegnato a Microsoft Outlook.
2. Apri Microsoft Teams Online o scarica l'applicazione Microsoft Teams utilizzando l'indirizzo di posta elettronica associato a Microsoft Outlook. <https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-teams/group-chat-software?rtc=1> <https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-teams/download-app>
3. Crea un foglio di calcolo dei partecipanti, assicurandoti di avere i loro nomi e indirizzi e-mail per assegnarli a gruppi specifici.
4. Apri Microsoft Teams e seleziona "Unisciti o crea un team" dal pannello di sinistra.
5. Seleziona "Crea un team" e, quando si apre una nuova finestra, seleziona "Altro" dai tipi di team offerti.
6. Fai clic sull'icona '...' mostrata accanto al nome del team e seleziona "Aggiungi canale". Quando viene visualizzata una nuova finestra che chiede di aggiungere nome, descrizione e impostazioni sulla privacy, assegna un nome appropriato a ciascun canale, ad esempio Gruppo 1, Gruppo 2, ecc., e attiva l'impostazione di privacy per ciascun gruppo su "Privato".
7. In questa fase puoi ignorare l'aggiunta di membri ai gruppi.
8. Fai clic sull'icona '...' mostrata accanto al nome del team e seleziona "Gestisci team". Quando si apre una nuova finestra, aggiungi i facilitatori e i giocatori al team.
9. Se questi ultimi sono esterni alla tua organizzazione, puoi aggiungerli utilizzando il loro indirizzo e-mail.
10. Fai clic sull'icona '...' accanto a un gruppo per assegnare i facilitatori e i giocatori pertinenti tramite l'opzione "Aggiungi membri". Puoi aggiungerli digitando i loro nomi o l'indirizzo e-mail e selezionando i loro dettagli dal menu a tendina. Ripeti questo processo fino a quando ogni facilitatore e giocatore non è stato assegnato al canale di gruppo corretto.
11. Per limitare la possibilità di modificare le impostazioni ai soli facilitatori, seleziona l'opzione "Gestisci team" (vedi passaggio 8) e "Impostazioni". Apri la scheda "Autorizzazioni membri" e deseleziona le seguenti opzioni per i tuoi giocatori:

¹Sarah Kernaghan-Andrews (2021) Coventry University | Disruptive Media Learning Lab, A Guideline to Creating a Virtual Escape Room (VER) in Microsoft Teams and Zoom <https://gchangers.org/wp-content/uploads/2021/04/handbook-creating-your-own-virtual-escape-room-gchangers.pdf> <https://gchangers.org/wp-content/uploads/2021/04/handbook-creating-your-own-virtual-escape-room-gchangers.pdf>



- Consenti ai membri di creare e aggiornare i canali
 - Consenti ai membri di eliminare e ripristinare i canali
12. Si noti che per l'Escape Room Virtuale è possibile scegliere tra Microsoft OneDrive (Sharepoint) e Google Drive da utilizzare come cartella esterna basata su cloud, a seconda della fattibilità e delle preferenze. Per istruzioni sull'hosting di materiali su Google Drive, consulta [pagina 8](#).
13. Una volta creati i team, carica i rapporti preliminari per ogni canale di gruppo selezionando la scheda "File" nella parte superiore dello schermo.

Istruzioni per ospitare materiali VER in Microsoft OneDrive (SharePoint)

1. Assicurati di aver creato tutte le lettere preliminari per ogni passaggio nell'elaboratore di testi scelto prima di iniziare.
2. Una volta creato il canale del team e regolate le impostazioni, visita il sito Web OneDrive e accedi per usufruire del sistema di archiviazione cloud. <https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage>
3. Su "I miei file", crea una nuova cartella e inserisci il nome dell'Escape Room virtuale. Apri la cartella e crea lo stesso numero di cartelle create in Teams e assegna loro i nomi Stanza 1, Stanza 2, ecc.
4. Apri "Stanza 1" e crea altre 2 nuove cartelle, chiamandole "ACCEDI STANZA 1 STEP 1" e "ACCEDI STANZA 1 STEP 2".
5. Apri "ACCEDI STANZA 1 STEP 1" e carica i materiali curati per questa cartella. Dopo aver caricato tutto, torna indietro e apri "ACCEDI STANZA 1 STEP 2" e carica i materiali.
6. Ripeti gli ultimi due passaggi per il resto delle stanze e i relativi materiali.
7. Dopo aver caricato tutti i materiali in ogni stanza, apri la cartella "Stanza 1", fai clic con il pulsante destro del mouse su "ACCEDI STANZA 1 STEP" e seleziona "Copia link".
8. Apri la lettera preliminare per lo Step 1 della Stanza 1 e, su "ACCEDI STEP 1", digita: Per aprire la cartella **tieni premuto il tasto MAIUSC e fai clic sul link**". Evidenzia "ACCEDI STEP 1", fai clic con il pulsante destro del mouse e vai su "Link", inserisci il link copiato dalla cartella per aggiungere l'URL e fai clic su "OK".
9. Ripeti i passaggi 7, 8 e 9 per ogni step e applicali alla lettera preliminare appropriata.
10. Testa tutti i collegamenti per reindirizzare gli utenti alla destinazione giusta e apportare eventuali modifiche, se necessario. Se è tutto corretto, esporta tutte le lettere come PDF.
11. Una volta esportate tutte le lettere in PDF, aprile tramite Adobe Acrobat o Anteprema e riesporta e salva i PDF con ogni password crittografata applicabile alle lettere preliminari.

Torna a Microsoft Teams e aggiungi ciascuna lettera alla scheda File di ogni gruppo.

Verifica nuovamente che tutti i collegamenti all'interno delle lettere si aprano alla cartella Microsoft OneDrive corretta e che funzionino correttamente.

Impostazione del canale VER su Zoom e Google Drive

Se non si ha familiarità con Teams o non è disponibile nel proprio posto di lavoro, Zoom è una buona alternativa: può assegnare i partecipanti nelle breakout rooms all'interno di una riunione pianificata e consente ai partecipanti di condividere i loro schermi con il resto del gruppo. L'host può anche trasmettere un messaggio attraverso le breakout rooms attive, ad esempio per informare i giocatori sul tempo rimanente prima della fine del gioco.

L'host può anche invitare più di un facilitatore all'interno della riunione a co-hostare e assistere nella facilitazione dell'attività remota. L'host e il/i co-host possono quindi passare da una breakout room all'altra per controllare e invitare i partecipanti; possono inoltre condividere i link alle lettere di ogni step delle stanze per consentire agli studenti di leggerle e iniziare le loro missioni. I link allegati all'interno delle lettere reindirizzeranno gli studenti a Google Drive, dove le cartelle di ogni stanza



conterranno tutte le prove e gli indizi. L'accesso ad altre sale o materiali sarà temporaneamente limitato per evitare che i gruppi saltino parti dell'Escape Room.

Istruzioni per ospitare materiali VER su Google Drive

1. Assicurati di aver creato tutte le lettere preliminari per ogni step nell'elaboratore di testi scelto prima di iniziare.
2. Crea o accedi a un account Gmail e apri "Google Drive" nella parte superiore della pagina.
3. Seleziona 'Nuovo', crea una nuova cartella e inserisci il nome dell'Escape Room virtuale. Apri la cartella e crea il numero desiderato di cartelle che rappresentino le stanze e denominale Stanza 1, Stanza 2, ecc.; crea anche una cartella separata per "Lettere".
4. Apri la cartella Stanza 1 e crea altre 2 nuove cartelle e denominale "ACCEDI STANZA 1 STEP 1" e "ACCEDI STANZA 1 STEP 2".
5. Apri "ACCEDI STANZA 1 STEP 1" e carica tutti i materiali. Dopo aver caricato tutto, torna indietro e apri "ACCEDI STANZA 1 STEP 2" e **carica i materiali**.
6. Ripeti gli ultimi due passaggi per il resto delle stanze e i relativi materiali.
7. Dopo aver caricato tutti i materiali delle stanze e degli step, torna alla "Stanza 1" e **fai clic con il pulsante destro del mouse su "ACCEDI STANZA 1" e seleziona "Copia link"**.
8. Apri la lettera preliminare per la Stanza 1 Step 1 e, su "ACCEDI STEP 1", digita: Per aprire la cartella **tieni premuto il tasto MAIUSC e fai clic sul link**". Seleziona "ACCEDI STEP 1", fai clic con il pulsante destro del mouse e vai a "Link", inserisci il link copiato dalla cartella per aggiungere l'URL e fai clic su "OK".
9. Ripeti i passaggi 7 e 8 per ogni step e applicali alla lettera preliminare appropriata.
10. Testa tutti i link per reindirizzare gli utenti in modo corretto al fine di apportare eventuali modifiche, se necessario. Se è tutto corretto, esporta tutte le lettere in formato PDF.
11. Dopo aver esportato le lettere in PDF, aprile tramite Adobe Acrobat o Anteprema e riesporta e salva i PDF con ciascuna password crittografata applicabile alle lettere.
12. Torna su Google Drive, apri "Lettere" e carica tutte le lettere preliminari. Queste sono condivise solo con i giocatori tramite i relativi link e non devono essere condivise come cartelle.

Istruzioni per la creazione di Breakout room VER su Zoom

1. Assicurati di avere accesso a Zoom all'interno della tua organizzazione per pianificare riunioni e breakout rooms all'interno dell'attività online. Scarica Zoom sul tuo desktop e lavora online tramite il [Sito web](https://zoom.us/meetings) per creare sale breakout. <https://zoom.us/meetings>
2. Crea un foglio di calcolo dei partecipanti, assicurandoti di avere i loro nomi e indirizzi e-mail per assegnarli a gruppi specifici.
3. Accedi tramite il sito web di Zoom, seleziona la scheda "Riunioni" nel pannello a sinistra e fai clic su "Programma una riunione". Inserisci i dettagli sull'Escape Room virtuale:
 - a. Titoli degli argomenti
 - b. Descrizione
 - c. Data e ora
 - d. Durata (tempo consigliato: da 1 a 2 ore)
 - e. Fuso orario (questa impostazione è importante nel caso in cui l'attività online coinvolga anche altri Paesi europei)
4. Tramite le impostazioni di sicurezza, abilita una sala d'attesa all'interno della riunione per consentire agli host di ammettere i giocatori alla chiamata una volta pronti per iniziare l'introduzione.
5. È necessario consentire le impostazioni video sia per gli host che per i giocatori. Anche se alcuni di essi potrebbero non volersi mostrare in video, si consiglia di attivare comunque questa opzione. Lascia le impostazioni audio attive per **entrambi**.



6. Vai a "Opzioni riunione", seleziona "Preassegnazione breakout rooms". Qui apparirà un menu a tendina con l'opzione per creare le sale: fai clic su "Crea sale" per continuare questo passaggio. Apparirà una nuova finestra: aggiungi le stanze facendo clic su "+", rinomina le breakout rooms con i nomi dei gruppi desiderati e aggiungi i partecipanti utilizzando gli indirizzi e-mail che ti sono stati forniti.
7. Se vuoi facilitare la call e aggiungere host alternativi, puoi farlo tramite i loro indirizzi e-mail; termina facendo clic su "Salva" alla fine della pagina web.
8. Il giorno del meeting, assicurati di avere tutti i link giusti pronti per la condivisione con i giocatori. Per farlo, apri ogni lettera dalla cartella "Lettere" di Google Drive, vai su "Condividi" e copia tutti i link per incollarli in un nuovo documento. Etichettali in modo che siano raccolti in un unico posto.
9. Inizia l'introduzione condividendo qualsiasi materiale digitale creato per l'Escape Room virtuale, come un video che spiega l'attività e risponde a qualsiasi potenziale domanda degli studenti.
10. Una volta che i partecipanti sono pronti per iniziare, sblocca le stanze andando su "Breakout Rooms" e selezionando "Apri tutte le sale". Dopo aver sbloccato tutte le Breakout Room, per avviare l'Escape Room virtuale invia i partecipanti nelle loro breakout rooms assegnate e unisciti a ciascuna sala una alla volta per inviare loro il link alla prima lettera preliminare. Ricorda che puoi intervenire e chiudere tutte le stanze in qualsiasi momento.

Materiali digitali richiesti

Per iniziare le creazioni degli indovinelli, è necessario seguire i collegamenti alle risorse forniti all'interno di questa sezione insieme alle descrizioni di ciascun file digitale. Puoi anche scegliere di trovare i tuoi file digitali e le immagini da utilizzare nella tua Escape Room virtuale; assicurati che tutti i componenti digitali scaricati siano privi di copyright e possibilmente concessi in licenza come ***Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)***.

Tutti i materiali digitali dovranno essere collocati in sei cartelle diverse che fungono da stanze e oggetti chiusi a chiave all'interno dell'Escape Room. La maggior parte dei componenti sono stati realizzati in Adobe Illustrator e Photoshop; se il testo deve essere modificato per adattarsi alla lingua desiderata, sarà necessario accedere ai file .ai e/o .psd. Tutte le immagini e i file sono accessibili tramite i link abbreviati che reindirizzano a Dropbox.

Stanza 1: step 1 - Stanza della fabbrica:

- Immagini di uscite di sicurezza bloccate
- Una copia di un modulo obsoleto di avviso di salute e sicurezza
- Termometro: letture della temperatura del pavimento della fabbrica
- Immagini di lastre di plastica del soffitto in cellophane
- Cicche di sigaretta
- Cablaggio elettrico sfilacciato
- Cartellini con prezzi dell'abbigliamento BeYou
- Un piatto di cibo semi-vuoto
- Avviso di salute e sicurezza del sito
- Macchina del sistema orario
- Suggerimento per la password dello step 1 stanza 1

Stanza 1: step 2 - Stanza della fabbrica:

- Un pezzo di carta con le parole Addizione Dovelike Intreat – un anagramma di enigma = Fire



- Simboli dell'alfabeto
- Suggerimento per la password dello step 1 stanza 1

Stanza 2: step 1 – Camera da letto di Navya:

- Ritaglio di giornale del concorso scolastico
- Diario dei soldi di Navya
- Foto di contusioni sul polso
- Chat sul telefono di Navya
- Album da disegno con schizzi di moda
- Kit da cucito e stoffa
- Suggerimento per la password dello step 2 stanza 2

Stanza 2: step 2 – Camera da letto di Navya:

- Poster con emoji appeso alla parete
- Articoli di attualità sulle industrie di fast fashion
- Definizione del dizionario di "acronimo"
- Suggerimento per la password dello step 2 stanza 2

Stanza 3: step 1 - Ufficio della fabbrica:

- Registro acquisti di fabbrica
- Documentazioni di fabbrica
- E-mail della fabbrica
- Vecchio poster nazionale del salario minimo
- Busta paga di ex dipendente
- Salvadanai
- Calcolatrice
- Suggerimento per la password dello step 3 stanza 3

Stanza 3: step 2 - Ufficio della fabbrica:

- Grafico esadecimale
- Grafico decimale
- Busta paga di un lavoratore recente
- Numerologia pitagorica
- Equazione matematica
- Post-it con note
- Suggerimento per la password dello step 3 stanza 3

Tipi di carattere e stili

- Reenie Beanie - <https://fonts.google.com/specimen/Reenie+Beanie>
- Davys Crappy Writ - <https://www.1001fonts.com/davyscrappywrit-font.html>
- Caveat - <https://fonts.google.com/specimen/Caveat>
- Victor Handwriting - <https://www.1001fonts.com/victor-handwriting-font.html>
- Bebas - <https://www.dafont.com/bebas.font>

Accesso ai materiali dell'enigma

Tutti i download degli enigmi e dei materiali finali sono disponibili sulla pagina web Fast Fashion di Escape Racism da Google Drive. Si prega di notare che i file modificabili inclusi sono formattati come file .ai e .psd, poiché i materiali sono stati tutti creati in Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.



Obiettivi del gioco e connessioni dell'enigma

I giocatori hanno il compito di aiutare un investigatore specializzato in pratiche schiaviste di un ente di beneficenza incaricato di indagare sul rapporto di accusa di schiavitù moderna nel Regno Unito. Durante il gioco, i partecipanti devono cercare prove e decifrare indizi in tre diverse location da trovare. La talpa, Navya, è una giovane donna che ha fornito una panoramica degli indizi e dell'accesso al piano della fabbrica, alla sua camera da letto e all'ufficio della fabbrica per analizzare e dichiarare i risultati dell'investigatore.

Chiave: Giallo = artefatto Rosso = falsa pista Verde = risposta

Stanza 1 - Stanza della fabbrica:

1. Esaminare **la fotografia delle uscite di sicurezza bloccate**. La risposta è un pericolo di incendio.
2. I giocatori devono notare che l'avviso di salute e sicurezza situato sul pavimento della fabbrica risale a sei anni prima, il che significa che gli attuali gestori della fabbrica non sono conformi alla legge.
3. I giocatori devono identificare **l'avviso di salute e sicurezza** a cui mancano i requisiti legali pertinenti in fabbrica. Gli indizi che portano alla salute e alla sicurezza danno ai giocatori un suggerimento sulla risposta.
4. Esaminare il **cablaggio elettrico sfilacciato** situato accanto alla pila di stoffa sparsa sul pavimento accanto alle postazioni di lavoro. Si dovrebbe intuire che il cablaggio elettrico esposto ha un'alta possibilità di causare un incendio, soprattutto dato che il soffitto è in cellophane.
5. **Termometro**: l'accumulo di calore può essere nocivo per i lavoratori e causare problemi di salute, come svenimento durante l'utilizzo di macchinari.
6. **Immagine di un soffitto in cellophane di plastica**: questo indizio dovrebbe suggerire un pericolo di incendio
7. **Cicche di sigarette**: fumare all'interno di un luogo di lavoro è illegale in Regno Unito a causa dell'aumento dei rischi di incendio e di altri gravi pericoli per la salute, come lo sviluppo di malattie terminali/a lungo termine causate dal fumo passivo.
8. Sulla base delle prove visionate nella Stanza 1, i giocatori dovrebbero essere in grado di identificare che la legge nazionale violata è la **HEALTH&SAFETY**. A questo punto, il facilitatore può fornire informazioni sul fatto che la password da inserire per accedere allo step successivo potrebbe includere un carattere speciale.
9. Utilizzando la guida contenente alcune delle lettere alfabetiche aggiunte all'enigma, i giocatori dovrebbero decodificare il **seguito anagramma**:
"I eat to live and drink to die".
10. Usando gli indizi del passaggio precedente, i giocatori dovrebbero ottenere la parola **FIRE** (fuoco) e passare alla stanza successiva.



False piste:

1. **L'etichetta del prezzo di BeYou** introduce i giocatori al rivenditore, ma non contribuisce all'enigma di questa stanza.
2. **Il piatto semi-vuoto di cibo** serve solo per mostrare le condizioni della fabbrica, ma non rappresenta alcun indizio per i giocatori.
3. **I simboli degli alfabeti** sono una falsa pista: le immagini e i documenti presentano alcuni simboli che, se sommati, formano una parola, che però porta alla risposta sbagliata.
4. La macchina del sistema orario ha un simbolo nascosto all'interno dell'immagine, che però non ha alcuna rilevanza nel gioco e che non è in alcun modo utile.

Stanza 2 – Camera da letto di Navya:

1. **Il diario dei soldi di Navya** degli ultimi tre mesi indica che è stata pagata molto poco per il lavoro svolto e che ha a malapena qualche spicchio per contribuire al reddito dei suoi genitori.
2. **Le fotografie dei polsi contusi** indicano l'aggressione fisica inflitta a Navya, di cui però non si conoscono le cause né il responsabile.
3. **I ritagli di giornale del concorso scolastico** forniranno ai giocatori una storia di sfondo di Navya; è interesse dei giocatori assemblare le lettere evidenziate nell'articolo per arrivare alla parola **"GRABBING"** (afferrare) che spiega i lividi sul polso della protagonista.
4. **I giocatori hanno la possibilità di visionare una chat sul telefono di Navya**: alcuni messaggi sono crittografati con emoji e sembra che lei abbia parlato con un suo caro amico.
5. **Sul portatile di Navya risulta aperta una scheda con un articolo sull'industria del fast fashion** che tratta in modo approfondito il tema del **FORCED LABOUR** (lavoro forzato).
6. Navya ha cercato in vari modi di mascherare i suoi problemi usando un acronimo.
7. Sulla parete della sua camera da letto c'è un **poster di emoji** da utilizzare per decodificare i suoi messaggi, da cui emergono le parole **SEXUAL COERCION** (coercizione sessuale).
8. Combina gli acronimi di **FORCED LABOUR** e **SEXUAL COERCION** per ottenere **FLSC**

False piste:

1. **I quaderni di disegni** mostrano ai giocatori solo le illustrazioni create
2. **I kit da cucito e i panni** che si trovano nella sua stanza non rivelano nulla

Stanza 3 – Ufficio della fabbrica:

1. I giocatori dovranno indagare su un passaggio del **registro acquisti della fabbrica** ad alcuni numeri e lettere codificati, parte del rompicapo esadecimale. I giocatori dovrebbero notare che **A = 10** e **F = 15** corrispondono al **grafico esadecimale** nello step finale.
2. L'ufficio ha un **poster obsoleto che mostra il salario minimo nazionale del 2017**, dove è visibile che, come indicato nella sezione delle tariffe correnti, i lavoratori guadagnavano 3.50 £. Sono passati più



di quattro anni da quel tipo di salario minimo.

3. Esaminando le **e-mail della fabbrica** disponibili sul computer, i giocatori vedranno le comunicazioni con l'agenzia di reclutamento del rivenditore in cui si discute di subappaltare la fabbrica per diventare una catena di approvvigionamento. I giocatori dovrebbero anche prendere nota delle date della corrispondenza: l'anno è il **2020** e il salario minimo è di **£8.72**. I giocatori devono pensare a un modo per calcolare la *differenza di costo* tra il salario minimo nazionale del **2020** e la cifra mostrata sul poster del salario minimo nazionale del **2017**. Noteranno che la differenza tra i due salari è di **5.22**.

4. I giocatori vedranno un indizio codificato all'interno del **poster del salario minimo nazionale** che fa parte del rompicapo esadecimale e che dovrebbe quindi essere tenuto in considerazione. **N.8 = N.50** si traduce in **£3.50**.

5. I giocatori dovrebbero indagare le **buste paga del lavoratore** nella Stanza 3, Step 1 e 2, per ordinare i numeri ed equipararli nell'enigma. Dovrebbero allineare **32** come valore esadecimale e tradurlo in **50** come valore decimale.

6. Dopo aver esaminato il **grafico esadecimale e il grafico decimale** a disposizione come linea guida, i giocatori dovrebbero dedurre **dalle buste paga, dal registro degli acquisti e dal poster** che il dipendente lavora in media **50 ore** alla settimana per **£3.50** all'ora.

7. La nota post-it fornisce ai giocatori l'equazione da decodificare e calcolare per recuperare la risposta corretta.

8. I giocatori possono fare riferimento all'**equazione matematica** a loro disposizione per capire come calcolare esadecimale in decimali.

9. Con i risultati, i giocatori devono calcolare il pagamento totale su uno stipendio settimanale (**50 moltiplicato per 3.50**) e tradurre AF come **175**

AF

$$A = 10 \times 16^1 [x1] = 160$$

$$F = 15 \times 16^0 [x0] = 15$$

$$= 175$$

10. In caso di difficoltà, un altro modo per capire la risposta è quello di sottrarre il reddito totale da **ogni busta paga**.

$$\text{cioè } 2527 - 2352 = 175$$

Fornisci questo suggerimento solo se l'orologio mostra meno di 2 minuti rimanenti e se i giocatori sono in difficoltà.

False piste:

1. **La calcolatrice** ha una figura falsa sul display, che darà ai giocatori una risposta imprecisa per la risoluzione dell'enigma.

2. **Il salvadanaio pieno di contanti** non riflette i salari giornalieri dell'informatore necessari per fuggire dalla stanza.

3. **La numerologia pitagorica** è un indizio fuorviante, poiché non è rilevante per la cifratura esadecimale e la codifica.



Relazione preliminare

Le relazioni preliminari sono presenti in tutta l'Escape Room virtuale per guidare i giocatori nella giusta direzione. Forniscono informazioni e obiettivi cruciali per le fasi successive negli step delle stanze. Le relazioni contengono dettagli scoperti dagli step precedenti e forniscono ai giocatori la visione dello scenario da parte dell'investigatore.

Ogni resoconto dovrebbe seguire la narrazione scritta per ogni stanza; eventuali adattamenti dipendono dall'impostazione della location desiderata. Le relazioni devono contenere i collegamenti all'archivio esterno basato su cloud mostrato di seguito.

I modelli per ogni report sono disponibili come documenti di Microsoft Word che consentono la modifica, mentre i report bloccati sono in formato PDF pronti per la configurazione di un gioco VER. Le password per ogni PDF bloccato sono elencate di seguito.

Modern Slavery Helpline	
Modern Slavery Response Unit	Version 7.6.0
Report No: 0386-03	Date of Report: 10/06/2020
Submitted form field:	
I am contacting you because...	I think I might be a victim
Please provide a description of what you have seen or experienced or your question.	I've been working for Handsew Suppliers' factory for around 3 months now and the working conditions don't seem to be very safe for us employees. There are more overtime hours than regular for very little reward and acknowledge of the work. I don't know if I'm overreacting, but it doesn't feel right to me... I feel unsafe and vulnerable. I would be happy to help or provide any information where I can.
Location (optional)	Unit 6, Textiles Industrial Estate, Hereford Road, W1W 8AQ
Name (optional)	Navya Anand
Can we contact you? We will only contact you if we need more information about the situation you are reporting.	Yes
Assigned: Janet Watters	Role: Modern Slavery Specialist Investigator
Date of Inspection: 12/06/2020	
Investigator notes and comments:	
I have been assigned to investigate the conditions at Handsew Suppliers, they have only been running as a company for 4 months so that alone is a cause for suspicion.	
I need to decide what the common links within the photographs are to move swiftly on. I think a national law has been violated, which act should I look for specifically?	
ACCESS STEP 1 HERE (Hold down on SHIFT key and left click to open folder)	
<i>Janet Watters</i>	
Signed	
Typed: 12/06/2020	

La cartella esterna basata su cloud "Accesso Stanza 1 Step 1" si trova qui con l'URL



La cartella esterna basata su cloud "Accedi Stanza 1 Step 1" si trova qui con l'URL incorporato nel testo.

Modern Slavery Helpline

Modern Slavery Response Unit Version 7.6.0

Report No: 0386-03 Date of Report: 10/06/2020

Submitted form field:	
I am contacting you because...	I think I might be a victim
Please provide a description of what you have seen or experienced or your question.	I've been working for Handauw Suppliers' factory for around 3 months now and the working conditions don't seem to be very safe for us employees. There are more overtime hours than regular for very little reward and acknowledge of the work. I don't know if I'm overreacting, but it doesn't feel right to me... I feel unsafe and vulnerable. I would be happy to help or provide any information where I can.
Location (optional)	Unit 6, Textiles Industrial Estate, Hereford Road, WIW 8AQ
Name (optional)	Navya Aamand
Can we contact you? We will only contact you if we need more information about the situation you are reporting.	Yes

Assigned: Janet Watters Role: Modern Slavery Specialist Investigator

Date of Inspection: 12/06/2020

Investigator notes and comments:
After reviewing the images, I need to decide the major cause for concern within this factory's working environment.

There are a number of safety factors at risk here but one sticks out more than others, I've come across a couple of items which could lead me to the final conclusion.

[ACCESS STEP 2 HERE](#)
(Hold down on SHIFT key and left click to open folder)

Signed
Janet Watters

Typed: 12/06/2020

Tutte le password devono essere inserite in CAPS LOCK e, se necessario, includere caratteri speciali, senza spazi):

Stanza 1 Step 1: N/A

Stanza 1 Step 2:

HEALTH&SAFETY

Stanza 2 Step 1: FIRE

Stanza 2 Step 2: GRABBING

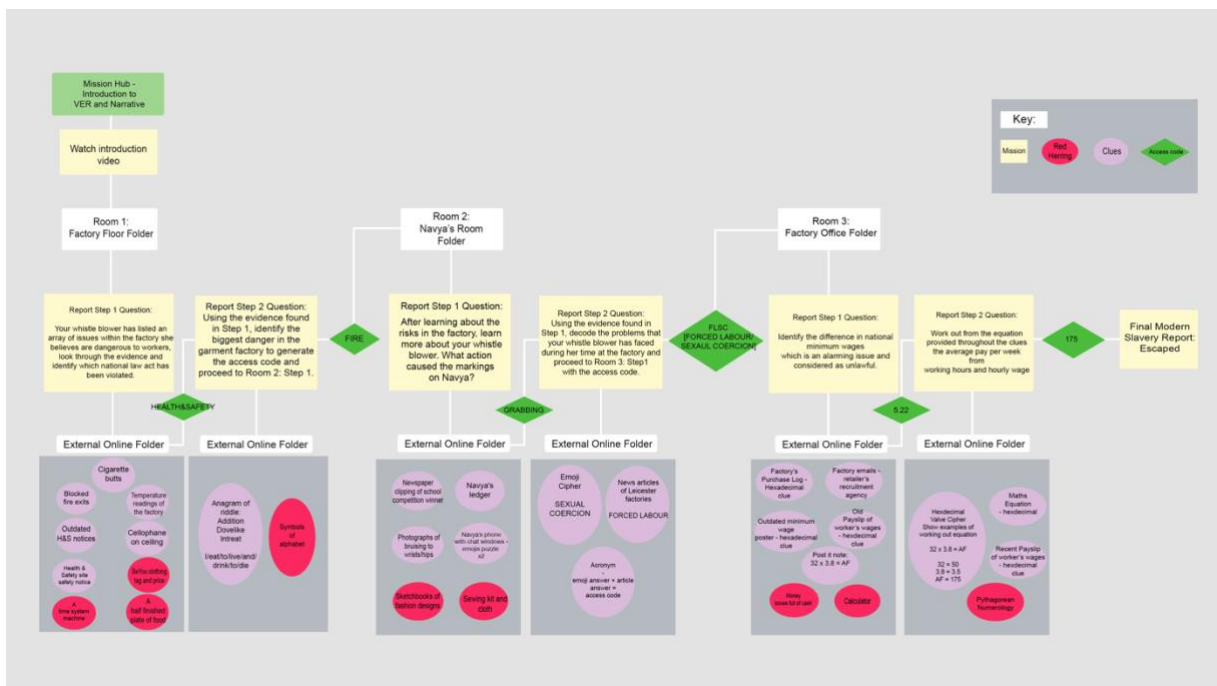
Stanza 3 Step 1: FLSC

Stanza 3 Step 2: 5.22

Rapporto finale: 175

Diagramma del flusso di gioco

Il diagramma mostrato di seguito indica come la struttura e il design del gioco VER dovrebbero essere impostati e presentati ai giocatori in ogni gruppo.





Come vincere

Esistono due modi per uscire dall'Escape Room: se quest'ultima è competitiva e i gruppi giocano uno contro l'altro entro il limite di tempo di 1 ora, il gruppo che completa tutti gli step delle stanze e decodifica i codici e gli enigmi più velocemente, vince. Se invece il gioco viene usato come esercizio di gruppo, i giocatori devono risolvere gli indizi e gli enigmi prima che scada il limite di 1 ora. Se un gruppo non riesce a completare l'Escape Room prima che il tempo sia scaduto, i facilitatori devono terminare la partita.

Facilitazione

È importante che i giocatori si divertano mentre giocano. Non è un problema se restano bloccati su un enigma o indizio, purché siano visibilmente contenti e lavorino insieme per risolverlo. In caso contrario, ovvero qualora i giocatori abbiano difficoltà e perdano l'interesse, il facilitatore dovrebbe intercedere e sostenerli attraverso suggerimenti o domande stimolanti.

Richiedendo l'età dei giocatori e loro competenze, i facilitatori possono fornire suggerimenti all'interno del canale di chat di gruppo o verbalmente tramite la videochiamata. Prova a porre domande che stimolano il pensiero dei giocatori in una direzione che li guiderà a una risposta, senza però essere troppo esplicito: è importante che il facilitatore non risolva gli enigmi al posto dei giocatori e che questi ultimi siano in grado di capire la risposta in modo autonomo.

Dinamiche di gioco

Questa sezione discute il processo di Fast Fashion a cui i giocatori parteciperanno. Inoltre, illustrerà come i facilitatori dovrebbero introdurre i giocatori all'Escape Room virtuale, come sono strutturate le modalità di gioco, come si vince o completa l'Escape Room e in che modo i facilitatori dovrebbero informare i giocatori. Durante il debriefing dei giocatori su Fast Fashion, i facilitatori saranno in grado di espandere il tema della schiavitù moderna ed evidenziare determinati aspetti dell'argomento che non sono coperti dai contenuti dell'Escape Room virtuale.

Per iniziare l'attività, tutti accedono al canale generale per il briefing pre-sessione sotto forma di videoconferenza. I giocatori vengono introdotti all'Escape Room virtuale prima dell'inizio della sessione. Successivamente, viene mostrato loro un video che introduce il modulo, gli obiettivi e le attività VER. La struttura e il flusso del gioco sono caratterizzati da una modalità in 2 fasi:

- Lo **step 1** è pensato per consentire ai giocatori di concentrarsi sulle attività di apprendimento e sugli obiettivi associati alla missione della stanza, che è articolata nella lettera per lo step 1.
- Lo **step 2** è un gioco basato su enigmi in cui bisogna decifrare il codice utilizzando i risultati dello step 1. Il codice viene utilizzato per sbloccare la lettera dello step 1 della stanza successiva affinché i giocatori possano procedere.

Presentazione del gioco

Per iniziare il gioco Fast Fashion, assicurati che tutti i partecipanti siano presenti nella videochiamata del canale generale. Una volta che tutti i giocatori sono presenti, i facilitatori possono iniziare a



introdurre la configurazione del gioco, assicurandosi che tutti i giocatori sappiano qual è la propria squadra. All'interno del canale generale, sotto File, sarà fornito un video che dovrà essere visualizzato da tutti i partecipanti, poiché contiene informazioni che torneranno utili nel gioco.

Prima che inizi il gioco, spiega ai partecipanti che dovranno usare BLOC MAIUSC (tutto maiuscolo) per inserire le password nei report e avvisali del fatto che queste potrebbero includere caratteri speciali.

Indicazioni vocali per introdurre il gioco:

- Disclaimer: l'Escape Room virtuale in cui stai per entrare tratta argomenti che riguardano questioni sensibili, come i crimini sessuali, l'aggressione fisica e la schiavitù. Se ritieni che uno di questi argomenti sia spiacevole per te, hai il diritto di essere esonerato dall'attività.
- Ci sono tre stanze da cui scappare, tutte presentate nelle cartelle. In ogni stanza bisogna indagare e valutare due step prima di potersi spostare nelle altre stanze.
- Le cartelle step contengono un report; il team deve leggere i report per apprendere gli obiettivi da raggiungere in ogni spazio. I report dispongono di collegamenti ipertestuali esterni che reindirizzano alle stanze a cui è necessario accedere.
- Quando si immettono le password nei report, assicurarsi di utilizzare LETTERE MAIUSCOLE. Potrebbe essere necessario utilizzare caratteri speciali a seconda della natura delle password.
- Si raccomanda a una persona di condividere il proprio schermo con il resto del team.
- Tu e il tuo team avete **1 ora** per completare tutte le Escape Room.
- Hai qualche domanda prima di iniziare?

Trascrizione del video:

“Alle cinque meno un quarto è suonata la sveglia, mi sono alzata e vestita, ho fatto colazione e sono andata alla fermata dell'autobus. Quest'ultimo, però, era in ritardo di dieci minuti, il che mi ha fatto sentire in ansia. Quando ho comprato il biglietto, speravo che l'autobus arrivasse magicamente in tempo.

Dato il ritardo, sono arrivata in fabbrica alle 06:08. Sono stata avvertita e minacciata del fatto che continuando così non sarei potuta tornare al lavoro. Non è stato un grande inizio per essere il mio primo giorno... Tutti sembrano così distanti, ognuno nella propria postazione. Ho provato a sorridere a una donna più anziana, ma si è rifiutata di guardarmi. L'unica cosa che sembra avere una voce è la radio del mattino.

Le mie mani sono così doloranti... Riesco a sentire ogni puntura mentre continuano a gonfiarsi. I rintocchi della radio e il rumore metallico di cento macchine da cucire mi stanno facendo impazzire e continuano a rimbombare nella mia testa. Sono esausta, lo sembrano tutti, ma ci hanno appena detto che dobbiamo restare fino alle 7:30 di questa sera, anche se abbiamo già lavorato per 10 ore. E non c'è nemmeno una paga per gli straordinari.

È stato un primo giorno difficile, ma dopo aver fatto gli straordinari sono riuscita ad avere il mio salario. Sono andata nell'ufficio del direttore, che mi ha a malapena guardata. Dopo aver contato i soldi, li ha gettati tutti sulla scrivania verso di me. È stato un gesto pietoso. “Questo è tutto ciò che guadagnerei. Questo è tutto ciò che valgo”, ho pensato tra me e me.

Dopo tre mesi, mi sento prosciugata e disumanizzata. Questo lavoro è una tortura, e non ho nessuno a cui rivolgermi; i miei genitori fanno molto affidamento sul mio guadagno. Dopo aver fatto infinite ricerche su Internet, mi sono imbattuta in qualcosa che potrebbe essere d'aiuto... mi basta solo compilare un modulo.

Nome e cognome: Navya Anand

Vi contatto perché...: Penso di essere una vittima.



Debriefing dei giocatori

Una volta che la partita si è conclusa, che sia per la vittoria di una squadra o perché il tempo è scaduto, i facilitatori dovranno fare un debriefing sull'attività svolta. Nella sessione di debriefing, i facilitatori dovrebbero innanzitutto chiedere agli studenti cosa pensano di aver scoperto durante il gioco, qual era secondo loro la risposta giusta nello step che non sono riusciti a completare e quali prove, secondo loro, erano necessarie per decifrare il codice e accedere alla fase successiva.

Se una delle due squadre è riuscita a completare il gioco battendo l'altra squadra o entro il limite di tempo, i membri del gruppo potrebbero avere domande su una particolare parte dell'attività, o su indizi ed enigmi. Per esempio: c'era un modo più veloce per risolvere l'enigma A?

I facilitatori possono rispondere e spiegare come risolvere gli enigmi nel modo più rapido. Se i giocatori non sono riusciti a completare l'Escape Room virtuale entro il limite di tempo o hanno perso contro un'altra squadra, i facilitatori dovrebbero suggerire loro un altro modo per giocare nuovamente e scoprire in tempo la soluzione del gioco.

Il debriefing è anche una buona opportunità per approfondire la storia e fornire ulteriori informazioni sulla schiavitù moderna e sugli effetti che ha sulle vittime.

"Navya è stata vittima della moderna schiavitù nel settore del fast fashion nel Regno Unito. Il suo datore di lavoro ha approfittato dei contratti della catena di approvvigionamento con le etichette di moda, come BeYou, e ha sfruttato dipendenti come Navya per uno stipendio molto basso e con poco rispetto nei confronti dei diritti umani e del lavoro.

Si stima che 10.000 lavoratori del settore siano pagati da £2 a £3 all'ora rispetto al salario minimo nazionale di £8.72 nel 2020. Si presume che tale salario sia comune all'interno delle industrie di abbigliamento, in cui si tende a evitare il salario minimo nazionale, l'indennità di malattia e il diritto alla documentazione di lavoro. A causa di queste pratiche illegali, i lavoratori perdono 2.1 milioni di sterline a settimana o 27 milioni di sterline all'anno. Le catene di approvvigionamento e gli enti governativi, come il Ministero degli Interni, continuano tutt'oggi a essere sollecitati per correggere e implicare una migliore tutela dei lavoratori dell'abbigliamento vulnerabili che hanno subito violazioni.

Anche i datori di lavoro di Navya hanno approfittato della sua etnia: la maggior parte dei lavoratori del settore dell'abbigliamento appartiene a un gruppo etnico minoritario, mentre circa un terzo è nato al di fuori del Regno Unito. La maggior parte dei dipendenti nel settore del fast fashion sono donne, ovvero una categoria a più alto rischio per quanto riguarda le molestie sessuali e le aggressioni sul posto di lavoro.

Certe categorie di lavoratori sono più vulnerabili agli abusi a causa dello status di immigrazione, delle competenze linguistiche e della mancanza di sistemi di sostegno. La schiavitù moderna non riguarda solo il lavoro forzato o il traffico sessuale, ma si applica anche alle persone che hanno scarsi diritti lavorativi e accesso limitato a un salario dignitoso. Questo tipo di schiavitù moderna è nascosta nell'ombra o dietro porte chiuse ad alcuni dei marchi di moda più riconosciuti e in più rapida crescita del Regno Unito.

Navya è stata fortunata ad aver allontanato se stessa e gli altri dalla catena di approvvigionamento e dalle cattive condizioni di lavoro e dall'etica della fabbrica. Porgendo denuncia alla linea diretta per



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



la schiavitù moderna ha avuto accesso immediato all'aiuto e al supporto di cui aveva bisogno dopo aver compiuto quel passo scoraggiante iniziale per denunciare quantomeno le irregolarità.*

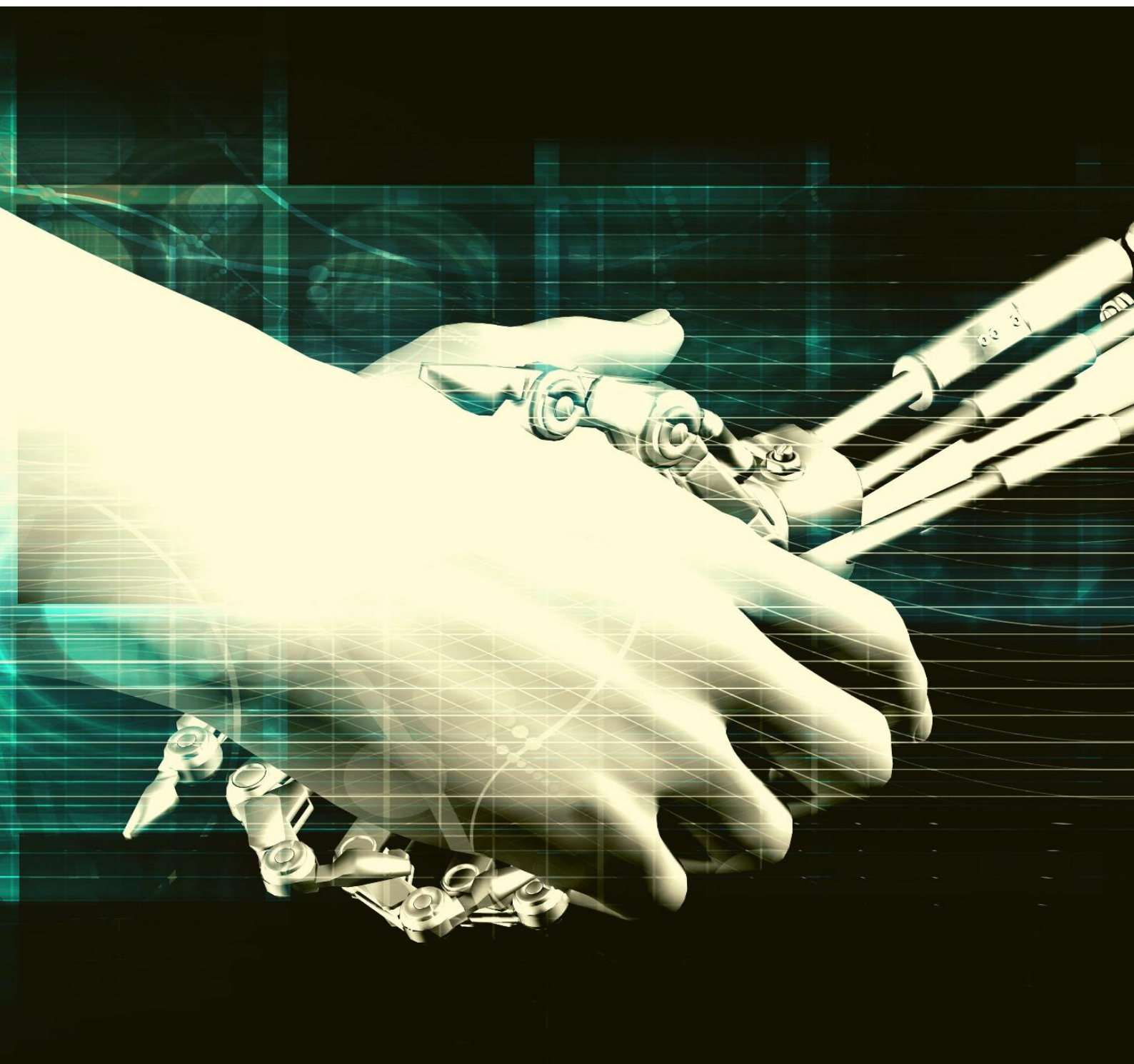
Se vuoi saperne di più sulle questioni relative alla schiavitù moderna, visita www.anti-slavery.org o www.modernslaveryhelpline.org. Per saperne di più sulla schiavitù moderna nell'industria dell'abbigliamento, visita www.labourbehindthelabel.org. Questi siti web contengono informazioni riguardo questa problematica e su come agire in casi simili. Grazie per il tuo tempo! Speriamo che giocare a Fast Fashion ti sia piaciuto!

Se gestisci il gioco Fast Fashion in un Paese diverso dal Regno Unito, ti preghiamo di modificare queste informazioni per adattarle al meglio alla tua localizzazione.

Escape Disabware

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to promote inclusive communities



Introduzione

L'obiettivo di questa escape room è quello di sensibilizzare l'opinione pubblica sulla discriminazione e l'isolamento delle persone con disabilità, rappresentate in un futuro apocalittico e fittizio, in cui le persone che non riescono a stare al passo con i caricamenti del software vengono escluse dalla società da un'intelligenza artificiale. Il gioco motiverà i partecipanti ad agire contro questa prospettiva e a pensare al modo in cui poter cambiare questa situazione nella vita reale.

Racconto

2200, un anno di nuove speranze e opportunità, o almeno così dicono. Dopo quello che è successo durante la prima metà del 21° secolo, l'umanità ha deciso di abbracciare la scienza. La tecnologia non è più uno strumento, ma parte della nostra anima. Le persone hanno deciso di migliorare le proprie capacità installando hardware sul proprio corpo. Ma a quale costo?

Un tempo si sostituiva l'hardware quando diventava obsoleto, ma siamo arrivati a un punto tale in cui alcuni corpi non possono più sopportare gli aggiornamenti tecnologici, un punto in cui è più facile sostituire le parti biologiche di noi stessi invece di quelle in acciaio.

La tecnologia è ormai integrata nel corpo delle persone e la comunicazione e le capacità delle persone sono migliorate grazie a questa.

Tutti questi impianti di cui le persone dispongono richiedono aggiornamenti, alimentati dalla Master Artificial Intelligence (M.A.I.).

Il problema si verifica quando i corpi non sono più adatti agli aggiornamenti più recenti dei loro impianti (a causa di alcune disabilità). Di fronte a questa situazione, la MAI ha deciso di separare queste persone dal resto della società, poiché non sono adatte alla nuova tecnologia e, quindi, alla progettazione della nuova società, poiché la MAI cerca di costruire una società "ideale".

Di conseguenza, le persone con menomazioni del corpo (disabilità) che non possono accedere agli aggiornamenti si disconnettono dal resto delle persone che hanno accesso agli aggiornamenti. Questo effetto è chiamato virus disabilitante o, come è comunemente noto dalle persone di questa società: DISABWARE.

Le persone non ne conoscono ancora la causa e coloro che non sperimentano questo virus non si preoccupano del problema.

L'idea è quella di trattare la questione delle persone discriminate per via della loro disabilità, che non hanno le stesse opportunità di accesso alla tecnologia, e di come la disabilità influisca su questa realtà; le Intelligenze Artificiali possono essere utili ma anche fuorvianti, perché si preoccupano solo dell'aspetto euristico.

Forse non saremo in grado di riparare gli impianti di tutti, ma dobbiamo modificare la M.A.I. in modo da creare una società più inclusiva in cui nessuno venga messo da parte.

Viene introdotto il personaggio di Shift Xi, un'esperta di informatica che ha scoperto questa cospirazione ma che poi è scomparsa. Entriamo in casa sua e scopriamo un messaggio in un quaderno, in cui ci dice di portare a termine la sua missione: modificare il software M.A.I. collocando un piromane nel suo sistema.

Materiali richiesti

Per creare l'impostazione della stanza, avrete bisogno di uno spazio con 3 stanze e un elenco di materiali. Potete anche decorare la stanza con un approccio apocalittico e tecnologico.

- 1 x quaderno
- 1 x giacca
- 1 x torcia a luce ultravioletta
- 1 x Mappa del mondo
- 1 x mazzo di carte da poker
- 1 batteria quadrata, 5 batterie classiche, 3 batterie a bottone
- 1 x Lenzuolo
- 1 x cellulare
- 1 x registratore
- 1 x pezzo di corda
- 2 x magneti
- 1 x piccola cartella
- 1 x scatola trasparente di plastica
- 1 x taglierino
- 4 x cassette di musica classica
- 1 x serratura girevole
- 1 x serratura a movimento
- 1 x blocco colore
- 1 x blocco di parole
- 1 x cassetta delle chiavi
- 4 x blocchi numerici (3 cifre)
- 8 x Scatole di legno o di cartone forate

Per fungere da depistaggi e decorazioni si possono includere anche i seguenti materiali, ma si possono sostituire con altri oggetti, se lo si desidera:

- 1 x tuta
- 1 x casco
- Alcuni vecchi dispositivi elettronici (cellulari, GPS, walkie talkie, walkman...)
- Cavi
- 1 x orologio
- 1 x robot giocattolo
- 1 nastro sigillante per la comparsa della scena del crimine
- Fogli di plastica riflettenti

Preparazione

Alcuni dei materiali utilizzati all'interno dell'escape room dovranno essere preparati. Per favore, chiedete assistenza se avete bisogno di aiuto.

1. Nel quaderno, bisogna scrivere nelle prime 4 pagine:
 - a. Prima pagina: un messaggio da Shift Xi "Devo fermare tutto ciò! Nel mio cellulare ho configurato il piromane per alterare il software M.A.I., ma per installarlo è necessario un codice. Non posso rischiare di scriverlo qui, ma... ricorda quanto mi piacciono le vecchie cassette musicali."
 - b. Seconda pagina: la frase "la seconda parola della canzone"
 - c. Terza pagina: istruzioni di svolta "Per arrivare al laboratorio di M.A.I. dovete fare tre giri a destra passando per la porta numero 0 e fermarvi alla porta numero 15, poi fare un giro a sinistra passando per la porta 0 e fermarvi alla porta 28, e infine fare un giro a destra senza passare per la porta 0 e fermarvi alla numero 3. Questo è il suo laboratorio".
 - d. Quarta pagina: scritta con inchiostro invisibile "tris di nove". Si può usare una penna a inchiostro invisibile o del succo di limone con un pennellino.
2. Stampate il "collage dei compositori", indicando l'ordine delle cassette: Tchaikovsky, Beethoven per violino, Beethoven per pianoforte, Mozart.
3. Stampate il "disegno delle pile", indicando l'ordine delle pile: quadrate, classiche, a bottone.
4. Stampate l'"Alfabeto della lingua dei segni"
5. Stampate le "Direzioni del movimento", che raccontano la storia della diffusione del virus attraverso le diverse direzioni della mappa.
6. Stampate le "Matrici", tagliatele singolarmente e plastificatele.
7. Prendete il mazzo di carte da poker e scrivete i numeri in ogni carta. Estraiete una delle carte "9" e nelle tre rimanenti scrivete i numeri 8, 2, 6 (il numero 8 nella carta "9 di picche", il numero 2 nella carta "9 di cuori" e il numero 6 nella carta "9 di fiori")
In un foglio di carta, scrivete l'ordine dei semi: picche - cuori - fiori).
8. Stampate la "carta dei colori" che indica il numero di colori per il blocco dei colori.
9. Stampate la "Carta del linguaggio dei segni"
10. Prendete un lenzuolo e cuciteci sopra due pezzi di stoffa, creando due tasche.
All'interno delle tasche inserite la "Matrice 2" e la "carta del linguaggio dei segni".
11. Stampate un calendario dell'anno 2200 e scrivete alcune note in giorni casuali di ogni mese. Nella casella del 3 dicembre, scrivete la frase "questa settimana ci sono stati 312 nuovi casi".
12. Stampate il "Puzzle", tagliatelo in otto-dieci pezzi (meglio se sono tagli semplici, piuttosto che complicati), plastificatele e divideteli in due parti.
13. Stampate la "Griglia di lettere", che sarà utile per risolvere lo schema del cellulare.
14. Stampate il "Codice in braille" e la "Traduzione braille" per risolvere il codice braille.

15. Prendete il cellulare e impostate lo schema seguendo l'ordine delle lettere indicato nel "Puzzle", utilizzando la "Griglia delle lettere" come guida. Create due collegamenti nella schermata iniziale: uno per l'app Note e uno per l'app Galleria.
 - a. Nell'app Note, scrivete una nota con il messaggio "Ci sono stati 862 nuovi casi". Create un'altra nota con un video. Il video dovrebbe essere il videoclip della canzone Technologic dei Daft Punk.
 - b. Nell'app galleria, eliminate tutto e caricate il "video finale".
16. Prendete il registratore e registrate un audio dicendo queste tre parole in ordine: "disabilità, virus, software". Scrivete la lettera "S" sul retro del registratore.
17. Prendete il pezzo di spago e attaccate uno dei magneti alla sua estremità. Assicuratevi che non si stacchi.
18. Prendete la scatola di plastica trasparente (con il coperchio) e con un taglierino fate una fessura al centro del coperchio. Dovrebbe essere abbastanza larga per far passare la cartellina, ma non abbastanza da poterla infilare nella mano o nelle dita. Fissate il coperchio alla scatola con del nastro adesivo e fissate la scatola al pavimento o al tavolo, sempre con del nastro adesivo, in modo da non poterla spostare.
19. Mettete la "Matrice 4" nella cartellina e incollateci un magnete, poi mettetela dentro la scatola di plastica.
20. Prendete le quattro cassette e scrivete un codice in ognuna di esse:
 - a. Tchaikovsky: F3
 - b. Beethoven violino: A1
 - c. Beethoven piano: D4
 - d. Mozart: G2

Creazione della stanza

La location utilizzata per l'escape room Disabware deve essere abbastanza grande da contenere tutto il materiale necessario per il gioco e circa 4-5 giocatori. Deve avere spazio sufficiente per consentire ai giocatori di muoversi nella stanza, considerando i diversi ausili di movimento di cui possono disporre (sedia a rotelle, deambulatore). La stanza dovrebbe essere accessibile a tutti e i confini dovrebbero essere chiari. Per creare la stanza, procedere come segue.

Stanza 1

1. Prendete la giacca, mettete la Chiave 1 nella tasca interna e il "collage di compositori" in una tasca normale, e mettetela su una gruccia o su una sedia.
2. Posizionate il quaderno su un tavolo.
3. Appendete la mappa del mondo al muro.
4. Nascondete tutte le scatole in posti diversi.

5. Decorate la stanza con la tuta, l'elmetto, i dispositivi elettronici, i cavi e il nastro sigillante della scena del crimine.

Stanza 2

1. Mettete il lenzuolo su una sedia o un divano (a seconda della stanza che avete a disposizione), con la "carta del linguaggio dei segni" e la "Matrice 2" nelle tasche.
2. Appendete il calendario al muro.
3. Nascondete la "Griglia delle lettere", il "Codice in Braille" e la "Traduzione in Braille" in diversi punti della stanza (ad esempio, fissateli con del nastro adesivo sul retro o sul fondo di alcune sedie, o sotto un tavolo...).
4. Mettete la scatola trasparente sul pavimento o su un tavolo e fissatela con del nastro adesivo, in modo da non poterla spostare.
5. Nascondete tutte le scatole in posti diversi.
6. Decorate la stanza con altri dispositivi elettronici e cavi, con il robot giocattolo e con altro nastro sigillante per la scena del crimine.
7. Attaccate alle pareti i fogli di plastica riflettenti.

Immagine di esempio di allestimento

L'immagine seguente mostra un esempio di allestimento dell'escape room prima del gioco iniziale.



Obiettivi del gioco e collegamenti tra i puzzle

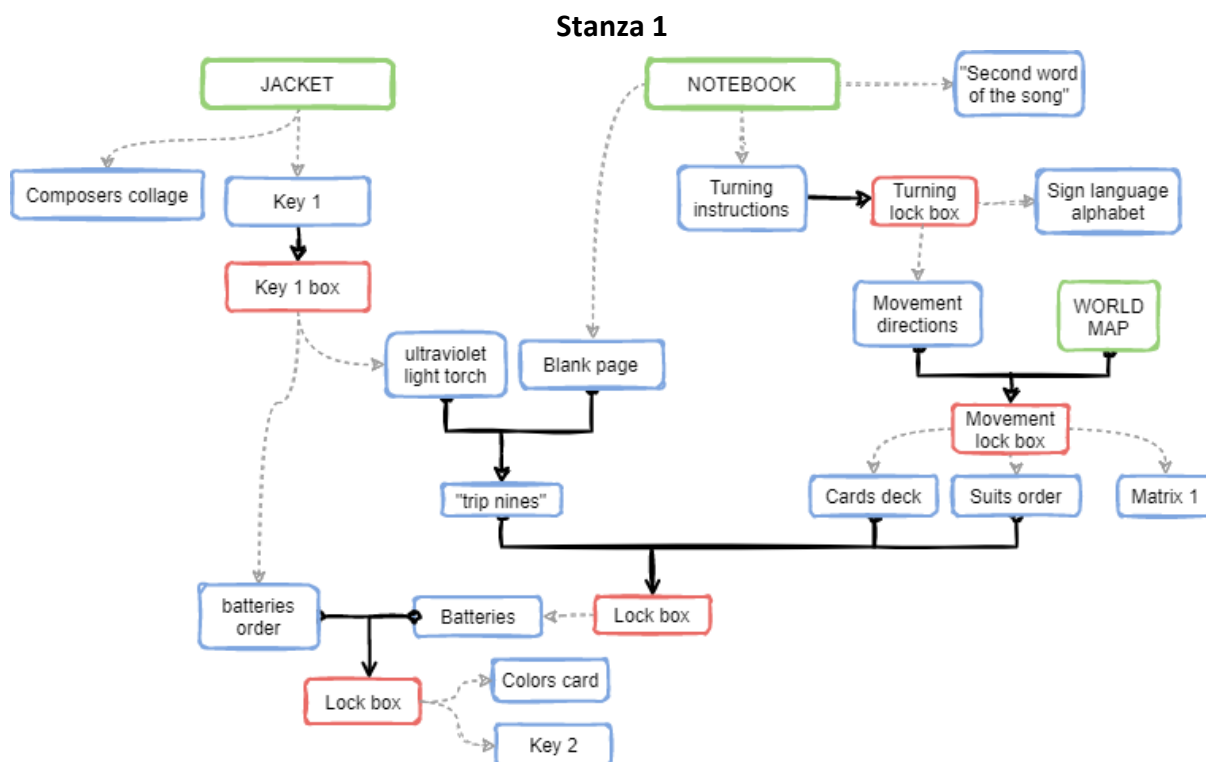
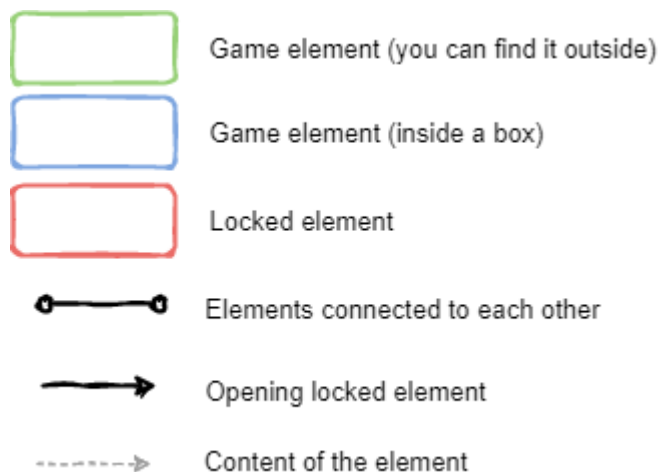
Il gioco dovrebbe svolgersi in modo relativamente strutturato. Tuttavia, non è importante l'ordine in cui i giocatori scoprono gli indizi e i suggerimenti, poiché dovranno completare ogni enigma per trovare e decifrare le parole in codice necessarie per completare la stanza. La struttura del gioco è la seguente.

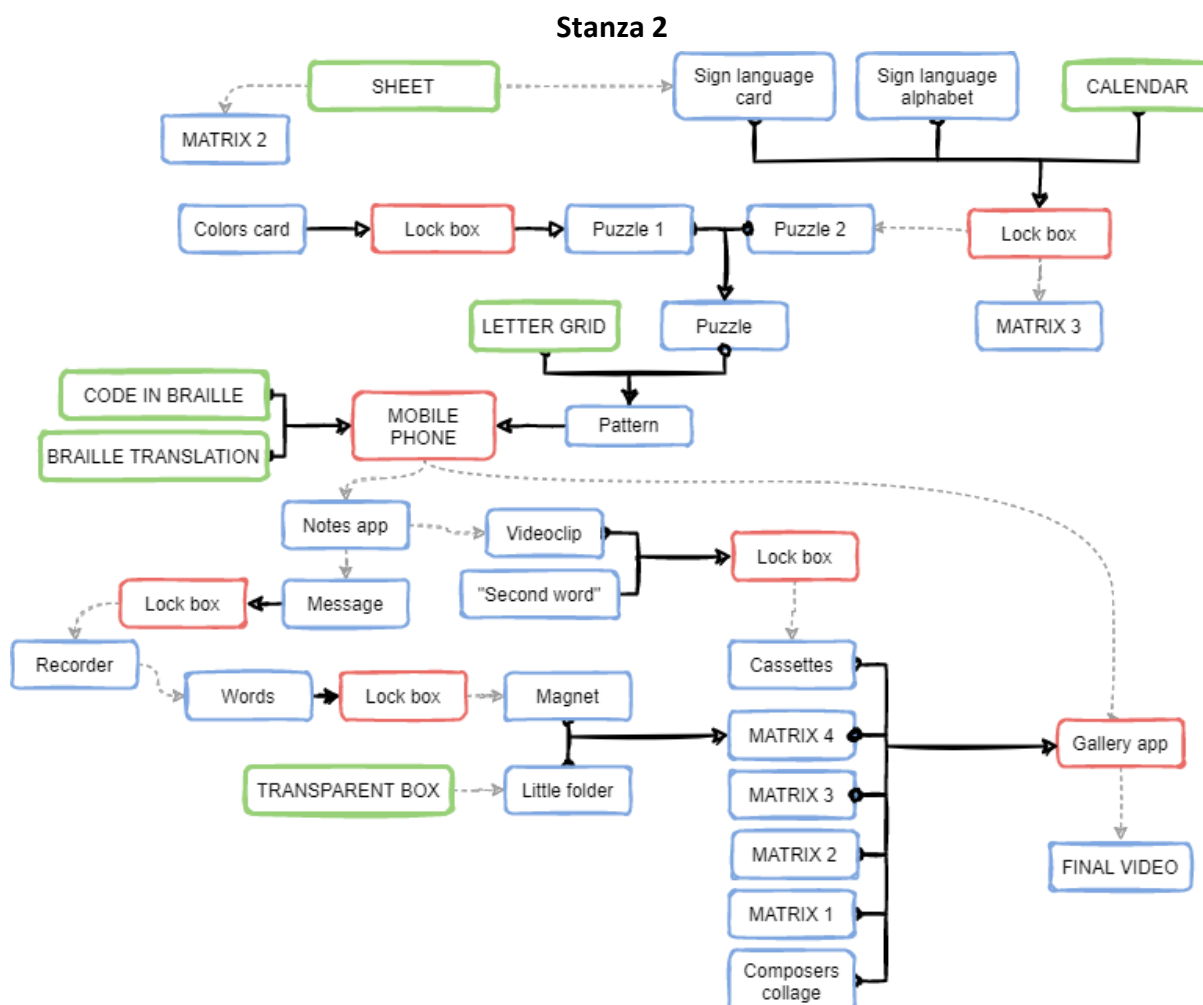
1. Trovando la Chiave 1, i giocatori possono aprire la Scatola della Chiave 1. All'interno, trovano la torcia a luce ultravioletta e la carta con l'ordine delle batterie.
2. All'interno del taccuino trovano diverse pagine:
 - a. Istruzioni di svolta
 - b. "Seconda parola della canzone"
 - c. Pagina vuota
3. Con le istruzioni di svolta, aprono la serratura girevole e la scatola chiusa. All'interno trovano l'alfabeto della Lingua dei Segni e le indicazioni sul movimento.
4. Quando associano le indicazioni di movimento alla Mappa del mondo, possono aprire la scatola di blocco del movimento, in cui trovano il mazzo di carte, l'ordine dei semi e la Matrice 1.
5. Con la torcia accesa possono vedere ciò che è scritto nella pagina bianca del taccuino "tris di nove".
6. Mettendo in relazione questa frase con il mazzo di carte e l'ordine dei semi, prendono i tre nove del mazzo e li ordinano seguendo le istruzioni per l'ordine dei semi, e vedono un codice con cui possono aprire la cassetta di sicurezza. All'interno scoprono alcune batterie.
7. Se contano il numero di pile e mettono i numeri nell'ordine indicato dalla carta "Ordine delle pile", trovano un codice con il quale possono aprire l'altra cassetta di sicurezza. Al suo interno trovano una carta dei colori e la chiave della Stanza 2.
8. Una volta nella Stanza 2, usando la carta dei colori possono aprire la cassetta di sicurezza dei colori, in cui trovano metà di un puzzle.
9. Se spostano il lenzuolo, si accorgono che ha delle tasche, in cui trovano la Matrice 2 e la carta del Linguaggio dei segni. Possono tradurre la carta con l'Alfabeto della Lingua dei Segni, trovato nella Stanza 1, e ottengono il messaggio "3 dicembre".
10. Se controllano il 3 dicembre sul calendario, troveranno il messaggio "questa settimana ci sono stati 312 nuovi casi". Il numero 312 è il codice per aprire una delle cassette di sicurezza, in cui trovano la Matrice 3 e mezzo puzzle.
11. Quando uniscono le due metà del puzzle, ottengono un giornale, in cui nel testo sono evidenziate alcune lettere.
12. Quando trovano il "Codice in braille" e la "Traduzione in braille" nascosti, possono tradurre il messaggio, che è il codice di una cassetta di sicurezza, all'interno della quale trovano un telefono cellulare. Tuttavia, il cellulare è bloccato da uno schema.

13. Quando trovano la "griglia di lettere" nascosta, la mettono in relazione con lo schema del cellulare. Lo schema sarà determinato dall'ordine delle lettere evidenziate nel puzzle del giornale. Ora possono sbloccare il cellulare.
14. All'interno del cellulare, ci sono due app nella schermata principale. Una di esse (la galleria) è bloccata da un codice di 4 numeri, ma l'altra è un'app di note, in cui ci sono due note:
 - a. Ci sono stati 862 nuovi casi.
 - b. Il videoclip Technologic dei Daft Punk.
15. Con il codice 862, aprono una cassetta di sicurezza in cui trovano un registratore. Se riproducono l'audio, dice 3 parole: "Disabilità, virus, software". Sul retro del registratore c'è una S. Se pensano in quale posizione si trova la S in quelle parole, ottengono i numeri 3, 5 e 1. 351 è un codice per un'altra cassetta di sicurezza, all'interno della quale trovano un magnete con una corda.
16. Con la calamita possono agganciare la cartellina all'interno della scatola trasparente, attraverso la fessura. All'interno della cartellina c'è la Matrice 4.
17. Se ricordano il quaderno, possono controllare la pagina con la frase "la seconda parola della canzone". Guardando il videoclip sul cellulare, la seconda parola che appare sullo schermo è la parola "punto". È il codice della cassetta delle lettere, in cui trovano 4 cassette.
18. Su ogni cassetta c'è un codice:
 - a. Tchaikovsky: F3
 - b. Beethoven violino: A1
 - c. Beethoven piano: D4
 - d. Mozart: G2
19. Ciascuna delle matrici presenta diverse serie di lettere+numeri.
 - a. Se si guarda solo F3, appare la forma di un numero: 9
 - b. Se si guarda solo A1, appare la forma di un numero: 8
 - c. Se si guarda solo D4, appare la forma di un numero: 1
 - d. Se si guarda solo G2, appare la forma di un numero: 3
20. L'ordine delle matrici è determinato dall'ordine dei compositori che si trovano all'interno della giacca nella Stanza 1: Tchaikovsky - Beethoven violino - Beethoven pianoforte - Mozart.
21. Con il codice 9813 possono aprire l'app Galleria bloccata, in cui trovano il "Video finale" con il messaggio finale dell'Escape Room.

Diagrammi di flusso del gioco

Il seguente diagramma mostra come gli oggetti all'interno dello scenario si collegano tra loro e possono essere utilizzati per passare da una stanza all'altra e quindi risolvere il gioco.





Come vincere

Per completare il gioco, i giocatori devono trovare il "video finale", che indica che sono riusciti a installare i piramani nel sistema M.A.I. Una volta trovato il video, il gioco termina. Se non sono riusciti a trovarlo (cioè a trovare il codice finale dell'applicazione della galleria nel cellulare), allora fermateli dicendo loro che il tempo è scaduto.

Facilitazione

Durante il gioco è importante che i giocatori si divertano. Non c'è problema se si bloccano su un enigma, purché si divertano a risolverlo.

Tuttavia, se i giocatori si annoiano, l'animatore deve intervenire per aiutarli. A seconda dell'età dei giocatori e delle loro capacità, i suggerimenti possono essere forniti a voce, ponendo domande o scrivendo un biglietto che guidi i giocatori e lanciandolo nella stanza perché lo terminino. Quando fornite i suggerimenti, cercate di non renderli troppo ovvi.

Soprattutto, non risolvete voi nessuna parte dell'enigma, perché in questo modo toglierete ai giocatori il senso dell'autonomia.

Nota importante: alcune escape room sono progettate in modo tale che è fondamentale vincere il gioco e uscire dalla stanza, perché questo rivelerà un fatto importante evidenziato nella fase di debriefing. In casi come questo, assicuratevi che il gruppo non finisca il tempo. In caso contrario, e se il gruppo ha scoperto abbastanza elementi sull'argomento dell'escape room, non sarà necessario vincere il gioco; quindi, non facilitate troppo l'esperienza dell'escape room.

Debriefing con i giocatori

Una volta che il gioco si è concluso, con la fuga dei giocatori o con l'esaurimento del tempo a disposizione, è necessario fare un debriefing. Potete iniziare chiedendo loro di scrivere alcune parole chiave su alcuni post-it e poi porre alcune domande:

1. Avete giocato a qualche escape room che riflette su un argomento simile?
2. Ritenete che la storia della fuga sia lontana dalla nostra realtà?
3. Pensate che la tecnologia aiuti l'accessibilità e l'inclusione o che favorisca l'isolamento e la discriminazione?

Lasciate che i giocatori si esprimano e creino un dibattito sul tema della discriminazione, della disabilità e dei pregiudizi.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero del progetto: 2019-2-UK03-KA205-016906

Il Giardino delle Esperidi

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to promote inclusive communities



Introduzione

L'obiettivo di questa escape room è quello di far riflettere sull'importanza dell'accessibilità e su come di solito non si conoscano gli oggetti che facilitano la vita delle persone. In questo scenario, questi oggetti sono nascosti e protetti da tre ninfe molto diffidenti, che vogliono preservare il mondo normativo, ma i giocatori devono recuperare questi oggetti per garantire l'accessibilità alle persone con disabilità, le armi più potenti per l'inclusione.

Racconto

Questa escape room è ambientata in un contesto naturale, un giardino mitologico e misterioso a cui dobbiamo cercare di accedere per recuperare gli oggetti che le Esperidi, tre ninfe che si prendono cura del loro meraviglioso giardino, hanno custodito.

"Il giardino delle Esperidi" è quel luogo magico della dea Era, in cui sono custoditi i beni più preziosi per l'umanità. Per salvaguardare i suoi beni, la dea Era ha affidato a Egle, Eritia e Aretusa, le Esperidi e ninfe del tramonto, la protezione dei suoi oggetti preziosi.

Questa volta, per proteggere il mondo normativo dominante, la dea Era ha ordinato alle Esperidi di nascondere gli oggetti che crede possano destabilizzare e rompere il mondo normativo, l'unico mondo limitato in termini di diversità umana che lei conosce e che le Esperidi cercano di proteggere dall'inclusione sociale e dalla diversità.

La vostra missione è quella di trovare quegli oggetti, le armi più potenti per l'inclusione, gli oggetti che possono rendere il mondo più accessibile a tutti. Ma attenzione! Le Esperidi hanno piazzato centinaia di trappole per impedirci di entrare nel loro giardino, dall'altra parte della porta... quindi guardatevi intorno, usate il vostro intuito e soprattutto, non finite il tempo!

L'idea di questa escape room è quella di far conoscere e sensibilizzare sui diversi dispositivi di accessibilità che permettono alle persone con disabilità di svolgere la loro vita quotidiana in modo inclusivo, proprio come il resto della popolazione.

Questi oggetti saranno custoditi dalle Esperidi per proteggere le norme e impedire che la società sia più inclusiva, ma l'obiettivo dei partecipanti è trovarli, sottrarli alle Esperidi e donarli al mondo per generare una società più inclusiva.

Alcuni degli elementi che i partecipanti incontreranno possono essere oggetti molto familiari e che diamo per scontati per poter svolgere la nostra vita quotidiana in modo soddisfacente, ma ci saranno anche altri oggetti meno noti e più appariscenti, ma comunque essenziali per la vita delle persone con disabilità.

L'idea è quella di riflettere su ciascuno degli elementi che i partecipanti hanno incontrato una volta terminato il tempo dell'escape room, in modo tale che possano darci un feedback sul fatto che li conoscano o meno, che sappiano come usarli, ecc.

Materiali richiesti

Per creare l'ambientazione della stanza, avrete bisogno di uno spazio con 3 stanze e di un elenco di materiali. Potete anche decorare la stanza con un approccio mistico e naturalistico.

- 1 bacinella (abbastanza grande da contenere l'acqua e tre bottiglie di vetro).
- 3 x bottiglie di vetro
- 1 x oroscopo
- 1 x Pachisi meccanico
- 4 x pezzi di stoffa
- 1 x serpente di plastica
- 1 x gioco tangram
- 1 x batteria
- 1 x specchio
- 1 x rotolo di nastro adesivo
- 3 x anelli
- 3 x borsellini
- 1 x set di monete d'oro, d'argento e di bronzo
- 3 x foglie grandi di forma diversa
- 1 x flauto
- 3 x vasi di argilla
- 1 x torcia luminosa
- 1 x cesto di vimini
- 3 x arance di plastica
- 2 x limoni di plastica
- 4 x pere di plastica
- Alcuni sassi
- alcune fascette di plastica
- 1 x bastone da passeggio per non vedenti
- 1 x sedia a rotelle
- 1 x occhiali
- 1 x paio di stampelle
- 1 x set di posate adattate
- 9 x codici di sicurezza (3 cifre)
- 1 x lucchetto numerico (4 cifre)
- 1 x serratura a movimento
- 1 x blocco lettere
- 1 x lucchetto per bicicletta
- 9 x scatole di legno o cartone forate

- 1 x scatola magica
- 1 x cassetta delle chiavi

Dovrete anche stampare alcuni materiali su carta (spiegati più avanti in questo documento):

- Messaggio
- Oroscopo
- Lista di oggetti
- Alfabeto geroglifico
- Istruzioni delle stelle
- Geroglifici
- Stelle
- Serie di foglie
- Spartito musicale
- Poesia
- Codice dello spartito
- Costellazione

Per fungere da depistaggi e decorazioni, si possono includere anche i seguenti materiali, che possono essere sostituiti da altri oggetti:

- fiori
- petali di fiori
- sassi
- foglie
- rami d'albero
- piante
- Luci a LED

Preparazione

Alcuni dei materiali utilizzati nell'escape room dovranno essere preparati. Si prega di chiedere assistenza se si ha bisogno di aiuto.

1. Riempite la bacinella d'acqua
2. Stampate il "Messaggio" su un foglio di carta, arrotolatelo e mettetelo in una delle tre bottiglie di vetro, poi mettete le bottiglie nella bacinella con l'acqua.
3. Stampate l'"Oroscopo" e appendetelo alla parete.
4. Stampate la "Lista di oggetti" e inseritela in una cassetta di sicurezza.
5. Prendete i pezzi di stoffa e disegnate una freccia in ognuno di essi, indicando diverse direzioni: su, sinistra, destra, giù. Incollatele negli scomparti del parchisi meccanico, in quest'ordine, e disegnate un'altra freccia sopra lo scomparto iniziale, indicando la direzione in cui i giocatori devono guardare i pezzi di stoffa.

6. Disegnate il numero 126, in numeri romani (CXXVI), sul serpente di plastica e riponetelo nella cassetta di sicurezza.
7. Prendete il tangram e disegnate, poi dividete i pezzi in due serie.
8. Stampate l'"alfabeto geroglifico".
9. Prendete il primo set di pezzi di tangram, la batteria, lo specchio e l'alfabeto geroglifico e metteteli in una cassetta di sicurezza.
10. Prendete il rotolo di nastro adesivo e con questo create un labirinto sul pavimento, con un'entrata e tre uscite diverse, ma solo una di queste è corretta quando si cerca di uscire dal labirinto.
11. Riempite due dei tre borsellini con diverse monete a caso, e riempitene uno (quello corretto) con 5 monete d'oro, 4 d'argento e 6 di bronzo.
12. Prendete i tre anelli e agganciateli alle borsette, quindi fissate gli anelli al pavimento, una borsetta accanto a ogni uscita del labirinto, quella corretta accanto all'uscita corretta.
13. Stampate le "istruzioni delle stelle" e i "geroglifici" e metteteli in una cassetta di sicurezza.
14. Mettete la chiave 1 (quella che apre la seconda stanza) in una cassetta delle lettere.
15. Stampate le "Stelle", quattro in totale, una da 6 punti, una da 10, una da 12 e una da 14, e posizionatele sul soffitto, sulla parete o sull'albero in ordine di numero di punti, dal più alto al più basso.
16. Prendete i tre fogli di carta e disegnate su uno il numero 5, su un altro il numero 9 e su un altro ancora il numero 1. Posizionateli sul pavimento.
17. Stampate una serie di foglie simili a quelle che avete messo a terra, lasciandone tre vuote. Questi spazi vuoti sono il codice delle foglie sul pavimento.
18. Prendete lo spartito arrotolato con le note rosse (la, si e do), arrotolatelo e mettetelo dentro il flauto.
19. Prendete la chiave che apre il lucchetto della sedia a rotelle e mettetela nella scatola magica.
20. Mettete la scatola magica e il flauto in una cassetta di sicurezza.
21. Mettete la sedia a rotelle fissata con un lucchetto in un unico posto.
22. Mettete le stampelle fissate da qualche parte nella stanza con un lucchetto.
23. Mettete delle rocce sul pavimento e nascondeteci dentro una chiave. Questa chiave aprirà la scatola con la metà di un tangram nella stanza 1.
24. Mettete l'altra metà del tangram e il codice per il punteggio (do=3, la=1 e si=2) in una scatola con lucchetto.
25. Appendete alla parete un papiro con una poesia con parole chiave in ordine.
26. Mettete le tre parole del papiro nell'anfora e inserite i numeri che indicano l'ordine delle parole. Questo codice aprirà la scatola con il punteggio e la metà del tangram.
27. Prendete la matita e tracciate su di essa delle linee che sono la metà del disegno di tre numeri.

28. Mettete la torcia in una cassetta di sicurezza. Questa scatola può essere aperta con lo spartito del flauto e il codice dello spartito.
29. Su un cartoncino, un muro o un albero disegnatte una costellazione che formi l'altra metà delle linee che compongono i tre numeri della lanterna.
30. Mettete gli occhiali in una scatola chiusa a chiave. Potete aprire questa scatola con la torcia, la costellazione e la batteria della torcia che avete preso nella stanza 1.
31. Prendete una fruttiera e metteteci 3 arance, 2 limoni e 4 pere.
32. Prendete le posate e mettetele in una scatola chiusa con un lucchetto colorato. Potrete aprire questa scatola grazie al codice del colore della fruttiera.
33. Fissate il bastone al muro, alla ringhiera o in qualsiasi altro luogo con un lucchetto. Potete prendere il bastone con le istruzioni delle stelle nella stanza 1 e le stelle con punti diversi nella stanza 2.

Creazione della stanza

Lo spazio utilizzato per sviluppare l'escape room "Il Giardino delle Esperidi" deve essere abbastanza grande da contenere tutto il materiale per il gioco, oltre a 4 o 5 giocatori. Lo spazio più consigliato è quello esterno, due spazi del giardino separati da una recinzione o da una porta, che costituiscono le due stanze. Se non si dispone di uno spazio esterno, si può realizzare la prima stanza in uno spazio interno con una buona decorazione e atmosfera, e la seconda stanza in un giardino. Se non si dispone di uno spazio esterno, la cosa più consigliata è avere un buon allestimento con giardini artificiali, foglie, fiori e tutti gli elementi che ricreano l'atmosfera dell'aria aperta e della natura, per impostare il Giardino delle Esperidi, in particolare la stanza 2.

Stanza 1

1. Prendete la bacinella con le bottiglie.
2. Attaccate l'oroscopo alla parete con il nastro adesivo.
3. Mettete il parchisi da qualche parte.
4. Disegnatte il labirinto per terra e incollate i sacchetti con le monete.
5. Nascondete tutte le cassette di sicurezza in luoghi diversi.
6. Decorate con tutti gli elementi di un giardino se intendete realizzare questa escape room in uno spazio interno.

Stanza 2

1. Mettete la sedia a rotelle in un luogo chiuso.
2. Mettete sul pavimento i fogli con i numeri e la serie di fogli con il codice nelle vicinanze.

3. Mettete le anfore insieme e il papiro appeso a un albero o a qualsiasi altro elemento.
4. Posizionate i sassi e nascondeteci la chiave.
5. Agganciate l'asta a un muro, un albero, una porta o una ringhiera.
6. Agganciare le stampelle a un muro, un albero, una porta o una ringhiera.
7. Nascondete e posizionate le cassette di sicurezza in diversi punti del giardino.
8. Decorate e ambientate correttamente la scena se vi trovate in una stanza interna utilizzando foglie, fiori, giardini artificiali, ecc.

Esempio di immagine di allestimento

L'immagine seguente mostra un esempio di allestimento dell'escape room prima del gioco iniziale.



Obiettivi di gioco e collegamenti tra i puzzle

Il gioco dovrebbe svolgersi in modo relativamente strutturato. Tuttavia, non importa l'ordine in cui i giocatori scoprono gli indizi e i suggerimenti, poiché dovranno completare ogni enigma per trovare e decifrare le parole in codice necessarie per completare la stanza. La struttura del gioco è la seguente.

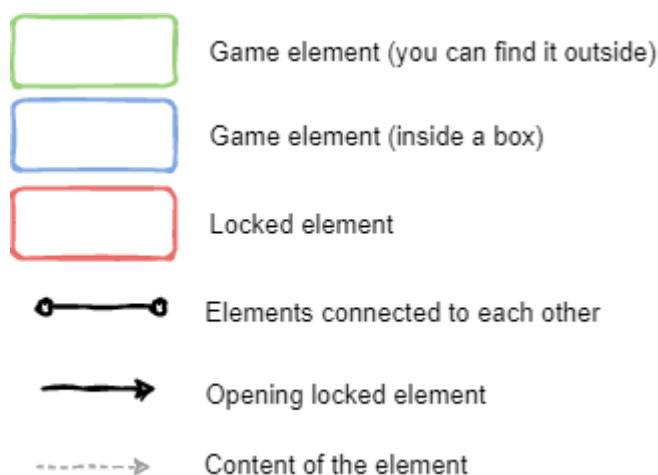
1. Con la carta che si trova all'interno della bottiglia della bacinella con l'acqua trovano il risultato dell'indovinello che si trova sulla parete insieme all'oroscopo. Sapranno che la risposta è "Ariete" e i numeri 2, 9 e 3.

2. Con il codice 291 sarà possibile aprire la cassetta di sicurezza che contiene l'elenco degli oggetti che le esperidi conservano.
3. Nel Parchisi si trova un panno in ogni scomparto. Questo panno mostra le indicazioni da seguire per aprire la serratura dell'indirizzo. Questo codice è su, sinistra, destra e giù.
4. In una scatola posta nella stanza si trova la metà di un tangram.
5. Una volta aperta quella scatola troverete un serpente con i numeri 126 disegnati in numeri romani CXXVI.
6. Con il codice 126 è possibile aprire una cassetta di sicurezza che contiene queste tre cose:
 - a. Modello di tangram
 - b. batterie per torce elettriche
 - c. Specchio
7. Nel labirinto disegnato sul terreno si trova il sacchetto con il numero corretto di monete. Prendendo l'uscita corretta dal labirinto, si riceve il sacchetto con le monete corrette.
8. Le monete saranno 5 d'oro, 4 d'argento e 6 di bronzo. Il codice è 546.
9. Con questo codice si può aprire la scatola che contiene:
 - a. Istruzioni delle stelle "la metà dei punti si deve considerare sempre e solo da una stella". Questo messaggio è scritto al contrario, in modo da poter essere decifrato con lo specchio.
 - b. Geroglifico con il codice AYRHR.
10. Con il codice AYRHR si può aprire la cassetta di sicurezza che contiene la chiave per accedere alla seconda stanza.
11. Una volta entrati nella stanza 2, troverete sul pavimento tre foglie su cui sono scritti i numeri 5, 9 e 1.
12. In un altro luogo, potrete trovare una serie di numeri con delle foglie, vedrete che l'ordine corretto dei numeri delle foglie grazie a quella serie è 591.
13. Con questo codice è possibile aprire la cassetta di sicurezza che contiene:
 - a. Una scatola magica
 - b. Flauto
14. Una volta riusciti ad aprire la scatola magica, all'interno troveranno la chiave che permetterà loro di aprire il lucchetto della bicicletta.
15. All'interno del flauto che hanno trovato c'è un foglio di spartito arrotolato con le note in rosso (la si do).
16. Sulle anfore sono scritte parole e numeri. In un'anfora c'è il numero 7, in un'altra lo 0 e in un'altra ancora l'1.
17. Sul muro c'è un papiro con una poesia in cui sono scritte in modo ordinato le parole delle anfore (frutti, ninfe e oro) "Gli alberi di questo giardino non hanno frutti come gli altri. Sono i frutti più ambiti, appartenenti alla dea Era. Nella custodia delle

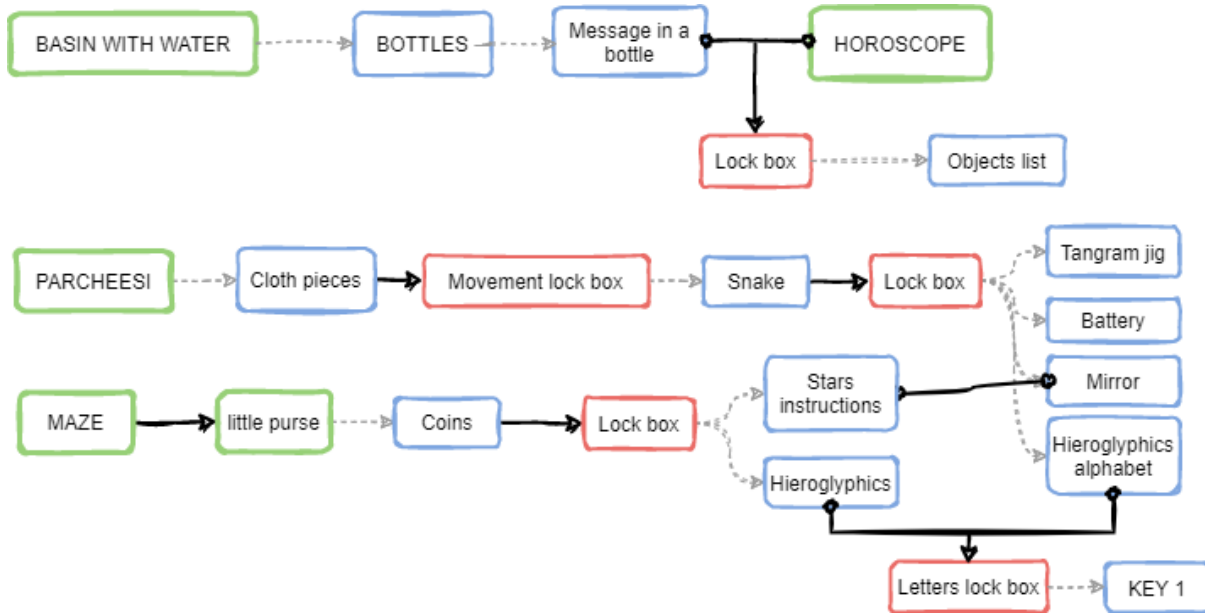
- Esperidi, quelle ninfe del tramonto, ci sono le mele d'oro, che se non sei abile non riuscirai mai a vedere".
18. Con l'ordine delle parole della poesia e i numeri delle anfore si ottiene il codice 701.
 19. Con questo codice si apre la cassetta di sicurezza che contiene:
 - a. Metà del tangram
 - b. Codice dello spartito do=3, la=1, si=2
 20. Con la metà del tangram che hanno appena trovato e l'altra metà che hanno dalla stanza 1, ottengono il codice 681.
 21. Con il codice 681 riescono a rimuovere il lucchetto dalle stampelle.
 22. Con il codice dello spartito più lo spartito arrotolato con le note in rosso che era all'interno del flauto ottengono il codice 123.
 23. Con il codice 123 riescono ad aprire la cassetta di sicurezza che contiene la torcia.
 24. Con la torcia, la costellazione con la metà dei numeri, e la batteria dalla torcia nella stanza 1 ottengono il codice 439.
 25. Con il codice 439 aprono la cassetta di sicurezza in cui si trovano gli occhiali.
 26. Nella fruttiera ci sono 3 arance, 2 limoni e 4 pere. È così che ottengono il codice 324.
 27. Con questo codice è possibile aprire il lucchetto colorato che custodisce la scatola in cui si trovano le posate adattate.
 28. Le stelle incastrate da qualche parte hanno 12, 14, 10 e 6 punti. Con le istruzioni della prima stanza in cui si dice che devono prestare attenzione "al centro dei punti" si ottiene il codice 6753.
 29. Con il codice 6753 si può aprire il lucchetto sul bastone.

Diagrammi di flusso del gioco

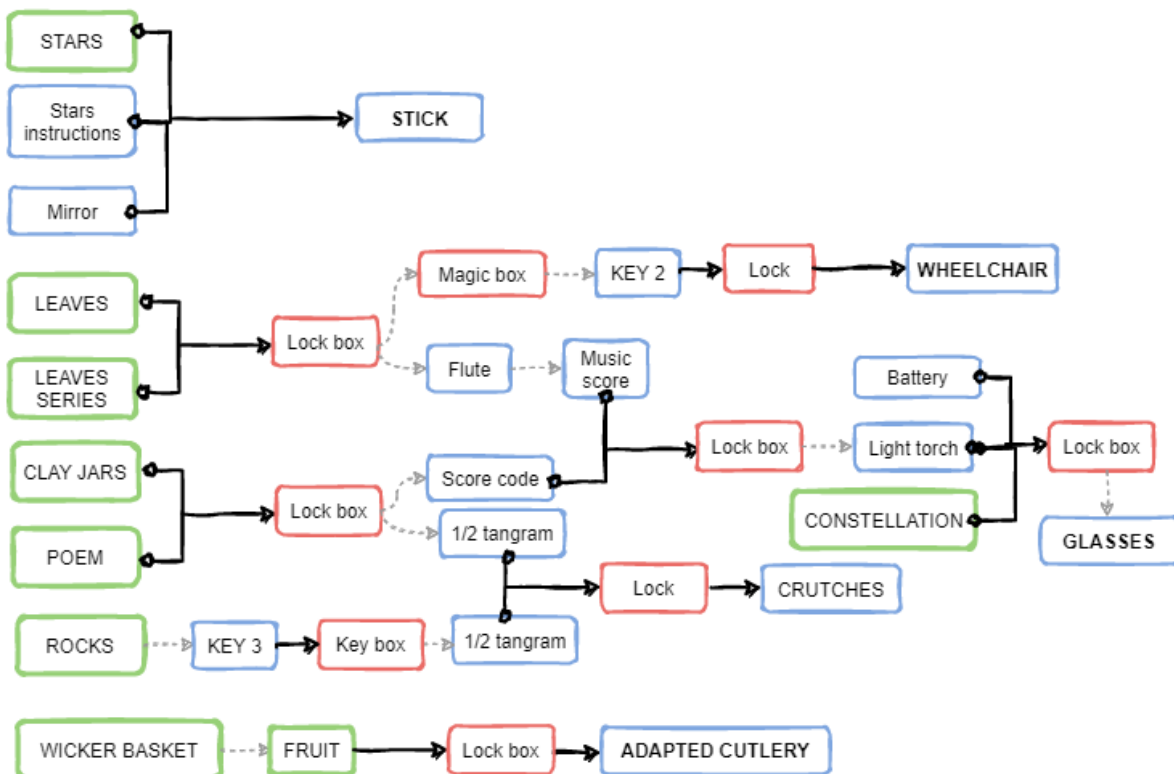
Il seguente diagramma mostra come gli elementi all'interno dello scenario si connettono tra loro e può essere utilizzato per passare da una stanza all'altra e quindi risolvere il gioco.



Stanza 1



Stanza 2



Come vincere

Per completare il gioco, i partecipanti devono trovare gli oggetti che le Esperidi hanno conservato: una sedia a rotelle, occhiali, stampelle, posate adattate e un bastone. Se il tempo è scaduto e non sono riusciti a prendere tutti gli oggetti, fermateli e dite loro che il tempo è scaduto.

Facilitazione

Durante il gioco, è importante che i giocatori si divertano. Non c'è problema se si bloccano su un enigma, purché si divertano a cercare di risolverlo.

Tuttavia, se i giocatori si annoiano, il facilitatore dovrebbe intervenire per aiutarli.

Tenendo conto dell'ambientazione dell'escape room, è interessante che i facilitatori possano essere caratterizzati da personaggi simili a quelli che possono trovarsi nel Giardino delle Esperidi, come le ninfe, ad esempio.

A seconda dell'età dei giocatori e delle loro capacità, gli indizi possono essere forniti verbalmente, ponendo domande in stile playmate come "Cosa c'è nella bottiglia?", oppure scrivendo un biglietto che guidi i giocatori, lanciandolo nell'acqua o nella stanza perché lo trovino.

Quando fornite degli indizi, cercate di non renderli troppo evidenti. Soprattutto, non risolvete voi nessuna parte dell'enigma, perché in questo modo priverete i giocatori del loro senso di autonomia.

Nota importante: alcune escape room sono progettate in modo tale che è essenziale vincere il gioco e uscire dalla stanza, perché questo rivelerà un fatto importante evidenziato nella fase informativa. In casi come questo, assicuratevi che il gruppo non esaurisca il tempo a disposizione.

In caso contrario, se il gruppo ha scoperto abbastanza elementi sul tema dell'escape room, non sarà necessario vincere il gioco; quindi, non rendete l'esperienza dell'escape room troppo facile.

Dinamiche di gioco

All'inizio della sessione è molto importante presentare il gioco, l'escape room e le stanze in cui si svolgerà.

Possiamo fare una presentazione dell'escape room in cui esponiamo il tema o i partecipanti lo leggono su un poster, per esempio. Prima di iniziare sottolineeremo l'obiettivo dell'escape room: trovare gli oggetti che le Esperidi custodiscono nel loro giardino e che permettono l'inclusione.

Dobbiamo informare del fatto che tutti gli indizi vengono utilizzati una sola volta per raggiungere un obiettivo, che sarà quello di aprire una scatola o trovare un elemento. È importante dire loro che non è necessario strappare, lanciare o rompere alcun oggetto dai materiali dell'escape room, poiché tutti si aprono o possono essere risolti facilmente.

Dobbiamo anche dire loro che tutti gli indizi servono a risolvere qualche enigma dell'escape room.

Viene dato loro il tempo a disposizione per risolvere l'escape room e viene concesso l'accesso alla stanza per iniziare il gioco.

Debriefing con i giocatori

Una volta che il gioco si è concluso, con la fuga dei giocatori o con lo scadere del tempo, è necessario fare un debriefing. È importante creare un clima di riflessione e di condivisione dell'esperienza di gruppo, poiché si può conoscere l'impatto che l'escape room ha avuto e il potere di sensibilizzazione sulla disabilità che può aver avuto sui partecipanti.

Se alcuni dei partecipanti non conoscevano degli oggetti scoperti, è importante dire a cosa servono e come vengono utilizzati, in modo da contestualizzare ulteriormente l'escape room sulla disabilità.

Si può iniziare chiedendo loro di scrivere alcune parole chiave su alcuni post-it e poi porre alcune domande:

1. Hai mai fatto un'escape room che rifletta su un argomento simile?
2. Conosci tutti gli elementi che conservavano le Esperidi?
3. Qual è l'intenzione delle Esperidi nel nascondere questi oggetti di accessibilità?
4. In che misura questi oggetti sono essenziali per l'inclusione?
5. Pensi che questo tipo di esperienze possa favorire l'inclusione?

Conclusione: inquadrare il significato della fuga nel progetto, l'intenzione della fuga, l'accessibilità, l'inclusione e la consapevolezza della realtà delle persone con disabilità rispetto agli ostacoli invisibili della vita quotidiana.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero del progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906

I need a Hero

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: strumento per promuovere comunità inclusive



Titolo 1 (Titolo della sezione) = Calibri Body 16pt

Introduzione agli obiettivi e alle finalità della stanza specifica

L'obiettivo principale di questa escape room all'aperto è quello di far sperimentare ai partecipanti bullismo e cyberbullismo, da ogni parte del cerchio del bullismo, e anche di far loro capire il fenomeno del bullismo. Attraverso il gioco i partecipanti hanno l'opportunità di studiare due nazioni che hanno una lunga storia di antichi nemici, come membro di una di esse. Il debriefing sarà un'opportunità per riflettere sulla complessità di questo problema e su come contribuire a un cambiamento positivo.

1. Linea narrativa

La nostra storia parla di due nazioni diverse che vivono in paesi vicini. Una è Vigronc e l'altra è la nazione immaginaria dei partecipanti.

Secondo la storia, i due Paesi hanno una lunga storia di nemici principali. A noi, in qualità di protettori della nostra nazione (il gruppo dei partecipanti), viene chiesto dalla nazione di proteggerla contro i Vigronc che vogliono attaccare il nostro Paese. Quindi decidiamo di prepararci e di andare a combattere contro il nostro nemico.

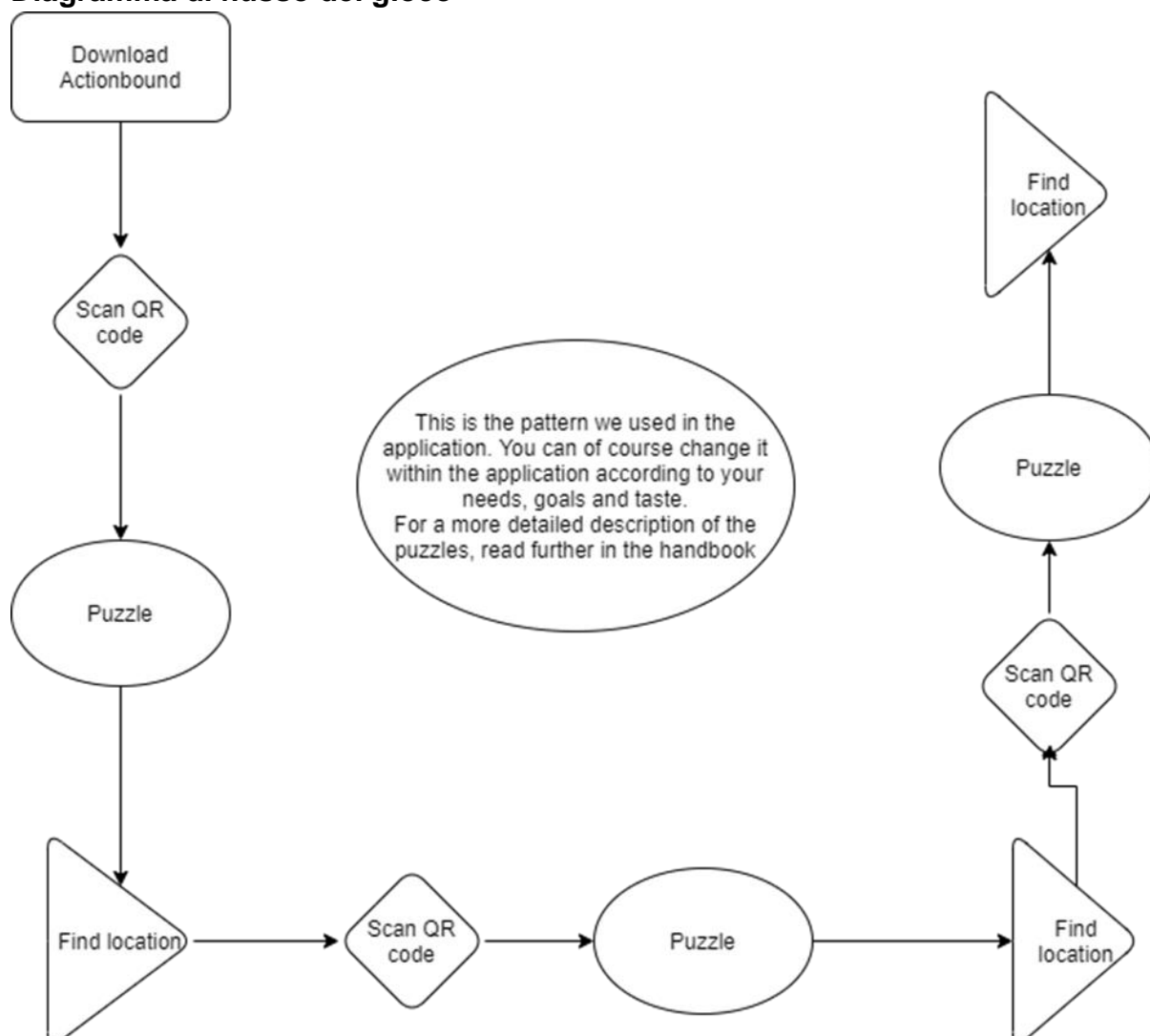
Attraverso le 7 stazioni scopriamo passo dopo passo quanto sono pericolosi i Vigronc e perché vogliono attaccare casa nostra.

Compiti delle stazioni:

- 1. Costruire il nostro Paese/la nostra nazione: qual è il nome del Paese, come siamo fatti, qual è il nostro tesoro nazionale e qual è la nostra superpotenza.
- 2. Costruire insieme un totem che possa proteggere il nostro Paese mentre andiamo in guerra.
- 3. Risolvere 5 enigmi per trovare la strada per il paese del Vigronc
- 4. Abbattere il muro tra il nostro paese e quello dei Vigronc
- 5. Siamo molto vicini all'esercito del nostro nemico e anche alla guerra. Ma poi riceviamo un messaggio da uno dei protettori del paese di Vigronc. Dobbiamo risolvere il puzzle per capire il messaggio. (Secondo il messaggio, avevano paura di noi da molto tempo e per questo hanno radunato i loro soldati migliori per essere al sicuro. Quando abbiamo lasciato il nostro Paese e abbiamo iniziato il nostro viaggio verso di loro, anche loro hanno iniziato a prepararsi per una guerra, ma in realtà volevano la pace.
- 6. Dobbiamo mandare un messaggio all'esercito di Vigronc, dicendogli che anche noi vogliamo vivere in pace con loro.

- 7. Risolvere gli enigmi e concludere un trattato di pace con i nostri nuovi amici.

2. Diagramma di flusso del gioco



3. Meccanica

La parte seguente è dedicata alla descrizione dei materiali e dell'allestimento.

3.a Materiali richiesti (elenco)

Per creare questo scenario, dovrete trovare un percorso nella vostra location, sul quale i partecipanti troveranno le diverse stazioni, in cui dovranno risolvere gli enigmi da voi creati. Il percorso non deve essere più lungo di 2 chilometri e più è vario ed

emozionante, più i partecipanti si divertiranno. Nelle stazioni, dovrete posizionare i codici QR, creati da Actionbound, che permetteranno a chiunque di sbloccare l'enigma successivo.

Per creare un'escape room ibrida come questa, sono necessari i seguenti materiali:

Abbonamento ad ActionBound

1x computer portatile/ PC dove creare il bound

1x smartphone/team di partecipanti

1x codice QR stampato/ stazione

1x poster con la descrizione del gioco

Gli altri materiali saranno determinati dai puzzle che creerete, ma questi sono quelli che non potete tralasciare.

3b. Preparazione dei materiali

Per far funzionare questa escape room ibrida, è necessario creare un limite nell'applicazione. A tal fine, non sono richieste competenze informatiche avanzate, ma solo conoscenze di base.

Ecco una descrizione del tipo di compiti che si possono utilizzare:

Informazioni: con questa opzione è possibile fornire alcune informazioni ai partecipanti, ad esempio dettagli sulla storia, ecc. Può essere un testo, ma anche un'immagine o un video.

Quiz: potete fornire alcune domande alle quali i partecipanti devono rispondere per andare avanti nel gioco. Potete dare loro delle possibili risposte, oppure lasciare che siano loro a decidere.

Missione: Potete assegnare ai partecipanti una missione, che possono risolvere come meglio credono, solo la loro creatività può vincolarli. Per dimostrare il completamento della loro missione, possono caricare una foto o un video per voi.

Trova il posto: Questa opzione è molto utile, in quanto utilizza le coordinate GPS del luogo successivo per aiutare i partecipanti a trovarlo.

Scansione del codice. Consigliamo vivamente di utilizzare questa funzione in ogni stazione prima di un compito vero e proprio, perché impedisce ai partecipanti di saltare alcune parti dell'avventura! L'applicazione genererà un codice QR specifico per ogni stazione, che i giocatori dovranno scansionare per vedere l'enigma successivo.

Torneo: è possibile utilizzare questa funzione se si desidera che i partecipanti competano tra loro.

5b Atteggiamento dei facilitatori

I facilitatori dovrebbero essere gentili ma solidi. Calmi e coerenti. È molto importante che siano pazienti. Devono concentrarsi sul gruppo. I facilitatori devono sapere che non sono leader, ma aiutanti, che danno potere ai partecipanti, e calmano i giocatori se la situazione lo richiede. Se necessario, dovrebbero fungere da specchio, che spesso è molto utile. Ad esempio: In caso di domande, basta ripetere ciò che dice un partecipante invece di interpretarlo.

Il partecipante deve usare la propria personalità, ma è importante che sia professionale e attento.

Non dimenticate che le domande sono spesso più importanti delle risposte stesse. Per questo motivo, se dovete fare domande, cercate di usare domande aperte. Assicuratevi che i partecipanti capiscano che non ci sono risposte sbagliate.

Create un'atmosfera aperta, un luogo psicologicamente sicuro. Lasciate che i ragazzi si aprano, che parlino. Sollevateli, date loro un feedback. Nel caso in cui qualcosa non

stia andando come previsto, non vi preoccupate. Riassumete ciò che è accaduto. È consigliabile riflettere sull'accaduto.

Siate disponibili, ma non perdetevi il vostro ruolo. Siate amichevoli, ma non amici. Siate empatici, ma mantenete un po' di distanza, non lasciatevi coinvolgere troppo emotivamente per evitare di rendere il gruppo terapeutico. Guidateli se necessario, lasciando che si aprano.

Concentratevi sugli obiettivi generali: apprendimento, condivisione delle informazioni, auto-riflessione, sensibilizzazione, creazione di empatia verso l'argomento e tra loro, creazione di una connessione con l'argomento. Nel frattempo, prestate attenzione alle dinamiche di gruppo, reagite alle situazioni, poiché gli obiettivi possono essere raggiunti in molti modi diversi. Ci possono essere situazioni in cui il gruppo non procede come previsto, ma gli obiettivi possono comunque essere raggiunti, il gruppo potrebbe arrivarci in un modo diverso. Adattatevi a queste situazioni.

Durante l'escape room all'aperto abbiamo creato enigmi aperti e chiusi in base alla soluzione. Ciò significa che alcuni richiedono una risposta/soluzione esatta, ma altri possono essere risolti in modi diversi. È molto importante, in qualità di facilitatore, essere aperti alle diverse idee dei partecipanti, anche se hanno una soluzione degli enigmi aperti diversa da quella che ci si aspettava prima. Se sono ancora coinvolti nella storia, lasciateli liberi di essere creativi.

Esempio: Una volta, con un gruppo di sedicenni, avevamo un superpotere che consisteva nel saper guidare una bicicletta in aria senza una bicicletta. Quando siamo arrivati alla quarta stazione hanno detto: "Perché dovremmo abbattere il muro se possiamo andare in alto? Così abbiamo capito insieme come funziona in pratica il nostro superpotere e poi abbiamo pedalato insieme sulla parete.

Questo ruolo richiede di essere pienamente presenti. Chiudete tutti gli elementi di disturbo per tutta la durata della sessione. Siate preparati e considerate i limiti del ruolo del facilitatore.

5c Come vincere il gioco

Per completare il gioco, i partecipanti devono aver trovato tutte le stazioni e risolto tutti gli enigmi per capire che il problema principale tra le due nazioni è la paura di una persona sconosciuta e diversa. Gli enigmi li hanno portati a concludere un trattato di pace e a vincere il gioco. Se il timer dei 90 minuti scade e i giocatori non hanno ancora completato il gioco, perdono la partita, ma è comunque possibile fare una sessione di debriefing per approfondire l'argomento.

Per i vincitori abbiamo creato una tessera, che indica chi è il supereroe.

6 Debriefing

Obiettivo: Diminuire il numero di casi di bullismo e cyberbullismo attraverso la comprensione del fenomeno e la sperimentazione di alcune strategie che possano aiutare i ragazzi a riconoscere il bullismo e a evitare di esserne vittima.

Gruppo target: 10-12 partecipanti

Tempo: circa 1x60 minuti

Luogo: Centro giovanile o area pubblica, istituzioni comunitarie (parco giochi, parco, piazza della chiesa, strada della città, biblioteca, museo, ecc. è importante che siano luoghi comuni e sicuri.

Strumenti:

- 14 sedie o panche
- costume simbolico

Suggerimento: il workshop è più efficace se si dispone di 2 facilitatori per guidare il processo.

1. Valutazione e auto-riflessione

L'obiettivo principale è quello di trovarsi nella stessa situazione e riflettere sui propri sentimenti e sulla storia stessa. Lo consigliamo per sviluppare la fiducia all'interno del

gruppo, che favorisce il processo di auto-riflessione, e anche per approfondire l'argomento.

Vi consigliamo di scegliere due o tre tra gli esercizi seguenti:

- "Ricerca e incontro" 10 minuti

Tutti si muovono con gli occhi chiusi, lentamente, delicatamente, senza parlare. Quando incontriamo qualcuno, salutiamolo senza parole e gentilmente. Usate solo i movimenti e poi andate avanti. Nel frattempo, l'arbitro dà istruzioni: - Fermatevi davanti a qualcuno, ispezionate il suo viso, poi andate avanti - Lasciate che le mani si salutino - Lasciate che le dita si arrabbino, che le mani combattano tra loro e che si riconcilino - Trovate qualcuno che abbia i capelli della stessa lunghezza dei vostri, se lo avete trovato, unite le mani e andate avanti insieme

Le istruzioni possono essere modificate ed estese secondo le necessità.

- Serpente cieco – 10 minuti

Siamo in coda, a distanza di un braccio l'uno dall'altro, e tutti sono bendati. Chiediamo ai partecipanti di afferrare una corda con la mano destra. Al primo giocatore togliamo la benda e sarà l'occhio del serpente. La sfida consiste nell'andare dal punto A al punto B attraverso ogni tipo di terreno e di ostacoli. L'arbitro indica la strada, ma non interrompe e non dà istruzioni, bensì si occupa di allontanare le minacce preminenti. L'occhio del serpente è sempre la prima persona che può decidere di dare istruzioni o di rimanere in silenzio e non indicare agli altri il cambio di terreno/ostacoli. Il cambio dell'occhio del serpente avviene a intervalli prestabiliti (a seconda del numero, in 2-3 minuti); chi era davanti, si mette alla fine della fila e mette la benda. Nel gioco, tutti devono condurre il serpente almeno una volta fino alla destinazione finale.

- Questo è un gioco..." - 5 minuti

Siamo seduti in cerchio; l'arbitro solleva un oggetto e ognuno deve dire cosa gli viene in mente a riguardo. Ad esempio: a proposito di una bottiglia di acqua minerale - Questo è un microfono (primo giocatore) - No, questo è un mattarello... e così via fino a quando non si hanno idee. Versione: Creiamo dei piccoli gruppi ed entro 2-3 minuti

dobbiamo raccogliere il maggior numero possibile di modelli di utilizzo dell'oggetto dato. Poi riassumiamo i risultati

- Allarmismo - 10 minuti

I giocatori sono seduti (in piedi) in fila. L'arbitro sussurra una frase all'orecchio della prima persona, poi la passa alla persona seduta accanto e così via, fino a raggiungere la fine della fila. Le parole, a causa dell'udito, possono essere distorte in modo divertente alla fine del gioco. L'ultima persona dice la frase ad alta voce e noi la confrontiamo con quella detta alla prima persona.

- Foresta pluviale - 3 minuti

Le istruzioni sono le seguenti: mettetevi in cerchio e fate sempre quello che fa quello alla vostra sinistra. Il mediatore inizia e cambia il movimento se tutti fanno il movimento precedente. La sequenza dei movimenti è la seguente:

1. 1. Strofinare i palmi delle mani prima lentamente, poi più forte!
2. Schiaffeggiare con le dita!
3. Tamburellare con entrambe le mani sulle cosce!
4. Oltre a battere sulle cosce, battete anche con entrambi i piedi! Ripetete i movimenti dal 4 all'1 al contrario (prima battete solo sulla gamba, picchiate con le dita e poi strofinate i palmi)!
5. Ha smesso di piovere, è uscito il sole!

- "Atomi" - immaginazione guidata - 5 minuti (chiedete ai partecipanti di creare diversi atomi con un numero concreto di componenti).

esempio: Ora create atomi con 2 componenti, trovate la vostra coppia.

Suggerimento 1: fate attenzione al numero dei partecipanti, quando scegliete il numero assicuratevi che nessuno sia solo.

Suggerimento 2: potete utilizzare qualsiasi tipo di attività che possa aiutare i partecipanti a concentrarsi l'uno sull'altro e a calmarsi.

2. Sensibilizzare

L'obiettivo principale è approfondire l'argomento e sensibilizzare i partecipanti sul fenomeno dell'odio contro lo sconosciuto e il diverso. Definiamo con parole loro come riconoscono il fenomeno stesso e quali opportunità hanno in queste situazioni.

Si consiglia di scegliere uno degli esercizi riportati di seguito o dal proprio kit di strumenti:

- Pittura murale. Cos'è successo? **20 minuti**

Per arrivare alla pittura murale, la strada conduce attraverso la conoscenza della tecnica pittorica, la creazione su una grande superficie, in grandi dimensioni e insieme e attraverso l'apprendimento dei suoi principi di base. Questo significa che prima su un foglio di formato A/4, poi su fogli di tela, si realizzano dipinti congiunti individuali, a piccoli gruppi e a gruppi interi. I partecipanti utilizzano sempre e solo i 3 colori primari (rosso, giallo, blu), oltre al bianco e al nero, e mescolano altri colori. Naturalmente lavorano con i pennelli ed esprimono i loro messaggi attraverso la rappresentazione di simboli figurativi e universali, nel tentativo di renderli comprensibili a tutti. Anche l'affissione serve a questo scopo, cioè a strutturare la composizione a partire da alcune forme e figure, riempiendo ed esprimendo l'immagine.

Pittura murale comune. Il gruppo dipinge insieme i quadri predefiniti sull'area selezionata: prima fanno uno schizzo e disegnano il contorno, i confini di ogni dettaglio dell'immagine, poi dipingono le loro idee passo dopo passo.

- Pratica di immaginazione- Storia- 15 minuti

Per preparare il gruppo consigliamo i seguenti passaggi:

1. I membri del team chiudono gli occhi.

2. Rilassarsi. (questo può essere favorito da varie tecniche di respirazione: respirazione addominale, respirazione profonda, ecc.)

Poi devono immaginare loro stessi nel processo di raggiungimento dell'obiettivo o creare una storia.

Il leader, come commenterebbe una partita, deve raccontare con un ritmo lento e rilassato i processi da attuare: cosa è successo oggi?

Al termine della pratica, i membri del team aprono gli occhi e discutono di ciò che hanno visto e sperimentato.

4.

3. Riflessione:

L'obiettivo principale è approfondire l'argomento.

Si consiglia di concludere la sessione in questo modo:

- Discussione - 15-20 minuti (Chiedete ai partecipanti di sedersi su una sedia in cerchio. Chiedete loro cosa è successo, cosa hanno scoperto, come si sono sentiti durante il gioco.

Suggerimento3: Utilizzate domande aperte, ricordando che non c'è una risposta sbagliata. Esempi di domande aperte:

- Come vi sentite adesso?
- Cosa vi è successo?
- Cosa ne pensate dei Vigronc?
- Sareste un Vigronc?
- Se foste al loro posto, cosa avreste fatto di diverso?
- Raccontateci 5 attribuzioni sulla vostra nazione.
- Quale consiglio dareste alle nazioni che non conoscono i Vigronc?

- Cosa pensate che significhi essere un Vigronc?

- “Cosa c'è nel tuo zaino? “- **10 minuti (Sedetevi in cerchio insieme.** Chiedete ai partecipanti cosa portano a casa, cosa hanno messo nel loro zaino?)

suggerimento4: possono anche simboleggiare ciò che portano con sé (oggetti, ecc.).

suggerimento5: può essere solo una parola, un sentimento o anche un movimento.

suggerimento6: Fate sapere loro che siete disponibili dopo il programma, in modo che se vogliono parlare di qualcosa con voi, siete a disposizione.

suggerimento7: date un feedback positivo, tutti hanno fatto un ottimo lavoro, grazie per la vostra attività.

suggerimento8: più tardi, riflettete un po' sul vostro lavoro, ora gratificatevi, avete fatto un ottimo lavoro.

Immagini = Calibri 12pt

Testo di copertina: riferimento fotografico. = Calibri Light 10pt Bold & Calibri Light 10pt Regular
Numero di pagina: Riferimento foto = Come sopra.

Escape Racism: strumento per promuovere comunità inclusive
Numero del progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906

La storia di Janka

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive



Titolo 1 (Titolo della sezione) = Calibri Body 16pt

Introduzione agli obiettivi e ai traguardi della stanza specifica

L'obiettivo principale di questa escape room è quello di far sperimentare ai partecipanti il bullismo e il cyberbullismo, da ogni parte del cerchio del bullismo, e anche far capire loro il fenomeno del bullismo. Attraverso il gioco i partecipanti hanno l'opportunità di indagare la storia di un preciso aspetto del bullismo come outsider e il debriefing sarà un'opportunità per riflettere sulla complessità di questo problema e su come contribuire a un cambiamento positivo.

1. Linea narrativa

Il personaggio principale della nostra storia è Janka, una studentessa del liceo, una ragazza che ha molto talento, ma è poco popolare. Ha ottimi voti in quasi tutte le materie e fa parte della squadra di pallavolo della scuola. La sua migliore e unica amica è Petra, fanno tutto insieme.

Negli ultimi giorni, la mamma di Janka ha scoperto che non solo i suoi voti hanno iniziato a peggiorare, ma ha anche saltato un paio di allenamenti della squadra di pallavolo. Quando entriamo nella sua stanza, assistiamo ad una telefonata in cui Petra è molto arrabbiata; in pratica rompe con Janka per quello che ha fatto. Da qui, dobbiamo scoprire la storia dietro al crollo di Janka e cercare di capire cosa è successo tra Janka e Petra.

Innanzitutto, scopriremo che negli anni passati Janka e Petra sono state vittime di bullismo nella loro classe da parte dei cosiddetti ragazzi popolari. A un certo punto, però, la vita di Janka cambia e viene accettata nel gruppo dei ragazzi popolari, cosa di cui è molto grata. In seguito, inizia a evitare la compagnia di Petra, a non rispondere alle sue telefonate e a non scriverle.

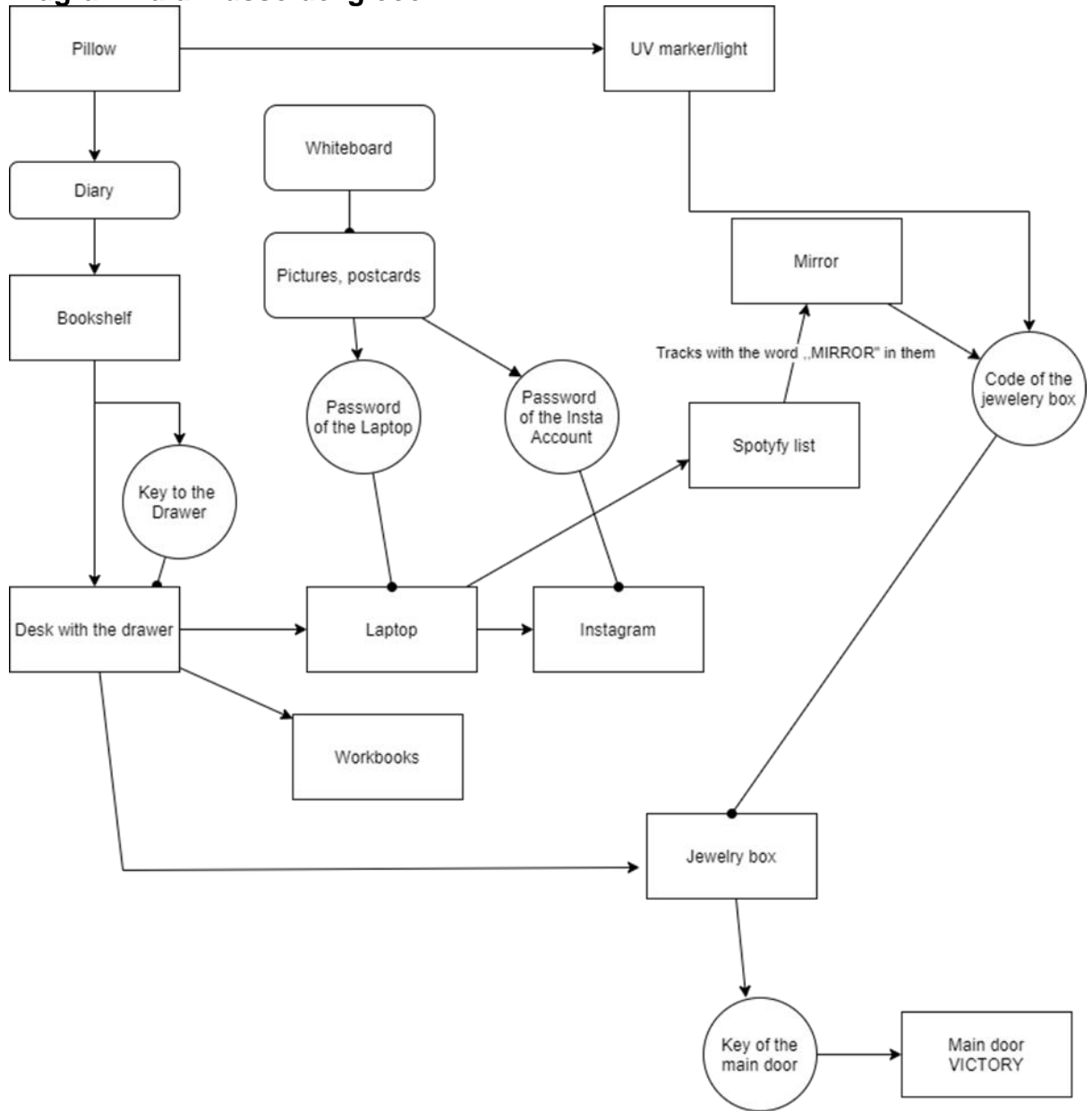
Non si rende nemmeno conto di essere usata dai suoi nuovi amici, di dover fare i compiti per loro e, anche se è nel loro gruppo, gli atti di bullismo continuano.

In quel momento, tutti intorno a Janka sanno che qualcosa non va, ma nessuno sa ancora cosa.

Janka viene invitata a una festa con i ragazzi più popolari, ma le vietano di invitare Petra. Janka beve alcolici per la prima volta nella sua vita e racconta agli altri un grande segreto su Petra. Come se non bastasse, una delle ragazze del gruppo inizia

un Insta Live e ora tutto il mondo, compresa Petra, sente quello che Janka dice. Dopo la questione con Petra, Janka scompare.

2. Diagramma di flusso del gioco



3. Meccanica

La parte seguente è dedicata alla descrizione dei materiali e dell'allestimento.

3.a Materiali richiesti (elenco)

Per creare l'ambientazione e i puzzle di La storia di Janka, vi servirà una stanza per adolescenti, o uno spazio per tracciarne una, e una serie di materiali elencati di seguito. Potreste anche voler aumentare l'immedesimazione del giocatore rivestendo la stanza con materiali come cibo per adolescenti, cioccolata, cola, snack, libri, scarpe, riviste per adolescenti, poster di musica pop, poster di film, foto, involucri, giornali, palline, profumi, prodotti per il trucco, ecc.

- 1 x Letto
- 1 x coperte
- 2 x cuscino
- 1 x scrivania
- 1 x scaffale
- 1 x libri con un foro
- 1 x computer/laptop
- 1 x diario con 3-4 registrazioni e con una chiave
- 1 x guardaroba
- 1 x specchio
- 1 x lavagna bianca
- 1 x cassetta di sicurezza a combinazione
- 1 x lampada da tavolo (con un cavo corto)
- 1 x penna UV
- 1 x lampada UV
- 1 x chiave per la porta principale
- 12 x quaderni di scuola
- 1 x porta

1 x portagioie

1 x Post-it

1 x vaso da fiori (con fiore)

Alcune foto (vacanza, amici, campeggio, ecc.)

Vestiti, calzini, scarpe e altre cose da adolescenti.

3b. Preparazione dei materiali [1] [2] [3]

Alcuni dei materiali utilizzati nell'escape room devono essere preparati. Possiamo utilizzare abiti e mobili di seconda mano, senza dover acquistare materiale nuovo. L'obiettivo è creare una stanza per adolescenti. Deve essere creativa, colorata ed emozionante. Importante è la sensazione, creare un'atmosfera giovane. Chi gioca in questa stanza, si sente nel proprio mondo.

1. Preparare la stanza di un adolescente.

(mobili, libri, vestiti, quadri ecc.)

2. Scrivere le pagine del diario.

Scrivere alcune pagine in un nuovo diario. Deve essere chiaro e leggibile. (1a appendice)

3. Nascondere il diario nella fodera del cuscino.

4. Mettere il cuscino sul letto.

5. Creare un libro con un buco all'interno. Nascondere una chiave del cassetto del tavolo all'interno del libro. Mettere il libro sullo scaffale.

6. Scrivere nomi diversi sui quaderni, potete anche mettere un post-it su uno dei quaderni con una lista di cose da fare e le scadenze.

7. Creare un account sul computer con una password. Suggerimento per la password: la data e il luogo della prima vacanza con la mia migliore amica. (Hollókő, una città ungherese) 20/07/2017). Scrivere una password su una delle cartoline della lavagna.

8. Creare un account Instagram per uno dei bulli che ha caricato il video e anche per Janka. Realizzare un video Insta sui pettegolezzi e caricarlo sull'account del bullo.

9. Creare una nota sul portatile con un promemoria della password. (La data e il luogo della prima vacanza con la migliore amica.)
10. Creare una playlist di Spotify, aggiungere un brano con la parola "specchio" nei titoli e aprirla.
11. Nascondere i quaderni, il portatile e la lampada UV nel cassetto del tavolo e chiuderli a chiave.
12. Scrivere il codice del portagioie sullo specchio con la penna UV, disegnare e scrivere anche altre informazioni.
13. Mettere la chiave della porta principale nel portagioie e nasconderla da qualche parte nella stanza.
14. Creare un gruppo di messaggeria per i bulli e aggiungere Janka; potrebbe far parte del gruppo ma il bullismo non si è fermato.
15. Mettere una lavagna sulla parete. Metterci sopra cartoline, foto e altri ricordi di Janka. Mettere almeno una foto di Janka e Petra in vacanza (o una cartolina), scrivendo sul retro la data e il luogo.

4c. Creazione della stanza

La location utilizzata per l'escape room Janka's Story deve essere sufficientemente grande da contenere tutto il materiale necessario per il gioco e circa 5-8 giocatori.

La stanza dovrebbe essere come una normale stanza per adolescenti, una stanza semplice che sia abbastanza grande per 5-8 partecipanti. Cose importanti: aria fresca, luce, stanza colorata, atmosfera ordinaria e piacevole. Camera tranquilla in cui i segreti possono essere nascosti.

5a Introduzione

Per l'introduzione è possibile utilizzare la linea narrativa e adattarla al gruppo.

Assicuratevi che i giocatori capiscano qual è il loro obiettivo e iniziate con entusiasmo e curiosità.

"Oggi risolverete il mistero della vostra compagna di scuola Janka. È scomparsa da una settimana. L'ultima che le aveva parlato era la sua migliore amica Petra. Ecco un resoconto di questa conversazione.

- Janka: Sono felice che tu mi risponda! Volevo solo scusarmi per il video. Non lo sapevo...
- Petra: Non sapevi cosa? Come mantenere i segreti? O perché ti hanno messo un telefono in faccia? Dai Janka, è ridicolo.
- Janka: Non volevo ferirti.
- Petra: Forse non volevi, ma non ha più importanza. Non chiamarmi più!
- Janka: Petra, non riattaccare!

Sei pronto a partire? Hai 30 minuti per risolvere il mistero e trovare Janka prima che le succeda qualcosa di terribile"

Suggerimento1: Chiarite quali sono le regole della stanza. Esempio: "Fate attenzione all'attrezzatura, tutto può essere aperto con il buon senso e non con la forza".

Suggerimento2: date loro qualcosa che possa aiutarli a comunicare con il facilitatore. (telefono, walkie-talkie, ecc.)

suggerimento 3: spiegate loro come possono vincere il gioco e quanto tempo hanno a disposizione per risolvere gli enigmi. (Suggeriamo di non superare i 30-45 minuti).

suggerimento 4: informateli che dopo l'escape room parteciperanno a un workshop di debriefing.

suggerimento 5: chiedete loro se hanno domande.

suggerimento 6: all'inizio utilizzate un messaggio vocale (o un video) per coinvolgerli più facilmente.

5b Atteggiamento dei facilitatori

I facilitatori dovrebbero essere gentili ma solidi. Calmi e coerenti. È molto importante che siano pazienti. Devono concentrarsi sul gruppo. I facilitatori devono sapere che non sono leader, ma aiutanti, che danno potere ai partecipanti, e calmano i giocatori se la situazione lo richiede. Se necessario, dovrebbero fungere da specchio, che

spesso è molto utile. Ad esempio, In caso di domande, basta ripetere ciò che dice un partecipante invece di interpretarlo.

Il partecipante deve usare la propria personalità, ma è importante che sia professionale e attento.

Non dimenticate che le domande sono spesso più importanti delle risposte stesse. Per questo motivo, se dovete fare domande, cercate di usare domande aperte. Assicuratevi che i partecipanti capiscano che non ci sono risposte sbagliate.

Create un'atmosfera aperta, un luogo psicologicamente sicuro. Lasciate che i ragazzi si aprano, che parlino. Sollevateli, date loro un feedback. Nel caso in cui qualcosa non stia andando come previsto, non vi preoccupate. Riassumete ciò che è accaduto. È consigliabile riflettere sull'accaduto.

Siate disponibili, ma non perdetevi il vostro ruolo. Siate amichevoli, ma non amici. Siate empatici, ma mantenete un po' di distanza, non lasciatevi coinvolgere troppo emotivamente per evitare di rendere il gruppo terapeutico. Guidateli se necessario, lasciando che si aprano.

Concentratevi sugli obiettivi generali: apprendimento, condivisione delle informazioni, auto-riflessione, sensibilizzazione, creazione di empatia verso l'argomento e tra loro, creazione di una connessione con l'argomento. Nel frattempo, prestate attenzione alle dinamiche di gruppo, reagite alle situazioni, poiché gli obiettivi possono essere raggiunti in molti modi diversi. Ci possono essere situazioni in cui il gruppo non procede come previsto, ma gli obiettivi possono comunque essere raggiunti, il gruppo potrebbe arrivarci in un modo diverso. Adattatevi a queste situazioni.

Questo ruolo richiede di essere totalmente presenti. Chiudete tutti gli elementi di disturbo per tutta la durata della sessione. Siate preparati e considerate i limiti del ruolo del facilitatore.

5c Come vincere il gioco

Per completare il gioco, i partecipanti devono aver risolto tutti gli enigmi presenti nella stanza e capire cosa è successo a Janka. Gli enigmi li conducono a un portagioie in cui troveranno la chiave della porta principale. Con questa chiave possono uscire dalla stanza e allo stesso tempo vincere il gioco. Se il timer di 30 minuti scade e i giocatori non hanno ancora completato il gioco, hanno perso la partita, ma si può comunque fare una sessione di debriefing per capire l'intera storia di Janka e approfondire l'argomento.

6 Debriefing

Obiettivo: Diminuire il numero di casi di bullismo e cyberbullismo attraverso la comprensione del fenomeno e la sperimentazione di alcune strategie che possano aiutare i ragazzi a riconoscere il bullismo e a evitare di esserne vittima.

Gruppo target: 10-12 partecipanti, che sperimentano l'escape room in gruppo.

Tempo: circa 2x45 minuti con 15 minuti di pausa tra una sessione e l'altra.

Luogo: Una stanza semplice e abbastanza grande per fare esercizi di movimento con 5-8 partecipanti, meglio se i partecipanti si tolgono le scarpe, in modo da essere più comodi.

Strumenti:

- 14 sedie
- 3-4 lavagne a fogli mobili
- 15-20 penne e pennarelli
- molti post-it
- costume simbolico
- una lavagna a fogli mobili con una silhouette umana

Suggerimento: il workshop è più efficace se si dispone di 2 facilitatori per guidare il processo.

1a parte (circa 45 minuti): Valutazione dell'escape room

L'obiettivo principale è quello di trovarsi nella stessa situazione e riflettere sui propri sentimenti e sulla storia stessa.

- "Atomi" - immaginazione guidata - 5 minuti (chiedete ai partecipanti di creare diversi atomi con un numero concreto di componenti).

esempio: Ora create atomi con 2 componenti, trovate la vostra coppia.

suggerimento1: fate attenzione al numero dei partecipanti, quando scegliete un numero assicuratevi che nessuno sia solo.

suggerimento2: potete utilizzare qualsiasi tipo di attività che possa aiutare i partecipanti a concentrarsi l'uno sull'altro e a calmarsi.

- "Parco delle statue" - 5-10 minuti (chiedete ai partecipanti di camminare nella stanza, date loro istruzioni che li aiutino a concentrarsi sulla storia dell'escape room).

esempio: Immaginate di essere ancora nella stanza. Siete nella stanza di Janka. Potete vedere il letto con i cuscini, il tavolo con il suo laptop, lo specchio, le foto dei suoi ricordi preferiti, ecc. Dove siete esattamente nella stanza? Che cosa state facendo ora? Come vi sentite adesso? etc. Se vi sentite pronti, trovate il vostro posto nella stanza di Janka e congelatevi in una statua che possa dire agli altri cosa state facendo e come vi sentite.

Suggerimento3: Se avete un parco delle statue, potete andare in giro e chiedere loro di condividere ciò che pensano ora quando toccate le loro spalle. Fate attenzione che non raccontino troppo, perché un po' più tardi avrete una conversazione sui dettagli.

suggerimento4: in primo luogo, aiutate i partecipanti a immaginare di nuovo la stanza. Dopodiché, ponete alcune domande concrete su dove si trovano nella stanza, cosa stanno facendo, come si sentono, ecc.

suggerimento5: Invece del parco delle statue, potete usare altri metodi per aiutarli a esprimersi, come dipingere o disegnare insieme, usare la voce o movimenti specifici. Prestate attenzione a come sta il vostro gruppo e a ciò di cui ha bisogno in quel momento.

- Discussione - 15-20 minuti (Chiedete ai partecipanti di sedersi su una sedia in cerchio. Chiedete loro cosa è successo nella stanza, cosa hanno scoperto, come si sono sentiti durante il gioco.

Suggerimento6: Utilizzate domande aperte, ricordando che non c'è una risposta sbagliata. Esempi di domande aperte:

Come vi sentite adesso?

- Cosa vi è successo nella stanza?
- Cosa avete fatto per scappare?
- Cosa ne pensate della situazione di Janka?
- Cosa ne pensate di Janka?
- Chi sono gli amici di Janka?
- Cosa fareste di diverso se foste Janka?

- "Siate degli esperti" **5-10 minuti** (dite ai partecipanti che sono dei giornalisti. Create 3-4 piccoli gruppi e assegnate a ciascun gruppo compiti diversi)

esempio: Scrivete un articolo su Janka e la sua situazione a un giornale locale. Scegliete uno stile, come: un articolo di gossip, notizie, articolo scientifico, oroscopo ecc. Se i gruppi sono pronti, controllate gli articoli insieme.

Suggerimento 7: date loro 5 minuti per la prima volta per creare gli articoli. Se non sono sufficienti, potete concedere loro qualche minuto in più.

suggerimento8: se non avete abbastanza tempo per controllare gli articoli, potete farlo all'inizio della parte successiva, oppure potete chiedere ai partecipanti se possono dedicare altri 5 minuti.

PAUSA 15 MINUTI

2a parte (circa 45-50 minuti) - Sensibilizzare

L'obiettivo principale è quello di approfondire l'argomento e sensibilizzare i partecipanti sul fenomeno del bullismo e del cyberbullismo. Far definire a parole loro cos'è il bullismo, come viene riconosciuto e quali opportunità hanno in queste situazioni.

- Contare insieme" 5 minuti- (Contare insieme da 1 a 10 in modo tale che un numero venga detto da un solo partecipante allo stesso tempo senza creare un ordine precedente).

Suggerimento9: Lasciate che provino per 3-5 volte, e se è troppo difficile contate fino a 10; potete diminuire l'obiettivo a 5. Gratificateli anche se riescono a contare solo fino a 2, è un gioco molto difficile. Dite loro che il loro record è 2 e che possono esercitarsi quando vogliono.

suggerimento10: potete utilizzare qualsiasi altro gioco che possa aiutarli a concentrarsi l'uno sull'altro dopo la pausa.

- "Ruolo sul muro" - 10 minuti (disegnate una figura su una lavagna a fogli mobili prima della sessione. Costruite insieme il personaggio di Janka. Chiedete ai partecipanti di pensare a com'è Janka. Com'è la sua personalità, il suo aspetto, cosa le piace fare, ecc. Chiedete loro di scrivere i loro pensieri su dei post-it e di metterli sulla lavagna a fogli mobili intorno alla sagoma di Janka).

Suggerimento11: Potete anche chiedere loro di mettere i post-it a tema, in questo modo: Cosa pensa Janka? - Metteteli intorno alla sua testa. Come si sente Janka? - metteteli intorno al cuore. Cosa vuole fare Janka? - metteteli intorno alle mani e alle gambe.

suggerimento 12: Si può fare di nuovo in piccoli gruppi, ma funziona anche se i partecipanti pensano da soli.

suggerimento13: potete usare un altro metodo per costruire il personaggio di Janka.

- "Dare qualche consiglio" - 10-15 minuti (uno dei facilitatori sarà Janka per i prossimi minuti. Janka è venuta a chiedere consigli ai partecipanti, perché ha sentito le loro esperienze sull'argomento. I partecipanti, in qualità di esperti, possono darle consigli su come gestire la sua situazione e su come evitare di essere vittima di bullismo.)

Suggerimento14: A volte è difficile facilitare da un ruolo. Suggeriamo di condurre la sessione a coppie.

Suggerimento 15: il personaggio di Janka dovrebbe essere come lo hanno creato i partecipanti.

suggerimento 16: Potete usare un costume simbolico, come occhiali o cappello, per far capire quando siete nei panni di Janka.

suggerimento17: se non vi sentite a vostro agio con i giochi di ruolo o volete provare con un solo mediatore, potete usare una Janka simbolica (per esempio una sedia vuota) e i partecipanti potranno comunque darle dei consigli.

suggerimento 18: se siete abbastanza coraggiosi o avete esperienza di educazione teatrale, sentitevi liberi di assumere il ruolo di Janka anche se siete gli unici facilitatori.

suggerimento 19: non abbiate paura se non siete i migliori attori/attrici, non è questo il punto.

- "E se..." - 15-20 minuti (Provate i consigli che avete dato a Janka. Questa è allo stesso tempo un'opportunità per i partecipanti di provare alcuni scenari che possono usare anche nella loro vita quotidiana, ma ora sono in uno spazio sicuro).

suggerimento20: Chiunque può essere Janka, ma solo uno dei facilitatori può essere il bullo.

suggerimento21: Gli altri (che non sono nel ruolo di Janka) possono interrompere la situazione con un segnale (come un applauso) e dare consigli a "Janka" o possono anche cambiare il ruolo con il giocatore attuale.

- "Cosa c'è nel tuo zaino?" - **10 minuti (Sedetevi in cerchio insieme.** Chiedete ai partecipanti cosa portano a casa, cosa hanno messo nello zaino?)

Suggerimento22: Possono anche simboleggiare ciò che portano con sé (oggetti, ecc.)

suggerimento 23: Può essere solo una parola o un sentimento o anche un movimento.

suggerimento 24: Fate sapere loro che siete disponibili dopo il programma, così se vogliono parlare di qualcosa con voi, siete a disposizione.

suggerimento 25: date un feedback positivo, tutti hanno fatto un ottimo lavoro, grazie per la vostra attività.

suggerimento 26: riflettete sul vostro lavoro un po' più tardi, ora gratificatevi, avete fatto un ottimo lavoro.

Penso che sia importante scrivere esattamente il contenuto dei messaggi. Non dipende dalla storia, perché questa è la vostra storia. Le persone potrebbero adattarla in futuro, ma non possono giocare se prima non la condividete.

Ad esempio, Scrivete le pagine del diario: pagina 1, data 1° maggio 2021. "Accidenti, ho visto quel ragazzo nell'aula magna..." pagina 3, 5 giugno "Odio l'insegnante".

Lo stesso vale per post-it, password, note, promemoria ecc.

Soprattutto, il codice e le password devono essere presenti.

Immagini = Calibri 12pt

Testo di copertina: riferimento fotografico. = Calibri Light 10pt Bold & Calibri Light 10pt Regular

Numero di pagina: Riferimento foto = Come sopra.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive

Numero di progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906





Bibliografia

- <https://sdgs.un.org/2030agenda>
Specifically:
 - Obj n.4: <https://sdgs.un.org/goals/goal4>
 - Obj n.5: <https://sdgs.un.org/goals/goal5>
 - Obj n.10: <https://sdgs.un.org/goals/goal10>
 - Obj n.16: <https://sdgs.un.org/goals/goal16>
- Passport Index: <https://www.passportindex.org>
- Global Citizen Foundation: <https://global-citizen.org>
- Vox - Borders: <https://www.vox.com/a/borders>
- "This is America" by Childish Gambino (Donald Glover)
<https://www.youtube.com/watch?v=VYOjWnS4cMY>
- Wired - This is America, che cosa racconta il nuovo video di Childish Gambino (o meglio Donald Glover): https://www.wired.it/play/televisione/2018/05/08/this-is-america-donald-glover-childish-gambino/?refresh_ce=
- Hate groups in the USS by SPLC Southern Poverty Law Center: <https://www.splcenter.org/hate-map>
- Cafe Babel - I Sans Papiers di Bruxelles hanno fame di giustizia:
<https://cafebabel.com/it/article/i-sans-papiers-di-bruxelles-hanno-fame-di-giustizia-60f14132f723b37b439a3638/>
- La Repubblica - Abdullahi: con la mia storia di rifugiato cerco di far capire ai ragazzi la fortuna di essere italiani:
https://torino.repubblica.it/cronaca/2014/03/05/news/abdullahi_con_la_mia_storia_di_rifugiato_cerco_di_far_capire_ai_ragazzi_la_fortuna_di_essere_italiani-80282457/
- Linguistic racism by BBC: <https://www.bbc.com/worklife/article/20210528-the-pervasive-problem-of-linguistic-racism>
- 10 examples of linguistic racism: <https://www.universal-translation-services.com/language-discrimination-examples-in-10-languages/>
- Huizinga, Johan. 1970. Homo Ludens: a study of the play element in culture. London: Maurice Temple Smith Ltd
- Hauswald Harald: <http://www.harald-hauswald.de/>
- Conrad Shumann: <https://www.vanillamagazine.it/la-drammatica-fine-di-conrad-schumann-il-soldato-che-salto-verso-la-liberta/>
- Nikita by Elton John: <https://www.youtube.com/watch?v=Tg-Q-Acv4qs>
- Checkpoint Charlie by Steven Van Zandt: https://www.youtube.com/watch?v=suJ6UFiTD_8
- Heroes by David Bowie: <https://www.youtube.com/watch?v=IXgkuM2NhYI>
- Wind of Change degli Scorpions: <https://www.youtube.com/watch?v=n4RjJKxsaMq>
- Another Brick in the Wall by Pink Floyd: <https://www.youtube.com/watch?v=5lpYOF4Hi6Q>
- We are Muesli: <https://www.wearmuesli.it/wiw>
- podcast 1989 si Spotify: <https://storielibere.fm/1989-wind-change/>
- Moscow Musik Peace Festival: https://it.wikipedia.org/wiki/Moscow_Music_Peace_Festival
- World Press Photo: <https://www.worldpressphoto.org>
- IOM : <https://www.facebook.com/IOM/>
- Die Mauer: <https://marco-cortesi.com/il-muro-spettacolo/>



- Ministerium für Staatssicherheit:
https://web.archive.org/web/20070703024302/http://www.bstu.bund.de/cIn_042/nn_715182/EN/Home/homepage__node.html__nn=true__nn=true
- Wayback Machine :
<https://web.archive.org/web/20090209041228/http://myspystory.com/intro.html>
- Berlin website about walls and escape attempts:
<https://www.berlin.de/mauer/it/storia/apertura-del-muro>
- Ostalgie: <https://aspeniaonline.it/il-muro-invisibile-che-resiste/>
- Cambridge Online Dictionary: Bullying.
URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bullying>
- BulliesOut: Understanding the Bullying Circle (09/2018) URL: <https://bulliesout.com/need-support/young-people/are-you-being-bullied/>
- EUR-Lex: Directive 2016/679. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939913107&uri=CELEX:32016R0679>
- EUR-Lex: Directive 2008/913/JHA. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939877073&uri=CELEX:32008F0913>
- EUR-Lex: Directive 2016/800. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939841600&uri=CELEX:32016L0800>
- EUR-Lex: Directive 2011/93/EU. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939746460&uri=CELEX:32011L0093>
- EUR-Lex: Directive 2012/29/EU. URL: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1486939704096&uri=CELEX:32012L0029>
- Gian Carlo Blangiardo (27/03/2019) pg.: 7-8 Istat: Indagine conoscitiva su bullismo e cyberbullismo. URL: <https://www.istat.it/it/files/2019/03/Istat-Audizione-27-marzo-2019.pdf>
- Dario Cillo (01/07/1997) Educazione&Scuola: Scuola. URL <https://www.edscuola.it/archivio/statistiche/bullismo.html>
- Gov.UK, Department of Education (04/07/2017): Guidance preventing bullying. URL: <https://www.gov.uk/government/publications/preventing-and-tackling-bullying>
- Wolters Kluwer: évi CXXV. törvény az egyenlő bánásmódról és az esélyegyenlőség előmozdításáról. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A0300125.TV>
- Wolters Kluwer: 2011. évi CXC. törvény a nemzeti köznevelésről. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1100190.TV>
- Wolters Kluwer: 2012. évi C. törvény a Büntető Törvénykönyvről. URL: <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=A1200100.TV>



Allegato
Risultati della fase pilot



Rapporto di Playtesting

Indice

Indice	2
Introduzione	3
La storia di Victor	4
Fast Fashion	6
Escape Disabware	8
Il Giardino delle Esperidi	9
Colpevole? A te l'ultima parola!	11
Exodus through the space	12
Fight Racism	14
No borders	15
La storia di Janka	16
I need a hero	18



Introduzione

Uno dei consigli più importanti condivisi durante l'LTTA del progetto Escape Racism è stato: testare, testare, testare!

Coerentemente con la nostra proposta, abbiamo prestato molta attenzione a questa fase importante e abbiamo incluso il monitoraggio e la raccolta dei dati fin dall'inizio.

Grazie all'esperienza e alle competenze del consorzio, abbiamo progettato alcuni strumenti per raccogliere approfondimenti e feedback, una breve linea guida che puoi leggere [qui](#).

Questi i punti principali sollevati:

- **linee guida** che devono essere utilizzate dal facilitatore durante l'esecuzione dei test
- **checklist** per il game designer come supporto cartaceo
- **modulo di feedback** per i giocatori dopo la partita

Ecco alcuni motivi per cui pensiamo che la fase di test (e il playtesting) sia molto importante e non dovrebbe essere saltata per nessun motivo durante lo sviluppo di un nuovo strumento, specialmente se ha scopi educativi.

1. L'attività era solo nella tua mente, poi la trasformi in parole e/o la metti su carta e, infine, diventa reale! Ognuno di questi passaggi stava trasformando l'idea iniziale, ma finché non la vedi in funzione, non puoi sapere come gli altri la percepiscono e la vivono.
2. Potresti (e spesso succede) capire qualcosa del gioco che non avevi capito prima guardando le persone che lo giocano. Questo rappresenta un grande momento di apprendimento per i game designer.
3. Scopri che il lavoro che hai svolto con tanta passione, tempo e risorse non funziona per lo scopo che avevi in mente. Può sembrare terribile, ma è molto meglio scoprire questi buchi neri durante la fase di test, piuttosto che eseguire una sessione con il gruppo target e fallire miseramente.

Nei capitoli seguenti, puoi leggere informazioni sui nostri test.

Siamo sempre felici di ricevere commenti, quindi, se hai qualcosa da dire, non esitare a contattarci.

Buon proseguimento!



La storia di Victor

La Victor's Story è un'esperienza di escape room educativa basata sul tema della schiavitù moderna, in particolare sul tema del lavoro forzato. L'escape room è incentrata sulla storia di Victor, una persona istruita e orientata alla famiglia che viene attirata nel Regno Unito da moderni schiavisti con la promessa di una vita migliore. In seguito, viene tenuto prigioniero e costretto a lavorare per loro per saldare un debito che, secondo loro, avrebbe ingiustamente contratto. Gli schiavisti minacciano la vita della sua famiglia nel caso in cui Victor tenti di fuggire. L'escape room utilizza enigmi e artefatti che i giocatori devono scoprire e risolvere per raccontare la storia della vita di Victor prima del suo arruolamento forzato, la sua vita come schiavo moderno e la sua liberazione finale.

Playtesting della storia di Victor

La pandemia globale del Covid-19 e le restrizioni del lockdown in Regno Unito tra marzo 2020 e luglio 2021 hanno reso il playtesting della Victor's Story una sfida eccezionale. Le restrizioni imposte al lavoro dopo questo periodo hanno allungato i tempi. Il playtesting è quindi iniziato il 21 settembre 2021 ed è continuato, quando possibile, fino a maggio 2022. In totale, si sono svolte otto sessioni di test, ognuna delle quali utilizza da 3 a 5 giocatori. Le sessioni sono durate da 2 a 3 ore con tempo aggiuntivo per la preparazione della stanza, lo smontaggio e la pulizia del kit dell'escape room. In totale, ventinove persone hanno sperimentato la Victor's Story e fornito dei feedback a partire dal 1° giugno 2022.

Le sessioni di playtest in genere iniziavano accogliendo i giocatori e presentandoli allo staff dell'Università di Coventry che avrebbe facilitato il gioco. Dopo le introduzioni, i facilitatori hanno fornito una breve spiegazione del progetto Escape Racism, dell'escape room stessa e della motivazione del playtest. Tutto ciò ha contribuito a mettere i giocatori a proprio agio prima che entrassero nell'escape room e avessero a disposizione 45 minuti per scoprire gli indizi e risolvere gli enigmi che avrebbero permesso loro di completarla. La maggior parte dei giocatori ha raggiunto l'obiettivo entro il tempo stabilito, mentre i giocatori che erano vicini al completamento del gioco hanno ottenuto qualche minuto in più per farlo. Una volta terminato il gioco, che sia stato completato o meno, i giocatori sono stati fatti uscire dalla stanza e hanno fatto un debriefing sull'esperienza. Sono state fornite ulteriori informazioni sulla stanza, sugli enigmi che conteneva e sul tema della schiavitù moderna. Ai giocatori è stato poi chiesto un feedback sulla stanza e le informazioni fornite sono state utilizzate come risorsa per modificare e migliorare la qualità del gioco. Infine, a tutti i giocatori è stato chiesto di completare un breve sondaggio online composto da 17 domande relative alla giocabilità e ai contenuti del gioco.

Analisi dei dati del sondaggio

Dei giocatori che hanno risposto alle domande del sondaggio online, oltre il 50% aveva giocato a un'escape room fisica prima di giocare alla Victor's Story.

I risultati del sondaggio riguardano quindi uno spettro quasi perfetto di giocatori con esperienza e di giocatori che non hanno mai provato un'escape room. È sorprendente quindi che il 78% dei giocatori abbia completato la stanza entro il tempo previsto.

Tutti i giocatori hanno valutato il livello di divertimento del gioco in modo elevato, e circa il 96% di loro ha assegnato un punteggio da 7 a 10 su una scala da 1 (basso) a 10 (alto). Valutazioni simili



sono state date per l'esperienza di apprendimento del gioco, con un solo giocatore che ha dato un punteggio medio all'apprendimento (5), mentre il 91% ha dato un punteggio compreso tra 7 e 10.

È stata misurata la difficoltà complessiva dell'escape room e le valutazioni in merito sono più varie. Il 22% dei giocatori ha trovato l'escape room facile, mentre il resto ha trovato il gioco difficile, con punteggi medi compresi tra 6 e 7. Tuttavia, questo dato contrasta con il tasso di completamento della stanza, che mostra come sia stato più che possibile completarla entro i tempi previsti. Questa variazione nell'esperienza può essere dovuta alle modifiche apportate al gioco o alla quantità di aiuti forniti ai giocatori dal team di facilitazione.

Per quanto riguarda la facilitazione, tutti i giocatori hanno giudicato le informazioni fornite sull'escape room di qualità accettabile o superiore, e l'87% dei giocatori ha giudicato le informazioni fornite buone o molto buone. Le valutazioni più alte sono state ottenute quando è stato chiesto quanto fossero bravi i facilitatori a gestire il gioco, e il 100% degli intervistati ha espresso un giudizio buono o molto buono. Queste valutazioni rispecchiano la domanda sulle altre informazioni fornite ai giocatori sull'argomento, in cui tutte le risposte rientrano nella categoria "buono" o "molto buono".

È stato fornito anche un feedback scritto relativo alla difficoltà dei singoli enigmi, che ha contribuito a modificare l'esperienza di gioco. Ad esempio, l'enigma più spesso indicato come il più facile consisteva nel recuperare la chiave di una cassetta di sicurezza da un vaso pieno d'acqua e di forcine. Tuttavia, pochi giocatori hanno preso in considerazione il numero di passaggi fondamentali per raccogliere gli oggetti necessari a questo scopo, rendendo l'enigma più complesso di quanto possibile. Inoltre, poiché la maggior parte dei giocatori aveva giudicato il gioco di difficoltà superiore alla media, si è deciso che rendere il gioco più difficile non era un approccio auspicabile. Le informazioni sugli enigmi che i giocatori avevano trovato difficili sono state quindi più importanti per il bilanciamento del gioco. Molti giocatori hanno notato che un enigma che richiedeva di decifrare un codice contenuto in una serie di pagine di diario era troppo difficile. Per renderlo più semplice, sono stati presi dei provvedimenti. Inizialmente è stato modificato il carattere utilizzato all'interno delle pagine del diario per facilitarne la lettura. Questo ha aiutato i giocatori a risolvere l'enigma in tutti i casi, anche se era ancora considerato troppo difficile. Per ovviare a questo problema, il codice è stato leggermente modificato, rendendo la risoluzione più facile da vedere, e infine è stato aggiunto un indizio extra, semplicemente una lettera cerchiata all'interno del diario, per guidare i giocatori verso la soluzione.

In linea con i risultati sopra elencati, il 91% di coloro che hanno partecipato ai test ha dichiarato che consiglierebbe l'escape room ai propri amici e colleghi. La stessa percentuale ha anche detto che avrebbero giocato ad altre escape room create dal progetto Escape Racism se ne avesse avuto la possibilità. Questi numeri sono molto alti e mostrano l'alta qualità della stanza sia come oggetto di divertimento che come esperienza di apprendimento.

Il tema del playtesting dei giochi ci è estremamente familiare, ma il playtesting di un'escape room fisica è un'esperienza completamente nuova. La progettazione iniziale dell'escape room è stata estremamente metodologica: identificare un'area di interesse e le relative problematiche, ricercare l'argomento, comprendere le vittime, ideare una storia che riflettesse la natura dell'argomento e, infine, mettere insieme un gioco con enigmi che si inserissero in questo contesto e che aiutassero a informare le persone sull'argomento.

Mentre il design del gioco sembrava relativamente ben formato alla fine della fase di creazione, il playtesting ha rivelato sottigliezze che altrimenti sarebbero passate inosservate e non notate. Questo ha permesso di apportare modifiche consapevoli, a volte su larga scala, modificando un enigma che coinvolgeva un diario e la necessità di ricreare artefatti, e spesso su piccola scala, evidenziando una singola lettera o mettendo una "x" su un oggetto per attirare gli utenti. Spesso questi cambiamenti sono stati fatti al volo, consentendo di apportare modifiche e di testare



nuovamente il gioco 24 ore dopo per verificarne l'effetto sulla giocabilità. Questa capacità di cambiare e testare rapidamente è stata preziosa per il processo di creazione e ha contribuito a creare una stanza che funziona non solo per i giocatori, ma anche per l'importante argomento che intende trasmettere.

Fast Fashion

Fast Fashion è un'esperienza educativa di virtual escape room (VER) basata sul tema della schiavitù moderna, in particolare del lavoro forzato. La VER esplora la storia di Nayva, una giovane aspirante stilista, che viene assunta per lavorare in una fabbrica di abbigliamento che fa parte della catena di fornitura di un'azienda di fast fashion, anche se non è affatto come se l'aspettava. Nell'arco di due mesi, Nayva sperimenta pratiche di lavoro forzato, mancanza di diritti dei lavoratori, condizioni di lavoro precarie e coercizione sessuale, e viene pagata appena 3,50 sterline l'ora, l'equivalente di 4,08 euro nel 2020. La VER utilizza una serie di enigmi e indizi in 6 fasi che i giocatori devono decodificare e risolvere per passare alle fasi successive della stanza e scoprire la situazione di vita di Nayva, le attività illegali che le sono state inflitte in fabbrica e le conclusioni dell'indagine sulla schiavitù postmoderna.

Playtesting di Fast Fashion

Durante lo sviluppo di Fast Fashion, la pandemia di COVID-19 ha avuto un enorme impatto sul mondo, il Regno Unito ha imposto le prime restrizioni di lockdown tra marzo 2020 e luglio 2021.

A causa di questa situazione, lo sviluppo di Fast Fashion ha permesso di creare un'escape room virtuale invece di una tradizionale. Fast Fashion è stata creata, testata e sperimentata esclusivamente online da maggio 2021 a marzo 2022. In una sessione è stata ospitata una facilitazione ibrida di persona. In totale, sono state condotte otto sessioni di test che hanno utilizzato da 3 a 10 giocatori con uno o due gruppi sincronizzati. Le sessioni online sono durate da 1 a 2 ore, con briefing, debriefing ed eventuali discussioni aperte. Un totale di 44 persone ha testato e sperimentato Fast Fashion e ha fornito feedback tramite il sondaggio online risalente al 23 luglio 2021.

Le sessioni di playtest sono iniziate dando il benvenuto ai giocatori e presentando loro il personale della Coventry University che avrebbe facilitato il gioco. Dopo le presentazioni, i facilitatori hanno fornito una breve spiegazione del progetto Escape Racism, dell'escape room virtuale, dell'impostazione e degli obiettivi del gioco e delle funzioni tecniche da considerare durante il playtest. Tutto ciò ha contribuito a fornire ai giocatori una migliore comprensione del gioco prima di entrare nell'escape room virtuale, in cui avevano a disposizione 60 minuti per decifrare gli indizi e risolvere gli enigmi che avrebbero permesso loro di completarla. Un numero moderato di giocatori ha raggiunto l'obiettivo entro il tempo assegnato, mentre ai giocatori che erano vicini al completamento del gioco è stato concesso del tempo extra per completare la stanza in cui si trovavano, se lo desideravano.

Una volta terminata la partita, entro i tempi previsti o meno, i giocatori sono stati informati sull'esperienza. Sono state fornite ulteriori informazioni sull'escape room virtuale, sugli enigmi presenti in ogni stanza e sul tema della schiavitù moderna. Ai giocatori è stato poi chiesto un feedback sulla stanza e le informazioni fornite sono state utilizzate come risorsa per modificare e



migliorare la qualità del gioco. Infine, a tutti i giocatori è stato chiesto di completare un breve sondaggio online composto da 17 domande relative alla giocabilità e ai contenuti del gioco.

Analisi dei dati del sondaggio

Dei giocatori che hanno risposto alle domande del sondaggio online, solo il 21% aveva giocato ad un'escape room virtuale/online prima del test di gioco Fast Fashion e il 64% di coloro che hanno partecipato al sondaggio aveva sperimentato un'escape room fisica prima di partecipare al test di gioco.

I risultati del sondaggio riguardano uno spettro variabile di giocatori con precedenti esperienze di escape room fisiche e/o online, indicando che le escape room fisiche sono ancora il formato più popolare in termini di gioco. Sebbene le escape room online siano ancora di nicchia, il formato di gioco non passa inosservato. È stato valutato che il 50% dei giocatori ha completato l'escape room virtuale entro il tempo assegnato di 60 minuti.

Tutti i giocatori hanno valutato il livello di divertimento del gioco in modo elevato, e circa il 93% di loro ha assegnato un punteggio da 7 a 10 su una scala da 1 (basso) a 10 (alto). Altri risultati hanno mostrato valutazioni simili per l'esperienza di apprendimento del gioco, con un punteggio del 100% entro l'intervallo da 7 a 10 con un punteggio medio di 8.4.

La misurazione della giocabilità e della difficoltà ha dimostrato che si trattava, nel complesso, di un gioco impegnativo, con il 14% dei giocatori che ha trovato l'escape room virtuale ragionevole da giocare, mentre l'86% ha trovato il gioco difficile in base alle valutazioni date da 7 a 10, con un punteggio medio di 8,07. Inoltre, ciò contrasta con il tasso di completamento della stanza, dimostrando che è stato possibile completarla entro il periodo di tempo stabilito. Questa variazione nell'esperienza può essere dovuta alle modifiche apportate al gioco o alla quantità di aiuti forniti ai giocatori dai facilitatori.

Durante il playtesting sono stati raccolti feedback qualitativi sulla difficoltà dei singoli enigmi; alcuni di questi commenti sono stati esaminati e hanno contribuito ad apportare modifiche specifiche per migliorare l'esperienza di gioco complessiva, mentre altri hanno sottolineato come alcuni enigmi fossero facili da decifrare. Ad esempio, l'enigma più indicato come il più facile da risolvere è stato quello della decifrazione del grafico delle emoji nella stanza 2.

Molti giocatori hanno notato che l'enigma che richiedeva di decifrare un codice contenuto in un'equazione esadecimale era troppo difficile, ma uno degli intervistati ha sottolineato che era l'enigma più facile quando ha completato il sondaggio. Questo dato potrebbe essere ricondotto a diversi fattori, in particolare a fasce d'età, settori di attività e istruzione, ma non è stato raccolto durante il sondaggio e quindi non può essere considerato un dato affidabile.

Per rendere più semplice il puzzle esadecimale, sono stati creati un paio di artefatti digitali per aiutare a descrivere ai giocatori come risolvere il puzzle. Gli artefatti aggiuntivi hanno aiutato i giocatori a capire cosa stessero cercando all'interno dei puzzle e degli indizi e a esplorare diversi modi per risolvere l'enigma finale; tuttavia, l'equazione esadecimale è risultata ancora l'enigma più difficile da risolvere, e il 57% degli intervistati era d'accordo. Per rimediare a questo problema, sono state aggiunte ulteriori informazioni alla guida, che i facilitatori hanno potuto rivedere e applicare al gioco. L'indizio determinante che è stato elencato potrebbe consentire ai giocatori di confrontare il totale di ogni busta paga fornita nella stanza 3 e di sottrarli l'uno dall'altro per ottenere la password e completare la VER.

Alcuni commenti hanno condiviso un fattore comune, l'impressione indesiderata di rendere il gioco più difficile, in quanto particolari aspetti della funzionalità e dell'impostazione online erano difficili da utilizzare per i giocatori. Ad esempio, il sistema di password e la piattaforma di archiviazione cloud



scelta sono risultati difficili da utilizzare per i giocatori, nonostante fossero già stati apportati alcuni adattamenti in base ai feedback precedenti.

Per quanto riguarda la facilitazione, tutti i giocatori hanno valutato le informazioni fornite sull'escape room virtuale come accettabili o superiori in termini di qualità, con l'86% che ha valutato le informazioni fornite come buone o molto buone. Le valutazioni più alte sono state ottenute quando è stato chiesto di valutare la capacità dei facilitatori di gestire il playtest, con il 100% degli intervistati che ha espresso un giudizio buono o molto buono.

Infine, le valutazioni di questa sezione riguardavano le altre informazioni fornite ai giocatori sull'argomento; un altro 100% di risposte rientrava nelle categorie buono o molto buono.

Tra coloro che hanno partecipato al playtesting e al sondaggio, l'86% degli intervistati ha dichiarato che consiglierebbe l'escape room ad amici e colleghi, mentre il 79% ha affermato che giocherebbe ad altre escape room create dal progetto Escape Racism se ne avesse l'opportunità.

Questi numeri sono significativi e dimostrano l'alta qualità dell'escape room virtuale sia come oggetto di gioco che come esperienza di apprendimento. La possibilità di raccogliere ulteriori dati di ricerca sulle esperienze di apprendimento e sul formato dell'escape room virtuale è stata utile, considerando che questa è la prima volta che viene progettata e implementata in un progetto esterno. Come per l'escape room fisica, il progetto iniziale dell'escape room virtuale ha adottato un approccio metodologico. Il gioco consisteva nell'esaminare e identificare un'area di interesse e le relative problematiche, ricercare l'argomento, comprendere le vittime e produrre una storia che riflettesse la natura dell'argomento. Altri aspetti analizzati sono stati la rappresentazione dell'empatia nella struttura narrativa e la creazione di un gioco con enigmi che si inserisse nella struttura per aiutare a insegnare e informare le persone sull'argomento.

Escape Disaware

"Escape Disaware" si svolge in due stanze, la prima conduce alla seconda. Ci si trova in un futuro distopico in cui la tecnologia è diventata parte del corpo umano, ora controllata da un'intelligenza artificiale (M.A.I.), che a causa del virus Disaware separa dalla società le persone che non riescono ad aggiornarsi.

Feedback generale Abbiamo testato l'Escape Room in due diverse occasioni: Test 1: Giugno 2021 a Valladolid.

Tre gruppi - 11 persone coinvolte in totale. Test 2: agosto 2021 a Cubillos del Sil. Cinque gruppi - 22 persone coinvolte in totale.

La sensazione generale che abbiamo avuto dai giocatori è stata quella di essersi divertiti durante il gioco e di aver avuto modo di riflettere sugli argomenti in seguito, durante il debriefing. Alcuni dei giocatori erano giovani con disabilità e hanno espresso la soddisfazione di avere l'opportunità di svolgere questo tipo di attività ricreative adattate a loro.

Il test pilota è stato molto utile per noi designer, perché abbiamo potuto vedere quali enigmi erano troppo difficili o troppo confusi, e soprattutto le decorazioni e la scenografia. Abbiamo anche notato che la storia di fondo e l'ambiente erano molto interessanti per i partecipanti.



Risultati del questionario

La grande maggioranza dei partecipanti ha indicato di aver avuto una buona esperienza e che l'avrebbe sicuramente consigliata ai propri amici o colleghi.

Riguardo a ciò che hanno imparato, la maggior parte di loro ha citato atteggiamenti come la tolleranza, il rispetto, la diversità, l'empatia con le barriere sociali e la discriminazione. Alcuni di loro hanno anche menzionato le dinamiche di gruppo, come la cooperazione e la comunicazione. Per quanto riguarda i possibili miglioramenti, ci sono stati alcuni suggerimenti interessanti come puzzle visivi e uditivi, per creare empatia con questo tipo di disabilità o per trasformare le limitazioni in opportunità all'interno del gioco. Hanno anche indicato che il tema della disabilità potrebbe essere più presente nel gioco.

Alcuni di loro hanno detto che potrebbe essere utilizzato in un contesto di educazione formale, per insegnare la discriminazione e la diversità nelle scuole.

Possibili cambiamenti

In questo scenario, abbiamo riscontrato che la catena di enigmi era troppo lunga e che era piuttosto difficile finire il gioco in tempo, quindi abbiamo eliminato due degli enigmi e ne abbiamo semplificato altri, fornendo più indizi per risolverli.

Abbiamo anche valutato il gioco come "difficile", rispetto al secondo scenario. Ci siamo anche accorti che la scenografia mancava di elementi per creare l'ambiente futuristico che volevamo creare; quindi, dopo la fase di test abbiamo acquistato nuovi materiali: alcune plastiche argentate che abbiamo appeso alle pareti e più nastro adesivo simile a quello della polizia.

Impressione generale dei playtest

Come squadra, ci siamo sentiti molto gratificati da questa esperienza.

Era la prima volta che creavamo un'escape room su larga scala e il risultato è stato molto soddisfacente. I giocatori hanno mostrato interesse per l'argomento e sembravano aver apprezzato l'esperienza; quindi, possiamo dire che il test pilota è stato un successo. Abbiamo imparato molto sulla progettazione e sulla facilitazione del gioco, e quindi ne faremo tesoro per il futuro. Nella nostra organizzazione, abbiamo giocato a questa escape room in diverse attività ed eventi e abbiamo progettato nuove escape room con le conoscenze acquisite grazie a questo progetto.

Il Giardino delle Esperidi

Questo gioco è diviso in due stanze. Nel primo, si trovano le Esperidi, tre ninfe mitologiche greche che hanno chiuso a chiave e nascosto diversi oggetti nel loro giardino speciale, il Giardino delle Esperidi. Ritengono che questi oggetti stiano minacciando di destabilizzare il mondo normativo, che vogliono proteggere. Gli oggetti sono l'arma più potente per l'inclusione poiché possono rendere il mondo più accessibile a tutti.



Feedback generale

Abbiamo testato l'Escape Room in due diverse occasioni:

Test 1: giugno 2021 a Valladolid. Quattro gruppi - 14 persone coinvolte in totale.

Test 2: agosto 2021 a Cubillos del Sil. Tre gruppi - 9 persone coinvolte in totale.

L'atmosfera generale era molto rilassata e interessante. I giocatori sembravano felici e curiosi di scoprire tutti gli oggetti che avrebbero dovuto recuperare. Durante il debriefing, hanno espresso la loro curiosità e sono stati felici di aver appreso questi nuovi strumenti. Si sono divertiti.

Siamo rimasti molto soddisfatti del test, in quanto è stato utile vedere come potevamo migliorare i materiali, gli enigmi e la scenografia.

Risultati del questionario

La stragrande maggioranza dei partecipanti ha indicato di aver avuto una buona esperienza e che l'avrebbe sicuramente consigliata ai loro amici o colleghi per ciò che avevano imparato; la maggior parte di loro ha menzionato atteggiamenti come tolleranza, rispetto, diversità, empatia con le barriere sociali e discriminazione.

Alcuni di loro hanno anche menzionato le dinamiche di gruppo, come la cooperazione e la comunicazione. Per quanto riguarda i possibili miglioramenti, ci sono stati alcuni suggerimenti interessanti come puzzle visivi e uditivi, per creare empatia con questo tipo di disabilità o per trasformare le limitazioni in opportunità all'interno del gioco. Hanno anche indicato che il tema della disabilità potrebbe essere più presente nel gioco. Alcuni di loro hanno detto che potrebbe essere utilizzato in un contesto di educazione formale, per insegnare la discriminazione e la diversità nelle scuole.

Possibili cambiamenti

In questo scenario, abbiamo scoperto che la storia era difficile da capire all'inizio, quindi abbiamo introdotto ulteriori spiegazioni nel secondo test.

Tuttavia, ha generato un dibattito molto interessante in seguito, su questo "mondo normativo" e sul motivo per cui qualcuno dovrebbe voler nascondere quegli oggetti di accessibilità. Alcuni degli enigmi avevano bisogno di un po' di supporto da parte dei facilitatori, quindi abbiamo migliorato anche questo aspetto. Infine, il cambiamento più importante ha riguardato la scenografia, poiché volevamo creare un ambiente molto mistico e naturale, come se i giocatori fossero effettivamente nel giardino magico. Abbiamo aggiunto diversi materiali come decorazioni che hanno contribuito a creare quell'ambiente nelle sessioni successive.

Impressione generale dei playtest

Come squadra, ci siamo sentiti molto gratificati da questa esperienza.

Era la prima volta che creavamo un'escape room su larga scala e il risultato è stato molto soddisfacente. I giocatori hanno mostrato interesse per l'argomento e sembravano aver apprezzato



l'esperienza, quindi possiamo dire che il test pilota è stato un successo. Abbiamo imparato molto sulla progettazione e sulla facilitazione del gioco, e quindi ne faremo tesoro per il futuro. Nella nostra organizzazione, abbiamo giocato a questa escape room in diverse attività ed eventi e abbiamo progettato nuove escape room con le conoscenze acquisite grazie a questo progetto.

Colpevole? A te l'ultima parola!

"Colpevole? A te l'ultima parola!" si svolge in un futuro distopico in Sicilia.

I partecipanti interpretano un gruppo di giudici all'interno di una stanza molto segreta, in cui troveranno informazioni sul fatto per il quale sono chiamati a emettere una sentenza. I giudici non lasceranno la stanza finché non avranno emesso la sentenza finale.

Feedback generale

Il CEIPES ha testato questo scenario in diversi momenti tra settembre e ottobre 2021 con i due principali gruppi target:

- Giovani, 6 gruppi in 3 giorni, 22 persone Ottobre 2021
- Youth worker, 3 gruppi, 8 persone settembre 2021

Dopo il primo momento di eccitazione, i giocatori hanno iniziato a impegnarsi completamente con gli enigmi per risolverli in tempo. Hanno lavorato insieme, utilizzando le capacità specifiche di ciascun membro del team, implementando le loro capacità di lavoro di squadra e di gestione del tempo. Una volta fuori dalla stanza, erano più coesi come gruppo. Inoltre, hanno espresso un interesse generale per il tema della discriminazione. Il test è stato molto utile per noi, per scoprire cosa non funziona nel flusso di gioco, il livello di difficoltà dell'enigma e quali sono le parti della trama da rivedere.

Risultati del questionario

La maggior parte dei partecipanti non aveva mai giocato a un'escape room prima d'ora, anche se i giocatori sono entrati presto nella dinamica del gioco e buona parte dei test si sono conclusi con la risoluzione del gioco finale entro il tempo stabilito.

Hanno trovato l'esperienza divertente valutandola con una media non inferiore a 7 su una scala da 1 a 10.

L'hanno valutata positivamente anche come esperienza di apprendimento, infatti i partecipanti hanno riferito che l'escape room li ha aiutati a diventare più consapevoli degli stereotipi e dei pregiudizi prevalenti nella nostra società, a riflettere sul piano sociologico e a comprendere meglio i meccanismi e le logiche che stanno dietro alla costruzione di un percorso di enigmi orientato a un obiettivo finale. Per quanto riguarda il lavoro del facilitatore, sono stati soddisfatti o molto soddisfatti della chiarezza delle informazioni fornite prima, della spiegazione delle regole, della gestione del gioco e della riflessione e spiegazione finale durante il debriefing.

In conclusione, hanno dato un feedback positivo, valutando l'esperienza molto interessante e stimolante perché è stata al tempo stesso divertente e costruttiva, dando possibilità e idee su cui riflettere. Hanno affermato che vorrebbero ripetere l'esperienza e che sicuramente la consiglieranno



ad amici e colleghi.

Possibili cambiamenti

Inizialmente i giocatori si sono concentrati più sulla ricerca dei codici che sul significato del gioco; quindi, abbiamo deciso di dare più peso alla storia di Lucas attraverso un diario più dettagliato, che le persone hanno apprezzato perché è un dispositivo molto utile per mettersi nei panni dell'altro e per essere proiettati all'interno della linea narrativa. Inoltre, abbiamo deciso di introdurre un suggerimento che indicasse di usare l'acqua nel gioco del vaso, perché molte volte i giocatori si bloccano; così, abbiamo sostituito la bottiglia d'acqua con l'annaffiatoio.

Impressione generale dei playtest

Il CEIPES lavora da tempo nel campo della gamification e dell'uso delle dinamiche di gioco come preziosa metodologia di educazione non formale, ma grazie a Escape Racism e ai nostri partner specializzati in questa metodologia, abbiamo sperimentato e imparato questa pratica unica e utile.

È stato impegnativo costruire la struttura del gioco e collegare gli enigmi tra loro per unirli alla storia e agli argomenti importanti. L'ambiente creativo e divertente ci ha ispirato a produrre un'esperienza straordinaria per gli utenti e, considerando il loro feedback, sembra che abbiamo centrato l'obiettivo. Uno dei nostri migliori risultati è stata la creazione di un'escape room permeante all'interno delle strutture della nostra organizzazione, sempre pronta per essere giocata dai nostri stakeholder. Desideriamo inoltre implementare e creare nuovi scenari, una volta acquisita questa importante conoscenza.

Exodus through the space

"Exodus through the space" è ambientato in un futuro distopico in cui l'eruzione di un enorme vulcano mette in pericolo la Terra e tutti gli esseri umani devono lasciare il pianeta Terra.

La prima stanza rappresenta il pianeta Terra e i giocatori devono trovare la strada giusta per raggiungere il pianeta sicuro. Una volta trovata la chiave della seconda stanza, i giocatori si troveranno all'interno del centro di identificazione del pianeta WHAKAORANGA, in cui da una finestra con delle sbarre è possibile vedere la Terra e gli altri pianeti. All'interno di questa stanza devono superare diversi test per ottenere la cittadinanza.

Feedback generale

Il CEIPES ha testato questo scenario in momenti diversi tra novembre 2021 e marzo 2022 con i due principali gruppi target:

- Giovani, 5 gruppi da 20 persone in 2 giorni, nel marzo 2022
- youth worker, 4 gruppi con 10 persone esterne a novembre 2021, febbraio e marzo 2022

In uno spirito ludico, le persone hanno partecipato attivamente alla narrazione della discriminazione e del razzismo di Exodus through the space, cercando di risolvere i quiz e riflettendo, allo stesso tempo, su questi importanti temi. Durante il gioco, si sono sostenuti a vicenda, in una collaborazione



pacifica e senza conflitti. Il test è stato molto utile per noi, per scoprire cosa non funziona nel flusso di gioco, il livello di difficoltà dell'enigma e quali sono le parti della trama da rivedere.

Risultati del questionario

Anche se gran parte dei partecipanti aveva già giocato a una escape room, molti gruppi non sono riusciti a terminare il test dell'escape room entro il tempo stabilito.

Tuttavia, hanno immediatamente interpretato il gioco e la sua narrazione e per loro è stato difficile risolverlo. Hanno apprezzato l'esperienza, definendola divertente e valutandola con una media non inferiore a 6 su una scala da 1 a 10. L'hanno anche valutata positivamente come un'esperienza di apprendimento, infatti, i partecipanti hanno riferito che è stata divertente ed educativa allo stesso tempo. Il gioco permette loro di riflettere su varie questioni come la discriminazione e l'insensatezza del razzismo e la differenza tra il potere dei passaporti.

Per quanto riguarda il lavoro del facilitatore, sono stati soddisfatti o molto soddisfatti della chiarezza delle informazioni fornite prima, della spiegazione delle regole, della gestione del gioco e della riflessione e spiegazione finale durante il debriefing.

In conclusione, hanno dato un feedback positivo, valutando l'esperienza molto interessante e stimolante perché è stata al tempo stesso divertente e costruttiva, dando possibilità e idee su cui riflettere. Hanno affermato che vorrebbero ripetere l'esperienza e che sicuramente la consiglieranno ad amici e colleghi.

Possibili cambiamenti

I giocatori hanno spesso sollevato la questione che il legame tra argomento, narrazione e attività di gioco dovrebbe essere più stretto.

Abbiamo quindi deciso di seguire il suggerimento e di aggiungere al gioco un'introduzione narrativa, in cui i facilitatori possono far calare i partecipanti nel ruolo fin dall'inizio del gioco.

Impressione generale dei playtest

Il CEIPES lavora da tempo nel campo della gamification e dell'uso delle dinamiche di gioco come preziosa metodologia di educazione non formale, ma grazie a Escape Racism e ai nostri partner specializzati in questa metodologia, abbiamo sperimentato e imparato questa pratica unica e utile.

È stato impegnativo costruire la struttura del gioco e collegare gli enigmi tra loro per unirli alla storia e agli argomenti importanti. L'ambiente creativo e divertente ci ha ispirato a produrre un'esperienza straordinaria per gli utenti e, considerando il loro feedback, sembra che abbiamo centrato l'obiettivo. Uno dei nostri migliori risultati è stata la creazione di un'escape room permanente all'interno delle strutture della nostra organizzazione, sempre pronta per essere giocata dai nostri interlocutori. Desideriamo inoltre implementare e creare nuovi scenari, una volta acquisita questa importante conoscenza.



Fight Racism

Carri senza cavalli, aeroplani, jet supersonici e razzi interplanetari. Abbiamo superato tutti i limiti imposti dalla natura, abbattuto la barriera del suono e quasi eguagliato la velocità della luce! Il famoso giro del mondo in 80 giorni può ora essere fatto in 45 minuti. Il gruppo è invitato a provarlo, ma dovrà affrontare sfide inaspettate su frontiere, passaporti e problemi di migrazione.

Feedback generale

Il gioco è impegnativo ma può essere regolato facilmente in base al gruppo e alle competenze dei giocatori: il facilitatore può osservare le prime fasi e definire quanto velocizzarlo.

I tester erano molto eterogenei in termini di età, background culturale e precedenti esperienze con le escape room, il che ci ha fornito una buona gamma di feedback e prospettive. La stanza è divisa in due parti: la prima ha un'atmosfera allegra, mentre la seconda è più avvincente ed emotiva. Questo non è un aspetto positivo o negativo di per sé, ma deve essere preso in considerazione durante il debriefing perché i giocatori potrebbero non aspettarsi un tale cambiamento e sentirsi spaesati.

Risultati del questionario

Hanno giocato 43 persone, soddisfatte dell'esperienza, anche se non tutte le persone coinvolte si considerano "felici". Poche di loro hanno espresso preoccupazione per l'argomento, dicendo che il gioco è un'esperienza molto forte e che si sono sentite quasi sopraffatte dalle emozioni (qualcuno si è commosso fino alle lacrime). Quindi l'esperienza ha funzionato, ma la felicità non è stata l'emozione principale evidenziata, in linea con il progetto. Il 75% dei giocatori ha giudicato l'esperienza divertente e stimolante; 2 su 3 hanno dichiarato di aver imparato qualcosa di nuovo e di aver fatto riflessioni profonde sui temi proposti.

Il gioco del ballo è stato votato all'unanimità come il più difficile, dimostrato dal fatto che nessun gruppo è riuscito a risolverlo senza un suggerimento.

Possibili cambiamenti

Storia: sembra una buona decisione quella di non dire nulla sulla sfida vera e propria, ma mantenere l'atmosfera di esplorazione/avventura.

Scenografia: i giochi di stampa e di gioco saranno sostituiti nella loro forma finale da mappe appropriate. I manichini sono grandi elementi scenografici, ma sono costosi. In caso di budget ridotto potrebbero essere sostituiti da semplici sedie con indumenti appesi.

Musica: è un'ottima idea utilizzare musica ed effetti sonori durante fasi specifiche (es. il momento della decisione o la scelta del passaporto per mettere sotto pressione il gruppo).



Giochi e puzzle: il gioco del ballo deve essere semplificato. Dobbiamo costruire un tornello, potrebbe essere impegnativo, ma comprarlo è impossibile (800+ euro).

Impressione generale dei playtest

Bisogna fare attenzione con le persone e i giochi che parlano di temi impegnativi per la vita, come l'attraversamento illegale delle frontiere.

L'argomento è scottante a livello politico ed è molto facile manipolare o essere manipolati. Per questo abbiamo deciso di coinvolgere testimoni diretti e di parlare delle loro storie, dei dettagli, delle cose che possiamo pubblicare e di quelle che è meglio non pubblicare. La seconda fase dei test con le storie della vita reale è stata molto più intensa e ha avuto un impatto sui partecipanti.

No borders

La stanza è arredata come l'interno di una vecchia casa berlinese, in cui nessuno mette piede da più di dieci anni. Un letto, un comodino, un vecchio armadio, alcuni oggetti nascosti. I giocatori faranno un passo indietro nel passato e ricostruiranno insieme la storia del muro di Berlino e dei muri che ancora dividono parti del mondo.

Feedback generale

Test con sviluppi interessanti e approcci eterogenei.

In generale, la stanza è percepita come un luogo per un viaggio intimo, fin dall'inizio si propone come un percorso lento e molto narrativo con un finale emotivamente coinvolgente. Il fatto di dover leggere molti testi o fermarsi ad ascoltare audio e canzoni "costringe" il gruppo a fermarsi e riflettere su quanto sta accadendo, prendendo tempo per procedere con calma. Questo, in generale, è invece un po' limitante per chi si avvicina all'escape room con il solo obiettivo di vincere e finire nel più breve tempo possibile. L'esperienza è divisa in due parti, una prima dell'apertura dell'armadio e una dopo, e questo distacco è percepito come evidente: l'apertura dell'armadio è di solito un motivo di sorpresa perché non si prevede che contenga così tanto materiale. I gruppi più piccoli (2-3 persone) sono generalmente più adatti per questa escape room.

Risultati del questionario

Hanno giocato 44 persone, per lo più soddisfatte dell'esperienza e felici di sostenere il processo di miglioramento di una bozza del gioco.

L'enigma più difficile è quello riferito al calendario, non per il gioco in sé ma per la scarsa chiarezza delle istruzioni fornite.

I giocatori hanno trovato utile poter mettere le loro opinioni per iscritto ed è stato efficace per noi avere un insieme di dati scritti a cui fare riferimento durante le fasi di iterazione. Tuttavia, alcune domande all'interno del test sono fuori luogo. Ad esempio, chiedere se un'esperienza è stata "divertente" dopo aver fatto giocare le persone per un'ora abbondante su temi pesanti e tristi come le divisioni forzate dei popoli è fuorviante e inutile ai fini della comprensione dello stato emotivo.



Sarebbe stato inoltre più utile avere la possibilità di ricevere un feedback emotivo proprio come prima domanda, ad esempio "quali emozioni ti ha suscitato questa esperienza?".

Possibili cambiamenti

Storia: rendere più coinvolgente la prova iniziale e riprenderla in qualche modo alla fine dell'escape room.

Scenografia: sicuramente ci sono molti oggetti che potrebbero essere aggiunti per rendere la stanza più realistica e immersiva; alcuni, inoltre, come i mobili, andrebbero cambiati o fatti su misura.

Giochi e puzzle: il gioco del calendario è più personalizzabile, potresti trovare un lucchetto con numeri più significativi.

Impressione generale dei playtest

"Pensare in modo semplice" è la prima possibile risposta a questa domanda.

I giochi devono essere costruiti in modo semplice e alla fine complicato, mai il contrario. Una riflessione generale è possibile anche sui materiali: anche se materiali semplici e fragili, come la carta, sono accettabili in una fase di prototipo, sono da escludere durante i playtest o vengono rovinati da chi gioca. Un piccolo investimento sulla qualità degli oggetti può avere grandi risultati. Ancora più in generale, credo che sarebbe interessante in futuro ipotizzare di dividere i playtester in categorie ("giocatori", "famiglie", "educatori", "attivisti sociali"...) in base al presunto modo che hanno di vivere un'esperienza e di giocare, in modo da poter sfruttare le loro caratteristiche per dare a ognuno di loro un obiettivo diverso e non creare gruppi troppo disomogenei tra loro.

La storia di Janka

Il personaggio principale della nostra storia è Janka, una studentessa del liceo, una ragazza molto talentuosa, ma poco popolare. Ha ottimi voti in quasi tutte le materie e fa anche parte della squadra di pallavolo della scuola. La sua migliore e unica amica è Petra, fanno tutto insieme. Negli ultimi giorni, la mamma di Janka ha scoperto che non solo i suoi voti hanno iniziato a peggiorare, ma ha anche saltato un paio di allenamenti della squadra di pallavolo. Quando entriamo nella sua stanza, assistiamo ad una telefonata in cui Petra è molto arrabbiata; in pratica rompe con Janka per quello che ha fatto. Da qui, dobbiamo scoprire la storia dietro al crollo di Janka e cercare di capire cosa è successo tra Janka e Petra.

Feedback generale

Dopo aver terminato la creazione della nostra prima vera escape room, abbiamo iniziato la fase di test, che è avvenuta tra luglio 2021 e marzo 2022.

Durante questo periodo, 15 gruppi (60 giovani, 15 youth worker e insegnanti) frequentano la stanza per provare gli enigmi creati dal team di progetto di Tamaszpont MOPKA.



Nonostante il nostro piano originale, abbiamo dovuto cambiare la posizione dell'escape room dal nostro Youth Center per garantire la sostenibilità del gioco. Purtroppo, la location ha avuto delle ripercussioni anche sul numero di partecipanti che possono giocare contemporaneamente, perché il nuovo posto non è abbastanza grande per almeno dieci ragazzi come avevamo previsto. Inoltre, richiede di dover camminare un po' dallo Youth Center; quindi, si impiegherà più tempo del previsto.

Nel Centro giovanile, di solito ospitiamo classi della scuola elementare più vicina per diversi workshop. La prassi prevede che tutta la classe venga contemporaneamente per motivi tecnici e pratici. A causa della limitazione dei partecipanti, abbiamo creato un "cerchio di processo" per garantire che ogni partecipante potesse provare la stanza allo stesso modo e che potessimo comunque rientrare nei tempi previsti. Fortunatamente, tre di noi hanno lavorato al progetto, così nel frattempo uno di noi (il nostro Drama Educator) ha accompagnato un gruppo nella stanza, uno di noi ha avuto la possibilità di camminare con i gruppi tra la stanza e il Centro giovanile, e un terzo di noi ha potuto assicurarsi che i partecipanti che avevano già provato il gioco compilassero il questionario di valutazione. Questo processo è andato molto bene e ci ha fatto risparmiare un po' di tempo per il debriefing finale.

La maggior parte dei partecipanti ha apprezzato la stanza e gli enigmi. Sono stati coinvolti durante il gioco. L'intero processo è stato molto utile. I partecipanti ci hanno fornito informazioni e idee su come possiamo sviluppare il nostro gioco per renderlo più coinvolgente e comprensibile. L'atmosfera è stata emozionante e stimolante durante l'intero processo.

Risultati del questionario

Secondo il questionario, la maggior parte delle volte i nostri partecipanti erano soddisfatti del gioco. Anche se hanno evidenziato alcuni aspetti che potrebbero essere migliorati, la cosa più importante è che abbiamo avuto la possibilità di parlare del fenomeno del bullismo. A nostro avviso, il debriefing è stato più efficace per quanto riguarda l'opinione dei giovani. Come si può vedere dai risultati del questionario, le risposte scritte sono generiche, come "È stato divertente" o "La prossima volta dovrebbe essere più facile/più difficile risolvere i puzzle". Tuttavia, quando si è presentata la possibilità di condividere la propria opinione sull'argomento faccia a faccia, sono emerse molte storie personali. Abbiamo avuto molte conversazioni profonde che pensiamo possano causare un cambiamento fondamentale nella loro vita, indipendentemente dal fatto che siano stati vittime di bullismo, di soprusi o semplicemente spettatori passivi. All'inizio del test, abbiamo avuto la possibilità di provare la stanza con un gruppo di giovani con minori opportunità. Nonostante (o a causa) delle somiglianze della loro vita nella loro comunità chiusa, si verificano molti episodi di bullismo, quindi è stato molto interessante discuterne con loro. Inoltre, le ragazze del gruppo erano entusiaste della "fancy room", dei vestiti e del trucco che abbiamo messo nella stanza come decorazione di una "normale stanza per adolescenti".

Possibili cambiamenti

La fase di test ha provocato due differenze principali, che si sono differenziate l'una dall'altra.

Secondo la storia originale, a Janka non succede niente di male. Tuttavia, la sua migliore amica (Petra) è arrabbiata con lei. I ragazzi hanno sottolineato di essere stati un po' delusi alla fine perché si aspettavano qualcosa di più intenso. Sulla base di questo feedback, abbiamo deciso di cambiare la fine della storia. Janka si è persa e i giocatori devono capire non solo cosa è successo prima che si perdesse, ma devono anche ritrovarla e aiutarla a riconciliarsi con Petra.



Impressione generale dei playtest

Non dobbiamo avere paura di creare contenuti più intensi, perché i ragazzi di oggi hanno una soglia di stimolo più alta; quindi, contenuti più intensi li aiutano a diventare più consapevoli e impegnati.

I need a hero

Siamo cittadini di una nazione immaginaria, destinati a salvare il loro Paese. I Vigroce, una nazione feroce e spaventosa, stanno cercando di distruggerci! Oppure lo stanno già facendo? In questa escape room esterna vivremo un'avventura, eseguendo esercizi difficili e impegnativi, imparando sempre di più sulla strana nazione che pensavamo fosse il nemico.

Feedback generale

Nella prima fase di test, abbiamo collaborato strettamente con le scuole locali, che ci hanno inviato studenti e insegnanti per testare l'escape room. 3 intere classi (circa 20 studenti e 2 insegnanti ciascuna) hanno completato la stanza in questo periodo e il loro feedback è stato molto positivo. Abbiamo usato lo stesso programma della prima stanza e abbiamo creato un cerchio di programmi, in modo tale che il gruppo, che non era ancora in tour o che era già arrivato, non si annoiasse. Per quanto riguarda le attività della stanza, abbiamo ricevuto feedback contrastanti: alcuni le hanno trovate troppo facili, altri troppo difficili, ma per lo più ne sono rimasti soddisfatti. La stessa situazione si è verificata con la durata, alcuni hanno detto che era troppo lunga, altri troppo corta.

Poiché i test hanno avuto successo, abbiamo deciso di aprire la caccia al tesoro/ escape room all'aperto al pubblico, in modo che chiunque abbia uno smartphone possa partecipare. Di conseguenza, più di 200 giocatori hanno completato il viaggio tra il 28 maggio 2021 e il 22 aprile 2022. Il feedback generale è stato che tutti l'hanno apprezzato, ha ancora una valutazione complessiva di 5 stelle nell'applicazione.

Risultati del questionario

I feedback ricevuti nei questionari sono stati molto simili a quelli ricevuti dai partecipanti di persona.

La maggior parte delle volte, hanno apprezzato tutto e hanno avuto un'esperienza complessiva molto positiva. Una risposta comune è stata che il percorso è stato un po' lungo, prima di tornare alla partenza, ma non hanno pensato che fosse troppo faticoso. C'era un compito un po' difficile, per cui in seguito abbiamo deciso di aggiungere opzioni di aiuto per quello. Ci sono state anche molte risposte generiche, come "è stato bello", "mi è piaciuto", ecc. La maggior parte dei partecipanti ha dichiarato che vorrebbe provare qualcosa di simile in futuro. Gli unici commenti negativi erano sui codici QR, che a volte non funzionavano, ed erano difficili da scansionare nei giorni troppo luminosi.

Possibili cambiamenti

Sono stati modificati alcuni semplici aspetti pratici, come il posizionamento dei codici QR (luoghi più in ombra) e l'attrezzatura per disegnare, ma a parte questo, visto il feedback molto positivo, non abbiamo cambiato molto della nostra escape room all'aperto.



Impressione generale dei playtest

Visti i riscontri positivi, emersi sia dai test che dal pubblico, abbiamo intenzione di continuare a gestire questa escape room all'aperto, e abbiamo anche pensato di ampliare il nostro portfolio con una nuova escape room, che sarà destinata a un pubblico un po' più anziano, e sarà orientata al furto di diamanti.