

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.

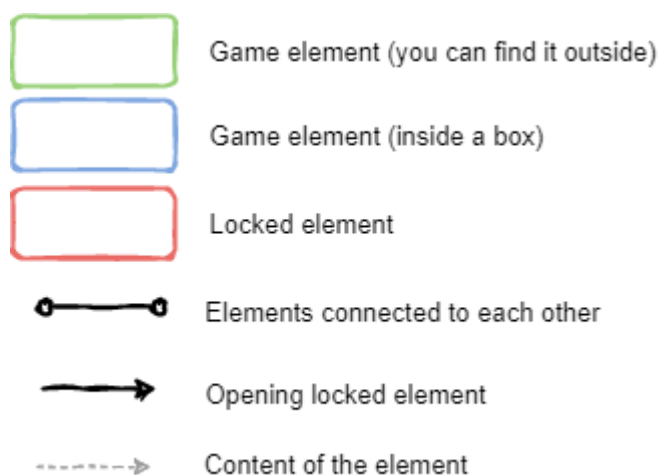
1. Con la carta che si trova all'interno della bottiglia della bacinella con l'acqua trovano il risultato dell'indovinello che si trova sulla parete insieme all'oroscopo. Sapranno che la risposta è "Ariete" e i numeri 2, 9 e 3.

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

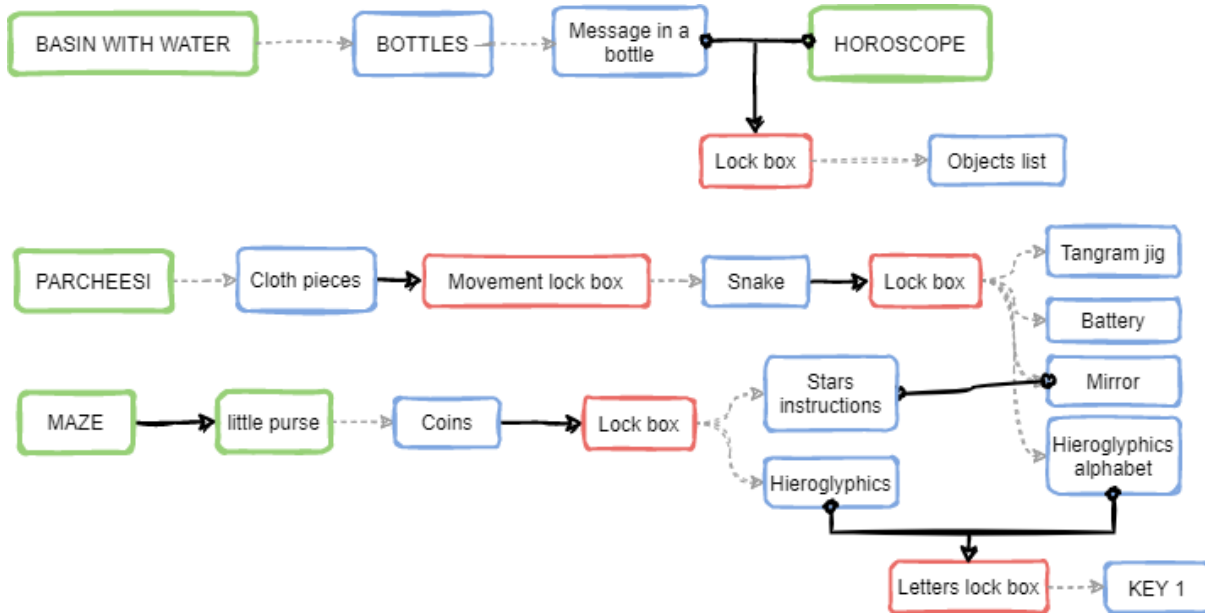
- Esperidi, quelle ninfe del tramonto, ci sono le mele d'oro, che se non sei abile non riuscirai mai a vedere".
18. Con l'ordine delle parole della poesia e i numeri delle anfore si ottiene il codice 701.
 19. Con questo codice si apre la cassetta di sicurezza che contiene:
 - a. Metà del tangram
 - 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

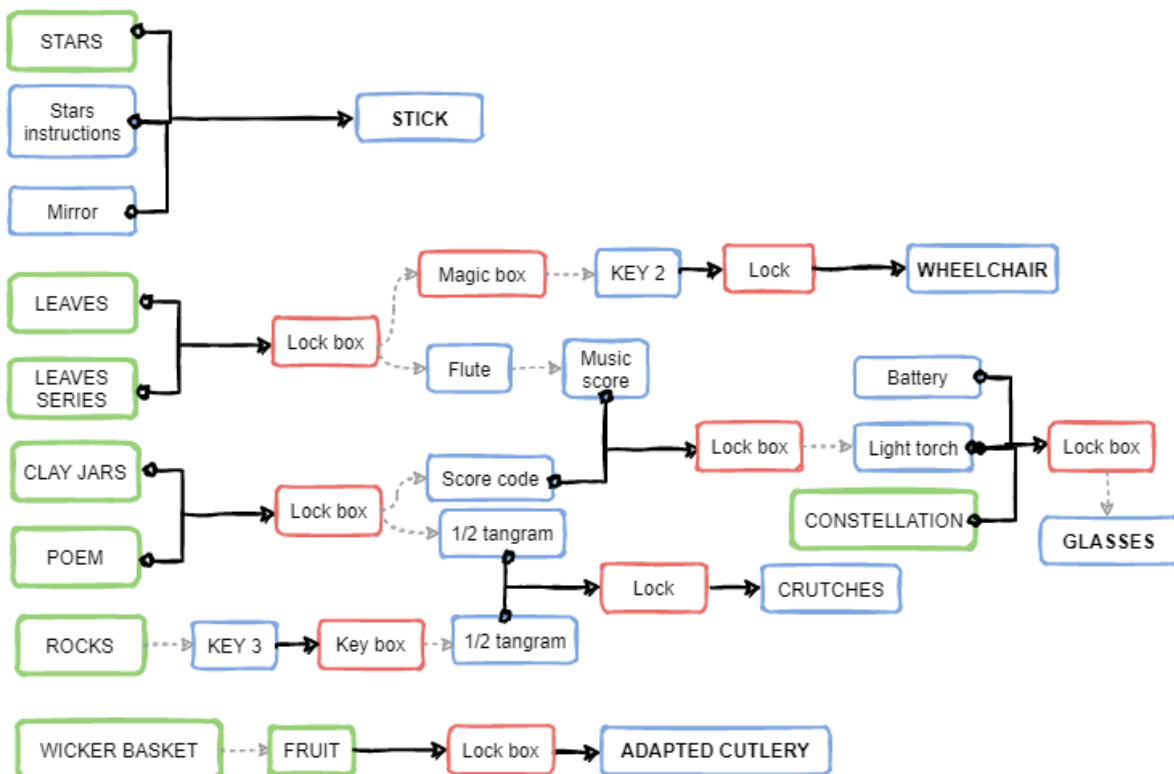
Il seguente diagramma mostra come gli elementi all'interno dello scenario si connettono tra loro e può essere utilizzato per passare da una stanza all'altra e quindi risolvere il gioco.



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