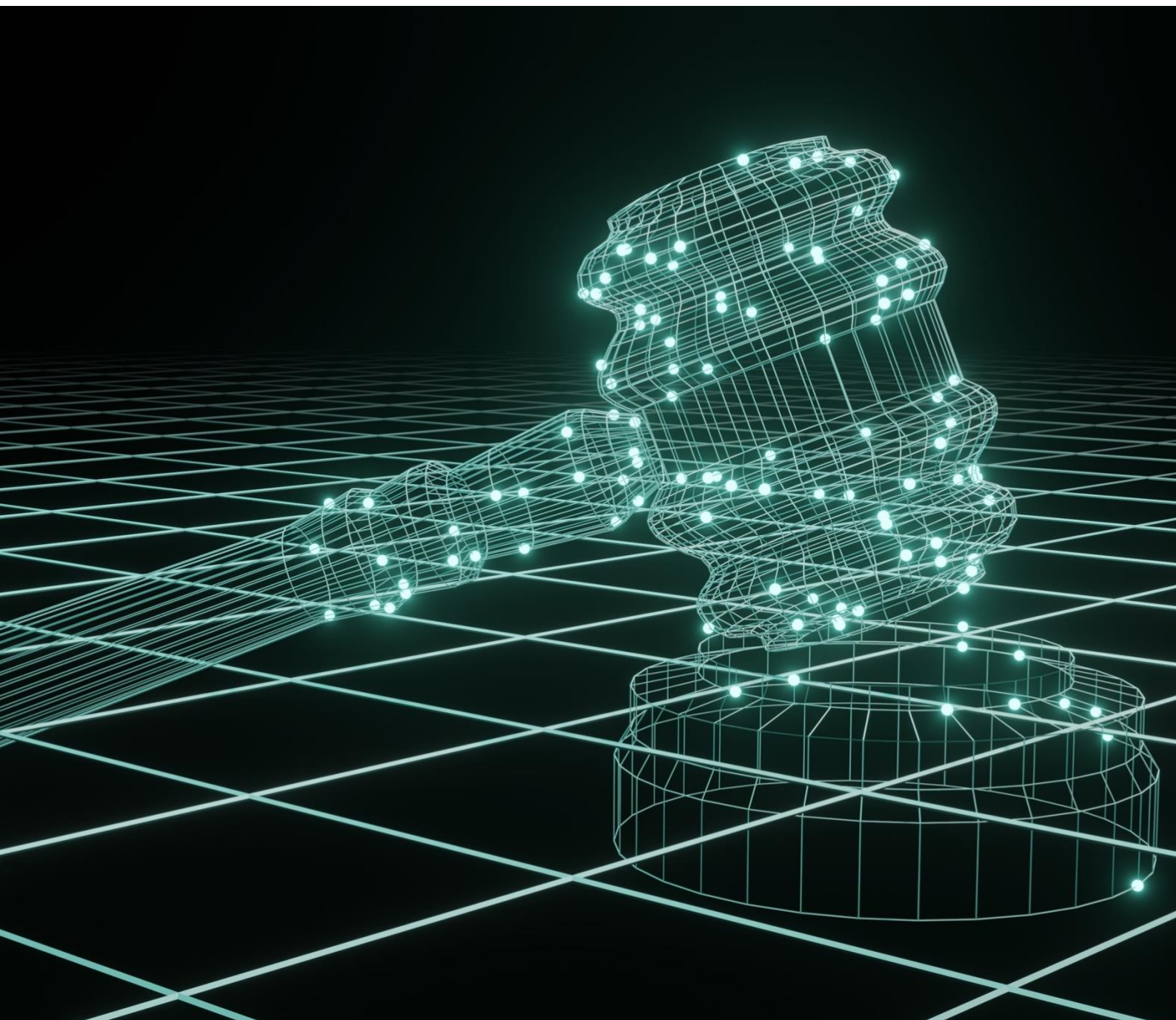


Colpevole? A voi l'ultima parola!

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

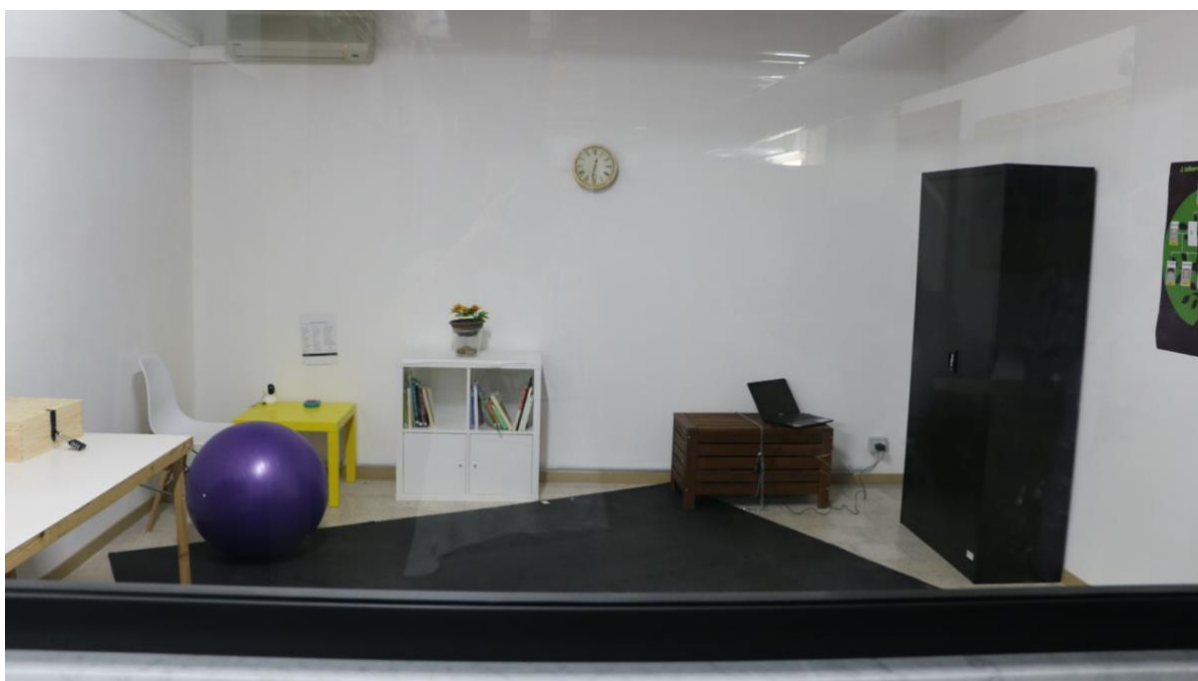
La location utilizzata per questa escape room deve essere abbastanza grande da contenere tutti i materiali necessari per il gioco e circa 4-5 giocatori. Tuttavia, non deve essere così grande che gli oggetti e i materiali siano sparsi in un'ampia area. Se avete accesso a uno spazio più grande, come un'aula, 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.

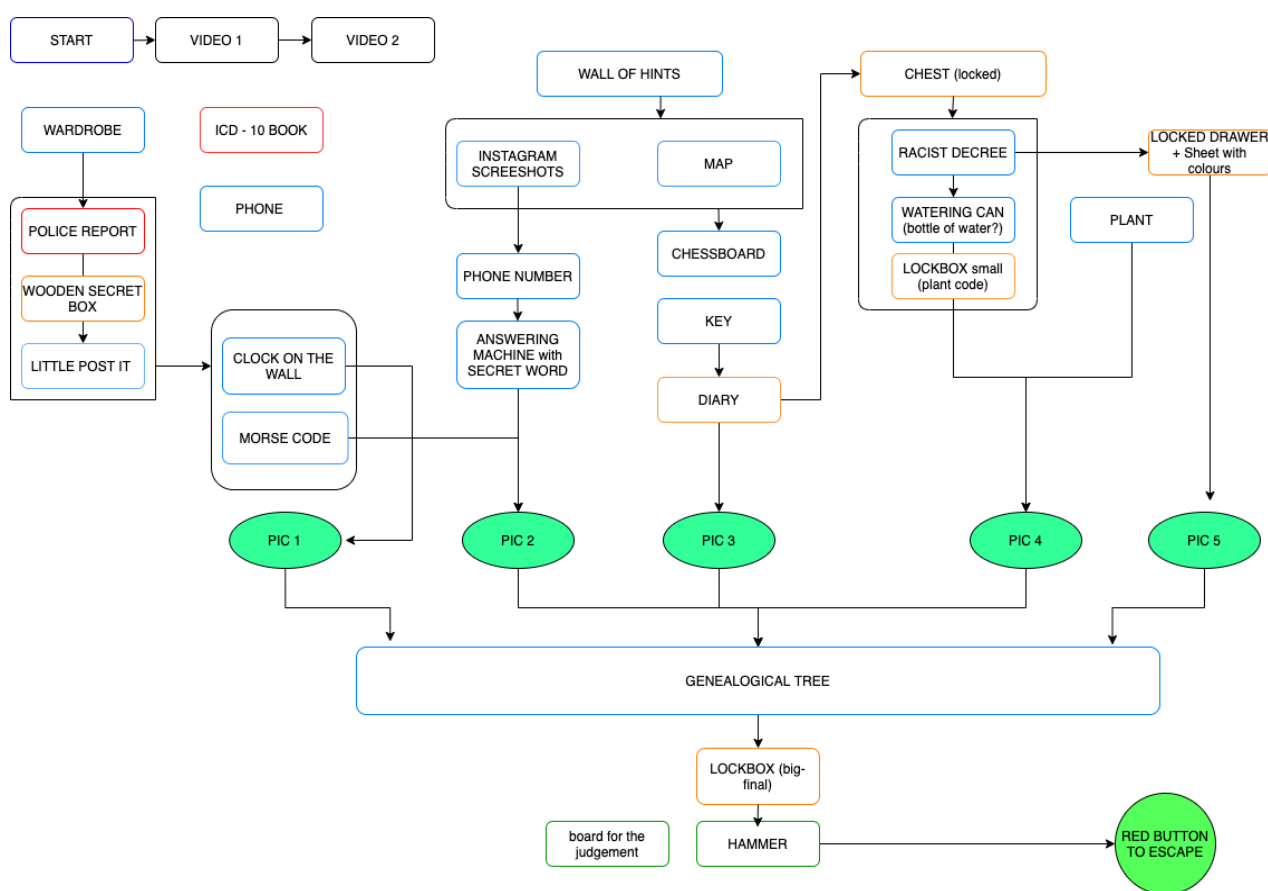
Una volta trovate le foto, inizia la fase finale del gioco, che porta alla decisione finale dei giocatori sui fatti della storia.

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

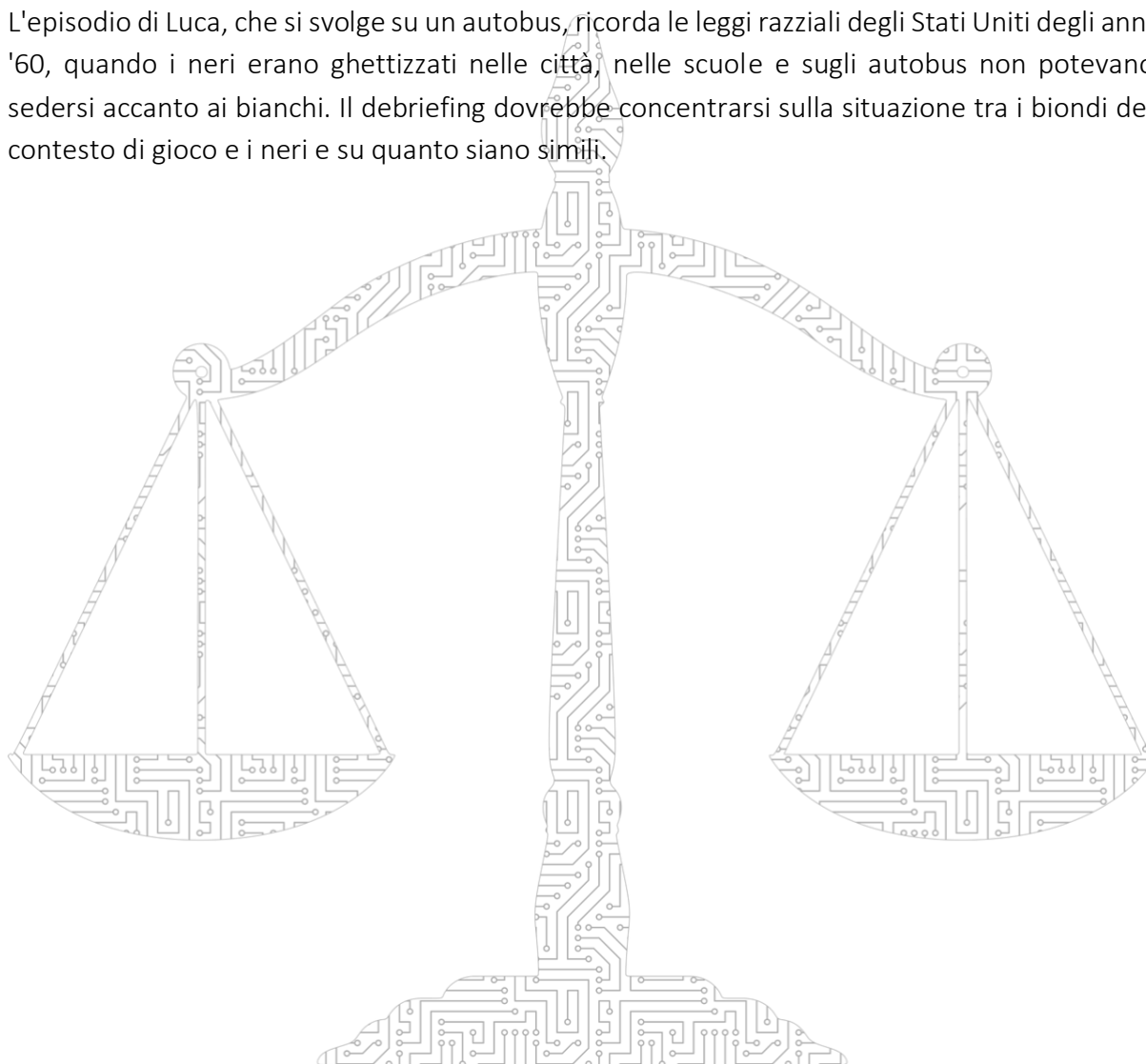
Una volta concluso il gioco, iniziate il debriefing con i giocatori. Il debriefing dovrebbe iniziare chiedendo ai giocatori come si sentono e cosa pensano di aver scoperto.

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

