

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

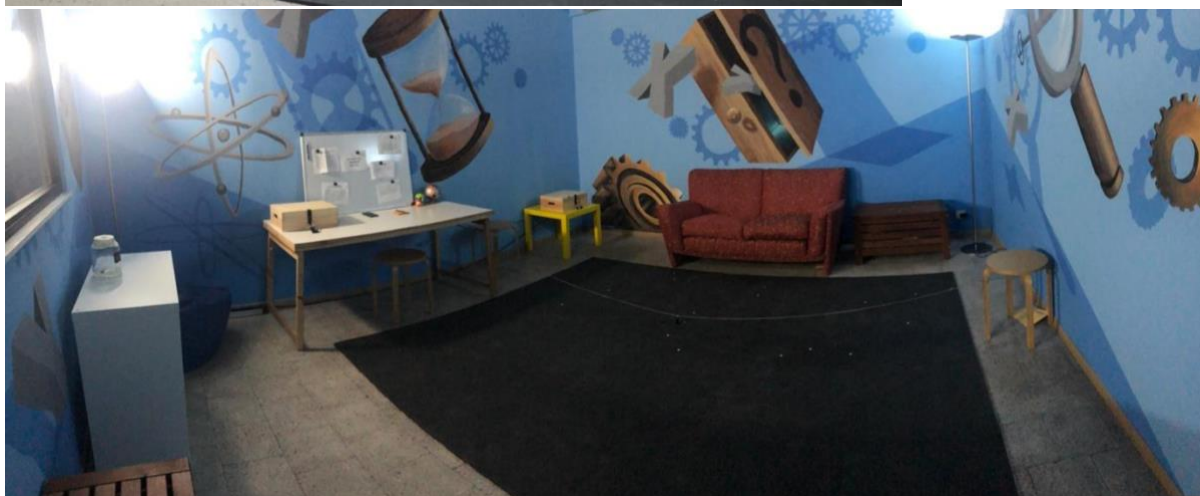
giocatori possano ottenere il codice del secondo lucchetto per accedere alla seconda area.

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.



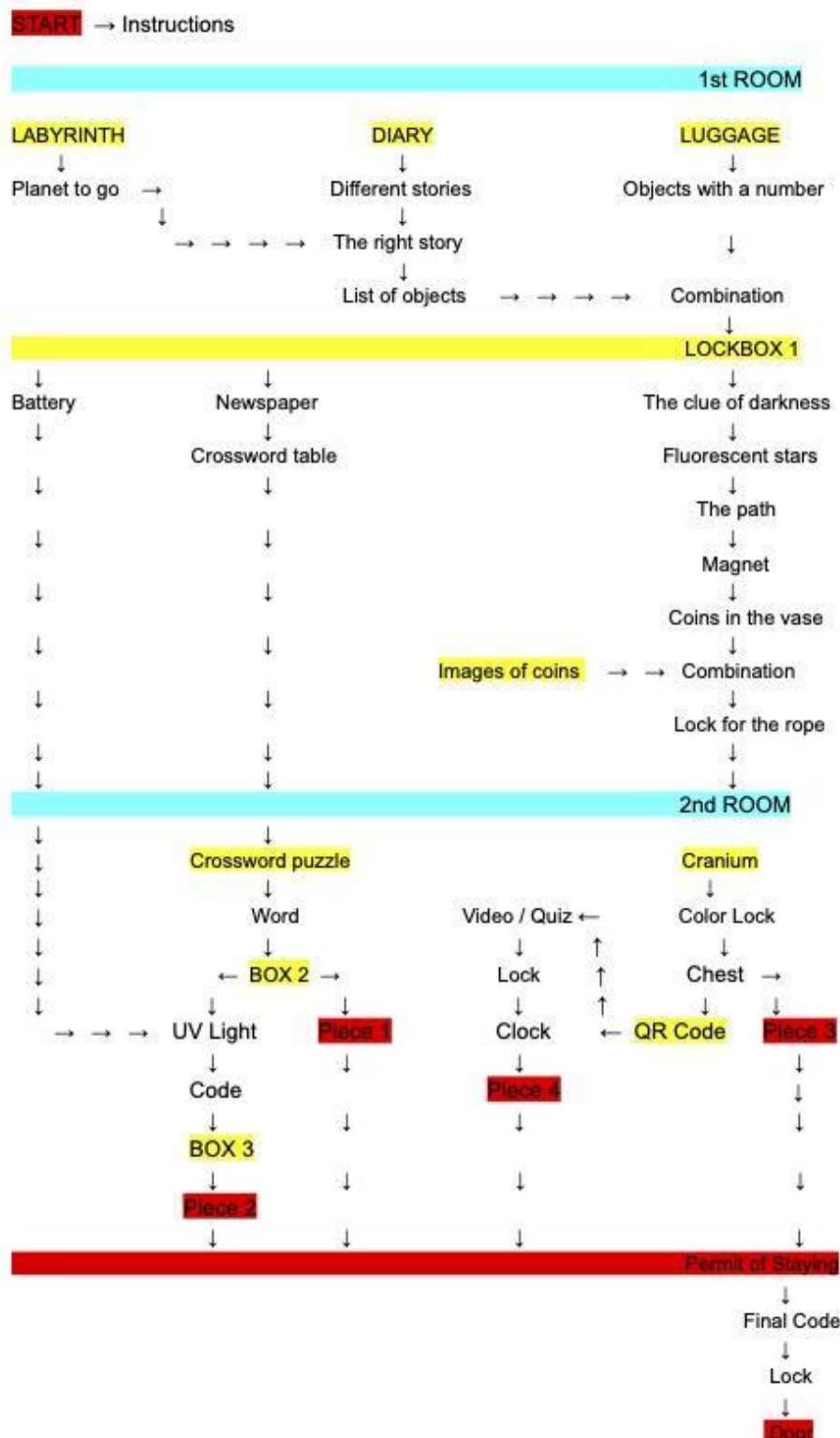
Obiettivi del gioco e connessione puzzle

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

