

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/1R9cuDKaAfJByLAXjsIWbIa9dIAxAUZA5>

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

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1HG2kNVHEp2kn9bf9vtykp8uWM4I-A3rG>

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

https://docs.google.com/document/d/1vkRmoHvfyk08DGGQjRtrZzH38TcDC8vrIH0yYy_wM5jFY/edit

E

https://docs.google.com/document/d/19jKhweYnE6IHRnMF4yx64O0szRkNZcnmKdH_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).

- Preparate 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.

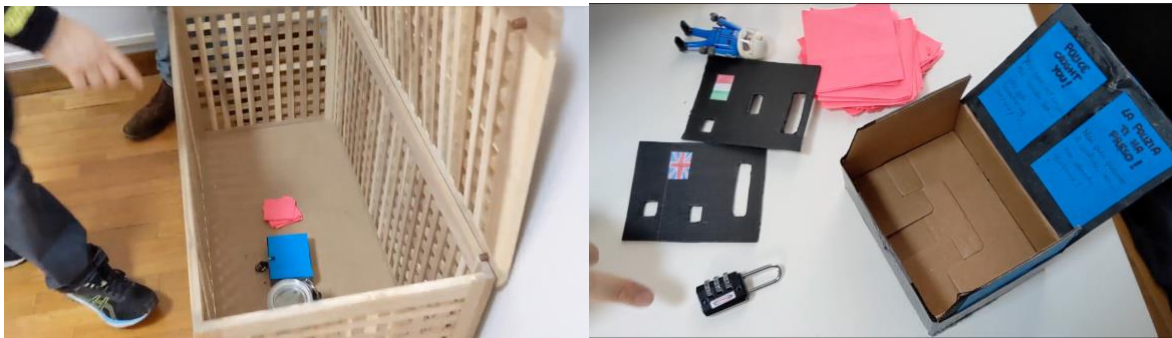
Posizionate sul tavolo l'astuccio con le matite e la cassetta di sicurezza a quattro cifre con 3 monete.

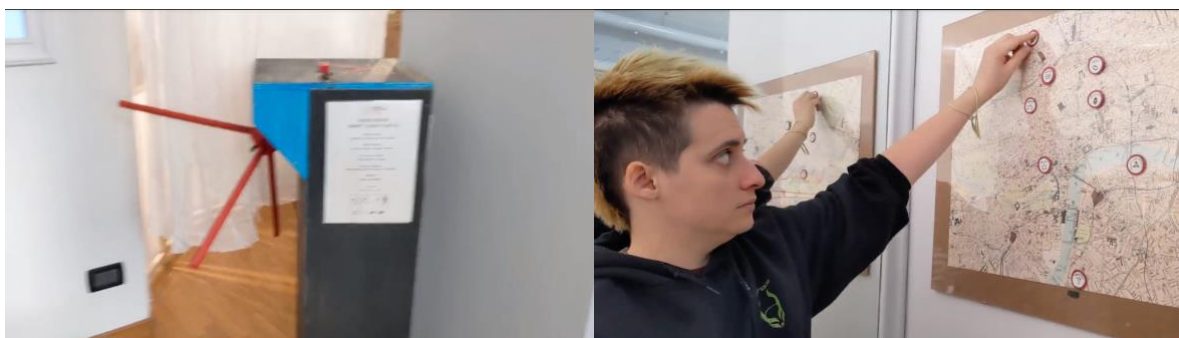
Nascondete il foglio con il testo alfanumerico sull'ONU da qualche parte nella stanza.

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.

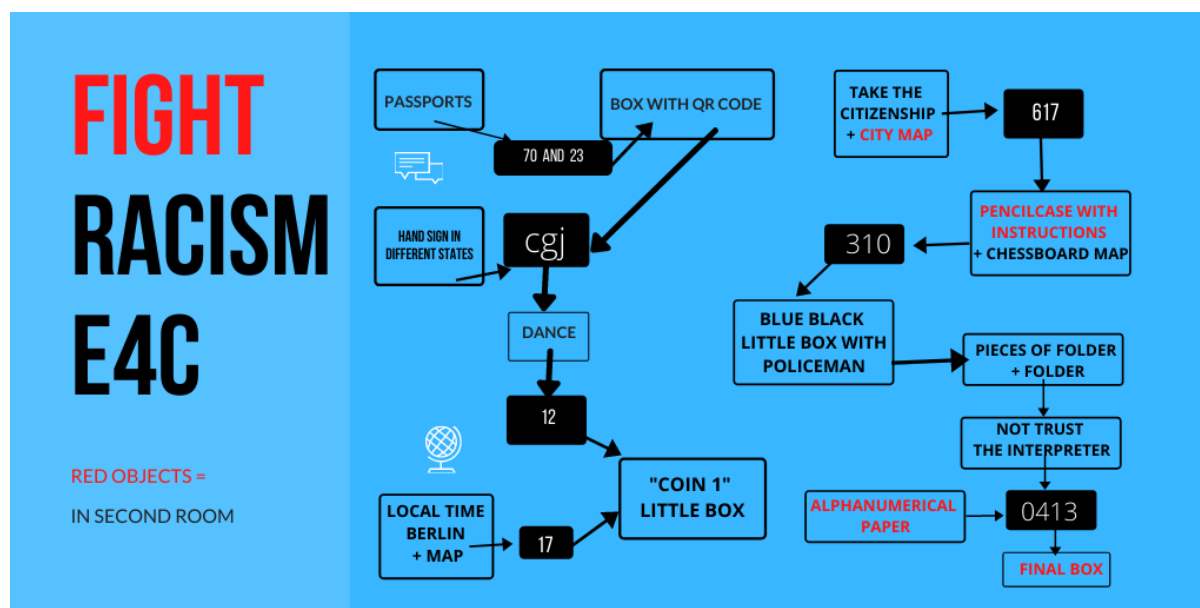
Il percorso è composto da 31 gradini, moltiplicati per 10km (scritti sulla mappa), dà 310km, cioè il codice necessario per aprire la scatola.

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 risolvete 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-justizia-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