

No Borders

ESCAPE ROOM GUIDE

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities

Tribunale di Berlino

condanna di sfregio per opera pubbl

INDEX

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

Introduction

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

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

Narratives

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

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

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

Required Materials

- 5x vecchi libri spessi (500+pagine)
- 1x mobile chiuso da ante
- spago
- questo materiale stampato:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/10wZX_7ScEsYZ-5mhBUiQXnXHe08tpBJb
- 5x mollette di legno
- 2x lucchetti alfabetici da 5 spazi
- 4x lucchetti con chiave
- un cordino per tenere al collo un ciondolo
- 3x lucchetti numerici a 4 spazi
- 1x lucchetto numerico a 3 spazi
- 1x vecchio diario o quaderno con le pagine bianche
- 1x valigia
- 1x bauletto o grossa scatola
- 1x scatola robusta
- 1x registratore funzionante
- 1x comodo
- vecchi vestiti e giocattoli
- 1x peluche imbottito
- 1x piccola scatola cubica
- 1x torcia a raggi uv
- 1x pennarello per raggi UV
- 1x mappa del muro di Berlino
- 2x metri di catena sottile
- 2x tavolini
- 2x vecchi centrini
- eventuali soprammobili antichi
- 1x vecchio telefono
- 1x brandina o un letto
- coperte e cuscini per il letto
- 1x tappeto grande almeno quanto la botola
- vario materiale fotografico (una vecchia macchina foto, dei rullini, negativi di alcune foto...)
- 1x cassa audio con le seguenti musiche:
<https://drive.google.com/drive/folders/1uwL6lj8v8ttjj2nYDxeytP-OnjyAoBBr?ths=true>
- 1x elmetto da cantiere o pettorina da operaio
- 1x pannello per il gas o una finta botola apribile
- 4x geolocalizzatori

- 2x metri di nastro giallo/nero

Preparation

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

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



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

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

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

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

Stampare le seguenti fotografie:



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

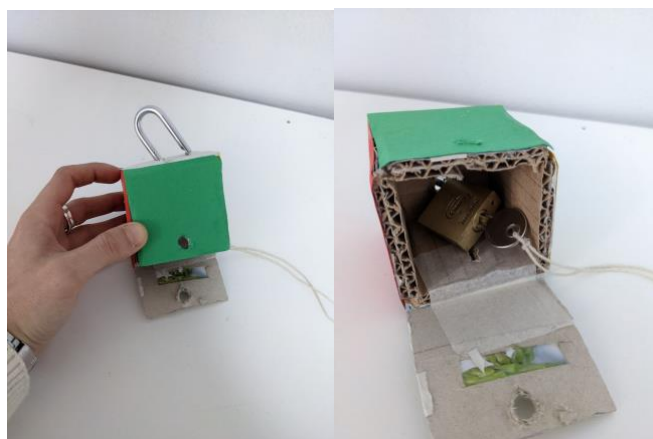
1. Foto del tunnel. Testo: “Nel 1964, 57 persone scapparono a ovest attraverso un tunnel sotterraneo da allora ricordato **come** “Tunnel 57””.
2. Foto del muro di Berlino. Testo: “Il muro di Berlino era **lungo** più di 140 km. Nel 1962 una seconda cinta parallela venne costruita di modo da raddoppiare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

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

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

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

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



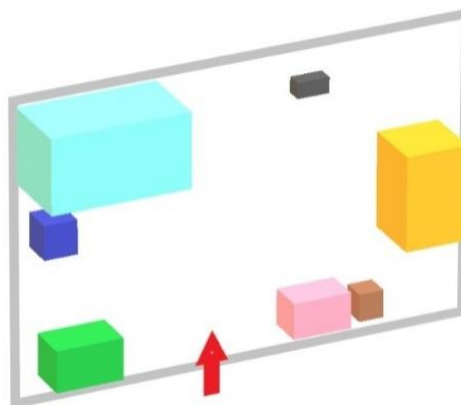
Aggiungere sul lucchetto a quattro cifre delle strisce di colore, ciascuna di fianco a uno dei numeri. Usare i colori rosso, giallo, verde e blu.



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

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

Creating the Room



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



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



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



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

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

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

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



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



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



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



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

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

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

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



Aggiungere in mezzo agli altri alcuni libri chiusi scelti casualmente.

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

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



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



Example set-up images

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



Set-Up Video

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

inserire il link del video tutorial che va montato

How to play the game

Prima di entrare:

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

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

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

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

E non c'è nulla che si possa fare.

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

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

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

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

Link al test di conformità:

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

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

Dentro la stanza:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

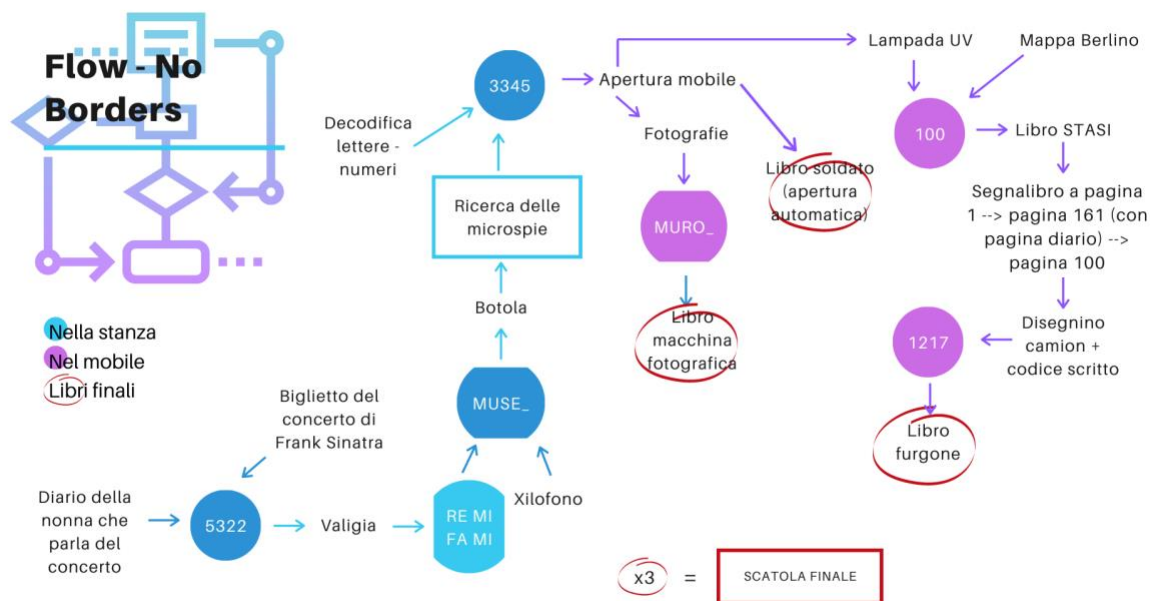
Dentro la scatola, pagina del diario "I will be king".

Il guardaroba:

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

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

Game Flow Diagram



How to Win

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

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

Facilitation

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

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

Introducing the Game

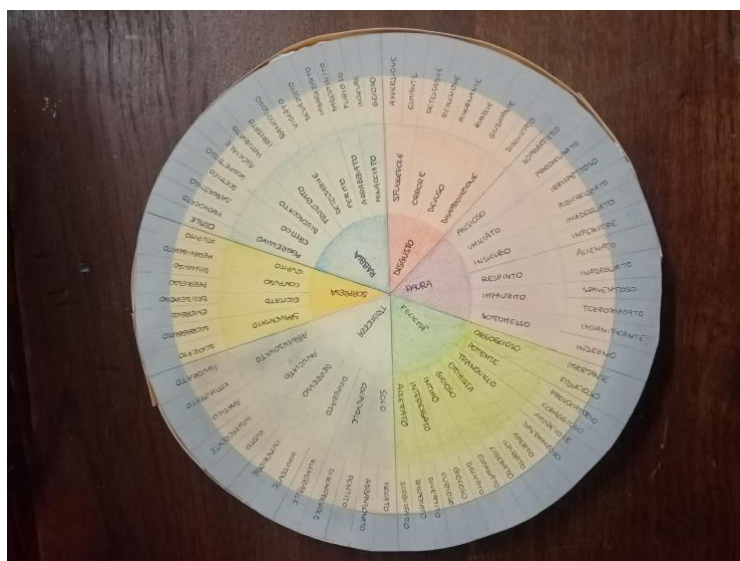
Il gioco verte sul concetto di memoria storica e su quello delle barriere che impediscono il movimento delle persone. Nel momento dell'introduzione, il facilitatore dovrebbe chiarire i temi che si andranno ad affrontare, anche solo per sommi capi, e dichiarare che l'obiettivo dell'Escape room non è dare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

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

Debriefing the Players

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sito del Governo tedesco con archivi sulla Stasi:

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

storia di un agente redento:

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

Approfondimento sulla caduta del muro:

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

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

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