



IL MANUALE PER L'ESCAPE ROOM



Cofinanziato
dall'Unione europea



Erasmus+



Agenzia Italiana
per la Gioventù



INTRODUZIONE

Cosa sarebbe la vita senza l'UE?

Benvenuto nella guida che accompagna l'Escape room di RescEU 2.0, una attività di Partecipazione Giovanile finanziata dai fondi Erasmus+.

Questa attività di partecipazione giovanile nasce in seguito ad un precedente progetto (RescEU - Finanziato dal programma Europe for Citizens) implementato dal Movimento europeo in Italia (CIME) tra il 2020 ed il 2022. L'idea principale è proseguire nella direzione già avviata in precedenza: avvicinare dunque i/le giovani all'Unione Europea, informandoli della sua struttura e del suo funzionamento (in vista delle elezioni europee del 2024), delle sue risorse ed opportunità, accrescendo dunque il senso di cittadinanza europea.

Il nostro obiettivo è fornire un'esperienza di apprendimento non formale sui vantaggi dell'Unione Europea adottando il format dell'Escape Room "RescEU - Escape room: cosa sarebbe la vita senza UE?" è un progetto finanziato da EACEA nell'ambito della sovvenzione Europa per i cittadini. Il progetto mira a educare i partecipanti in undici diversi Paesi europei sui vantaggi dell'Unione europea rispetto agli stati indipendenti e a presentare un tema distopico nell'Escape room, consentendo ai partecipanti di capire meglio cosa perderebbero senza l'Unione Europea.

Le Escape Room seguiranno un approccio di ludicizzazione, in cui gli elementi delle Escape room solitamente progettati per scopi di intrattenimento, si incontreranno con concetti educativi, consentendo ai partecipanti di assimilare facilmente le lezioni divertendosi a risolvere gli enigmi.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



Di cosa si tratta?

RescEU 2.0 è un progetto finanziato dal programma Erasmus+

L'Escape Room vuole presentare ai giovani uno scenario distopico in cui l'UE si è disintegrata.

Durante gli eventi che verranno svolti fra gennaio e maggio 2024 sarà allestita un'esperienza immersiva e interattiva (Escape Room) in cui i partecipanti sono invitati a giocare mettendosi nei panni di "RescEUrs", gli unici che possono salvare l'Unione.

Durante l'attività i partecipanti si trovano di fronte a situazioni ordinarie, affrontando le questioni impreviste direttamente derivanti dallo scioglimento dell'UE (tra cui la riduzione del potere d'acquisto, le restrizioni alla libera circolazione, ecc.). Lo scopo è mostrare loro il conseguente deterioramento della qualità di vita.

Al termine del gioco si raccolgono le osservazioni e si distribuisce del materiale informativo.

L'azione si basa sulla convinzione che facilitare il coinvolgimento emotivo dei cittadini sia un aspetto cruciale per incoraggiare l'attivismo. L'obiettivo generale è promuovere la partecipazione civica e democratica a livello dell'UE.

Per contribuire a questo, il progetto mira in particolare a: sensibilizzare i cittadini sui valori e gli obiettivi dell'UE; migliorare le loro conoscenze sull'UE; stimolare il dibattito sul futuro dell'Europa; sfidare l'euroscetticismo.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



TEMI

Per sviluppare l'Escape Room, abbiamo innanzitutto identificato i macrotemi in cui l'Unione Europea stava effettivamente offrendo vantaggi ai suoi membri. Successivamente, attraverso diverse sessioni di discussione e feedback con i nostri partner, abbiamo selezionato quanto segue:

Geografia – Tra i primi enigmi è stato fondamentale introdurre il tema della geografia. Il periodo di fondazione dell'integrazione europea è stato caratterizzato da una concentrazione di Stati e popoli altamente integrati e geograficamente vicini. I successivi allargamenti dell'UE hanno modificato drasticamente la portata geografica dell'Unione. A ciò si è accompagnato un approfondimento dell'integrazione, in particolare il programma del mercato unico e la creazione dell'euro, che ha trasformato il raggio d'azione e il mandato dell'Unione. Questi processi interconnessi hanno generato legami e tensioni che hanno sconvolto le dinamiche socio-spaziali dell'Unione e reso più difficile la gestione della profonda diversità europea.

Ambiente ed Energia– La politica dell'UE protegge l'ambiente e cerca di ridurre al minimo i rischi per il clima, la salute umana e la biodiversità. Il cambiamento climatico e il degrado ambientale sono una minaccia esistenziale per l'Europa e il mondo. Per superare queste sfide, l'Europa ha bisogno di una nuova strategia di crescita che trasformi l'Unione in un'economia moderna, efficiente sotto il profilo delle risorse e competitiva, in cui:

- non vi siano emissioni nette di gas serra entro il 2050
- la crescita economica sia dissociata dall'uso delle risorse
- nessuna persona e nessun luogo venga lasciato indietro

Il Green Deal europeo mira a fare dell'Europa il primo continente climaticamente neutrale al mondo, in parte sviluppando fonti di energia più pulite e tecnologie verdi. Questo obiettivo può essere raggiunto trasformando le sfide climatiche e ambientali in opportunità e rendendo la transizione giusta e inclusiva per tutti. Il diritto ad avere un ambiente sano è il diritto di tutti noi a vivere una vita più salutare e più sicura, circondati da una natura “amica”.



Cultura e storia condivise– La storia del continente europeo è una storia comune a tutti i suoi abitanti, e questo non solo negli ultimi decenni. Il continente europeo ha vissuto fenomeni di forte interconnessione culturale, economica e sociale sin dall’epoca classica, quando Paesi come l’Italia erano terra di conquista di altri popoli del Mediterraneo orientale. Dalle forme di fusione interculturale ed interetnica che già cominciavano a fiorire durante l’Impero Romano, ai larghi fenomeni di scambio commerciale e culturale del Medioevo, che di volta in volta trovano nuove forme di stimolo, allo sviluppo di una religione comune, quella cristiana, allo sviluppo di una cultura giuridica e ragioni economiche comuni.

Anche nell’Europa moderna, flagellata da guerre sanguinarie e lotte politiche, i popoli europei non hanno mai smesso di comunicare, la cultura non ha mai smesso di circolare, le lingue di diffondersi e negli episodi che hanno portato alla formazione degli odierni Stati nazionali, possiamo trovare sempre un personaggio politico, un movimento culturale o un intellettuale europeo, non appartenente a quel Paese, che abbia dato il suo contributo fondamentale a quel processo. L’Unione europea di oggi non è altro che uno dei migliori prodotti della consapevolezza di avere, come popoli europei, molti più elementi in comune che differenze.

Libertà di movimento– La libera circolazione è uno dei diritti fondamentali dei cittadini dell’UE. I benefici che ne derivano non dovrebbero essere compromessi. I cittadini degli Stati membri dell’UE sono automaticamente cittadini dell’Unione Europea. Ciò significa che possono circolare liberamente nei Paesi dell’UE e hanno il diritto di vivere in altri Paesi se soddisfano determinate condizioni. La libertà di circolazione si applica a tutti gli Stati membri dell’UE, anche se possono essere imposte restrizioni ai nuovi membri dell’UE. Si applica anche a Norvegia, Islanda e Lichtenstein (che costituiscono il SEE insieme ai 27 Stati membri dell’UE) e alla Svizzera.

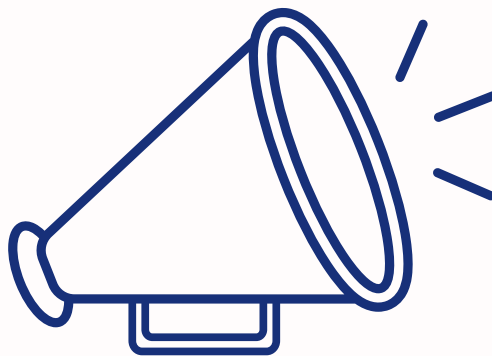


Cofinanziato
dall’Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù

Democrazia, Diritti e Valori– I diritti fondamentali ed i valori comuni dell'Unione europea sono il fondamento dell'organizzazione stessa e derivano dalle tradizioni costituzionali dei Paesi membri. Questi valori sono parte integrante del nostro stile di vita europeo. Il funzionamento dell'UE si fonda sulla democrazia rappresentativa: Essere cittadino europeo significa godere di diritti sociali, economici e politici in tutti e 27 i suoi paesi membri. Questo ci sembra ancora più importante in vista delle prossime elezioni europee del 2024: Ogni cittadino europeo ha infatti diritto di candidarsi e di votare alle elezioni del Parlamento europeo, sia nel proprio Paese di origine sia nel proprio Paese di residenza. Le forme di esercizio dei diritti democratici sono la linfa vitale della nostra società e, solo grazie ad esse, si potranno mantenere vive e solide le fondamenta della nostra Unione.



Libertà di espressione e consapevolezza dell'informazione – Nessuna società può dirsi realmente democratica e rispettosa dello Stato di diritto senza tutelare la libertà di espressione ed il diritto all'informazione dei propri cittadini. La libertà di espressione ed informazione viene espressamente tutelata, oltre che dalle singole costituzioni nazionali dei Paesi membri, dall'articolo 11 della Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea. Dalla libertà di manifestare liberamente il proprio pensiero derivano e si sviluppano altre preziose forme di libertà, quali la libertà dei mezzi di stampa, la libertà religiosa e le libertà politiche. Ma per poter costruire un proprio pensiero in maniera autonoma e priva di costrizioni, è necessario che anche i mezzi di informazione siano liberi, privi di censure ed esenti da forme di controllo pubblico, come dichiarato dallo stesso articolo 11. Per questo la libertà di informazione, da cui deriva il diritto dei cittadini ad un'informazione trasparente, si lega inevitabilmente alla libertà di espressione.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Istituzioni Europee – L'Unione europea è un progetto vivo, una macchina vivente ed i suoi organi sono le sue istituzioni. Quando si parla di Parlamento, Commissione, Consiglio, Corte di giustizia, Banca centrale, si tende sempre a fare una grande confusione ed in pochi riescono a destreggiarsi all'interno di questo quadro così complesso ed articolato. Ma di una cosa si è certi, che senza le istituzioni europee, l'Unione europea non potrebbe continuare ad esistere e, anche per questo, è importante imparare a conoscerle meglio, per comprendere cosa bisogna migliorare e come poter rendere più accessibile questo mondo ai cittadini stessi. Sono i cittadini a comporre le istituzioni ed a renderle vive, senza una loro partecipazione queste non avrebbero senso di esistere.



Elezioni Europee e cittadini – Dal 6 al 9 giugno 2024 i circa 450 milioni di cittadini e cittadine europee saranno chiamati ad eleggere gli oltre 700 membri della più importante istituzione democratica dell'Unione, il Parlamento europeo. Il Parlamento europeo, che partecipa ai processi legislativi, elegge la Commissione e controlla le altre istituzioni, è l'unica istituzione eletta direttamente dai cittadini: l'unico luogo dove i cittadini possono trovare voce a livello continentale. Anni di bassa affluenza al voto e campagne di informazione deboli a livello nazionale hanno indebolito questo fondamentale organo di rappresentanza che deve ritrovare la sua centralità e, anzi, assumere un ruolo costituente per permettere all'Unione di crescere ed evolversi, ascoltando la voce dei singoli cittadini, e non quella dei singoli governi nazionali. Ognuno di noi avrà un ruolo nel permettere che questo accada, e, pertanto, dal 6 al 9 giugno è necessario che ognuno di noi si rechi a votare.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù

IL FLUSSO DELL'ESCAPE ROOM

Gli enigmi sviluppati, i temi ed il flusso della Escape Room possono essere facilmente adattati al contesto locale di ciascun Paese.

Panoramica

L'Escape Room si svolgerà con 4-6 persone pronte per iniziare l'esperienza. I partecipanti si riuniranno all'interno della prima stanza per un'introduzione, dove il game master presenterà loro lo scenario e le regole della Escape Room. Il gruppo avrà a disposizione 45 minuti per risolvere gli 8 enigmi della Escape Room e raggiungere l'obiettivo stabilito nello scenario. Gli enigmi sono consequenziali e, man mano che i partecipanti avanzano, la loro difficoltà aumenta.

Ci sono in totale 5 stanze diverse (la prima è solo introduttiva) e l'esperienza termina con il debriefing finale, quando il game master che ha guidato il gruppo attraverso la stanza avrà una discussione facilitata con i partecipanti per consolidare il loro apprendimento.

Regole

Prima che i partecipanti inizino l'avventura, dovranno essere informati sulle regole dell'esperienza:

- Non è necessario usare la forza. Se qualcosa non si apre o si muove, non si deve forzarla, ci sarà sempre una soluzione diversa per risolvere la stanza.
- Si avranno 45 minuti per completare la stanza.
- Si potrà uscire dalla stanza in qualsiasi momento, ma una volta usciti dalla stanza, non si potrà più rientrare.
- Non si potranno utilizzare i telefoni cellulari, a meno che non sia il game master a chiederlo

Buon divertimento!



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



INIZIA IL GIOCO....

STANZA 1 – INTRODUZIONE AL CONTESTO

Il game master presenta lo scenario al gruppo di partecipanti: Si trovano nel 2030 in una delle dimensioni del multiverso, qui le elezioni europee del 2024 sono fallite e l'Europa è crollata: nel Continente si è scatenato il caos e ciò che è successo ha impattato tutto il pianeta, a partire dalle vite di ogni cittadino europeo. Diversi politici hanno provato a ricostituire il potere dell'Europa, ci sono stati dittatori che hanno provato a prendere il controllo, con conseguenti battaglie e disastri di ogni genere. Loro sono stati estratti dalla loro dimensione perché solo loro hanno gli strumenti per poter salvare questo mondo. Infatti, uno scienziato viaggiatore interdimensionale ha provato a salvare questo mondo creando un tesseract che, se in possesso di persone della loro dimensione, si attiva e porterebbe in questo mondo la realizzazione di un'Unione Europea al suo massimo potenziale. Tuttavia, gli antieuropeisti hanno scoperto e boicottato il piano dello scienziato, che attualmente è scomparso. "L'unico indizio che ci ha lasciato è questo mattoncino" dirà il master, consegnando ai giocatori un mattoncino che dovranno custodire per tutta l'Escape Room.

Infine, ad ogni componente viene dato un pezzo di stoffa da annodare attorno al braccio per permettere loro di riconoscersi e...comincia l'avventura!

Impostare– Questa stanza introduttiva dovrebbe essere separata dalle altre. Idealmente questa stanza si trova dietro una porta, i partecipanti sono invitati ad entrare e troveranno il game master in un'atmosfera particolare: stanza semibuia o con elementi scenici di distruzione o degrado o trascuratezza (es. una cantina/magazzino dell'ufficio; una sala con proiettore che proietta video di distruzione; sala con elementi scenici come macerie, bandiere europee strappate, giornali strappati, scatole piene di oggetti o rotte). In alternativa l'ambiente può essere completamente vuoto: una stanza che è uno spazio protetto prima di entrare nel mondo dell'Escape.

STANZA 2

La seconda stanza segna il vero inizio degli enigmi.

Appena entrati i partecipanti trovano il primo enigma che fa iniziare il gioco

ENIGMA 1

Il primo rompicapo è sul tema **Geografia**: Il master spiega che, a causa della disastrosa situazione in Europa, i confini storici sono contestati o cancellati e le mappe non sono più note.

Opzione 1) I partecipanti troveranno una mappa europea (senza nomi e segni) dovranno ricomporla.

Materiale

- Mappa stampata e plastificata, ritagliata per aree (si veda ALLEGATO 1a)
- Stampa primo enigma (ALLEGATO 1b)
- Buste da lettera
- Pennarello indelebile (per scrivere dietro i pezzi della mappa plastificata)
- Foglio trasparente su cui è disegnata la sagoma dell'Europa
- Scotch carta per comporre i pezzi e leggere la parola nel retro
- Lucchetto con 4 numeri
- Scatola (o altro) da chiudere con lucchetto

Stampando in formato grande una mappa, i pezzi di mappa raffiguranti gli Stati vengono messi in 3 buste nascoste in diversi punti della stanza (es. sotto i banchi, dentro le nostre tasche, dietro la porta o la lavagna, fuori dalla finestra). Vengono preparati 3 enigmi che portano al luogo in cui sono nascoste le buste e inseriti in una scatola con lucchetto

Sviluppo

- I ragazzi entrano nella stanza e trovano una scatola chiusa con il lucchetto, sopra di essa ci sarà un foglio trasparente con sagoma dell'Europa. I ragazzi dovranno rispondere a delle domande (ALLEGATO 1B), una volta che avranno risposto correttamente riceveranno dal game master/ figurante il codice per aprire la scatola. All'interno di quest'ultima ci saranno 3 biglietti ognuno contenente un indizio per arrivare alle buste nascoste.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



STANZA 2

ENIGMA 1

- Una volta recuperate le buste i partecipanti devono risolvere il rompicapo ricostruendo correttamente la mappa dell'Europa sopra il foglio trasparente in cui è stata precedentemente disegnata la sagoma
- Una volta composto il puzzle, per leggere la frase scritta dietro la mappa i partecipanti devono usare lo scotch carta per attaccare i pezzi del puzzle al foglio trasparente in modo da essere in grado di girarlo e leggere la scritta "STORIA" che li condurrà al rompicapo successivo

Opzione 2) Dare una Cartina muta dell'Europa e una lista con tutti i Paesi europei. I partecipanti dovranno inserire i Paesi nella cartina, una volta completato correttamente il game master darà loro la parola "STORIA".

Sviluppo

- I ragazzi entrano nella stanza e trovano una scatola chiusa con il lucchetto, per trovare il codice i ragazzi dovranno rispondere a delle domande (ALLEGATO 1B) del game master/figurante. Una volta che avranno risposto correttamente riceveranno dal game master/figurante il codice per aprire la scatola. All'interno di quest'ultima ci saranno 3 biglietti ognuno contenente un indizio per arrivare alle buste nascoste.
- Una volta recuperate le buste, contenenti una la cartina muta e l'altra l'elenco dei Paesi, i partecipanti dovranno quindi completare la cartina con i giusti nomi. A questo punto il game master consegnerà loro la parola "STORA". Che servirà per il rompicapo successivo.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



STANZA 2

ENIGMA 2

Questo rompicapo riguarda **la storia e cultura condivise dell'Europa**. I partecipanti troveranno sul muro 5 quadri diversi. Il game master aspetterà circa 20/30 secondi prima di parlare per permettere ai partecipanti di indovinare da soli la natura del rompicapo. I dipinti sono in realtà una frase chiave che deve essere scoperta.

Materiale

- Linea del tempo: realizzata con un cartoncino grande e con pennarelli per renderla colorata, (si veda l'ALLEGATO 2c per capire come dev'essere strutturata).
- Immagini stampate e plastificate (si vedano immagini in ALLEGATO 2a)
- Velcro (da attaccare alle immagini e alle posizioni libere della Linea del tempo)
- Rebus: stampato o realizzato in altra maniera (ALLEGATO 2b)
- Immagine di una moneta in € con dietro scritto l'indizio da stampare e da attaccare al muro (ALLEGATO 2d)

Realizzare su muro o altro piano la Linea del tempo ed il Rebus.

Sviluppo

- I ragazzi troveranno una Linea del tempo (vedi ALLEGATO 2c), grazie al collegamento con la parola 'STORIA', trovata nel rompicapo precedente. Nella Linea del tempo saranno segnate delle date fondamentali per la storia dell'UE, i ragazzi avranno le foto degli eventi delle rispettive date, quindi dovranno collegare l'immagine alla data. Attaccata a ciascuna immagine o dietro di essa sarà riportata una breve spiegazione dell'evento.
- Dopo averle messe in ordine temporale, i ragazzi dovranno risolvere il Rebus (vedi ALLEGATO 2b), la frase che verrà fuori sarà 'CERCA SUL MURO LA MONETA'.
- I ragazzi a questo punto dovranno cercare su un muro l'immagine di una moneta che sul retro presenta una scritta indizio per il prossimo rompicapo: "CERCA LA SCATOLA DOVE L'INDIZIO SI CELA, MATERIALE PREZIOSO IN ESSA TI SVELA. L'UNIONE EUROPEA CHIAVE D'ACCESSO SICURA, IL SUO ANNO DI NASCITA APRE LA SERRATURA" (si veda ALLEGATO 2d)



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



STANZA 3

Si cominciano ad assistere ai primi problemi di disgregazione, a causa della mancanza di fondi di investimento europei. Nel settore rinnovabili la rete elettrica sta iniziando a deteriorarsi e a perdere efficienza.

Pc e/o proiettore per il [video Roma blackout](#)

Nota per gli organizzatori: per non far accendere la luce ai partecipanti bloccare o segnalare "NO/FUORI SERVIZIO" sull'interruttore

ENIGMA 3

Il rompicapo riguarda **Ambiente ed Energia**.

Materiale

- Scatola/valigia/altro chiusa con combinazione
- Stampa ALLEGATO 3a
- Torcia o lampada
- Chiave che apre lucchetto/scatola/cassetto/armadietto/altro dove nascondere il materiale per il rompicapo 4 (ALLEGATO 4a), con serratura ben visibile
- Scotch carta (per attaccare la chiave alla torcia o lampada)
- Carta e penna

Nella stanza viene "nascosta in bella vista" una torcia o lampada a cui viene attaccata con lo scotch carta la chiave

Sviluppo

- **A**perto il lucchetto con combinazione che chiudeva la scatola/valigia/altro i partecipanti trovano dei foglietti, su alcuni ci sono domande e su altri risposte (ALLEGATO 3a)
- Una volta associate correttamente l'ordine delle domande e delle risposte i partecipanti potranno notare le lettere evidenziate che formano la parola "LUCE"
- A questo punto dovrebbero cercare una "luce" da accendere, che sarà o una torcia o una lampada. Nella torcia/lampada che i ragazzi trovano ci sarà attaccata la chiave (che aprirà una scatola/cassaforte) che poi contiene il materiale necessario per il rompicapo 4.

STANZA 3

ENIGMA 4

Enigma sulle **Libertà d'espressione e consapevolezza dell'informazione** (si veda schema ALLEGATO 4°).

Materiale

- Immagini di notizie stampate e plastificate (ALLEGATO 4b)
- Scatola/cassetto/altro, da aprire con la chiave, in cui sono contenuti i finti telefoni (ALLEGATO 4b)
- Istruzioni stampate da mettere insieme alle immagini plastificate nella scatola/cassetto (ALLEGATO 4c)
- Velcro biadesivo per attaccare le immagini (ALLEGATO 4b) alle postazioni sul muro o pavimento (come mostrato su ALLEGATO 4a)
- Carta e penna
- Soluzioni (ALLEGATO 4e)
- Stampa del passaporto (ALLEGATO 4d)

Sul muro o su un altro piano vengono disposte le due emoji ognuna delle quali ha 4 pezzi di velcro sotto (si veda ALLEGATO 4a) dove attaccare le immagini stampate e plastificate con le notizie.

Sviluppo

- Trovata la chiave (nell'enigma 3) i partecipanti provano ad aprire la scatola/cassetto/altro
- Una volta aperta la scatola, vi trovano dentro le istruzioni del gioco (ALLEGATO 4c), un foglio di carta, una penna e l'insieme dei finti smartphone con le notizie che dovranno applicare attorno al CUORE/LIKE, se sono notizie vere, e vicino a CACCA/UNLIKE, se sono false
- Una volta appiccate le notizie devono trovare il codice alfabetico da consegnare al master
- Se il codice è giusto riceveranno un passaporto (Soluzioni ALLEGATE 4e): il codice non è una combinazione specifica ma semplicemente le lettere iniziali delle notizie giuste, l'ordine in cui i partecipanti le diranno però è causale.
- Dopo che il game master rilascia il passaporto, i ragazzi dovranno capire da soli di andare dal doganiere, che sarà nella stessa stanza o comunque vicino, e poi iniziare il rompicapo 5.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù

STANZA 3

ENIGMA 5

Questo è un enigma sulla **Libertà di movimento**. Si tratterà di confini. Il rompicapo imiterà i famosi confini europei che i partecipanti dovranno attraversare per continuare il gioco.

Materiale

- Divisa da doganiere o sue componenti (basta anche un cappello da finto poliziotto e degli occhiali da sole)
- Passaporto falso o visto falso stampati su cartoncino a grammatura media o alta (ALLEGATO 4d)
- Timbro generico con inchiostro
- Tavolo e sedia (da non acquistare, devono essere disponibili in loco)
- Cartoncini di piccole dimensioni, a grammatura media o alta, dove riportare le cifre che il doganiere consegnerà al gruppo (se possibile farle plastificare per evitare il deterioramento)
- Stampa delle domande e risposte del doganiere (ALLEGATO 5a)

È possibile realizzare la dogana nel modo che si preferisce: dal più semplice (con il minimo necessario: un tavolo ed una sedia dove è seduto il doganiere), a quello con forme più fantasiose (con aggiunta di finte sbarre o cartelli creati nel modo che si preferisce).

Da realizzarsi sia indoor che outdoor, preferibilmente indoor

Materiali aggiuntivi facoltativi per sbarra e cartelli

- Sbarra per la dogana: può essere realizzata con scatole di cartone che fungono da base con un foro sulla superficie superiore in cui inserire il palo e l'asta girevole che può essere formata da porzioni rigide di barre di legno di scarto o anche rulli di spugna da piscina. il tutto abbellito da nastri di segnalazione di pericolo o altri segnali reperibili in ferramenta.

STANZA 3

ENIGMA 5

Sviluppo

- I partecipanti sono già nella terza “stanza”, davanti a loro si troverà la riproduzione dell’ufficio delle dogane RescUE, con due membri dello staff: un game master ed un doganiere in divisa.
- Il game master accompagna i partecipanti ed introduce il gioco, mentre il doganiere fa da “antagonista” ponendo le domande ed effettuando i controlli.
- La dogana conduce allo Spazio Schengen, quello che oggi definiamo Spazio di libertà sicurezza e giustizia ma che dopo la dissoluzione dell’UE ha visto la reintroduzione delle lunghe procedure burocratiche di validazione dei visti e controllo documenti, portando alla fine della libera circolazione di persone, merci, capitali e servizi.
- In primo luogo, il doganiere riceve il Passaporto (ottenuto dal codice dell’enigma 4) e verifica se il numero di Passaporto sia valido.
- Il compito del doganiere è quello di validare il Passaporto, visto o qualsiasi documento fac simile si voglia produrre ed assegnare una o più cifre (parte del numero telefonico finale) ai partecipanti. Esempio Risposta 1 corretta, timbro il visto in parte alta, assegno il numero 33
- Il compito dei partecipanti è quello di superare i controlli, ottenendo il numero telefonico necessario a chiamare la centrale operativa della dogana per dare l’ok al passaggio. Per ogni domanda (10 o 5) corretta il gruppo otterrà una o due cifre (sulla base del numero di domande che si vogliono porre) del numero di telefono di 10 cifre che dovrà essere realmente funzionante e che li collegherà al cellulare del game master o di un terzo figurante esterno o anche del doganiere stesso che risponderà e darà l’ok
- Risulta difficile che i ragazzi riescano sempre a rispondere a tutte e 5 o 10 domande, ottenendo tutte e 5 le coppie di cifre o tutte e 10 le cifre, quindi, in caso di estrema necessità, il game master può aiutare il gruppo rispondendo correttamente alla domanda del doganiere ed ottenendo comunque la cifra o coppia di cifre.

STANZA 3

ENIGMA 5

Collegamento con indizio successivo

Ipotesi 1

I partecipanti effettuano la chiamata, per poter accedere alla stanza 4, dove inizieranno il rompicapo sulla democrazia. La quarta stanza dovrebbe dunque rappresentare l'ingresso nello Spazio di libertà sicurezza e giustizia. Nel caso in cui si abbia a disposizione una suddivisione fisica degli spazi, come auspicabile, l'ideale sarebbe far squillare il telefono dall'altra stanza e fare in modo che il game master risponda dall'altra stanza, la quarta, e faccia accedere i partecipanti alla stanza successiva, dove, entrati nello spazio Schengen, spazio di libertà sicurezza e giustizia, come definito dai trattati stessi, affronteranno il tema democrazia.

Colui che risponde al telefono (che può essere anche lo stesso game master) agirà come corriere o postino e consegnerà loro il libro che poi risulterà essere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.

Es.: il game master risponde e dice: "ma allora siete voi quelli a cui devo effettuare la consegna ecc."

Ipotesi 2

I partecipanti effettuano la chiamata, per poter accedere alla Stanza 4, dove inizieranno il rompicapo sulla democrazia. Il game master risponde al telefono e consegna direttamente ai partecipanti la busta con dentro il cruciverba. I partecipanti troveranno il volume direttamente nella Stanza 4.

Ipotesi 3

Il libro con sopra la busta è direttamente nella Stanza 4. Dopo che i partecipanti hanno composto il numero di telefono, il doganiere o il game master lasciano accedere i ragazzi nella Stanza 4

Nota per gli organizzatori: i ragazzi dovrebbero comprendere da soli che si tratta di un numero di telefono, ma nel caso potete scegliere di aiutarli specificandolo all'inizio o alla fine dell'enigma. Le cifre vanno consegnate nell'ordine di composizione



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù

STANZA 4

ENIGMA 6

Questo rompicapo riguarda la **Democrazia e valori europei**. Questo è un enigma auditivo che ha lo scopo di aumentare la consapevolezza dei partecipanti ai valori dell'UE.

Materiale

- Busta dove mettere il cruciverba formato A4
- Cruciverba stampato formato A4 o A3 (ALLEGATO 6a)
- Foglio indizio in rima da attaccare sulla busta (ALLEGATO 6d)
- Un libro che rappresenta la Carta dei diritti fondamentali dell'UE
- Foglio stampato come copertina del libro (ALLEGATO 6c)
- Scotch per attaccare la copertina al libro
- Nastro o cordino di spago per chiudere il libro
- Penne per completare il cruciverba
- Foglio indizio* per l'enigma successivo (ALLEGATO 6e)

Stampare ALLEGATO 6a in formato almeno A3. Il cruciverba comprende definizioni che si riferiscono ad alcuni diritti dei cittadini europei, ai valori dell'UE e ai padri fondatori. Dopo aver completato le risposte, le caselle evidenziate comporranno la frase "CARTA DEI DIRITTI".

Il libro che deve rappresentare la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea: deve avere nascosto al suo interno un indizio* per l'enigma successivo; deve aver attaccato la copertina (ALLEGATO 6c) e, infine, deve essere chiuso e legato con un nastro o cordino.

*) **Esempi per l'indizio:** nella stanza ci sono tre contenitori chiusi ognuno con un simbolo sopra ed ognuno contiene delle cose. Solo in uno di questi ci sono gli elementi del rompicapo successivo. L'indizio nel libro è un simbolo che conduce alla scatola giusta: i simboli possono essere scelti liberamente, ma si suggerisce di usarne alcuni collegati all'Unione Europea come stelle, euro, bandiera, ritratto di un padre fondatore...

Le soluzioni del cruciverba sono nell'ALLEGATO 6b.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



STANZA 4

ENIGMA 6

Sviluppo

- I partecipanti sono nella Stanza 4 e trovano un volume con sopra una busta chiusa (o entrano con la busta già in mano).
- Il libro non ha il titolo e rappresenta la Carta dei diritti, è legato con una corda e sopra c'è scritto che non si può aprire senza prima aver risolto il cruciverba (che si trova nella busta). Il titolo del volume i partecipanti lo scoprono risolvendo il cruciverba. Dalla risoluzione del cruciverba trovano la parola "CARTA DEI DIRITTI", dopo averla scritta sulla copertina del volume, possono slegare il cordino e aprire il documento.
- Dentro il libro c'è un indizio che porta all'enigma 7 (ALLEGATO 6e)
- L'indizio è un simbolo, un simbolo identico sarà collocato nella stanza con altri diversi simboli. I partecipanti quando trovano nella Stanza lo stesso simbolo contenuto nel libro, aprono la scatola/cassetto corrispondente al simbolo nel libro e trovano alcuni o tutti gli elementi dell'Enigma7.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



STANZA 4

ENIGMA 7

Siamo nella stessa Stanza dove i partecipanti hanno appena concluso il cruciverba sulla **Democrazia**. La loro indagine continua con l'obiettivo di identificare quelle che sono state le istituzioni europee che hanno gestito e fatto prosperare lo Spazio di libertà sicurezza e giustizia.

Materiale

- Stampa della base delle Carta di identità (ID) su cartoncino rigido ad alta grammatura formato A3 o A2 (ALLEGATO 7a)
- Stampa dei riquadri con le informazioni da inserire sulla base delle ID su fogli grandezza A6 o A5 grammatura alta (400 se possibile)
- Velcro biadesivo
- Sacchetti per contenere lego (Enigma 8) dello stesso numero dei partecipanti

Sistemare su parete o altro piano la base delle Carte d'identità.

I dati di ogni istituzione europea sono nell'ALLEGATO 7b

Attaccare il velcro sui riquadri vuoti della base e sulla parte non stampata dei riquadri riguardanti le info delle istituzioni europee. Il velcro non deve ricoprire la totalità della base e del retro del tassello ma solo quanto basta per permettergli di aderire, in caso contrario sarebbe complesso poi staccare e riattaccare i tasselli senza danneggiare il cartoncino.

Sviluppo

- partecipanti si ritrovano davanti una serie di Carte di identità incomplete e dalla risoluzione dell'enigma precedente avranno dei riquadri con diverse informazioni.
- Quello che devono fare è ricostruire le Carte d'identità delle istituzioni europee inserendo i riquadri completi in quelli vuoti nella maniera corretta.
- Per ogni Carta di identità correttamente compilata vengono consegnati alcuni sacchetti, ogni sacchetto chiuso (con dentro dei mattoncini per enigma 8) deve essere consegnato ad un solo partecipante.

NOTA: Ogni volta che un'istituzione viene completata il game master può aggiungere degli elementi di approfondimento

- Alla conclusione della compilazione di tutte le Carte d'identità ogni partecipante avrà un sacchetto.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



STANZA 4

ENIGMA 8

Sviluppo del pensiero creativo

Materiale

- Mattoncini costruzioni/lego
- Camice da scienziato
- Faro multiluce o effetto sonoro sirena (qualcosa da far scattare alla conclusione dell'Escape)

Nella sala c'è un personaggio: il collaboratore dello scienziato scomparso (*).

Sviluppo

- Lo scienziato è disperato: il tesseract è andato distrutto, ma forse c'è ancora speranza! I partecipanti nel corso del gioco hanno collezionato una serie di mattoncini che sono i pezzi del tesseract distrutto. I partecipanti, con spirito di collaborazione e partecipazione, potranno ricostruire un macchinario completamente nuovo. Infatti, usando TUTTI i pezzi speciali a loro disposizione dovranno creare la loro CHIAVE DIMENSIONALE (*). Tutti insieme dovranno decidere la forma, mentre ogni partecipante sarà responsabile per i mattoncini contenuti nel proprio sacchetto, mentre per quello ricevuto all'inizio del gioco devono decidere tutti assieme dove posizionarlo.
- Una volta costruita la loro chiave dimensionale però dovranno attivarla con una "FORMULA MAGICA", infatti solo lo spirito di collaborazione e partecipazione che è alla base dello spirito Europeo può attivare la chiave (devono spiegare il master e lo scienziato). I partecipanti dovranno scrivere assieme e leggere all'unisono un mini-testo che spiega l'importanza della partecipazione al voto secondo loro.
- Una volta recitata la formula si attivano luci o suoni speciali e finisce l'Escape Room

Nota per gli organizzatori: sarebbe bello se i mattoncini dati ai partecipanti fossero pezzi particolari o tutti dello stesso colore/scala di colori

(*) Se non si ha la possibilità di inserire il personaggio del collaboratore si può lasciare una indicazione/testamento dello scienziato scomparso dove spiega ai partecipanti che il suo tesseract è stato distrutto e che solo loro possono ricostruirlo: uno diverso ma ugualmente efficace se realizzato con la collaborazione e il desiderio di salvare l'Europa



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



DEBRIEFING

Da svolgersi in stanza separata, che potrebbe anche essere quella della formazione iniziale.

Il debriefing è un momento fondamentale in cui il game master, che ha guidato il gruppo attraverso le stanze e gli enigmi, porrà alcune domande ai partecipanti per farli riflettere ulteriormente sui temi del progetto. Può durare dai 10 ai 20 minuti, a seconda dell'interesse e della loquacità dei partecipanti. Questo momento può essere utilizzato per:

- Scambio di idee e riflessioni sulla esperienza di gioco, poiché i progettisti sono interessati a ricevere feedback sulla procedura e sull'attività stessa.
- Valutazione dei partecipanti sugli obiettivi di apprendimento e sulla misura in cui li hanno raggiunti.
- Discussione e focalizzazione sulla conoscenza dei contenuti del corso, sui risultati di apprendimento di ciascun enigma riguardanti gli obiettivi di apprendimento, un elemento vitale e le abilità da sviluppare.
- Riflessioni sull'impatto del gioco sul lavoro di squadra e sul miglioramento della comunicazione.
- Domande dal punto di vista dei partecipanti con verifica del loro ragionamento.
- Discussione su nuovi argomenti emersi durante l'attività di gioco ed ampliamento della conoscenza dei contenuti.
- Feedback sulle prestazioni dei partecipanti e su come hanno percepito l'intero processo e l'esperienza di gioco.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



DEBRIEFING

Svolgimento con DIXIT: il game master guida i partecipanti che hanno gli occhi chiusi a immaginare l'Europa al suo massimo potenziale, quella che sarebbe stata attivata dal tesseract e dal loro spirito di partecipazione europea. Il percorso immaginativo deve farli "camminare" nell'Europa che loro sognano.

Com'è fatta? Da cosa è caratterizzata? Come vi fa sentire? Viene chiesto ai partecipanti di focalizzare un'immagine in particolare, o una sensazione o una parola.

Aprono gli occhi e scelgono in maniera istintiva (tenendo a mente l'elemento scelto nella loro camminata immaginativa) una carta collegata a ciò che hanno immaginato.

A turno presentano la carta al gruppo, spiegando il collegamento che hanno fatto e quale elemento hanno immaginato.



Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù



DEBRIEFING

Idealmente il game master creerà un modulo Google per raccogliere gli input dai partecipanti.

È importante che il game master inizi con domande molto semplici per avviare la conversazione. Alcune idee:

- Come è stato?
- Quale enigma vi è piaciuto di più?
- Cosa vi è piaciuto?

A seconda delle risposte dei partecipanti il game master può decidere di approfondire alcuni aspetti legati all'esperienza educativa. Alcune domande potrebbero essere:

- Conoscevatte tutti i vantaggi di far parte dell'Unione Europea?
- C'è qualcos'altro che avreste aggiunto all'Escape Room in termini di temi e vantaggi?
- C'è stato un momento in cui vi siete sentito particolarmente orgogliosi di voi stessi o della vostra squadra durante il game? Perché?
- Come avete contribuito personalmente al gioco? Quale ruolo ritenete abbiano avuto tutti?
- Cosa avete imparato?

La conclusione del debriefing può fornire ulteriori spunti di azione per salvare l'UE, alcuni esempi:

- Come vi sentireste la vita senza l'UE?
- Cosa vi sentite di fare per sostenere l'UE?
- Come potete essere dei cittadini europei più attivi?

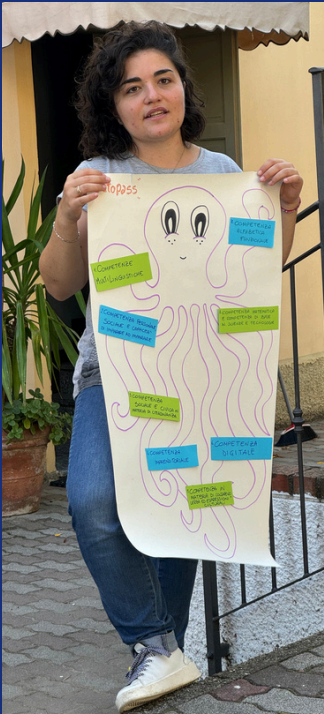


Cofinanziato
dall'Unione europea



Agenzia Italiana
per la Gioventù





IL MANUALE SPIEGATO IN UN VIDEO



Scansiona il codice QR per ottenere il manuale in versione digitale

Realizzato dal consorzio di organizzazioni della società civile:



Nell'ambito del programma Erasmus Plus con il contributo dell'Agenzia Italiana per la Gioventù

