



ESCAPE ADVENTURE MODULE

ESCAPE HOME ALONE

FORMATO: ESCAPE GIOCO DA TAVOLA



SVILUPPATO DA
Giulia Agui, Chiara
Bechis, Marco
Fiorito, Katerina
Nastopoulou, Marta
Sartorio

ARGOMENTO
DELL'INCLUSIONE
**Autonomia per le persone con
disabilità intellettiva**

GRUPPO TARGET
10 años
N° DE GIOCATORI:
2-4
DURATA:
50 min.



Informazioni sullo sviluppo dei contenuti e sui diritti di proprietà:

Questo materiale didattico è stato sviluppato da un partenariato tra 4 Paesi nell'ambito del progetto Escape Exclusion, finanziato attraverso un Partenariato Strategico Azione Chiave 2 del Programma Educativo Erasmus+ della Commissione Europea per sostenere gli educatori a leggere, condividere e utilizzare tutti questi materiali creati dal nostro partenariato.

Saremo inoltre lieti se, quando li condividerete o li utilizzerete, vi atterrete alle regole del creative commons. Vi chiediamo di dare sempre credito agli autori originali di questi materiali, in segno di rispetto per il loro duro lavoro e per la loro volontà di continuare a esplorare metodi per aiutare altri educatori". I risultati intellettuali di questo progetto Escape Exclusion sono quindi liberamente disponibili per il settore no-profit e per quello dell'istruzione, e ci auguriamo che possano essere utili a voi, educatori là fuori.

Nota Tuttavia, questo materiale non può essere utilizzato per scopi commerciali. Nessuno dei contenuti o del design di questo starter kit e dei suoi componenti può essere venduto a terzi, o utilizzato a scopo di lucro, o come materiale per workshop o corsi a pagamento. Né si può affermare che questo materiale sia stato sviluppato da altre persone o da altre ONG o società.



- **Attribuzione** - È necessario dare il **giusto credito**, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Potete farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo da suggerire che l'autore approvi voi o il vostro utilizzo.
- **Non commerciale** - Non è consentito utilizzare il materiale per **scopi commerciali**.
- **NoDerivati** - Se si remixa, si trasforma o si costruisce sul materiale, **non si può distribuire il materiale modificato**.
- **Nessuna restrizione aggiuntiva** - Non è possibile applicare **termini legali o misure tecnologiche** che limitino legalmente altri a fare tutto ciò che la licenza consente.

www.lookingatlearning.eu



**Attribution-NonCommercial-
NoDerivatives 4.0 International
(CC BY-NC-ND 4.0)**

Layout: Javi Quilez
javi@promesas.eu

"I PUNTI CHIAVE DI
QUESTA
AVVENTURA DI
FUGA SONO IL
MANTENIMENTO
DELL'INCLUSIVITÀ
IN TUTTE LE FASI
DEL PROCESSO".

KATERINA



Scoop dell'avventura: Lavorare sulle competenze, relative all'autonomia personale delle persone con disabilità o disturbi mentali, nonché creare un'opportunità di intrattenimento, migliorare la collaborazione e la comunicazione tra i partecipanti.



Obiettivi formativi

-  Svolgere compiti legati all'autonomia come: gestire il denaro, gestire il tempo, gestire le attività quotidiane a casa (cucinare, riciclare, usare la lavatrice ecc.);
-  Promuovere la collaborazione tra i partecipanti, creando una situazione in cui ognuno di loro deve utilizzare intelligenze diverse (visivo-spaziale, logico-matematica, cinestetica e intrapersonale ecc.);
-  Promuovere la fiducia in se stessi, la creatività e l'espressione di sé.



Tempo / Durata prevista

Preparazione dei materiali:	6-7 ore
Allestire lo spazio prima dell'avventura:	10 minuti
Tempo di introduzione:	5 minuti
Tempo di gioco:	Dipende molto dalle abilità dei giocatori. Normalmente, il gioco dura 40-50 minuti ma se le abilità dei giocatori non gli permettono di finire in questo frame, il gioco può essere diviso in 2-3 incontri di un'ora utilizzando 2 caselle per volta.
Tempo di debriefing/valutazione:	Min 15 minuti



N° di giocatori

"Escape Home Alone" è pensato principalmente per adulti con disabilità o disturbi mentali (più o meno 10 anni, età funzionale/ cognitiva e non cronologica), o per bambini che vorrebbero affrontare questo argomento con i loro genitori.



Panoramica generale dell'avventura

Il gioco può essere introdotto da carte incluse nella scatola, carte che introducono i giocatori nella storia. Durante il gioco i giocatori scoprono l'intera storia.

L'intero gioco si svolge su 4 tabelloni che si creano aprendo le 4 scatole, l'una dopo l'altra, e che messe tutte insieme, rappresentano la planimetria di una casa.

Prima dell'inizio del gioco, ai partecipanti viene comunicato che hanno organizzato un viaggio per visitare la loro amica Giulia che vive a Torino. Una volta arrivati, trovano una lettera sotto lo zerbino di Giulia in cui dice di aver organizzato una piccola sorpresa per loro: si è nascosta e li invita ad entrare in casa e trovarla.

I giocatori dovranno attraversare ogni parte della casa nel giusto ordine: l'ingresso, la cucina, la camera da letto / bagno e il garage, risolvendo gli enigmi e trovando Giulia. C'è solo un modo per finire il gioco.

"La rubrica di Giulia" viene consegnata ai partecipanti come strumento di aiuto. Sono invitati a "chiamare" qualcuno nel caso in cui non riescano a risolvere un enigma. Ci sono tre passaggi di supporto: se il primo contatto non aiuta, i partecipanti sono invitati a contattare un'altra persona e poi un'altra. Il primo e il secondo contatto danno ai partecipanti un suggerimento per l'enigma e l'ultimo contiene la soluzione finale.

L'avventura termina quando i giocatori hanno aperto le quattro scatole e trovato Giulia e la sua sorpresa. È nascosta in fondo alla copertina dell'ultima scatola (che rappresenta la soffitta dell'appartamento) insieme ad altri amici con i quali ha organizzato una festa di benvenuto!



Guidare il processo

Se c'è almeno una persona con disabilità nel gruppo, l'educatore / facilitatore è necessario per sostenere bisogni speciali. Il facilitatore non ha bisogno di avere una preparazione speciale, ma è bene che conosca in anticipo il flusso del gioco e le soluzioni degli enigmi. Durante il gioco non c'è bisogno che il facilitatore intervenga se non gli viene chiesto di farlo, poiché esiste già uno strumento di aiuto (la rubrica di Giulia) che i giocatori possono utilizzare ogni volta che vogliono per arrivare gradualmente alla soluzione degli enigmi. Nel caso in cui il gruppo sia composto esclusivamente da persone con disabilità, forse può essere utile se il facilitatore supporta il gruppo per tenere insieme tutti gli elementi del gioco e ricordare di volta in volta (se necessario) l'obiettivo.

Alla fine del gioco, il facilitatore può utilizzare la guida di debriefing in modo da strutturare il momento di riflessione in base alle esigenze del gruppo.

Escape Home Alone può essere giocato come un gioco, solo per divertimento o come attività di team building, da un gruppo di bambini e dai loro genitori che vogliono lavorare su questo argomento o da adolescenti e adulti. In questo caso, la presenza del facilitatore non è obbligatoria poiché le istruzioni sono abbastanza chiare da guidare i giocatori nell'avventura. I giocatori in questo caso possono decidere se seguire la guida al debriefing.



Livello di proprietà

Il livello di proprietà è più garantito se i giocatori possono arrivare alle soluzioni da soli. L'educatore / facilitatore dovrebbe essere in grado di fidarsi delle capacità del gruppo e dei suoi componenti. Se si tratta di un gruppo composto da persone con disabilità, dovrebbe essere consapevole che il "tempismo" è molto diverso per loro e che la creatività potrebbe avere espressioni inaspettate. È quindi importante che mantenga un atteggiamento paziente e rispetti il tempo necessario del gruppo per arrivare alle soluzioni. Non c'è bisogno che gli educatori/facilitatori li stressino o intervengano continuamente suggerendo soluzioni. Se necessario, il gioco può essere diviso in più incontri giocando una/due scatole alla volta.



Livello di inclusione

Il modo in cui gli enigmi sono spiegati, incoraggia i giocatori a lavorare insieme e a sfruttare i reciproci punti di forza. Gli enigmi sono diversi, quindi ogni giocatore può esprimersi su qualcosa, in base alle proprie abilità e competenze.

Inoltre, c'è uno strumento inserito (un campanello) che ogni giocatore può utilizzare in qualsiasi momento del gioco, si sente escluso dal processo della collaborazione.

Inoltre, alcuni oggetti vengono distribuiti all'inizio del gioco ad ogni giocatore quindi ognuno di loro dovrebbe capire in quale momento del gioco dovrebbero usarli.

Infine, lo strumento che fornisce i suggerimenti per risolvere gli enigmi ha tre livelli difficili di supporto in modo che i giocatori possano decidere il livello di supporto di cui hanno bisogno.

La natura degli enigmi è abbastanza varia: ce ne sono di visivi, matematici, cinestesici, logici.

Il modo in cui sono strutturati, incoraggia i giocatori a lavorare insieme e a sfruttare i reciproci punti di forza. Ogni giocatore può esprimersi su qualcosa, in base alle proprie capacità e abilità.



Se è presente un educatore/facilitatore, dovrebbe cercare di non immischiarsi nelle dinamiche o nel gioco stesso, ma di osservare e dare un feedback durante il momento del debriefing. Solo se i giocatori gli chiedono chiaramente di intervenire o se le cose vanno male (per il gioco o per le dinamiche), dovrebbe intervenire.

ESCAPE HOME ALONE

IMPOSTARE L'AVVENTURA



Posizione, atmosfera

Una stanza e un tavolo abbastanza grandi per le dimensioni delle quattro scatole aperte. È consigliabile garantire un ambiente calmo e tranquillo in modo che le persone rimangono concentrate senza distrazioni esterne.



Strumenti di gioco

La maggior parte dei componenti necessari sono digitalizzati e pronti per essere "stampati e utilizzati". Cliccate sull'icona per scaricare i componenti di questo modulo.



Una volta scaricato, stampato e preparato, assicuratevi di averlo con voi:

- la scatola progettata per l'avventura;
- una luce UV e una penna;
- una lente d'ingrandimento;
- una campana;
- matite/penne;
- documenti;
- orologio.



Preparazione
aggiuntiva

Negli allegati di questo documento troverete le istruzioni passo-passo su come costruire la scatola di cartone.

DESCRIZIONE COMPLETA DEL MODULO



Introduzione e narrativa

Ci sono diverse carte introduttive al gioco che descrivono le regole del gioco e introducono alla storia. Se esiste un facilitatore può decidere se utilizzarle oppure se sostituirle con una parte narrativa iniziale.

"Ciao, oggi andiamo all'avventura con una scatola di salvataggio.

È un gioco cooperativo, quindi si vince o si perde insieme!

D'ora in poi potrete condividere e discutere, cercando di risolvere gli enigmi che troverete durante il gioco. Se in qualche momento vi sembra che ci sia troppa confusione, o che non abbiate capito qualcosa.

confusione, non capite qualcosa o vi sentite esclusi dal resto del gruppo, potete chiamare il gruppo, potete suonare la campana per richiamare l'attenzione di tutti.

per richiamare l'attenzione di tutti. Al suono della campanella, tutti i partecipanti devono fermarsi e ascoltare la persona che ha

fermarsi e ascoltare la persona che ha suonato la campana.

Siete pronti?

Che il gioco abbia inizio!

Era da tempo che non cercavate di organizzare una vacanza a Torino, dove vive una delle vostre migliori amiche, Giulia.

Questa volta ci siete riusciti: trascorrerete tre giorni a Torino, insieme a lei, nella sua casa!

Finalmente, dopo un lungo viaggio, siete alla sua porta.

Suonate il campanello. Silenzio.

Riprovate, bussate alla porta: niente!

Sembra che non ci sia nessuno.

Sotto lo zerbino potreste trovare la chiave per aprire la porta ed entrare in casa.

Non stupitevi delle stranezze che potete incontrare, sapete che alcuni comportamenti del vostro amico possono sembrare difficili da capire, ma a volte le differenze ci permettono di andare oltre.

Divertitevi a scoprire nuovi punti di vista!



Description of the flow of the Adventure

Il giocatori ricevono una carta con le istruzioni del gioco e una carta che introduce alla narrazione. Se un facilitatore è presente, può scegliere di narrare questo tipo di informazioni (5 minuti).

Scheda con le istruzioni:

ATTENZIONE!

Non utilizzate i contenuti di questa scatola prima di aver letto queste istruzioni o prima che vi venga spiegato quando e come utilizzarli.

Nella scatola trovi:

- Una carta con l'inizio della storia
- 4 box gioco
- un campanello
- una penna
- una lente di ingrandimento
- una fotografia
- un cifrario
- una rubrica
- carta e matita

Questa scatola contiene una storia e degli enigmi da risolvere nel minor tempo possibile.

Tranquilli, non è necessaria nessuna competenza specifica: chiunque può riuscirci!

È un gioco cooperativo, quindi si vince o si perde tutti insieme!

Si può giocare da 1 a 6 giocatori e il gioco dura circa 90 minuti.

Prima di giocare munitevi di carta, matita (potete trovarle nella scatola) e orologio e assicurativi di stare in un luogo tranquillo e silenzioso.

Da questo momento condividete e discutete, cercando di risolvere gli enigmi che incontrerete durante il gioco. Se in qualsiasi momento pensi che ci sia troppa confusione, non capisci qualcosa oppure ti senti escluso dal gruppo, puoi suonare il campanello che trovi tra gli oggetti per richiamare l'attenzione di tutti. Al suono del campanello, tutti i partecipanti devono fermarsi e zittirsi.

Siete pronti? Che il gioco abbia inizio!

Dopo la scheda istruzioni, i giocatori hanno un'altra carta che li introduce alla storia:



Era da tempo che cercavi di organizzare una vacanza a Torino, dove vive una delle tue migliori amiche, Giulia.

Questa volta ce l'avete fatta: passerete tre giorni insieme a casa sua!

Finalmente, dopo un lungo viaggio, sei di fronte alla sua porta.

Suoni il campanello. Silenzio

Provi di nuovo, suoni e bussi anche alla porta. Niente!

Sembra non esserci nessuno.

Magari sotto lo zerbino trovi la chiave per aprire la porta ed entrare in casa.

Non ti stupire delle stranezze che incontrerai, lo sai che alcuni comportamenti o modalità della tua amica possono apparire difficili da capire, ma a volte le diversità ci permettono di andare oltre.

Buon viaggio alla scoperta di nuovi punti di vista!

Dopo questa carta, i giocatori dovrebbero aprire l'unico indizio accessibile che hanno a disposizione: la lettera di Giulia in una busta attaccata alla prima scatola, dove spiega loro che ha preparato una sorpresa e che devono cercarla in casa per scoprire la sorpresa. In questa lettera, Giulia fornisce loro informazioni sui tempi e altri aspetti pratici. Nella lettera stessa c'è il primo enigma visivo. Risolvendolo, i giocatori possono entrare nella prima casella / stanza.

No es necesario que el facilitador o educador dé más elementos o haga otra cosa.

A continuación, se entregan las cuatro cajas a los jugadores y comienza el juego. En una de las cajas hay un sobre con una carta adjunta que contiene el código para abrir la primera caja y que los jugadores puedan "entrar" en casa de Giulia. Como ya se ha dicho, los jugadores tienen que resolver los acertijos de forma lineal y pasar de una caja a otra.

El tiempo del juego lo deciden los jugadores (y el facilitador, si está presente): en la primera carta, Giulia pide a los jugadores que escriban la hora exacta en la que el grupo empieza a buscarla y que escriban la hora en la que finalmente la encuentran. El juego suele durar entre 40 y 50 minutos, pero si participan personas con discapacidad, puede ser necesario más tiempo (o incluso más reuniones).

Cuando el juego termina, los jugadores pueden utilizar las "instrucciones para el debriefing" para reflexionar sobre la experiencia y el aprendizaje (unos 10 minutos). Si hay un facilitador, éste guía la reflexión a través de las mismas preguntas y decide sobre cuál de los temas propuestos en el documento quiere profundizar.

ESCAPE HOME ALONE



Cosa osservare durante l'avventura?

Durante il gioco, il facilitatore può osservare diversi aspetti e raccogliere elementi da utilizzare durante il momento di debriefing, in base alle sue competenze, alle esigenze del gruppo e agli obiettivi educativi. Ad esempio, alcuni aspetti da osservare: come i giocatori collaborano, in quale livello ognuno di loro si esprime e come ascolta gli altri, come si accettano le idee altrui, se e quante volte i giocatori usano il campanello che segna senso di esclusione da parte di qualcuno.

La guida al debriefing include domande concrete per facilitare il tempo di riflessione sia per quanto riguarda le dinamiche di gruppo e il processo sia per lavorare sul tema dell'escape adventure.



Reflexión

C'è una guida da stampare in modo da eseguire il processo di debriefing. La riflessione è divisa in due parti: la prima parte comprende domande legate alle dinamiche di gruppo e al processo. La seconda parte include domande e argomenti legati agli elementi che i giocatori hanno incontrato durante il gioco. Gli argomenti sono divisi per ogni scatola/stanza.

Alcuni esempi concreti: come si organizza la lista della spesa? Di quali competenze ho bisogno per fare shopping (tenendo conto del prezzo/data di scadenza dei prodotti, ecc.)? Come si organizzano i prodotti in cucina? Come si usa una lavatrice? Quali strumenti si possono utilizzare per orientarsi in una città e come si possono utilizzare i mezzi pubblici?

Spetta al facilitatore/educatore decidere quali argomenti sviluppare durante il debriefing e in che modo, in base alle esigenze dei giocatori e agli obiettivi educativi.

ESCAPE HOME ALONE



Impostare gli strumenti per l'avventura

- Per costruire le quattro scatole sono necessari i seguenti materiali:
- cartone (o altro materiale in base alle risorse);
- stampante;
- forbici/taglierina;
- righello;
- colla;
- nastro adesivo;
- nastro biadesivo;
- nastro magnetico;
- pellicola adesiva ;
- 1 busta;
- 5 lucchetti con 4 numeri;
- 2 lucchetti con 3 numeri;
- Lucchetto direzionale;
- 15 piccole staffe (per fissare i lucchetti all'esterno e all'interno delle scatole)





Istruzioni passo passo su come impostare gli strumenti di gioco

Documenti da scaricare e stampare per creare "Escape Home Alone":

- istruzioni di costruzione di ogni scatola (si può seguire il documento senza necessariamente stamparlo);
- istruzioni per assemblare il gioco (si può seguire questo documento senza necessariamente stamparlo);
- File che mostrano gli elementi interni di ogni scatola (materiale da stampare a colori):
 - Scatola n.1: Ingresso e soggiorno (18 pagine)
 - Scatola n.2: Cucina (18 pagine)
 - Scatola n.3: camera da letto e bagno (17 pagine)
 - Scatola n. 4: Garage (17 pagine)
 - Copertine (2 pagine)
- 1 scheda con le istruzioni per il gioco (materiale da stampare a colori);
- 1 scheda introduttiva (materiale da stampare a colori);
- 1 lettera lasciata ai partecipanti dal protagonista della storia (materiale da stampare a colori);
- la rubrica della protagonista (6 pagine - materiale da stampare a colori);
- alcune icone (1 pagina - materiale da stampare a colori);
- la guida al debriefing (si può seguire questo documento senza necessariamente stamparlo).

Pagine totali da stampare: 86

Tutti i componenti di questa avventura di fuga sono disponibili sul sito:
www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit

I componenti del gioco non sono tradotti in altre lingue; se avete bisogno di questa traduzione, contattate l'organizzazione del vostro paese, che sarà in grado di assistervi a un prezzo equo.



Partner del progetto



Asociación Promesas (SPAIN)

Autori: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez
javi@promesas.eu www.promesas.eu



Colegio La Milagrosa y Santa Florentina (SPAIN)

Autori: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio
lmsf@lmsf.es www.lmsf.es



Youth Exchange Service (THE NETHERLANDS)

Autori: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai
gabstein@gmail.com www.yesnow.nl



V.O. de Vallei (THE NETHERLANDS)

Autori: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn
info@vodevallei.nl www.vodevallei.nl



Jaunpils municipality (LATVIA)

Autori: Ieva Zagmane, Jurgis Kukša, Inga Abula
izagmane@gmail.com www.jaunpils.lv



Gulbene municipality (LATVIA)

Autori: Anita Birzniece, Jana Keibeniece, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve
dome@gulbene.lv www.gulbene.lv



Stranaidea S.C.S. (ITALY)

Autori: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou
teatrodigiornata@stranaidea.it www.stranaidea.it



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





ESCAPE ADVENTURE MODULE

ESCAPE HOME ALONE

FORMATO: ESCAPE GIOCO DA TAVOLA

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



www.lookingatlearning.eu