



ESCAPE ADVENTURE MODULE

TUTTI i INCLUSI

FORMAT: ESCAPE BOX



SVILUPPATO DA

**Spanish School - La
Milagrosa Y Santa
Florentina
Marina Represa, Yaiza
Martínez e Inés Aparicio**

ARGOMENTO
DELL'INCLUSIONE

Inclusion in general

Subtopics:
LGTBIQ+, Elderly, Visual
Disabilities, Food disorders

GRUPPO TARGET:

From 13

N° DE GIOCATORI

4

DURATA:

60 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

“ RICORDA
SEMPRE CHE
LA RISPOSTA A
TUTTO È
DENTRO DI TE”

MARINA REPRESA







TUTTI INCLUSI



Scopo dell'avventura: Coinvolgere i partecipanti in un'attività motivazionale che fornisca loro conoscenze sulle persone in diverse situazioni di esclusione e su come si comportano. Questo li aiuterà ad essere più consapevoli delle persone escluse.



Obiettivi formativi

-  Rendersi conto dell'importanza delle azioni degli esseri umani per l'eliminazione dell'esclusione nel mondo.
-  conoscere le situazioni di esclusione;
-  comprendere le capacità degli altri partecipanti;
-  rispettare le situazioni sociali altrui.



Tempo / Durata prevista

Preparazione dei materiali:	30 - 40 min
Allestire lo spazio prima dell'avventura:	10 minuti
Tempo di introduzione:	10 minuti
Tempo di gioco:	60 minuti
Tempo di debriefing/valutazione:	Minimo 10 min



N° di giocatori

- Adolescenti dai 13 anni, alcuni di loro che hanno necessità riguardanti questioni sociali, in particolare gruppi sociali a rischio (anziani, omofobia, razzismo, disabilità, ecc.)
- Non raccomandato per i bambini sotto i 13 anni poiché contiene alcune parti manipolative, come piccole scatole, indovinelli fatti di cartone o materiali deboli con cui potrebbero avere problemi.



Panoramica generale dell'avventura

I partecipanti saranno organizzati in famiglie e in seguito riceveranno una scatola data da un loro vecchio parente. La scatola contiene diversi oggetti che il parente ha raccolto durante i suoi viaggi in giro per il mondo alla ricerca della domanda che lo tormenta giorno dopo giorno: "Qual è la ragione dell'esclusione nel mondo?", sperando che questi oggetti contengono la risposta.

Poi dovranno risolvere 5 enigmi, che si basano su diversi gruppi sociali a rischio di esclusione, come un portagioie che racconta la storia di un parente omosessuale, un gioco di carte tradizionale spagnolo sulle difficoltà degli anziani nel mondo moderno, vecchi occhiali che raccontano la storia di un parente cieco, Un'altra storia di un parente che ha attraversato alcuni disturbi alimentari e l'ultima è una lettera che dovranno decifrare per ottenere il codice finale con cui scopriranno alla fine che il motivo principale dell'esclusione sono "le persone stesse".

Il gioco finisce.



Guidare il processo

Può essere facilitato da chiunque abbia letto in anticipo le istruzioni del gioco. Il facilitatore dovrebbe essere un osservatore durante il gioco e interagire solo se sente che può offrire un'opportunità in qualche modo. Tuttavia, devono cercare di non aiutare molto i partecipanti, a non interferire con le dinamiche di gioco. Tuttavia, se i partecipanti sono rimasti bloccati per un bel po' di tempo, il facilitatore potrebbe risolvere le loro domande.

Da tenere in considerazione: potrebbero esserci alcuni partecipanti che si sentono rispecchiati con alcune situazioni raffigurate nei diversi enigmi. I partecipanti devono essere informati a priori. Se qualcuno vuole smettere, lo può fare. Quindi, come educatori sarebbe interessante parlare con questi partecipanti delle loro emozioni durante il gioco e del motivo per cui hanno smesso.



Livello di proprietà

Prendendo le situazioni che accadono negli enigmi e trasferendole nella vita dei partecipanti. Questo li aiuterà anche a indovinare la risposta degli enigmi.



Livello di inclusione

Ci sono carte di ruolo in modo che ogni membro abbia un ruolo durante l'intero gioco, evitando che alcuni giocatori si mettono in ombra durante il gioco. I diversi enigmi sono creati attorno a diverse aree di intelligenza per ogni giocatore.

Tuttavia, conoscendo in anticipo le diverse esigenze dei partecipanti, è possibile apportare le modifiche necessarie al gioco, in modo che tutti i partecipanti possano partecipare. Ad esempio, trasformando alcune parti in braille o usando note vocali per registrare l'introduzione agli indovinelli, in questo modo può essere adattato a persone con bisogni speciali.



IMPOSTARE L'AVVENTURA



Posizione, atmosfera

Camera spaziosa. Quattro tavoli e quattro sedie per tavolo. Musica ambientale (chill, musica di sottofondo).



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.



Preparazione
aggiuntiva



- Full step by step instructions on how to build the box can be found at the end of this document
- Recording a video for the beginning, full instructions can be found at the end of this document.

- la scatola, progettata per l'avventura;
- scatola di gioielli ;
- custodia per occhiali;
- un portafoglio;
- un album fotografico;
- specchio;
- carte ruolo stampate ;
- presentazione Google proiettata (include musica e domande di discussione); - [PRESENTAZIONE ESCAPE BOX](#)



FULL DESCRIPTION



Introduzione e narrativa

"Ciao, oggi giocheremo un'avventura di escape box. Qui vi presento un video di un vostro parente che vuole lasciarvi un messaggio".



Risposte e soluzioni ai puzzle del gioco

Una volta che lo spazio è pronto, all'ingresso di ogni partecipante verrà assegnata una scheda su cui è presente un cognome. È necessario tenere conto di quante persone partecipano poiché le carte sono raggruppate in famiglie e devono essere messe insieme nei rispettivi gruppi in base al cognome riportato su ciascuna carta.

Quando i gruppi saranno formati, si siederanno e il facilitatore mostrerà loro il video. Per cominciare, i partecipanti devono guardare le carte che sono state date loro, in cui hanno la combinazione per poter aprire la scatola e un ruolo a cui devono aderire durante il gioco.

CODICE DI RISOLUZIONE DELLE LETTERE: Ci sono 5 famiglie (García, López, Pérez, Rodríguez e Dominguez). Le soluzioni di tutti loro sono le stesse, ad esempio la famiglia García ha 5 carte di cui 4 hanno un numero sul retro e sul retro c'è un testo che indica l'ordine in cui vanno quei numeri.

3- Primo membro della famiglia

5- Secondo membro della famiglia

8- Terzo membro della famiglia

4- Quarto membro della famiglia

IL CODICE PER APRIRE LA CASELLA È 3584

Una volta aperta la scatola, troverai alcuni cerchi sul coperchio con alcune indicazioni per poter giocare e l'ordine in cui devi aprire le prove (ogni test ha un disegno). Oltre a una lettera con il contenuto del video in modo che non dimentichino. All'interno della scatola ci sono anche tutti i test chiusi da adesivi con QR code e in tutta la scatola ci sono indizi per risolvere i test.



PRIMO TEST: LGTBIQ+ COLLETTIVO

Portagioie che racconta la storia di unparente omosessuale. Devono completare correttamente le definizioni di LGTBIQ + per ottenere la password.

I partecipanti troveranno una piccola scatola, quando la apriranno troveranno un testo e diverse piccole carte in cui c'è un concetto e la sua definizione.

Bisessuale: attrazione sessuale sia per il sesso opposto che per il proprio.

Transessuale: modifica il proprio corpo per sentirsi identificato (Numero 1)

Transgender - Non si identifica con il genere biologico (numero 2)

Travestito - Occasionalmente si veste e si comporta come il sesso opposto. (Numero 3)

Gender Fluid - Transizioni da un genere all'altro su base occasionale (Numero 4)

Su un lato della scatola c'è un suggerimento con un simbolo ad anello che c'è anche una figura all'interno della piccola scatola. In quella traccia mette a=1, b=2, c=3. Quindi, per ottenere la soluzione, devi guardare le lettere che sono colorate e guardare la loro posizione nell'alfabeto e il numero sulla carta.

Transessuale (N°1) - D= 4

Transgender -B=2

Travestito (N°3)- E=5

Genere fluido (N°4)- G=7

IL CODICE PER APRIRE LA SEGUENTE CASELLA È 4 2 5 7

SECONDO TEST: PERSONE ANZIANE

Gioco di carte tradizionale spagnolo che racconta le difficoltà degli anziani nel mondo moderno. I partecipanti devono mettere insieme alcuni pezzi di un puzzle per ottenere il codice a 4 cifre .

Per aprire questo test, i partecipanti devono inserire il QR code del test precedente. Quando apri l'album fotografico troverai un piccolo testo e molte fotografie di persone anziane. Per risolvere questo test, è necessario prendere tutte le foto dall'album, quindi vedrai che le foto hanno tutte una parte disegnata e le copertine sono uguali. Dovranno scattare le foto in cui appaiono gli anziani felici e mettendo la foto correttamente nella copertina dell'album produrrà un numero. L'ordine è in base alle pagine dell'album fotografico.

IL CODICE È 2639



TERZA PROVA: PERSONE CON DISABILITÀ VISIVE

Vecchi occhiali che raccontano la storia di un parente cieco. Dovranno leggere un codice nascosto con gli occhiali e usare il braille per ottenere il codice.

All'inizio dovranno trovare la custodia degli occhiali e potranno aprirla dopo aver inserito il QR code del test precedente. All'interno della custodia per occhiali troverai quattro piccole carte con alcune perline e un piccolo testo. Fuori dagli schemi, i partecipanti troveranno l'indizio in braille per poter decifrare quelle piccole carte che hanno i numeri scritti in braille in rilievo con perline. L'ordine è dipinto sulla pista all'esterno.

Giallo- 2
rosa- 7
verde- 5
blu- 1
IL CODICE È 2751



QUARTO TEST: PERSONE CON PROBLEMI DI SALUTE MENTALE (TCA)

Storia di un parente che ha attraversato alcuni disturbi alimentari. Dovranno utilizzare lo specchio e l'account Instagram della persona per ottenere il codice a 4 cifre.

L'oggetto utilizzato in questo test è uno specchio che viene chiuso con il QR code che si apre con il risultato del test precedente. Ai lati della scatola ci sono due copertine che coprono due post instagram, in cui il testo è capovolto. In uno di essi c'è un consiglio che sarà la lettera che indica il numero del QR poiché i numeri sono distribuiti in tutto il testo.

IL CODICE DI QUESTO TEST È: 5480



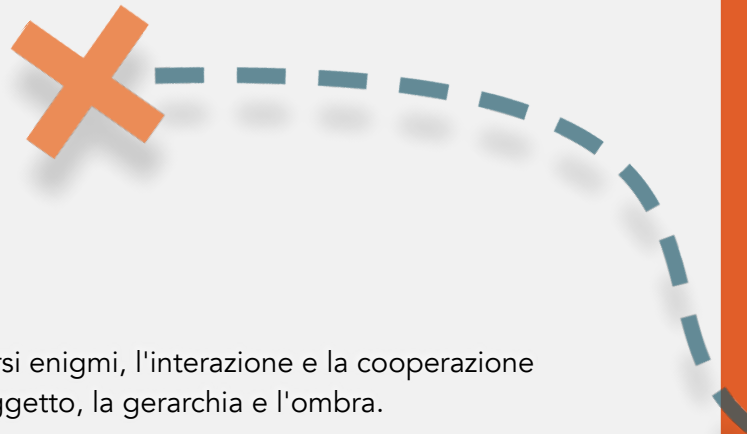


QUINTA PROVA; LA LETTERA

Lettera che dovranno decifrare per ottenere il codice. Questo codice è una frase che dice loro che c'è un'attività in un doppio fondo nella scatola. Rimuoveranno il coperchio del compito e troveranno uno specchio che dice: LA RISPOSTA SEI TU.

In questo test, le persone che hanno iniziato troveranno una busta sigillata con il QR code e utilizzando il codice ottenuto nel test precedente saranno in grado di aprirla. Quando lo apri troverai una lettera con un indovinello, ai lati della scatola ci sono quattro quadrati dove ci sono le figure, con loro non otterrai una frase che ti porterà alla fine. Alla fine troveranno la soluzione alla escape box.

RISOLVERE L'ENIGMA: DOPPIO FONDO



Cosa osservare durante l'avventura?

Il facilitatore può osservare le reazioni verso i diversi enigmi, l'interazione e la cooperazione tra i partecipanti, i livelli di conoscenza verso il soggetto, la gerarchia e l'ombra.

Presta attenzione alle reazioni dei partecipanti verso la fine del gioco. Si vedranno in uno specchio e ci saranno reazioni diverse a questo. Le reazioni sono una rappresentazione di come affrontiamo l'inclusione nella nostra vita reale.



Reflexión

Il fine del gioco, vengono proiettate domande e l'intero gruppo discute:

- Qual era l'obiettivo del gioco?
- Cosa è successo con i ruoli assegnati?
- Qual è il significato dello specchio?
- C'è stato qualcosa che ti ha sorpreso di te?

Al termine verrà inviato un [Google Form](#) per valutare la loro partecipazione al gioco.



Impostare gli strumenti per l'avventura

- Modello di casella da costruire;
- Piccolo lucchetto;
- Accenni di indovinelli da stampare e attaccare intorno alla scatola;
- Storia di fondo da allegare all'interno della scatola;
- Oggetti da posizionare all'interno della scatola che possono essere chiusi e contengono istruzioni (piccolo portagioie, astuccio per occhiali, un portafoglio, un album fotografico...);
- QR codes che possono essere stampati per attaccare nei diversi oggetti all'interno della scatola;



Istruzioni passo passo su come impostare gli strumenti di gioco

IMPOSTAZIONE DELLA SCATOLA:

STEP 0: Stampa i materiali

PASSO 1: Prendi una scatola di medie dimensioni (ad esempio una scatola da scarpe) e incolla al suo interno le immagini che troverai nel documento allegato.

PASSO 2: Incollare il documento LE CARTE DI RUOLO con i cognomi trovati nel documento e incollarli sui coperchi delle scatole.

PASSO 3: Prendi una piccola scatola che funge da gioielliere e includi in essa ENIGMA 1 e l'immagine dell'anello viola (ALLEGATO).

PASSO 4: Prendi un album photo che si adatta alla grande scatola, stampa le foto del documento RIDDLE 2 & THE ELDERLY PHOTOS e dipingi sia la plastica dove vanno le foto, sia le foto stesse, in modo che quando metti la foto nella plastica, viene creato un numero. Ci saranno solo numeri in quattro foto, mentre nel resto verranno create forme casuali.

FASE 5: Sposta le foto, poiché lo scopo del test è che i numeri vengano trovati posizionando ogni foto al suo posto corretto.

PASSO 6: Prendi una custodia per occhiali in tessuto.



FASE 7: Crea piccoli rettangoli di cartone di diversi colori e adesivi che riflettono quattro numeri usando il sistema braille. Su queste schede troverai il codice per aprire il test successivo. Posizionare il cartone all'interno della custodia per occhiali.

PASSO 8: Nel modello Braille in alto, inserisci quattro colori diversi, che indicheranno l'ordine dei numeri Braille che si trovano all'interno della custodia degli occhiali. (Questo modello andrà nella grande casella)

PASSO 9: Prendi uno specchio da mettere all'interno della storia "Giorno 4". (Documento "INTRODUZIONE DEGLI INDOVINELLI")

PASSO 10: Crea un post su Instagram e scrivi nella didascalia ciò che vuoi affrontare e inverti quel testo in modalità speculare.

PASSO 11: Incolla il post di instagram sul bordo della scatola e copri con una scheda.

PASSO 12: Prendi una busta e mettilci dentro, la prova della lettera e la storia "Giorno 5" (Documento "INTRODUZIONE DEGLI INDOVINELLI").

PASSO 13: Incolla gli indizi del test 5 all'interno della scatola.

PASSO 14: Prendi uno specchio delle dimensioni del fondo della scatola, incollalo al pezzo della scatola e copri con del cartone, in modo tale che funga da doppio fondo.

PASSO 15: Incollare tutti i loghi nei contenitori dei test corrispondenti. (Esempio: incollare il logo dell'anziano nell'album fotografico, poiché questo test si svolge con gli anziani).

PASSO 16: Incollare il documento ISTRUZIONI PER I PARTECIPANTI all'interno del coperchio della scatola.

You can find all the components of this Escape Adventure at:
www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit



Registrazione di un video per l'introduzione

Un vecchio entra in casa con una valigia, la lascia sul pavimento, tira fuori una scatola e la mette sul tavolo. Si siede su una sedia e inizia a scrivere su un quaderno / diario.

"SETTEMBRE 2050

Sono tornato dal mio viaggio senza sapere perché il mondo è così, perché non c'è cambiamento, perché le persone continuano a trattarsi male? Con il passare degli anni, sembra che la società stia avanzando, ma i valori no.

Cercando di risolvere il mio dubbio, vi lascio salvati in questa scatola oggetti che ho raccolto dal viaggio più difficile della mia vita, pieno di esperienze e apprendimento con persone che non dimenticherò mai.

Lascio che tu possa osservare questo mondo, perché tu possa capirlo meglio, e cercare di dare una risposta a questa domanda che mi ha tormentato giorno dopo giorno. Qual è la ragione per cui le persone non si rispettano a vicenda?

Spero che quando troverai la soluzione non la dimenticherai mai. Solo allora raggiungeremo un mondo migliore".

Questo può essere letto ad alta voce se non c'è tempo per registrare un video, è anche incluso nella presentazione di Presentazioni Google.

Un esempio del video, registrato in spagnolo (può essere utilizzato per i gruppi spagnoli), si trova nella seconda diapositiva della presentazione: https://docs.google.com/presentation/d/1mx8KUxP544nH1Cn_CGrqyrVEIsH60ql2s3teDUpoQ0c/edit#slide=id.gf8cf4f0f69_0_15



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

TUTTI iNCLUSI

FORMAT: ESCAPE BOX



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



www.lookingatlearning.eu