| **Informazioni generali** | | |
| --- | --- | --- |
| Titolo del modulo | MonoMazi gioco | |
| Sviluppato da (org + educ.) | Chris van Walraven  Scuola secondaria democratica VO de Vallei, Paesi Bassi | |
| Argomento dell'inclusione | Solitudine | |
| Formato di escape adv. | Escape Folder | |
| Gruppo target: | Età: 14+  L'argomento è serio e l'avventura è abbastanza realistica. Oltre all'omicidio e alla solitudine, si parla di discriminazione, guerra, droga e cospirazione.  Non sono necessarie abilità speciali per l'escape adventure, ma la difficoltà degli enigmi richiede un'età di circa 14 anni o più. Per ridurre la difficoltà può essere presente un facilitatore con una conoscenza precedente del gioco, che può guidare i giocatori in qualche modo, dando suggerimenti, ponendo le domande giuste o invitando i giocatori a concentrarsi. | |
| Numero di giocatori | 2-5 | |
| Tempo/durata prevista | *Preparazione dei materiali:* | *30 - 60 min (a seconda della velocità della stampante)* |
| *Allestire lo spazio prima dell'avventura:* | *5 minuti* |
| *Tempo di introduzione:* | *5 minuti* |
| *Tempo di gioco:* | *120 minuti* |
| *Tempo di debriefing/valutazione:* | *Min 10 min* |
| Scopo dell'avventura | L'escape adventure può essere interessante per gli educatori che vogliono far riflettere i loro studenti su argomenti come "inclusione" o "solitudine". L'avventura può essere utilizzata per saperne di più sull'inclusività, le abilità cognitive, le abilità sociali o la gestione delle informazioni, come accennato in precedenza. Naturalmente, può anche essere giocato solo per divertimento o praticare le competenze in inglese. | |
| Obiettivi formativi | Obiettivi formativi:   * Sviluppare abilità cognitive (deduzione, problem solving, matematica, pensiero logico); * Acquisire conoscenze biologiche (ad esempio sui peli di animali); * Sviluppare competenze sociali (lavoro in team e competenze comunicative); * Sviluppare competenze per trovare e organizzare le informazioni; * Aumentare la consapevolezza delle ragioni della solitudine; * Apprendimento sul comportamento di supporto quando si tratta di solitudine. | |
| Panoramica generale dell'avventura | I giocatori ricevono la cartella e la busta dal facilitatore. I giocatori esplorano la cartella e risolvono enigmi.  Cinque persone diverse (Isiah, Kala, Liseli, Meili e Paul) che si sono trovate sole, si sono unite a un programma di auto chiamato MonoMazi. Isiah, a causa del suo trauma, si rende scontroso verso gli altri. Kala è sola a causa della sua tossicodipendenza che la porta a manipolare gli altri. Liseli è sola a causa della sua ansia. Meili è sola perché la pensa in modo diverso (alto quoziente intellettivo e credenza nelle teorie della cospirazione) e allontana gli altri. Paul è solo perché è un ex prigioniero. Il gruppo di cinque persone gioca insieme a un gioco di omicidio misterioso una volta alla settimana, ma una notte Liseli viene effettivamente assassinata. Nessuno sa chi l'abbia fatto, ma deve essere uno degli altri quattro. La polizia ha gestito il caso del crimine finora, ma per evitare che la persona sbagliata vada in prigione, il fascicolo del caso è ora nelle mani dei giocatori che devono risolvere questo mistero di omicidio.  Tutte le informazioni sono nella cartella. Il puzzle generale è trovare le informazioni necessarie nella cartella, organizzare e poi dedurre chi è l'assassino, ma per ottenere tutte le informazioni necessarie ci sono cinque puzzle più piccoli che devono essere risolti.  Il gioco termina quando i giocatori hanno scelto il principale sospettato e aperto la busta che contiene la confessione della persona che l'ha fatto. Riflettono sul gioco e sulle loro esperienze. Ora è anche un buon momento per parlare degli argomenti a cui il facilitatore vuole prestare attenzione. | |
| Guidare il processo | Un facilitatore deve guidare brevemente i giocatori prima dell'inizio del gioco e parlare delle cose quando il gioco è finito. Per ridurre la difficoltà può essere presente un facilitatore con conoscenze precedenti sul gioco, che può guidare i giocatori in qualche modo, dando suggerimenti, ponendo domande o invitando i giocatori a concentrarsi.  Se vuoi essere in grado di aiutare / guidare i giocatori si consiglia di conoscere le risposte (o averle a portata di mano) e magari risolvere gli enigmi da soli per capire meglio eventuali problemi. | |
| Livello di proprietà | Non costringere gli studenti a giocare. Piuttosto chiedi loro se sono interessati a giocare. Cerca di non immischiarti troppo nel gioco. Aiuta quando serve, ma mai troppo, e ricorda che è il gioco dei giocatori, non il gioco dell'educatore. | |
| Livello di inclusione | Il modo in cui gli enigmi dell'escape adventure si uniscono incoraggia i giocatori a lavorare insieme e a sfruttare i reciproci punti di forza. È quasi impossibile per un giocatore non scavalcare. I puzzle sono diversi, quindi ogni giocatore, indipendentemente dalle sue competenze e abilità, può agganciarsi a qualcosa. Anche i personaggi della storia sono diversi, quindi i giocatori possono entrare più facilmente nella storia e nella vita delle persone che la compongono, indipendentemente da chi siano. | |

| **Preparazione** | |
| --- | --- |
| Posizione, atmosfera | Una sala con tavolo e sedie per il numero di partecipanti. |
| Strumenti di gioco | * la cartella, pensata per l'avventura; * busta (preparata secondo le istruzioni); * Matite; * carta; * dispositivo con connessione internet. |
| Preparazione aggiuntiva | *Le istruzioni dettagliate complete su come preparare la cartella e la busta si trovano alla fine di questo documento.* |

| **Descrizione completa del modulo** | |
| --- | --- |
| Introduzione e narrazione | Presenta i giocatori dicendo loro cosa devono fare (risolvere il mistero dell'omicidio insieme, con la cartella che viene fornita) e quando possono aprire la busta (quando sono tutti d'accordo su chi è l'assassino).  Il gioco può essere introdotto molto brevemente in questo modo, dando ai giocatori pochissime informazioni, rendendo il gioco un po 'più misterioso e stimolante. Durante l’introduzione si possono dare alcune informazioni o suggerimenti, o guidare i giocatori. Un modo per farlo è raccontare parte della storia nel gioco. Questo rende i giocatori più familiari con i personaggi e rende il puzzle generale leggermente più facile, dal momento che i giocatori non devono mettere completamente insieme la storia. Introducendo, si potrebbe dire ai giocatori:  *Cinque persone diverse (Isiah, Kala, Liseli, Meili e Paul) che si sono trovate sole si sono unite a un*  programma di *auto chiamato MonoMazi. Isiah è solo a causa del suo trauma che lo rende scontroso con gli altri. Kala è sola a causa della sua tossicodipendenza che la porta a manipolare gli altri. Liseli è sola a causa della sua ansia. Meili è sola perché pensa in modo diverso (alto quoziente intellettivo e credendo nelle teorie della cospirazione) e allontana gli altri. Paul è solo perché è un ex prigioniero. Il gruppo di cinque persone gioca insieme a un gioco di omicidio misterioso una volta alla settimana, ma una notte Liseli viene effettivamente assassinata. Nessuno sa chi l'abbia fatto, ma deve essere uno degli altri quattro. La polizia ha gestito il caso del crimine finora, ma per evitare che la persona sbagliata vada in prigione, dovrai risolvere questo mistero di omicidio. Il fascicolo del caso è ora nelle vostre mani".*  Potresti anche dire ai giocatori che la chiave per risolvere il mistero è scoprire chi è il giocatore rosso. Questo può dare ai giocatori più direzione. Potresti anche voler sottolineare quali documenti nella cartella portano a queste informazioni chiave. Quindi potresti dire ai giocatori:  *"I documenti che portano alla risposta sono una nota tagliuzzata, un'e-mail stampata, un cruciverba e un campione di capelli e terra".*  Quando sei a corto di tempo o senti che i giocatori si stanno davvero perdendo, potresti anche dire loro come risolvere questi cinque enigmi:  *"Il biglietto tagliato a pezzi deve essere rimesso insieme come un puzzle. L'email stampato contiene un codice che deve essere decifrato. Il cruciverba deve essere risolto con l'aiuto di google. Sia il campione di capelli che il campione di terreno devono essere identificati utilizzando un riferimento. "*  Fai attenzione a non dare troppe informazioni però. Dare suggerimenti così grandi come l'ultimo può essere utile per il tempo, ma toglie anche un po 'di divertimento. A proposito di divertimento, un modo divertente per dare ai giocatori una spinta all'inizio del gioco può essere quello di presentare così i documenti su una bacheca del crimine, piuttosto che una cartella. Questo modo di presentare offre ai giocatori una maggiore panoramica del gioco escape e li aiuta a trovare informazioni più facilmente. Potresti anche collegare alcuni documenti insieme per dare ai giocatori un vantaggio. Ad esempio, è possibile collegare ogni modulo di registrazione con ogni intervista o collegare uno o più moduli di registrazione con ogni puzzle correspondente (Isiah con il cruciverba, Paul con i campioni, Kala con la lettera tagliuzzata, Meili con l'e-mail stampata e Liseli con il puzzle) o entrambi. |
| Descrizione del flusso dell'avventura | I giocatori ricevono la cartella e la busta e vengono guidati dal facilitatore. I giocatori esplorano la cartella e risolvono enigmi.  I giocatori mettono insieme i pezzi del puzzle e arrivano a una conclusione. Anche questo può far parte dell'esperienza di apprendimento.  Il gioco consiste in un puzzle generale (scoprire chi è l'omicidio tramite un puzzle). Per risolvere questo puzzle generale è necessario risolvere cinque puzzle più piccoli. I cinque puzzle più piccoli sono un biglietto tagliuzzato, un'e-mail stampata, un motivo di tessitura, un cruciverba e un campione di capelli e terra. Il biglietto tagliuzzato deve essere rimesso insieme come un puzzle. L'e-mail stampata contiene un codice che deve essere decifrato. Anche il modello di tessitura deve essere decifrato, ma poi utilizzato anche per disegnare il modello. Il cruciverba deve essere risolto con l'aiuto di google. Sia il campione di capelli che il campione di terreno devono essere identificati utilizzando un riferimento. Gli enigmi riguardano tutti problemi della vita reale, la maggior parte dei quali nel campo della ricerca forense.  Molte informazioni possono essere trovate nelle quattro interviste. Raccontano una grossa parte della narrazione e danno molte informazioni sui cinque principali sospettati. Indirizza anche i giocatori verso la domanda chiave: **chi è rosso?** Guardando più da vicino scoprirai che tutti i sospettati raccontano una versione diversa della notte dell'omicidio. Dove le loro storie sono in conflitto, devono mentire sull'evento. (A quanto pare, hanno mentito tutti perché erano tutti coinvolti.)  Si fanno anche sembrare innocenti, dando un alibi e puntando il dito contro qualcuno del gruppo, gettando sospetti in giro. L'alibi di  **Isiah** può essere verificato risolvendo il suo cruciverba, escludendolo come principale sospettato.  **Paul** ha raccolto un campione di terra e capelli dalla scena del delitto. Utilizzando i riferimenti, possono essere identificati come terra da St. Phillips Bridge e pelli da topo. Paul sottolinea anche che Kala ha lavorato come assistente di laboratorio, rendendola un po 'più probabile che abbia un topo domestico.  **Kala** ha fatto a pezzi una lettera. Quando viene rimessa insieme, la lettera risulta essere rossa e chiede di un incontro al St. Phillips Bridge, poco prima che si incontrassero al bar. Questo collega il campione di terreno e capelli con l'assassino: rosso.  **Meili** ha hackerato l'e-mail di Lis. La posta risulta essere codificata da Meili. Dopo aver decifrato il codice, la mail ti dice che Paul è viola, escludendolo come principale sospettato. Meili dice a Barnes come scrivere la lettera "I" nel suo codice, dando ai giocatori un indizio per decifrare l'e-mail.  L'unico puzzle non menzionato nelle interviste è il puzzle delle cuciture. Risolvere questo problema dice che i giocatori Meili ha un coniglio domestico, non un topo domestico. Questo lascia Kala come l'unica persona che avrebbe potuto uccidere Lis.  I giocatori aprono la busta e leggono le confessioni.  Riflettono sul gioco e sulle loro esperienze. Ora è anche un buon momento per parlare degli argomenti a cui il facilitatore vuole prestare attenzione. |
| Cosa osservare durante l'avventura? | Osserva le cose di cui vuoi parlare con i giocatori dopo la fine del gioco, come il flusso di gioco, la risoluzione dei puzzle, come i giocatori hanno lavorato insieme, ecc. |
| Riflessione | Il debriefing è una conversazione con i giocatori dopo la fine del gioco, sulle loro esperienze, su come hanno risolto gli enigmi, su come hanno lavorato insieme, su cosa hanno imparato e discutere gli argomenti che si desidera affrontare (inclusività, solitudine, ricerca forense).   * Come ti senti durante l'avventura? * Cos'è successo? In che modo avete contribuito alla soluzione? * Cosa hai scoperto? Cosa hai scoperto di te? * Cosa hai scoperto sulla solitudine? * Come puoi sostenere gli altri che sono soli? * Cosa puoi fare quando ti senti solo?   Se i giocatori in qualche modo finiscono per scegliere il personaggio sbagliato, scopriranno di aver sbagliato quando apriranno la busta. Il gioco è un po 'spietato, dal momento che i giocatori non possono riprovare. Una volta che il gioco è giocato, è praticamente finito. Ma sbagliare non deve essere un problema. Ti è comunque piaciuto il viaggio. I giocatori possono anche imparare a superare i loro errori (tutti li fanno e il gioco è impegnativo) e riflettere su dove hanno sbagliato per imparare dai loro errori. |
| Note aggiuntive | **Per le persone che non hanno mai fatto alcun cracking del codice**:  il *printed\_email.pdf* contiene un codice che i giocatori devono crack. È uno dei tipi di codice più facili da decifrare: un codice di sostituzione. Questo cifrario codifica un messaggio sostituendo ogni lettera dell'alfabeto con un simbolo diverso (un po 'come fa il carattere wingdings). La sostituzione utilizzata qui ignora le maiuscole e lapunteggiatura. Gli spazi tra le parole sono mantenuti intatti. Generalmente ci sono due modi per decifrare un codice di sostituzione e puoi usarli entrambi allo stesso tempo. Il primo è l'analisi delle frequenze. Ciò significa osservare la frequenza di un simbolo nel codice. Alcunelettere dell'alfabeto inglese sono più comuni di altre. Per essere precisi:   * E 13% * T 9% * A,O 8% * I,N 7% * H,R,S 6% * D,L 4% * C,U 3% * B,F,G,M,P,W,Y 2% * K,V 1% * J, Q, X, Z <1%   Probabilmente non noterai una differenza dell'1% nella frequenza. Così cercare di distinguere tra una N o una R può essere davvero difficile in questo modo. Ma il metodo è davvero utile quando si tratta della lettera E, che si distingue per frequenza, e lettere come Z, which non ti aspetteresti molto. All'inizio, cercando un simbolo più comune di tutti gli altri, ti darà praticamente sempre la lettera E. Questo inizio aiuta con il secondo metodo: cercare modelli. Parole nella lingua inglesege hanno determinati modelli per loro quando guardi le lettere che sono fatto di. Le parole con una lettera sono praticamente sempre vocali ('I' o 'A'). Le parole con due lettere sono praticamente sempre una vocale e una consonante ("IS" o "TO"). E l'elenco potrebbe continuare. Guardando un codice come ⛉ ◐◓◓◐✪, questo può essere solo di tante parole. Può essere per esempio "LETTERA" o "MIGLIORE", ma non può essere "AMARO". Combinando la tua conoscenza dei modelli linguistici con la tua conoscenza della frequenza delle lettere, ti dice che è meno probabile che vadang di essere anche "KENNEL", a causa della frequenza di 'K'. Quando inizi a compilare alcune delle lettere che ti aspetti di essere lì a causa dei modelli, puoi capire le parole più difficili guardando le frasi che sei. Dipanare o pensare abalcune combinazioni di lettere che sono comuni (come 'U' dopo 'Q' o 'H' dopo 'T'). A una certa soglia puoi fondamentalmente colmare le lacune leggendo. Prima che tu te ne accorga, avrai decifrato il codice. Per il codice in *printed\_email.pdf* c'è anche un accenno nascosto nell'intervista con Meili, dandoti la lettera "I" come vantaggio.  **I seguenti suggerimenti possono essere utili per i giocatori che hanno poca esperienza con un gioco di fuga o un gioco misterioso (omicidio):**   * Lavorare in squadra. Se avete lavorato insieme primadi tutto questo può venire naturale, altrimenti potreste voler organizzarvi, dividere i compiti, pianificare quando e come condividere le informazioni trovate, pianificare come e quando usare i suggerimenti, eccetera. * Organizza i documenti / oggetti che trovi nella cartella / stanza prima diiniziare a esplorarli ulteriormente. Assicurati che tutti sappiano quali documenti / puzzle ci sono. Fai un elenco di loro o distribuiscili uniformemente per creare una panoramica. Decidi chi esplorerà cosa e come condividerai le informazioni trovate in seguito. * Quando esplori i documenti / oggetti sii accurato. È spesso il caso di un buon gioco di fuga / mistero che tutto in esso è lì per una ragione, e le aringhe rosse sono solitamente rare. Alcune cose saranno puzzle, alcune cose saranno indizi, altre saranno suggerimentimolto sottili, occasionalmente le cose saranno lì solo per aggiungere sapore (ma spesso è solo una parte del documento / oggetto che è per il sapore, di solito alcuni di essi sono importanti per il gioco). * Rivisitare regolarmente documenti/oggetti. Non tutto sarà ovvio aprima vista. Alcuni documenti / oggetti che puoi riconoscere come un puzzle o un indizio solo dopo aver trovato altre informazioni altrove. * Non arrenderti facilmente. Dopotutto hai a che fare con un mistero, e i misteri hanno bisogno di qualche riflessione prima di essere risolti. Quindii miei enigmi possono essere risolti solo una volta che hai trovato un certo indizio. Quindi non arrenderti finché non hai davvero esaurito tutte le opzioni. Se ti imbatti in un puzzle che non riesci a risolvere, tienilo per dopo. Forse troverai un indizio o avrai un'idea brillante per risolverlo. Forse un altro giocatore ha un modo diverso di pensarci, quindi lascialo provare e provare il problema che non è riuscito a risolvere. Inizia con i puzzle facili e fatti strada fino a quelli più difficili. * Utilizzare la logica per dedurre. Nessun buon puzzle è stato progettato per risolverecon indovinare o intuire. I giochi di fuga / mistero sono come grandi sudoku: vengono risolti un passo alla volta e ogni passo segue un altro con il ragionamento logico. Puoi pensare causale: "se A allora B", o opzioni di scarico: "se A, B, C sono le uniche opzioni e non è B o C, deve essere A". * Organizza le informazioni che hai trovato finora, in particolare le informazioni che seguono dalla risoluzione di enigmi (quelle informazioni sono state nascoste per un motivo). Creare una panoramica. Alcuni giochi di fuga e giochi di mistero si accumulano in una grande fine: un ultimo puzzle per sfuggire o scoprire chi lo ha fatto, che richiede tutte le informazioni che hai raccolto durante il gioco. Altri giochi hanno enigmi che possono essere risolti solo ottenendo informazioni preliminari. Questi sono entrambi buoni motivi per mantenere le tue informazioni ordinate epronte. * Risolvere i puzzle può essere difficile. Non riuscire a farlo è una parte quasi inevitabile di sconcerto. Quindi non sentirti male per questo. Riprova. Prova qualcosa di diverso o fai una pausa. Goditi il processo di apprendimento e i momenti eureka. Ecco come i risolutori professionisti di puzzl e (AKA matematici) lo risolvono (e sì, anche loro falliscono la metà delle volte):   + Raccogli ciò che viene dato e cerca di comprendere appieno ciò che viene chiesto   + Dispositivo Un piano per risolvere il puzzle   + Rendilo più visivo: disegnarlo spesso aiuta davvero   + Pensa ai puzz correlatie a come risolverli   + Dividi il puzzle in "sottopuzzle" più piccoli e cerca di risolverli   + Raccogli le informazioni che conosci sull'argomento   + Riesci a trovare un puzzle più piccolo e simile e risolverlo? Questo potrebbe insegnarti molto su Bigger One   + Se hai provato qualcosa e non ha funzionato, è perché il metodo era sbagliato o è perché hai commesso un errore durante l'esecuzione? Controlla il tuo ragionamento per essere sicuro   + Se il tuo metodo non ha funzionato, impara dai tuoi errori: perché non ha funzionato? Puoi modificarlo o trovare un approccio diverso che aggiri questo motivo per cui non funziona?   (e tutto questo funziona anche per la matematica ;) ) |
|  |  |

| **Impostare gli strumenti per l'avventura** | |
| --- | --- |
| Materiali  (Per la preparazione degli strumenti di gioco) | * Risposte; * stampante; * forbici; * Penne; * graffette; * cartella semplice ; * busta semplice. |
| Istruzioni passo passo su come impostare gli strumenti di gioco | <https://drive.google.com/drive/folders/1hjTfxYmMi57t128_O_nPMWT9IZtIdK85>  Per preparare la cartella prendi una cartella semplice, marrone, scrivi su di essa quanto segue con penna nera / blu:  ***INDAGINE SULLA SCENA DEL CRIMINE***  ***FILE***  ***NOME: MonoMazi Murder Game***  ***CASO N.: 2549B***  ***VITTIMA: Liseli Fisher***  ***CONTENENTE:***  ***Rapporto di indagine sulla scena del crimine***  ***Due libri di regole Cluedyclues (prove)***  ***Nota triturata (evidenza)***  ***e-mail stampata***  ***modello di tessitura (evidenza)***  ***cinque moduli di registrazione*** ***MonoMazi***  ***cruciverba***  ***campione di capelli + riferimento capelli FRI***  ***campione di terreno + riferimento del suolo FRI***  ***fotogrammi di film da I'd do it all for love***  ***Quattro interviste sospette***  C'è un certo ordine in cui i documenti vengono inseriti nella cartella. Questo ordine non è obbligatorio, ma può aiutare con il flusso di gioco. Dall'alto verso il basso, è l'ordine:    - bloody\_cluedyclues.pdf (stampato fronte/retro, tagliato e piegato)-  cluedyclues.pdf (stampato fronte/retro, tagliato e piegato)- crime\_scene\_investigation\_report.pdf (stampato e impacchettato)- cruciverba.pdf (stampato)- hair\_reference.pdf (stampato fronte-retro e tagliato)- hair\_sample.pdf (stampato)-  I'd\_do\_it\_all\_for\_love.pdf (   stampato)-   interview\_Isiah.pdf ( stampato e impacchettato)- interview\_Kala.pdf (stampato e impacchettato)- interview\_Meili.pdf (stampato e impacchettato)- interview\_Paul.pdf (stampato  e impacchettato)-  MMI\_Memb er\_Registration\_Form\_Isiah.pdf (stampato)- MMI\_Member\_Registration\_Form\_Kala.pdf (stampato)- MMI\_Member\_Registration\_Form\_Liseli.pdf (stampato) - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Meili.pdf   ( stampato)   - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Paul.pdf (stampato)-  printed\_em ail.pdf (stampato e impacchettato)- shredded\_note.pdf (stampato, tagliato , triturato e impacchettato)- soil\_reference.pdf (stampato e tagliato)- soil\_sample.pdf (stampato) - stitching\_puzzle.pdf  (stampato )  Per preparare la busta prendete una busta semplice e scrivici sopra con la penna:  ***CONCLUSIONE***  ***AVVERTIMENTO:***  ***Non aprire a meno che tu non sia assolutamente certo di chi sia l'assassino. Se sbagli, Tom Barnes condannerà il suo principale sospettato. (E ammettiamolo, si sbaglierà.)***  La busta è sigillata e contiene:  - Confessioni.pdf (stampato e tagliato)  Oltre ai materiali necessari per la cartella e la busta c'è anche un documento per i facilitatori con le risposte agli enigmi. Si chiama ***risposte.pdf*.**  Questo può essere utile da avere nella tasca posteriore mentre i partecipanti stanno giocando, per controllare le risposte e prevenire piccoli errori che possono in seguito portare a confusione, come errori di ortografia nel cruciverba. |

☺ ☺ ☺ Grazie !!!