| **Informazioni generali** | | |
| --- | --- | --- |
| Titolo del modulo | Processore umano | |
| Sviluppato da (org + educ.) | Lex Eijt  Scuola secondaria democratica VO de Vallei, Paesi Bassi | |
| Argomento dell'inclusione | Autoesclusione | |
| Formato di escape adv. | Divisorio di spazio | |
| Gruppo target: | Età: 12+ | |
| Numero di giocatori | 9/13 | |
| Tempo/durata prevista | *Preparazione dei materiali:* | *Minimo 2 ore* |
| *Allestire lo spazio prima dell'avventura:* | *30 minuti* |
| *Tempo di introduzione:* | *10 minuti* |
| *Tempo di gioco:* | *50 minuti* |
| *Tempo di debriefing/valutazione:* | *Minimo 10 min* |
| Scopo | Questa avventura dà modo di iniziare una conversazione sull'esclusione. Che a volte non importa quanto sia inclusivo il tuo ambiente, puoi comunque sentirti escluso. Consapevolezza di come l'esclusione potrebbe anche far parte del proprio essere.  Anche per gli insegnanti di biologia, questa avventura consente agli studenti di avere un'idea di come funzionano i processi nel corpo umano e una conoscenza più generale del corpo umano stesso. | |
| Obiettivi formativi | * aumentare la consapevolezza del ruolo che gli individui e i gruppi svolgono nel tutto; * Conoscere meglio i processi nel corpo umano, ad esempio:   + Come creare ormoni;   + Come le emozioni influenzano il corpo;   + Come ogni processo nel corpo sta influenzando un altro;   + Come le droghe hanno un effetto del corpo. | |
| Panoramica generale | I giocatori formano un corpo umano. Questo corpo umano è diviso in 5 funzioni: cervello / corpo principale (1p), sensi, emozioni, ossa / muscoli, organi. L'essere umano che tutti formano, si ritrova dopo essersi svegliato su un vecchio pavimento duro, senza sapere come ci sia arrivato. Spetta a questo corpo scoprire dove si trovano e fuggire. Devono fuggire da un mattatoio risolvendo enigmi in 3 round. I puzzle corrispondono alla parte / funzione del corpo. Ciò si traduce in una notevole varietà di puzzle. Ad esempio, i sensi devono fare un puzzle di silhouette (vista), un puzzle audio (udito) e un puzzle di labirinto (consapevolezza spaziale).  Dopo di che il gruppo "lascerà" il mattatoio e saranno liberi.  Poi arriva una riflessione su ciò che è successo, come si sentono, cosa hanno imparato ecc. | |
| Guidare il processo | Il supporto è necessario quando una parte / funzione del corpo richiede troppo tempo per risolvere il puzzle. Perché poi gli altri gruppi devono aspettare troppo a lungo. Il facilitatore dovrebbe tenere d'occhio tutti i gruppi per vedere come stanno progredendo e aiutare quando un gruppo è in ritardo.  Intervenire anche quando gli studenti stanno discutendo su come risolvere un puzzle. | |
| Livello di proprietà | Questa avventura crea proprietà su più livelli.  Sperimenteranno che devono assumersi la proprietà di se stessi nel loro livello di partecipazione nel gruppo. Sono responsabili come un gruppo più piccolo per il tutto. Quindi devono chiedersi cosa posso fare?  Gli educatori possono chiedere agli studenti queste cose nel debriefing per aumentare il livello di proprietà. Non si può mai garantire la proprietà, perché come per sentirsi inclusi, la proprietà è qualcosa che si deve prendere per se stessi. | |
| Livello di inclusione | Considerando bene che questa avventura richiede una forma di esclusione, il livello di inclusione durante il gioco cambia. Nel debriefing, dovrai parlare di come gli individui sono importanti per qualsiasi gruppo, ma anche che i gruppi sono importanti per ogni individuo. In modo che tutti imparino il significato di questa avventura.  I puzzle per area sono diversi, quindi puoi giocare a questo gioco più volte e avere un'esperienza diversa ogni volta se lasci che le persone occupino aree diverse e lasci che persone diverse siano il cervello / corpo principale.  I puzzle sono piuttosto diversi e danno un'inclusione di alto livello per diversi tipi di pensatori e risolutori di problemi.  All'inizio il gruppo deve prendere una decisione su quale parte del corpo assumere, non sapendo cosa accadrà. Controllare con quale tipo di puzzle hanno affinità, in modo che l'insegnante possa ordinarli in gruppi in base a ciò che potrebbe aumentare il livello di inclusività. | |

| **Impostare l'avventura** | |
| --- | --- |
| Posizione, atmosfera | Necessario:  Una stanza abbastanza grande per fare 4 aree e nel mezzo un cerchio o un quadrato per il cervello / corpo principale. I tavoli in classe possono essere utilizzati per dividerli. Briefing in un'altra stanza. Prima di far entrare gli altri partecipanti, devi "bloccare" la persona che sarà il cervello / corpo principale nella stanza dei giochi.  Aggiuntivo/Opzionale:  Oscurare la stanza dei giochi dalla luce esterna, utilizzare solo l'illuminazione artificiale. Metti qua e là le mani macchiate di sangue, usando vernice o sangue finto.  Aggiuntivo / opzionale: il monitoraggio può essere effettuato dalla stessa stanza, e va bene, ma potrebbe aiutare la sensazione di fuga se si potesse monitorare da un'altra stanza. |
| Strumenti di gioco | *3 serrature a combinazione*  *3 lucchetti*  *1 blocco direzionale*  *Qualcosa per dividere la stanza.*  *1 sedia + 1 tavolo per 'il cervello'*  *5 catene / corde (o 1 lunga) per "legare" il cervello e mettere le serrature*  *Un barattolo di vetro e del nastro adesivo per fissare il barattolo a un tavolo*  *Una scatola/cassapanca che può essere chiusa con un lucchetto* a combinazione  *100 pezzi di LEgo, 40 (bianco), 30 (rosso), 20 (blu) 10 (verde), i colori possono essere diversi ma la quantità no*  *Materiali stampati*  *Puzzle scorrevole fatto proprio (ma questo potrebbe essere stampato).*  *Uno smartphone che può essere utilizzato per i codici QR* *e la riproduzione del campione sonoro*  *Una molecola usata nelle lezioni di biologia o chimica (o 3 palline blu, 1 pallina verde, 9 palline rosse, 13 palline grigie più piccole, 29 stuzzicadenti o qualcosa di simile ma più grande. Le palline dovrebbero essere fatte di un materiale come polistirolo o argilla da modellare.)*  *Opzionale per l'ambiente:*  *Sangue finto*  *Guanti in lattice*  *Musica dalla collina silenziosa*  *Materiali per accecare le finestre.*  *Carta semi trasparente da mettere sopra le lampade per una luce attenuata.*  *Le istruzioni dettagliate complete su come impostare i materiali sono disponibili alla fine di questo documento* |
| Preparazione aggiuntiva | *Per ulteriori team building e creazione di gruppi, si consiglia di fornire ai membri di ciascun gruppo un accessorio distinto per mostrare a quale gruppo appartengono. Ad esempio: una maglietta con una stampa scheletro per muscoli / ossa o occhiali divertenti per i sensi ecc.* |

| **Descrizione completa del modulo** | |
| --- | --- |
| Introduzione e narrazione | *"Ognuno di voi è parte di un corpo umano . Una persona sarà il cervello, il resto del gruppo sarà diviso da me in 4 gruppi uguali. Puoi dirmi in anticipo che tipo di puzzle ti piacciono. La persona che diventerà il cervello dovrà entrare prima del resto.*  *I gruppi sono:*   * *Emotion* * *Organi* * *Muscoli/ossa* * *Sensi*   *Ogni gruppo dovrà andare negli spazi designati, una volta nel tuo spazio potresti non comunicare con altri gruppi tranne il cervello.*  *Si inizia con i puzzle del primo round. Puoi passare al prossimo puzzle dopo che il cervello ha fornito un riassunto del round corrente. Se stai aspettando che gli altri finiscano, puoi osservare gli altri, ma non disturbarli.*  Scenario  *"Ti stai svegliando, apri gli occhi e vedi tutto sfocato. Stordito ti guardi intorno, mentre lo fai,* *ti accorgi di essere sdraiato su un freddo pavimento di pietra. Lentamente ti rendi conto che non sai dove sei e come ci sei arrivato.*  *Sta a tutti voi conoscere cosa è successo e come sfuggire alla situazione".*  La persona che è il cervello deve andare nella stanza e "rinchiudere il cervello".  Dai loro la seguente narrazione.  *"Tu sei il collegamento tra le parti del corpo / funzioni, ogni forma di comunicazione deve passare attraverso di te. Alla fine di ogni*  round  *si riassume cosa è successo in modo che gli altri lo sappiano. Dopodiché spieghi (come è scritto sulla carta rotonda) quale puzzle devono fare gli altri e perché.* |
| Descrizione del flusso | *3 turni. In ogni round ogni gruppo deve risolvere 1 puzzle. Solo dopo che ogni parte / funzione del corpo ha risolto il loro puzzle, il cervello dà il via al secondo round dopo aver raccontato cosa è successo nel primo round.*  *La soluzione di una parte del corpo / funzione dà ad un'altra un nuovo puzzle.*  *I puzzle corrispondono alla parte / funzione del corpo. Ciò si traduce in una vasta gamma di diversità nei puzzle. Ad esempio, i sensi devono* fare un puzzle di  *silhouette (vista), un puzzle audio (udito) e un puzzle di labirinto (consapevolezza spaziale)*  *Cammina Attraverso*  *Turno 1.*  *Sensi*  *All'improvviso la sfocatura inizia a sollevarsi e puoi dare un'occhiata a ciò che ti circonda. La stanza in cui ti trovi contiene solo luce fioca e non puoi nemmeno vedere l'altro lato della stanza. Puoi vedere che la stanza ha tessere bianche dall'alto verso il basso, prima un puzzle di silhouette che porta a 4 oggetti. Questa soluzione viene somministrata al cervello. Che dovrà decidere dove ti trovi (un macello)*  *Muscoli/ Ossa*  *Mentre i sensi cercano di vedere cosa c'è nella stanza. I muscoli / ossa cercano di stare in piedi. Ma c'è resistenza. Sei incatenato a un tubo di ferro, le catene sono armate di una serratura. Questo blocco è un puzzle scorrevole, dopo aver risolto il puzzle per il 95%, il blocco non si sblocca. Questa informazione viene data al cervello.*  *Emozioni*  *Essere storditi e confusi, non sapere dove sei. Anche una perdita di memoria non aiuta. Cerchi di scoprire cosa hai ricordato per ultimo. Il primo puzzle è un rebus, questo darà la soluzione. L'ultima cosa che puoi ricordare è che fuori faceva molto caldo e hai mangiato un cono gelato in quel posto ombreggiato. Queste informazioni sono condivise con il cervello.*  *Organi*  *Gli organi sono impegnati a scomporre le droghe. Lo fanno sotto forma di puzzle. Il Puzzle è un puzzle che hai trovato in una bottiglia di medicina con l'etichetta strappata. Se l'etichetta viene assemblata, forma un codice qr. Quando seguono questo, scoprono che viene utilizzata l'anestesia, e c'è un elenco di sintomi che è come una soluzione che viene data al cervello.*  *Cervello*  *La prima soluzione dei sensi aiuta il cervello a capire dove ti trovi (il cervello deve scegliere tra più opzioni cosa potrebbe essere). Soluzione: Macello. Questa informazione viene data alle emozioni e questo gruppo inizia il loro prossimo puzzle.*  *Quando Muscoli/ ossa dà la sua prima soluzione quasi completa, il cervello deve dare ai sensi l'ordine di trovare il pezzo mancante per il puzzle scorrevole. Questo dà ai sensi il loro prossimo puzzle.*  *La prima soluzione delle emozioni viene data attraverso il cervello agli organi, questo dà agli organi il loro prossimo puzzle (forse il cervello deve decidere quale ormone fare (sotto forma di un puzzle).*  *L'elenco dei sintomi dell'organo è dato dal cervello ai muscoli / ossa (o ogni parte del corpo). Ma l'anestesia ha una componente di rilassamento muscolare, dà ai muscoli / ossa il loro nuovo puzzle.*  *Spetta al cervello ricostruire cosa ti è successo e qual è la situazione attuale. Dopo aver ricevuto tutte le informazioni, devi fare un quiz* *a scelta multipla*. *Quindi hai una migliore comprensione di ciò che sta accadendo.*  *Turno 2.*  *Sensi*  *Trovare il pezzo mancante per il puzzle della serratura. Si guardano intorno e vedono una piccola scatola con un lucchetto a combinazione e un codice qr, questo porta a un puzzle sonoro che porta alla combinazione della serratura. Il pezzo per il puzzle scorrevole viene dato al cervello in modo che possa finire il puzzle scorrevole con muscoli / ossa e in questo modo liberare il corpo principale dalle sue catene.*  *Muscolo/ossa*  *A causa della natura rilassante dell'anestesia, i muscoli / ossa devono fare un puzzle di silhouette per aumentare il flusso sanguigno e così facendo disperdere meglio l'anestesia e far circolare l'adrenalina. Questo darà al fegato più anestesia in modo che possa essere scomposto. Il puzzle conterrà silhouette, che dovrà sdraiarsi in quella forma, e formerà la parola fegato. La risposta è data al cervello.*    *Emozioni*  *Le emozioni riceveranno l'informazione che sei in un mattatoio, questo si tradurrà nella paura. Le emozioni ottengono il compito di trovare X (false) carte suggerimento per questo round. Ogni*  suggerimento  *viene dato al cervello, e queste carte di suggerimento devono essere date alle altre parti del corpo. (Questo creerà l'illusione che la paura sia dirompente per il corpo). Se vengono trovate tutte le carte di suggerimento, completano il loro compito.*  *Organi*  *Gli organi devono produrre l'ormone adrenalina C9H13NO3, questo sarà sotto forma di un puzzle che forma la molecola adrenalina (vengono dati gli atomi necessari sotto forma di palline colorate con uno stuzzicadenti che esce da esso) Rosso = carbonio, Verde = Nitrogen Blu = Ossigeno, Grigio = Idrogeno. La soluzione è data al cervello. Dopo che questa soluzione è stata data al cervello, il cervello è in grado di dare suggerimenti alle altre parti del corpo quando lo chiedono.*  *Cervello V*  *I sensi daranno al cervello la parte di blocco scorrevole. Il cervello deve trasmettere questo ai muscoli e questo gruppo inizia il suo 3 ° puzzle.*  *I muscoli / ossa daranno al cervello la loro soluzione. Questa informazione viene data agli organi e inizierà il loro 3 ° puzzle.*  *Le emozioni danno al cervello X carte di suggerimento che il cervello deve dare alle altre parti del corpo. Uno dei*  suggerimenti *falsi* */ inutili contiene un indizio reale (il vero indizio ha un simbolo su di esso che sarà anche sul prossimo puzzle) per i sensi. Darà loro un indizio su dove trovare l'uscita, questo dà ai sensi il loro prossimo enigma.*  *Gli organi daranno al cervello la loro soluzione, sbloccando la capacità del cervello di dare suggerimenti alle altre parti del corpo. Questo innesca la risposta di lotta, e questo è dato alle emozioni e all'inizio del loro 3 ° puzzle.*  *Ultimo turno*  *Sensis*  *C'è una mappa dell'edificio, i sensi devono trovare il modo più veloce per l'uscita. Puzzle del labirinto, con una serratura direzionale.*  *Muscoli/ Ossa*  *Quando si riceve l'ultimo pezzo del puzzle scorrevole, può finalmente essere risolto completamente. In questo modo le catene si sbloccano. Il corpo principale può finalmente muoversi e si sposta verso la porta. La porta è chiusa con più serrature ma solo una che può essere aperta con una chiave. Accanto ad esso, c'è una scatola / anello con più chiavi. Trova la chiave giusta per fuggire da questa stanza. Puzzle a chiave multipla. Danno la chiave al cervello.*  *Emozioni*  *Viene attivata la risposta di lotta. Questo essere umano si sente coraggioso. Sulla porta c'è un'altra serratura da aprire. Accanto alla porta ci sono 4 contenitori con sostanze non identificate. È ovvio che la chiave dovrebbe essere appesa sopra questi contenitori. Ma probabilmente è caduto in uno dei contenitori. Sentendovi coraggiosi, decidete di infilare la mano nelle scatole alla ricerca della chiave. Semplice lucchetto, ma sono necessari 4 contenitori con sostanze diverse e la chiave* *in un sacchetto di plastica in uno dei contenitori. Come aiuto, c'è anche un*  puzzle *ghost leg. Ma solo una parte del*  puzzle *è appesa sopra la scatola.*  *Organi*  *Gli organi devono abbattere l'anestesia,*  *Sono dotati di una struttura di lego (che rappresenta l'anestesia) contenente 4 colori. Devono scomporlo in pezzi più piccoli. Contando quanti pezzi per colore ci sono, i colori rappresentano gli atomi trovati nell'anestesia. Questo darà un rapporto (100*  pezzi *lego*, *10 verdi, 20 blu, 30 rossi, 40 bianchi). Il* rapporto *è la risposta al puzzle di codice che il cervello deve risolvere, quindi il rapporto e i colori sono dati al cervello.*  *Cervello*  *Sembra che ci sia un'altra serratura sulla porta. Questa è una serratura a combinazione. (Su questo lucchetto c'è l'input per 4 numeri e un simbolo, questo simbolo si trova anche nel quiz del primo round).*  *Dopo che ogni serratura del 3 ° (ultimo) round è stata aperta, il corpo principale (e quindi tutti) viene liberato.* |
| Cosa osservare durante l'avventura? | *Come è stato il lavoro di squadra?*  *Chi ha smesso di partecipare?*  *Qual è stato il livello di inclusione e questo è cambiato durante i round? Perché sono cambiati, è stato perché si sono dati spazio l'un l'altro o è stato a causa degli enigmi?* |
| Riflessione | *Il debriefing è in realtà una delle parti più importanti di questa avventura, occorre lasciare il posto a una conversazione su come si sono sentite le persone e sul livello di inclusione che hanno vissuto. Per gli insegnanti di biologia è anche importante verificare ciò che hanno imparato sul corpo umano.*  *Non c'è una struttura definita o domande per una buona conversazione.*  *Ma ci dovrebbe essere un focus su quali argomenti dovresti discutere:*   * *Inclusione/esclusione e come è cambiata durante l'avventura;* * *Biologia;* * Proprietà.   *E alcuni suggerimenti per le domande da porre:*   * *Quanto ti sei sentito incluso come cervello / corpo principale? Questo è cambiato durante il gioco? E se sì, perché pensi che sia cambiato? In caso contrario, cosa era necessario per cambiare quella sensazione?* * *Come vi siete sentiti come sottogruppo all'interno del tutto? Anche se facevi parte di un sottogruppo, ti sentivi come se appartenessi a una squadra più grande?* * *Com'era dipendere come gruppo da un individuo?* * *Com'è stato il vostro livello di partecipazione?* * *Cosa hai imparato sulla biologia?* |
| Note aggiuntive | *L'autoesclusione è intrisa nel modo in cui giochi, uno dei giocatori sceglie di essere escluso. Poi durante l'avventura imparano come gruppo che dipendono da* *altri individui e come individuo dipendono anche dal gruppo per funzionare nel suo insieme.*  *Fai attenzione che il rischio emotivo è a portata di mano; non puoi mettere qualcuno che non è in qualche modo mentalmente stabile nella posizione del cervello perché si sentiranno esclusi all'inizio del gioco.*  *Dipende da quanto sono grandi i gruppi per vedere se va bene se qualcuno vuole andarsene, ma in ogni squadra almeno una persona deve vederlo fino alla fine.*  *Durante l'avventura potrebbe capitare che perdano interesse nel gioco se devono aspettare troppo a lungo che altri gruppi finiscano. Forse potresti lasciare che aiutino o che osservino.*  *Gli studenti in realtà non devono sapere le cose in anticipo. Ma potrebbe aiutarli. Ciò che lo renderà il più sicuro* è *rimuovere il fattore tempo, in modo che abbiano il tempo di finirlo ed è fatto in modo che tutti dovrebbero essere in grado di finirlo. Se gli studenti hanno più conoscenze sull'argomento, vedranno le soluzioni più velocemente.*  *Questa avventura ha alcune variabili e come affrontare queste variabili cambia ogni volta a seconda del gruppo di giocatori e della stanza in cui si gioca.*  Sii creativo e flessibile. |

| **Impostare gli strumenti per l'avventura** | |
| --- | --- |
| Materiali  (Per la preparazione degli strumenti di gioco) | * stampante * Pezzo(i) di cartone (non necessario ma lo rende più robusto). * Coltello e/o forbici * Colla (necessaria solo se si decide di metterla su cartone) * Busta chiamata "Senses Round 3" contenente tabella dei codici morse e alfabeto con tabella numerica. * 4 Buste * Barattolo di vetro e nastro adesivo per fissarlo a un tavolo * Rebus fatto nella tua lingua, l'inglese è fornito. * Marcatore nero * Materiali stampati * Divisori (le tabelle per l'aula dovrebbero essere sufficienti, ma se la tua scuola ha divisori possono essere utilizzati). * Sedia e tavolo per il cervello * 3 serrature a combinazione, 3 lucchetti e una serratura direzionale. * Set per la produzione di molecole. * MP3 con codice morse su di esso se vuoi cambiarlo nella tua lingua, viene fornito l'inglese.   In alternativa al set di produzione di molecole:   * 3 palline di polistirolo blu * 1 sfera di polistirolo verde * 9 palline di polistirolo rosso * 13 palline di polistirolo grigio più piccole * 29 stuzzicadenti o qualcosa di simile ma più grande. * Se stai facendo un puzzle scorrevole da solo , avrai bisogno di:   + Cartone.   + Legno (bastoncini di agitazione per vernice)   + Vernice spray   + Blocco di legno, con una vite e un piccolo magnete incollato ad esso. |
| Istruzioni passo passo su come impostare gli strumenti di gioco | ***Link ai materiali di stampa***  [*https://drive.google.com/drive/folders/17n9bLZrNXPQqKPLWNR2fjDd14Hg\_Cg1j?usp=share\_link*](https://drive.google.com/drive/folders/17n9bLZrNXPQqKPLWNR2fjDd14Hg_Cg1j?usp=share_link)  ***Puzzle e materiali***   | **Round one** | Rompicapo | Materiali necessari + istruzioni | | --- | --- | --- | | Sensi | Sagoma | * 16 immagini di cose casuali. (trovato nel round di stampa 1.2) * 4 immagini di articoli che puoi trovare in un macello (trovati nel tondo di stampa 1.2) * Copie delle 4 immagini, rese nere con un pennarello in modo che ci sia solo una silhouette. | | Muscoli/ Ossa | Slittamento | * Puzzle scorrevole preferibilmente fatto di cartone. Ma puoi stampare out l'esempio * Lucchetto * Barattolo di vetro troppo piccolo per metterci la mano. * Nastro * Una vite o un altro oggetto metallico su una corda. | | Emozioni | Rebus | * Rebus che forma 3 frasi. Stampato. * <https://www.rebuses.org/> * Carta e penna. | | Organi | Puzzle | * Codice QR stampato (utilizzare un generatore di codici QR, attenzione, la maggior parte dei generatori scade dopo 7 giorni) * Pezzo di cartone (non necessario ma lo rende più robusto). * Coltello o forbici * Colla (necessaria solo se si decide di metterla su cartone) | | Cervello | quiz | * Gamecard round 1, con una domanda su dove ti trovi. E altre istruzioni | | **Secondo turno** |  |  | | Sensi | Suono | * QR-code stampato e incollato su un piccolo contenitore * Serratura a combinazione di 4 numeri con codice 5733 * Busta contenente tabella dei codici morse e alfabeto con tabella numerica. * Carta e penna per il gruppo. | | Muscoli/ Ossa | Siluetta fisica | * Stampa le lettere necessarie per la parola Fegato. * Lettere extra per la confusione. (Fai attenzione che non possono creare altre parole con esso). In inglese le lettere consigliate sono: L, I, V, E, R, O, K, W, Q, J | | Emozioni | Assegnazione dei suggerimenti | * 9 schede di suggerimento * Realizzarli incollando i suggerimenti nel round di stampa 2.1 sul retro delle immagini degli altri gruppi nel round di stampa 2.2 | | Organi | Atomi | * Set per la produzione di molecole.   In alternativa   * 3 palline di polistirolo blu * 1 sfera di polistirolo verde * 9 palline di polistirolo rosso * 13 palline di polistirolo grigio più piccole * 29 stuzzicadenti o qualcosa di simile ma più grande. | | Cervello | La capacità di dare suggerimenti è sbloccata. | * 4 carte suggerimento per il prossimo round. * Scheda di istruzioni rotonda | | **Turno 3** |  |  | | Sensi | Puzzle del labirinto | * Un puzzle labirinto che rappresenta il mattatoio * Un blocco direzionale impostato sulla combinazione delle prime 8 direzioni della soluzione del puzzle del labirinto. | | Muscoli/ Ossa | Tasti multipli | * Almeno 25 tasti diversi * Un anello per mettere le chiavi. * Lucchetto | | Emozioni | Sostanze | * Un lucchetto * Una scatola con fori numerati nella parte superiore per le quattro sostanze. * Un puzzle di gambe fantasma (trovato nel round di stampa 3.2) tagliato a metà con la metà inferiore sulla carta di suggerimento per le emozioni. * Una carta che spiega le regole di un puzzle di gambe fantasma (che si trova nel round di stampa 3.1) Traccia la linea che inizia in alto a sinistra per mostrare come funziona. * 4 tazze, ognuna contenente un'altra sostanza. Posiziona la chiave in uno di questi e posizionala sul punto della soluzione del puzzle ghost leg . | | Organi | Rapporto Lego | * 100 pezzi Lego in 4 colori. I colori possono essere diversi ma deve essere questo rapporto: 10, 20, 30, 40 (Costruisci una piramide usando i mattoncini lego) * Lucchetto a combinazione con 4 punti colorati su di esso corrispondenti ai colori dei mattoncini lego. * Codice consigliato: 3,1,2,4 | | Cervello | Blocco a combinazione | * Serratura a combinazione (codice: 4214) * Quiz, contenente domande su questa avventura |   ***Allestimento della stanza.***  Per prima cosa raccogli tutti i materiali in 3 gruppi: Round 1, Round 2, Round 3. Ora ritaglia le istruzioni per i diversi gruppi per ogni round, insieme a tutti gli altri materiali stampati. Metti tutte le istruzioni per i puzzle del round 2 e 3 in buste separate intitolate "istruzioni puzzle (2 / 3)" ad eccezione delle 3 carte rotonde del cervello.  Dividi la stanza in 4 aree con l'area per il cervello al centro. Assicurati che il cervello abbia una tabella per ordinare tutte le istruzioni che riceveranno. Tieni presente che le immagini e i suggerimenti saranno nascosti rispettivamente nelle aree dei sensi e delle emozioni, quindi assicurati che ci siano abbastanza nascondigli in queste aree. Una chiave sarà anche nascosta nell'area dei muscoli / ossa. Ogni area dovrebbe avere un tavolo su cui posare i puzzle.  **Impostazione del round 1:**  👁️ Sensi:  Nascondi tutte le immagini, comprese le quattro del mattatoio, nella zona dei sensi. Quindi appendi le quattro sagome al muro con le loro istruzioni per il round 1.  🍗 Muscoli/Ossa  Mescola le parti del puzzle scorrevole e posiziona le istruzioni accanto ad esso.  🎭 Emozioni  Disporre il Rebus su un tavolo nella loro area, insieme alle loro istruzioni. Metti carta e penna accanto a questo.  ❤ ️ Organi  Trasforma il codice QR in un puzzle tagliandolo con le forbici, quindi posiziona le istruzioni accanto ad esso. Fornisci loro un pen e un foglio.  🧠 Cervello  Posiziona la carta Cervello round 1 sul tavolo Cervello. Posa le buste con le istruzioni per i prossimi giri sul tavolo del cervello. Metti le catene intorno alla sedia dove sarà seduto il cervello. Prova ad attaccarli all'aria o ad appenderli in un'area intorno al cervello per emulare l'idea di essere rinchiusi.  **Impostazione del Round 2:**  👁️ Sensi  Metti la scatola chiudibile a chiave sul tavolo nell'area dei sensi con l'ultimo pezzo del puzzle scorrevole all'interno. Chiudere la scatola con i combinati sulla serratura con il codice 5733.  🍗 Muscoli/Ossa  Metti le lettere per il secondo puzzle di muscoli / ossa in una busta separata intitolata "Lettere per muscoli / ossa Round 2" e mettilo sul tavolo per il cervello.  🎭 Emozioni  Nascondi le 9 carte Suggerimento nell'area Emozione.  ❤ ️ Organi  Metti la molecola o l'alternativa sul tavolo nell'area degli organi e il disegno di adrenalina trovato nella stampa del round 2.2 capovolto accanto ad esso.  🧠 Cervello  Posiziona la carta Cervello round 2 sul tavolo Cervello. Fissare il barattolo di vetro muscoli/ossa sul tavolo del cervello. Attacca un magnete alla chiave per il lucchetto e mettilo all'interno del barattolo di vetro.  **Impostazione del Round 3:**  👁️ Sensi  Metti il labirinto per il round 3 nella busta di istruzioni del round 3 sul tavolo del cervello. Ora appendi il lucchetto direzionale alle catene (o corda) che circondano il cervello rivolto verso l'area dei sensi.  🍗 Muscoli/Ossa  Attaccare il lucchetto per i muscoli / ossa alla catena che circonda il cervello di fronte all'area dei muscoli / ossa. Quindi appendere o posizionare l'anello con le chiavi vicino al lucchetto. Ora prendi la chiave corretta per il lucchetto e nascondila da qualche parte all'interno dell'area di Muscoli / ossa. Quindi scrivi un suggerimento sulla posizione della chiave nella scheda di suggerimento Muscoli / Ossa per il round 3 e mettilo in una busta con scritto "Suggerimenti round 3".  🎭 Emozioni  Posiziona la scatola sul tavolo nell'area delle emozioni, quindi posiziona la metà superiore del puzzle Ghost Leg vicino alla scatola. Posiziona la carta suggerimento con la metà inferiore del puzzle Ghost Leg nella busta con "Suggerimenti round 3" scritto su di essa. Ora posiziona le tazze con le sostanze all'interno assicurandoti che la chiave sia nella sostanza giusta.  Attacca il lucchetto per la chiave alle catene che circondano il cervello di fronte all'area delle emozioni.  ❤️ Organi  Posiziona la piramide di lego sul tavolo degli organi. Attacca il lucchetto a combinazione con punti colorati alle catene che circondano il cervello di fronte all'area degli organi.  🧠 Cervello  Posiziona la carta Cervello round 3 sul tavolo del cervello.  Attaccare il blocco finale della combinazione alle catene che circondano il cervello.  **Sei pronto per iniziare l'avventura!** |

☺ ☺ ☺ Grazie !!!