



# ESCAPE THE GLOOM

Come progettare un gioco di fuga  
per ambienti di lavoro giovanile non  
formali e informali

Linee guida



Co-funded by  
the European Union

[www.youth-courage.eu](http://www.youth-courage.eu)

# Impronta

## FUGGIRE DALLA TROPPO - Linee guida

**Un gioco di fuga a bassa soglia che incoraggia i giovani emarginati a ritrovare il loro coraggio.**

2023

**Coraggio dei giovani:** fai parte della soluzione!

Dare potere ai giovani emarginati per riconnettersi con il loro sistema di supporto sociale e facilitare la crescita personale per consentire una cittadinanza e una solidarietà più attive. Progetto N° 2021-2-AT01-KA220-YOU-000048966

jugend am werk \_

Coordinatore: Jugend am Werk Steiermark GmbH, Lendplatz 35, 8020 Graz, Austria

\_vielfalt wirkt

Contatto: [info@youth-courage.eu](mailto:info@youth-courage.eu)

Sito web: [www.youth-courage.eu](http://www.youth-courage.eu)

Partner:



Co-funded by  
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Licenza aperta: questo documento è per uso libero sotto la licenza Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International. Per visualizzare una copia di questa licenza, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



## Informazioni sul progetto

Il progetto Erasmus+ "Youth Courage – You are part of the solution!" mira a dare potere ai giovani emarginati per riconnettersi con il loro sistema di supporto sociale e facilitare la crescita personale per consentire una cittadinanza e una solidarietà più attive. Per raggiungere questo obiettivo, un partenariato transnazionale di sei organizzazioni provenienti da Austria, Belgio, Irlanda, Italia e Slovenia ha sviluppato quattro risultati di progetto in 25 mesi (maggio 2022 - giugno 2024) che servono i professionisti del supporto ai giovani e i volontari in tutte le aree del lavoro con i giovani:



**SONDAGGIO EUROPEO SUI GIOVANI:** Indagine sulla situazione post-Covid dei giovani emarginati e sullo stato di collegamento con il loro sistema di supporto.



**YOUTH COURAGE OUTREACH PER UNA CITTADINANZA ATTIVA:** kit di strumenti socio-pedagogici interattivi per (ri) attivare i giovani emarginati durante e dopo la crisi.



**ESCAPE THE GLOOM:** un gioco di fuga a bassa soglia che incoraggia i giovani emarginati a ritrovare il loro coraggio.



**DOCUMENTO POLITICO YOUTH COURAGE:** Rafforzare la collaborazione tra operatori socio-educativi in prima linea, istituti di ricerca e decisori politici per indagare ulteriormente la situazione dei giovani emarginati in Europa.

Tutti i risultati del progetto sono disponibili gratuitamente sul sito web del progetto Youth Courage nelle lingue dei partner: inglese, tedesco, francese, italiano e sloveno.

[www.youth-courage.eu](http://www.youth-courage.eu)

## Introduzione

### Cos'è un escape game?

Un escape game, noto anche come escape room, è un'attività di risoluzione di enigmi in cui i giocatori lavorano insieme per trovare indizi, risolvere enigmi e completare compiti per "scappare" da una stanza a tema o da uno scenario entro un limite di tempo stabilito, solitamente 60 minuti. L'obiettivo è completare una missione, che spesso comporta la scoperta di un mistero, la ricerca di un oggetto o la fuga da una stanza chiusa a chiave.

Gli escape game possono essere vissuti in diverse ambientazioni:



**Escape Room dal vivo:** Si tratta di esperienze fisiche e reali in cui i giocatori si trovano in una stanza a tema con veri e propri oggetti di scena e puzzle. I temi più gettonati includono case infestate, evasioni dalle prigioni e cacce al tesoro.



**Giochi da tavolo:** I giochi di fuga sono stati adattati in formati da tavolo, dove i giocatori lavorano insieme per risolvere enigmi usando carte, mappe e altri componenti fisici. Esempi includono giochi come "Exit: The Game" e "Unlock!"



**Escape Room digitali o online:** Si tratta di versioni virtuali di escape game, in cui i giocatori risolvono enigmi online tramite un computer o un dispositivo mobile. Possono essere interamente digitali o utilizzare una combinazione di risorse online e stampe fisiche.



**Applicazioni mobili:** Alcuni giochi di fuga sono concepiti come app per dispositivi mobili, offrendo un'esperienza interattiva in cui i giocatori risolvono enigmi sui loro smartphone o tablet.

Ogni ambientazione offre un modo unico per godersi l'esperienza dell'escape game, sia di persona, a casa o online. Con ogni ambientazione, sono necessari più o meno preparazione, tempo e impegno per pianificare e giocare.



## Come è strutturato solitamente un escape game?

Una tipica metodologia di gioco di fuga prevede i seguenti passaggi:

<p>-1- INTRODUZIONE E BRIEFING</p>	<p><b>Storia e obiettivi:</b> ai giocatori vengono presentati il tema, la trama e gli obiettivi principali del gioco. Il game master (ospite) spiega le regole, il limite di tempo (solitamente 60 minuti) e cosa devono fare i giocatori per "scappare" o completare il gioco.</p>
<p>-2- ESPLORAZIONE</p>	<p><b>Ricerca iniziale:</b> i giocatori iniziano esplorando l'ambiente, cercando indizi, oggetti nascosti e qualsiasi cosa insolita che potrebbe essere utile per risolvere gli enigmi. Questa fase incoraggia la curiosità e il lavoro di squadra mentre i giocatori condividono le loro scoperte.</p>
<p>-3- RISOLVERE PUZZLE</p>	<p><b>Indizi e sfide:</b> il gioco presenta vari enigmi, indovinelli e sfide che i giocatori devono risolvere per progredire. Questi enigmi spesso richiedono logica, riconoscimento di schemi, matematica e talvolta manipolazione fisica di oggetti.</p> <p><b>Collaborazione:</b> i giocatori devono comunicare e lavorare insieme per risolvere enigmi, combinando diverse informazioni e abilità per progredire.</p>
<p>-4- PROGRESSIONE</p>	<p><b>Fasi di sblocco:</b> risolvere con successo un puzzle spesso porta allo sblocco di nuove aree, alla scoperta di nuovi indizi o all'ottenimento di oggetti necessari per ulteriori progressi. Il gioco in genere si svolge in fasi, con ogni puzzle che avvicina la squadra all'obiettivo finale.</p> <p><b>Suggerimenti e assistenza:</b> se i giocatori sono bloccati, possono spesso chiedere suggerimenti al game master. I suggerimenti aiutano a far procedere il gioco e a prevenire la frustrazione.</p>
<p>-5- CLIMAX E RISOLUZIONE</p>	<p><b>Sfida finale:</b> il gioco culmina con un puzzle o un compito finale, spesso più complesso, che i giocatori devono completare per raggiungere l'obiettivo principale, come trovare una chiave o risolvere un mistero.</p> <p><b>Fuga o completamento:</b> dopo aver completato con successo la sfida finale, i giocatori "fuggono" o completano la missione, segnando la fine del gioco.</p>
<p>-6- DEBRIEFING</p>	<p><b>Riflessione post-partita:</b> dopo la partita, il game master solitamente conduce una sessione di debriefing in cui i giocatori discutono della loro esperienza, esaminano cosa hanno fatto bene e apprendono eventuali enigmi che potrebbero aver tralasciato o trovato particolarmente difficili.</p> <p><b>Feedback e festeggiamenti:</b> spesso i giocatori ricevono feedback sulle loro prestazioni e le squadre vincenti vengono solitamente festeggiate per aver completato la partita entro il limite di tempo.</p>



## Approccio pedagogico

L'approccio pedagogico all'uso di elementi di gamification negli escape game sfrutta i principi di game design per migliorare l'apprendimento e il coinvolgimento. Gli elementi di gamification negli escape game creano un'esperienza di apprendimento coinvolgente, interattiva e immersiva. Incorporando i principi di apprendimento attivo, collaborazione, motivazione e riflessione, gli escape game possono essere uno strumento potente nell'istruzione, aiutando gli studenti a sviluppare un'ampia gamma di abilità cognitive e sociali mantenendoli motivati e coinvolti. In dettaglio, i seguenti elementi pedagogici di gamification si uniscono in un escape game:

### APPRENDIMENTO ATTIVO

- **Problem-Solving e pensiero critico:** gli escape game richiedono ai giocatori di risolvere enigmi complessi e pensare in modo critico sotto pressione temporale. Ciò rispecchia scenari di problem-solving del mondo reale, aiutando gli studenti a sviluppare capacità di pensiero analitico e logico.
- **Esperienza pratica:** gli studenti sono coinvolti attivamente nel processo di apprendimento, manipolando oggetti e interagendo con l'ambiente circostante, il che migliora la memorizzazione e la comprensione del materiale.

### COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE

- **Lavoro di squadra:** la maggior parte degli escape game sono progettati per gruppi, sottolineando l'importanza della collaborazione. I giocatori devono comunicare in modo efficace, condividere informazioni e lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune, rispecchiando gli scenari di lavoro di squadra e collaborazione del mondo reale.
- **Assegnazione dei ruoli:** spesso i giocatori assumono spontaneamente ruoli (ad esempio, leader, analista, comunicatore) in base ai propri punti di forza, il che può aiutarli a comprendere i diversi ruoli nelle dinamiche di squadra e l'importanza del contributo di ciascun membro.

### MOTIVAZIONE E COINVOLGIMENTO

- **Motivazione intrinseca:** la sfida di risolvere enigmi e completare la fuga fornisce motivazione intrinseca, incoraggiando i giocatori a impegnarsi profondamente con il contenuto. L'emozione della scoperta e la soddisfazione di superare le sfide mantengono motivati gli studenti.
- **Feedback immediato:** gli escape game forniscono un feedback immediato sulle azioni: le soluzioni corrette fanno avanzare i giocatori, mentre quelle sbagliate richiedono una rivalutazione. Questo ciclo di feedback immediato rafforza l'apprendimento e mantiene i partecipanti coinvolti.

### APPRENDERE ATTRAVERSO IL FALLIMENTO

- **Ambiente sicuro per fallire:** gli escape game creano un ambiente a bassa posta in gioco in cui il fallimento è parte del processo. I giocatori imparano che è accettabile commettere errori, il che può favorire una mentalità di crescita e resilienza. Ciò aiuta gli studenti a capire che il fallimento è una parte naturale dell'apprendimento e della risoluzione dei problemi.
- **Iterazione e adattamento:** i giocatori hanno spesso bisogno di rivisitare e rivedere le proprie strategie, promuovendo il pensiero adattivo e la capacità di iterare sulle idee. Ciò rispecchia scenari del mondo reale in cui le soluzioni non sono sempre ovvie e richiedono più tentativi.

### APPRENDIMENTO CONTESTUALE

- **Apprendimento tematico:** gli ambienti immersivi degli escape game spesso collegano enigmi e sfide a una narrazione o a un tema. Ciò contestualizza l'apprendimento, rendendo i concetti astratti più concreti e pertinenti. Ad esempio, un'escape room a tema storico potrebbe insegnare eventi o personaggi storici specifici in modo memorabile e coinvolgente.



- **Applicazioni nel mondo reale:** gli scenari negli escape game possono essere progettati per rispecchiare situazioni del mondo reale, aiutando gli studenti ad applicare le conoscenze teoriche a situazioni pratiche e migliorando il trasferimento dell'apprendimento in contesti di vita reale.

#### DIVERSI STILI DI APPRENDIMENTO

- **Coinvolgimento multisensoriale:** gli escape game spesso incorporano elementi visivi, uditivi e cinestetici, adattandosi a diversi stili di apprendimento. Questo approccio multisensoriale aiuta a garantire che tutti gli studenti siano coinvolti e possano afferrare il materiale nel modo più adatto a loro.
- **Istruzione differenziata:** la varietà di puzzle (ad esempio logici, spaziali, linguistici) consente agli studenti con diversi punti di forza e preferenze di apprendimento di contribuire, garantendo che l'esperienza di apprendimento sia inclusiva e coinvolgente per tutti i partecipanti.

#### RIFLESSIONE E DEBRIEFING

- **Riflessione post-partita:** l'uso pedagogico efficace degli escape game spesso include una sessione di debriefing in cui i partecipanti riflettono sulle loro esperienze, discutendo quali strategie hanno funzionato, quali no e come possono applicare queste lezioni in scenari del mondo reale. Questa pratica riflessiva è fondamentale per consolidare l'apprendimento e incoraggiare la metacognizione.
- **Autovalutazione e valutazione tra pari:** i giocatori possono valutare le proprie prestazioni e quelle degli altri durante il gioco, favorendo l'autoconsapevolezza e il feedback tra pari. Questa pratica riflessiva aiuta gli studenti a identificare i propri punti di forza e le aree di miglioramento.

#### Perché organizzare un escape game in contesti di lavoro con i giovani?

Gli escape game sono un metodo divertente e coinvolgente per promuovere la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra. Lavorando su un obiettivo comune e risolvendo insieme enigmi, i giovani sperimentano momenti di successo in un contesto giocoso. Mentre gli escape game commerciali richiedono un ambiente completamente allestito che deve essere visitato con i giocatori, gli escape game di tipo gioco da tavolo possono essere giocati ovunque, in qualsiasi momento.

L'uso di giochi di fuga nel lavoro con i giovani offre numerosi vantaggi, in quanto forniscono un modo dinamico e coinvolgente per sviluppare competenze di vita essenziali. Grazie alla natura immersiva e collaborativa dei giochi di fuga, i giovani migliorano le loro capacità di risoluzione dei problemi, il pensiero critico e la creatività, il tutto lavorando insieme in un ambiente orientato al lavoro di squadra. Questi giochi promuovono la comunicazione, la leadership e la cooperazione, poiché i partecipanti devono fare affidamento sui punti di forza reciproci per avere successo. Inoltre, il senso di realizzazione e divertimento associato al completamento di un gioco di fuga può aumentare l'autostima e incoraggiare la resilienza, rendendolo uno strumento efficace per lo sviluppo personale e sociale nei programmi per i giovani.

Ci sono molti giochi di fuga già pronti. Come detto in precedenza, ci sono offerte online e giochi da tavolo. Ma può anche essere divertente creare un gioco di fuga per un gruppo target o un contesto specifico, che verrà ulteriormente esplorato nelle pagine seguenti.



## Progettazione e sviluppo didattico

Se si pianifica di creare autonomamente un escape game, si consiglia di tenere in considerazione le seguenti considerazioni per la progettazione didattica e lo sviluppo.

### FASE 1: DEFINIRE UN OBIETTIVO

Qual è l'obiettivo principale che vuoi che i tuoi giocatori raggiungano? Perché dovrebbero giocare? Consideralo su due livelli:

- 1) **Livello pedagogico:** cosa vuoi che i giocatori ottengano? Dovrebbero imparare qualcosa e, in tal caso, cosa? Definisci chiaramente gli obiettivi di apprendimento. Ad esempio, dovrebbero allenare le loro capacità comunicative, imparare meglio a lavorare in team o semplicemente affinare le loro capacità di calcolo o logiche. Definire gli obiettivi di apprendimento ti aiuterà a dare forma agli enigmi e alla natura del tuo gioco di fuga.
- 2) **Livello di contenuto:** qual è l'obiettivo che i giocatori devono raggiungere all'interno della storia? Dovrebbero scappare da una stanza, trovare un tesoro o una persona scomparsa, o trovare un modo per far atterrare un'astronave in sicurezza? Non ci sono limiti alla tua immaginazione.

### FASE 2: DEFINIRE IL GRUPPO TARGET

In un secondo momento, pensa a chi vuoi che siano i giocatori. Il gioco sarà per una fascia d'età specifica? Sono necessarie conoscenze pregresse che influenzano chi può giocare? Quanto dovrebbe essere grande il gruppo di giocatori? In base alla nostra esperienza, 3-4 giocatori sono l'ideale. Consigliamo di non avere gruppi di più di 6 persone alla volta, perché potrebbe diventare difficile per tutti i giocatori rimanere coinvolti e aggiornati con il flusso di informazioni attuale.

Pensa anche al ruolo che vuoi avere come Game Master. Sarai disponibile per suggerimenti durante il gioco o i giocatori dovrebbero giocare principalmente da soli?

### FASE 3: DEFINIRE LA STRUTTURA METODOLOGICA

Prendi il tuo album da disegno: è giunto il momento di prendere delle decisioni importanti. Per delineare la struttura metodologica del tuo escape game, devi decidere il flusso di gioco, l'ambientazione, lo stile narrativo, il sistema di punteggio, la tempistica. In sostanza, ora stai definendo COME si gioca il gioco.

#### **Flusso di gioco:** il tuo escape game sarà lineare/sequenziale o non lineare/aperto?

- **Flusso di gioco lineare/sequenziale:**  
in una Escape Room lineare, tutti gli enigmi devono essere risolti in un ordine prestabilito. Gli indizi vengono trovati più o meno nell'ordine in cui devono essere utilizzati e la soluzione di un enigma porta al successivo. Ciò significa che i giocatori affrontano una sfida alla volta e possono concentrarsi completamente su ciò che hanno di fronte.  
Questa impostazione del flusso di gioco è ideale per principianti, giocatori singoli o gruppi più piccoli. Sviluppare e guidare una escape room lineare e sequenziale è anche più facile per i Game Master. Le impostazioni del flusso di gioco sequenziale sono spesso utilizzate nei giochi da tavolo di escape room o nei giochi di escape per app mobili gratuite.  
Nei giochi di fuga lineari o sequenziali, tutti gli enigmi inclusi seguono l'ordine prestabilito degli eventi oppure l'intera storia è divisa in sotto-stanze/scene, che costruiscono la sequenza del gioco. All'interno delle sotto-stanze, l'ordine di risoluzione degli enigmi può essere lineare, non lineare o aperto.
- **Flusso di gioco non lineare/aperto:**  
le Escape Room non lineari possono essere molto complesse in quanto consentono ai giocatori di trovare più indizi e risolvere più enigmi contemporaneamente senza seguire un percorso lineare. In una Multi-Path Escape Room, diversi approcci di soluzione e forse anche percorsi narrativi conducono alla fine del gioco. Alcuni percorsi possono portare a un vicolo cieco (attraverso i cosiddetti





enigmi della falsa pista) o a un brutto finale, e alcuni a uno o più finali positivi. Di solito, i giochi di fuga multi-percorso offrono percorsi diversi per lo stesso finale (di successo) e i vari percorsi servono allo scopo di guadagnare punti extra o perdere tempo. Alcuni giochi da tavolo di escape room usano questo stile di flusso di gioco così come molti giochi di fuga commerciali per PC, console e sistemi VR. Le Escape Room aperte sono la versione più complessa. Questo stile di flusso di gioco è spesso utilizzato nelle escape room della vita reale in quanto danno ai giocatori la completa libertà di cercare indizi e risolvere enigmi entro un dato lasso di tempo. In un'impostazione di flusso di gioco aperto, tutto dipende da come i giocatori comunicano e organizzano il loro processo di risoluzione poiché troveranno enigmi e indizi senza alcuna indicazione dell'ordine in cui devono risolverli. Avranno una raccolta di diversi indizi ed enigmi che devono essere risolti per passare alla fase successiva. Capire l'obiettivo finale e l'enigma finale è spesso parte di un gioco di fuga aperto.

**Ambientazione: Che tipo di escape room creerai? Che tipo di enigmi dovrebbero esserci? Che genere generale vuoi perseguire?**

In questa fase didattica, devi pensare all'argomento generale, al genere e all'atmosfera del tuo escape game. I tuoi giocatori saranno detective che risolvono un crimine o astronauti? L'argomento generale è correlato all'obiettivo del contenuto che hai scelto e definisce l'atmosfera della decorazione della tua escape room e il tema degli enigmi che andranno avanti. Pensando agli enigmi, dovresti decidere se hai intenzione di avere enigmi pratici, digitali (il che significa che tu e/o i tuoi giocatori avete bisogno di dispositivi digitali per giocare), basati su carta e penna o un mix di tutte queste opzioni. Dare forma a questa impostazione ti aiuta a comprendere meglio come apparirà l'escape game finale e come verrà vissuto dai giocatori.

**Stile narrativo: come verrà raccontata e come si svilupperà la storia?**

Nelle escape room dal vivo, la storia e il contesto del gioco vengono raccontati all'inizio durante il briefing, prima che il gioco inizi. Spesso è una breve introduzione che imposta la scena, dice ai giocatori dove si trovano (e a volte chi sono, ad esempio detective), qual è il loro obiettivo e cosa accadrebbe se l'obiettivo non venisse raggiunto. Quindi, i giocatori giocano e, idealmente, risolvono con successo gli enigmi per raggiungere il risultato desiderato. Nel debriefing, sperimentano la risoluzione della sfida.

In molte escape room digitali e da tavolo, la storia del gioco si dipana sempre di più man mano che i giocatori avanzano nel flusso lineare del gioco fino a raggiungere il culmine e la risoluzione.

Quando crei la tua escape room, pensa a come vuoi che i tuoi giocatori vivano la storia e prepara di conseguenza i tuoi enigmi.

**Intervallo di tempo: quanto tempo avranno i giocatori per raggiungere l'obiettivo?**

Questa è una decisione importante, perché da un lato, devi considerare quanto tempo è fattibile per il tuo gruppo target per giocare e rimanere coinvolto. E dall'altro, il lasso di tempo indica il numero e la portata degli enigmi che svilupperai e includerai nel gioco. Sulla base delle nostre esperienze, potresti aver bisogno di qualche tentativo ed errore per capire quanto tempo solitamente serve ai tuoi giocatori per risolvere gli enigmi e ricorda che ogni gruppo è diverso.

**Sistema di punteggio: come misurerai il successo del gioco?**

- **Facile:** Non impostare limiti di tempo e lascia che il gruppo giochi finché non raggiunge l'obiettivo.
- **Standard:** Punteggio di base basato sul tempo: c'è un limite di tempo e i giocatori possono superare o fallire l'esame entro questo limite.



- **Avanzato:** C'è un limite di tempo, ma nel punteggio avanzato basato sul tempo, vince la squadra più veloce. Questo è consigliato se si prevede di giocare a questo gioco con più di un gruppo e si vuole essere competitivi. I tempi di completamento possono essere registrati su un poster, una lavagna bianca o una lavagna.

Questo può essere combinato con le regole sulla disponibilità dei suggerimenti forniti dal Game Master.

- **Facile:** utilizzo illimitato dei suggerimenti disponibili durante il gioco senza penalità.
- **Standard:** suggerimenti limitati per tutto il gioco. Ad esempio, 3 suggerimenti senza penalità. Una penalità potrebbe essere quella di aggiungere tempo al tempo di completamento effettivo.
- **Avanzato:** ogni suggerimento comporta una penalità, ad esempio vengono aggiunti 2 minuti al tempo di gioco dopo aver completato la partita.

#### FASE 4: SVILUPPARE GLI ENIGMI

##### Esistono quattro tipi fondamentali di enigmi:

- Enigmi scritti (lettere, parole, simboli)
- Enigmi fisici (scatola chiusa, puzzle, ecc.)
- Enigmi che coinvolgono i sensi (usa l'olfatto, il tatto, la vista, l'udito, il gusto)
- Enigmi da ricercatore (cerca indizi e raccogli tutto ciò che trovi)

##### Possono coinvolgere i seguenti meccanismi risolutivi:

- Puzzle logici
- Puzzle visivi
- Puzzle motori
- Puzzle basati su argomenti/conoscenze
- Enigmi sul lavoro di squadra
- Puzzle di parole e lettere (linguistico)
- Puzzle multimediali
- Puzzle numerici e di calcolo
- Esplorazione
- Puzzle relativi agli oggetti

Quando sviluppi i tuoi enigmi, assicurati che siano adatti all'obiettivo che ti sei prefissato, alla trama che hai deciso e che siano adatti al tuo gruppo di giocatori.



## Preparazione e implementazione

Congratulazioni, a questo punto hai già creato il tuo escape game e preso tutte le decisioni difficili. Ora è il momento di prepararti per la prima partita e per l'ulteriore implementazione.

### Preparazione dei materiali di gioco e della sala

La prima preparazione di un escape game di solito richiede più tempo e ulteriori giocate in futuro. Il gioco è nuovo per te come lo è per i giocatori, quindi assicurati di essere ben organizzato e di scrivere tutto ciò di cui hai bisogno.

Tieni pronti i tuoi indovinelli e tutto il materiale che ti serve per risolverli. Forse devi stampare, tagliare e plastificare alcuni elementi, o acquistare qualcosa come un lucchetto o una luce UV. Se usi i lucchetti, assicurati di programmarli con i codici che hai impostato nei tuoi indovinelli. Se il tuo gioco di fuga prevede indovinelli digitali, tieni pronto uno smartphone, un tablet o un PC per i giocatori, oppure un codice WIFI, in modo che possano usare i loro smartphone.

Quando prepari la stanza, puoi impegnarti quanto vuoi per decorarla in modo che si adatti al tema e alla storia. Assicurati di rimuovere tutti gli oggetti che non vuoi che i giocatori vedano, tocchino, rompano o usino e potresti prendere in considerazione l'utilizzo di adesivi per indicare che alcuni oggetti sono off-limits.

Inizia a nascondere gli indizi e gli enigmi nella stanza, ma assicurati di prendere nota di dove si trovano. Una volta iniziato il gioco, avrai molto su cui concentrarti come Game Master e ti ringrazierai per avere la lista dove si trova tutto.

### Preparazione del Game Master

Assicuratevi di avere pronti tutti gli indizi che i giocatori potrebbero richiedere. Se non siete voi ad aver progettato il gioco, assicuratevi di avere le istruzioni con voi e di essere sicuri dell'ordine degli eventi che dovrebbero svolgersi.

Consigliamo inoltre di avere a portata di mano altri oggetti, come copie aggiuntive di stampe, nel caso in cui qualcosa si danneggi.

Quando sei pronto, invita i giocatori!

### Briefing dei giocatori – Regole del gioco e introduzione

Per informare i partecipanti, presenta loro l'escape game e fornisci loro informazioni di base sulla storia e l'obiettivo. Si consiglia di spiegare come funziona un'escape room, ad esempio in questo modo:

"Per giocare a questo gioco di fuga, come gruppo lavorerete insieme per raggiungere un obiettivo comune. Nei classici giochi di fuga, l'obiettivo è scappare dalla stanza. In altri e in questo, il tuo obiettivo ti verrà presentato all'inizio del gioco. Hai un limite di tempo e puoi chiedere a me, il Game Master, dei suggerimenti se sei bloccato. Alcuni enigmi richiederanno di pensare fuori dagli schemi. Per raggiungere l'obiettivo, devi usare tutti gli indizi che trovi e di solito solo una volta, a meno che non sia indicato diversamente.

Ti avviserò quando parte il timer e quando raggiungi l'obiettivo fammelo sapere, così possiamo fermare il timer!"

Nella pagina successiva puoi trovare le regole che ti consigliamo e puoi facilmente stampare questa singola pagina e utilizzarla con i tuoi giocatori.

## Regole del gioco



### **Nessun pericolo.**

Non sarai mai in pericolo reale. Puoi sempre lasciare la stanza e abbandonare il gioco se ne hai bisogno. Nota solo che il gioco sarà finito.



### **Nessuna pausa.**

Non ci sono pause durante la partita. Quindi, preparati ora e mangia uno spuntino, bevi qualcosa e usa il bagno, se ne hai bisogno. Preparati ora!



### **Oggetti proibiti e necessari .**

Non portare oggetti che non sono consentiti e assicurati di avere tutti gli oggetti di cui hai bisogno (ad esempio, penna e carta).



### **Zona di gioco.**

Potrebbero esserci oggetti nella stanza che non fanno parte del gioco (ad esempio, prese elettriche, aria condizionata, ecc.). Il Game Master definirà la zona di gioco e ti farà sapere quali oggetti nella stanza sono off-limits.



### **Non danneggiare o rompere nulla.**

Non avrai mai bisogno della forza fisica per scoprire un indizio.



### **Comunicare.**

Lavorare in team per scoprire indizi e risolvere enigmi. Ognuno porta qualcosa sul tavolo: usate i punti di forza di ciascuno e supportatevi a vicenda per raggiungere l'obiettivo. Potresti voler eleggere un capogruppo che sia principalmente responsabile di mantenere una panoramica.



### **Prendi appunti.**

Annota le tue scoperte per assicurarti che tutti abbiano accesso agli indizi che hai trovato. Ha anche senso annotare quali oggetti sono già stati usati, perché è probabile che non debbano essere usati due volte.



### **Guarda l'orologio.**

Non dimenticare il limite di tempo!



### **Usa i suggerimenti.**

Non c'è niente di male nell'usare i suggerimenti. Forse sei già molto vicino, quindi chiedi aiuto prima di mettere a repentaglio la vittoria dell'intera partita.



### **Principio democratico.**

In caso di dubbio, la maggioranza dei giocatori dovrebbe decidere come procedere. Soprattutto quando si usano suggerimenti, tutti i giocatori dovrebbero essere d'accordo.



### **Divertiti!**





## Gioca!

Imposta il timer (se hai deciso di usarne uno) e lascia che i giocatori esplorino la stanza. Nella nostra esperienza, è meglio essere vicini e tenerli d'occhio. Spesso, non pensano di chiedere aiuto, ma potrebbero aver bisogno solo di un piccolo impulso per arrivare al passaggio successivo. Tu come Game Master hai una buona intuizione su quando aiutare e quando lasciarli capire qualcosa tramite tentativi ed errori.

Altri suggerimenti che vorremmo condividere sono di avere il timer ben visibile nella stanza e di avere una musica strumentale tranquilla che supporti ulteriormente l'immersione nella storia. Abbiamo riscontrato che la musica ha aiutato i giocatori a non provare un imbarazzante silenzio mentre cercavano indizi o pensavano. Assicuratevi che la musica sia discreta e non invadente!

Ricorda ai giocatori che possono chiederti dei suggerimenti e faglielo sapere quando è passata metà del tempo. Ricordaglielo di nuovo 10 e 5 minuti prima che scada il tempo.

## Debriefing dei partecipanti

Dopo il gioco, fai un debriefing ai partecipanti fornendo la conclusione della storia. Se hanno avuto successo, festeggia!

Se si prevede che più gruppi giochino, fate scrivere loro il tempo vincente su una lavagna bianca o nera, in modo che possano competere con gli altri gruppi.

Chiedete loro come hanno vissuto l'escape game, cosa è andato bene e cosa avrebbero fatto meglio la prossima volta. Se avete già impostato determinati obiettivi di apprendimento, chiedete loro se pensano di averli raggiunti.

## Lista di controllo per l'implementazione

- Il concetto del tuo escape game è completamente sviluppato, inclusi obiettivo, gruppo target, ambientazione, stile narrativo, sistema di punteggio e tempistiche.
- I tuoi enigmi sono completamente sviluppati e pronti per essere messi in pratica.
- Hai acquistato tutti gli elementi di cui hai bisogno (ad esempio lucchetto,
- Hai deciso la modalità di progressione della storia, il tuo ruolo di Game Master e la disponibilità di suggerimenti per i giocatori.
- Hai preparato la stanza, nascosto gli enigmi e preso appunti su dove li hai nascosti.
- Hai a disposizione degli indizi nel caso in cui i giocatori ne abbiano bisogno.
- Hai stampato le regole e sei pronto per il briefing.
- Hai invitato i giocatori e hai pianificato tempo a sufficienza: tempo per il briefing, il de-briefing e il gioco.
- Siete pronti per il de-briefing e avete pronto un premio per la squadra vincitrice.

Il team Youth Courage vi augura tanto divertimento nel progettare e implementare il vostro escape game! Per un inizio facile, provate il nostro gioco ESCAPE THE GLOOM disponibile in due livelli di difficoltà sul nostro sito web: [www.youth-courage.eu](http://www.youth-courage.eu)



**Questa linea guida contiene istruzioni e raccomandazioni utili su come sviluppare un gioco di fuga per i giovani in contesti non formali e informali.**

**Maggiori informazioni qui:  
[www.youth-courage.eu](http://www.youth-courage.eu)**



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agencia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. 2021-2-AT01-KA220-YOU-000048966