



ESCAPE THE GLOOM

Un escape game a bassa soglia che consente ai/alle giovani in condizioni di marginalità di riaccendere il proprio coraggio

www.youth-courage.eu

La misteriosa scomparsa di Isia C. Lue



LIVELLO 1



Co-funded by
the European Union

Imprint

ESCAPE THE GLOOM – LIVELLO 1

Un escape game a bassa soglia che consente ai/alle giovani in condizioni di marginalità di riaccendere il proprio coraggio.

2023

Youth Courage: Tu sei parte della soluzione!

Dare ai giovani in condizioni di marginalità la possibilità di riconnettersi con la propria rete sociale e facilitare la crescita personale per consentire una cittadinanza più attiva e solidale.

Progetto N° 2021-2-AT01-KA220-YOU-000048966

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

jugend am werk _

_vielfalt wirkt

Contatto: info@youth-courage.eu

Sito web: www.youth-courage.eu

Partners:



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.



Open license: Questo documento è di libero utilizzo secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Sul progetto e su questo documento

Il progetto Erasmus+ "Youth Courage - You are part of the solution!" si propone di aiutare i/le giovani in condizioni di marginalità a riconnettersi con la propria rete di sostegno sociale e di facilitare la crescita personale per consentire una cittadinanza più attiva e solidale. Per raggiungere questo obiettivo, nell'arco di 25 mesi (maggio 2022 - giugno 2024) un partenariato transnazionale di sei organizzazioni provenienti da Austria, Belgio, Irlanda, Italia e Slovenia ha sviluppato quattro risultati di progetto utili a tutti coloro che lavorano o svolgono volontariato con giovani:



INDAGINE EUROPEA SUI GIOVANI: Un rapporto di indagine transnazionale che indaga la situazione post-COVID dei giovani emarginati e del loro sistema di supporto.



SENSIBILIZZAZIONE ALLA CITTADINANZA ATTIVA -Toolkit socio-pedagogico interattivo per (ri)attivare la giovani marginalizzata durante e dopo la pandemia.



ESCAPE THE GLOOM (Sfuggire alla tristezza): Un escape game a bassa soglia che consente ai giovani emarginati di riaccendere il proprio coraggio.



DOCUMENTO POLITICO: Rafforzamento della collaborazione tra operatori giovanili in prima linea, istituti di ricerca e responsabili politici per approfondire 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/it/about_it

Questo opuscolo contiene il livello 1 dell'escape game educativo ESCAPE THE GLOOM.

Sono disponibili anche le istruzioni generali, il livello 2 e una guida su come sviluppare il proprio escape game in contesti giovanili: li trovate qui:

www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it



Contenuti

Sul progetto e sul documento	1
Contenuti.....	2
La storia del Livello 1	3
Preparazione: Materiali & Stanza.....	4
Briefing	5
Regole del gioco	6
Livello 1: La misteriosa scomparsa di Isia C. Lue	7
1.1 Intro – Video del notiziario.....	7
1.2 Ricerca degli indizi	8
1.3 Mappa della città.....	9
1.4 Volantini della persona scomparsa	10
1.5 Analisi della persona scomparsa	11
1.6 Soluzione del Livello 1	12
Debriefing.....	12



La storia del Livello 1

La misteriosa scomparsa di Isia C. Lue

Un gruppo di amiche e amici si imbatte in un post sui social media in cui si dice che una persona famosa è scomparsa dopo aver partecipato a un gala in un museo. Tra circa 30 minuti si terrà una conferenza stampa con il capo della polizia e qualsiasi indizio che porti al ritrovamento della persona scomparsa porterà a una ricompensa.

Per coincidenza, il luogo confermato dove questa persona è stata vista per l'ultima volta è proprio dietro l'angolo e il gruppo di amici decide di indagare!

Alla fine della storia, scopriranno dove si trova il VIP e sceglieranno di se andarci loro stessi (e continuare il gioco nel livello 2) o se passare l'informazione alla polizia (e interrompere il gioco).



Genere:
Detective



Tempo di gioco:
30 minuti



Gruppo di gioco:
3-4 persone



Difficoltà:
Facile

Completando il gioco ESCAPE THE GLOOM, i giovani giocatori potranno...

- ... allenare la loro capacità di comunicazione orientata alla soluzione.
- ... aumentare le loro capacità di risoluzione dei problemi.
- ... aumentare le loro capacità creative e di pensiero critico.
- ... allenare le capacità di risoluzione dei conflitti.
- ... sperimentare il lavoro di squadra.
- ... acquisire una maggiore consapevolezza attraverso l'affrontare le sfide in prima persona.



Preparazione: Materiali & Stanza

In qualità di Game Master, avete il compito di preparare la stanza e i materiali, in modo che i giocatori possano giocare. Il gioco ESCAPE THE GLOOM è stato progettato per limitare i tempi di preparazione e il budget necessario, in modo da consentire un'implementazione a bassa soglia in tutti i tipi di contesti giovanili. Il tempo di preparazione per questo livello è stimato in 1,5 ore per la prima volta e in 30 minuti per tutte le volte successive.

Per il livello 1 sono sufficienti la connessione a Internet, un dispositivo digitale (smartphone, tablet o computer) e il materiale stampato fornito dal gioco. Si consiglia inoltre di collocare un timer visibile nella stanza.

Come primo passo, leggete attentamente questo libretto di istruzioni. Vi si trova la storia del gioco, l'ordine degli enigmi, i compiti che i giocatori dovranno svolgere e i suggerimenti che potrete dare loro. Troverete anche testi precostituiti per il briefing e le regole del gioco. (60 minuti).

In una seconda fase, andate sul sito web e scaricate i materiali stampabili e preparateli come indicato di seguito: www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it (20 minuti).

Infine, allestite la stanza nascondendo gli indizi e decorando, se volete. (10 minuti).

Enigma	Preparazione
1.1	<p>Intro/Video del notiziario</p> <p>Preparare il video su un tablet o un computer, in modo che i giocatori possano guardarlo. Una volta terminata la visione del video, avviare il timer. qr</p> <p>In alternativa, è possibile stampare il codice QR e far sì che i giocatori lo guardino sul proprio smartphone.</p>
1.2	<p>Ricerca degli indizi</p> <p>Mettete in bella vista fogli bianchi e penne per prendere appunti.</p> <p>Nascondete i seguenti indizi e annotate dove li avete messi:</p> <ul style="list-style-type: none">□ una mappa stampata di una città immaginaria (vedi 1.3)□ volantini di persone scomparse, con QR code/link, ma uno include anche note e suggerimenti per una password (vedi 1.4)
1.3	<p>Mappa della città</p> <p>Stampate la mappa su carta A4.</p> <p>Per utilizzarla più volte, si può plastificare. Per un gioco più coinvolgente, piegate e sbriciolate la mappa per farla sembrare vecchia e usata.</p>
1.4	<p>Volantini della persona scomparsa</p> <p>Stampate almeno una volta i 4 diversi volantini.</p> <p>Il volantino rosso è il più importante perché contiene l'indizio!</p> <p>Per una sensazione più coinvolgente, potete stamparli più volte e metterli in giro per la stanza. Per rendere il gioco più difficile, stampate il volantino rosso solo una volta.</p>
1.5	<p>Analisi della persona scomparsa</p> <p>Per questo indovinello, i giocatori devono disporre di un dispositivo digitale (smartphone, tablet, pc). Non è necessaria una preparazione particolare, ma assicuratevi di controllare i suggerimenti per i Game Master nella parte delle istruzioni qui sotto, in modo da poter aiutare i giocatori se necessario. I giocatori dedicheranno il maggior tempo a questo indovinello.</p>
1.6	<p>Soluzione</p> <p>Dopo aver trovato la soluzione, i giocatori vengono indirizzati a un sito web finale. Non appena lo aprono, fermate il timer.</p>



Briefing

Per informare i partecipanti, presentate loro l'escape game. Potete decidere già dall'inizio se i giocatori possono giocare entrambi i livelli in una volta sola o solo uno alla volta (a seconda della vostra disponibilità) oppure lasciare che siano loro a decidere.

Si consiglia di spiegare come funziona una escape room, ad esempio in questo modo:

“Per giocare a questo escape game, il gruppo lavorerà insieme per raggiungere un obiettivo comune. Negli escape game classici, l'obiettivo è quello di uscire dalla stanza. In altri, come in questo, l'obiettivo vi verrà presentato all'inizio del gioco. Avete un limite di tempo e potete chiedere dei suggerimenti a me, il Game Master, se siete bloccati. Alcuni enigmi vi richiederanno di pensare fuori dagli schemi. Per raggiungere l'obiettivo, dovete usare tutti gli indizi che trovate e di solito solo una volta, a meno che non sia indicato diversamente.”

Nello sviluppo del gioco ESCAPE THE GLOOM, si raccomanda il seguente sistema di punteggi e suggerimenti. Se lo desiderate, potete scegliere di renderlo più difficile o più facile per il vostro gruppo.

Sistema di punteggio consigliato:

Punteggio di base basato sul tempo: C'è un tempo limite di 30 minuti e i giocatori passano o falliscono entro questo tempo.

Alternative:

- **Più facile:** Non si applicano limiti di tempo e si lascia che il gruppo giochi fino al raggiungimento dell'obiettivo.
- **Più difficile:** c'è un limite di tempo di 30 minuti, ma nel punteggio avanzato basato sul tempo vince la squadra più veloce. Questa soluzione è consigliata se si prevede di giocare con più gruppi che desiderano essere competitivi. I tempi di arrivo possono essere registrati su un cartellone, su una lavagna bianca o nera.

Disponibilità di suggerimenti consigliati:

Suggerimenti limitati per tutto il gioco. Ad esempio, 3 suggerimenti senza penalità.

Una penalità potrebbe consistere nell'aggiungere tempo al tempo reale di completamento del gioco.

Alternative:

- **Più facile:** Uso illimitato dei suggerimenti disponibili per tutto il gioco senza penalità.
- **Più difficile:** Ogni suggerimento costa una penalità, ad esempio vengono aggiunti 2 minuti al tempo di gioco dopo aver completato il gioco.

Regole del gioco



Niente pericoli

In nessun momento sarete in pericolo. Potete sempre lasciare la stanza e uscire dal gioco se ne avete bisogno. Tenete presente che il gioco finisce qui.



Niente pause.

Non ci sono pause durante il gioco. Quindi, preparatevi subito e mangiate uno spuntino, bevete qualcosa e andate in bagno, se ne avete bisogno. Siate pronti!



Oggetti vietati e necessari.

Non portate oggetti non consentiti e assicuratevi di avere tutti gli oggetti necessari (ad esempio, carta e penna).



Area di gioco.

Nella stanza possono essere presenti oggetti che non fanno parte del gioco (ad esempio, prese elettriche, aria condizionata, ecc.). Il Game Master definirà le aree di gioco e comunicherà quali oggetti della stanza sono off limits.



Non danneggiare o rompere nulla

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



Comunicare.

Lavorate in squadra per scoprire gli indizi e risolvere gli enigmi. Ciascuno porta qualcosa al tavolo: sfruttate i punti di forza degli altri e sostenetevi a vicenda per raggiungere l'obiettivo. Si consiglia di scegliere un capogruppo che abbia la responsabilità principale di mantenere una visione d'insieme.



Prendere nota.

Scrivete le vostre scoperte per assicurarvi che tutti abbiano accesso agli indizi che avete trovato. È anche opportuno annotare quali oggetti sono già stati utilizzati, perché è probabile che non debbano essere usati due volte.



Controllare l'ora.

Non dimenticate il limite di tempo!



Usare i suggerimenti.

Non c'è da vergognarsi nell'usare i suggerimenti. Forse siete già molto vicini, quindi chiedete aiuto prima di mettere a rischio la vittoria dell'intera partita.



Principio democratico.

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



Divertitevi!



Livello 1: La misteriosa scomparsa di Isia C. Lue

1.1 Intro – Video del notiziario

Dopo essere stati informati sulle regole dell'escape game, i giocatori vengono indirizzati a questo video. Il video può essere pre-caricato su un dispositivo digitale (PC, tablet) oppure si può trovare un QR code, che deve essere scansionato per guardare il video sul proprio telefono.

Il video è un finto telegiornale, in cui una giornalista dice al pubblico che una persona famosa è scomparsa dopo un gala in un museo e che ci sarà una conferenza stampa con la polizia tra 30 minuti. La giornalista descrive dettagliatamente la persona scomparsa, che servirà ai giocatori per un enigma successivo.

Testo del video:

“In diretta dalla News Room, sono Betsy Babbles! La notizia principale di stasera: L'influencer di Tiktok, Isia C. Lue, famosa per i suoi contenuti ispirati al crimine, è scomparsa! Isia C. Lue, nota per i suoi lunghi capelli viola, gli occhi marroni e la pelle nera, è stata vista per l'ultima volta con un abito verde con le spalline mentre lasciava il Gala di beneficenza "Influencers per la riduzione del crimine". Tra 30 minuti si terrà una conferenza stampa presso l'X Museum, l'ultimo luogo conosciuto dell'influencer. La polizia locale invita chiunque abbia informazioni utili alle indagini a contattare immediatamente la polizia. #TrovalsiaCLue”



<https://youtu.be/OrsqnYCPMol>

Scaricare il QRcode qui:

www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it

Questo video è disponibile solo in inglese. È possibile stampare il paragrafo tradotto o leggerlo ai giocatori se la comprensione dell'inglese è una sfida per loro.

Al termine del video, il game master dovrebbe informare i giocatori che si trovano casualmente nel luogo in cui si trovava la giornalista prima di registrare il telegiornale e che ora possono indagare e vedere se riescono a trovare qualche indizio sulla scomparsa di Isia C. Lue prima dell'imminente conferenza stampa.



Dopodiché, il timer viene impostato su 30 minuti e avviato.



1.2 Ricerca degli indizi

I giocatori devono iniziare a cercare gli indizi nella stanza. Troveranno:

- fogli di carta vuoti e penne per prendere appunti (in bella vista)
- una mappa stampata di una città immaginaria (vedi 1.3)
- volantini di persone scomparse, con QR code/link, ma uno include anche note e suggerimenti per una password (vedi 1.4)

Suggerimento per il Game Master: Annotate dove avete nascosto gli indizi! Per semplificare le cose, è sufficiente posizionare alcuni volantini nella stanza e nascondere la mappa tra di essi. Per un approccio più difficile, nascondete la mappa e il volantino speciale in luoghi meno evidenti.

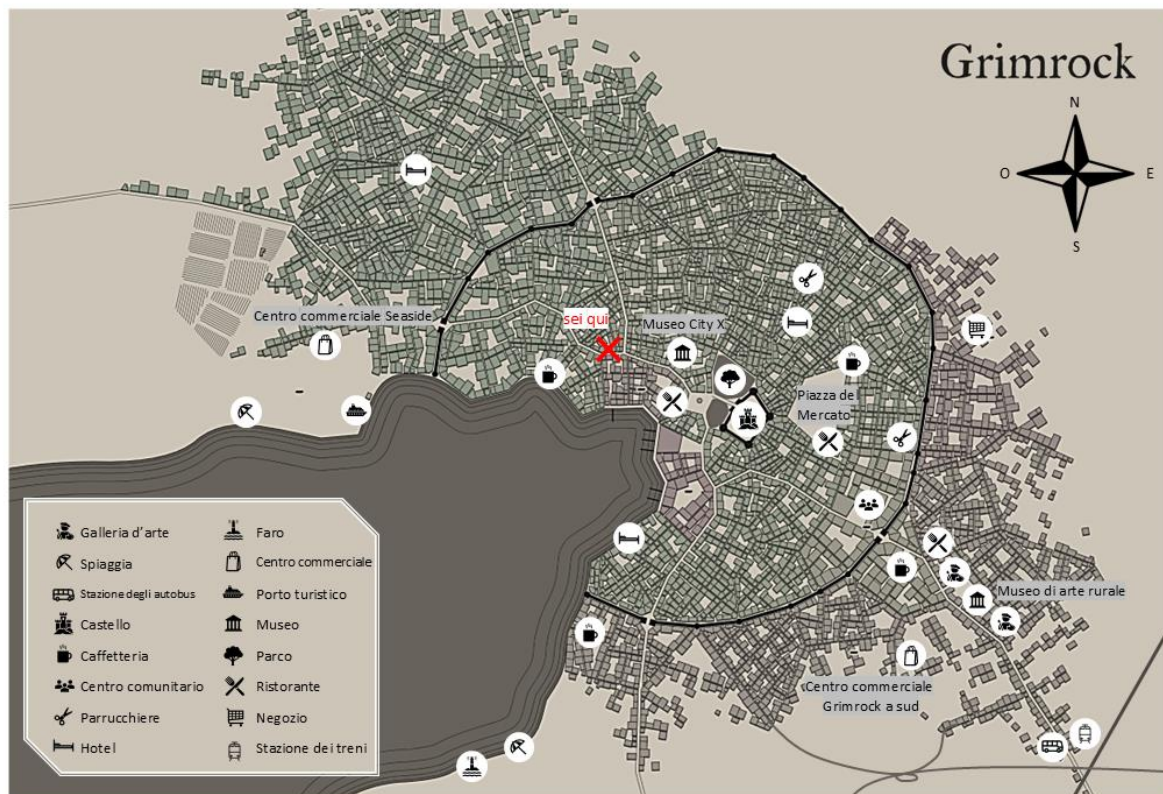
Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. Continuate a cercare: ci sono ancora degli indizi da trovare!
2. Date un suggerimento su dove cercare gli indizi mancanti.
3. Dite loro esattamente dove cercare, se proprio non riescono a trovarlo.

1.3 Mappa della città

I giocatori trovano una mappa stampata di una città immaginaria. Sulla mappa sono presenti alcuni simboli che indicano i luoghi di interesse (LDI), ad esempio ristoranti, musei, hotel.

Una X rossa indica il punto in cui si trovano i giocatori, che è anche vicino all'ultimo avvistamento confermato della persona scomparsa. All'inizio, i giocatori probabilmente non capiranno il significato della mappa, perché funziona solo in combinazione con le informazioni ottenute con l'indovinello 1.5. Non appena ne avranno accesso, potranno segnare il percorso che la persona scomparsa ha fatto dal gala del museo, all'ultimo punto confermato, ad alcuni punti intermedi e infine al castello. Anche l'ordine in cui la VIP si è spostata da un LDI all'altro è fornito dalle informazioni di cui al punto 1.5.



Scarica la mappa qui: www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it

Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. La mappa si rivelerà utile solo in combinazione con altri indizi.
2. Se non siete sicuri del significato dei simboli, date un'occhiata alla legenda della mappa.

1.4 Volantini della persona scomparsa

Nella stanza i giocatori trovano anche dei volantini che chiedono al pubblico se ha visto la persona scomparsa. I volantini contengono un link e un QR code che portano a una pagina online in cui le persone possono inserire qualsiasi informazione sul caso.

Ma uno dei volantini è diverso dagli altri! Presenta note "scritte a mano", in particolare oltre al link (che porta a una pagina web protetta da password) e a un suggerimento per la password.

I giocatori devono trovare il volantino utile e scoprire la password.



Scarica i volantini qui: www.youth-courage.eu/it/escape-the-gloom-downloads-it

Suggerimenti se i giocatori si bloccano:

1. Forse dovrete dare un'occhiata più da vicino ai volantini... Sono tutti uguali?
2. Avete provato a scansionare i QR code?
3. La password è già scritta lì, provate a digitarla esattamente e completamente.

Suggerimenti per il Game Master:

Si noti che di proposito **solo il QR code sul volantino rosso è funzionante**. Se i giocatori scansionano i QR code sugli altri tre volantini, apparirà un messaggio di errore, che è intenzionale e fa parte dell'enigma.

L'URL del QR code sul volantino rosso conduce a una pagina in cui è possibile inserire la password: www.youth-courage.eu/en/vip-sightings-analysis.

Il volantino rosso riporta la password in modo letterale, in quanto dice che la PW è "**sbagliata!**". I giocatori devono inserirla senza le virgolette.



Il contenuto è protetto da password. Per visualizzarlo inserisci di seguito la password:

Password:



1.5 Analisi della persona scomparsa

Tramite il link/QRcode dell'enigma 1.4, i giocatori approdano a una pagina web nascosta che presenta una tabella con diversi potenziali avvistamenti della persona scomparsa (all'interno della trama, questo blog appartiene alla giornalista del notiziario 1.1).

Ogni riga contiene una foto di un luogo di interesse (LDI), una specifica del luogo (ad esempio, vicino al fiume, vicino a una rotatoria, vicino all'università), alcune immagini delle persone che sono state viste in quel luogo e l'ora del potenziale avvistamento.

I giocatori devono scoprire quali avvistamenti sono realmente collegati alla persona scomparsa e quali no. Dovranno poi segnarli sulla mappa (1.3) e riportarli nell'ordine temporale corretto, in modo da sapere quale fosse il luogo finale. Questo indovinello è pensato per occupare la maggior parte del tempo di gioco, quindi i game master devono considerare che i giocatori potrebbero dedicarvi molto tempo.

In fondo alla tabella, un pulsante con il testo "controlla la posizione della persona scomparsa" conduce i giocatori a un'altra pagina protetta da password. La password è la prima lettera maiuscola di ogni LDI, come indicato nella legenda della mappa e dove sono confermati gli avvistamenti delle persone scomparse, in ordine cronologico.

Quando inseriscono la password corretta, arrivano alla pagina finale che comunica loro che la loro indagine è andata a buon fine (vedi 1.5).

Suggerimenti per i giocatori:

1. Ricordate la descrizione della persona scomparsa? Forse dovrete rivedere il video del telegiornale.
2. La mappa è sicuramente uno strumento utile per annotare dove si trovava la persona scomparsa.
3. Considerate gli orari degli avvistamenti per capire l'ordine cronologico degli avvistamenti dei VIP.
4. Aiutate i giocatori mostrando loro l'avatar reale (come immagine di riferimento) o indirizzandoli verso i luoghi corretti.

Suggerimenti per i Game Master:



Questo è l'avatar di Isia C. Lue, la VIP scomparsa.

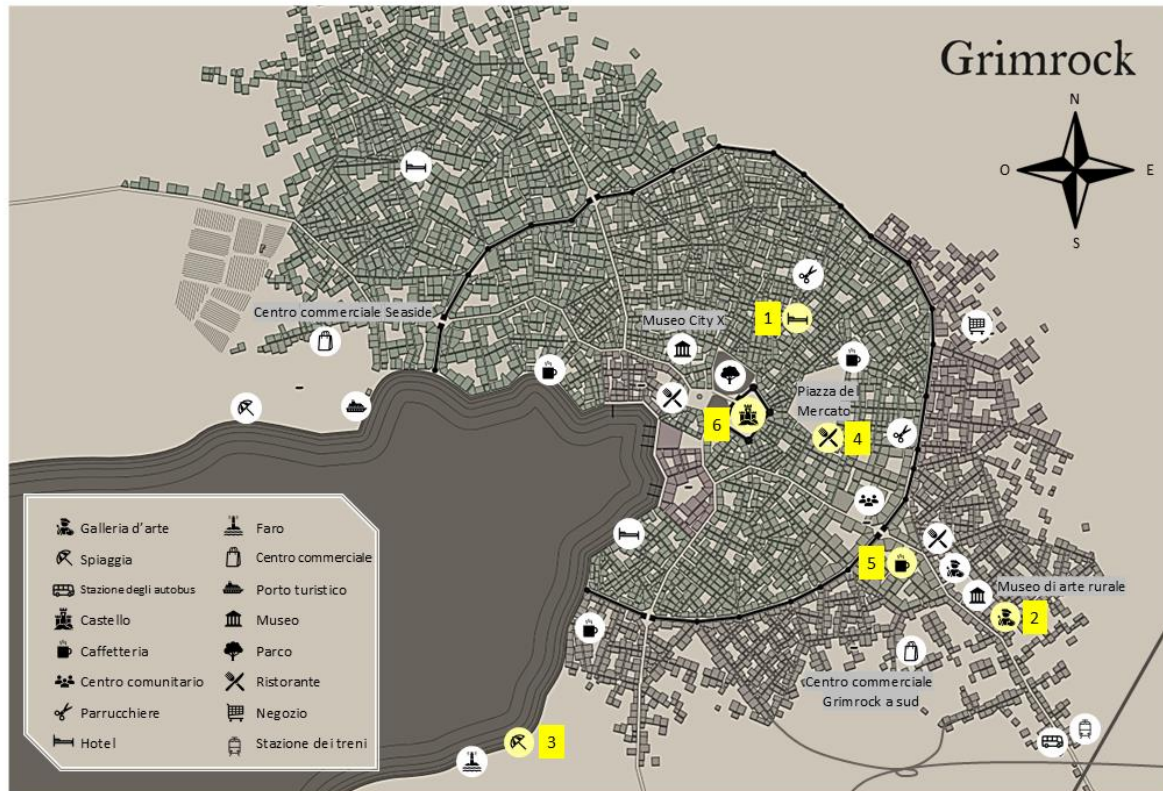
L'ordine corretto delle location è:

1. **H**otel (ora: 10:30)
2. **G**alleria d'arte (ora: 13:44)
3. **S**piaggia (ora: 15:52)
4. **R**istorante (ora: 17:43)
5. **C**affetteria (ora: 20:22)
6. **C**astello (ora: 21:56)

Quindi, la password è:

HGSRCC

con le lettere maiuscole.



Questa mappa con i LDI evidenziati aiuterà i Game Master a tenere traccia dei progressi dei giocatori. I luoghi di interesse sono già numerati nell'ordine corretto degli avvistamenti confermati della VIP.

1.6 Soluzione del Livello 1

Dopo aver inserito con successo la password, i giocatori si ritrovano su una pagina che si congratula con loro per aver scoperto che la scomparsa Isia C. Lue si trova al **Castello di Grimrock!**

A questo punto si chiede ai giocatori di decidere se informare la polizia e terminare il gioco, oppure se salvare la VIP da soli (e proseguire al livello 2).

In entrambi i casi, devono informare il game master.



Al termine di ciò, si ferma il timer.

Debriefing

Chiedete ai giocatori se si sono divertiti e cosa gli è piaciuto o meno. Sentitevi liberi di adattare gli enigmi del gioco di fuga, se necessario.

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'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Open license: Questo documento è di libero utilizzo secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Un gruppo di amiche e amici si imbatte in un post sui social media in cui si dice che una persona famosa è scomparsa dopo aver partecipato a un gala in un museo.

Tra circa 30 minuti si terrà una conferenza stampa con il capo della polizia e qualsiasi indizio che porti al ritrovamento della persona scomparsa porterà a una ricompensa.

Per coincidenza, il luogo confermato dove questa persona è stata vista per l'ultima volta è proprio dietro l'angolo e il gruppo di amici decide di indagare!

Alla fine della storia, scopriranno dove si trova il VIP e sceglieranno di se andarci loro stessi (e continuare il gioco nel livello 2) o se passare l'informazione alla polizia (e interrompere il gioco).



Co-funded by
the European Union