

# Guida di svolgimento e animazione Escape game

"La terra in pericolo :  
l'ultima missione"

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



Versione del 30/04/2025

# Sommario

## Contesto e obiettivi del gioco

## L'escape game

## Preparare il proprio kit di gioco

- Composizione di un kit di gioco
- Tappe di preparazione

## Organizzare una sessione di gioco

- Svolgimento di una sessione di gioco
- Preparare una sessione di gioco
- Animare una sessione di gioco
- Soluzione dell'enigma

## Informazioni pratiche





# Contesti e obiettivi del gioco

# Contesto

Il progetto Erasmus+ denominato "La nostra scuola europea ideale" coinvolge le scuole primarie, le scuole secondarie di primo e secondo grado in 9 istituti in Francia, Italia e Portogallo. Esso ha l'obiettivo di permettere alle scuole di affrontare le sfide legate ai cambiamenti del mondo attuale.

Per illustrare l'asse 2 "Connettersi con gli altri", è stato creato un escape game che tratta temi legati alla connessione degli istituti con il loro ambiente, sviluppato dagli studenti e dai docenti di questi istituti e reso disponibile a un pubblico più ampio.



### LE PROJET

Notre école européenne idéale

# Obiettivi dell'escape game

## Un momento ludico

Questo escape game permette agli insegnanti e agli studenti di passare un momento piacevole e divertente insieme.

## Un momento per tutti

È adatto a tutte le scuole coinvolte (primarie, secondarie di primo e secondo grado)

## Un momento pedagogico

Questo escape game permette di impegnare gli allievi, li incita a prendere delle iniziative all'interno della loro scuola su un tema ambientale::

- Essere attori
- Raccogliere delle buone idee
- Prendere un impegno

# I messaggi trasmessi dal gioco

**Impegnarsi per lo sviluppo sostenibile  
all'interno della propria scuola.**



## **Alimentazione**

Privilegiare un'alimentazione sostenibile e rispettosa dell'ambiente.



## **Reciclaggio e raccolta differenziata dei rifiuti**

Evitare lo spreco e fare la raccolta differenziata dei rifiuti



## **Sovraconsumo**

Evitare di consumare troppo e differenziare i rifiuti



## **Energie e risorse**

Economizzare l'energia e le risorse all'interno dell'istituto scolastico e fuori



## **Mobilità**

Privilegiare la mobilità a basso impatto



## **Natura e biodiversità**

Introdurre più natura nel proprio quotidiano



## **Impegni**

Sensibilizzare e impegnarsi per l'ambiente



# L'escape game

# L'Escape game

## Il format dell'escape game

Gli elementi di gioco sono distribuiti nella stanza, su tavoli o appesi al muro. Viene messo a disposizione dei giocatori anche del materiale di gioco semplice da reperire.

Le squadre sono inoltre fornite di una scheda percorso che dà accesso a contenuti aggiuntivi, che le guideranno nelle varie fasi del gioco.

Gli enigmi possono essere risolti in modo indipendente, in qualsiasi ordine. Una fase finale viene risolta utilizzando le risposte ottenute in precedenza.



Un escape game, è...

- Un gioco di squadra con...
- ... una missione da compiere
- ... in un tempo limitato
- ... che risolve un certo numero di enigmi...
- ...che fa appello alle vostre competenze di organizzazione, osservazione, analisi, comunicazione.



# L'Escape game

## L'escape game in breve



### Escape Game di sensibilizzazione all'ambiente.

- Percorsi primarie, medie e superiori, differenti
- 5 enigmi da risolvere in qualsiasi ordine (4 per le elementari)
- Fino a 5 squadre da 6 giocatori in simultanea.



### Durata della sessione : 45'

- *Istallazione* : 10'
- Brief : 5'
- Gioco : 30'
- Debrief : 10'
- *Reset tra 2 sessioni* : 5'



### Può essere animata da :

- Degli insegnanti
- Degli studenti



### Supporto e materiali di gioco

#### Immagini del gioco (format A3, A4 )

- Stampabili dalla scuola
- Disposti su un tavolo o appesi al muro

#### 1 piccolo oggetto (facile da trovare, utilizzato per risolvere un enigma)

- Specchio da borsetta

#### Utilizzo del materiale della scuola

- Lavagna digitale o computer
- Lavagne, tavoli e sedie
- Camici bianchi
- ...

# L'Escape game

”

## L'universo del gioco

### “La terra in pericolo: l'ultima missione”

Siamo nel 2060.

Le catastrofi ambientali si sono susseguite negli ultimi anni.

L'acqua è a volte insufficiente persino per lavarsi, perfino per lavare la biancheria intima. L'ossigeno ora è a pagamento. L'energia prodotta non è più sufficiente per alimentare i nostri televisori, computer, console di gioco e smartphone. Gli insetti sono diventati la principale fonte di cibo.

Eppure, l'umanità aveva le chiavi per evitare tutto questo. Ma grandi corporazioni internazionali, come Booble, Gagamazon, Shame, ..., hanno fatto di tutto per mantenere i loro profitti: hanno nascosto al mondo le buone pratiche che la popolazione avrebbe potuto adottare per evitare la catastrofe.

Fortunatamente, non tutto è perduto. Il professor Squeezix, un genio scientifico un po' folle, ha scoperto come inviare un messaggio attraverso lo spazio-tempo, dalla nostra epoca, il 2060, agli abitanti della Terra del 2024.

La sua missione era ricordare loro quali buone pratiche adottare per salvare l'ambiente.

Il professore ha formato una squadra di scienziati d'élite, i Men in Green, di cui voi fate parte. Ma prima di poter trasmettere questo messaggio salvifico, il professore è scomparso.

Vi ha lasciato una missione: completare questo messaggio con le sue ricerche e inviarlo.

Ma attenzione, il professore, essendo un po' folle, non ha reso le cose facili. I suoi appunti sono confusi e non abbiamo capito nulla di ciò che ha lasciato...

Avete esattamente 30 minuti per portare a termine la missione prima che i nostri generatori si spengano.

Buona fortuna, Men in Green. Il mondo conta su di voi.

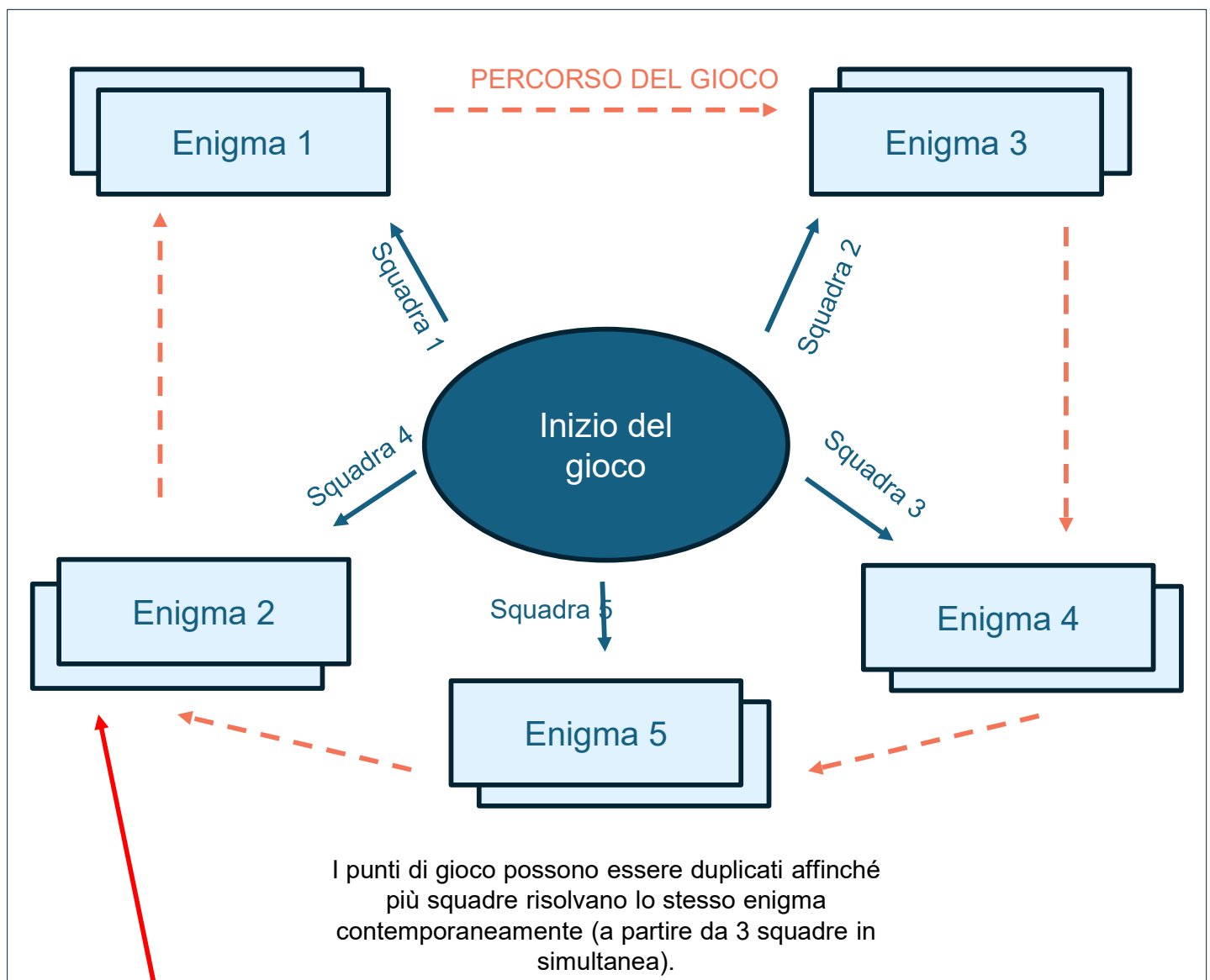
La vostra missione inizia ora. Salvate la Terra prima che sia troppo tardi!



# L'Escape game

## La struttura del gioco

**Accoglienza dei giocatori**  
**Briefing**  
**Consegna del materiale del gioco**  
(Documento del percorso, foglio di brutta e matita)



Enigma da evitare per gli studenti delle elementari o percorso più rapido e più semplice .

**Tappa finale collettiva**  
**Debriefing**  
Sistemazione del gioco.



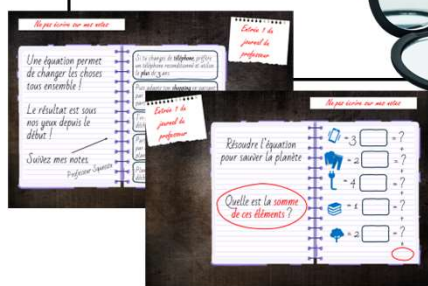
Preparare il kit di gioco

# Preparare il proprio kit di gioco

## Composizione di un kit di gioco

Numero e nome dell'enigma	Soluzione	Materiale e supporto
<b>Enigma 1</b> Matematica	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Consegne e indice</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Equazione</li> </ul>
<b>Enigma 2</b> Parole crociate (no elementari)	Mobilità	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Lavagna bianca</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Definizioni</li> <li>Specchio da borsetta.</li> </ul>
<b>Enigma 3</b> Parole mescolate	Ecologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Griglia</li> </ul>
<b>Enigma 4</b> Labirinto	Bici, treno, camminata a piedi, car sharing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Labirinto</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Consegne e legenda</li> </ul>
<b>Enigma 5</b> Decriptaggio	Tu mangerai a km 0 tu salverai il pianeta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Immagine codificata</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Chiave di decriptaggio</li> </ul>
<b>Finale</b> Il messaggio	Riferimento slides seguenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A3) – Messaggio da completare</li> </ul>
<b>Altro materiale</b>	/	<ul style="list-style-type: none"> <li>Documento del percorso (1 per squadra)</li> <li>1 foglio et 1 matita (per squadra)</li> <li>Lavagna luminosa</li> <li>Casse</li> <li>...</li> </ul>

**Enigma 1**



2 documenti

**Enigma 2**



2 documenti  
1 specchio da borsetta

**Enigma 3**



1 documento

**Enigma 4**



2 immagini



**Enigma 5**



2 immagini

**finale e altri materiali**



Per ogni squadra



X 1

Se più di 3 squadre giocano contemporaneamente, duplicare ogni enigma

## Preparare il kit di gioco

# Tappe di preparazione del Kit di gioco

### Stampare

- Accedere al sito : <https://www.idealeuschool.eu/>
- Selezionare il gioco adatto (superiori/medie/primarie)
- Scaricare i documenti del gioco:

.I materiali visivi di ogni enigma a colori, nel formato indicato nella pagina precedente.

.Stampare ogni materiale visivo in doppia copia se si prevede di svolgere il gioco con più di 4 squadre contemporaneamente.

.Stampare tante schede percorso quante sono le squadre che parteciperanno al gioco.

.Possibilità di plastificare i materiali visivi per una maggiore durata.

- [Procurarsi il materiale di gioco](#)

. Per il gioco intero. il materiale è il seguente (per una squadra) :

. Piccolo specchietto da borsetta.

### Preparazione degli elementi di gioco:

(Taglio, plastificazione, ecc.)

- Plastificazione, se possibile degli enigmi in formato A3
- Elementi per creare l'ambiente (camice da chimico? ? Formule matematiche ? musica ?)

### Assemblaggio del kit per ogni enigma:

. Organizzare i materiali visivi e il piccolo materiale di gioco per enigmi.

. Collocare il materiale di ogni enigma in una busta o in una cartellina separata per facilitarne l'installazione.

. Inserire gli altri elementi in una busta separata (schede Percorso o descrizione, elementi di decoro etc.)

### Video del briefing

- Accedere al sito <https://www.idealeuschool.eu/>
- Scaricare il video del briefing e mostrarlo agli studenti, quando sono pronti.



# Organizzare una sessione di gioco

Organizzare una sessione di gioco

# Svolgimento di una sessione di gioco

## Preparazione della sessione

### Sessione di gioco da 45'

#### Briefing

5'

Spiegazione del gioco e  
presentazione della loro  
missione

#### Animazione del gioco

30'

Aiuto alle squadre

#### Debriefing

10'

Raccolta delle opinioni dei  
giocatori, risposte alle loro  
domande e appoggio sul  
messaggio chiave.

#### Sistemazione

5'

Sistemazione del materiale  
o riallestimento del gioco.

## E dopo ?

Da completare : elencare le azioni che devono intraprendere gli studenti,  
riportare cos'è successo durante la sessione, ...

Alimentazione ?

Mobilità?

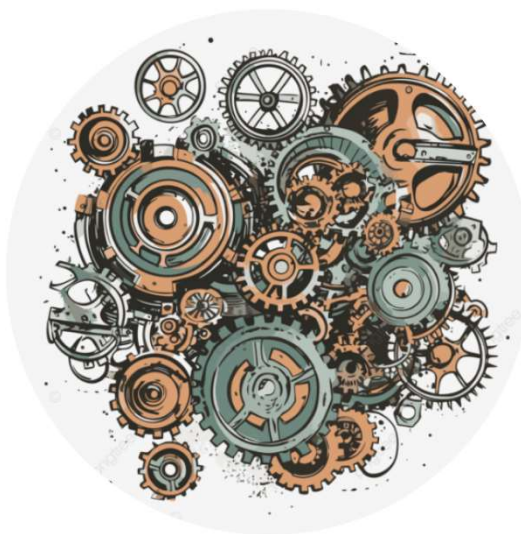
Riciclaggio e  
raccolta  
differenziata ?

Energie e  
risorse ?

Energie e  
risorse ?

Natura e  
biodiversità ?

Impegno?



# Organizzare una sessione di gioco

## Preparare una sessione di gioco

### Definire il numero dei giocatori e delle squadre

- 1 squadra = 3 a 6 giocatori
- 1 a 5 squadre per sessione

### Definire lo spazio dove si svolge il gioco

#### Dimensioni dello spazio dello spazio:

- prevedere 2-3 m<sup>2</sup> per giocatore (senza mobili).
- Esempio: per 3 squadre da 4 giocatori, è necessario uno spazio di gioco tra 24 m<sup>2</sup> e 36 m<sup>2</sup>.
- Elementi necessari:
- 1 tavolo o un appoggio alto per ogni enigma (o 4 o 5). Se possibile, sistemare altri mobili superflui.
- 1 schermo e l'attrezzatura necessaria per trasmettere il video di briefing (computer, cavo HDMI, casse audio, ecc.).
- **Suggerimento:**
- **Non dimenticare di prenotare lo spazio se necessario**

### Pianificare la sessione

- Invitare e avvisare i partecipanti e gli animatori.
- Per la prima volta, si consiglia di gestire il gioco in più persone per maggiore comodità.
- Familiarizzare con lo svolgimento del gioco e la risoluzione degli enigmi

### Verificare il materiale

- **Quando ?** → Idealmente il giorno prima, in modo da avere tempo di integrare eventuali elementi mancanti
- **Come ?**
- Confrontare gli elementi del kit di gioco con la lista ufficiale (vedi pagine precedenti) e aggiungere quelli mancanti.
- Stampare una scheda Percorso per ogni squadra.
- Se la sessione include 4 squadre o più, assicurarsi che ogni elemento dell'enigma (visivi, materiali di gioco) sia duplicato.
- **Allestire il gioco nello spazio**

**Quando ?** → Al massimo 15 minuti prima dell'arrivo dei giocatori.

#### Come ?

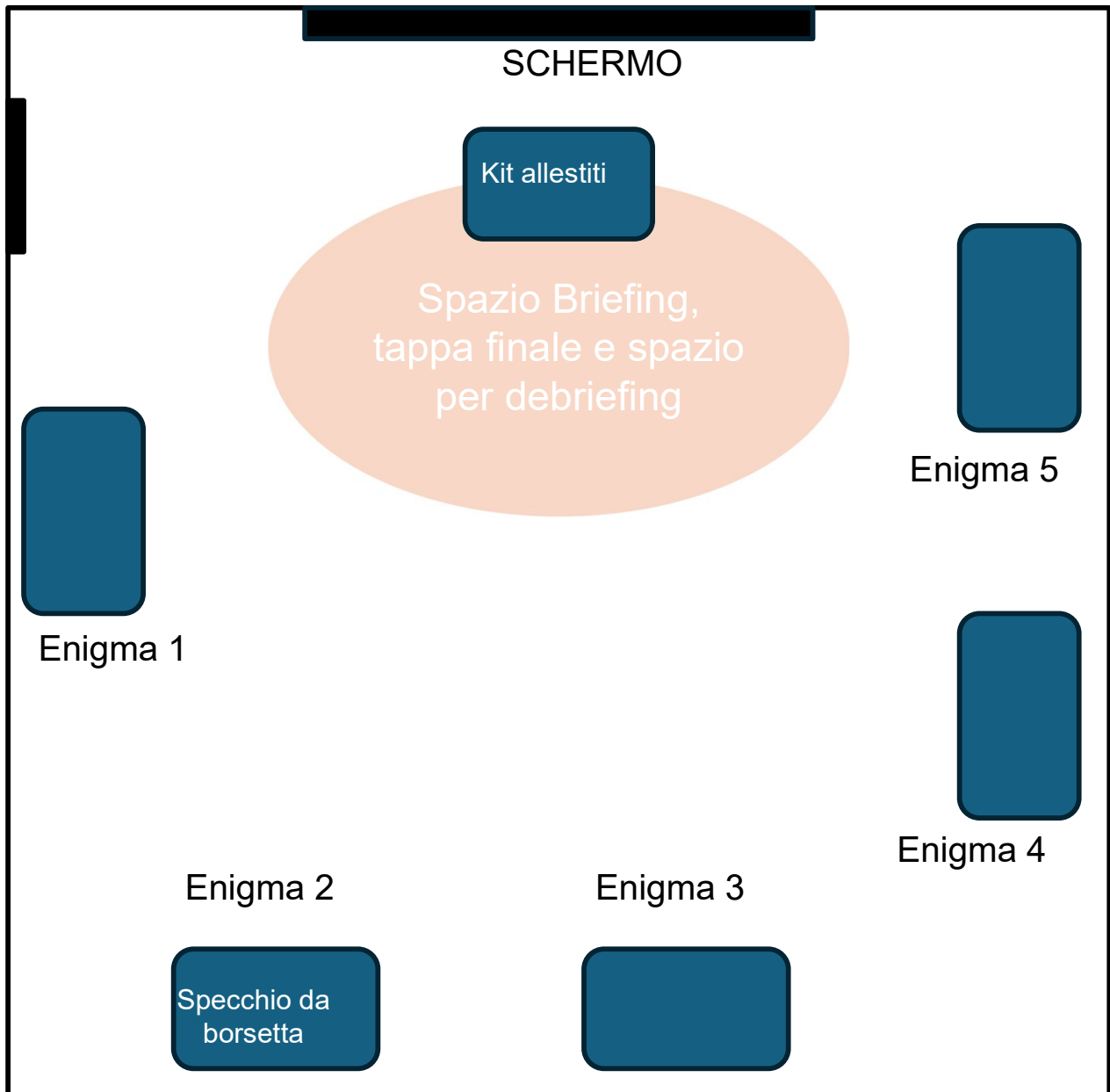
- 1 Scegliere 5 postazioni (4 per il percorso delle primarie) ben distanziati nello spazio di gioco (che si riferiscono alla piantina, se esistente)
2. Installare in ogni postazione i materiali visivi di un enigma. fissandoli al muro o posizionandoli su un tavolo. - Se previsto, collocare anche il piccolo materiale di gioco sul tavolo.
3. Preparare un kit squadra per ogni squadra prevista, contenente:
  - 1 scheda Percorso, - 1 foglio bianco - 1 matita
4. Preparare l'attrezzatura per la trasmissione del video di briefing e testarla.
5. Allestire eventuali elementi per l'immersione nel gioco (casse per musica e suoni d'ambiente, luci colorate, ecc.)\* e testarli.
6. Eseguire un test rapido del gioco (senza risolvere gli enigmi), dal briefing al debriefing, per verificare che tutto il materiale necessario sia presente.

#### Suggerimento

- - Se non sei l'animatore della sessione, invitato ad aiutarti nell'allestimento: questo gli faciliterà il compito durante il gioco.

Organizzare una sessione di gioco

# Esempio di mappa semplificata



## Animare una sessione di gioco

# Il ruolo dell'animatore in un batter d'occhio

Creatore di universi



Installare gli enigmi e gli elementi di scenografia nel modo più immersivo e creativo possibile.



Facilitatore

Assicurarsi che le squadre si muovano correttamente durante la sessione.

Adattare il livello di supporto in base al livello dei giocatori.

Ordinare lo spazio di gioco.



Garantire l'immersione

Animare la sessione di gioco.



Guardiano del Tempo

Assicurarsi di non superare il tempo assegnato durante l'installazione, le sessioni di gioco e la disinstallazione.

Entrare in un ruolo (opzionale).

Immergere i partecipanti nella loro missione.

PAS DE PANIQUE, IL NE FAUT PAS  
ÊTRE EXPERT EN TOUT  
POUR ANIMER LE JEU



# Animare una sessione di gioco

## Accoglienza dei giocatori e briefing

- Accoglienza dei giocatori
- Spiegazione del contesto (perché si gioca) e dell'obiettivo del gioco (cosa faremo dopo).
- Costituzione delle squadre.
- Raccomandazione: costituzione casuale delle squadre, idealmente in anticipo.
- Suggerimento: chiedere ai giocatori di creare il nome della propria squadra utilizzando una lettera del loro nome. In questo modo, si conosceranno meglio e si creerà un'atmosfera più rilassata.
- **Briefing**
- Il video di briefing ti permetterà di fornire tutte le informazioni essenziali ai giocatori per partecipare all'escape game.
- È comunque consigliato chiedere ai giocatori se hanno domande dopo aver visto il video e ricordare alcuni elementi importanti (vedi le pagine seguenti).
- Se non hai accesso al video o preferisci non utilizzarlo, un briefing completo orale è proposto nelle pagine seguenti.

### Briefing

#### Cosa si dice e in quale ordine ?

##### Briefing tecnico sulle regole del gioco

- Cos'è un escape game
- Gioco cronometrato di 30'
- Non staccare le immagini dal muro
- Scrivere le risposte degli enigmi sul documento del percorso (saranno utilizzati per il finale)
- Comunicare bene tra di voi, non utilizzare la forza.

##### Briefing immersivo

- Raccontare la storia
- Dare la missione ai giocatori

- Consigli e suggerimenti
- Garantire un'accoglienza calorosa per mettere tutti a loro agio.
- Essere concisi nelle proprie frasi.
- Assicurarsi di avere l'attenzione di tutti.
- Verificare che ogni regola sia compresa da tutti.
- Non esitare a ripetere i punti chiave del briefing.
- Adattare l'intensità del briefing in base alla personalità del gruppo.
- Per l'immersione, fornire il massimo dei dettagli sulla storia.
- Posizionarsi come narratore della storia.
- Separare il briefing "tecnico" dal briefing "di immersione".
- Divertirsi! Questo si rifletterà nei giocatori.



# Animare una sessione di gioco

## Briefing orale (1/2)

- Non consigliamo di imparare a memoria questo briefing, ma di appropriarsi degli elementi per far emergere la maggior parte di essi.
- Ogni animatore svilupperà la propria versione del briefing, con il suo tocco personale.
- Presentazione delle regole e del formato del gioco:
  - «Avete mai giocato a un escape game? È un gioco di squadra immersivo e cronometrato in cui vi viene affidata una missione. Per riuscirci, dovrete risolvere una serie di enigmi che richiedono le vostre abilità di organizzazione, osservazione, analisi e comunicazione.
  - Il gioco a cui parteciperete è una versione molto simile.
- Non dovrete scappare da una stanza, ma al contrario, dovrete muovervi in squadra all'interno dello spazio di gioco. Ogni squadra ha una scheda Percorso [mostrare la scheda percorso] e inizierà l'escape game con uno degli enigmi presenti, per poi continuare a risolverli seguendo l'ordine delle lancette dell'orologio. Gli enigmi possono essere risolti in qualsiasi ordine.
- Ogni enigma vi permetterà di scoprire un codice e di imparare qualcosa di più sull'ambiente circostante. Alla fine del gioco, questo vi sarà utile per completare la missione.
- Avete a disposizione un kit Squadra, in cui troverete degli elementi che vi saranno utili per risolvere gli enigmi.
- Alcune regole da rispettare:
  - Non staccate gli elementi dal muro.
  - Non portate via alcun elemento del gioco quando passate all'enigma successivo.
  - Non usate la forza.
- La comunicazione è l'elemento più importante per riuscire. Scambiatevi le informazioni tra di voi e lasciate che ciascuno si esprima.
- Ogni indizio, codice o oggetto serve una sola volta.”

# Animer une session de jeu

## Briefing oral (1/2)

Nous ne conseillons pas d'apprendre par cœur ce briefing mais de vous approprier les éléments pour en faire ressortir la majorité. Chaque animateur développera sa propre version du brief, sa touche personnelle.

### Présentation des règles et du format de jeu :

« Avez-vous déjà joué à un escape game ? C'est un jeu en équipe immersif et chronométré dans lequel une mission vous est confiée. Pour y parvenir, vous devrez résoudre un certain nombre d'énigme faisant appel à vos compétences d'organisation, d'observation, d'analyse, de communication.

Le jeu auquel vous allez participer est une version très similaire.

Vous n'allez pas devoir vous échapper d'une pièce, mais au contraire, vous allez devoir circuler en équipe au sein de l'espace de jeu. Chaque équipe a une fiche Parcours [montrer la fiche parcours] et commencera l'escape game par une des énigmes présentes, puis continuera à les résoudre dans le sens des aiguilles d'une montre. Les énigmes peuvent être résolues dans n'importe quel ordre.

Chaque énigme vous permettra de découvrir un code et d'en apprendre plus sur l'environnement. A la fin du jeu, cela vous sera utile pour accomplir votre mission.

Vous disposez d'un kit Equipe dans lequel vous retrouvez des éléments qui vous seront utiles pour résoudre les énigmes.

Quelques règles à respecter :

- Ne décrochez pas les éléments au mur.
- N'emportez aucun élément du jeu lorsque vous passez à l'énigme suivante
- N'utilisez pas la force
- La communication est l'élément le plus important pour réussir. Échangez vos informations entre vous et laissez chacun s'exprimer.
- Chaque indice, code ou objet ne servent qu'une fois. »

# Animare una sessione di gioco

## Dopo il briefing

Elementi importanti da trattare o ricordare dopo il briefing (sia con il video che senza)

- Avete delle domande?
- Avete capito la missione? Qualcuno può ricordarmela?
- (« Decifrate gli appunti del professor Squeezix per completare il messaggio da inviare agli abitanti del 2025. Contenente le buone pratiche necessarie per salvare il pianeta. »)
- Ricordo una regola importante: non bisogna scrivere sui fogli degli enigmi presenti nella stanza. Potete scrivere sui fogli di carta e sulla scheda percorso che vi forniremo.
- Se siete pronti, ogni squadra può dirigersi verso un enigma diverso e iniziare. Avvio il cronometro!

# Animare una sessione di gioco.

## Animare una sessione di gioco durante il tempo cronometrato.

---

### Un buon animatore durante il gioco

#### Pedagogico

Spiega i messaggi durante il gioco e interagisce con i giocatori.

#### Osservatore

Identifica rapidamente se la squadra ha bisogno di aiuto per evitare la frustrazione.

Aiuta la squadra all'inizio del gioco per avviare la partita.

Identifica i giocatori che escono dal gioco e cerca di riportarli dentro.

#### Attivo

Dovrai muoverti intorno ai giocatori per osservare i loro progressi nel gioco e fornire indizi quando sono in difficoltà con un enigma.

È molto importante fluidificare il percorso delle diverse squadre. Se una squadra è più veloce di un'altra, sta a te verificare che non si ostacolino a vicenda e che il gioco proceda correttamente.

#### Suggerimenti

Non dare direttamente le risposte all'enigma → questo genera frustrazione nei giocatori.

Non lasciare una squadra in difficoltà troppo grande → questo genera frustrazione nei giocatori.

---

### Aiutare una squadra

#### In che caso ?

##### Quando la squadra manca di dinamismo

Se l'inizio è troppo passivo per la squadra che non si coinvolge nel gioco, date rapidamente degli indizi in modo da rilanciare il dinamismo del gioco .

##### Quando la squadra perde il filo

La vostra squadra era in gioco ma si inceppa in alcune parti del gioco. Riportateli al gioco con un piccolo indizio.

##### Quando la squadra è frustrata

Le squadre possono scoraggiarsi per la complessità dell'enigma.

Se avete giocatori molto motivati, lasciateli cercare ma cercate di capire quando un piccolo indizio potrebbe essere utile.

##### Quando la squadra ha superato il tempo

La vostra squadra è impantanata !

Dategli degli indizi facili per permettere loro di coprire l'integralità del gioco ( anche se non vinceranno)

#### In quale momento ?

Inizio del gioco:

Per incentivare le squadre che mancano di dinamismo a cercare meglio.

Per aiutare a comprendere la logica del gioco.

Durante il gioco:

In caso di frustrazione.

In caso di una squadra che sta prendendo una strada sbagliata.

Alla fine del gioco:

Per aiutare i ritardatari a terminare e comprendere la struttura del gioco.

#### Indicazione del timing

Se entro 5' la squadra non ha risolto il primo enigma , hanno bisogno di una mano!

# Animare una sessione di gioco

## Debriefing

- Il debriefing è una fase indispensabile dopo una sessione di gioco di sensibilizzazione.
- Permette in particolare di rafforzare i messaggi ambientali e di identificare le buone pratiche che i giocatori possono mettere in atto.

### Svolgimento di un debriefing

Raccogliere i feedback dai giocatori	<b>Rafforzare i messaggi</b>	Concludere con un momento di condivisione
Chiedere ai giocatori le loro impressioni sull'esperienza.	<b>Cosa pensano delle informazioni comunicate dal gioco?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ringraziare i giocatori</li><li>• Proporre una foto ?</li><li>• Libro d'oro ?</li></ul>
Rispondere alle domande dei giocatori.	<b>Hanno imparato qualcosa?</b>	
Prendere in considerazione i miglioramenti / bug del gioco.	<b>Qualità dei messaggi trattati?</b>	
	<b>Quali pratiche concrete metteranno in atto?</b>	

### E dopo?

- Lista delle buone pratiche da mettere in pratica
- Lavorare sull'impegno da parte dei giocatori di mettere in uso le buone pratiche.
- <https://mapetiteplanete.org/mpp-scolaire/>
- Qualsiasi altra buona idea per proteggere l'ambiente! :-)

# Animare una sessione di gioco

## Sistemazione del gioco

- Verificare che nessuno abbia scritto sui materiali di gioco (sostituirli se necessario)
- Verificare che il materiale di gioco sia sempre completo e in buone condizioni di funzionamento
- Riporre gli elementi di ogni enigma nella sua busta o scatola
- Gettare i fogli di bozza utilizzati
- Riporre il resto del materiale

Prendetevi cura del materiale, per facilitare la vita alla sessione di gioco successiva !



# Risoluzione degli enigmi

# Risoluzione degli enigmi

## Sintesi

<b>Numero e nome dell'enigma</b>	<b>Materiale e supporto</b>	<b>Risoluzioni</b>	<b>Soluzioni</b>	<b>Messaggio trasmesso</b>
<b>Enigma 1</b> Matematica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Consegne e indice</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Equazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tappe di soluzioni (sintetiche)</li> <li>...</li> </ul>	30	<b>Riciclo e raccolta differenziata</b>
<b>Enigma 2</b> Parole crociate (salvo elementari)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Lavagna bianca</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Definizioni</li> <li>Specchio da borsetta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>...</li> </ul>	Mobilità	Mobilità
<b>Enigma 3</b> Parole mescolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Griglia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>...</li> </ul>	Ecologie	Natura e biodiversità
<b>Enigma 4</b> Labirinto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Labirinto</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Consegne e legenda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>...</li> </ul>	<i>Bici, treno, camminare e car-sharing</i>	Mobilità
<b>Enigma 5</b> Decriptaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Immagine codificata</li> <li>Immagine del gioco (A4 ou A3) – Chiave di decriptaggio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>...</li> </ul>	<i>Mangerai a km 0 e salverai il pianeta</i>	Alimentazione
<b>Finale</b> Il messaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immagine del gioco (A3) – Messaggio da completare.</li> </ul>	Leggere il messaggio e domandare ai partecipanti di completarlo con quello che hanno scoperto durante il gioco.	<i>Cf. slides seguenti</i>	Tutti

# Risoluzione degli enigmi

## Enigma 1 - Matematica

### Materiale

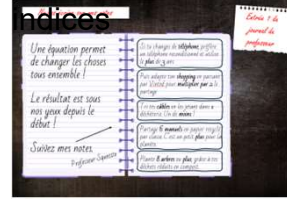
- Documento del gioco (A4 ou A3) – Consegne e indizi
- Documento del gioco (A4 ou A3) – Equazione

### Soluzione

- Per ogni linea del documento EQUAZIONE, identificare i simboli corrispondenti alle parole in grassetto nel documento CONSEGNE E INDIZI.
- Poi, identificare il segno matematico e la cifra da aggiungere sulla linea del simbolo in questione.
- Per ogni linea calcolare il risultato.
- Fare la somma dei risultati di ogni linea.

Soluzione : 30

### Consignes et indices



### Equation



## Enigma 2 – PAROLE CROCIATE

### Materiale

- Documento del gioco (A4 ou A3) – Lavagna bianca
- Documento del gioco (A4 ou A3) – Definizioni
- Specchietto da borsetta

### Risoluzioni

- Utilizzare lo specchietto da tasca per trovare le due definizioni mancanti. (3 orizzontale e 1 verticale)
- Trovare la parola corrispondente ad ogni definizione.
- Annotare ogni delle 8 lettere cerchiare di rosso
- Ricostruire la parola chiave cominciante per M

### Tableau blanc



### Définitions



#### Horizontalement

3. Trajet partagé en voiture par plusieurs personnes
4. Le cousin évolutif de la bicyclette
5. Le déplacement le plus naturel et primitif de l'Homme : la marche à ...

#### Verticalement

1. On en trouve à 2 étages, notamment à Londres
2. Transport public qui circule sur des rails dans les rues
3. Moyen de déplacement du 18ème siècle tiré par des chevaux

Soluzione : mobilità (versione italiana del cruciverba nel documento già condiviso)

# Résolution des énigmes

## Enigma 3 - Parole mescolate

### Materiale

- Immagine del gioco (A4 ou A3) – Griglia

Griglia



### Come risolvere:

- Trovare 8 parole chiave nella griglia.
- Annotare la lettera situata a destra di ciascuna delle 8 parole.
- Formare la parola chiave.

L'environnement

K	A	V	K	A	U	Z	M	O	M	F	J	Y	S
K	T	V	J	E	O	L	I	E	N	N	E	O	Q
V	D	C	K	X	B	U	F	U	V	P	C	S	X
F	U	G	S	P	O	L	L	U	T	I	O	N	L
B	Y	A	A	X	Y	Y	K	T	V	J	F	M	W
R	E	N	D	U	V	E	L	A	B	L	E	C	P
C	M	V	A	L	O	H	N	T	B	D	M	T	B
B	I	O	D	I	V	E	R	S	I	T	E	E	R
I	U	S	F	U	F	O	R	Ê	T	I	W	K	I
X	Y	W	D	U	R	A	B	L	E	G	I	P	V
O	K	T	D	Q	E	B	H	G	L	H	P	F	L
W	S	C	L	W	V	K	P	A	D	J	L	S	U
Y	K	V	U	B	F	H	C	L	I	M	A	T	O
I	V	R	K	R	E	C	Y	C	L	A	G	E	E

Les mots sont cachés horizontalement.

Biodiversité	Climato
Durabilité	Eolienneo
Forêts	Pollution
Recyclage	Renouvelable

**Mot secret :**

**EGIEOOLC**

**=ECOLOGIE**

Soluzione: ecologia

## Enigma 4 – Labirinto

### Materiale

- Immagine del gioco (A4 ou A3) – Labirinto
- Immagine del gioco (A4 ou A3) – Consegne e legenda

Labirinto

Consegne e legenda



### Come risolvere:

- Identificare sull'immagine "consegne e legenda", i simboli dei mezzi di trasporto rispettosi dell'ambiente
- Trovare tra i percorsi possibili, quello che passa dai 4 simboli che rappresentano i mezzi di trasporto rispettosi dell'ambiente.
- Annota l'ordine in cui si incontrano i simboli corretti.

Soluzione :

Bicicletta, Treno, Camminata, car-sharing

Entrée 4 du journal du professeur

# Résolution des énigmes

## Enigme 5 – Decriptaggio

### Matériale

- Documento di gioco (A4 ou A3) – Tovaglia codificata
- Documento di gioco (A4 ou A3) – Chiave di decriptaggio



### Soluzioni

- Per ogni lettera codificata nel documento "tovaglia codificata" trovare la lettera corretta corrispondente nel documento "chiave di decriptaggio"

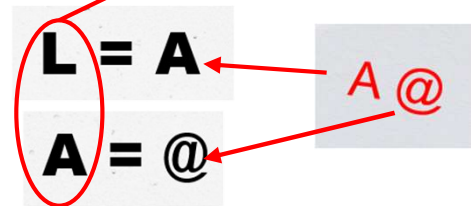
- Riformare la frase completa

### Soluzione

Tu mangerai locale

Tu sauverai le planète

TU ù @ " # 0 G @ + A [ L @ A  
MANGERAS LOCAL  
TU SAUVERAS A @ / A @ " 0 ] 0  
LA PLANETE



## Finale

### Matériale

- Documento (A3) – Messaggio da completare

### Soluzione

Seguire le istruzioni sul documento "Messaggio da completare"

- Leggere il messaggio indicando il posto dove manca una parola
- Chiedere ai giocatori di completare la o le parole mancanti in funzione di quelle che hanno trovato negli enigmi risolti (codici trovati).
- Domandare loro le buone pratiche in favore dell'ambiente identificate durante il gioco.
- Aprire sulle buone pratiche in generale (passaggio in fase di debriefing).

Soluzioni: nella prossima slide

A confier  
au game master

### Enigme finale

Éléments manquants pour envoyer le message dans le passé  
A demander aux Men In Green (toutes équipes)

**Phrase à lire :**  
« Je vais vous lire le message du professeur que nous allons envoyer en 2025. Vous devrez me fournir les passages manquants à l'aide de votre fiche. »

**Entrée 1 - Code découvert : 30**

**Phrase à lire :**  
« Habitants de 2025, si vous ne faites rien dans les 30 ans à venir, notre planète déperira. »

**Entrées 2 - Code découvert : Mobilité**  
**Entrée 4 - Code découvert : Vélo, Train, marche à pied, covoiturage**

**Phrase à lire :**  
« Il est crucial, pour éviter les émissions de CO2, que vous utilisiez au maximum des mobilités douces. Privilégiez le Vélo, le Train, la marche à pied, le covoiturage »

**Entrée 3 - Code découvert : Ecologie**

**Phrase à lire :**  
« Prendre soin de votre environnement et des écosystèmes est essentiel également. Pratiquez l'écologie ! »

**Entrée 5 - Code découvert : Local tu mangeras, la planète tu sauveras**

**Phrase à lire :**  
« Votre alimentation est également la clé pour sauver votre planète. Mangez local ! »

**Conclusion et liaison vers le débriefing**

**Phrase à lire :**  
Le message continue : « Voici quelques bonnes pratiques pour y parvenir : ... Il faut compléter le message avec quelques bonnes pratiques ou mots clés. Qu'avez-vous identifié ? »

**Bonnes pratiques et mots clés à retenir**

**Enigme 1 :** Utiliser des téléphones reconditionnés, acheter des vêtements d'occasion en passant par des sites comme Vinted, Trier ses déchets, utiliser des livres en papier recyclé, planter des arbres

**Enigmes 2 et 4 :** Moyens de transports respectueux de l'environnement : Autobus, Tram, Vélo, Train, marche à pied, covoiturage

**Enigme 3 :** Biodiversité, Climat, Durable, Eolienne, Forêt, Pollution, Recyclage, Renouvelable

**Enigme 5 :** Manger local

# SOLUZIONI

- Enigma finale. Elementi mancanti per inviare il messaggio nel passato. Da chiedere ai Men In Green (tutte le squadre)
- Frase da leggere:
- «Vi leggerò il messaggio del professore che invieremo nel 2025. Dovrete fornirmi i passaggi mancanti con l'aiuto della vostra scheda.»
- Ingresso 1 - Codice scoperto: 30
- Frase da leggere:
- «Abitanti del 2025, se non farete nulla nei prossimi 30 anni, il nostro pianeta deperirà.»
- Ingresso 2 - Codice scoperto: Mobilità
- Ingresso 4 - Codice scoperto: Bicicletta, Tram, camminata, carpooling
- Frase da leggere:
- «È cruciale, per evitare le emissioni di CO2, utilizzare il più possibile le mobilità dolci. Privilegiate la Bicicletta, il Tram, la camminata, il carpooling.»
- Ingresso 3 - Codice scoperto: Ecologia
- Frase da leggere:
- «Prendersi cura dell'ambiente e degli ecosistemi è altrettanto essenziale. Praticate l'ecologia!»
- Ingresso 5 - Codice scoperto: "Locale mangerai, il pianeta salverai"
- Frase da leggere: «Anche la vostra alimentazione è la chiave per salvare il pianeta.
- Mangiate locale!»
- Conclusione e collegamento al debriefing
- Frase da leggere:
- Il messaggio continua: «Ecco alcune buone pratiche per riuscirci: ... Dobbiamo completare il messaggio con alcune buone pratiche o parole chiave. Cosa avete identificato?»
- Buone pratiche e parole chiave da ricordare
- Enigma 1: Usare telefoni ricondizionati
- Acquistare vestiti di seconda mano tramite siti come Vinted
- Differenziare i rifiuti
- Usare libri di carta riciclata
- Piantare alberi
- Enigmi 2 e 4:
- Mezzi di trasporto ecologici: Autobus, Tram, Bicicletta, Camminata, Carpooling
- Enigma 3:
- Riciclo, Sostenibilità, Foresta, Inquinamento, verde (green), Energie Rinnovabili, raccolta differenziata (rifiuti), oceano .
- Enigma 5:
- Mangiare locale



# Informazioni pratiche

# Possibili domande

Chi contattare se incontro una difficoltà?

Puoi contattare il tuo referente: de Malet Aude - [Aude.de-Malet@ac-bordeaux.fr](mailto:Aude.de-Malet@ac-bordeaux.fr)

Non dispongo di uno schermo per diffondere il video del briefing, cosa fare?

Puoi occuparti direttamente del briefing. Tutti gli elementi chiave si trovano alle pagine 19-22 di questa guida.

Ho altri enigmi, posso utilizzarli?

Certo, ricordati di adattare il tempo alla difficoltà e al numero dei nuovi enigmi.



# Ringraziamenti

Grazie a tutti per aver contribuito alla creazione dell'escape game !

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



Le sponsor : le programme ERASMUS+ dans le cadre du consortium "Mon école européenne idéale"

**Les établissements membres du projet : Lycée Nicolas Brémontier (Bordeaux), collège Alain Fournier (Bordeaux), l'école élémentaire Cazemajor (Bordeaux), I.T.E « Enrico Tosi » situé à Busto Arsizio en Italie, IC Bertacchi collège située à Busto Arsizio en Italie et le lycée, collège et école élémentaire du Portugal, l'Agrupamento de Escolas de Fafe (AEF).**

L'équipe projet : Aude de Malet, Myriam Dubois, Mathieu Labouyrie et Greta Miciunaite

Les contributeurs : Les Éco-Délégués du Lycée Nicolas Brémontier

Les partenaires : Un grand merci à Nathanaël Masson notre formateur qui nous a accompagné tout au long de l'élaboration de cet escape game

**LES ÉLÈVES des différents établissements du projet qui ont créé et testé l'escape game ! Bravo et merci à eux pour leur créativité !**