

## SCHEDA ATTIVITÀ: ESCAPE ROOM "L'ISOLA MISTERIOSA"

A cura di Arcipelago Educativo Ancona

**Obiettivo:** Collaborare con la propria squadra per raggiungere un determinato scopo; utilizzare la capacità di problem solving e gestire al meglio il tempo a disposizione per sbloccare la stanza e arrivare al tesoro.

### Attività in semplici passi

Questa attività nasce dall'unione del famoso gioco "Escape Room": durante questo gioco ragazzi e ragazze svilupperanno la capacità di collaborazione, di problem solving e potranno utilizzare tutta la loro creatività per superare le prove.

A. (*Apertura*): i ragazzi verranno accolti all'ingresso della prima stanza (quella di Italiano) e qui le educatrici racconteranno loro la storia **Allegato 1** che lega le varie stanze tra loro indicando anche l'obiettivo da raggiungere, cioè superare le prove di modo da sbloccare le stanze e arrivare così al misterioso tesoro. (15')

B. (*Attività centrale*): dopo il racconto i ragazzi possono accedere alla prima stanza, quella di Italiano in cui sono invitati a risolvere un cruciverba formulato in base alle loro conoscenze, una volta terminato, verrà fornita loro la prima chiave che gli permetterà di accedere alla seconda stanza, quella di Matematica (per esempio: <https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/rompicapo-matematico>) . In questo momento del gioco sarà chiesto loro di creare con dei cartoncini che avranno a disposizione un solido che ricordi la forma di un cannocchiale per osservare le isole più lontane. La squadra che per prima riuscirà in questa missione potrà aprire la terza stanza, quella di Geografia. È proprio qui che i giocatori dovranno completare un percorso saltando sui cerchi e scavalcando degli ostacoli per poter rispondere ad un quesito posto dalle educatrici. Una volta terminato il quiz verrà fornita loro l'ultima chiave che li porterà alla scoperta del tesoro. (1 ora e 30 minuti)

C. (*Chiusura*): l'attività può essere considerata conclusa dopo che tutte le squadre hanno trovato il tesoro e dopo aver condiviso tutti insieme come le diverse squadre hanno affrontato le prove, riflettendo sulle competenze e conoscenze apprese grazie a questa attività. (15')

### Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare l'interesse nei confronti delle varie discipline coinvolte come l'Italiano, la Matematica e la Geografia attraverso un gioco dinamico e coinvolgente
- Le prove associate ad ogni stanza possono essere modificate in base all'età del gruppo
- I ragazzi affrontando sia prove intellettive che pratiche potranno alternare momenti statici a momenti più pratici, mantenendo così sempre alto il coinvolgimento

**Tempo:** 1 ora e mezza circa

**Materiale:** cartoncini, chiavi di cartone, scatole, cerchi, birilli e palloni.