

ADOLESCENTI – ESCAPE ROOM

PRIMA DI FAR ENTRARE I RAGAZZI NELLA STANZA 1

“Alice è passata attraverso lo specchio ma si è ritrovata impegnata in una grande partita a scacchi, dobbiamo aiutarla ad arrivare alla fine della partita, recuperare la corona e diventare regina”. Li si fa entrare passando per una porta che abbiamo decorato come fosse uno specchio.

(se hai il manuale Cre-Grest, vedi sezione Ambientazione storia per la creazione)

STANZA 1 (Torri e Pedoni)

A terra è disegnata una scacchiera con i pedoni e le torri disegnati sulle loro caselle di partenza, tranne un pedone e una torre bianca e un pedone e una torre nera in punti della scacchiera (i 4 numeri della loro altezza sulla scacchiera saranno la combinazione di un lucchetto che serve dopo).

Es. pedone bianco in b4. Torre bianca in d6, pedone nero in f5 torre nera in h3)

1. La stanza è al buio, i ragazzi dovranno trovare l'interruttore al buio, nascosto dietro ad un cartellone a forma di pedone.
2. A questo punto vedranno uno zaino chiuso da un lucchetto a 4 cifre. Attaccati sul muro ci sono diversi cartelloni ritagliati a forma di torri e pedoni sia bianchi che neri. Solo dietro a 4 di questi (uno per ogni pezzo) ci saranno dei numeri crescenti dall'1 al 4 (**es. dietro al pedone bianco 1, alla torre bianca il 2, al pedone nero il 3 alla torre nera il 4**) la combinazione sarà il numero dell'altezza di questi pezzi sulla scacchiera (**es. 4653**)
3. Nello zaino troviamo una chiave che apre un armadietto presente nella stanza. Nell'armadio ci sono: una chiavetta usb (che contiene 4 canzoni del CD Cre-Grest di quest'anno, servirà nella stanza 2) una scatola con dentro un puzzle e una chiave. Dietro ai 4 pezzi centrali del puzzle ci sono le lettere J A B B. assieme al puzzle c'è scritto “la porta per la stanza successiva aprirai\ solo dopo che il puzzle finito avrai\ quattro lettere sul fondo di alcune troverai\ ma nel giusto ordine ricordarle dovrai”
4. Terminato il puzzle e riportate le lettere nell'ordine corretto con la chiave trovata possono lasciare la stanza.

STANZA 2 (Cavalli e Alfieri)

Scacchiera disegnata per terra con disegnati un cavallo bianco, un alfiere bianco, un cavallo nero, un alfiere nero.

1. su un tavolo c'è un lettore per la chiavetta USB. Le tracce non sono nell'ordine giusto, dentro ad un cassetto, meglio se del tavolo, c'è la copertina del cidi di quest'anno. Le cifre delle canzoni nell'ordine sulla chiavetta USB, danno la combinazione per un lucchetto che apre un armadio
2. Dentro l'armadio abbiamo un indovinello “*La mia vita può durare qualche ora, quello che produco mi divora. Sottile sono veloce, grossa sono lenta e il vento molto mi spaventa. Chi sono?*” (soluzione la candela) e un'altra chiavetta USB contenente la traccia “only the horses”
3. Risolvendo l'indovinello si troverà nella stanza una candela, la candela ha scritte le lettere E R W.
4. Nell'armadio assieme all'indovinello c'era la chiavetta USB. Riprodotta la traccia i ragazzi dovranno guardarsi attorno, alle pareti ci saranno appese due foto: una a

tema CAVALLI e l'altra a tema ALFIERI (si possono scegliere immagini qualsiasi) , dietro alla foto CAVALLI sarà nascosta la chiave per aprire la porta.

STANZA 3 (Re e Regina)

La stanza è al buio e per terra c'è un accendino

1. Utilizzando la candela della stanza precedente i ragazzi cercheranno l'interruttore della luce.
2. Nella stanza ci sono due sedie, una più grande e una più piccola e un tavolo con sopra una scacchiera con tutti i pezzi tranne la regina bianca (Alice).
3. Su ognuna delle due sedie c'è una corona, grande su quella grande e piccola su quella piccola, i ragazzi dovranno capire che la sedia e la corona piccola sono della regina, dietro la corona della regina c'è una chiave
4. Aprendo la porta si scopre che la chiave non apre, a quel punto da sotto la porta viene passata loro una busta.
5. Dentro la busta troviamo una lista di nomi a cui trovare la coppia, sul foglio scrivere solo la lista di sinistra e lasciare vuota quella di destra, in fondo al foglio scrivere "in capo a ciascuna regina sta la soluzione vera della tabellina"

Giustiniano	Teodora
Filippo	Aurora
Eros	Psiche
Ulisse	Penelope
Menelao	Elena
Agilulfo	Teodolinda
Braccio di Ferro	Olivia

6. Sotto al tappeto troviamo un foglio e una biro. Sul foglio ci sono 11 spazi sui quali scrivere una parola da 11 lettere. Scrivendo quelle raccolte fin'ora si arriva a scrivere JABBERW, guardandosi attorno si vedranno sui muri scritte le lettere O C K Y in posti un po' nascosti.
7. Quando è stata scritta tutta la parola JABBERWOCKY si fa passare il foglio sotto la porta che viene aperta dall'esterno.