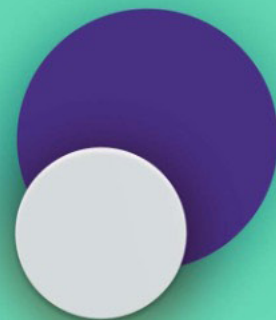




Co-funded by
the European Union

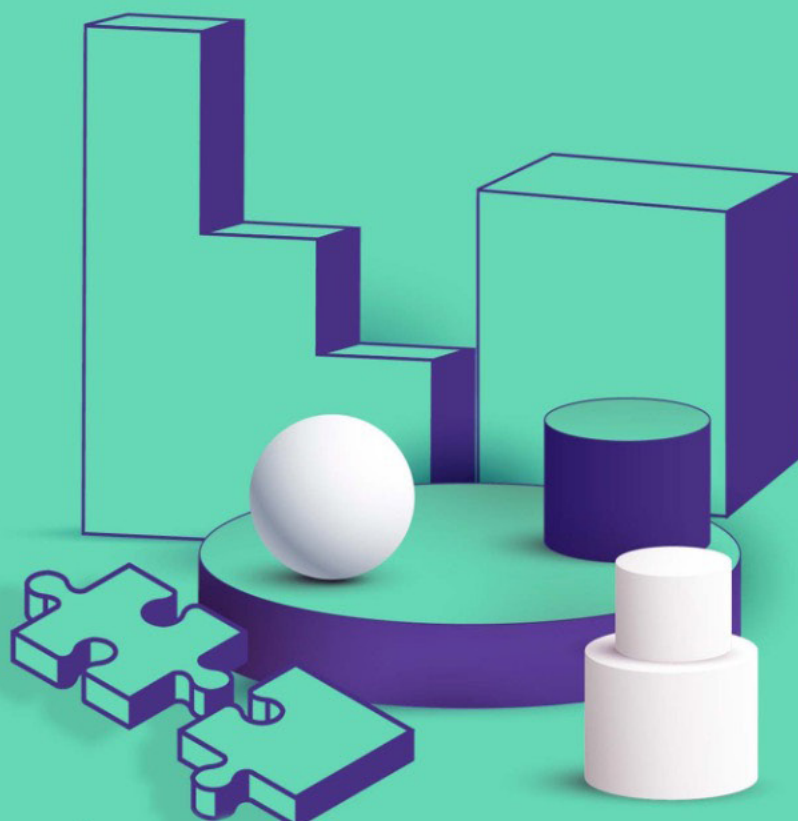
DESPO



DIMENSION 3
PRINTED PUZZLES FOR
NEW THERAPEUTIC OPPORTUNITIES

PROJECT NUMBER: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000035313

Manuale Professionale per Puzzle



PARTNERS



LE MILLE E UNA NOTTE: IL PALAZZO DI SHAHRIAR	5
LE MILLE E UNA NOTTE: LA CAVERNA DELLE MERAVIGLIE	21
IL GIORNO DEL MONDO IN 80 GIORNI	30
COLAPESCE	43
THE LAST VOYAGE OF OUR LADY OF MERCY	53
LA RICERCA DELL'ORO DI MOSCA	59
FLYING THE FLAG	69
THE EXIT WITHIN	77
FOGAÇA	83
CASTLE OF EUROPE	91

LE MILLE E UNA NOTTE IL PALAZZO DI SHAHRIAR



DESCRIZIONE

“Le mille e una notte” è una popolare raccolta di racconti medievali tradizionali del Medio Oriente. Il tema includerà un design a tema orientale, oltre a quiz che ricordano le storie più popolari della raccolta (ad esempio, l’apertura della grotta di Ali Baba). La scelta è dovuta alla secolare influenza della cultura orientale in Spagna durante il Medioevo.

Questo puzzle è incentrato sulla storia generale delle “mille e una notte”, in cui Shezade è rinchiusa in un palazzo e racconta storie al sultano Shahriar.

OBIETTIVI DEL PUZZLE

Coordinazione occhio-mano, inclusione sociale, avvitare-svitare, matematica di base, braille.

MODELLO 3D

Il palazzo è suddiviso nelle seguenti sezioni: base, piano 01, piano 02, torri, contenitore del palazzo e elementi decorativi.

BASE

- a. Base_Palazzo_Agrabah_01_01
- b. Base_Palazzo_Agrabah_01_02
- c. Base_Palazzo_Agrabah_01_03
- d. Base_Palazzo_Agrabah_02_01
- e. Base_Palazzo_Agrabah_02_02
- f. Base_Palazzo_Agrabah_02_03
- g. Base_Palazzo_Agrabah_03_01
- h. Base_Palazzo_Agrabah_03_02
- i. Base_Palazzo_Agrabah_03_03

PIANO 01

- a. Palazzo_Agrabah_1f_01
- b. Palazzo_Agrabah_1f_02
- c. Palazzo_Agrabah_1f_03

Altezza 44,2 cm
Larghezza 60 cm
Profondità 45 cm



STORYTELLING

Nella vastità del più grande oceano di sole e sabbia, sorge la misteriosa città di Agrabah. Le sue dune sono piene di magia e di speranza, ma indagare su di esse varrà la pena.

Se aspirate a realizzare i vostri desideri, cercate la grotta delle meraviglie, trovare gli indizi in modo pragmatico, e liberate il genio dalla lampada magica.

Ma ricordate, la forza bruta o gli strumenti esterni non risolveranno questo mistero. Solo la vostra immaginazione e la vostra tenacia libereranno il genio dalla prigionia.



PIANO 02

- a. Palazzo_Agrabah_2f

TORRI

a. Torre1

- i. Torre1_P1
ii. Torre1_P2
iii. Torre1_P3

b. Torre2

- i. Torre2_P1
ii. Torre2_P2
iii. Torre2_P3

c. Torre3

- i. Torre3_P1
ii. Torre3_P2
iii. Torre3_P3 (x4)
iv. Torre3_P4
v. Torre3_P5
vi. Torre3_P6

d. Torre4

- i. Torre4_P1
ii. Torre4_P2
iii. Torre4_P3

e. Torre5

- i. Torre5_01
ii. Torre5_02
iii. Torre5_03
iv. Torre5_04
v. Personaggio_del_Genio

MONETE

a. U

- i. moneta100
ii. moneta200
iii. moneta300
iv. moneta400
v. moneta500
vi. moneta600
vii. moneta700
viii. moneta800
ix. moneta900

b. d

- i. moneta10
ii. moneta20
iii. moneta30
iv. moneta40
v. moneta50
vi. moneta60
vii. moneta70
viii. moneta80
ix. moneta90

c. c

- i. moneta0
ii. moneta1
iii. moneta2
iv. moneta3
v. moneta4
vi. moneta5
vii. moneta6
viii. moneta7
ix. moneta8
x. moneta9

CONTENITORE_PALAZZO

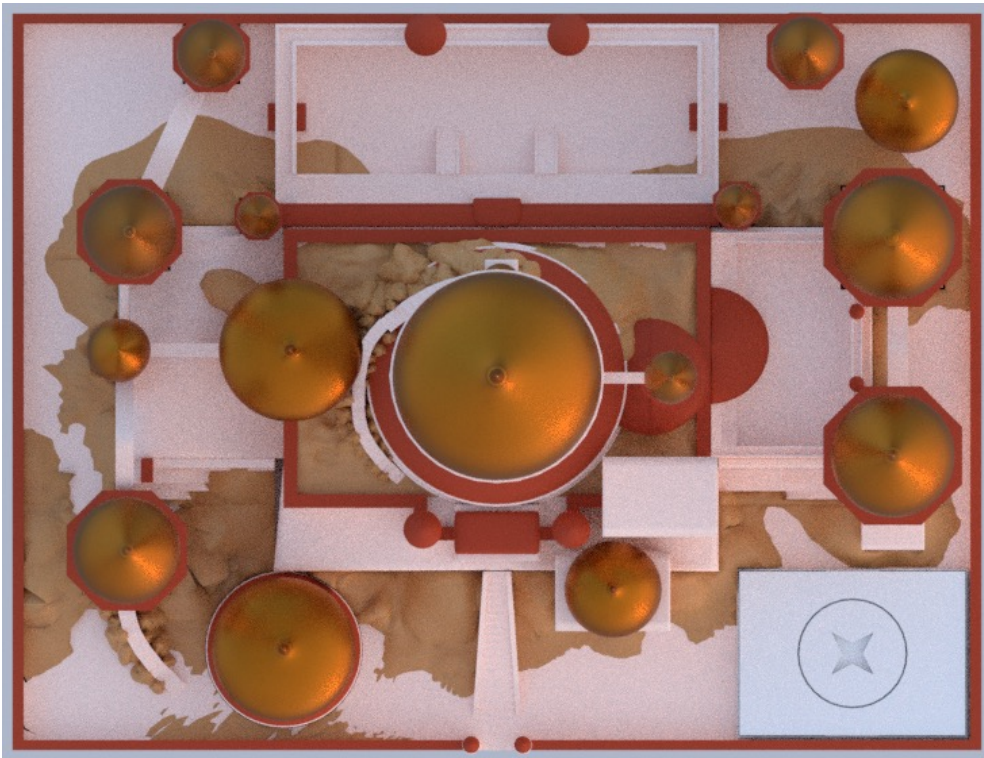
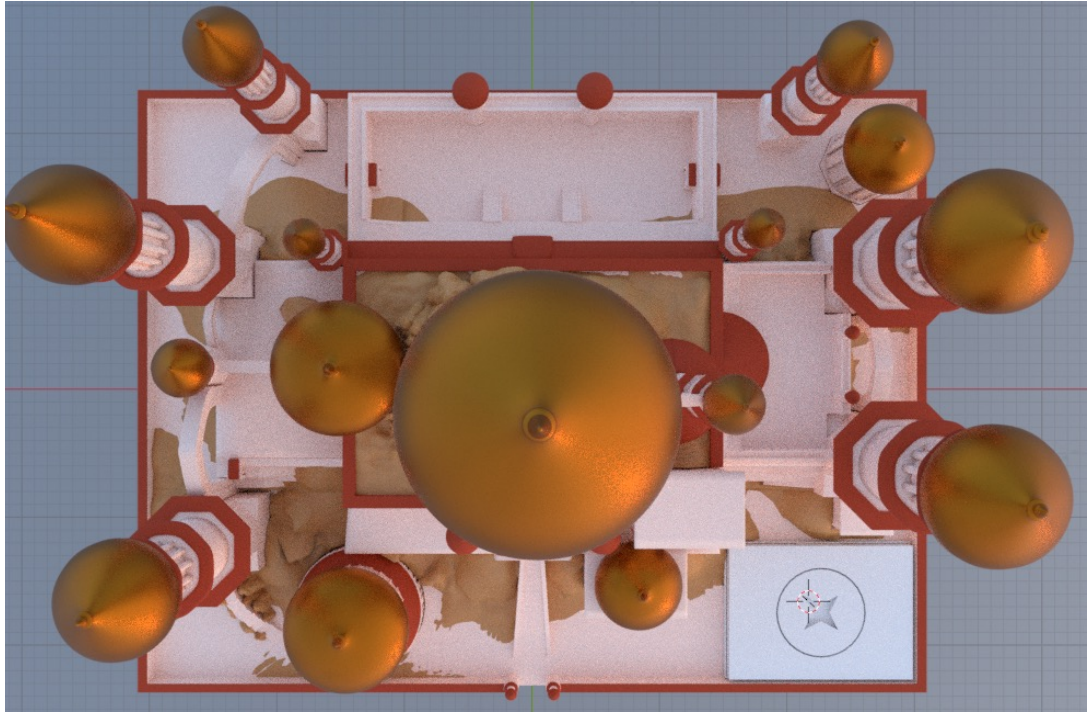
- a. Contenitore_Palazzo_01
b. Contenitore_Palazzo_02
c. Contenitore_Palazzo_03
d. Contenitore_Palazzo_04
e. Chiave_Contentitore_Palazzo

ELEMENTI DECORATIVI

- a. Palazzo_Agrabah_TorreC_01
b. Palazzo_Agrabah_TorreC_02
c. Palazzo_Agrabah_TorreC_03
d. Palazzo_Agrabah_TorreC_04
e. Palazzo_Agrabah_TorreC_05
f. Palazzo_Agrabah_TorreC_06
g. Palazzo_Agrabah_TorreC_07
h. Palazzo_Agrabah_TorreC_08
i. Palazzo_Agrabah_TorreC_09

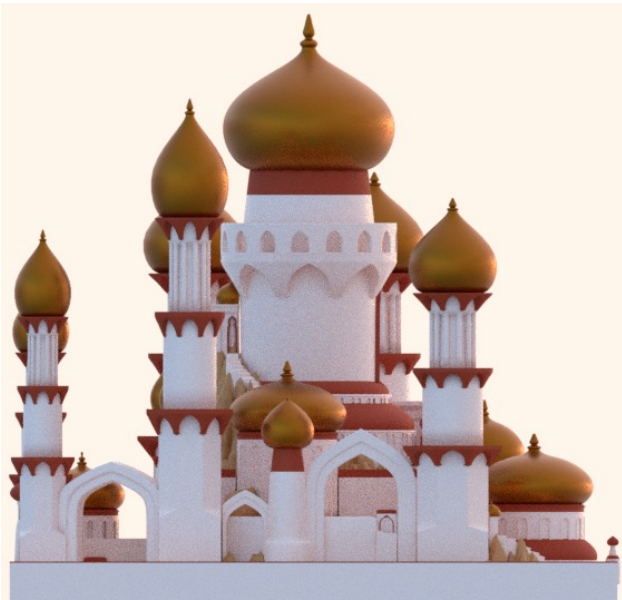


MATERIALE SCARICABILE



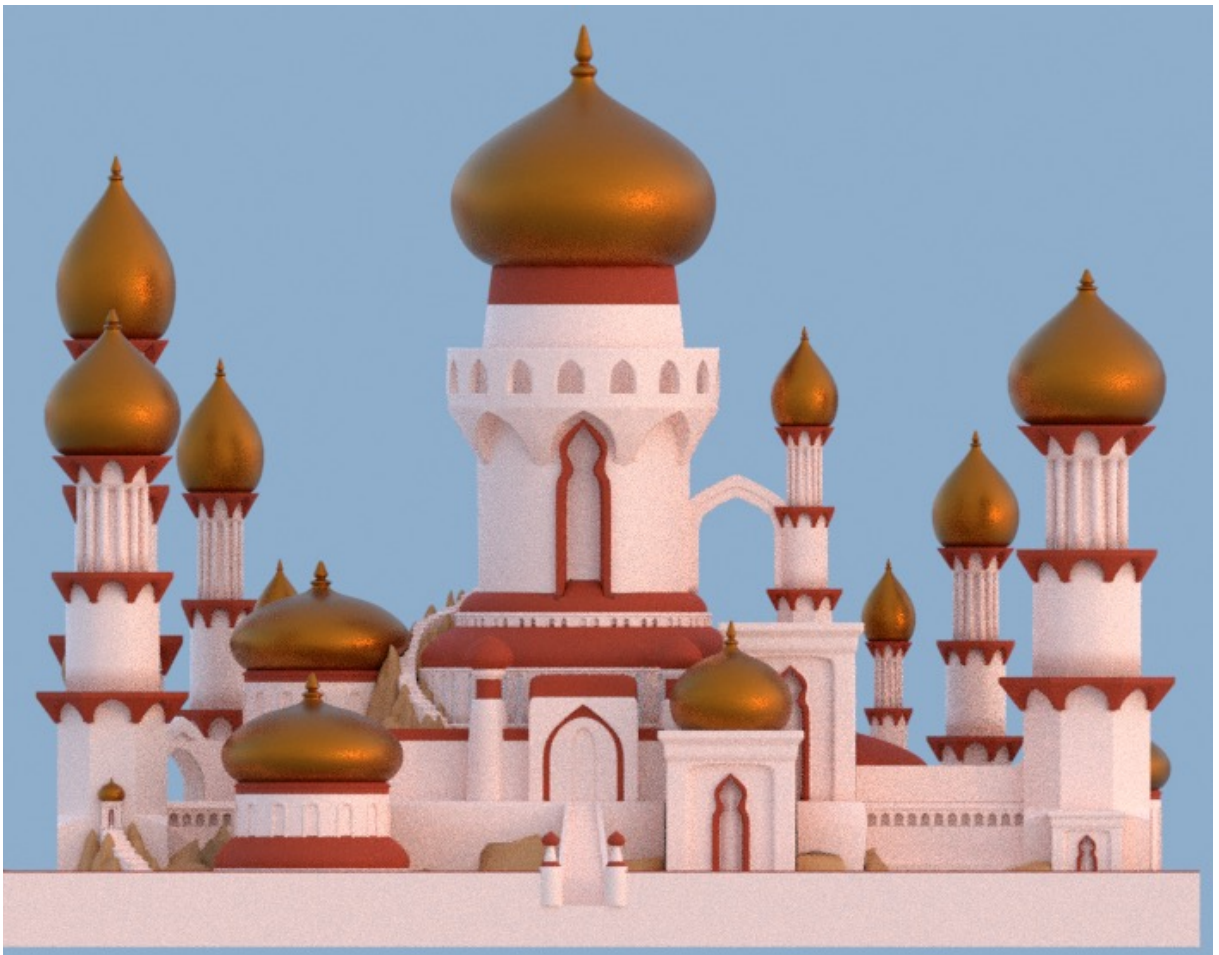


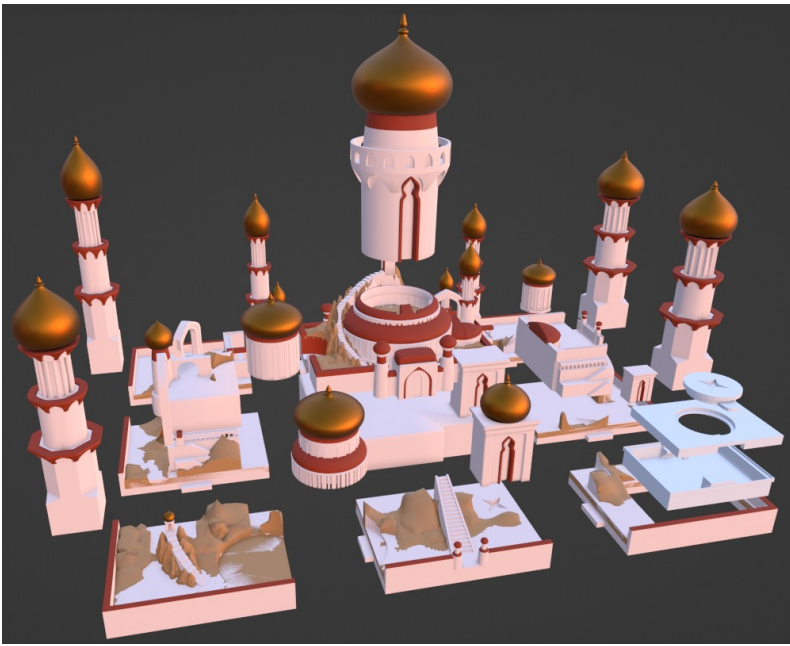
VISTA LATERALE



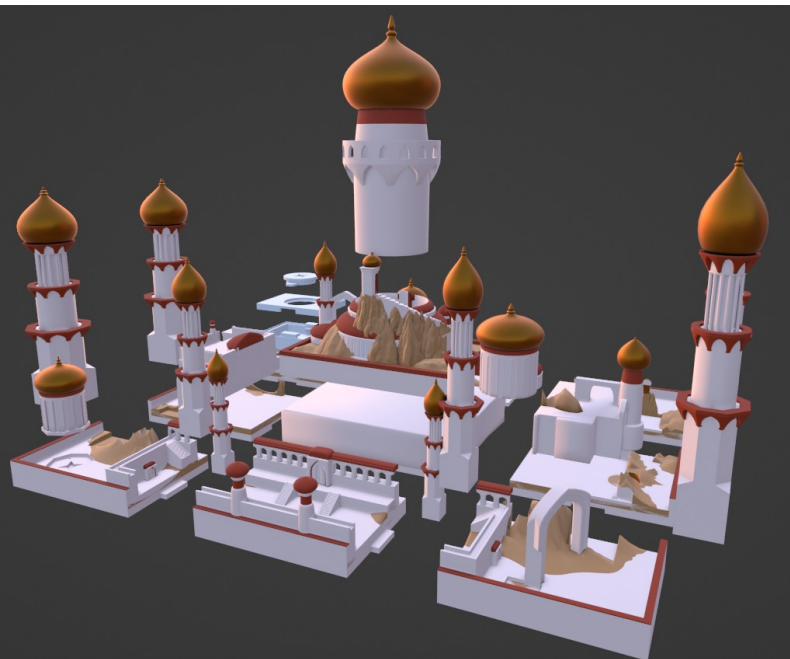
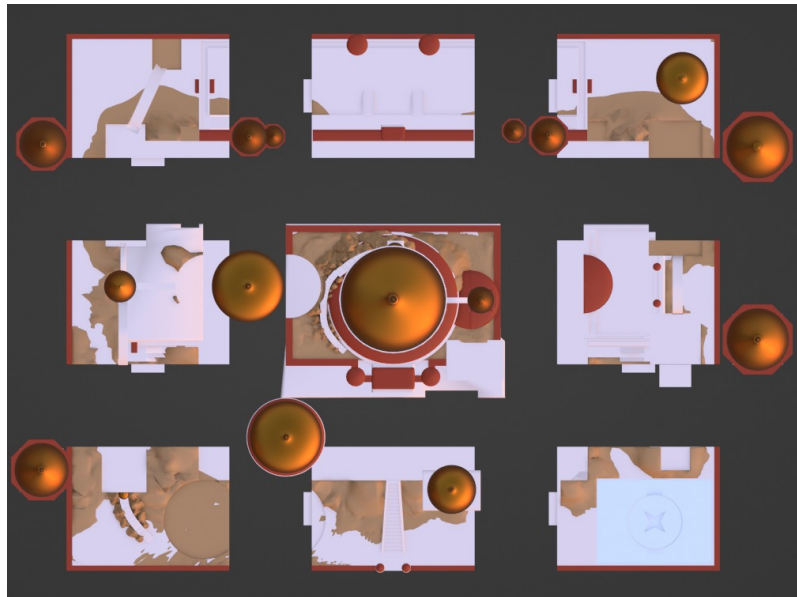


VISTA FRONTALE





VISTA NEL DETTAGLIO



TORRI



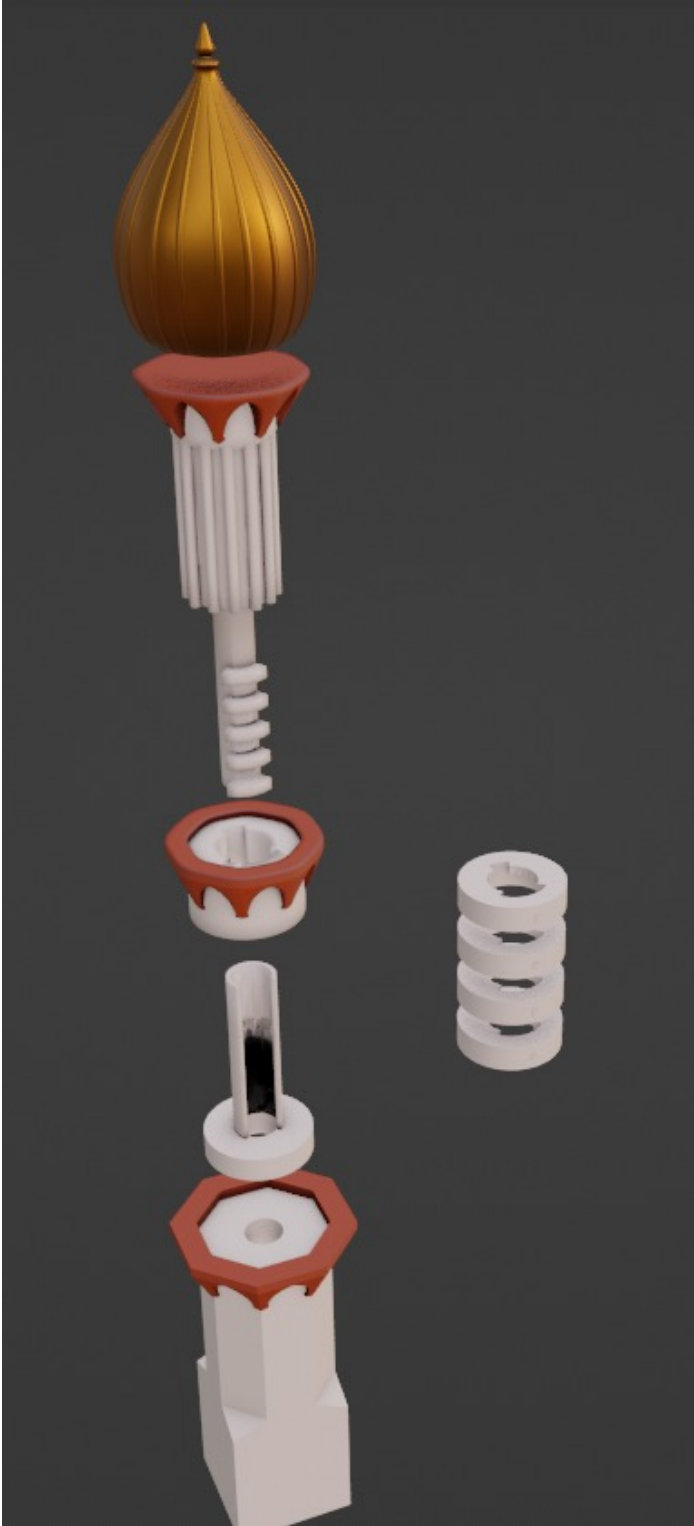

TORRE 01



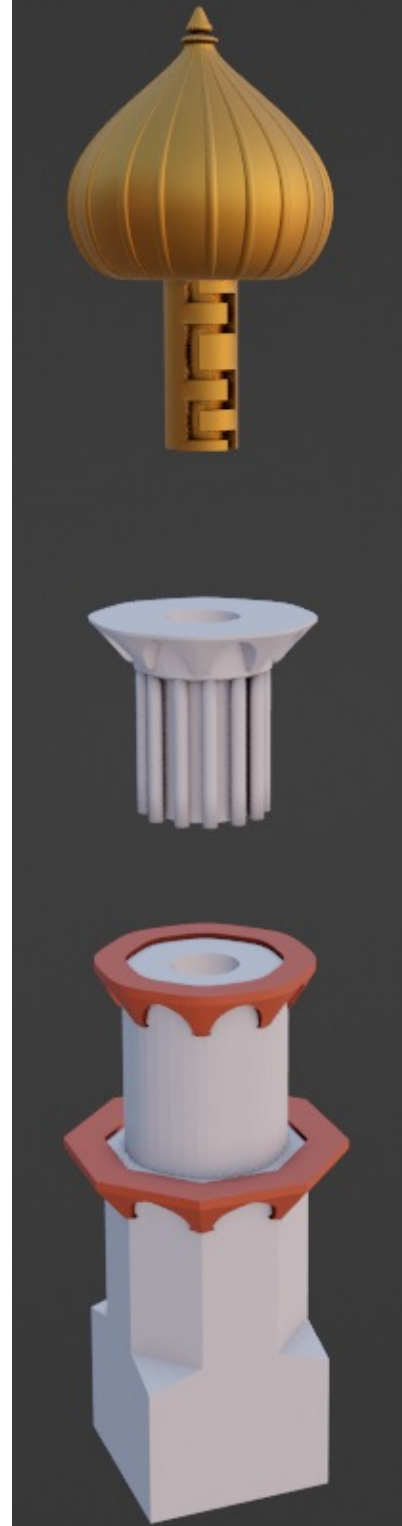

TORRE 02



TORRE 03



TORRE 04





TORRE 05



FASI DI ASSEMBLAGGIO DEL PUZZLE

Tutti i pezzi devono essere stampati una volta, ad eccezione dei modelli che includono in questo manuale un (xN), dove N è il numero di copie da stampare.

Prima di iniziare, prendete le monete da 300, 60 e 5 e incollate un magnete da 1 mm nell'incavo; ora dovrebbero essere pronte per funzionare. Per preparare la canna da pesca, si può usare un filo o una fune e incollare alcuni magneti a una delle estremità del filo.

FASE 1 Stampate tutti gli oggetti da collezione. La lampada magica dev'essere introdotta in una scatola a scelta che permetta di inserire tre scomparti. Lo scomparto L01 deve usare la combinazione 365 e lo scomparto L02 deve usare la combinazione XAZF. Lo scomparto L03 deve utilizzare la combinazione giù, sinistra, giù, destra, su, destra.

Ora è possibile iniziare a stampare i modelli dalla cartella "Palazzo".

FASE 2 Stampate e incollate tutti i pezzi di 2_Palazzo (da Base_Palazzo_Agrabah_01_01 a Base_Palazzo_Agrabah_03_03), come avete fatto con la base della caverna. Questa struttura dev'essere incollata. Si consiglia di avere un'altra base per incollarla sopra e quindi aumentarne la resistenza. Se volete, potete usare il puzzle della Caverna delle meraviglie come base.

FASE 3 Prendete Palazzo_Agrabah_1f_01 e introducetelo nell'attacco di Base_Palazzo_Agrabah_02_01, incollandolo con la colla. Poi fate lo stesso con Palazzo_Agrabah_1f_02. Dev'essere posizionato su Base_Palazzo_Agrabah_02_02 e Base_Palazzo_Agrabah_02_03 e incollato. Infine, prendete Palazzo_Agrabah_1f_03 e incollatelo con Base_Palazzo_Agrabah_02_04.

FASE 4 Trovate Palazzo_Agrabah_2f e incollatelo sopra Palazzo_Agrabah_1f_02.

FASE 5 Torre 1. Prendete Torre1_P1 e Torre1_P2 e incollatele insieme. Inserite Torre1_P1 in Base_Palazzo_Agrabah_02_04 e incollate anche queste. Infine, prendete Torre1_P3 e mettetela sopra Torre1_P2. È neces-

sario risolvere il labirinto per attaccarla correttamente al resto della torre. All'interno di questo puzzle si deve mettere il foglio con una X scritta in braille.

FASE 6 Torre 2. Prendete Torre2_P1 e Torre2_P2 e incollatele insieme. Incollate Torre 2 a Base_Palazzo_Agrabah_01_01. Avvitare Torre2_P3 a Torre2_P2 per fissare correttamente la cupola alla torre. All'interno di questa torre dovrete mettere una mappa e il pezzo di carta con una A scritta in braille. Inserite anche [P3], [P7], [P8], [P9].

FASE 7 Torre 3. Incollate la Torre3_P2 sopra la Torre3_P1. Introducete i quattro pezzi di Torre3_P3 sulla guida di Torre3_P2. Quindi, introducete Torre3_P4 sul binario. Incollate Torre3_P6 su Torre3_P5. Prendete Torre3_P5 e introducetela attraverso la parte interna del binario mentre tutte le Torre3_P3 e Torre3_P4 sono allineate correttamente per far passare il pezzo. Incollate la Torre 3 sull'attacco della Base_Palazzo_Agrabah_03_01. All'interno di questa torre dovrete introdurre la lettera Z scritta in braille.

FASE 8 Torre 4. Prendete Torre4_P1 e Torre4_P2, quindi incollatele tra loro. Introducete Torre4_P1 nell'attacco quadrato di Base_Palazzo_Agrabah_03_04 e incollate anche queste. Infine, prendete Torre4_P3 e mettetela sopra Torre4_P2. Dovete risolvere il labirinto a zig-zag per attaccarla correttamente al resto della torre. Mettete alcune monete all'interno e la lettera F scritta in braille.

FASE 9 Torre 5. Incollate Torre5_02 e Torre5_03. Prendete Torre5_01 e incollatela su Palazzo_Agrabah_2f. Mettete Personaggio_del_Genio all'interno della torre. Bloccatela con Torre5_02. Infine, avvitate Torre5_04 su Torre5_01.

FASE 10 Il contenitore. Prendete Contenitore_Palazzo_01 e incollatelo su Base_Palazzo_Agrabah_01_03. Prendete il Contenitore_Palazzo_04 e mettetelo sotto il Contenitore_Palazzo_02, poi mettetelo il Contenitore_Palazzo_03 sull'incavo circolare del Contenitore_Palazzo_02 e incollate

il Contenitore_Palazzo_03 e il Contenitore_Palazzo_04 in questa posizione, permettendo al pezzo di ruotare intorno al foro del Contenitore_Palazzo_02. Prendete l'asta e le monete rimanenti e mettetele all'interno del contenitore. Bloccate il contenitore con Chiave_Contentitore_Palazzo. Infine, inserite Chiave_Contentitore_Palazzo nell'attacco di Base_Palazzo_Agrabah_01_02.

FASE 11 Oggetti di scena aggiuntivi. Alcune torri aggiuntive possono essere incollate nei rispettivi scomparti.

- Palazzo_Agrabah_TorreC_01 in Base_Palazzo_Agrabah_01_01
- Palazzo_Agrabah_TorreC_02 nello scomparto a stella di Base_Palazzo_Agrabah_03_03
- Palazzo_Agrabah_TorreC_03 nello scom-

parto quadrato di medie dimensioni di Base_Palazzo_Agrabah_03_01

- Palazzo_Agrabah_TorreC_04 nello scomparto quadrato di medie dimensioni di Base_Palazzo_Agrabah_03_03
- Palazzo_Agrabah_TorreC_05 nello scomparto quadrato di piccole dimensioni di Base_Palazzo_Agrabah_03_01
- Palazzo_Agrabah_TorreC_06 nello scomparto quadrato di piccole dimensioni di Base_Palazzo_Agrabah_03_03
- Palazzo_Agrabah_TorreC_07 in Palazzo_Agrabah_1f_01
- Palazzo_Agrabah_TorreC_08 nello scomparto quadrato di piccole dimensioni di Palazzo_Agrabah_2f
- Palazzo_Agrabah_TorreC_09 in Palazzo_Agrabah_1f_03

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Per prima cosa, iniziamo con il palazzo.

Torre 1. Risolvete il labirinto e ottenete la lettera X1.

Torre 2. Svitare la cupola. Prendete una mappa e ottenete la lettera A2.

Torre 3. Risolvete il cryptex allineando le forme in modo che tutte abbiano un senso. Controllate i segni sui pezzi per assicurarvi che siano tutti allineati correttamente. Avete ottenuto la lettera Z3.

Torre 4. Risolvete il labirinto a zig-zag. Ottenete altre monete e la lettera F4.

Trovate Chiave_Contentitore_Palazzo e usatela per aprire la scatola. Ottenete le monete rimanenti. Usate la canna da pesca per sapere quali sono quelle magnetizzate. Solo 300, 60 e 5 sono magnetizzate.

Risolvete il rompicapo dello scomparto L1 con XAZF.

Risolvete il rompicapo dello scomparto L2 con 365.

Aprire la scatola.

Utilizzate la mappa e [P6] per trovare la soluzione del rompicapo dello scomparto direzionale. Spostate l'incastro giù, a sinistra, giù, a destra, su, a destra. Aprite lo scomparto L03 e ottenete la lampada magica.

Tornate al palazzo, svitate la cupola della Torre 5, usate la base della lampada per aprire il vano segreto all'interno della torre e ottenere il personaggio del Genio.

COME RIPORTARE IL PUZZLE ALLO STATO ORIGINALE IN MODO CHE SIA NUOVAMENTE PRONTO PER ESSERE RISOLTO

Rimettete il Genio all'interno di Torre 5. Chiudete lo scomparto segreto con la lampada magica e avvitare la cupola di Torre 5. Mettete la lampada magica nella scatola con tre scomparti.

Mettete la cupola della Torre 4 risolvendo il labirinto al contrario. Lasciate all'interno alcune monete e la lettera F4 in braille.

Inserite la cupola della Torre 1 risolvendo il labirinto al contrario. Lasciate all'interno la lettera X1.

Inserite la cupola della Torre 2 avvitandola. All'interno vanno lasciate le lettere [P3], [P7], [P8], [P9] e la lettera A2 in braille.

Mettete tutte le Torre3_P3 e Torre3_P4 sulla guida, allineatele e poi inserite la Torre3_P5 attraverso il foro nella Torre 3. Dovrebbe rimanere all'interno la lettera Z3 in braille.

Mettete le monete rimanenti e l'asta all'interno del Contenitore_Palazzo_01, chiudetelo con Chiave_Contentitore_Palazzo e poi rimettete Chiave_Contentitore_Palazzo nel suo alloggiamento in Base_Palazzo_Agrabah_01_02.

**QUALI BENEFICI
SI POSSONO OTTENERE
CON IL SUO UTILIZZO?**

Coordinazione occhio-mano

Inclusione sociale

Avvitare-svitare

Matematica di base

Braille

TECNOLOGIA

LA FDM PER LE PARTI MECCANICHE
E IN GENERALE.

GLI OGGETTI DI SCENA E GLI ACCES-
SORI POSSONO ESSERE STAMPATI
CON LA TECNICA SLA O FDM.

**QUALE STAMPANTE
UTILIZZERESTE,
CHE MODELLO È?**

FLASHFORGE CREATOR V3
FLASHFORGE ADVENTURER 4
ELEGOO JUPITER

MATERIALE

PLA 1.75, 04

COLORE

PREFERIBILMENTE BIANCO PER
TUTTI I PEZZI.

**IL PEZZO DEV'ESSERE
RESISTENTE O SOTTOPOSTO
A STRESS?**

ARRESTO DEL CHIAVISTELLO DELLE
TORRI.

**È NECESSARIO DIPINGERE
IL MODELLO?**

LE STATUE E I PEZZI DELLA TOR-
RE3_P3 DEVONO ESSERE DIPINTI.
IL RESTO DEL MODELLO, ANCHE SE
NON È NECESSARIO DIPINGERLO,
VERREBBE MOLTO BENE.

**NUMERO DI PEZZI CHE
COMPONGONO IL PUZZLE**

50 + 30 MONETE



INDICAZIONI PER IL FACILITATORE

Descrizione dell'uso del puzzle e dello scopo del puzzle

Il puzzle ha due sezioni, quella esterna (palazzo) e quella interna (caverna delle meraviglie).

Il puzzle sarà composto dalle seguenti fasi:

FASE 1 - Le torri.

4 torri contengono una prova ciascuna e dovranno essere superate per continuare ad avanzare.

- Torre 1: afferrando il tetto di una delle torri, è necessario effettuare movimenti di rotazione, su e giù, per estrarre la cupola e accedere all'interno della torre. In sostanza, si tratta di un esercizio simile a un labirinto che esercita la capacità di avvitare, svitare, la coordinazione e la pazienza. La ricompensa è un pezzo di puzzle e una canna da pesca.
- Torre 2: simile alla Torre 1, ma in questo caso si tratta di un labirinto a zig-zag intorno alla superficie cilindrica della torre. La ricompensa è un pezzo di puzzle.
- Torre 3: le pareti della torre sono costituite da ingranaggi che devono essere allineati come la combinazione di un lucchetto per poter aprire la copertura del tetto. Questa combinazione si ottiene facendo una piccola prova di calcolo matematico scritta alla base della escape box o su una pergamena all'interno di un'altra delle due torri. Si ottengono due pezzi.
- Torre 4: è necessario utilizzare la canna da pesca magnetica per ottenere una chiave.

FASE 2 - Aprite la caverna delle meraviglie.

I pezzi ottenuti hanno due lettere, ciascuna in caratteri latini e la sua controparte in braille. È necessario formare la parola "Apriti sesamo" e utilizzare la combinazione in braille sul retro dell'"escape box".

Inserendo la combinazione corretta, si potrà aprire la escape box come se fosse un carillon. All'interno avremo una rappresentazione della grotta delle meraviglie.

Avremo un diorama con la testa di una pantera circondata da ricchezze e sabbia. Nelle sue fauci ci sarà la lampada magica.

- L'obiettivo è aprire la bocca con la chiave ottenuta in una delle torri.

FASE 3 - Liberare il Genio.

La base della lampada è a sua volta una chiave per liberare il Genio.

- Il tetto della navata centrale del palazzo di Agrabah dev'essere svitato.

- Poi si dovrà posizionare la lampada all'interno e usare la base della lampada per aprire uno scomparto segreto dove si trova il personaggio del genio della lampada.



**ELENCO DEI MATERIALI
NECESSARI PER LA
STAMPA DI UN'UNITÀ DEL
PUZZLE (COLLA, PITTURA,
PENNARELLI, MAGNETI,
CARTA STAMPATA)**

ALMENO 3 MAGNETI DA 1MM E UN ALTRO MAGNETE PER L'ASTA (PUÒ ESSERE UN MAGNETE DA 1CM O SI POSSONO USARE DIVERSI MAGNETI PIÙ PICCOLI).

SCOMPARTI:

L01: SCOMPARTO A COMBINAZIONE A 3 NUMERI (365)

L02: SCOMPARTO A COMBINAZIONE A 4 LETTERE (XAZF)

L03: SCOMPARTO A COMBINAZIONE DIREZIONALE (GIÙ, SINISTRA, GIÙ, DESTRA, SU, DESTRA)

COLLA NON RIGIDA O SIMILI. MATERIALE CONSIGLIATO:

[HTTPS://WWW.BOSTIK.COM/SPAIN/ES/CATALOG/PRODUCT/CONSTRUCTION/EMEA/SPAIN/PRODUCT-H505-SEAL-N-BOND-CRYSTAL/](https://www.bostik.com/spain/es/catalog/product/construction/emea/spain/product-h505-seal-n-bond-crystal/)

PENNARELLI PER COLORARE LA SUPERFICIE.

UNA PICCOLA SCATOLA IN CUI INSERIRE LA LAMPADA MAGICA (LEGERMENTE PIÙ GRANDE DI UNA SCATOLA PER ANELLI). DOVREBBE PERMETTERE DI INSERIRE 3 SCOMPARTI, OPPURE UN SOLO SCOMPARTO E IN TAL CASO SI DOVREBBE ACQUISTARE ANCHE UNO SCOMPARTO MULTIPLO COME:

[HTTPS://WWW.AMAZON.ES/MAND%C3%ADBULA-ETIQUETA-DO-SEGURIDAD-ADMINISTRACI%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/dp/B09CMDWF38/ref=SR_1_1?__mk_es_es=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&CRID=C71QM7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&QID=1687804466&SPREFIX=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE%2CAPS%2C90&SR=8-1](https://www.amazon.es/mand%C3%ADBULA-ETIQUETA-DO-SEGURIDAD-ADMINISTRACI%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/dp/B09CMDWF38/ref=SR_1_1?__mk_es_es=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&CRID=C71QM7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&QID=1687804466&SPREFIX=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE%2CAPS%2C90&SR=8-1)

MATERIALE CARTACEO:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRIVE/FOLDERS/1D2_-IXMRM3NEXQOSCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?USP=DRIVE_LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1D2_-IXMRM3NEXQOSCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?usp=drive_link)

**PRECISIONE
E DEFINIZIONE RICHIESTE.
(QUALITÀ) BASSA, MEDIA
O ALTA**

0,3 MM

LE MILLE E UNA NOTTE

LA CAVERNA DELLE MERAVIGLIE



DESCRIZIONE

“Le mille e una notte” è una popolare raccolta di racconti medievali tradizionali del Medio Oriente. Il tema includerà un design a tema orientale, oltre a quiz che ricordano le storie più popolari della raccolta (ad esempio, l'apertura della caverna di Ali Baba). La scelta è dovuta alla secolare influenza della cultura orientale in Spagna durante il Medioevo.

Questo rompicapo è incentrato sulla storia di Alì Babà e dei 40 ladroni e sulla sua relazione con la storia di Aladino, aggiunta successivamente alla raccolta di storie de “Le mille e una notte”.

OBIETTIVI DEL PUZZLE

Coordinazione occhio-mano, associazione di immagini.

MODELLO 3D

La “Caverna delle meraviglie” presenta le seguenti sezioni: base, copertura, pantera, arco centrale e accessori.

BASE

- a. Base_Caverna_Agrabah_01_01
- b. Base_Caverna_Agrabah_01_02
- c. Base_Caverna_Agrabah_01_03
- d. Base_Caverna_Agrabah_01_04
- e. Base_Caverna_Agrabah_02_01
- f. Base_Caverna_Agrabah_02_02
- g. Base_Caverna_Agrabah_02_03
- h. Base_Caverna_Agrabah_02_04
- i. Base_Caverna_Agrabah_03_01
- j. Base_Caverna_Agrabah_03_02
- k. Base_Caverna_Agrabah_03_03
- l. Base_Caverna_Agrabah_03_04

Altezza 32 cm
Larghezza 60 cm
Profondità 45 cm



STORYTELLING

Nella vastità del più grande oceano di sole e sabbia, sorge la misteriosa città di Agrabah. Le sue dune sono piene di magia e di speranza, ma indagare su di esse varrà la pena.

Se aspirate a realizzare i vostri desideri, cercate la grotta delle meraviglie, trovare gli indizi in modo pragmatico, e liberate il genio dalla lampada magica.

Ma ricordate, la forza bruta o gli strumenti esterni non risolveranno questo mistero. Solo la vostra immaginazione e la vostra tenacia libereranno il genio dalla prigionia.



SCANSIONARE PER PIÙ
ISTRUZIONI

COPERTURA

- a. Copertura_Caverna_Agrabah_01_01
- b. Copertura_Caverna_Agrabah_01_02
- c. Copertura_Caverna_Agrabah_01_03
- d. Copertura_Caverna_Agrabah_01_04
- e. Copertura_Caverna_Agrabah_01_05
- f. Copertura_Caverna_Agrabah_01_06
- g. Copertura_Caverna_Agrabah_02_01
- h. Copertura_Caverna_Agrabah_02_02
- i. Copertura_Caverna_Agrabah_02_03
- j. Copertura_Caverna_Agrabah_02_04
- k. Copertura_Caverna_Agrabah_02_05
- l. Copertura_Caverna_Agrabah_02_06
- m. Copertura_Caverna_Agrabah_02_07
- n. Copertura_Caverna_Agrabah_02_08

FACCIA DELLA PANTERA

- a. Pantera_01
- b. Pantera_02
- c. Pantera_03
- d. Pantera_04
- e. Pantera_05

ARCO CENTRALE

- a. Arco_della_caverna_01
- b. Arco_della_caverna_02
- c. Arco_della_caverna_03
- d. Arco_della_caverna_04
- e. Arco_della_caverna_05
- f. Arco_della_caverna_06
- g. Arco_della_caverna_07

STATUA

- a. Statua_01 (x3)
- b. Statua_02 (x3)
- c. Statua_03 (x3)

ACCESSORI

- a. Messaggio_da_decifrare
 - i. Messaggio_da_decifrare_della_caverna_01
 - ii. Messaggio_da_decifrare_della_caverna_02
 - iii. Messaggio_da_decifrare_della_caverna_03
- b. Tappeto_magico
- c. Lampada_magica



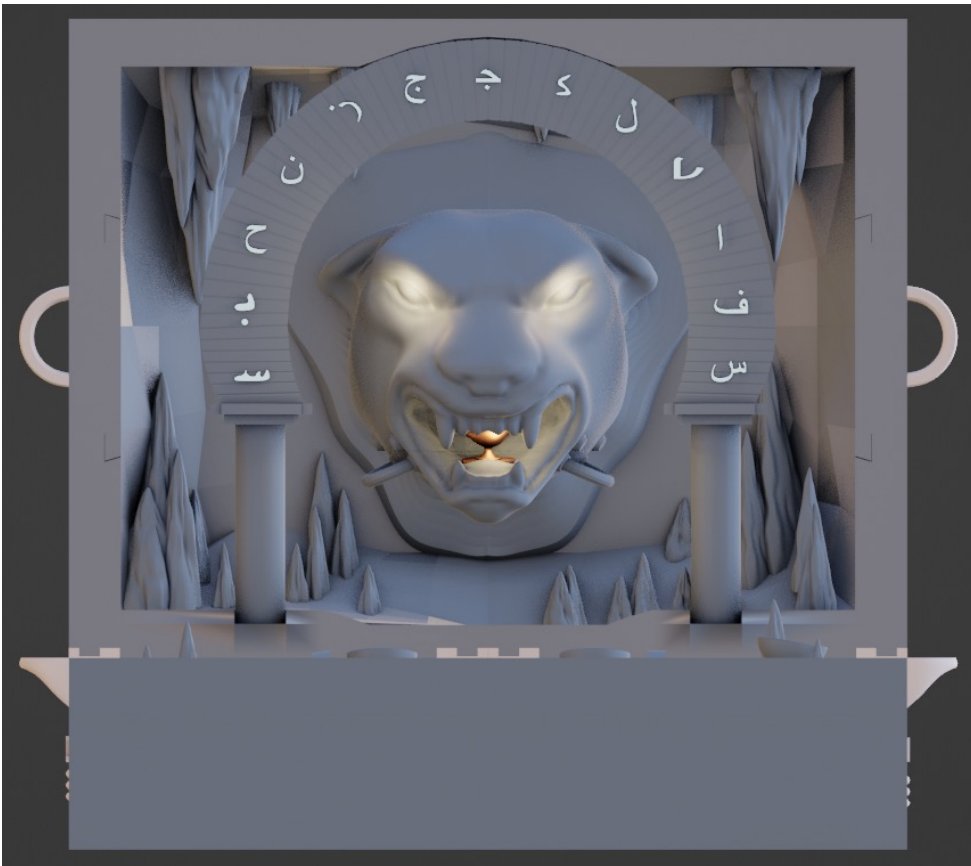
MATERIALE SCARICABILE



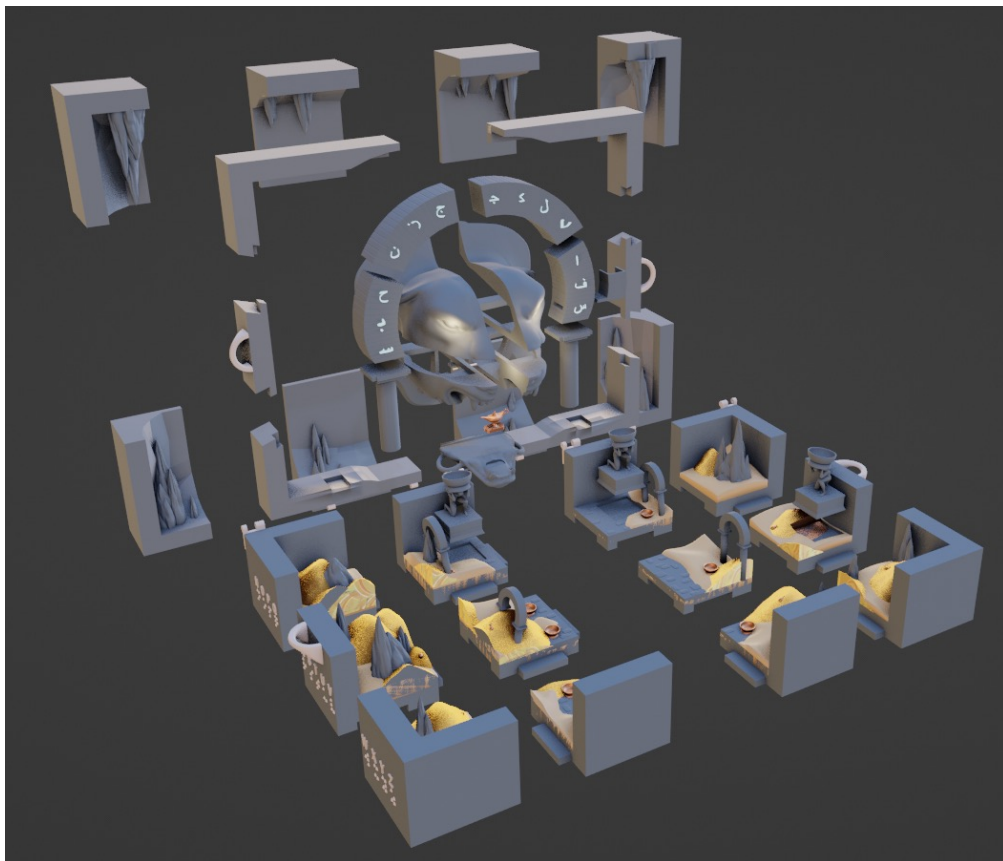
VISTA DALL'ALTO



VISTA LATERALE




VISTA
FRONTALE




VISTA NEL
DETTAGLIO

FASE DI ASSEMBLAGGIO DEL PUZZLE

Tutti i pezzi devono essere stampati una volta, ad eccezione dei modelli che includono in questo manuale un (xN), dove N è il numero di copie da stampare.

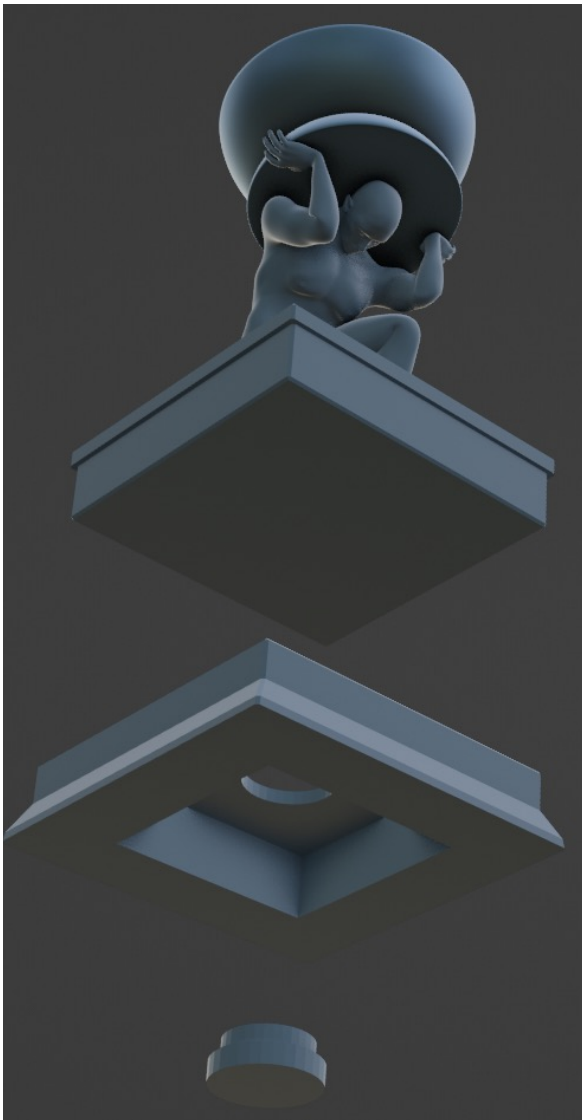
FASE 1 Prendete tutti i modelli Base_Caverna_Agrabah_0R_0C dalla cartella 1_Caverna/1_Base e incollateli insieme, dove R è la posizione della riga del modello e C è la colonna in cui dev'essere collocato.

FASE 2 Passate quindi alla cartella Copertura e incollate tutti i modelli Copertura_Caverna_Agrabah_0R_0C come avete fatto con la base.

FASE 3 Anche i pezzi di pantera (Pantera_0N) da 01 a 04 devono essere incollati insieme. Utilizzate un po' di supporto o tagliate un po' di filamento dalla bobina e introducetelo nella cerniera che collega Pantera_05 al resto della faccia. Ora la bocca dev'essere fissata correttamente al volto della pantera. La pantera dovrebbe essere incollata direttamente all'interno della copertura del coperchio della fase 2.

FASE 4 Incollate Arco_della_caverna_01 ad Arco_della_caverna_06 e inserite Arco_della_caverna_07 in Arco_della_caverna_06. Inserite il pezzo di carta con le lettere arabe [P1] all'interno di questo scomparto nascosto. Quindi incollate questo pezzo (Arco_della_caverna) al coperchio della fase 2.

FASE 5 Stampate 3 copie di Statua_01 e Statua_03. Introducete Statua_03 dal fondo di Statua_02, e incollate Statua_03 con Statua_01 attraverso il foro di Statua_02. I tre pezzi dovrebbero essere attaccati e permettere alla statua di ruotare intorno alla base. In questo modo, quando si ruota la statua, si dovrebbe essere in grado di vedere un numero nascosto di un colore ben preciso. Dipingete il numero "1" in blu nella prima statua, "2" in rosso nella seconda statua e "3" in giallo nell'ultima statua.



VISTA NEL
DETTAGLIO

FASE 6 Configurate i seguenti scomparti:

L01 - (direzioni): Mettete un adesivo blu in alto, uno rosso a sinistra, uno giallo a destra e uno verde in basso. Impostate la soluzione su "su, sinistra e destra".

L02 - (3 numeri): impostate la soluzione su 593.

L03 - (direzioni): impostate la soluzione in "basso, a sinistra, in basso, a destra, in alto, a destra".

L04 - (4 lettere): impostate la soluzione su "ALJN".

FASE 7 Stampate tutti gli accessori. La lampada magica dev'essere introdotta nella bocca della pantera. Una volta dentro, mettete gli scomparti L01 e L02 su un lato della bocca della pantera e L03 e L04 sull'altro lato della bocca della pantera per chiuderla con la lampada bloccata all'interno. I messaggi_da decifrare_della_caverna da 01 a 03 devono essere lasciati all'interno della scatola. Mettete i pezzi di carta [P6] e [P10] a lato del Tappeto_magico, quindi lasciate anche questo all'interno della scatola. Mettete dentro anche [P3], [P7], [P8], [P9].

A questo punto la caverna dovrebbe essere completa.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Questo puzzle ha 4 esercizi che possono essere risolti in parallelo.

Per prima cosa aprite la gabbia per scoprire la "Caverna delle meraviglie".

All'interno della gabbia, ruotate le statue. In ognuna di esse sono presenti colori e numeri. Questi vengono utilizzati per sbloccare lo scomparto direzionale. La risposta è "blu, rosso, giallo", che si tradurranno in "su, sinistra e destra". Lo scomparto L01 dev'essere sbloccato.

Prendete il foglio dall'interno del tappeto magico e contate il numero di oggetti presenti nella scena. La risposta è 593. Aprite lo scomparto L02.

Prendete il documento con le indicazioni [P06] e utilizzatelo per sbloccare il secondo scomparto direzionale L03.

Trovate lo scomparto segreto nell'arco principale e troverete un pezzo di carta. Decifrate il testo con i pezzi Messaggio_da_decifrare_della_caverna_01 a Messaggio_da_decifrare_della_caverna_03 e le lettere arabe nell'arco principale. La soluzione è "ALJN". Aprite lo scomparto L04.

A questo punto la bocca della pantera dovrebbe essere sbloccata e dovrete essere in grado di recuperare la lampada magica.

COME RIPORTARE IL PUZZLE AL SUO STATO ORIGINALE IN MODO CHE SIA NUOVAMENTE PRONTO PER ESSERE RISOLTO

1. Mettete la lampada sulla bocca della pantera.
2. Mettete gli scomparti in ogni lato della bocca della pantera.
3. A sinistra, introducete L01 e L02. Resettate la password.
4. A destra, introducete L03 e L04. Resettate la password.
5. Nascondete P06 e P10 all'interno del tappeto magico. Lasciate il tappeto magico all'interno della scatola.
6. Impostate la posizione delle statue in modo predefinito, cioè con i numeri nascosti.
7. Nascondete il testo arabo all'interno del vano nascosto dell'arco principale.
8. Lasciate l'alfabeto latino all'interno del riquadro.
9. Chiudete la scatola.

INDICAZIONI PER IL FACILITATORE

Descrizione dell'uso del puzzle e dello scopo del puzzle

Il puzzle è pensato per essere utilizzato per l'associazione di immagini, lo sviluppo della memoria e una certa sintonia motoria.

Tenete presente che gli esercizi principali richiedono interpretazione e creatività, mentre trovare la soluzione richiede alcune abilità motorie per manipolare gli scomparti nel modo giusto. In alcuni casi potrebbe essere necessario lasciare che sia l'utente a risolvere gli enigmi, ma un facilitatore potrebbe intervenire per fornire la soluzione.

È possibile creare un'altra versione del puzzle per assemblare i pezzi nella posizione corretta, per lavorare sull'elaborazione visiva e su una facile coordinazione occhio-mano che richiede solo di mettere insieme alcuni blocchi, ma in ordine.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Coordinazione occhio-mano

Inclusione sociale

Matematica di base

Creatività

TECNOLOGIA

LA FDM PER LE PARTI MECCANICHE E IN GENERALE.

GLI OGGETTI DI SCENA E GLI ACCESSORI POSSONO ESSERE STAMPATI CON LA TECNICA SLA O FDM.

QUALE STAMPANTE UTILIZZERESTE, CHE MODELLO È?

FLASHFORGE CREATOR V3
FLASHFORGE ADVENTURE 4
ELEGOO JUPITER

MATERIALE

PLA 1.75, 04

COLORE

PREFERIBILMENTE BIANCO PER TUTTI I PEZZI.

IL PEZZO DEV'ESSERE RESISTENTE O SOTTOPOSTO A STRESS?

SOLO I CARDINI DELLA SCATOLA.

È NECESSARIO DIPINGERE IL MODELLO?

LE STATUE E I PEZZI DELLA TORRE3_P3 DEVONO ESSERE DIPINTI. IL RESTO DEL MODELLO, ANCHE SE NON È NECESSARIO DIPINGERLO, VERREBBE MOLTO BENE.

NUMERO DI PEZZI CHE COMPONGONO IL PUZZLE

52



**ELENCO DEI MATERIALI
NECESSARI PER STAMPARE
UN'UNITÀ DEL PUZZLE
(COLLA, PITTURA,
PENNARELLI, MAGNETI,
CARTA STAMPATA)**

**PRECISIONE E DEFINIZIO-
NE RICHIESTE. (QUALITÀ)
BASSA, MEDIA O ALTA**

0.3 MM

ALMENO 3 MAGNETI DA 1 MM E UN
ALTRO MAGNETE PER L'ASTA (PUÒ
ESSERE UN MAGNETE DA 1 CM O SI
POSSONO UTILIZZARE DIVERSI MA-
GNETI PIÙ PICCOLI).

SCOMPARTI:

L01 - SCOMPARTO A COMBINAZIO-
NE DIREZIONALE

L02 - SCOMPARTO A COMBINAZIO-
NE A 3 NUMERI (593)

L03 - SCOMPARTO A COMBINAZIO-
NE DIREZIONALE

L05 - SCOMPARTO A 4 LETTERE
(ALJN)

2 SCOMPARTI MULTIPLI QUA-
LI: [HTTPS://WWW.AMAZON.ES/
MAND%C3%ADBULA-ETIQUETA-
DO-SEGURIDAD-ADMINISTRA-
CI%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/DP/
B09CMDWF38/REF=SR_1_1?__MK_
ES_ES=%C3%85M%C3%85%C5%B-
D%C3%95%C3%91&CRID=C71Q-
M7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBU-
LA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&-
QID=1687804466&SPREFIX=MAN-
DIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTI-
PLE%2CAPS%2C90&SR=8-1](https://www.amazon.es/mand%C3%ADBULA-ETIQUETA-DO-SEGURIDAD-ADMINISTRACI%C3%B3N-ENCLAVAMIENTO/DP/B09CMDWF38/REF=SR_1_1?__MK_ES_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&CRID=C71QM7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&QID=1687804466&SPREFIX=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE%2CAPS%2C90&SR=8-1)

COLLA NON RIGIDA O SIMILE. MA-
TERIALE CONSIGLIATO:

[HTTPS://WWW.BOSTIK.COM/
SPAIN/ES/CATALOG/PRODUCT/
CONSTRUCTION/EMEA/SPAIN/PRO-
DUCT-H505-SEAL-N-BOND-CRY-
STAL/](https://www.bostik.com/spain/es/catalog/product/construction/emea/spain/product-h505-seal-n-bond-crystal/)

MATERIALE CARTACEO:

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRI-
VE/FOLDERS/1D2_-IXMRM3NEXQO-
SCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?USP=DRI-
VE_LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1D2_-IXMRM3NEXQO-SCKQ8XX9MGOQ_F8CJ?USP=DRIVE_LINK)

IL GIORNO DEL MONDO IN 80 GIORNI



DESCRIZIONE

1872, molto è già successo. Yohannes IV viene incoronato imperatore d'Etiopia in Axum, la prima incoronazione imperiale in quella città in oltre 200 anni. A New York City apre il Metropolitan Museum of Art. Re Oscar II sale al trono di Svezia-Norvegia. Un altro avvenimento straordinario ha avuto luogo. Oggi, Londra, 2 ottobre, leggendo le notizie, i gentiluomini del Club Reform, scoprono che in India, è stata aperta una ferrovia, essa attraversa l'intero Paese in pochi minuti. Ma i soci del club non credono che sia possibile. Solo uno di loro ci crede, John Fogg. Lui accetta la sfida percorrerà l'interno globo, e al suo ritorno troverà 20.000 sterline. Insieme al suo fedele maggiordomo, sta per imbarcarsi per l'Italia. Ma per potercela fare, Mr John, va alla ricerca di accompagnatori per poter superare le sfide che lo attendono. Riuscirete a girare il mondo insieme a Mr Fogg e ad ottenere la ricompensa?

OBBIETTIVO DEL PUZZLE:

Esercitare competenze trasversali sociali (es. risoluzione di conflitti),

Comunicative e cognitive (es. risoluzione di problemi, pianificazione, ragionamento logico),

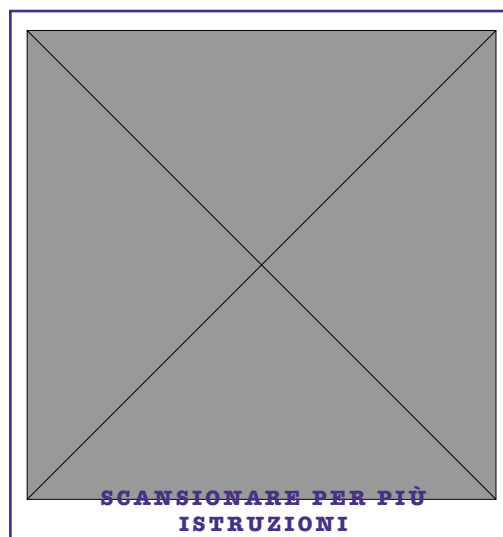
Attivare processi di inclusione e cooperazione tra pari.



STORYTELLING

1872, molto è già successo. Yohannes IV viene incoronato imperatore d'Etiopia in Axum, la prima incoronazione imperiale in quella città in oltre 200 anni. A New York City apre il Metropolitan Museum of Art. Re Oscar II sale al trono di Svezia-Norvegia. Un altro avvenimento straordinario ha avuto luogo. Oggi, Londra, 2 ottobre, leggendo le notizie, i gentiluomini del Club Reform, scoprono che in India, è stata aperta una ferrovia, essa attraversa l'intero Paese in pochi minuti. Ma i soci del club non credono che sia possibile. Solo uno di loro ci crede, John Fogg. Lui accetta la sfida percorrerà l'interno globo, e al suo ritorno troverà 20.000 sterline. Insieme al suo fedele maggiordomo, sta per imbarcarsi per l'Italia. Ma per potercela fare, Mr John, va alla ricerca di accompagnatori per poter superare le sfide che lo attendono. Riuscirete a girare il mondo insieme a Mr Fogg e ad ottenere la ricompensa?

Altezza 400 mm
Larghezza 200 mm
Profondità 200 mm



MODELLO 3D:

L'intero puzzle è composto da ventitré pezzi: Italia, Egitto, India, Giappone, USA, Regno Unito.

L'ITALIA È COMPOSTA DA SEI PEZZI:

- 1_Cassetto
- 1_Divisorio
- 1_Box
- 1_Manopola (3 pezzi da stampare)
- 2_Manopola (3 pezzi da stampare)
- 1_Pizza

L'EGITTO È COMPOSTO DA QUATTRO PEZZI:

- 1_Labirinto
- 1_Dente
- 1_Piramide
- 1_Top of the Pyramid

L'INDIA È COMPOSTA DA SEI PEZZI:

- 1_Base (da stampare 12)
- 2_Base Centro
- 3_Base Lato
- 1_Cassetto
- 1_Coperchio
- 1_Tassello (sei da stampare)
- 2_Tassello (tre da stampare)
- 3_Tassello
- 4_Tassello
- 5_Tassello
- 6_Tassello
- 7_Tassello

IL GIAPPONE È COMPOSTO DA DUE PEZZI:

- 1_Trapdoor
- 1_Arco di Torii

USA È COMPOSTO DA CINQUE PEZZI:

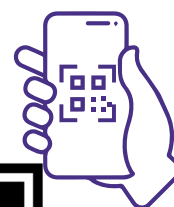
- 1_Stelo (da stampare 3 volte)
- 2_Stelo più lungo
- 1_Cestello
- 1_Cestello inferiore
- 1_Telaio del cestino

IL REGNO UNITO È COMPOSTO DA UNDICI PEZZI:

- 1_Borsa di denaro
- 1_moneta (da stampare 10 volte)

MONGOLFIERA TRE PEZZI:

- 1_Mongolfiera parte Dx
- 2_Mongolfiera lato sinistro
- 1_Gancio (da stampare due volte)

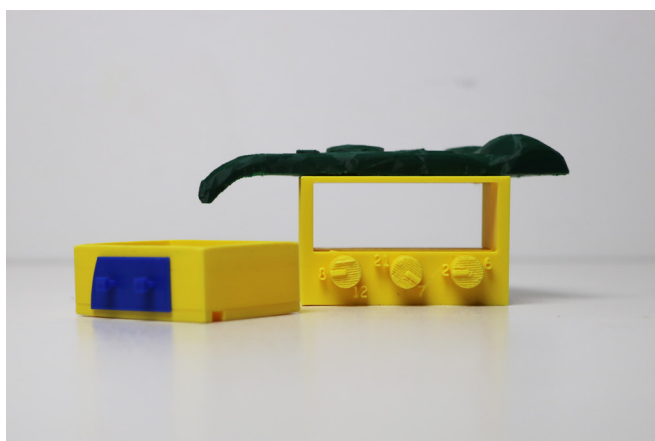
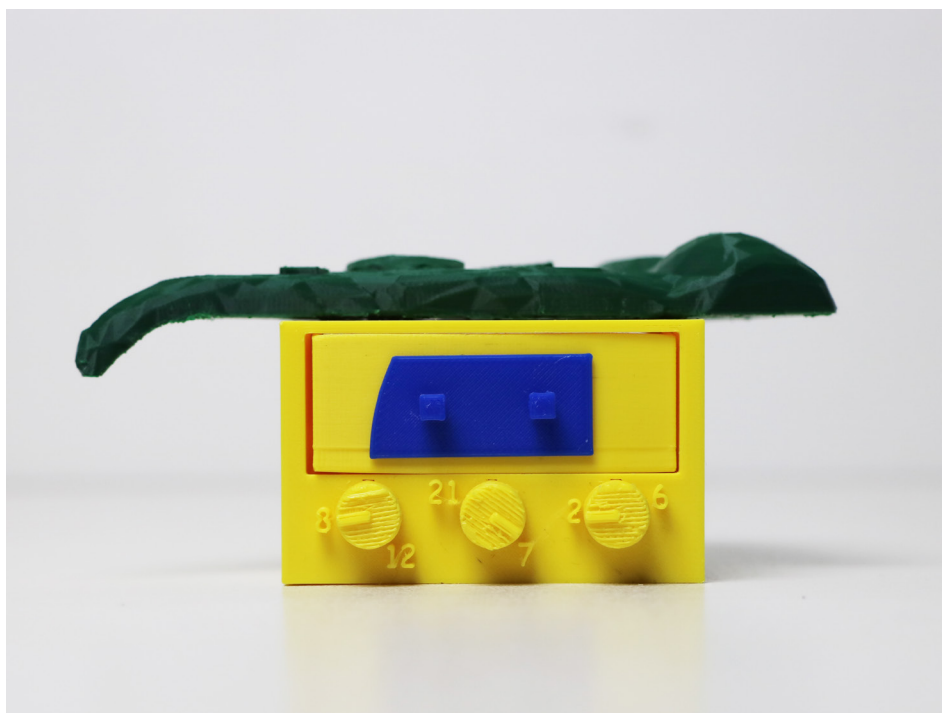


MATERIALE SCARICABILE

ITALIA



VISTA
FRONTALE



ESPLOSO

EGITTO

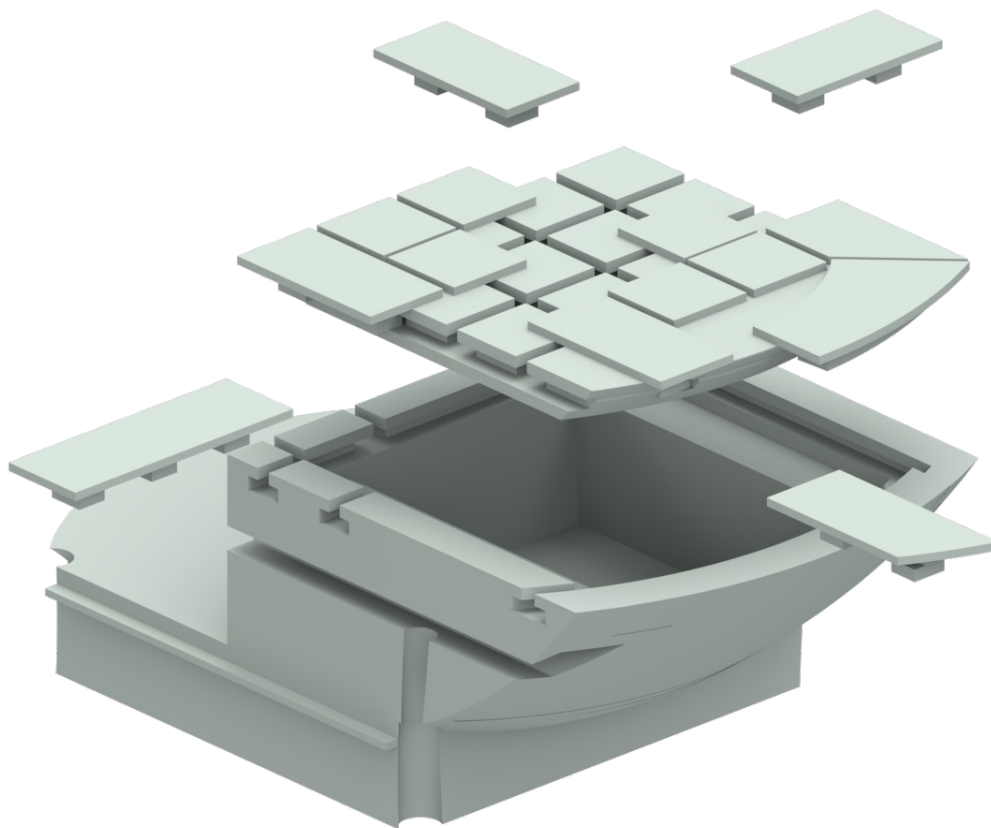
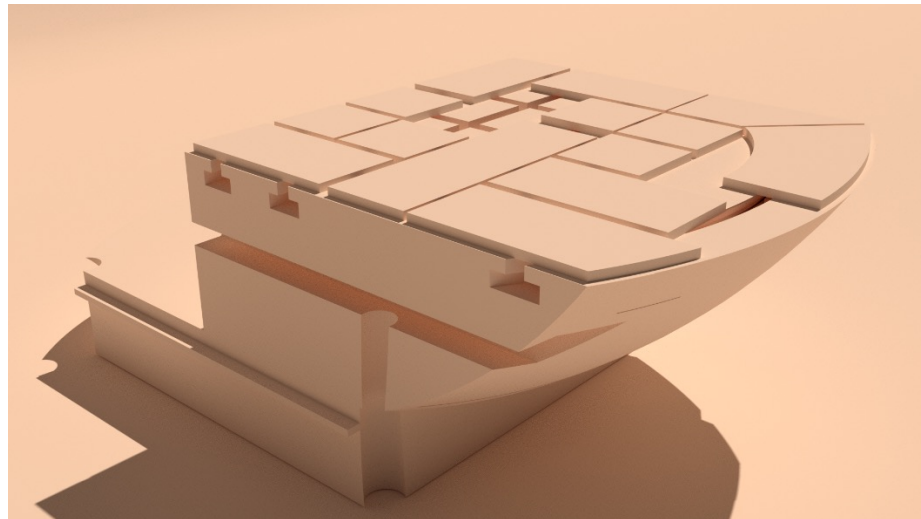


VISTA FRONTALE
PIRAMIDE
(LABIRINTO)

INDIA

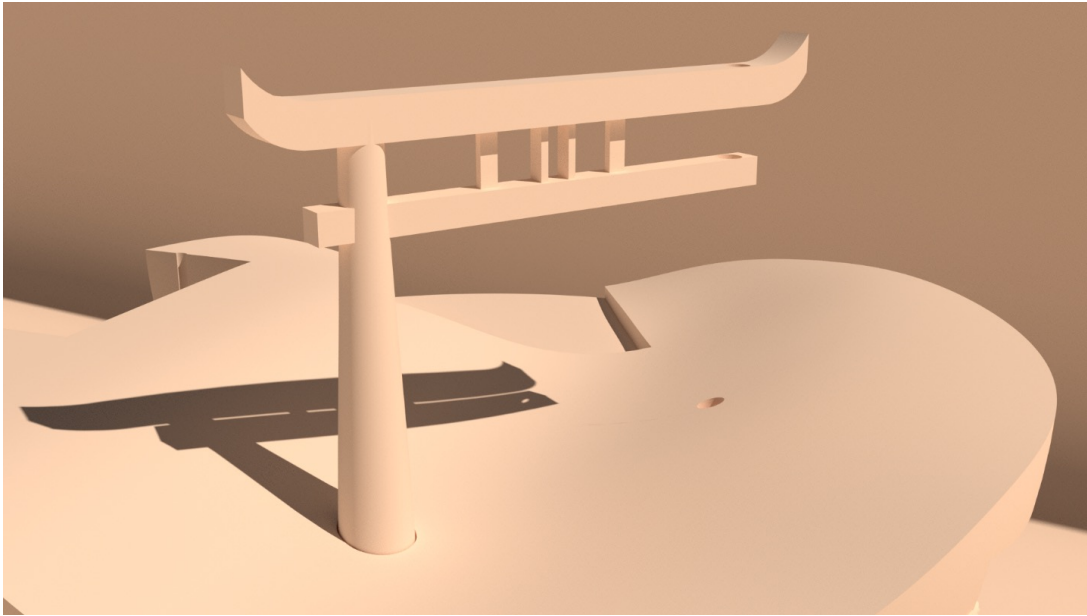


VISTA
IN PROSPETTIVA



ESPLOSO

GIAPPONE

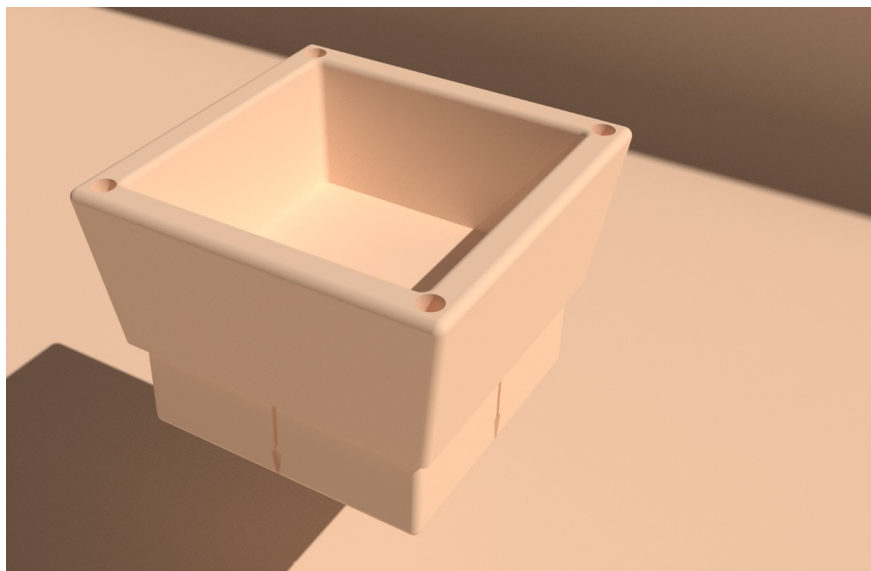


VISTA PROSPETTICA
ARC TORII

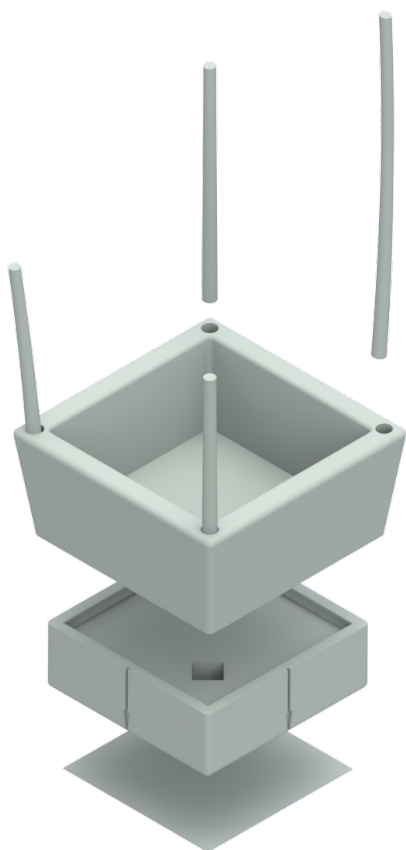


ESPLOSO
ARC TORII

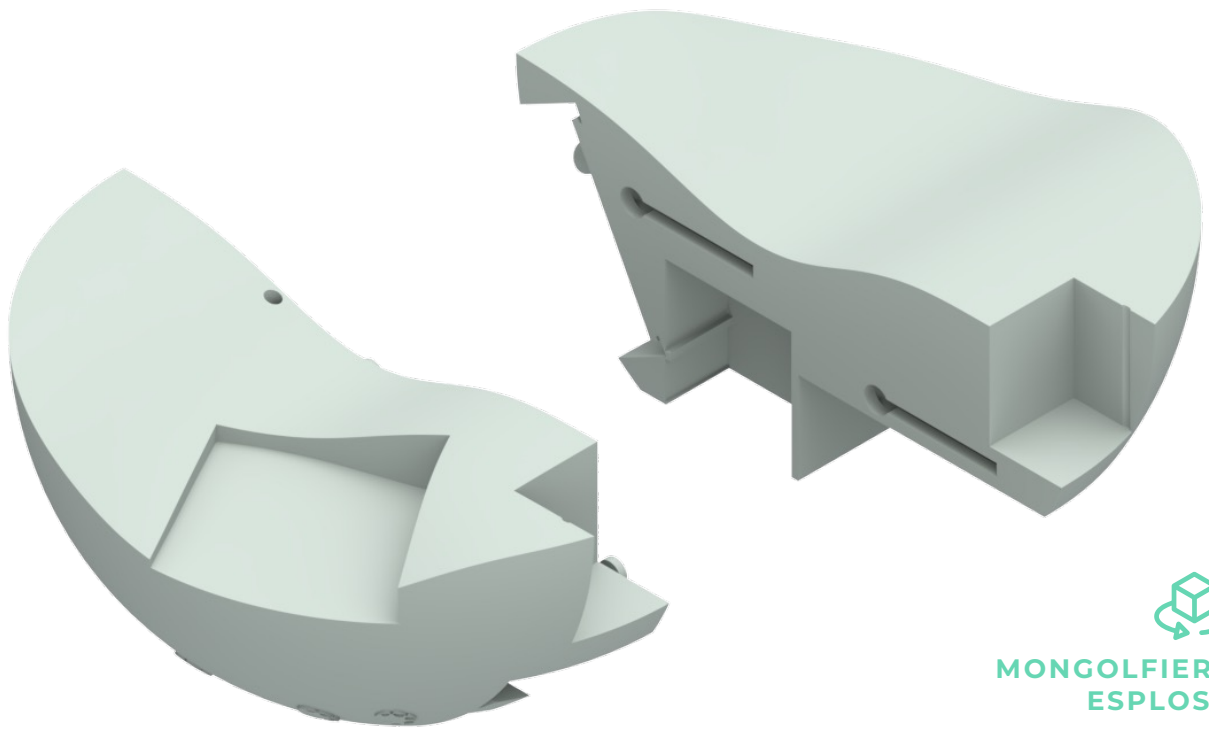
SATI UNITI D'AMERICA



VISTA
PROSPETTICA



ESPLOSO



MONGOLFIERA
ESPLOSO

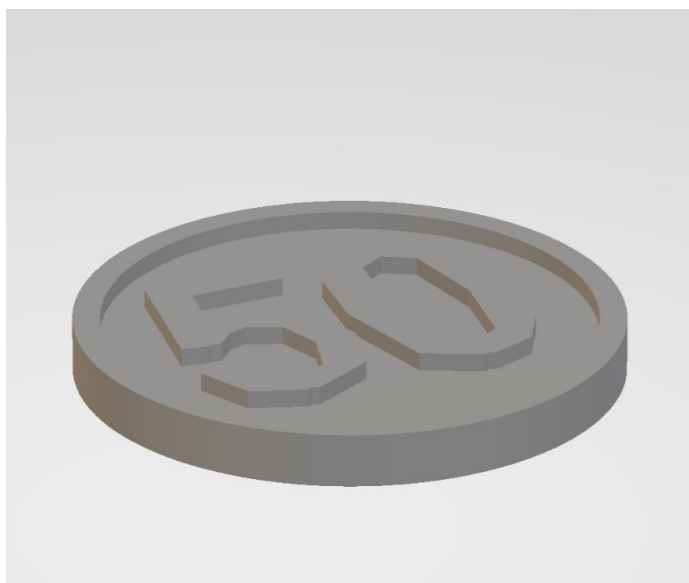
REGNO UNITO



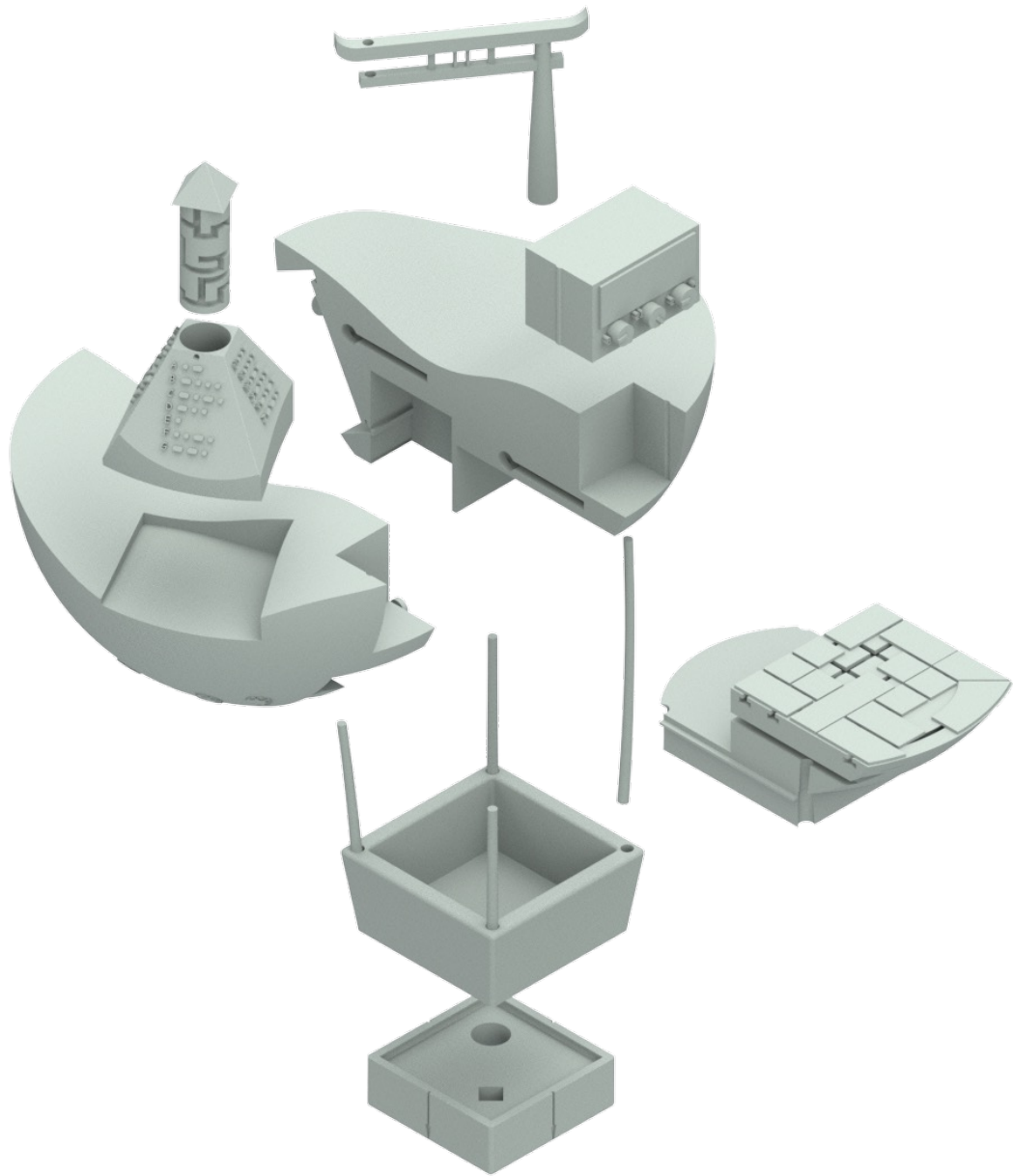
VISTA PROSPETTICA
SACCO DI SOLDI



VISTA PROSPETTICA
REGNO UNITO
PROFILO



VISTA PROSPETTICA
MONETA



PASSAGGI PER LA LORO RISOLUZIONE

FASE 1 - ITALIA

I partecipanti leggeranno la narrazione del puzzle, in cui troveranno i primi indizi sul tema e sulla narrazione del puzzle.

All'interno della narrazione, verrà lanciata una sfida dal club inglese a Mister Fogg. Lui e il suo maggiordomo partono per l'Italia.

Dopo aver individuato una figura che ricorda l'Italia (la pizza), rappresentata in rilievo sulla superficie del puzzle, i partecipanti dovranno sbloccare il puzzle con una combinazione (872) trovata come indizio nel testo di apertura. La combinazione verrà inserita allineando le manopole.

All'interno del puzzle dell'Italia, troveranno una piccola piramide che useranno per passare al puzzle successivo, l'Egitto.

FASE 2 - EGITTO

La piramide piccola sarà la punta di una piramide più grande. Incastrando la piramide piccola nel cilindro all'interno della piramide più grande, potranno risolvere il labirinto.

All'interno del cilindro troveranno l'immagine di un detective, con un messaggio di avvertimento. I partecipanti sono stati erroneamente identificati come rapinatori della Banca d'Inghilterra e ci saranno ostacoli nelle fasi successive.

Un altro messaggio sarà nascosto all'interno del cilindro, infatti troveranno un'immagine con elementi tipici dell'India, con punti e linee. I partecipanti potranno consultare la legenda dell'alfabeto Morse sui lati della piramide. Dopo aver decifrato il messaggio "Al centro delle zampe", potranno andare alla ricerca dell'epicentro delle zampe diseguate sul pallone, che li condurrà al prossimo indovinello "India".

FASE 3 - INDIA

Per localizzare l'India, ci saranno impronte di elefante in rilievo. In alcuni punti saranno parzialmente rappresentate (il detective le avrà nascoste). I partecipanti capiranno che per arrivare al centro delle impronte dovranno estrarre il cassetto, una parte del pallone, in cui troveranno il prossimo indovinello. Infatti, il cassetto contiene un coperchio da aprire, bloccato da tasselli. All'interno ci sarà Miss Auda (statuetta di una donna)

che verrà salvata da Mr Fogg (la scena verrà mostrata scansionando un codice QR). In seguito, un'altra cartolina con l'arco giapponese Torii.

FASE 4 - GIAPPONE

I partecipanti devono usare una delle bacchette per spingere verso il basso la botola. La bacchetta dovrà essere inserita in un foro dell'arco/porta giapponese Torii per completare l'arco. All'interno della botola ci sarà l'immagine di un hamburger. Questa immagine suggerirà il prossimo indovinello, "USA".

FASE 5 - USA

I partecipanti assoceranno l'immagine dell'hamburger alla stessa immagine in rilievo sulla mongolfiera. Sulla mongolfiera l'immagine sarà parziale, infatti dovranno cercare il pezzo che completerà l'hamburger. L'immagine si troverà nella parte sottostante il cestino. Staccando la parte inferiore del cestino, i partecipanti troveranno due fori che si inseriranno in un incavo della mongolfiera.

Nel doppio fondo nascosto, ci sarà una mappa per trovare la ricompensa.

FASE 6 - REGNO UNITO (TROVARE IL TESORO DELLA SCOMMESSA)

L'ultimo enigma servirà a sbloccare la parte finale del puzzle, in cui i personaggi torneranno in Inghilterra. Troveranno una mappa della stanza in cui si trovano, con alcuni punti di riferimento e un punto contrassegnato da una "x". Il punto segnato sarà il luogo in cui troveranno la ricompensa promessa dal club Reform in Inghilterra.



SPECIFICHE PER IL FACILITATORE

Descrizione dell'uso e dello scopo del puzzle

Prima di dichiarare, il facilitatore deve allestire una stanza con un tavolo dove verrà posizionato il puzzle. Il puzzle deve avere un minimo di 2 e un massimo di 4 partecipanti. È molto importante che tutti i partecipanti possano raggiungere il puzzle. Il puzzle è composto da diverse parti ed è necessario che il facilitatore lo prepari in anticipo. In ogni fase ci sono componenti che non sono stampati in 3D, ma devono essere scaricati (sito web del progetto) e stampati. Nel file fornito si possono leggere le istruzioni per inserire il materiale 2D all'interno dei puzzle 3D. Il puzzle è composto da 6 enigmi, ognuno dei quali rappresenta diverse fasi che i giocatori devono risolvere attraverso codici da trovare e sbloccare.

L'animatore deve conoscere tutte le soluzioni dei puzzle per poter supervisionare e suggerire eventuali mosse sbagliate che potrebbero compromettere l'integrità del puzzle. Infatti, è necessario comunicare ai partecipanti che nessun pezzo del puzzle deve essere forzato.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Questo puzzle introdurrà i diversi tipi di indovinelli: coordinazione occhio-mano, inclusione sociale, memoria visiva, codice morse, lavoro di squadra.

TECNOLOGIA

ADDITIVE MANUFACTURING

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO È?

PRUSA

MATERIALE

PLA

COLORE

TUTTI I PEZZI POSSONO AVERE COLORI DIVERSI, SI CONSIGLIA DI USARE LA CARTA VETRATA.

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O SOTTOPOSTO A STRESS?

RESISTENTE

HAI BISOGNO DI DIPINGERE IL PUZZLE?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

48

ELENCO DEI MATERIALI

COLLA, CARTA PER STAMPARE, STAMPANTE

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE

ALTA QUALITÀ

COLAPESCE



DESCRIZIONE

Il puzzle sarà composto da diversi pezzi che dovranno essere messi insieme. La leggenda di Colapesce sarà rappresentata e ambientata in Sicilia, isola e regione dell'Italia meridionale.

L'isola e la sua forma triangolare saranno il pezzo centrale del puzzle. Poi ci saranno le colonne che dovranno essere messe insieme per sostenere la Sicilia. Ogni pezzo dovrà essere posizionato nel punto assegnato per sostenere l'isola.

Nella superficie superiore dell'isola (triangolo) saranno collocate montagne, fiumi, città e il vulcano Etna. L'obiettivo sarà quello di non far scorrere tutti i pezzi che compongono l'isola quando deve essere sostenuta dalle colonne e di trovare il messaggio lasciato da Colapesce.

MODELLO 3D

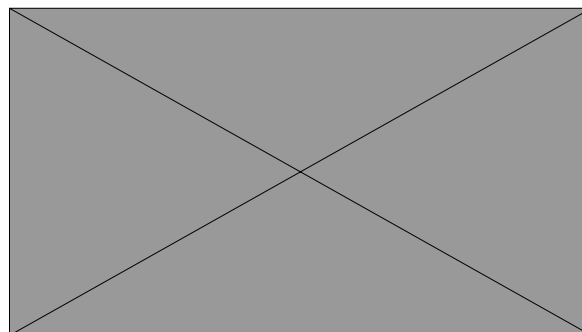
1 puzzle composto da 9 pezzi
di cui è composta la parte superiore.

PARTE SUPERIORE:

Palermo_parte superiore
Trapani_parte superiore

1 puzzle composto da 9 pezzi
di cui è composta la parte superiore.
1 colonna composta da 7 pezzi
1 colonna composta da 7 pezzi
1 colonna composta da 13 pezzi

Altezza 380mm
Larghezza 320mm
Profondità 220cm



STORYTELLING

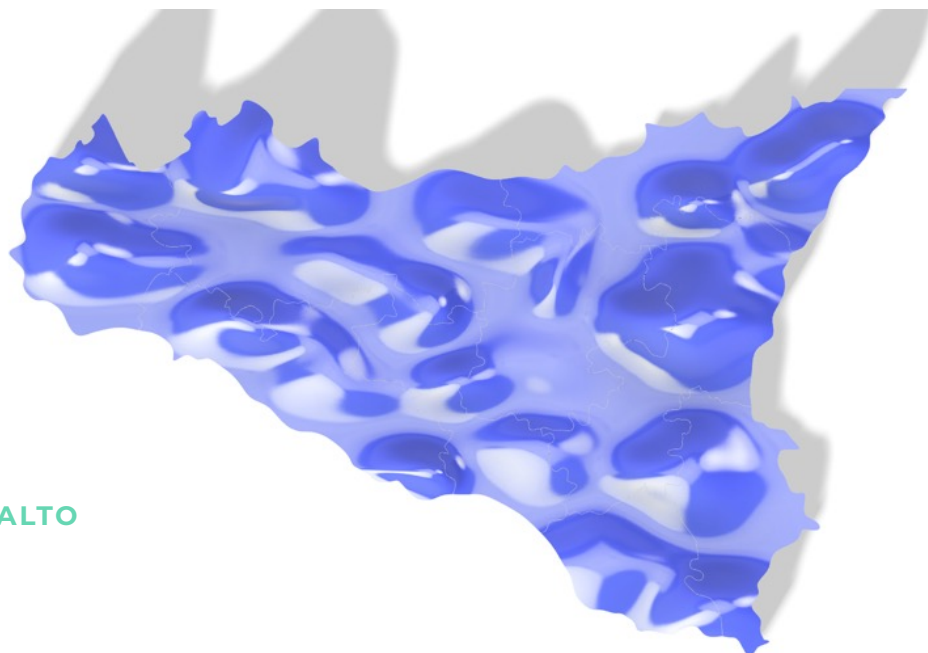
La storia siciliana racconta che un certo Nicola "Cola", figlio di un pescatore, soprannominato Colapesce per la sua capacità di muoversi nell'acqua, al ritorno dalle sue numerose immersioni in mare si soffermava a raccontare le meraviglie che aveva visto e a volte riportava indietro dei tesori.

La sua fama giunse al re di Sicilia e a Federico II di Svevia, che decisero di metterlo alla prova: il re e la sua corte uscirono quindi in mare con una barca e gettarono in acqua una coppa, che fu subito recuperata da Colapesce. Il re gettò poi la corona in un luogo più profondo e Colapesce riuscì nuovamente nell'impresa. La terza volta il re mise alla prova Cola gettando un anello in un luogo ancora più profondo e in quell'occasione Colapesce non riemerse mai. Secondo la leggenda, Colapesce vide che la Sicilia poggiava su tre colonne, una delle quali era piena di vistose crepe e segnata dal tempo, e decise di rimanere sott'acqua, sostenendo la colonna per evitare che l'isola affondasse. Per questo motivo, ancora oggi sostiene l'isola e ogni 100 anni riemerge per vedere la sua amata Sicilia, lasciando un messaggio che auspica un futuro migliore per la sua terra.

Trovate e leggete il messaggio lasciato da Colapesce.



PARTE SUPERIORE



VISTA DALL'ALTO

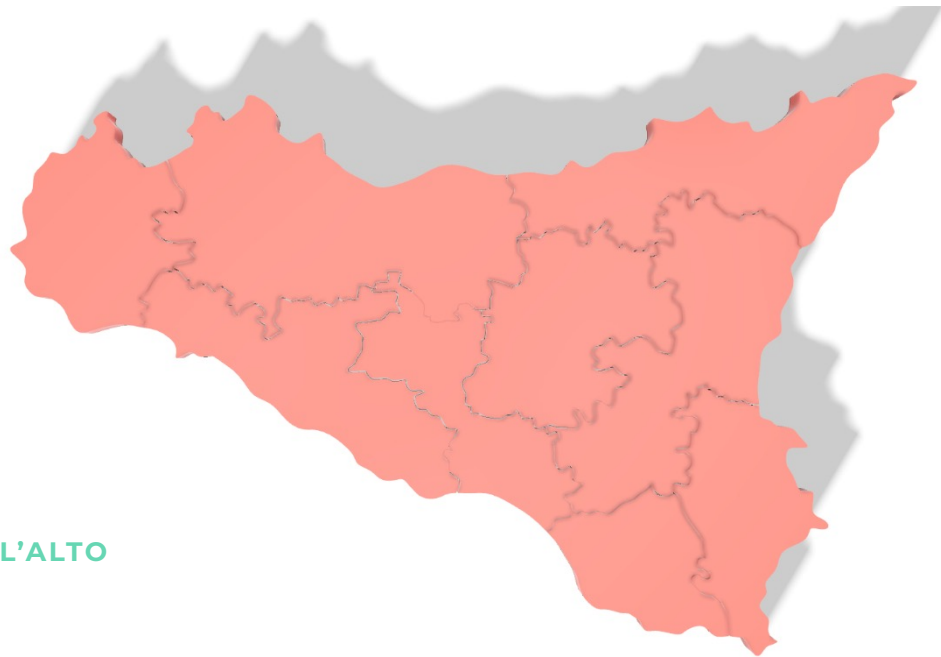


VISTA LATERALE



ESPLOSO

BASE



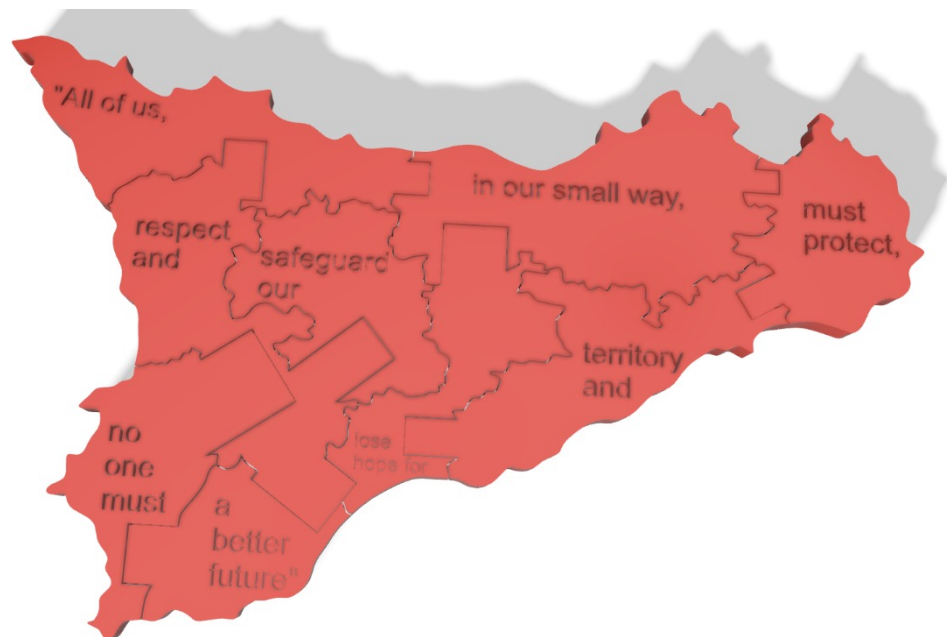
VISTA DALL'ALTO



VISTA FRONTALE

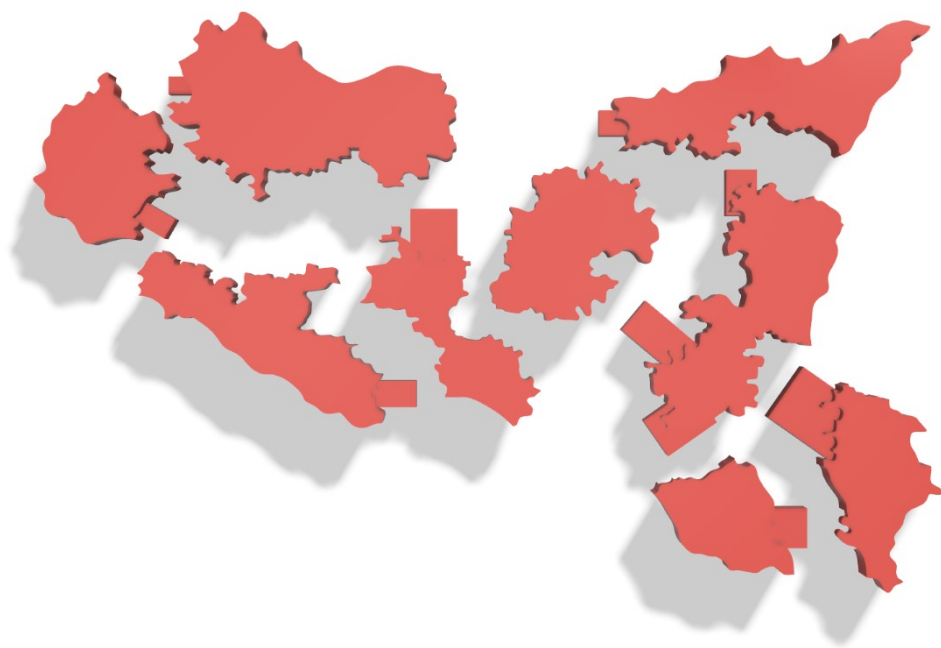


VISTA DALL'BASSO



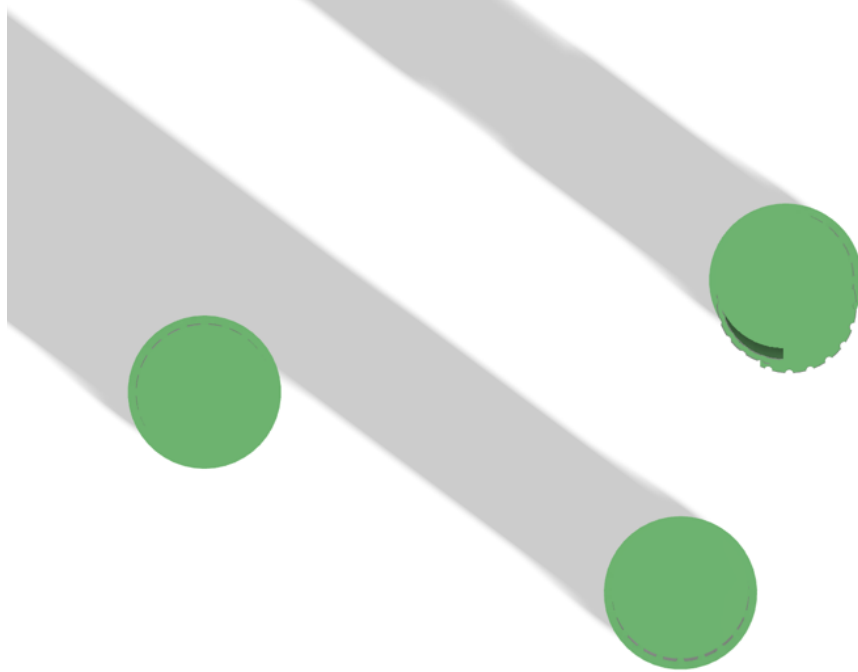
VISTA
LATERALE

BASE



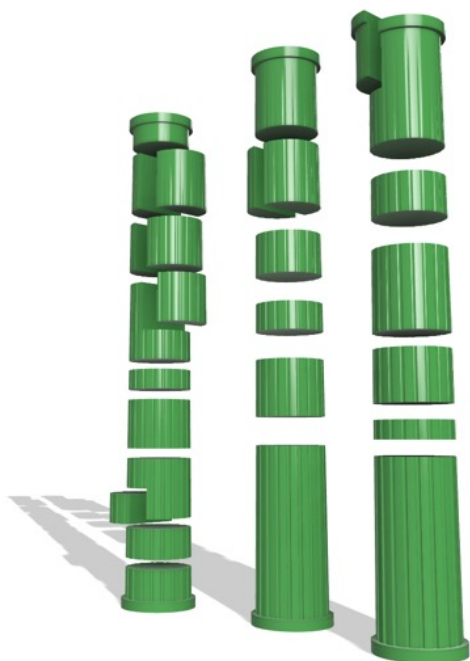
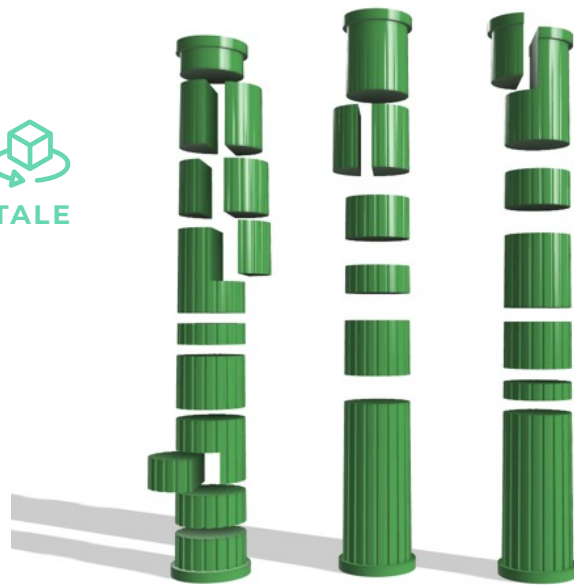
ESPLOSO

COLONNA 1 - 2 - 3

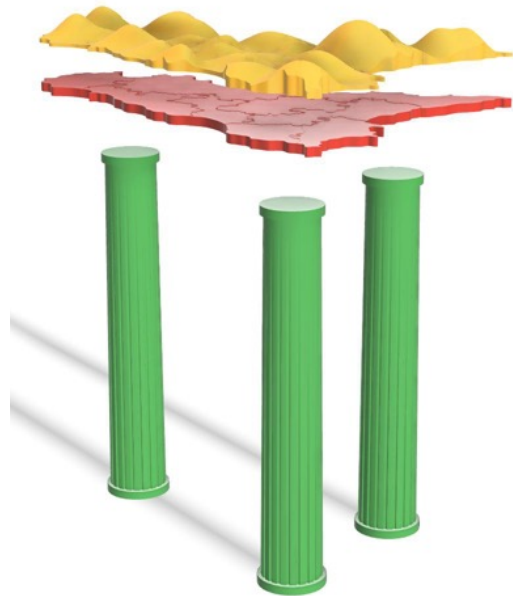
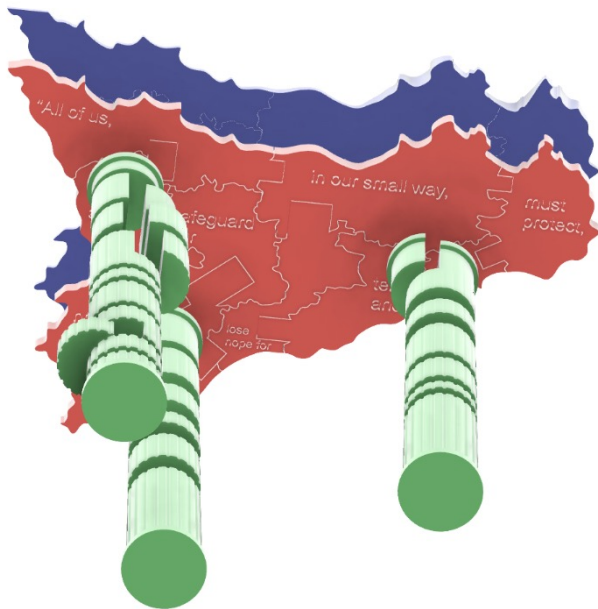
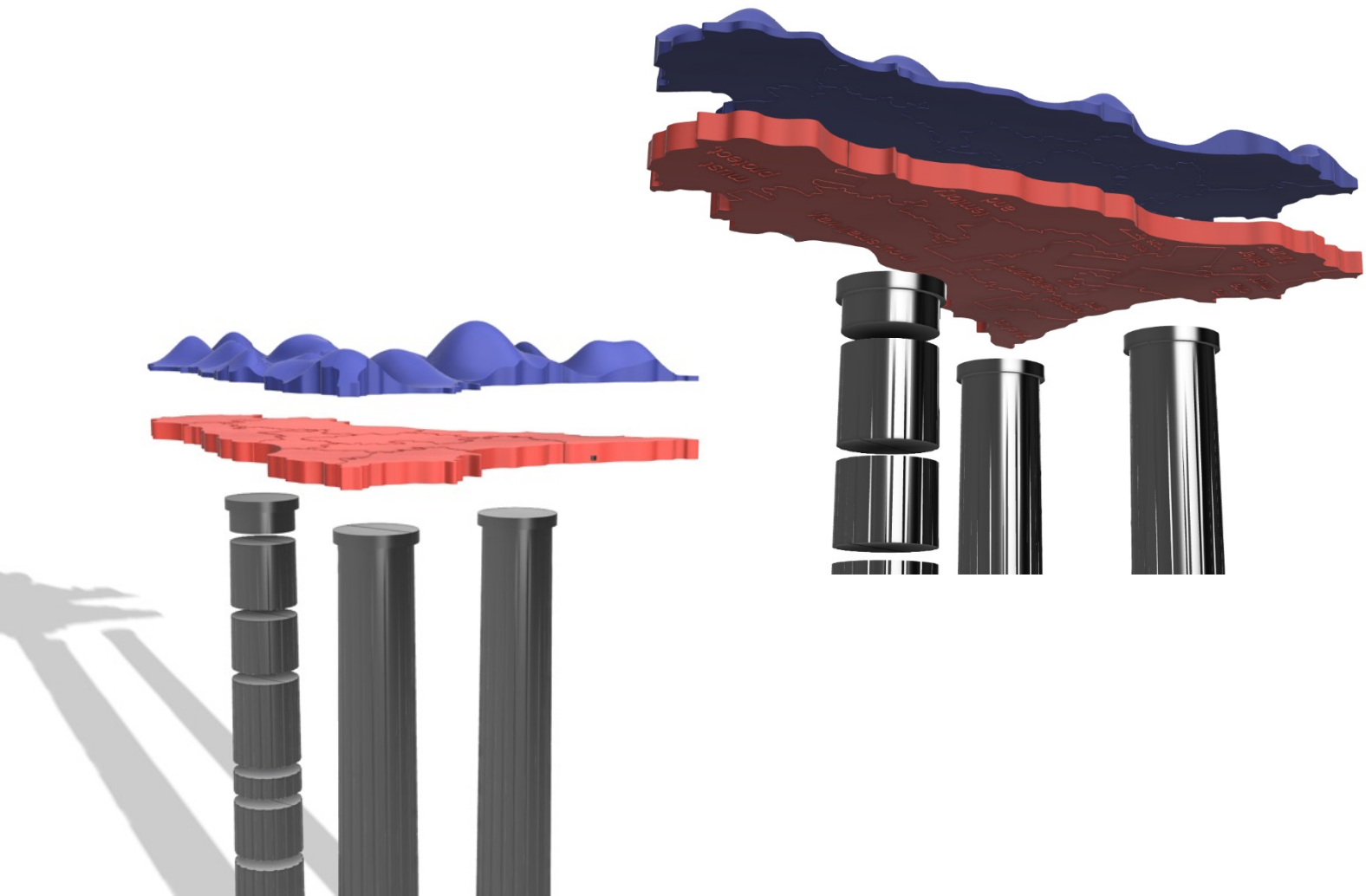



VISTA
DALL'ALTO


VISTA FRONTALE




VISTA LATERALE



PASSAGGI PER LA RISOLUZIONE

Il puzzle sarà composto da più pezzi che dovranno essere messi insieme, e cercare il messaggio lanciato nella fase iniziale con lo storytelling.

I pezzi sono divisi in tre categorie: le colonne, la base con i giunti e la superficie.

Al suo interno troverai una mappa della Sicilia, l'isola a cui è ispirato il puzzle. La mappa sarà utile per poter mettere insieme il puzzle ma per rendere il puzzle in un livello difficile potrebbe non essere fornita. Come suggerimento ti verrà detto che l'isola ha la forma di un triangolo.

Il puzzle inizierà con la lettura dello storytelling con cui lanciare il puzzle. I partecipanti potranno decidere da quale parte del puzzle partire tra le colonne, la base o la superficie. Nel momento in cui i partecipanti hanno messo insieme i pezzi e realizzato 5 componenti principali (3 colonne, 1 base, 1 superficie). Quindi, il puzzle deve essere assemblato, mettendo insieme i pezzi principali. Le colonne sosterranno le basi e su di esse la superficie. Per completare il puzzle, i partecipanti troveranno il reperto e leggeranno la frase composta sotto il puzzle. La difficoltà sarà mettere insieme il puzzle e rendersi conto che solo con il lavoro di squadra saranno in grado di risolvere il puzzle.



MATERIALE SCARICABILE

SPECIFICHE PER IL FACILITATORE



Descrizione dell'uso del puzzle e scopo dei puzzle

L'uso dei puzzle è terapeutico per le persone con disturbi speciali dell'apprendimento.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

I vantaggi di questo puzzle sono:

Sviluppo del lavoro di squadra

Risoluzione di problemi

Orientamento

Applicazione logica

TECNOLOGIA

STAMPE 3D

SE HAI UNA STAMPANTE, DI CHE MODELLO È?

PRUSA

MATERIALE

PLA

COLORE

TUTTI I PEZZI POSSONO AVERE COLORI DIVERSI, AD ECCEZIONE DELLA COLONNA, OGNI COLONNA DOVREBBE AVERE UN COLORE DIVERSO.

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

RESISTENTE

DEVI DIPINGERE IL MODELLO?

SÌ

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

41

TIPO DI ENSEMBLE SE NECESSARIO (SLOT, CLIP, AVVITATO...)

AFFETTARE I PEZZI

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE. (QUALITÀ) BASSA, MEDIA O ALTA

DI ALTA QUALITÀ

THE LAST VOYAGE OF OUR LADY OF MERCY



DESCRIZIONE

Alla fine del 1804, una maestosa fregata chiamata "Nostra Signora della Misericordia" appartenente al regno di Spagna, intraprese un viaggio da Montevideo (Uruguay) alle coste spagnole di Cadice. A bordo, la nave trasportava una grande quantità di tesori, tra cui oro, argento, stoffa di vigogna, china, cacao e cannella. Tuttavia, verso la fine del suo pericoloso viaggio, la marina inglese apparve con le navi e i cannoni in fiamme, determinata a impadronirsi della fregata spagnola e delle sue ricchezze. L'equipaggio, risoluto in loro onore, si rifiutò di arrendersi senza combattere, ma gli inglesi lanciarono un attacco feroce e a sangue freddo.

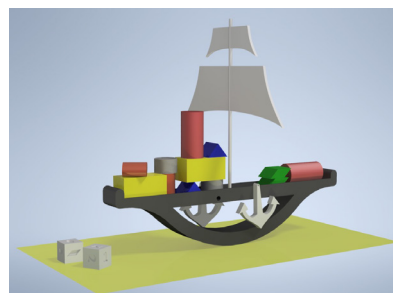
Intrappolata nel bel mezzo della battaglia, "Nostra Signora della Misericordia" subì un tragico destino e soccombette alle forze annientatrici, mentre la nave veniva fatta saltare in aria e affondava rapidamente al largo di Capo Santa Maria, nell'Algarve portoghese. Purtroppo, il prezioso carico della nave è andato perduto, insieme alla vita di 23 donne e bambini e 226 coraggiosi marinai che tornavano a casa dopo un lungo periodo oltreoceano.

Nonostante il tragico e fatale destino di "Nostra Signora della Misericordia" questo gioco esiste per commemorare questo storico evento, permettendo ai giocatori di calarsi nei panni di chi si trova a bordo della nave ricreandone il viaggio e cercando di bilanciare il carico, rendendo così omaggio ai coraggiosi marinai e intrepidi passeggeri periti nel feroce combattimento contro la Marina Britannica nell'ottobre del 1804. Il gioco serve a ricordare il sacrificio e la perdita subiti durante quella faticosa battaglia in mare.

OBIETTIVI DEL PUZZLE

L'obiettivo del gioco, che può essere giocato individualmente o in gruppo, è posizionare tutto il carico in cima alla nave e mantenerla in equilibrio senza che si rovesci. Per fare ciò, i dadi indicheranno il pezzo da posizionare e il numero di pezzi da posizionare ogni volta.

Altezza 250 mm
Larghezza 300 mm
Profondità 200 mm



STORYTELLING

*Da Montevideo salpò,
Nel 1804 la nostra Signora della Misericordia,
orgogliosa e forte,
una fregata di Spagna, così bella e vera,
diretta a Cadice con nuovi tesori.*

*Ma durante il viaggio arrivarono gli inglesi,
con navi e cannoni in fiamme,
Volevano prendere il premio spagnolo,
e di impadronirsi delle ricchezze che avevano
davanti agli occhi.*

*Gli spagnoli rifiutarono, con onore,
Ma gli inglesi attaccarono, feroci e freddi,
Nostra Signora della Misericordia fu presa nella mischia,
e presto, ahimè, fu tragicamente spazzata via.*

*Il suo carico andò perduto, il suo equipaggio in preda
al dolore,
Nessun desiderio e nessuna speranza di un domani migliore,
23 civili e 226 uomini coraggiosi,
Tutti persi per sempre, per non essere mai più rivisti.*

*Ma ora c'è un gioco da giocare e imparare,
Salire a bordo della nave e fare il proprio turno,
Per bilanciare il carico e sistemare le cose,
Per onorare i marinai persi nella battaglia.*

*Oro e argento, tela di vigogna,
Cinchona, cacao e cannella,
Tutto a bordo, un carico lussureggiante e prezioso,
per la Nostra Signora della Misericordia, nella sua
ultima dimora.*



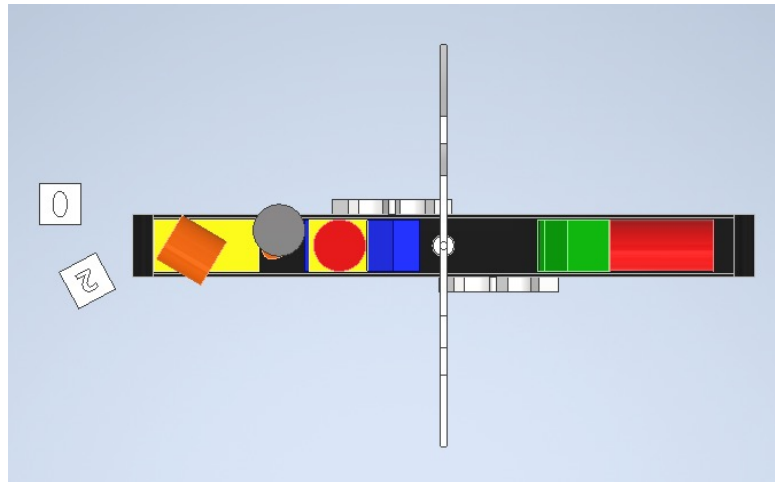
MODELLO 3D

BASE

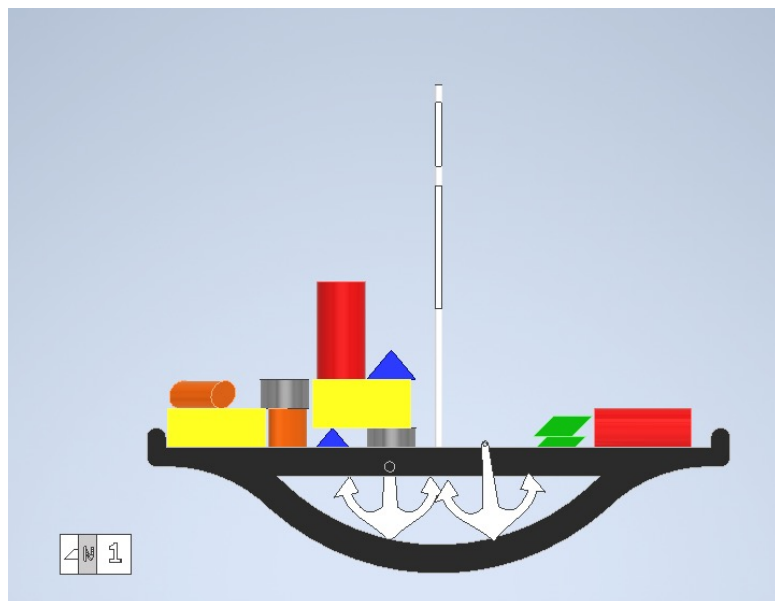
Ancora
Cinchona
Cannella
Cacao
Dado #1
Dado #2
Oro
Vele
Nave
Argento
Panno Vicuña

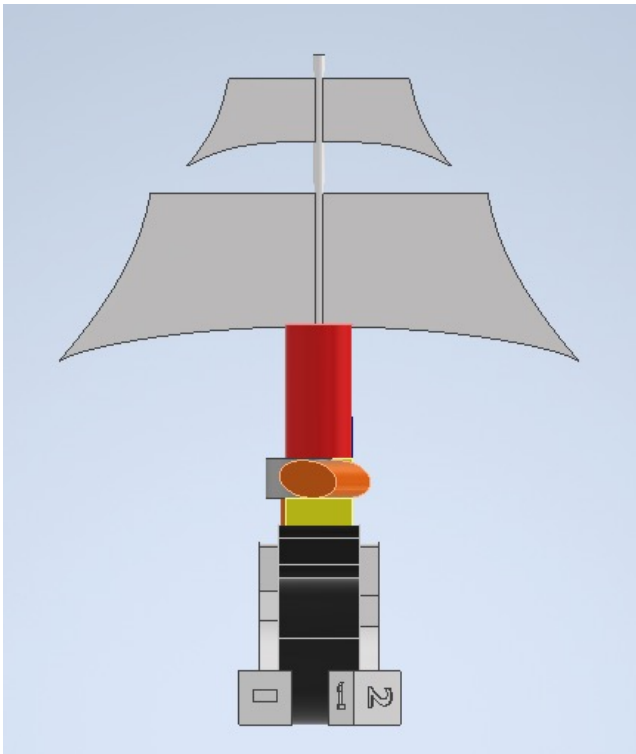


VISTA DALL'ALTO



VISTA LATERALE

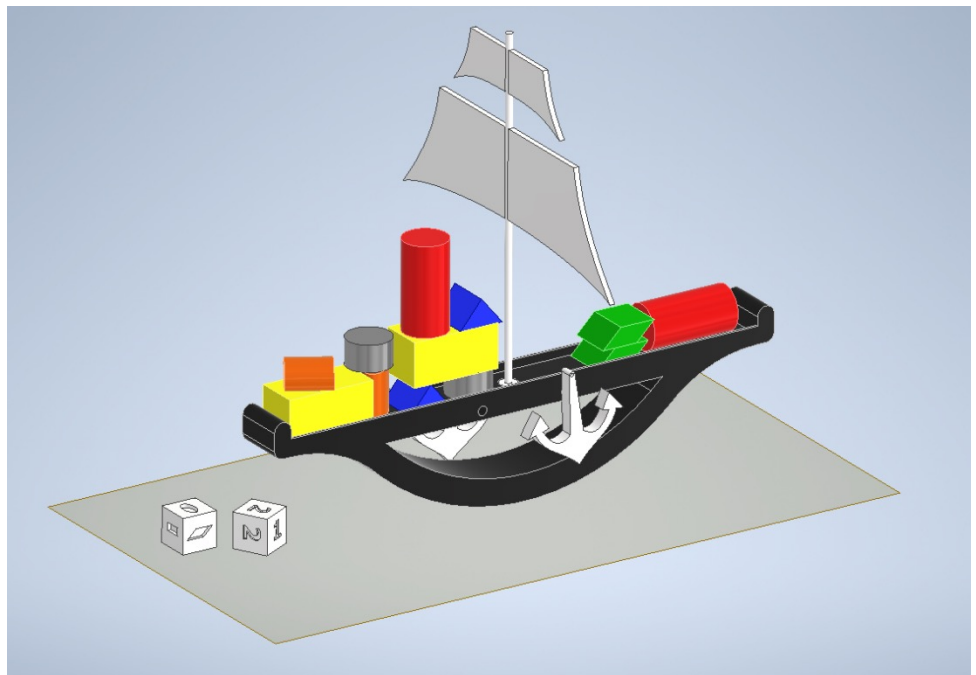




VISTA FRONTALE



ESPLOSO



PER OGNI PEZZO, ISTRUZIONI DI STAMPA/ POST-ELABORAZIONE (SE NECESSARIE)

- Ancora: nessuna.
- Cinchona: nessuna.
- Cannella: nessuna.
- Cacao: nessuna.
- Dadi 1: Pinza per rimozione strutture portanti.
- Dadi 2: Pinza per rimozione strutture portanti.
- Oro: nessuna.
- Vele: Pinza per rimozione strutture portanti. La lima e la carta vetrata sono necessarie per una migliore finitura e per modellare l'albero che si inserisce nell'orifizio centrale della nave.
- Nave: Pinza per rimozione strutture portanti. La lima e la carta vetrata sono necessarie per una migliore finitura e per modellare gli orifizi in cui sono inserite le vele e gli ancoraggi.
- Argento: nessuna.
- Panno Vicuña: nessuna.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Posiziona la nave su una superficie piana, come un tavolo. Inserisci ciascuna delle ancore nell'orifizio su ciascun lato della nave e l'albero con le vele nell'orifizio superiore.

Posizionare sul tavolo i due dadi e il resto dei pezzi che rappresentano il carico da posizionare a bordo della nave.

Lancia i dadi e guarda le forme e i numeri mostrati. Il numero di dadi 1 indica la forma del pezzo da mettere sulla nave e il numero di dadi 2 indica il numero di questi pezzi da mettere sulla nave (uno o due).

Lancia di nuovo i dadi e continua a giocare e a cercare di bilanciare il carico sulla nave. Quando uno qualsiasi dei pezzi cade, il gioco è finito.

SPECIFICHE PER IL FACILITATORE



Descrizione dell'uso del puzzle e scopo del puzzle

Attraverso questo gioco incentrato sulle abilità motorie fini, i partecipanti saranno in grado di migliorare la loro abilità, destrezza e la gestione dei pezzi in equilibrio, allenando così la loro agilità mentale e stimolando la loro capacità di pensiero spaziale.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Abilità motorie fini, coordinazione occhio-mano, concentrazione, capacità di problem solving e di strategia.

TECNOLOGIA

MODELLAZIONE A DEPOSIZIONE FUSA (FDM)

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO?

PRUSA I3 MK2S

MATERIALE

PLA

COLORE

ANCORAGGIO: BIANCO
CINCHONA: VERDE
CANNELLA: ROSSO
CACAO: ARANCIONE
DADO 1: BIANCO
DADO 2: BIANCO
ORO: GIALLO

VELE: BIANCO
NAVE: NERO
GRIGIO: ARGENTO
TESSUTO VICUÑA:

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

NO

SI DEVE DIPINGERE IL MODELLO?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

ANCORE: 2
CINCHONA: 12
CANNELLA: 8
CACAO: 12
DADO 1: 1
DADO 2: 1
ORO: 8
VELE: 1
NAVE: 1
ARGENTO: 12
PANNO VICUÑA: 12

ELENCO DEI MATERIALI DA UTILIZZARE PER STAMPARE UN'UNITÀ DEL PUZZLE (COLLA, PITTURA, PENNARELLI, MAGNETI, CARTA STAMPATA)

NESSUNO

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE. (QUALITÀ) BASSA, MEDIA O ALTA

MEDIA

LA RICERCA DELL'ORO DI MOSCA



DESCRIZIONE

Nell'autunno del 1936, pochi mesi dopo l'inizio della guerra civile spagnola, il governo della Seconda Repubblica, presieduto da Francisco Largo Caballero e su iniziativa del suo ministro delle Finanze, Juan Negrín, ordinò il trasferimento di 510 tonnellate d'oro, corrispondenti al 72,6% delle riserve auree della Banca di Spagna, dal suo deposito di Madrid all'Unione Sovietica. Lo scopo del trasferimento era quello di rendere l'oro sicuro per i ribelli del generale Franco e per consentire ai sovietici di fornire armi al governo spagnolo. Oggi sarebbero circa 12,2 miliardi di euro.

Meno di 24 ore dopo la firma del decreto, nella prima mattinata del 14 settembre 1936, le riserve auree furono trasferite per ferrovia a Cartagena, scelta come porto di partenza per le sue grandi qualità difensive come principale base navale della Seconda Repubblica, per la sua posizione strategica nel Mediterraneo e per il suo status di zona di retroguardia, lontana dal fronte di guerra.

Il 25 ottobre 1936 le navi sovietiche salparono dal porto di Cartagena alla volta dell'Unione Sovietica e l'oro del Banco di Spagna arrivò al porto ucraino di Odessa il 2 novembre, dove la polizia segreta dell'URSS si occupò di caricare le riserve auree su camion militari pesantemente scortati per trasportarle a Mosca.

Tuttavia, nel 1938 l'Unione Sovietica affermò che le scorte d'oro erano già state esaurite. Era vero? Più di otto decenni dopo, la speculazione sul fatto che i sovietici tenessero i soldi o che fossero stati restituiti alla Spagna di Franco è ancora nell'aria. La verità rimane un mistero fino ad oggi.

Altezza: 160 mm
Larghezza: 130 mm
Profondità: 130 mm

STORYTELLING

*In una terra lontana, dove il sole splendeva luminoso,
c'era un tesoro che scintillava di luce,
valeva il suo peso in 510 tonnellate d'oro e molto di più,
E la sua ubicazione ci porta ora ad avere una
bella storia.*

*Nel bel mezzo della guerra civile spagnola,
tra i tumulti e la vita,
la Banca di Spagna possedeva riserve d'oro,
tesori ambiti e rari da vedere.*

*Ma nel 1936 scoppiò la guerra,
e la Banca di Spagna era piena di dubbi,
Sapevano che il loro oro poteva non essere al sicuro,
Così lo impacchettarono e lo spedirono in tutta fretta.*

*Il presidente Largo Caballero diede l'ordine
di spedire l'oro all'estero
Nell'Unione Sovietica, molto lontano
Dove sarebbe stato al sicuro, o almeno così dicono.*

*Ma nel 1938 i sovietici dichiararono che l'oro
era sparito,
e da allora non si seppe più dove si trovasse il tesoro,
Se il denaro fosse stato conservato o se fosse ritornato,
in Spagna in segreto, un tesoro da desiderare?*

*Ogni anno che passa, la ricerca si intensifica
Gli storici e i cacciatori di tesori giocano con loro.
La verità rimane ancora oggi un mistero
Ma il fervore per scoprirla non si placa*

*Perché l'Oro di Mosca è più di un semplice oro
È il simbolo di una storia ancora da raccontare
Di un tempo in cui la guerra devastava la terra
E il destino di una nazione era in una mano fragile*

*Così la ricerca continua, con un ritmo incalzante
Per la verità che giace sepolta, in profondità
E quando l'Oro di Mosca sarà finalmente trovato
I segreti che contiene stupiranno.*



OBIETTIVI DEL PUZZLE

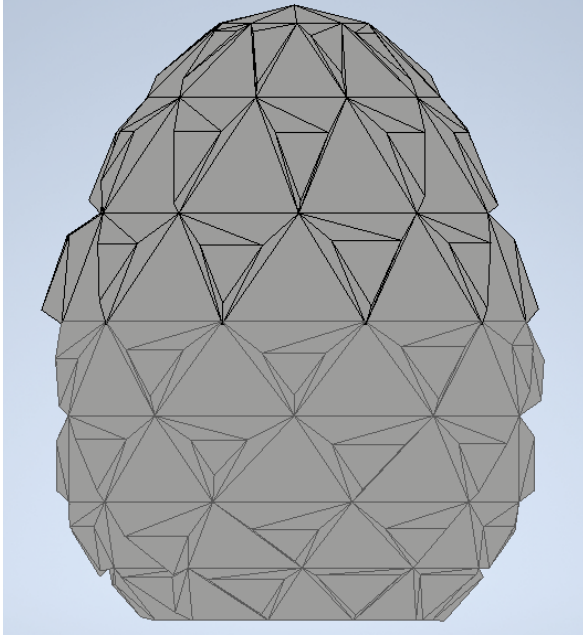
L'obiettivo del gioco, in cui si può giocare sia singolarmente che in gruppo, è quello di risolvere uno ad uno tutti gli enigmi per trovare finalmente il tanto atteso oro di Mosca. Per farlo, bisogna prima ottenere il codice numerico nascosto nell'uovo Fabergé che aprirà il primo dei cryptex, all'interno del quale ci saranno altri tre cryptex a labirinto. Una volta risolto, si potranno ottenere i preziosi lingotti d'oro.

Descrizione scritta del modello 3D: elenco etichettato dei pezzi che compongono ciascuno dei puzzle. Assegna un nome diverso a ciascun pezzo.

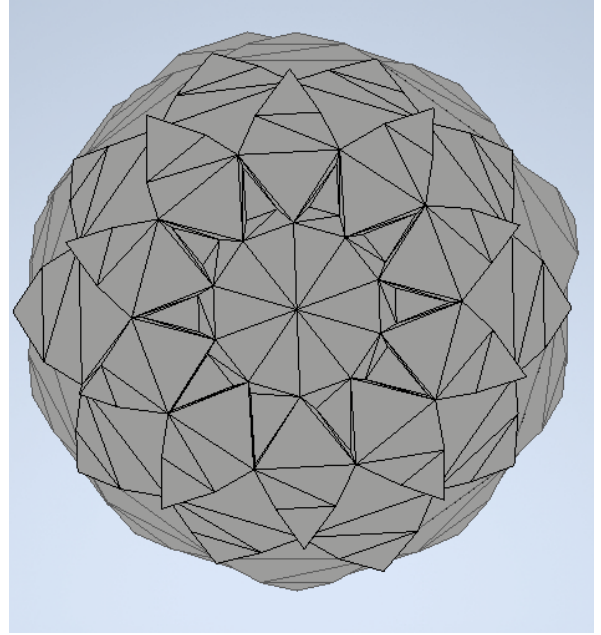
MODELLO 3D

BASE

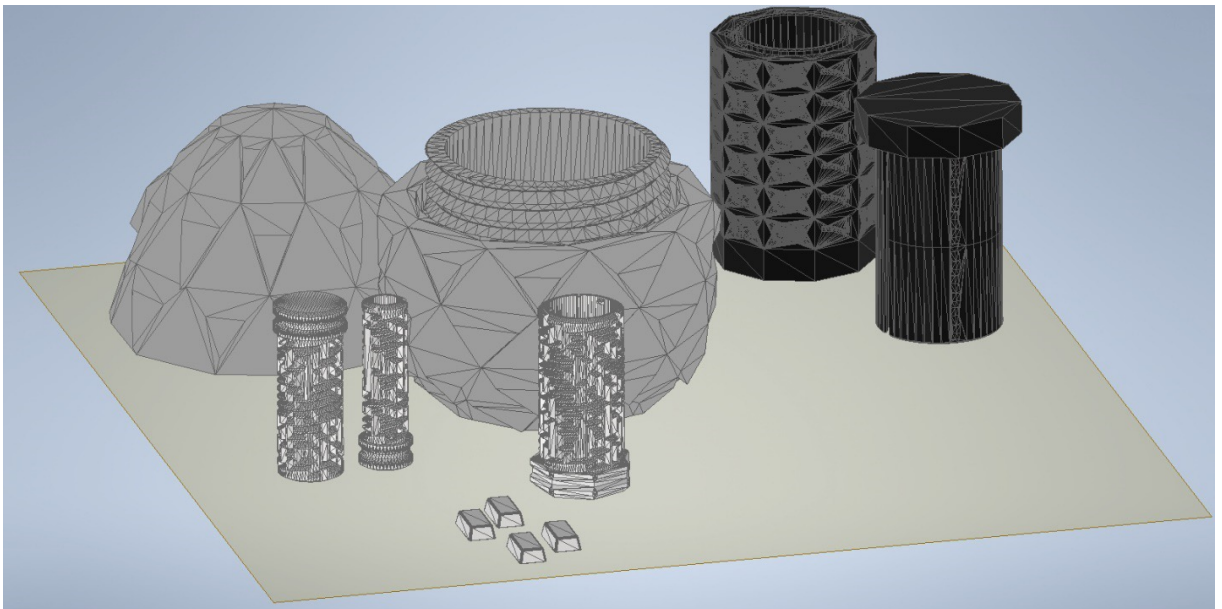
- Parte inferiore uovo Fabergé
- Parte superiore uovo Fabergé
- Vite per uovo Fabergé
- Contenitore inferiore cryptex Da Vinci
- Anello interno cryptex Da Vinci
- Anello esterno cryptex Da Vinci
- Contenitore Superiore cryptex Da Vinci
- Labirinto cryptex interno
- Labirinto cryptex centrale
- Labirinto cryptex esterno
- Lingotto d'oro
- Adesivi



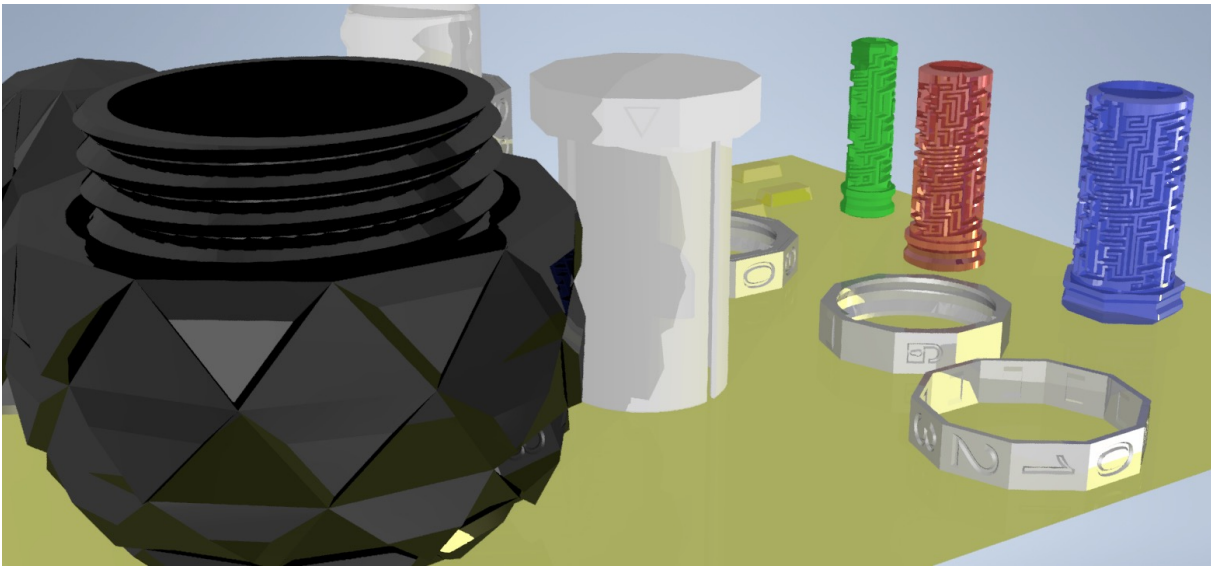
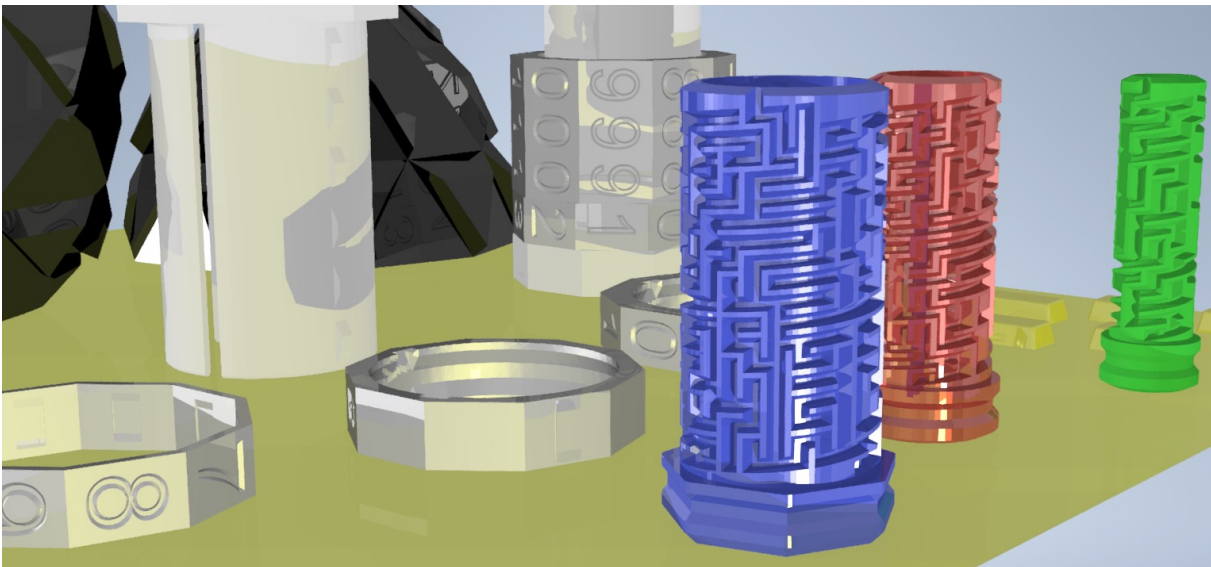
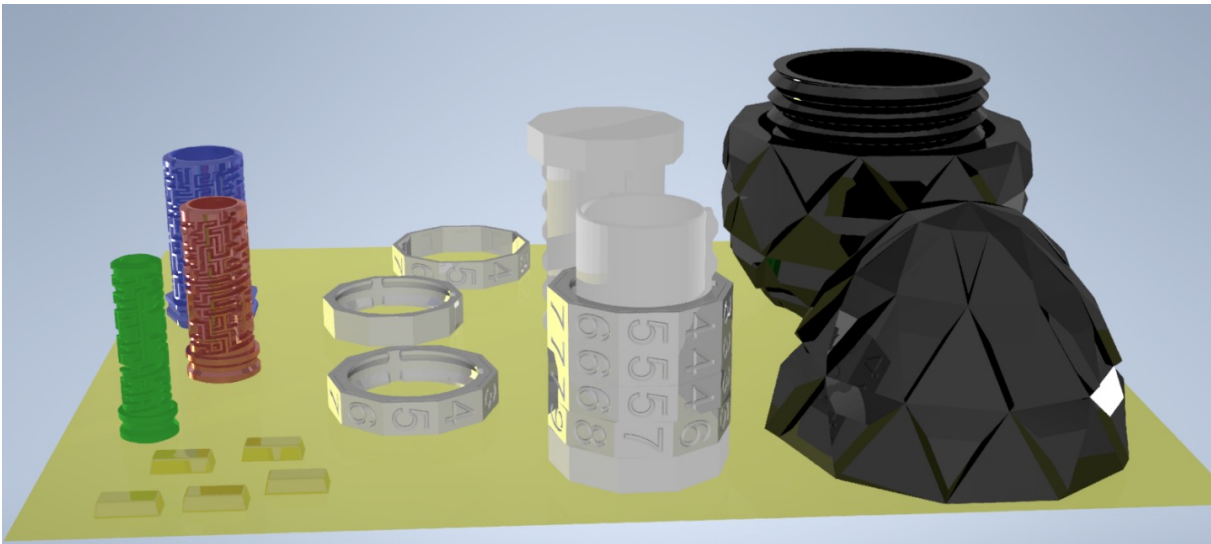
VISTA LATERALE



VISTA DALL'ALTO



ESPLOSO



RENDER

PER OGNI PEZZO, ISTRUZIONI DI STAMPA/ POST-ELABORAZIONE (SE NECESSARIE)

Parte inferiore uovo Fabergé: Pinze per rimuovere le strutture di supporto. Per una migliore finitura sono necessarie una lima e una carta vetrata.

Parte superiore uovo Fabergé: pinze per rimuovere le strutture di supporto. Per una migliore finitura sono necessarie una lima e una carta vetrata.

Viti per uovo Fabergé: nessuna.

Contenitore inferiore cryptex Da Vinci: sono necessari lima e carta vetrata per un montaggio migliore e più fluido.

Anello interno cryptex Da Vinci: sono necessari lime e carta vetrata per un montaggio migliore e più fluido.

Anello interno cryptex Da Vinci: sono necessari lime e carta vetrata per un montaggio migliore e più fluido.

Contenitore inferiore cryptex Da Vinci: sono necessari lima e carta vetrata per un montaggio migliore e più fluido.

Labirinto cryptex Interno: Nessuno.

Labirinto cryptex centrale: Nessuno.

Labirinto cryptex Esterno: Nessuno.

Lingotto d'oro: nessuno.

PASSAGGI PER LA LORO RISOLUZIONE, DETTAGLI SU COME TORNARE PER ASSEMBLARLO UNA VOLTA RISOLTO

Innanzitutto, i pezzi del Labirinto cryptex devono essere assemblati in questo ordine:

- Inserire i lingotti d'oro nella parte interna del labirinto cryptex.
- Quindi, il cryptex stesso deve essere risolto inserendo la parte interna del labirinto cryptex nella parte centrale del lingotto

cryptex. Si consiglia di visualizzare e memorizzare prima il percorso da seguire.

- Ripetere il processo con la parte esterna del labirinto cryptex, in cui deve essere inserita la parte centrale del labirinto cryptex.

Poi, deve essere assemblato il cryptex

Da Vinci:

- Devi prima impostare il "codice segreto", che è 3-8-6-2-9-4. Puoi vederlo quando ruoti le parti dell'uovo Fabergé nel modo corretto. Il codice, fisicamente, viene impostato inserendo la parte dell'anello interno del cryptex Da Vinci nella parte dell'anello esterno del cryptex Da Vinci. Il simbolo di blocco dell'anello interno deve coincidere con il numero desiderato dell'anello esterno.

- Una volta che hai tutte le parti dell'anello interno all'interno delle parti dell'anello esterno (non dimenticare il codice), dovrai inserirle, nell'ordine corretto del codice, nella parte inferiore del contenitore cryptex Da Vinci. L'inserimento deve essere liscio, altrimenti è necessario carteggiare un po' tutti i pezzi. C'è solo un modo per inserirli nella parte inferiore del contenitore.

- Prima di chiudere il cryptex Da Vinci, dovrai posizionare il labirinto cryptex al suo interno.

- Infine, per poter inserire la parte del contenitore superiore nel resto dell'assemblaggio, è necessario ruotare tutti i pezzi numerati nel cryptex per far coincidere tutte le fessure interne in modo che il contenitore superiore possa essere inserita correttamente.

- Ruotare tutti i numeri per non mostrare il codice segreto.

Prendere il pezzo di vite per uova Fabergé e avvitare sulla parte inferiore dell'uovo Fabergé.

Ora inserire il cryptex Da Vinci (con labirinto cryptex all'interno) nella parte inferiore dell'uovo Fabergé.

Infine, chiudere il puzzle avvitando la parte superiore dell'uovo Fabergé. Ruotarlo correttamente per non mostrare il codice numerico.

Per posizionare gli adesivi con il codice segreto nell'uovo Fabergé, devono prima essere stampati:

1	2	3
4	5	6
7	8	9
3		

Quindi, taglia tutti i numeri in due metà e mettili nell'ordine corretto nell'uovo Fabergé. Metà superiore nella parte superiore dell'uovo e metà inferiore nella parte inferiore dell'uovo:



Posiziona i numeri di codice consecutivamente e poi posiziona il resto dei numeri, ma fai attenzione in modo che non corrispondano quando viene mostrato il codice corretto.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Per prima cosa, per ottenere il codice del cryptex Da Vinci, ruota l'Uovo Fabergé in modo che corrisponda ai numeri fino a ottenere i sei numeri consecutivi necessari per il Da Vinci cryptex. Quindi, svita l'uovo Fabergé per ottenere il cryptex Da Vinci.

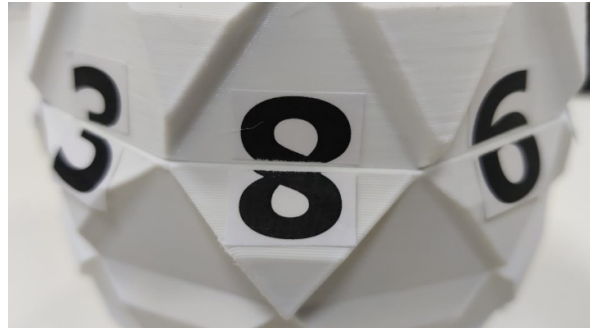
Inserisci i numeri nel cryptex Da Vinci ruotando i suoi sei anelli. Il codice è mostrato tra le due frecce del cryptex.

Per aprire il cryptex Da Vinci, tutti i numeri devono essere correttamente e perfettamente allineati, altrimenti il cryptex non si aprirà.

Una volta aperto il cryptex, dovrai risolvere i 3 cryptex interni seguendo i suoi labirinti.

L'ultimo cryptex contiene i lingotti d'oro.

COME RIPORTARE IL PUZZLE AL SUO STATO ORIGINALE IN MODO CHE SIA DI NUOVO PRONTO PER ESSERE RISOLTO



Il codice del cryptex Da Vinci, correttamente riportato nell'Uovo Fabergé.

Cryptex Da Vinci con il codice corretto, ma non allineato. In questo modo, il cryptex non si aprirà.

Cryptex Da Vinci con il codice corretto e correttamente allineato. Il cryptex si aprirà.

SPECIFICHE PER IL FACILITATORE



Descrizione dell'uso del puzzle e scopo del puzzle

Attraverso questo gioco incentrato sulla risoluzione dei problemi e sulla strategia, i partecipanti saranno in grado di migliorare la loro elaborazione visiva e tattile, allenando così la loro concentrazione e stimolando la loro capacità di agilità mentale.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Coordinazione occhio-mano

Elaborazione visiva

Rotazione della mano

Elaborazione tattile

Messa a fuoco

Risoluzione dei problemi

Strategia

TECNOLOGIA

MODELLAZIONE A DEPOSIZIONE FUSA (FDM)

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO È?

PRUSA I3 MK2S

MATERIALE

PLA

COLORE

UN SUGGERIMENTO POTREBBE ESSERE IL SEGUENTE:

- UOVO FABERGÉ: BIANCO
- CRYPTEX DA VINCI: BLU
- LABIRINTO CRYPTEX: NERO
- LINGOTTI D'ORO: GIALLO

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

SÌ

IL MODELLO DEVE ESSERE DIPINTO?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE:

PARTE INFERIORE DELL'UOVO FABERGÉ: 1

PARTE SUPERIORE DELL'UOVO FABERGÉ: 1

VITE PER UOVO FABERGÉ: 1

CONTENITORE INFERIORE CRYPTEX DA VINCI: 1

ANELLO INTERNO CRYPTEX DA VINCI: 6

ANELLO ESTERNO CRYPTEX DA VINCI: 6

CRYPTEX DA VINCI CONTENITORE SUPERIORE: 1

LABIRINTO CRYPTEX INTERNO: 1

LABIRINTO CRYPTEX CENTRALE: 1

LABIRINTO CRYPTEX ESTERNO: 1

LINGOTTO D'ORO: 3/4



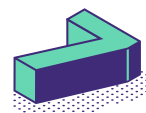
**ELENCO DEI MATERIALI
DA UTILIZZARE PER
STAMPARE UN'UNITÀ DEL
PUZZLE (COLLA, PITTURA,
PENNARELLI, MAGNETI,
CARTA STAMPATA) ETC.**

ADESIVI CON NUMERI DA 1 A 9.

**PRECISIONE E DEFINIZIO-
NE RICHIESTE (QUALITÀ)
BASSA, MEDIA O ALTA**

**UOVO FABERGÉ: BASSA
CRYPTX DI DA VINCI: MEDIA
LABIRINTO CRYPTEX: MEDIA
LINGOTTO D'ORO: BASSA**

FLYING THE FLAG



DESCRIZIONE

Il “Flying the Flag Cryptex” è un puzzle fisico progettato attorno al concetto di orgoglio LGBTQI+ e al simbolismo della bandiera. È costituito da un cryptex con sei anelli colorati (rosso, arancione, giallo, verde, blu, viola), ciascuno contenente 10 cifre da 0 a 9. Questi anelli sono disposti su un cilindro, appoggiati su una base rotonda, e sono fissati con un coperchio rotondo sulla parte superiore.

OBIETTIVI DEL PUZZLE:

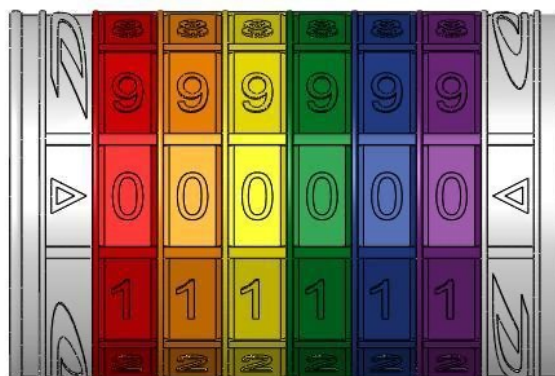
Il processo di risoluzione degli enigmi e di allineamento del codice del cryptex migliora le capacità di risoluzione dei problemi dei partecipanti. Incoraggia il pensiero logico e la capacità di affrontare le sfide, il che può essere utile per le persone con difficoltà di apprendimento mentre sviluppano e rafforzano queste abilità.

Inoltre, ha lo scopo di aumentare la consapevolezza e la comprensione delle questioni e degli individui LGBTQI+. Immergendo i partecipanti in una narrazione incentrata sulla ricerca della bandiera da parte della comunità LGBTQI+, il puzzle favorisce l’empatia e incoraggia i giocatori a conoscere le sfide affrontate da questa comunità. Questa maggiore consapevolezza può portare ad atteggiamenti più inclusivi e accettanti nella società.

ALTRO:

I facilitatori possono adattare il puzzle creando i propri quiz o enigmi personalizzati. Questa caratteristica consente di adattare il puzzle alle esigenze e alle capacità specifiche dei partecipanti, rendendolo uno strumento versatile per educatori e caregiver che lavorano con diversi gruppi di studenti.

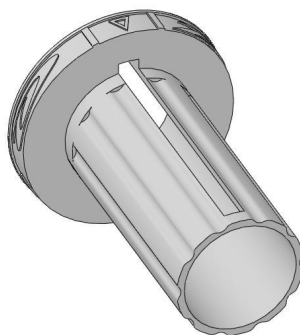
Altezza: 95 mm
Larghezza: 64 mm
Profondità: 64 mm



MODELLO 3D

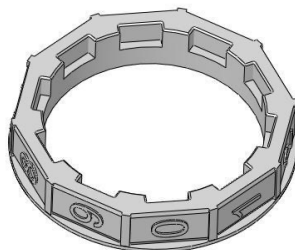
CILINDRO ESTERNO

Il cilindro centrale che contiene i sei anelli colorati che si trovano su una base cilindrica inseparabile. Sul lato sinistro presenta una freccia incisa. Sulla sua superficie cilindrica presenta 10 scanalature arrotondate posizionate radialmente e 1 spazio vuoto situato assialmente.



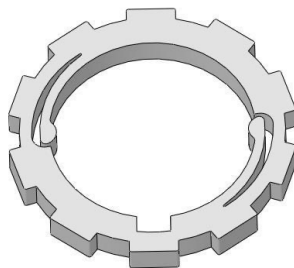
ANELLI NUMERICI

Sei anelli con colori (rosso, arancione, giallo, verde, blu, viola), ciascuno contenente 10 cifre numeriche sulla superficie esterna. Ogni anello numerico ha 10 rientranze rettangolari sulla sua superficie interna direttamente in linea radiale con ogni cifra numerica.



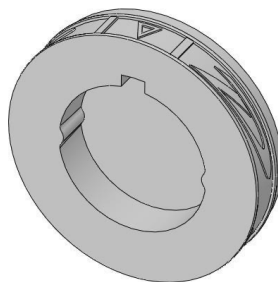
ANELLI DI CODICE

Sei anelli di codice. Ciascun anello di codice presenta 10 rientranze rettangolari radiali sulla superficie esterna, che consentono di annidarsi all'interno di un anello numerico. Ogni anello di codice ha 1 rientranza rettangolare sulla superficie interna. Inoltre, sulla superficie interna sono presenti 2 dita radialmente opposte che consentono la rotazione e l'inserimento in posizioni distinte sul cilindro esterno.



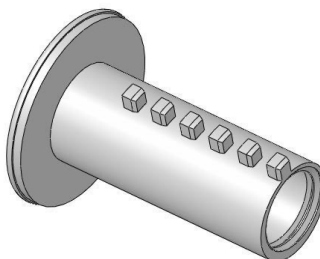
TAPPO LATERALE DESTRO

Il tappo rotondo che fissa gli anelli del numero e del codice e al cilindro esterno. Si monta sul lato destro del cilindro esterno mediante una stretta pressione. Sulla circonferenza esterna è presente una freccia incisa.



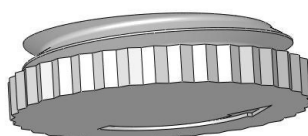
CILINDRO INTERNO DELLA CRIPTA

Si annida all'interno del cilindro esterno e contiene la ricompensa del puzzle. Sulla sua superficie cilindrica presenta 6 denti che scorrono nello spazio assiale del cilindro esterno. Sulla faccia cilindrica interna presenta una filettatura grossolana.



TAPPO INTERNO

Si avita sul lato destro del cilindro interno della cripta. Svitandolo dal cilindro interno della cripta si ottiene l'accesso alla ricompensa all'interno del puzzle.

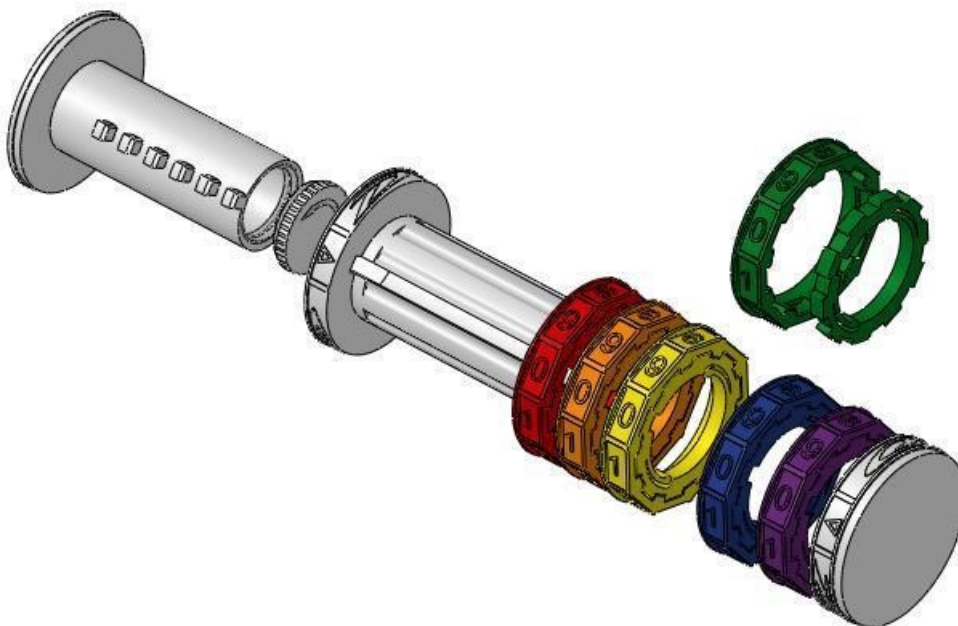
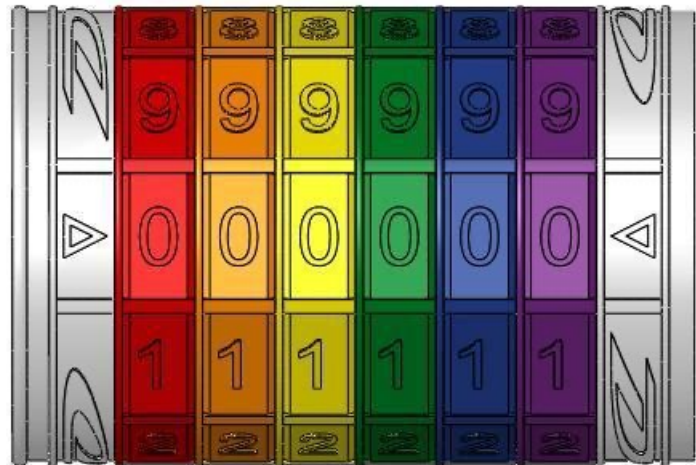




VISTA SUPERIORE



VISTA FRONTALE



ESPLOSO

PER OGNI PEZZO, ISTRUZIONI DI STAMPA/ POST-ELABORAZIONE (SE NECESSARIE)

Cilindro esterno: Pinze e coltello da modellismo per rimuovere le strutture di supporto, lime da modellismo per gioiellieri e carta vetrata per una migliore finitura.

Anelli numerici: Coltello da modellazione, lime da gioielliere e carta vetrata per una migliore finitura.

Anelli di codice: Per una migliore finitura sono necessari coltello per modellare, lime per gioiellieri e carta vetrata.

Cappello laterale destro: Per una migliore finitura sono necessari coltello da modellismo, lime da gioielliere e carta vetrata.

Cilindro interno della cripta: Pinze e coltello da modellismo per rimuovere le strutture di sostegno, lime da modellismo e carta vetrata sono necessari per una migliore finitura.

Coperchio interno: Coltello da modellismo, lime da gioielliere e carta vetrata per una migliore finitura.

PASSAGGI PER LA LORO RISOLUZIONE, DETTAGLI SU COME TORNARE PER ASSEMBLARLO UNA VOLTA RISOLTO

Il cryptex presenta due frecce incise, una a sinistra sulla base del cilindro esterno e una a destra sulla calotta del coperchio, una di fronte all'altra.

I giocatori devono allineare un codice tra queste frecce ruotando gli anelli numerici di conseguenza.

Se tutte le risposte sono corrette e il codice finale si forma sul cryptex, i giocatori possono estrarre il cilindro della cripta interna tenendolo dalla sua base sul lato sinistro, svitando il tappo interno e accedendo alla ricompensa all'interno del cilindro della cripta interna vincendo il gioco.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Per giocare, i partecipanti devono prima accedere a un ambiente virtuale attraverso un codice QR o questo link e leggere la storia di un gruppo di persone LGBTQI+ alla ricerca della loro bandiera, per raggiungere la Pride Parade locale, che deve essere sbloccata da un cryptex.

I giocatori dovranno poi risolvere una sequenza di enigmi presentati sullo schermo, ognuno dei quali offre diverse scelte di soluzione. A ogni scelta viene assegnata una cifra da 0 a 9.

**COME RIPORTARE
IL PUZZLE AL SUO STATO
ORIGINALE IN MODO CHE
SIA DI NUOVO PRONTO PER
ESSERE RISOLTO**

1. Recuperare i componenti: Raccogliere il cilindro esterno, gli anelli dei numeri, gli anelli dei codici, il cilindro interno della cripta e la calotta interna e la ricompensa.
2. Azzerare gli anelli: Assemblare ogni serie di anelli dei numeri e dei codici impostando il numero corretto prestabilito desiderato.
3. Inserire i 6 set di anelli dei numeri e dei codici nel cilindro esterno e ruotarli nella posizione di preselezione corretta, allineando il numero corretto su ciascun anello alla freccia del cilindro esterno. In questo modo il cryptex tornerà alla sua configurazione iniziale.
4. Fissare il tappo laterale destro: Allineare la freccia della calotta laterale destra alla freccia del cilindro esterno e assemblare la calotta laterale destra al cilindro esterno sopra gli anelli numerici, premendo con forza fino a quando non c'è spazio tra la calotta laterale destra e l'anello numerico più esterno. In questo modo gli anelli vengono fissati in posizione.
5. Inserire la ricompensa all'interno del cilindro della cripta interna e riavvitare il tappo interno. Inserire il cilindro della cripta interna nel cilindro esterno allineando i denti del cilindro della cripta interna allo spazio assiale del cilindro esterno.
6. Mescolare le cifre degli anelli per bloccare la cripta.

SPECIFICHE PER IL FACILITATORE



Descrizione dell'uso del puzzle e scopo del puzzle

Il puzzle “Flying the Flag Cryptex” ha un duplice scopo: sensibilizzare sui problemi LGBTQI+ e fornire stimoli mentali e opportunità di apprendimento, in particolare per le persone con difficoltà di apprendimento.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Consapevolezza e inclusione: L'uso principale di questo puzzle è quello di promuovere la consapevolezza e la comprensione delle tematiche LGBTQI+. Attraverso una narrazione coinvolgente e immersiva, i partecipanti vengono introdotti alle sfide e ai trionfi della comunità LGBTQI+. In questo modo, il puzzle mira a promuovere l'empatia, l'accettazione e l'inclusività tra i giocatori. Incoraggia gli individui a conoscere e ad apprezzare le esperienze delle persone LGBTQI+, contribuendo in ultima analisi a una società più tollerante e accettante.

Stimolazione mentale e apprendimento: Oltre al suo ruolo di promozione della consapevolezza LGBTQI+, il puzzle offre un'esperienza mentalmente stimolante. I partecipanti devono impegnarsi nel pensiero critico, nella risoluzione dei problemi e nelle abilità cognitive mentre risolvono gli enigmi e allineano il codice del cryptex. Questo aspetto del puzzle è stato progettato per favorire le persone con difficoltà di apprendimento, offrendo loro un modo divertente e interattivo per migliorare le loro abilità di problem solving e le loro capacità cognitive.

Inclusività e rappresentanza: Il puzzle funge anche da piattaforma di rappresentazione. Presentando temi e storie LGBTQI+, offre vi-

sibilità a questa comunità. L'inclusività non riguarda solo la sensibilizzazione, ma anche la garanzia che le persone LGBTQI+ si vedano rappresentate e rispettate. Il puzzle contribuisce a questo obiettivo incorporando narrazioni e simboli LGBTQI+.

Educazione e responsabilizzazione: attraverso il coinvolgimento con la storia e il simbolismo LGBTQI+, il puzzle educa i partecipanti alle lotte e alle conquiste della comunità LGBTQI+. Fornisce ai giocatori conoscenze che possono utilizzare per sfidare gli stereotipi, combattere la discriminazione e diventare alleati del movimento per i diritti LGBTQI+.

Esperienza di apprendimento personalizzabile: I facilitatori possono adattare il puzzle alle esigenze e alle capacità specifiche dei partecipanti. Questa flessibilità consente di utilizzare il puzzle in vari contesti educativi, rendendolo uno strumento prezioso per educatori, assistenti e sostenitori che lavorano con gruppi diversi di studenti.

TECNOLOGIA

MODELLAZIONE A DEPOSIZIONE FUSA (FDM)

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO È?

CRAFTBOT PLUS

MATERIALE

PLA

COLORE

CILINDRO ESTERNO: 1, GRIGIO ARGENTO
NUMERO ANELLO: 1, ROSSO
NUMERO ANELLO: 1, ARANCIONE
NUMERO ANELLO: 1, GIALLO
NUMERO ANELLO: 1, VERDE
NUMERO ANELLO: 1, BLU
NUMERO ANELLO: 1, VIOLA
CODICE ANELLO: 6, GRIGIO ARGENTO
TAPPO LATERALE DESTRO: 1, GRIGIO ARGENTO
CILINDRO INTERNO DELLA CRIPTA: 1, GRIGIO ARGENTO
TAPPO INTERNO: 1, GRIGIO ARGENTO

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

SÌ

SI DEVE DIPINGERE IL MODELLO?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

CILINDRO ESTERNO:1
ANELLI NUMERICI: 6
ANELLI CODICE: 6
TAPPO LATERALE DESTRO:1
CILINDRO CRIPTA INTERNO:1
TAPPO INTERNO:1

ELENCO DEI MATERIALI DA UTILIZZARE PER STAMPARE UN'UNITÀ DEL PUZZLE

PINZE
COLTELLO PER MODELLARE
LIME DA GIOIELLIERE
CARTA VETRATA

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE

CILINDRO ESTERNO: MEDIA
ANELLI NUMERATI: BASSA
ANELLI CODICE: MEDIA
TAPPO LATERALE DESTRO: MEDIA
CILINDRO INTERNO DELLA CRIPTA: MEDIA
TAPPO INTERNO: BASSA

THE EXIT WITHIN



DESCRIZIONE

“The Exit Within” è un puzzle fisico progettato per simboleggiare il viaggio di recupero della salute mentale.

È costituito da un labirinto con una sfera al suo interno, con cinque punti colorati (rosso, blu, verde, giallo, arancione) sul pavimento. L'obiettivo del giocatore è quello di guidare la sfera ad atterrare su ciascuno dei punti colorati, innescando i corrispondenti passaggi di recupero della salute mentale visualizzati in un ambiente virtuale accessibile tramite un codice QR e/o questo link.

Per ogni colore che il giocatore raggiunge con la sfera, gli viene presentata una serie di passaggi di recupero mentale che possono contenere informazioni sia vere che false.

Ad ogni passaggio viene assegnato un numero.

Una volta attivati tutti i punti colorati, il giocatore deve selezionare i passaggi di recupero corretti e disporli nell'ordine corretto.

I numeri associati a questi passaggi formeranno un codice che, una volta inserito in un modulo di password, determina se il giocatore vince la partita.

OBIETTIVI DEL PUZZLE:

Simboleggiare il viaggio di recupero della salute mentale come un processo impegnativo e non lineare.

Coinvolgere i giocatori nel pensiero critico e nel processo decisionale relativo alle fasi di recupero della salute mentale.

Incoraggiare i giocatori a distinguere le informazioni accurate sulla salute mentale dalla disinformazione.

Favorire la comprensione e l'empatia per le persone che affrontano le sfide della salute mentale.

Altezza: 19 mm

Larghezza: 80 mm

Profondità: 80 mm

ALTRO:

Il puzzle incorpora una breve storia su John, un giovane con problemi di salute mentale, che sogna di essere intrappolato nel labirinto. Questa narrazione aggiunge profondità e contesto al tema del puzzle.

Il viaggio della sfera all'interno del labirinto simboleggia il fatto che quando si lotta con la salute mentale non c'è un'uscita definitiva, ma piuttosto una serie di passi da compiere per riprendersi.



MODELLO 3D

STRUTTURA DEL LABIRINTO

La struttura principale del labirinto che ospita la sfera.

SFERA

La piccola sfera d'acciaio che il giocatore deve muovere all'interno del labirinto.

WAYPOINT COLORATI

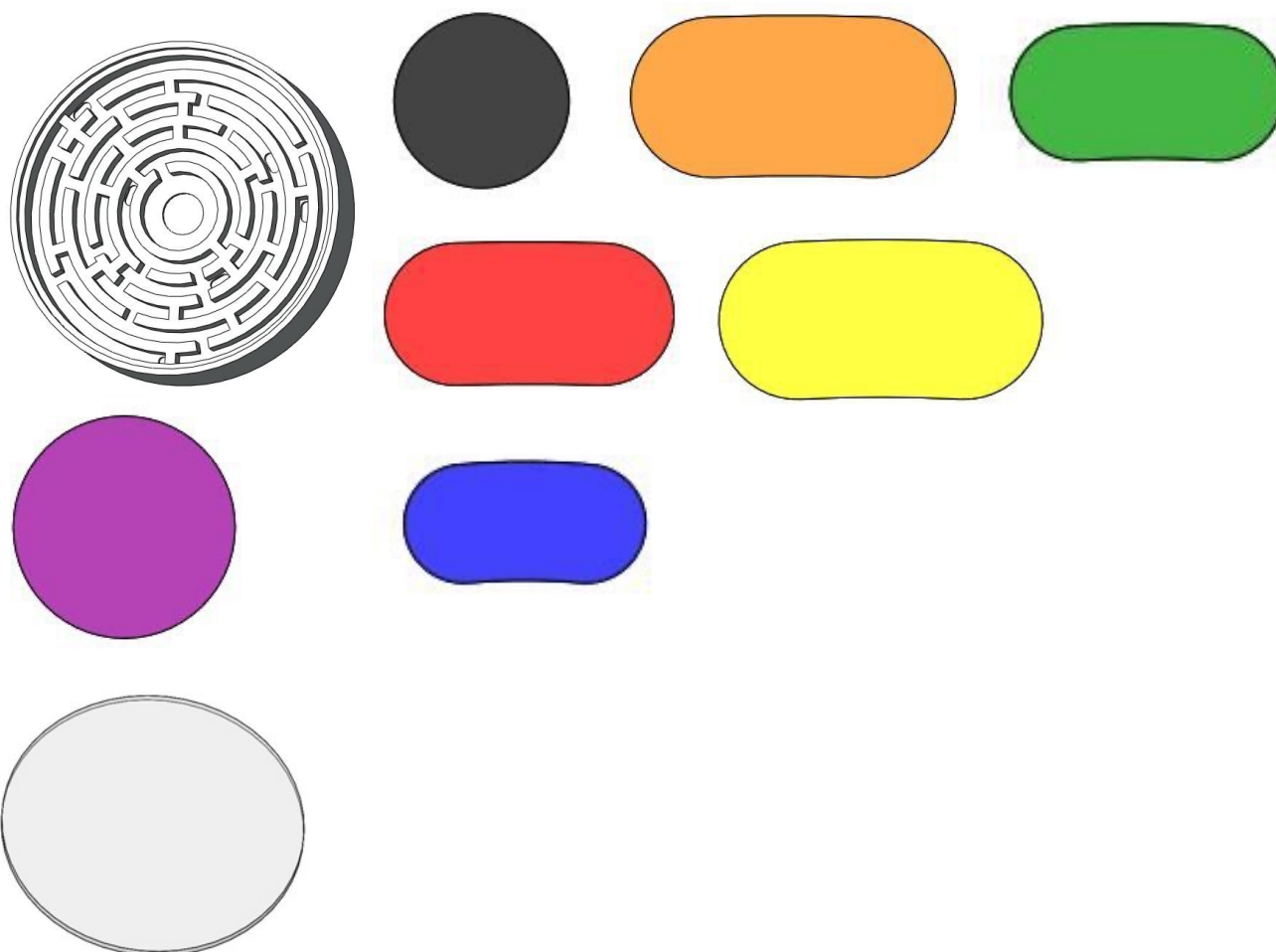
Cinque punti di partenza (neri) e sei waypoint colorati (rosso, blu, verde, giallo, arancione, viola) sul pavimento del labirinto.

FINESTRA IN PLEXIGLASS

Disco acrilico trasparente che racchiude la sfera all'interno del labirinto.

AMBIENTE VIRTUALE

Un ambiente virtuale accessibile tramite un codice QR o un link che contiene la storia, le tessere colorate con i rispettivi passaggi e il modulo finale della password.

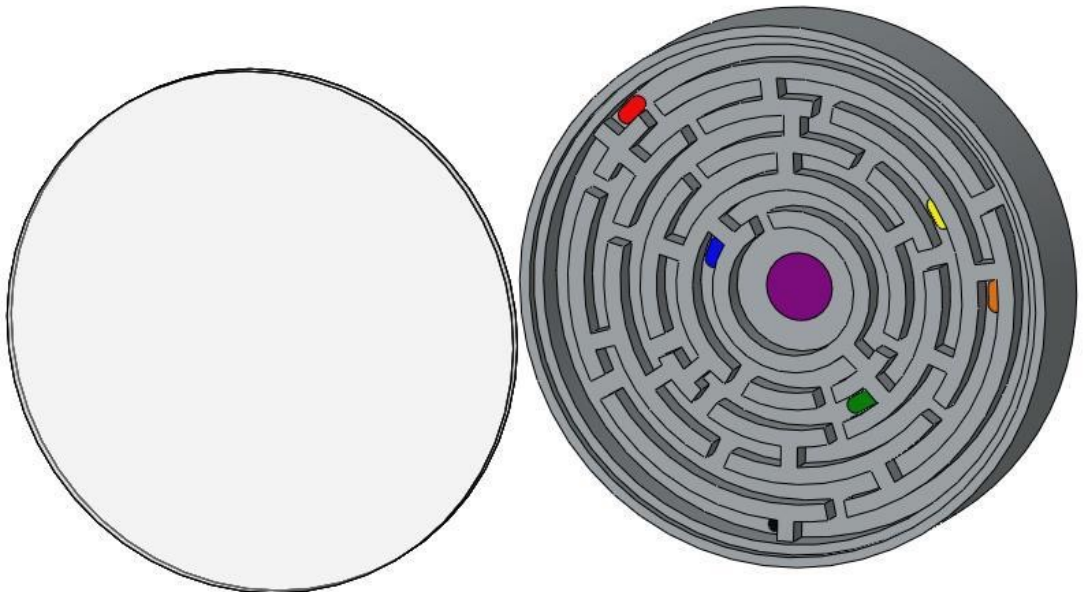




VISTA SUPERIORE



VISTA FRONTALE



ESPLOSO

PASSAGGI PER LA LORO RISOLUZIONE, DETTAGLI SU COME TORNARE PER ASSEMBLARLO UNA VOLTA RISOLTO

Il punto di partenza e ogni waypoint vengono incollati in posizione sul labirinto utilizzando la colla ca.

La sfera viene inserita nel labirinto.

La finestra in plexiglass si inserisce a pressione sulla struttura del labirinto.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Utilizzate il codice QR o il link per accedere all'ambiente virtuale.

Muovete la sfera per atterrare su ciascuno dei waypoint colorati.

Ogni volta che la sfera atterra su uno specifico punto colorato, fare clic sulla piastrella del rispettivo colore nell'ambiente virtuale.

Per ogni piastrella, vengono proposti dei passi numerati per il recupero della salute mentale, ognuno dei quali può essere vero o meno.

Dopo aver attivato tutti i punti waypoint, selezionare e disporre in ordine le fasi di recupero corrette.

Utilizzare le cifre associate ai passi per formare un codice.

Inserire il codice nel modulo della password per vincere il gioco.

COME RIPORTARE IL PUZZLE AL SUO STATO ORIGINALE IN MODO CHE SIA DI NUOVO PRONTO PER ESSERE RISOLTO

Il puzzle viene fornito in un unico pezzo e quindi non richiede montaggio e smontaggio. La sfera d'acciaio può essere posizionata rapidamente al punto di partenza invertendo il labirinto bypassando il labirinto e guidando la sfera al punto di partenza nero.



SPECIFICHE PER IL FACILITATORE

Descrizione dell'uso del puzzle e scopo del puzzle

Il puzzle è progettato per essere utilizzato come strumento per promuovere la consapevolezza e la comprensione della salute mentale. Il suo scopo è quello di coinvolgere i partecipanti in un viaggio simbolico di recupero della salute mentale, favorendo l'empatia e il pensiero critico per quanto riguarda tali problematiche.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Mira ad aiutare le persone con difficoltà di apprendimento stimolando determinate abilità come la coordinazione/rotazione occhio-mano, l'elaborazione visiva, la comprensione delle istruzioni, l'autoregolazione e l'empatia.

TECNOLOGIA

MODELLAZIONE A DEPOSIZIONE FUSA (FDM)

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO È?

CRAFTBOT PLUS

MATERIALE

PLA

COLORE

STRUTTURA DEL LABIRINTO: 1, GRIGIO ARGENTO
WAYPOINT 0: 1, NERO
WAYPOINT 1: 1, ROSSO
WAYPOINT 2: 1, ARANCIONE

WAYPOINT 3: 1, GIALLO
WAYPOINT 4: 1, VERDE
WAYPOINT 5: 1, BLU
WAYPOINT 6: 1, VIOLA

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

SÌ

SI DEVE DIPINGERE IL MODELLO?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

10

ELENCO DEI MATERIALI DA UTILIZZARE PER STAMPARE UN'UNITÀ DEL PUZZLE (COLLA, PITTURA, PENNARELLI, MAGNETI, CARTA STAMPATA)

1X SFERA IN ACCIAIO PER CUSCINETTI, 2 MM
1X LASTRA ACRILICA TRASPARENTE (PLEXIGLASS) 20X30CM, SPESSORE 2MM
SEGA DA GIOIELLIERE
LIME PER GIOIELLIERI
CARTA VETRATA
COLLA CA

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE

STRUTTURA DEL LABIRINTO: BASSA
WAYPOINT 0: BASSA
WAYPOINT 1: BASSA
WAYPOINT 2: BASSA
WAYPOINT 3: BASSA
WAYPOINT 4: BASSA
WAYPOINT 5: BASSA
WAYPOINT 6: BASSA



DESCRIZIONE

La Festa di Fogaceiras ebbe origine da un voto al Martire S. Sebastião, fatto dal popolo della Terra di Santa Maria, in un momento in cui la regione sarebbe stata afflitta da un'epidemia di peste che decimò parte della popolazione. In cambio della protezione, il popolo prometteva, ogni 20 gennaio, una processione e l'offerta di un pane dolce e sottile, preparato solitamente per le occasioni speciali: la "fogaça".

All'inizio del compimento del voto, si fa riferimento all'esistenza di tre "fogaças" realizzate appositamente per il rituale di devozione, che sono state portate in processione da tre giovani fanciulle, dal Castello alla Chiesa Madre, dove sono state benedette, tagliate e divise dalle persone presenti, servendo da palliativo contro i mali del mondo: fame, peste e guerra.

Come in passato, oggi gli abitanti del comune di Santa Maria da Feira hanno la possibilità di manifestare il culto di S. Sebastião ad una festa, che è la "fogaça", rappresentante la figura del Castello di Feira, simbolo di unione e identità collettiva di questo vasto territorio.

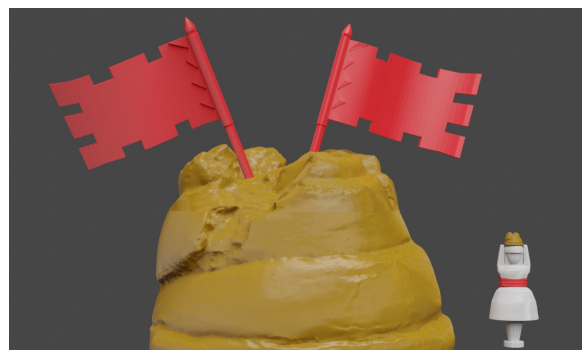
La tradizione vuole che, in occasione della festa delle Fogaceiras, gli abitanti di Santa Maria da Feira inviino "fogaças" a parenti e amici lontani.

OBIETTIVI DEL PUZZLE:

L'obiettivo del gioco, sviluppato appositamente per il gioco di gruppo, è quello di aprire 3 tour della Fogaça ("mamas") e raccogliere le parti della bambola "Fogaceira". Dopo aver raccolto tutti i pezzi, l'obiettivo è aprire una botola con la bambola, dove si trova l'ultimo pezzo della bambola: una piccola "Fogaça".

Il rompicapo ha 3 livelli di difficoltà, che si differenziano per il numero di indizi forniti per la sua risoluzione. Ad ogni livello è possibile chiedere ai partecipanti di assemblare nuovamente la "fogaça".

Altezza: 205 mm
Larghezza: 200 mm
Profondità: 200 mm



STORYTELLING

*Nel primo decennio del XVI secolo
le terre di Santa Maria furono invase dal nemico
E tutti coloro che non temevano Dio
La peste nera spaventava con un cenno minaccioso*

*Si credeva che le preghiere non avrebbero sconfitto
la peste.
Così la gente del posto lavorò duramente e fu concepita
la fogaça:
Un pane dolce in ricordo dell'intervento di San
Sebastiano.
che doveva essere portato in processione dalle
bambine*

*con nastri blu e rossi
Intorno alla vita di abiti tutti bianchi
Ogni bambino ne portava uno sulla testa
Così unendosi alla guerra contro la miseria*

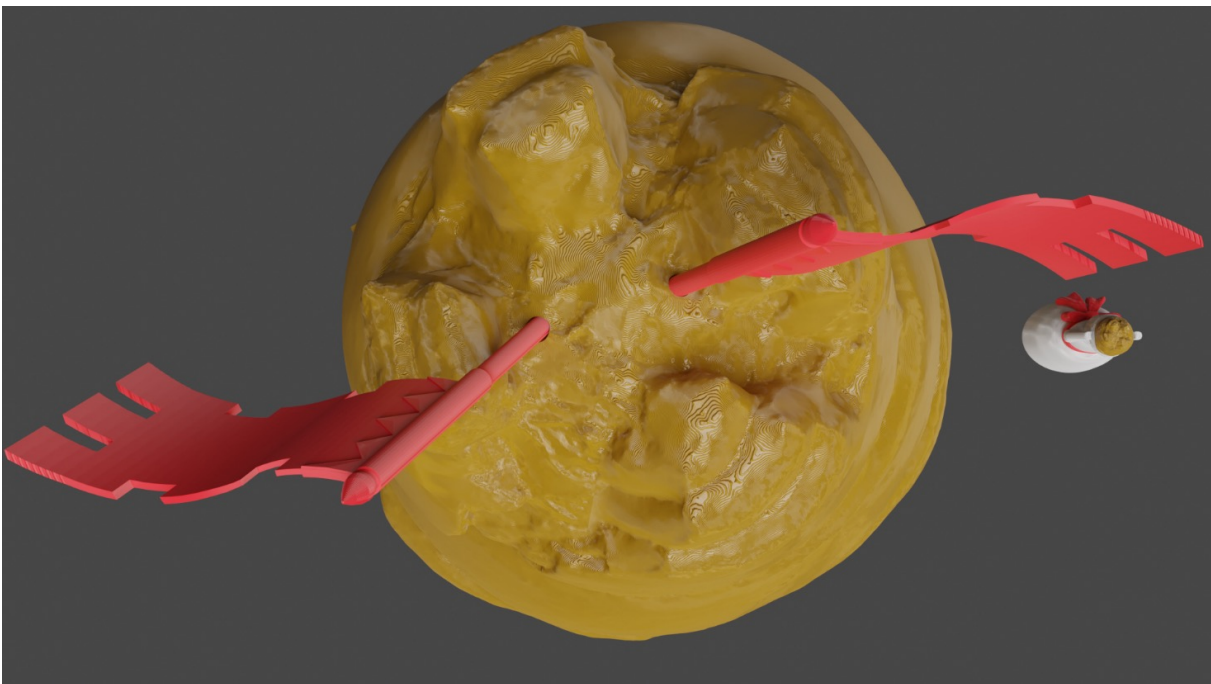
*Il martire mostrò misericordia
E il tormento fu contenuto
I Feirensi poterono di nuovo camminare per la loro città
E i loro sorrisi furono riconquistati*



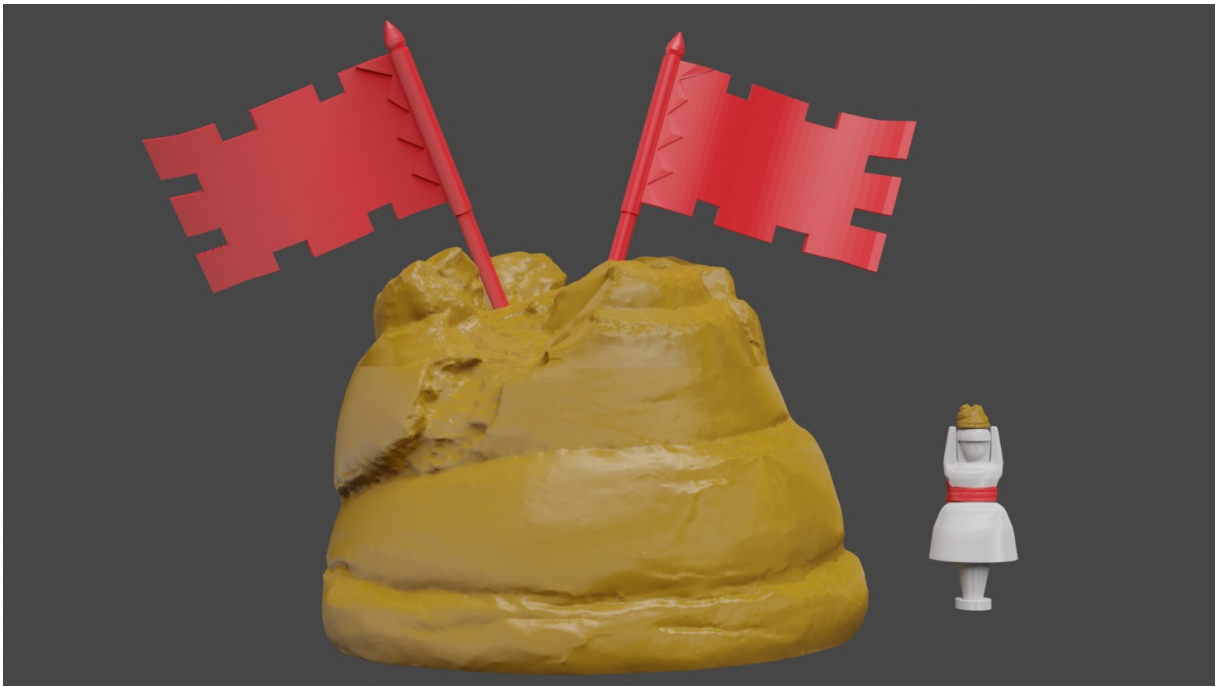
MODELLO 3D

BASE

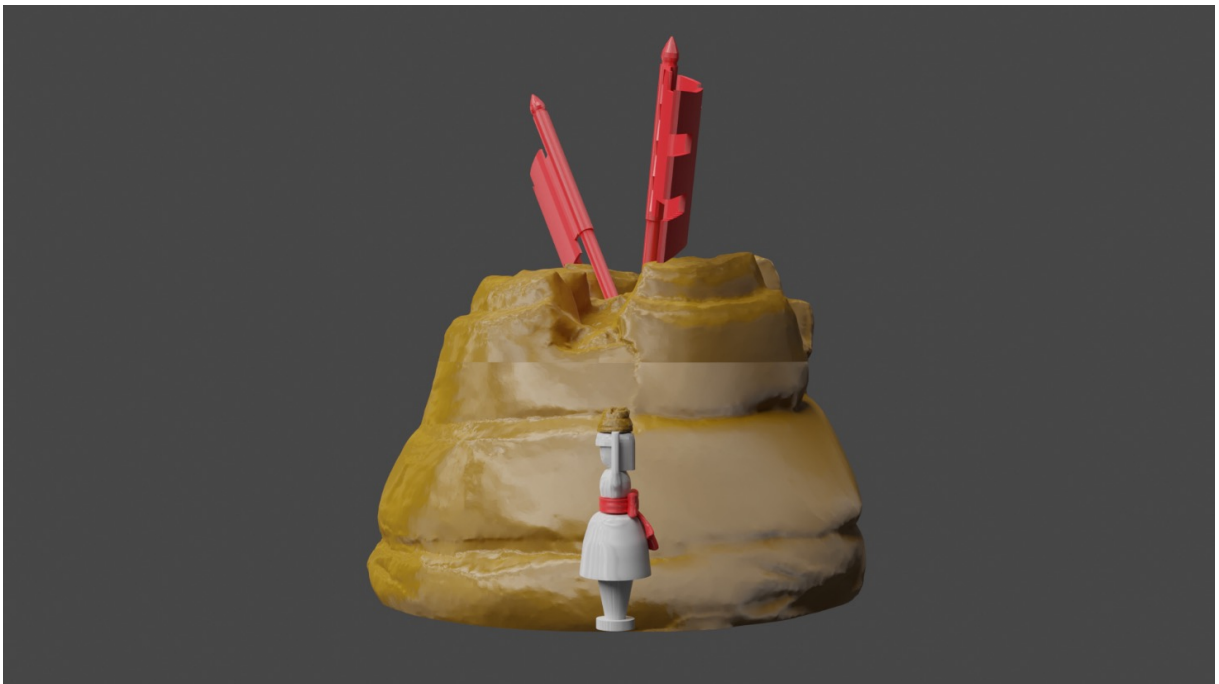
MiniFogaca
Testa
Abito
Fiocco posteriore
Fiocco anteriore
Piedi
Mama Crypto
Labirinto Mama
Mama Flag
Botola
Parte finale Crypto
Parte finale labirinto
Crypto 1Digit
Crypto 2Digit
Crypto 3Digit
Crypto 4Digit
Flag Extra
Puzzle bandiera
Base



VISTA SUPERIORE



VISTA LATERALE



VISTA FRONTALE



PASSAGGI PER LA RISOLUZIONE, DETTAGLI SU COME TORNARE A MONTARLO UNA VOLTA RISOLTO

Stampare tutti i pezzi una volta con i colori indicati sotto e rimuovere tutti i supporti.

Inserite la “Mini Fogaca” nel vano in basso della “Base”, ora inserite la “Botola” nelle fessure della base, spingendola fino a quando non riuscite a chiudere la “Botola” in piano con la “Base”.

Ora appoggiate la “Base” sul tavolo con la parte appena assemblata rivolta verso il basso, nel foro circolare più grande della parte superiore inserite il “Vestito” e chiudete il foro con la “Bandiera Mama” e inserite il “Puzzle Bandiera” nel foro piccolo della “Bandiera Mama”.

Ora prendete il “Labirinto Mama” e il “Parte finale del labirinto” con il “Parte finale Mama” in piedi su un lato e mettete i “Feet” al suo interno, allineate il perno all’interno del “Parte finale del labirinto” con la scanalatura e fate il labirinto al contrario (soluzione più semplice: inserire la parte finale in 5 mm, ruotare la parte finale in senso antiorario fino a quando il perno tocca una parete,

ora spingere fino a quando tocca la parete, ruotare in senso orario fino a quando tocca la parete, spingere in 15 mm, ruotare in senso orario di 5 mm e spingere fino a quando la parte finale nasconde tutto il labirinto). Inserire il “Labirinto Mama” nel foro esagonale della “Base”.

Ora prendere il “Mama Crypto” e inserire tutti gli anelli da “Crypto1Digit” a “Crypto4Digit” in ordine numerico (fare attenzione che tutti i pezzi siano diversi), e assicurarsi che le cifre siano orientate nello stesso modo (se la piccola freccia sul “Mama Crypto” deve essere a sinistra del primo numero), ora mettere il “fiocco anteriore”, “Fiocco posteriore” e “Testa” nello scomparto “Mama Crypto”, inserite il codice “1505” nel lato della freccia e ora potete chiudere con il “Parte finale Crypto”, cambiate il codice con uno a caso e ora potete inserire tutti i pezzi che avete assemblato nel foro decagonale della “Base”, potete anche inserire la “Bandiera Extra” nel piccolo foro di quella parte.

Ora prendi il "Crypto Mama" e inserisci tutti gli anelli "Crypto1Digit" a "Crypto4Digit" in ordine numerico (fai attenzione che tutti i pezzi siano diversi) e assicurati che le cifre siano nello stesso orientamento (se la piccola freccia sul "Crypto Mama" dovrebbe essere a sinistra del primo numero), ora metti il "Fiocco anteriore", "Fiocco posteriore" e "Testa" nello scomparto "Crypto Mama", metti il codice "1505" nel lato della freccia e ora puoi chiudere con il "Parte finale Crypto", cambia il codice in uno casuale e ora puoi inserire tutta quella parte che hai assemblato nel foro decagonale della "Base", puoi anche inserire il "Bandiera Extra" nel piccolo foro in quella parte.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Rimuovete la bandiera bianca per sbloccare la prima "Mama", quindi ora potete rimuovere la "Bandiera Mama" e ottenere l'"Abito". In secondo luogo estraete la "Mama" a destra di quella che avete risolto, ora dovete ruotare e spingere in una combinazione che risolva il labirinto (1 possibile soluzione: quando è chiuso, ruotare l'estremità in senso antiorario fino a colpire un muro, ora ruotare di 15 mm in senso orario, tirare fino a colpire un muro, ruotare l'estremità in senso antiorario fino a colpire un muro, tirare fino a colpire un muro, ruotare ancora un po' in senso antiorario, tirare fino a colpire un muro e ora si può estrarre l'estremità), dopo aver risolto il labirinto si otterranno i "Piedi". Ora potete tirare la "Mamma" a destra di quella che avete risolto, tiratela fuori e mettete il codice "1505" tra le frecce in modo da poter tirare la fine del codice e ottenere il "Pizzo anteriore", il "Pizzo posteriore" e la "Testa".

Ora girate la "Fogaca" e troverete un percorso che dovrete seguire con i "Piedi" fino alla fine per poter aprire la botola e ottenere la "Mini Fogaca".

Infine, con tutte le parti ottenute potete mettere insieme tutta la bambola Fogaceira per completare il puzzle.

COME RIPORTARE IL PUZZLE ALLO STATO ORIGINALE IN MODO CHE SIA NUOVAMENTE PRONTO PER ESSERE RISOLTO

Iniziare smontando la bambola Fogaceira, in modo da separare tutte le parti. Inserire la "Mini Fogaca" nel vano in basso della "Base" e chiudere la botola.

Ora appoggiare la "Base" sul tavolo con la parte appena assemblata rivolta verso il basso, nel foro circolare più grande della parte superiore inserire l'"Abito" e chiudere il foro con la "Mama Bandiera" e inserire il "Puzzle Bandiera" nel foro piccolo della "Mama Bandiera".

Ora prendete il "Labirinto Mama" e il "Parte finale del labirinto" con il "Labirinto Mama" in piedi su un lato e mettete i "Piedi" al suo interno, allineate il perno all'interno del "Parte finale del labirinto" con la scanalatura e fate il labirinto al contrario (soluzione più semplice: inserire l'End in 5 mm, ruotare l'End in senso antiorario fino a quando il perno tocca una parete, ora spingere fino a quando tocca la parete, ruotare in senso orario fino a quando tocca la parete, spingere in 15 mm, ruotare in senso orario di 5 mm e spingere fino a quando l'End nasconde tutto il labirinto). Inserire il "Labirinto Mama" nel foro esagonale della "Base".

Ora prendete il "Mama Crypto", mettete il codice "1505" tra le frecce e chiudete con il "Parte finale Crypto", cambiate il codice con uno a caso e ora potete inserire tutte le parti che avete assemblato nel foro decagonale della "Base", potete anche inserire la "Bandiera Extra" nel piccolo foro di quella parte.

SPECIFICHE PER IL FACILITATORE



Descrizione dell'uso e della finalità del puzzle

Questo gioco mira a stimolare le capacità motorie, sensoriali, cognitive, intrapersonali e interpersonali dei partecipanti. Attraverso questo gioco incentrato sulla risoluzione di problemi e sulla strategia, i partecipanti potranno migliorare la loro elaborazione visiva, allenando così la loro concentrazione e stimolando la loro capacità di agilità mentale.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Attraverso questo gioco i partecipanti possono allenare in modo particolare la comprensione delle istruzioni, la strategia, l'attenzione e la risoluzione dei problemi (abilità cognitive); la motricità fine, la coordinazione occhio-mano, la rotazione delle mani e l'elaborazione visiva (abilità motorie e sensoriali) e l'autoregolazione e la cooperazione/lavoro di squadra (abilità intrapersonali e interpersonali).

TECNOLOGIA

FDM(FILAMENT)

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO È?

FLASHFORGE ADVENTURE 4

MATERIALE

PLA

COLORE

MINI FOGAÇA: MARRONE CHIARO
TESTA: BIANCO
ABITO: BIANCO
FIOCCO POSTERIORE: ROSSO
FIOCCO ANTERIORE: ROSSO
PIEDI: BIANCO
MAMA CRYPTO: MARRONE CHIARO
LABIRINTO MAMA: MARRONE CHIARO
LABIRINTO MAMA: MARRONE CHIARO
BOTOLA: MARRONE CHIARO
PARTE FINALE CRYPTO: MARRONE CHIARO
PARTE FINALE LABIRINTO: BIANCO
CRYPTO1DIGIT: ROSSO
CRYPTO2DIGIT: ROSSO
CRYPTO3DIGIT: ROSSO
CRYPTO4DIGIT: ROSSO
BANDIERA EXTRA: ROSSO
BANDIERA PUZZLE: BIANCO
BASE: MARRONE CHIARO

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

SOLO I PIEDI, IL FIOCCO POSTERIORE E ANTERIORE DEVONO ESSERE RESISTENTI ALLO STRESS

DEVI DIPINGERE IL MODELLO?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

19

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE

BASE: QUALITÀ MEDIA (0.2 MM)
TUTTO IL RESTO: QUALITÀ ALTA (0.12MM)

CASTLE OF EUROPE

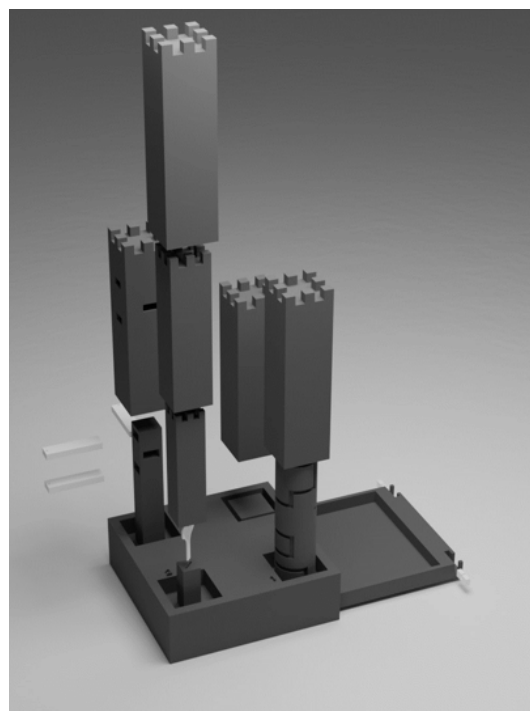
10

DESCRIZIONE

I castelli segnano un'epoca medievale in tutta Europa, associando il Medioevo a guerre e dispute territoriali. I castelli erano simboli del feudalesimo e del potere, posizionati strategicamente per il controllo della popolazione e per scopi mercantili.

Nel mondo contemporaneo, l'Europa ha creato legami economici, politici e sociali difendendo un'unità a volte difficile da raggiungere.

La metafora di questo escape box si ispira a un castello come simbolo di sicurezza e comunità. In questo senso, sebbene ogni torre presenti diversi "meccanismi" rappresentativi delle differenze tra i paesi, la base del castello rappresenta la coesione del territorio europeo.



STORYTELLING

I castelli segnano l'epoca medievale in tutta Europa, associando il Medioevo a guerre e dispute per i territori. I castelli erano simboli del feudalesimo e del potere, posizionati strategicamente per il controllo della popolazione e per scopi mercantili.

Nel mondo contemporaneo, l'Europa ha creato legami economici, politici e sociali a difesa di un'unità talvolta difficile da raggiungere.

Uno di questi risultati è l'Unione Europea, il cui motto è "Uniti nella diversità".

Questo "Castello d'Europa" ci permette di ricordare e consolidare i valori fondamentali dell'Unione Europea, che devono unirci come civiltà: dignità umana, libertà, democrazia, uguaglianza, stato di diritto e diritti umani.

Altezza: 250 mm
Larghezza: 200 mm
Profondità: 200 mm



OBIETTIVI DEL PUZZLE

Il puzzle rappresenta un castello composto da 4 torri dove ognuna di queste torri è un puzzle/enigma che deve essere risolto per sbloccare una chiave per il puzzle finale dell'Europa, che è nascosto su un cassetto alla base del castello.

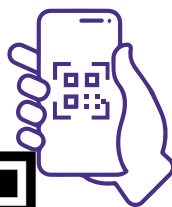
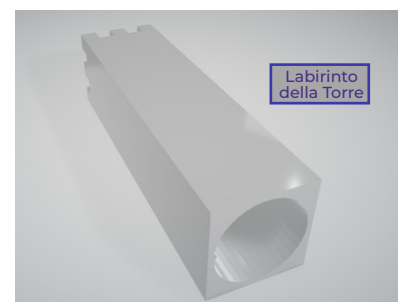
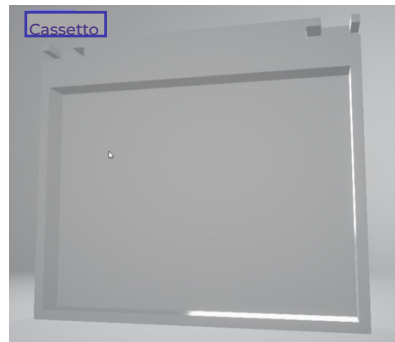
Risolvi ogni torre per sbloccare la chiave finale, riuscendo a risolvere il puzzle finale e ottenere un'immagine panoramica del continente europeo.

MODELLO 3D

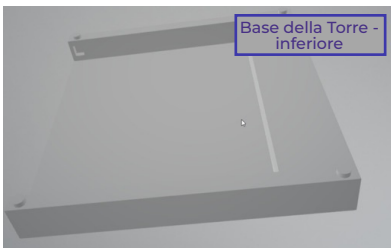
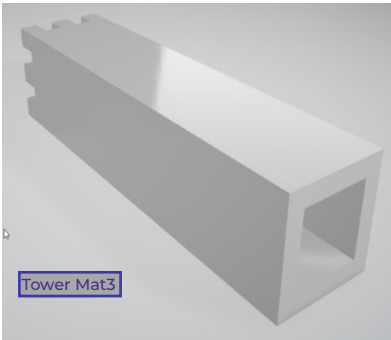
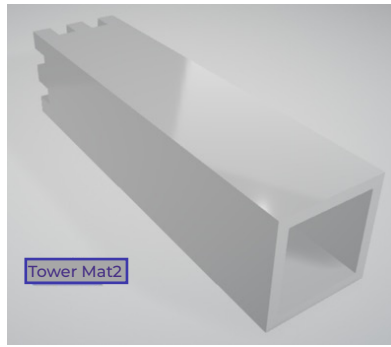
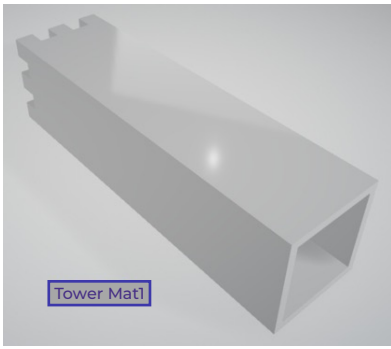
Il modello 3D è composto da 2 forme quadrangolari simili a Lego che, dopo essere state attaccate l'una all'altra, creano la solida base per l'intero castello perplesso. (Base della torre – Inferiore; Base della torre – Superiore). Attaccato a questa base c'è anche un cassetto dove sono posizionati i pezzi del puzzle dell'Unione Europea e una serratura del cassetto. (Cassetto; Blocco cassetto).

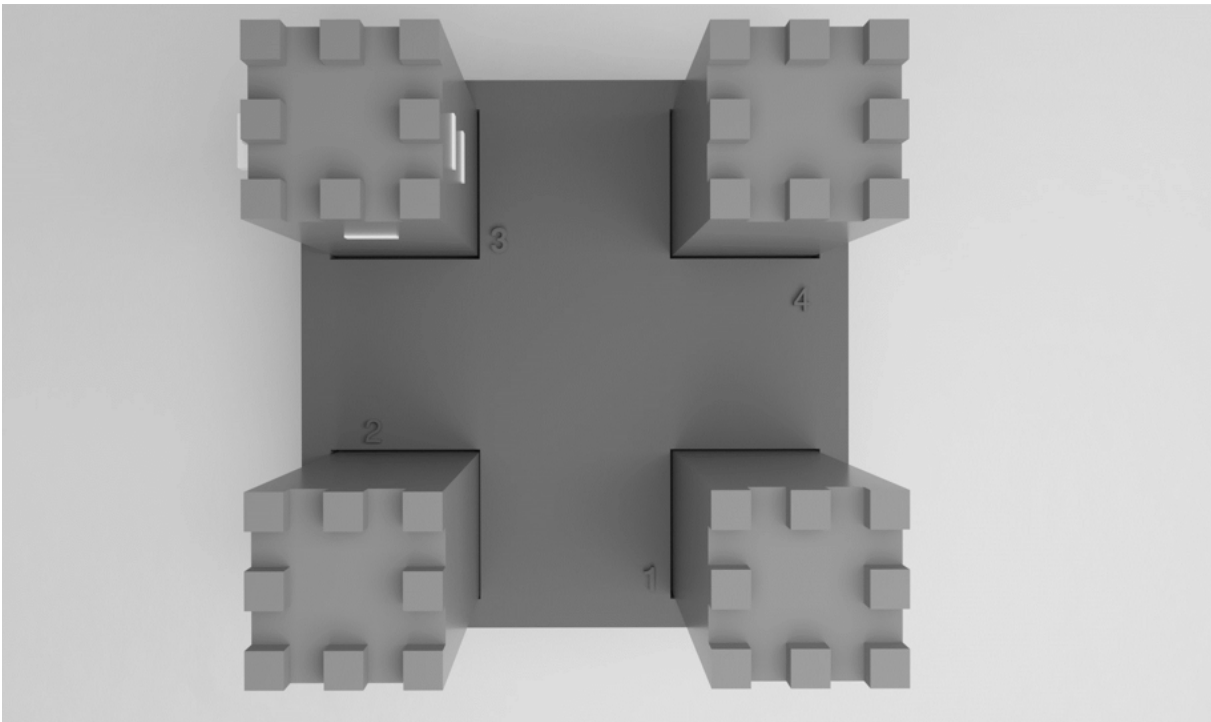
Oltre alla base, fa parte dell'assemblaggio del puzzle del castello, 4 torri che possono essere accoppiate alla base dove ognuna di esse rappresenta un diverso meccanismo del puzzle.

I meccanismi rompicapo per le torri sono in primo luogo un labirinto, seguito da una torre che può essere risolta solo rimuovendo alcuni mattoni che sono accoppiati a una corda (simula una corda). Inoltre, una torre che assomiglia a una bambola matryoska, dove è nascosta la chiave che sblocca la serratura del cassetto. E la torre finale non è composta da meccanismi ma da un foglio di carta al suo interno, dove dovrebbe essere risolto il puzzle dell'UE. (Labirinto della torre; Mattoni della torre; 3x Mattoni; TowerMat1; TowerMat2; TowerMat3; Puzzle della torre; Chiave)

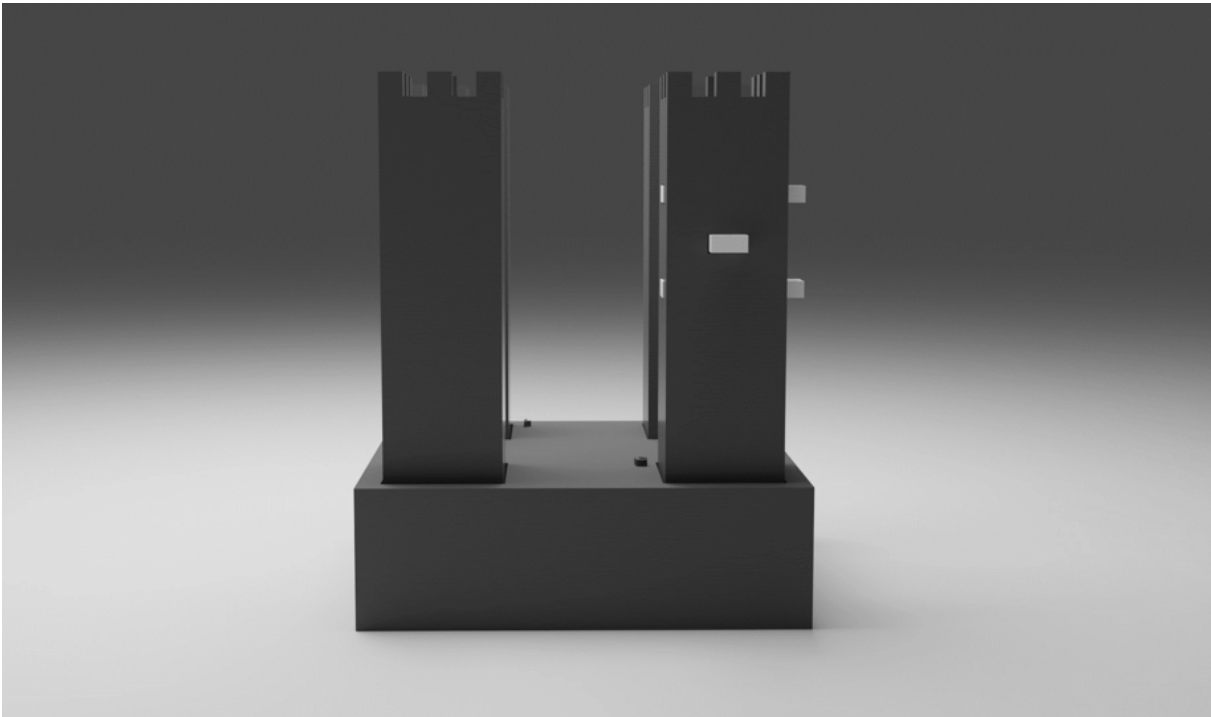


MATERIALE SCARICABILE

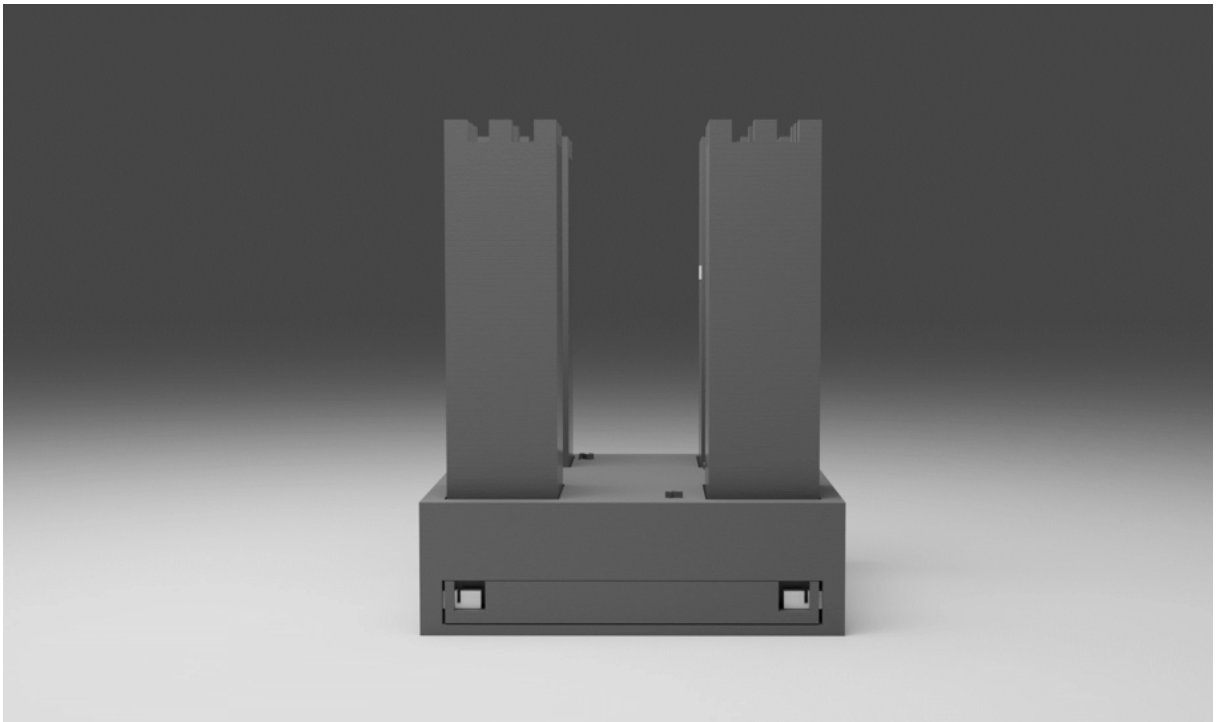




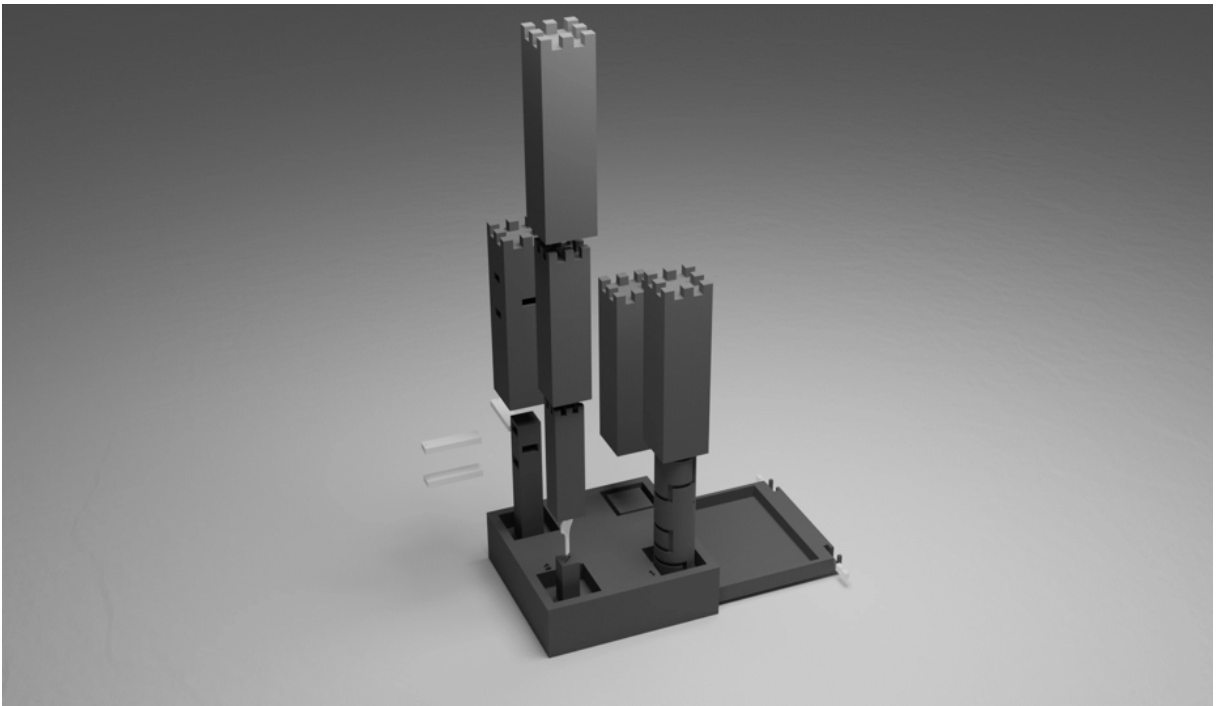
VISTA SUPERIORE



VISTA LATERALE



VISTA FRONTALE



ESPLOSO

PASSAGGI PER LA RISOLUZIONE, DETTAGLI SU COME TORNARE PER ASSEMBLARLO UNA VOLTA RISOLTO

Per avere il puzzle del castello pronto per essere usato/giocato per primo è necessario assemblare tutte le parti e i puzzle/enigmi. Farlo è relativamente semplice: per prima cosa è necessario assemblare la base del castello accoppiando i 2 pezzi quadrangolari Lego (Base della torre – inferiore; Base della torre – superiore). Una volta creata questa base, è ora di afferrare i pezzi del puzzle UE e posizionarli sul cassetto (Cassetto) che deve essere inserito sullo spazio tra entrambi i pezzi della base e bloccato (utilizzando la serratura e la chiave del cassetto). La chiave deve essere posizionata sul portachiavi sulla torre nr3 (numero visibile sulla base del castello).

Dopo averlo fatto, al fine di preparare il puzzle del castello per il suo primo utilizzo, tutti i puzzle sulla parte superiore della base devono essere assemblati/invertiti. Per fare ciò, è necessario prima posizionare il foglio di carta all'interno del Puzzle della torre e posizionare questa torre sul punto numero 4 della base del castello. Ora è il momento di posizionare la Chiave sul suo supporto e le 3 torri Matrioska (TowerMat1, TowerMat2 e TowerMat3) sopra di essa (punto nr3).

Per il secondo punto della base del castello, prima i mattoni della torre dovrebbero essere attaccati alla base, mentre è possibile vedere alcuni spazi vuoti su di esso dove devono essere inseriti i 3 mattoni con la corda. Per risolvere il primo punto e la prima torre, è necessario risolvere inversamente il labirinto della torre, avendo l'intero labirinto nascosto e pronto per essere risolto.

Il puzzle del castello è ora pronto per essere risolto per la prima volta.

COME RISOLVERE IL PUZZLE

Per risolvere il labirinto sulla prima torre è necessario seguire il percorso giusto e rimuovere completamente la torre accoppiata alla base del castello.

Per risolvere la seconda torre è necessario tirare le corde che si trovano intorno alla seconda torre. Tirando queste corde, alcuni

mattoni vengono rimossi dalla torre, sbloccandosi e consentendo a questa torre di essere disaccoppiata dalla base del castello.

La terza torre può essere risolta rimuovendo ogni torre matrioska presente sulla terza torre, rivelando una chiave all'interno della più piccola torre matrioska. È importante tenere questa chiave in mano per l'ultima parte del puzzle del castello.

La quarta torre può essere semplicemente rimossa e presenterà un foglio di carta con un contorno a forma di UE in cui si unirà il puzzle finale.

A questo punto, i puzzle di tutte le torri sono stati risolti.

È ora di passare al puzzle finale, usando la chiave per sbloccare il cassetto sulla base del castello.

Quando il cassetto è aperto, al suo interno si possono trovare più pezzi a forma di paesi europei e per risolvere quest'ultimo puzzle, è necessario adattare ogni parte dell'Europa nel punto corretto.

COME RIPORTARE IL PUZZLE AL SUO STATO ORIGINALE IN MODO CHE SIA DI NUOVO PRONTO PER ESSERE RISOLTO

Per riportare il puzzle del castello al suo stato originale, è necessario invertire tutti i puzzle risolti finora. Iniziando mescolando i pezzi sagomati dei paesi dell'UE e posizionandoli all'interno del cassetto, chiudendolo e bloccandolo con la chiave del cassetto. Dopodiché, la chiave deve essere posizionata nel suo supporto con le 3 torri matrioska posizionate sopra di essa.

L'inversione della quarta torre può essere effettuata inserendo il foglio di carta all'interno della torre e riportando la torre al suo posto sulla base del castello.

La torre bloccata da mattoni può essere invertita posizionando la torre sulla parte superiore del supporto di base e inserendo i mattoni attraverso i fori sia della torre che del supporto, bloccando questa torre alla base.

Infine, la torre del labirinto viene invertita seguendo il labirinto fino a quando l'intera torre non è tornata nella posizione originale. Il puzzle del castello è tornato al suo stato originale ormai.

SPECIFICHE PER IL FACILITATORE



Descrizione dell'uso del puzzle e scopo del puzzle

Questo gioco mira a stimolare le abilità motorie, sensoriali, cognitive, intrapersonali e interpersonali nei partecipanti.

Attraverso questo gioco, incentrato sulla risoluzione dei problemi e sulla strategia, i partecipanti saranno in grado di migliorare la loro elaborazione visiva, allenando così la loro concentrazione e stimolando la loro capacità di agilità mentale.

QUALI BENEFICI SI POSSONO OTTENERE CON IL SUO UTILIZZO?

Attraverso questo gioco i partecipanti possono addestrare in modo specifico la comprensione delle istruzioni, la strategia, la concentrazione e la risoluzione dei problemi (abilità cognitive). Inoltre, la risoluzione del puzzle può aiutare a sviluppare le capacità motorie fini, la coordinazione mano-occhio, la rotazione della mano e l'elaborazione visiva (abilità motorie e sensoriali) e l'auto-regolazione, l'empatia e la cooperazione/lavoro di squadra (abilità intrapersonali e interpersonali).

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA FDM DI STAMPA 3D

CHE STAMPANTE USERESTI, CHE MODELLO È?

QUALSIASI STAMPANTE 3D FDM (AD ES. FLASHFORGE 4)

MATERIALE

PLA

COLORE

GRIGIO SCURO PER TUTTI I PEZZI, TRANNE LA CHIAVE (BIANCA) E IL PUZZLE EUROPA (QUALSIASI COLORE TU VOGLIA)

IL PEZZO DEVE ESSERE RESISTENTE O ESSERE SOTTOPOSTO A SOLLECITAZIONI?

RESISTENTE A QUALCHE TENSIONE

DEVI DIPINGERE IL MODELLO?

NO

NUMERO DI PEZZI DI CUI È COMPOSTO IL PUZZLE

16

ELENCO DEI MATERIALI DA UTILIZZARE PER STAMPARE UN'UNITÀ DEL PUZZLE

1 KG DI MATERIALE DI STAMPA 3D IN PLA

1 CARTA DA INSERIRE ALL'INTERNO DEL PUZZLE DELLA TORRE

3 PICCOLI FILI/CAVI DA METTERE SUI MATTONI

CARTA ADESIVA DA METTERE SUL MATTONE DELLA TORRE CON LA PAROLA "DIGNITY" E IN CIMA AL LABIRINTO DELLA TORRE CON LA PAROLA "FREEDOM"

PRECISIONE E DEFINIZIONE RICHIESTE

BASE: MEDIA
TORRI: ALTA



D3PO è concesso in licenza CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>





Co-funded by
the European Union

Project Number: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000035313

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA).

Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.