

# SBLOCCA LA PORTA FREETIME

Tre “Escape Room” per i più giovani8



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 06-01-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

Da alcuni anni la costruzione di Escape Rooms si è diffusa in tutta Europa e sono migliaia le persone che ogni giorno si cimentano con enigmi e varie prove che permettano loro di uscire da un ambiente chiuso appositamente preparato e disseminato con i necessari indizi.

Naturalmente il mondo dei giochi da tavolo non poteva restare indifferente di fronte a questa “moda”, e infatti le scatole di “Escape Room” si sono moltiplicate anno dopo anno.

Clementoni ha deciso di entrare in questa... arena cominciando però dai più giovani: e così è nata la serie “Sblocca la porta”, di cui abbiamo già parlato su Balena Ludens in occasione della recensione di *Sblocca la porta: Città*.

Oggi vi parleremo invece dell'ultimo volume della serie, ovvero *Sblocca la porta: Freetime*, un cooperativo che porterà i nostri ragazzi ad esplorare tre diversi ambienti: una biblioteca, un negozio di giocattoli e la casa degli orrori (di un parco giochi). Il gioco è stato ideato per 1-6 partecipanti (da 8 anni in su) e dura mediamente dai 30 ai 45 minuti.

Una volta risolta una delle avventure è bene non riproporla più ai ragazzi che l'hanno già sperimentata, per lo meno per qualche settimana, perché ricorderanno facilmente come risolvere gli enigmi.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Aperto la scatola di **Sblocca la Porta: Freetime** troviamo 3 plance “Ambiente” (che raffigurano un negozio di giocattoli, una biblioteca e la casa degli orrori di un Luna Park) accompagnate da tre buste di cartoncino (con gli elementi di ogni singola avventura) e un libretto con le istruzioni.

Consigliamo a tutti i genitori di nascondere immediatamente il libretto delle istruzioni perché, purtroppo, dopo la spiegazione delle regole c'è anche la soluzione di tutti gli enigmi: se finisce in mano ai vostri figli il gioco è rovinato.

All'interno di ogni busta ci sono tutti gli elementi necessari a risolvere il corrispondente enigma: carte, schede e qualche tessera di cartone da defustellare.



Foto 2 – I materiali contenuti nella busta “Biblioteca”: carte, schede e tessere (in questo caso dei cerchi).

Nel corso di questa recensione vi mostreremo la foto di questi materiali ma non vi riveleremo alcunché sugli enigmi, naturalmente, per non guastarvi il piacere di risolverli insieme ai vostri bambini.

I materiali di **Sblocca la Porta: Freetime** sono tutti di buona fattura, con l’esclusione (a nostro avviso) delle schede, stampate purtroppo su cartoncino molto leggero: i bambini spesso se le disputano per essere i primi a leggerne il testo, e a volte se le strappano di mano, col rischio di rovinarle.

Sarebbe stato forse meglio stampare anch’esse su cartone più robusto.

## Preparazione (Set-Up)

Ognuno degli enigmi deve essere preparato da chi avrà le funzioni di Capogioco (preferibilmente un adulto che possa controllare i bambini ed eventualmente aiutarli se un enigma diventasse troppo “ostico”).



Foto 3 – Preparazione del tavolo della “Casa degli Orrori”.

Estraete dalla scatola la plancia relativa all’enigma da giocare, aprite la relativa busta e rovesciate i materiali sul tavolo: la prima volta che affrontate una “Escape Room” di **Sblocca la Porta: Freetime** sarà necessario staccare dalla fustella le tessere e gli altri elementi utili alla soluzione dell’enigma.

Possibilmente fatelo da soli prima che arrivino i giocatori, così non vedranno nulla in anticipo.

A questo punto mettete in tavola le carte, in tre righe parallele (come nella foto 3 qui sopra) e in ordine crescente, dal numero “1” al numero “18”: la carta “0” serve soltanto per presentare l’ambientazione e indirizzarvi verso la prima carta numerata da scoprire.

Ora siete pronti per iniziare la partita.

## Il Gioco

Le tre avventure contenute nella scatola di **Sblocca la Porta: Freetime** si svolgono con la stessa sequenza:



Foto 4 – La plancia del “Negozio di Giocattoli”.

I giocatori leggono la carta indicata dall'introduzione e/o esaminano la plancia alla ricerca del primo indizio.

Una volta scoperto quello che serve ricevono le indicazioni per scoprire la carta successiva che li porterà ad un nuovo enigma da risolvere, con un nuovo numero di carte, e così di seguito: un po' come nei classici librogames.

Gli enigmi da risolvere sono di vario tipo, ma noi, fedeli a quanto promesso, non ve li sveleremo neppure sotto tortura, limitandoci a darvi qualche descrizione molto generica (e magari, per depistarvi, quanto descritto potrebbe non essere neppure presente nelle avventure della scatola).

Si va da semplici ricerche di oggetti semi-nascosti nella plancia alla composizione dei mini-puzzle per scoprire qual è il numero della prossima carta da scoprire e leggere; oppure bisogna risolvere un problema di logica confrontando vari oggetti; o anche mettere nell'ordine giusto colori o oggetti; eseguire facili operazioni matematiche... con i fiammiferi; scoprire l'uscita giusta di un labirinto; ecc.

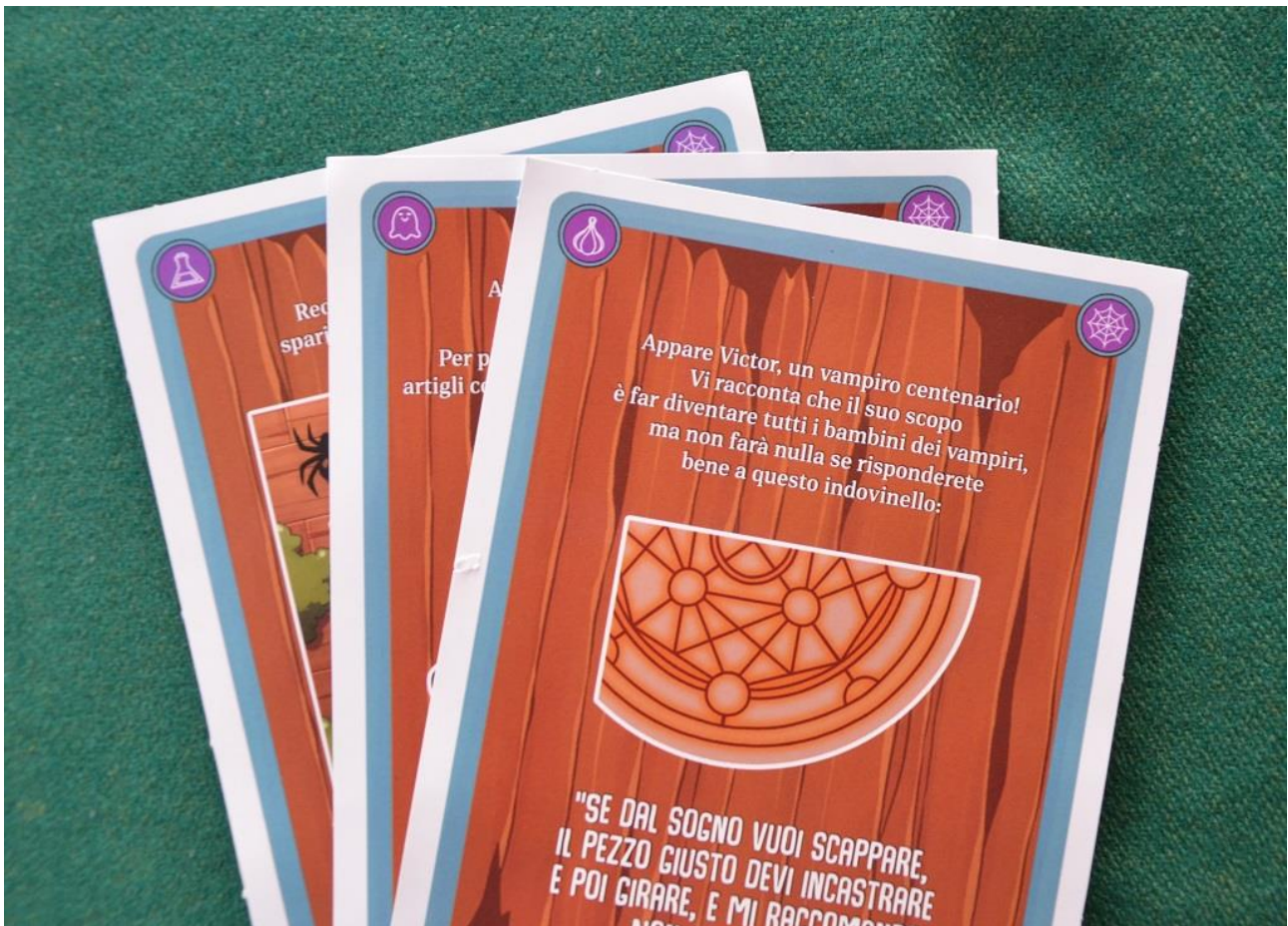


Foto 5 – Dettaglio di alcune schede della “Casa degli Orrori”: notare i simboli in alto a sinistra.

A volte sarà necessario “collegare” una scoperta (per esempio un oggetto trovato all’interno di una plancia) ad un simbolo e poi cercare la scheda che possiede proprio quel simbolo per leggere quale sarà l’enigma successivo.

L’autore **Sblocca la Porta: Freetime** (Francesco Berardi) e i suoi collaboratori (Eleonora Egidi e Lorenzo Macchione) si sono veramente sbizzarriti nel cercare di alternare indovinelli semplici (alla portata anche dei bambini di 7-8 anni) ad altri di media difficoltà (per tutti gli altri bambini), talvolta pure con qualche caso speciale che richiede un adulto per indirizzare un po’ i giocatori (ma senza mai svelare la soluzione per non rovinare la partita ai vostri piccoli).



Foto 6 – I componenti della Escape room in “Biblioteca”.

Come abbiamo già accennato la serie “Sblocca la Porta” è un gioco cooperativo, quindi è importante che ci sia un moderatore adulto, se possibile, per smistare la risoluzione di ogni enigma a diversi bambini: come succede fra i grandi, anche con i piccoli può infatti saltare fuori il classico “giocatore dominante” che vuole fare tutto lui e che potrebbe prevaricare i suoi compagni.

Durante i nostri test abbiamo notato che qualche bambino, pur partecipando al gioco, in realtà non si esprimeva mai, un po’ per paura di sbagliare ed essere magari deriso, ma più spesso perché qualche amico gli impediva di esprimersi proponendo sempre per primo le sue idee o dando soluzioni (a volte persino completamente sbagliate) pur di restare in primo piano.



Foto 7 – I componenti della “Casa degli Orrori”.

In questi casi la cosa migliore è suggerire chi o quali bambini devono provare a risolvere gli enigmi (che l’adulto giudica alla loro portata) ed affidare quelli più complicati a chi si propone sempre per primo: in questo modo l’adulto potrà “calibrare” le soluzioni in base all’età e alla capacità di tutti i partecipanti, lodandoli ovviamente dopo ogni soluzione. Alla fine della partita TUTTI i bambini devono sentirsi orgogliosi per il loro contributo.

Naturalmente può succedere anche che la soluzione scelta dal gruppo sia errata: non correggetela e lasciate che scoprano la carta da loro definita e... sorpresa, troveranno la frase “Avete sbagliato qualcosa” e capiranno che la soluzione non era quella giusta, quindi torneranno all’enigma che hanno sbagliato per pensare ad un’alternativa.

Altre volte potrebbero andare a prendere una carta che è già stata risolta e tolta dal gioco, oppure viene indicata una scheda che è già stata utilizzata precedentemente: anche in questi casi bisogna spiegare ai ragazzini che sicuramente c’è stato un errore e che devono riesaminare con più attenzione quello che hanno fatto per scoprire dove hanno sbagliato.



Foto 8 – Le tessere di ogni busta sono indispensabili per risolvere alcuni enigmi: quelle della foto sono del “Negozio di Giocattoli”.

## Qualche considerazione finale

Chi scrive non è un fan delle “Escape Room” reali e non ha mai provato dei giochi da tavolo di questo tipo, per cui ha sperimentato **Sblocca la Porta: Freetime** facendolo giocare ai nipotini e ai loro amici o compagni di scuola.

È stata una piacevole e gradita esperienza vedere tutti i bambini concentratissimi ad ogni nuovo enigma, discutere con gli altri sul modo migliore per risolverli, chiedersi se la soluzione che qualcuno proponeva era giusta ascoltando anche il parere degli altri, ecc.

Qualche volta c'è stato qualcuno più intraprendente che tendeva a “comandare” il gioco, ma in generale la soluzione è stata trovata in maniera veramente collaborativa.



Foto 9 – Le tessere per la “Casa degli Orrori”.

Siamo riusciti anche a far partecipare alcuni bambini di 6-7 anni che certamente hanno avuto un ruolo “minore” nella partita, ma a loro sono state affidate (con successo) le ricerche di oggetti nascosti nelle plance di ogni avventura. Così, alla fine, anche loro sono stati fieri del contributo dato.

La scatola indica che possono partecipare ad ogni avventura da 1 a 6 bambini, ma ci sembra che il numero massimo sia un po’ eccessivo e possa generare un po’ troppa confusione al tavolo, con tante “manine” protese a contendersi i vari componenti.



Foto 10 – La scatola di Sblocca la Porta: Freetime.

Quindi quando i partecipanti sono stati più di cinque abbiamo diviso la squadra in due gruppi e deciso a quale affidare, ogni volta, il prossimo enigma, mentre gli altri erano costretti a mantenere il silenzio. Ha funzionato ma... c'è voluta davvero tanta pazienza.

A parte queste ultime considerazioni "personali", pensiamo che **Sblocca la Porta: Freetime** sia un ottimo gioco collaborativo per i ragazzi più giovani, così come lo è l'intera serie, e lo consigliamo ad altri genitori/nonni che spesso non sanno cosa regalare ai loro piccoli.

---

*"Si ringrazia la ditta [CLEMENTONI](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

---