

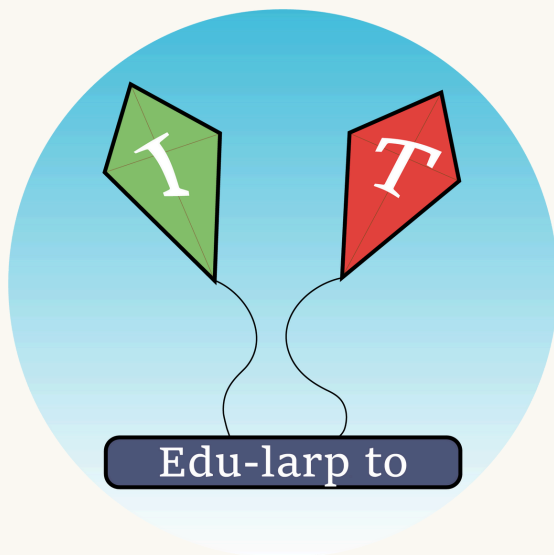


Co-funded by
the European Union

TRAMAS AGENCY

Edu-larp to IT

Project **Educational live action role play to Italy Turkey**



Il Progetto è stato realizzato con il
Contributo comunitario del programma
Erasmus+

Realizzato da
Studio L&P e BAŞ-Arı

Progetto n°
2023-2-IT01-KA210-VET-000180963



IT

ARGOMENTI

Introduzione

Regole del gioco

Personaggi non giocatori

Parole di sicurezza

Partecipanti

Ruoli

Facilitatori/Game leaders

Schede personaggi

TRAMAS AGENCY

Carte Bonus per il gioco



INTRODUZIONE

In questi specifici Edu-larp realizzati all'interno del progetto Erasmus+ Edu-larp to IT, sono state apportate delle regole e delle meccaniche dei progettisti che normalmente non vengono inserite. È stata inserita la *suspense* come approccio per mantenere alta la motivazione che portasse i giovani coinvolti a frequentare il percorso, previsto all'interno del progetto, senza porsi troppe domande semplicemente affidandosi all'organizzazione e al *brand* Erasmus+.

I giovani, target di progetto, sanno che devono andare in Turchia, che devono giocare ma non hanno nessun'altro elemento. Qualche dettaglio gli verrà dato una settimana prima di partire al fine di condividere con loro ricette ed eventuali competenze **[1]** nel settore da parte di ognuno.

Gli Edu-larp di questo progetto sono una sorta di sperimentazione di "incubatore" d'impresa.

Come dice il prof. G.Nardone, le emozioni sono alla base delle nostre performance e qualunque cambiamento per impattare deve agire sulle emozioni. Attingere a risorse interiori che talvolta sono superiori a quelle che riteniamo di avere, veicolate e/o sostenute da esperienze che abbiamo avuto ma di cui non siamo più consapevoli.

Ecco perché l'Edu-larp, per noi, è un potente strumento per far emergere le nostre emozioni, nello specifico le nostre paure, ma anche forze sopite. In ogni caso affrontare una realtà significa anche cambiare il proprio paradigma personale (da vittima posso diventare artefice della mia vita e/o viceversa) e imparare che si può anche cambiare approccio nei confronti di sé stessi e degli altri.

[1] Questo non significa che adegueremo i ruoli alle competenze che emergeranno, potremmo anche decidere di fare esattamente il contrario per "testare" la capacità di problem solving e di adattamento dei nostri giovani (nello specifico potremmo decidere di far fare il cuoco/a chi non sa cucinare).

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Può essere necessario inserire persone che, almeno all'inizio facciano parte del gioco per dargli avvio e creare quell'atmosfera necessaria che aiuta a creare l'ambientazione. Potrebbe essere necessario se ci fossero titubanze e/o blocchi ma all'atto dello scioglimento degli stessi i personaggi non inseriti ufficialmente dovrebbero lasciare il gioco.



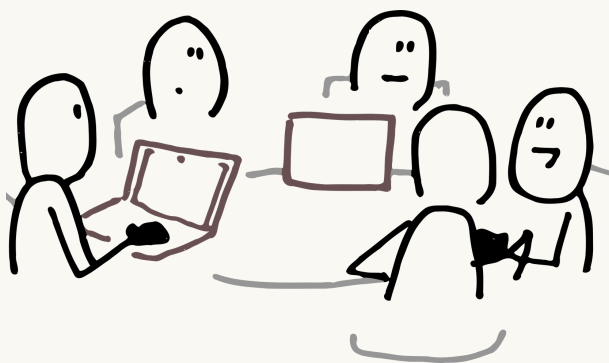
PARTECIPANTI

Ricoprono i ruoli di cuochi o aspiranti tali con differenti storie. L'assegnazione dei ruoli avviene solitamente tentando di stimolare ogni giocatore a vivere un ruolo molto distante dalle proprie caratteristiche personali, ma non sempre è necessario. Le narrazioni che caratterizzano questi ruoli sono molteplici, persone che vorrebbero emergere perché vogliono dimostrare di essere dei grandi, persone che vorrebbero cambiare ruoli per emanciparsi dalla situazione che vivono, persone molto sicure di sé che sono comunque convinte di essere sempre le migliori.

PARTECIPANTI

Molto spesso capita che le emozioni o le sensazioni di un partecipante influenzino quelle del suo personaggio (bleed-in) e, viceversa, che gli stati d'animo vissuti in-gioco del personaggio condizionino il giocatore (bleed-out). Questi fenomeni possono essere regolati dal contratto sociale presentato prima dell'inizio del gioco. Tra le regole presentate nell'introduzione vi è l'accordo che ogni azione svolta deve essere presa in considerazione in una relazione personaggio con/contro personaggio ma lasciando i partecipanti liberi di interpretare i propri ruoli.

In ogni caso il ruolo del facilitatore è quello di riconoscere quando è necessario intervenire per ristabilire armonia e/o contenere conflitti.



Tutti i personaggi hanno un piccolo background e una motivazione personale, ma devono comunque collaborare per far funzionare la brigata.

FACILITATORI/ GAME LEADERS

I facilitatori, due uno italiano e uno turco, che coordinano e conducono assegnano i ruoli in base alle competenze, all'indole, al livello di esperienza e/o in funzione degli obiettivi che si desidera raggiungere.

Durante il gioco, i facilitatori mantengono una visione globale, sono sempre presenti nelle scene corali e rivestono il ruolo di coordinamento (es. capo ufficio, comandante ecc.) per potersi muovere liberamente e supervisionare l'andamento della scena, nonché il benessere e la sicurezza dei partecipanti.

Se notassero anomalie e/o disagi tra i partecipanti possono e devono intervenire ma secondo un protocollo, inizialmente approcciando il partecipante nel rispetto del ruolo, tentando di capire come stia e se sia possibile interagire con lui senza andare fuori-gioco e/o violare le regole condivise.

Laddove necessario, porta il giocatore fuori dalla tappa, toglie gli abiti di scena, si presenta con il suo nome reale e crea una situazione di fuori gioco. L'approccio al partecipante che richiede l'interruzione o il termine dell'esperienza deve essere sempre attento, empatico e non giudicante e, nel caso in cui ne individui la necessità, il facilitatore può far intervenire eventuali altre figure di supporto se lo ritenesse necessario (psicologo e/o docente di riferimento).

Contesto narrativo

Un piccolo gruppo di blogger e giornalisti stranieri viaggia alla scoperta del turismo lento in Sardegna. L'obiettivo del gruppo è raggiungere Sant'Antioco, un'isola nel sud ovest della Sardegna, specializzata nel turismo responsabile e sostenibile, che si è guadagnata una certa fama a livello internazionale.

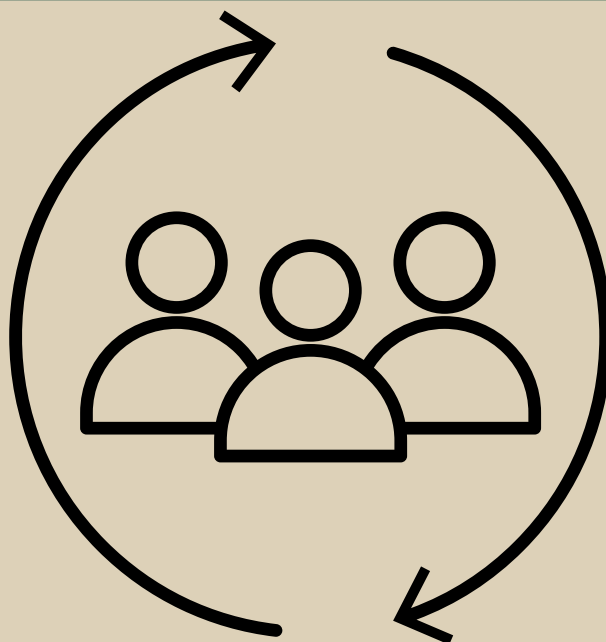
La capogruppo del gruppo straniero si chiama Nisanur ed è una giovane neolaureata in *Marketing per il Turismo* presso l'Università di Ankara. Nisanur è al suo primo incarico di lavoro ed è un po' inesperta.

All'aeroporto di Roma Fiumicino si renderà conto di non aver confermato il tour per Sant'Antioco all'agenzia di viaggi italiana. Presa dal panico le verrà in mente di contattare la sua amica italiana, Gabriella Casu per chiederle aiuto. L'amica italiana è la titolare di una nuova agenzia di viaggi cagliaritana focalizzata proprio sul turismo lento, sui cammini e sul cicloturismo.

Nisanur descriverà la situazione di emergenza in cui si trova e affiderà a lei l'incarico di supportarli durante il viaggio alla scoperta di Sant'Antioco.

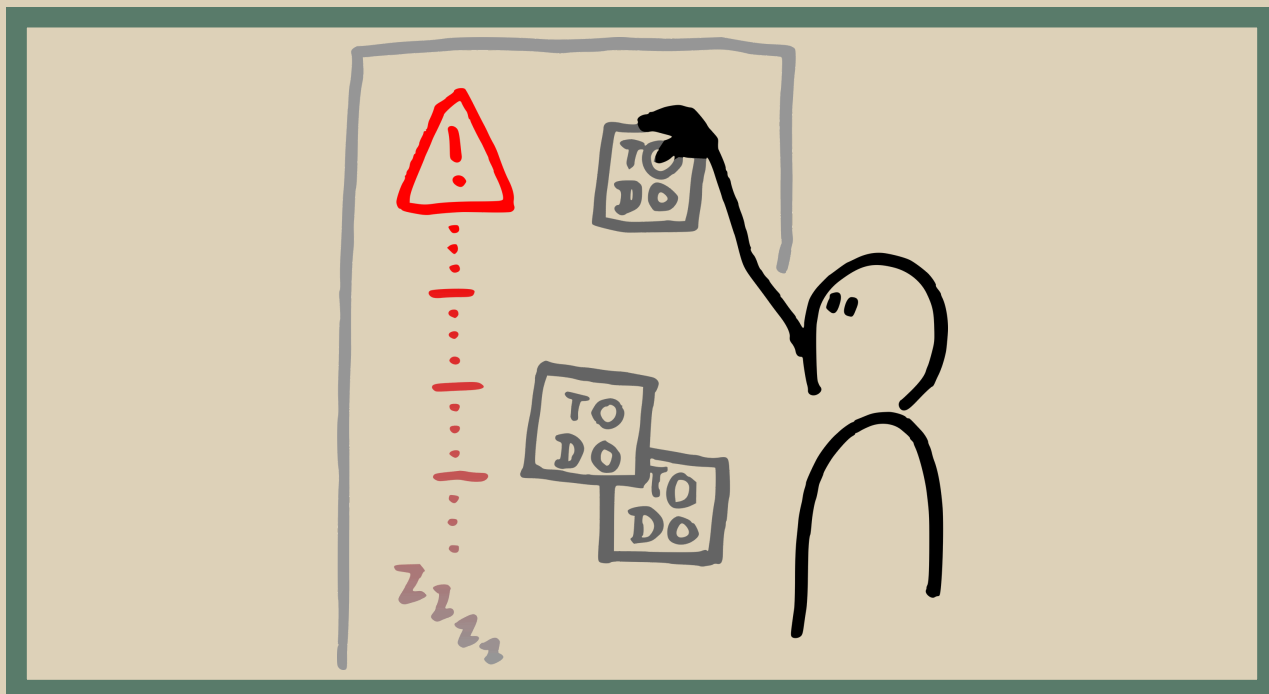
Tra le carte di Nisanur c'è qualche traccia delle prenotazioni effettuate per il tour, ma lei stessa non ricorda tutti i dettagli del viaggio.

OBIETTIVO DEL GIOCO



- 01 | Sperimentarsi in una situazione lavorativa realistica
(una sorta di incubatore di impresa personale)
- 02 | Superare i pregiudizi attraverso il lavoro insieme a
persone di nazionalità diversa
- 03 | Capire il funzionamento delle dinamiche del lavoro
- 04 | Contatto diretto con ciò che fa l'Europa per i giovani
(Erasmus+)
- 05 | Capire che si può imparare anche divertendosi
- 06 | Rinforzo delle competenze trasversali

OBIETTIVI EDUCATIVI



- 01 | Come si lavora in una agenzia di viaggio: regole, rete, creatività e gruppo
- 02 | Lingua Inglese
- 03 | Cultura della Sardegna nello specifico Cagliari e Sant'Antioco
- 04 | Problem solving, team building, team working, negoziazione, ragionamento logico, comunicazione, organizzazione, pensiero strategico

MESSAGGIO PER IL GRUPPO ITALIANO

Buongiorno ragazzi! Il vostro Edu-Larp inizia qui.

Ad ognuno di voi verrà affidato un personaggio. Vi chiediamo di leggere tutte le informazioni relative ad esso e di calarvi nella parte, agendole fino alla fine del gioco.

Nelle buste che vi stiamo consegnando troverete alcuni oggetti che potrebbero esservi utili per entrare nel ruolo.

Come da premessa, dovrete “trasformarvi” in un’agenzia di viaggi per accompagnare i colleghi stranieri a Sant’Antioco. A voi il compito di immaginare cosa si intenda per costituirsi come agenzia turistica.

Avete 2 giorni di tempo per organizzare viaggio e soggiorno nell’isola. **Il viaggio dovrà iniziare il XXXX e finire entro XXXX alle ore 16:00.**

NOTA IMPORTANTE: appena sarete pronti, non dimenticate di comunicare agli amici turchi il punto di partenza da Cagliari per Sant’Antioco.

Per tutta la durata del gioco vi chiediamo di indossare sempre i panni del vostro personaggio lasciando da parte la vostra vera identità!

Nei prossimi giorni, previo coordinamento con l’Associazione Studio L&P, avrete la possibilità di utilizzare la sede dell’Associazione per organizzare la vostra agenzia di viaggio prima della partenza.

MESSAGGIO PER IL GRUPPO TURCO

***NOTA:** da leggere al momento dell'incontro con il gruppo turco in albergo a Cagliari, dopo l'arrivo in aeroporto. Sarà lo Studio L&P a recarsi in albergo. In queste prime ore di gioco i gruppi di giovani delle due nazioni saranno tenuti separati.

Benvenuti in Sardegna!

Il vostro Edu-Larp inizia qui!

Ad ognuno di voi verrà affidato un personaggio. Vi chiediamo di leggere tutte le informazioni relative ad esso e cercare di calarvi nella parte.

Nelle buste che vi stiamo consegnando troverete alcuni oggetti che potrebbero esservi utili per entrare nel ruolo.

Il gioco durerà due giorni e finirà alle quattro del pomeriggio del XXX. Fino a quel momento vi chiediamo di giocare sempre nei panni del vostro personaggio lasciando da parte la vostra vera identità!

Avete qualche ora per "entrare" nel personaggio e studiarne i tratti principali del carattere.

L'appuntamento con i colleghi italiani vi sarà comunicato da loro stessi nelle prossime ore.

Buon riposo, buona notte e buon divertimento!

REGOLE DEL GIOCO

- Il viaggio verso Sant'Antioco dovrà iniziare entro la mattina del xxxx e finire entro la sera del xxxxxx alle ore 18:00, momento in cui sarà previsto la condivisione e riflessione (*deroling e debriefing*) a Sant'Antioco
- Durante il gioco è importante che ognuno rimanga fedele il più possibile al proprio personaggio per permettere al gioco di svilupparsi in modo naturale
- **Durante il gioco è importante svolgere le attività tutti insieme. Se necessario, ci si potrà dividere al massimo in due gruppi**
- **Il budget a disposizione del viaggio è stato quantificato** dallo Studio L&P in XXXX euro da utilizzare per le spese di entrambi i gruppi
- **Carte bonus:** in caso di difficoltà durante il gioco i partecipanti potranno ottenere, dopo aver superato una prova, una CARTA BONUS che sarà assegnata dallo Studio LP

PAROLE DI SICUREZZA

Giocheremo seriamente ma il gioco deve rimanere comunque un'occasione di apprendimento e di divertimento, ecco perché è importante che tutti i giocatori conoscano queste parole di sicurezza che servono per:

1

STOP

- Interrompere il gioco (nel caso andasse troppo oltre la capacità di sopportazione del giocatore/i valori ...): **STOP**

2

È TUTTO QUI?

- Far capire ai compagni di gioco che possono "osare" di più: **È TUTTO QUI?**

3

VACCI PIANO

- Far capire a qualcuno che sta per superare un limite: **VACCI PIANO**

Ogni partecipante deve leggere la sua scheda, immedesimarsi nel personaggio e agirlo. Se non espressamente indicato non potrà rivelare le proprie caratteristiche agli altri giocatori. Potrà farlo solo agendo il proprio ruolo.

RUOLI - 6 ITALIANI

Ruoli Italiani

Il genere dei ruoli può essere modificato in base ai partecipanti.
Ai fini del gioco nulla cambia

| Personaggi | Nomi |
|--|------------------|
| La titolare dell'agenzia di viaggio e amica della capogruppo straniera | Gabriella Casu |
| L'accompagnatrice/Accompagnatore turistico del gruppo (e traduttore) | Carla Floris |
| La responsabile dell'ufficio prenotazioni | Francesca Atzeni |
| Il responsabile comunicazione e fotografo dell'agenzia | Andrea Mascia |
| Grafica/o responsabile brand identity dell'agenzia | Sonia Stara |
| Amministratore/trice del budget/contabile | Marco Spano |



RUOLI - 6 TURCHI

Ruoli Turchi

Il genere dei ruoli può essere modificato in base ai partecipanti.
Ai fini del gioco nulla cambia

| Personaggi | Nomi |
|---|------------------|
| La capogruppo | Nisanur Serrenti |
| Travel blogger | Fatma Azman |
| La ciclista | Ela Hikmet |
| Il giornalista specializzato in archeologia | Nazim Safi |
| L'amante delle tradizioni | Cengiz Arslan |
| Il cugino della capogruppo | Momo Kara |



SCHEDE PERSONAGGI ITALIANI

GABRIELLA CASU

Titolare dell'agenzia di viaggio e amica della capogruppo straniera

● Descrizione:

Gabriella Casu, 31 anni, è la fondatrice dell'agenzia di viaggi e amica della capogruppo straniera. Giovane visionaria, ambiziosa, persuasiva ed aperta alla collaborazione, ama molto il turismo e vuole crescere in questo settore. È pratica e ha sempre una soluzione pronta per tutto, i colleghi le riconoscono il ruolo di leader del gruppo. Ha una grande capacità di coinvolgimento e anche di tirare le somme e prendere decisioni. I suoi occhi guardano lontano: crede nell'investimento, nelle potenzialità della sua azienda e vorrebbe farla espandere. Non teme le sfide e vorrebbe fare tutto nel miglior modo possibile. Sogna in grande. Vuole essere informata su tutto ciò che riguarda le attività della sua agenzia ma dà anche libertà ai suoi collaboratori. Se rileva tensioni all'interno della squadra tende a farle emergere subito e tenta di accompagnare i colleghi verso una risoluzione serena del conflitto.

Gabriella ha conosciuto la capogruppo straniera attraverso un forum online dedicato ai viaggi alternativi. I due hanno iniziato a parlare di Sardegna e da lì è nata un'amicizia virtuale. Quando Nisanur ha organizzato il viaggio in Sardegna e poi si è trovata in difficoltà rimanendo senza agenzia ha chiamato subito Gabriella per chiederle aiuto.

GABRIELLA CASU

Titolare dell'agenzia di viaggio e amica della capogruppo straniera

● **Compiti**

Principalmente la buona riuscita del primo viaggio organizzato dalla sua agenzia di viaggi affinché sia un ottimo biglietto da visita per altri lavori futuri.

Un altro suo obiettivo è stringere un legame più forte con la capogruppo straniera e integrarsi nel gruppo straniero, dimostrando di essere affidabile.

● **Interazioni con gli altri personaggi**

Il confronto con la sua squadra è spesso acceso. Sogna in grande: vorrebbe fare sempre nuovi acquisti, investire in gadget e nuovi strumenti di lavoro ma spesso i colleghi lo devono riportare con i piedi per terra affinché utilizzi con maggiore oculatezza le poche risorse disponibili all'interno della giovane azienda. Il contabile Marco le ricorda spesso di non fare il passo più lungo della gamba.

● **Kit**

- Pc
- Quaderno per appunti
- Cartellina rigida porta documenti
- Mappa e guida di Sant'Antioco

SCHEDE PERSONAGGI ITALIANI

CARLA FLORIS

Guida turistica del gruppo

● Descrizione:

Carla ha 29 anni ed è una guida turistica e ambientale escursionistica esperta.

Non è una dipendente dell'agenzia. È una collaboratrice esterna, lavora con partita IVA.

Trasmette sicurezza e professionalità. È una persona capace nella gestione dei gruppi e nel time management. Parla due lingue. Ha lavorato molto su sé stessa e sui propri obiettivi lavorativi e personali. Non ama lavorare nella fretta e nell'approssimazione. Si prepara in anticipo e con grande impegno prima di ogni guida. È una persona molto professionale e precisa e chiede altrettanta precisione alle agenzie con cui collabora, cui chiede pagamenti puntuali e adeguati. Non si fa problemi a parlare di soldi, anzi, ne parla spesso.

● Compiti

- All'inizio del viaggio, poco dopo il primo incontro con il gruppo proveniente dalla Turchia, Carla ha l'incarico di fare un breve inquadramento geografico e storico di Sant'Antioco, della sua storia e delle sue tradizioni antiche in inglese. Dovrà individuare il momento migliore per fare questo, coordinandosi con i colleghi dell'agenzia
- Supportare il gruppo nelle traduzioni e nelle escursioni e fare bella figura con la nuova agenzia con cui sta collaborando

CARLA FLORIS

Guida turistica del gruppo

● **Obiettivo personale:**

Ha lavorato per anni nel settore dell'enogastronomia, che ancora la appassiona molto. A Sant'Antioco vorrebbe conoscere qualche produttore di vino Carignano o comunque sapere molto di più su questo vitigno antico.

● **Interazioni con gli altri personaggi**

- Entrerà in contrasto con i capigruppo (Gabriella e Nisanur) perché non le piace lavorare in situazioni di emergenza e sotto pressione. Il programma del viaggio non è chiaro, accusa l'agenzia di comunicarle le cose con troppo ritardo, all'ultimo momento
- Si sfogherà con Andrea, social media manager

● **Kit**

- Guida e mappa di Sant'Antioco
- Kit primo soccorso
- Zaino per escursioni

SCHEDE PERSONAGGI ITALIANI

FRANCESCA ATZENI

Responsabile prenotazioni

● Descrizione:

Francesca, 28 anni, è stata coinvolta nell'avventura della nuova agenzia di viaggi da Gabriella e si occupa del booking, ovvero, delle prenotazioni alberghiere, dei ristoranti, dei musei, dei siti da visitare. È una persona molto organizzata e precisa. Ama fare la sua parte all'interno del gruppo con senso di responsabilità e cura, senza apparire. È focalizzata sulla buona riuscita del viaggio.

Francesca è una persona molto attenta al budget. Ama i numeri. Prova a stare dietro ai voli pindarici di Gabriella Casu (di cui certamente ammira l'estro) e con Marco Spano cercano di contenere perché, fosse per lei, il portafoglio dovrebbe essere senza fondo e bisognerebbe comperare gli articoli più disparati solo per fare bella figura di fronte ai clienti. Lo aiuta a trovare soluzioni più economiche, talvolta ingegnose, pur di risparmiare.

FRANCESCA ATZENI

Responsabile prenotazioni

● **Compiti**

- Francesca ha il compito di prenotare un eco-ostello sul lungomare di Sant'Antioco, con annesso museo del mare e centro di educazione ambientale (questa indicazione è stata data da Nisanur a Gabriella Casu, visti gli interessi del gruppo turco). Nisanur ha anche una foto della struttura nel suo kit ma non si ricorda il nome della stessa
- Francesca ha il compito di informarsi sui trasporti da e per l'isola di Sant'Antioco, di coordinarsi con i colleghi italiani per l'organizzazione del viaggio, di prenotare le visite ai musei e le esperienze che si possono fare nell'isola, di prenotare i ristoranti tenendo conto delle esigenze di tutti

● **Interazioni con gli altri personaggi**

Tiene molto all'agenzia (che ha contribuito a fondare) anche se nella gestione dei denari a volte la fanno impazzire!

Francesca cerca di stare dietro alle indicazioni di Gabriella Casu che però sono tante e a volte confuse: l'aiuta a fare ordine nella sua lunga "to do list" e la supporta nel prendere le decisioni portando alla sua attenzione numeri e fatti.

Si relaziona di frequente con Marco Spano con cui ha un'importante intesa sia amicale che gestionale.

● **Kit**

- Quaderno per appunti
- Guida e mappa di Sant'Antioco
- Informazioni di viaggio (suggerimenti per i trasporti da e per l'isola)
- Elenco dei ristoranti di Sant'Antioco
- Brochure del Museo Archeologico di Sant'Antioco

SCHEDE PERSONAGGI ITALIANI

ANDREA MASCIA

Responsabile comunicazione e fotografo dell'agenzia

● Descrizione:

Andrea è una partita IVA. Lavora per diverse aziende. Professionista molto capace, ottime doti di ascolto, ottima capacità di sintesi. È entrato subito in sintonia con i ragazzi dell'agenzia. Andrea è in grado di sintonizzarsi/comprendere a fondo i diversi progetti anche se riceve solo aggiornamenti periodici sugli stessi. Il suo sguardo esterno intelligente e attento è capace di cogliere l'essenziale di ogni progetto e di comunicarlo in modo efficace. Svolge un ruolo importante per l'agenzia comunicandola verso l'esterno. Viene spesso distratto da telefonate di altre organizzazioni con cui collabora.

Andrea è anche un grafico di esperienza, si occupa della *brand identity* dell'agenzia. Apprezza il confronto con gli altri anche se poi ha bisogno di lavorare da solo/a nel momento in cui deve formulare una proposta grafica. È in grado di proporre varie soluzioni tecniche, a seconda del bisogno comunicativo.



ANDREA MASCIA

Responsabile comunicazione e fotografo dell'agenzia

● **Compiti**

- Gestire la pagina social dell'agenzia (Instagram). Lavorare con professionalità e cercare di portare avanti al meglio tutti i lavori che fa per mantenersi
- Costruire la *brand identity* dell'agenzia raccogliendo e sintetizzando le proposte del gruppo. Supportare il team dell'agenzia nella produzione di materiale per la comunicazione interna ed esterna

● **Interazioni con gli altri personaggi**

- Si coordina con Gabriella per il tono e il contenuto dei post
- Capisce bene le esigenze di Fatma che sono un po' anche le sue (relativamente alla gestione dei social). Legherà molto con lei
- È incuriosito dallo sguardo silenzioso e diverso di Nazim Safi – il giornalista, gli interessa sapere cosa trova di diverso in Sardegna rispetto alla Turchia. Dialoga con lui per saperne di più
- È incuriosito da Nisanur che un po' lo intenerisce con il carico organizzativo che ha sulle spalle!
- Interagirà obbligatoriamente con tutti gli italiani per trovare un brand della nuova agenzia in cui tutti possano riconoscersi

● **Kit**

- Pc
- Quaderno per appunti
- Guida e mappa di Sant'Antioco
- Smartphone

SCHEDE PERSONAGGI ITALIANI

SONIA STARA

Grafica dell'agenzia

● Descrizione:

23 anni, neo assunta dall'agenzia di viaggio a supporto di Andrea Mascia, fotografo, social media manager e grafico. Il disegno è sempre stato la sua passione fin da bambina. Colleziona manga e di fumetti da cui trae ispirazione. Fantasiosa, intuitiva, non convenzionale, apprezza il confronto con gli altri anche se poi ha bisogno di lavorare da sola nel momento in cui deve formulare una proposta grafica. È in grado di proporre varie soluzioni tecniche, a seconda del bisogno comunicativo. Per lei la grafica e la comunicazione sono una missione di vita in cui crede molto.

● Compiti

Collaborare con Andrea Mascia per costruire la brand identity della nuova agenzia, raccogliendo e sintetizzando le proposte del gruppo. Supportare il team dell'agenzia nella produzione di materiale per la comunicazione interna ed esterna (loghi, immagini per i social network, passando attraverso la semplice impaginazione di testi / programmi di viaggio).

SONIA STARA

Grafica dell'agenzia

● Interazioni con gli altri personaggi

- Lavora a stretto contatto con il fotografo e social media manager Andrea Mascia
- Interagirà con tutti i colleghi dell'agenzia per trovare il modo migliore per comunicare i valori e i tratti distintivi della nuova agenzia di viaggio

● Kit

- Pc
- Smartphone
- Quaderno per appunti



SCHEDE PERSONAGGI ITALIANI

MARCO SPANO

Contabile

● Descrizione:

25 anni, contabile esperto. È una persona molto attenta al budget (anche troppo). Ama i numeri. Prova a stare dietro ai voli pindarici di Gabriella Casu di cui certamente ammira l'estro (che lui non ha) ma che, nello stesso tempo, è da contenere perché, fosse per lei, il portafoglio dovrebbe essere senza fondo e bisognerebbe comperare i servizi/gli articoli più disparati solo per fare bella figura di fronte ai clienti. La aiuta a trovare soluzioni più economiche, talvolta ingegnose, pur di risparmiare.

● Compiti

- Gestire il budget di questo viaggio che è pari a XXXX Euro
- Occuparsi dei pagamenti presso i siti culturali/musei, ristoranti e delle relative fatturazioni, assieme alla titolare Gabriella Casu

● Interazioni con gli altri personaggi

Lavora bene con Francesca, con cui si confronta spesso sia per questioni lavorative che personali. Con lei sente di avere un linguaggio comune. In generale, tiene molto all'agenzia (che ha contribuito a fondare) anche se nella gestione dei denari a volte lo fanno impazzire!

● Kit

- Pc per gestire su Excel il controllo dei soldi
- Dati di fatturazione di Associazione Studio LP
- Smartphone
- Quaderno per appunti

SCHEDE PERSONAGGI TURCHI

NISANUR SERRENTI

La capogruppo

● Descrizione:

Nisanur è una ragazza di circa 26 anni, giovane, intraprendente ma un po' pasticciona. Da poco laureata in *Marketing per il Turismo* presso l'Università di Ankara ama molto la Sardegna perché suo nonno era sardo (come si deduce dal suo cognome), per la precisione di Sant'Antioco.

La Sardegna ha sempre avuto un forte ascendente su di lei, in virtù delle sue radici. Nisanur si è sempre informata su quanto accadeva nell'isola. Internet l'ha aiutata molto a fare questo: Nisanur ha tanti amici italiani conosciuti online ma non è mai stata né in Italia, né in Sardegna.

Il nonno di Nisanur si trasferì in Turchia negli anni '50 per lavorare nel settore della panificazione. Prima di trasferirsi in Turchia lavorò nel più antico panificio di Sant'Antioco, il panificio Calabrò. Una volta in Turchia, il nonno costruì la sua intera esistenza ad Ankara. Non tornò mai in Sardegna ma trasmise al figlio e ai nipoti l'amore per l'isola, per il mare e la passione per i cibi della tradizione tra cui, in particolare, il **pane al pomodoro!** Questo è un ricordo molto vivido, quasi mitico per la famiglia Serrenti ... il *pane al pomodoro* del nonno, con dentro tutti i profumi della cucina mediterranea. Nisanur farà di tutto pur di trovare il miglior pane al pomodoro di Sant'Antioco!

NISANUR SERRENTI

La capogruppo

● **Segreto:**

Nisanur si è lanciata in questa avventura senza essere preparata. Fare l'organizzatrice di viaggi è il suo primo lavoro e, infatti, ha combinato un pasticcio. Nisanur sa già che nessuna agenzia li aspetterà a Cagliari perché sa di non aver confermato l'incarico. Presa dal panico, in vista dell'imminente arrivo in Sardegna, all'aeroporto di Fiumicino, attraverso contatti personali, risale ad un'amica italiana alla quale chiede aiuto (Gabriella Casu), CEO di una nuovissima agenzia di viaggi cagliaritano focalizzata sul turismo lento e responsabile, i cammini e il cicloturismo.

Durante il gioco Nisanur dovrà barcamenarsi tra le esigenze di tutti i partecipanti e scendere a compromessi con ognuno di loro. Con la sua inesperienza, infatti, ha commesso un altro grave errore: ha costruito un gruppo fatto di partecipanti con esigenze molto diverse l'uno dall'altro. D'altra parte, ormai è troppo tardi per tornare indietro! Dovrà trovare una soluzione a qualsiasi costo!!

***IMPORTANTE**

Così come previsto, Nisanur dovrà contattare telefonicamente la sua amica italiana, Gabriella Casu, e chiederle aiuto. Il numero di telefono sarà fornito dall'Associazione Studio L&P

Nisanur, subito dopo, dovrà contattare l'agenzia di viaggi, descrivere la situazione di emergenza in cui si trova e affidarsi a loro affinché la supportino nella gestione del viaggio a Sant'Antioco.

Nisanur chiederà all'agenzia di prenotare una struttura sostenibile localizzata sul lungomare di Sant'Antioco, con annesso museo del mare e centro di educazione ambientale.

NISANUR SERRENTI

La capogruppo

● **Compiti**

Fare in modo che il viaggio vada bene e riportare i suoi clienti in Turchia soddisfatti!!

● **Obiettivi personali**

- 1.Trovare il miglior pane al pomodoro di Sant'Antioco e mangiarlo assieme al gruppo (in ricordo del nonno)
- 2.Trovare almeno un rappresentante della famiglia Espa a Sant'Antioco ed incontrarlo/a

Almeno uno degli obiettivi sopraelencati dovranno essere raggiunti entro la fine del gioco

● **Interazioni con gli altri personaggi**

- Nisanur ha portato in Sardegna il cugino **Momo** un po' per farsi forza e un po' perché voleva avere un complice nel suo obiettivo nascosto di tornare alle radici, nella terra dei loro avi
- Nisanur non va molto d'accordo con **Ela**, la ciclista, perché è una persona molto nervosa e rigida, ipercritica e poco collaborativa. Lei, invece, ama prendere la vita con più filosofia ... talvolta le due entrano in contrasto
- Nisanur è amica di **Gabriella Casu**, appartenente al gruppo italiano

NISANUR SERRENTI

La capogruppo

● KIT

Il kit di Nisanur comprenderà:

- Il numero di telefono dell'amica italiana Gabriella Casu (da chiedere ad Associazione Studio L&P). La telefonata all'amica Gabriella è fondamentale per far partire il gioco
- Una cartina dell'isola di Sant'Antioco
- Una foto dell'albergo che aveva scelto per il soggiorno a Sant'Antioco, di cui non ricorda il nome. Nisanur dovrà portare lì il suo gruppo



SCHEDE PERSONAGGI TURCHI

FATMA AZMAN

Travel blogger

● Descrizione:

Fatma Azman è una giovane *influencer* che ha molto successo sui social network come travel blogger/content creator. Il suo profilo ha più di 150.000 follower e il suo focus è il *turismo lento e responsabile*. Da poco ha scoperto il caso del turismo dei cammini in Europa, è stata la prima a parlare di questo argomento in Turchia e i suoi follower la seguono proprio per questo. È un unicum nel suo paese.

● Obiettivi personali

Fatma vuole far crescere il suo business e ha bisogno di produrre materiale per i social network. Fatma è partita dalla Turchia con una **lista dei 10 migliori punti panoramici di Sant'Antioco e il suo obiettivo è spuntarne almeno 3 per fare foto/video per i social network.**

FATMA AZMAN

Travel blogger

● **Lista dei 10 migliori punti panoramici di Sant'Antioco**

- Lungomare del paese
- Il villaggio ipogeo
- Torre Canai (terrazza)
- Spiaggia di Maladroxia
- Salina di Santa Caterina - cumuli di sale
- Tomba dei giganti Su Niu 'e su Crobu
- Scogli di Calasapone
- Lungo laguna, zona kite Surf Sa Barra
- Costa dell'isola nei pressi del faro di Mangiabarche
- Semaforo di Capo Sperone

Fatma, inoltre, vuole sapere tutto sul turismo dei cammini e farne esperienza. Fatma vuole camminare ... praticamente sempre!

● **Interazioni con gli altri personaggi**

Fatma è piena di entusiasmo per il suo lavoro. Ha segnato sulla mappa di Sant'Antioco i 10 punti più panoramici dell'isola e chiederà ripetutamente alla capogruppo Nisanur di accompagnarla proprio lì, per farsi le foto. Questa sua insistenza potrebbe causare qualche malumore nel gruppo. Qualcuno la seguirà volentieri, qualcun altro meno.

● **Kit**

- Mappa cartacea dell'isola di Sant'Antioco
- Guida cartacea *"Sant'Antioco - 10 Unique Experiences"*

SCHEDE PERSONAGGI TURCHI

ELA HIKMET

La ciclista

● Descrizione:

Ela è la più grande del gruppo. Ha 33 anni. È una donna molto sportiva, ama in modo particolare la bicicletta. Ha molto controllo sulla sua alimentazione. Ela è una persona molto individualista, nervosa e ipercritica, molto rigida di carattere e abituata ad un elevato controllo su sé stessa e sugli altri.

Ela ha visto la pubblicità del viaggio organizzato da Nisanur su una rivista di bike. C'era la foto di una donna in bici in montagna, in Sardegna. Questa suggestione l'ha portata ad acquistare il viaggio. Ela, però, non sa l'inglese, ecco perché non ama viaggiare da sola all'estero.

● Compiti

Ela è celiaca e di mattina non può iniziare la giornata senza aver mangiato almeno un uovo e un frutto. Insisterà per poter avere una colazione di questo tipo in albergo.

Ela è stata sistemata in camera tripla con Fatma e Nisanur. Combatterà strenuamente per avere la camera singola che aveva richiesto fin dal primo momento. Una delle tante dimenticanze di Nisanur...

● Obiettivi personali

L'obiettivo principale di Ela è andare in bicicletta.

● Interazioni con gli altri personaggi

Ela è una persona piuttosto chiusa e individualista. Non avrà molte interazioni con gli altri personaggi e, se le avrà, saranno spesso di natura oppositiva.

C'è da dire però che **Momo** in qualche modo la incuriosisce. Dietro il suo apparente *"essere lì un po' per caso"* le sembra una persona intelligente. Ela ammira la sua capacità nel risolvere le situazioni più spinose. Non lo ammetterà mai ma le sta simpatico, è proprio l'opposto di lei.

Nisanur, invece, le fa proprio venire i nervi ... come avrà mai fatto a pensare di fare l'organizzatrice di viaggi? È una grande pasticciona! Sarà in contrasto con lei dall'inizio alla fine del viaggio.

● Kit

- Mappa dell'isola di Sant'Antioco
- Percorso cicloturistico da scegliere sul sito web:
<https://www.santantiocobikeisland.it/>.
e:
https://www.santantiocobikeisland.it/dettaglio_itinerario.asp?l=italiano&ID=43
- Numero di telefono del negozio Euromoto di Gianluca Ajò:
347 880 3875.

SCHEDE PERSONAGGI TURCHI

NAZIM SAFI

Il giornalista specializzato in archeologia

● Descrizione:

Nazim Safi, 28 anni, è un giovane giornalista specializzato in archeologia. Nazim è una persona molto riservata e posata. Viaggia alla scoperta della Sardegna, isola selvaggia dalla storia millenaria. Preferisce viaggiare in gruppo perché non conosce le lingue. Non è interessato allo sport, né ai cammini, né alla bicicletta.

● Obiettivi personali

Andare a vedere **i Leoni di Sulci** e scrivere un articolo su di essi facendo un parallelo **con la porta dei leoni di Hattuša in Anatolia**. Farà in modo che tutto il gruppo possa apprezzare questi importanti reperti storici e anche il meraviglioso **anello di Sulci**.

● Interazioni con gli altri personaggi

Nazim è una persona piuttosto schiva però, quando parla, sa incuriosire gli altri con il suo punto di vista diverso sulle cose. Nazim è molto interessato alla storia dell'antica città di Sulci e farà pressione sul gruppo per visitare i siti archeologici del paese.

● Kit

- Mappa di Sant'Antioco
- L'articolo: <https://virtualarchaeology.sardegnaicultura.it/index.php/it/siti-archeologici/eta-fenicio-punica/necropoli-is-pirixeddu/schede-di-dettaglio/1050-i-leoni-di-sulci>
- Brochure del Parco Archeologico di Sant'Antioco

SCHEDE PERSONAGGI TURCHI

CENGIZ ARSLAN

L'amante delle tradizioni

● Descrizione:

Cengiz Arslan, 24 anni, è un giovane *Dottore in Antropologia Culturale* dell'Università di Istanbul. La sua passione è l'uomo con i suoi usi, costumi, tradizioni e riti. Questo viaggio è il suo regalo di dottorato. Lo ha scelto perché è venuto a sapere che la Sardegna è una terra dalle tradizioni antiche ed è molto contento di essere arrivato nell'isola.

Nonostante la giovane età ha già viaggiato molto. Cengiz è curioso, rispettoso e profondamente appassionato. Non solo studia le tradizioni, ma si impegna a viverle, immergendosi completamente in ogni cultura che incontra. È affascinato dai miti e dalle leggende e si perde spesso in lunghe conversazioni su antichi rituali e festività. Caratterialmente è un *idealista e non combattente* (preferisce risolvere i conflitti attraverso il dialogo e le connessioni culturali piuttosto che con la forza) e empatico (sa come comportarsi in ambienti diversi e guadagnare il rispetto di comunità diverse). Cengiz ha una memoria prodigiosa per dettagli culturali e storici.

Cengiz farà di tutto per conoscere le tradizioni dell'isola tra cui:

- Il culto di Sant'Antioco martire, patrono della Sardegna
- La lavorazione del *bisso*, ovvero, la *seta del mare*
- Gli piacerebbe molto poter indossare il costume tipico dell'isola

CENGIZ ARSLAN

L'amante delle tradizioni

● Obiettivi personali

- Farsi raccontare almeno una tradizione di Sant'Antioco da una persona del posto (*local*) e raccontare alla stessa persona una tradizione della Turchia
- Riferire al gruppo italiano | turco quanto appreso
- Prendere nota sul suo blocco di appunti di tale tradizione e corredarla, se possibile, con alcuni disegni. Il *local* in questione non potrà appartenere al personale di progetto o dell'albergo

● Interazioni con gli altri personaggi

Cengiz ha una tradizione personale: ogni volta che visita una nuova comunità, raccoglie una storia del posto e la narra al prossimo viaggio, facendo da ponte tra culture diverse. Anche in questo viaggio farà lo stesso.

Cengiz sarà il ponte tra la Turchia e la Sardegna, tra il gruppo italiano e quello turco, tra il gruppo di gioco, il paese di Sant'Antioco e il personale dell'albergo.

Avrà interazioni positive con la *content creator* Fatma, con Nazim e con Momo.

● Kit

- Guida di Sant'Antioco in inglese + Mappa dell'isola
- Diario di viaggio per gli appunti, i disegni, le annotazioni di rituali e costumi
- Un ciondolo simbolico ricevuto in dono da una tribù o un clan, che utilizzerà come talismano di buona fortuna

SCHEDE

PERSONAGGI TURCHI

MOMO KARA

Il cugino della capogruppo

● **Descrizione:**

Momo, 25 anni è il cugino di Nisanur, cui è molto legato. Accompagna la cugina in Sardegna per scoprire le origini della loro famiglia.

Non ha ancora le idee chiare su cosa voglia fare “da grande”, però, tutto sommato, non se la passa male. Il suo essere “fuori dall’organizzazione del viaggio” lo rende in grado di risolvere problemi complessi senza ansia e senza troppo coinvolgimento emotivo. È un tipo tranquillo, vive alla giornata, nella vita ha fatto mille lavori. Non ha ambizioni particolari, non ha un’altissima considerazione di sé eppure in questo viaggio scoprirà di avere un’elevata capacità di *problem solving*. Ama molto le donne. Gli piace stare in compagnia degli altri. In questo viaggio scoprirà di avere doti da mediatore.

● **Obiettivi personali**

- Aiutare la cugina Nisanur a gestire il gruppo e aiutarla a ricostruire la storia della loro famiglia
- Trovare il migliore pane al pomodoro di Sant’Antioco e farlo assaggiare al gruppo
- Trovare almeno un rappresentante della famiglia Serrenti di Sant’Antioco e organizzare un incontro

● **Interazioni con gli altri personaggi**

Momo aiuta la cugina nel gestire il gruppo e la affianca a modo suo in tutte le attività. In relazione ad Ela Hikmet pensa che sia una rompiscatole, però, sotto sotto, è incuriosito da lei che in qualche modo lo attrae con il suo rigore e la sua serietà.

● **KIT**

Niente in particolare. È più che altro una persona che interagisce/dialoga con gli altri.

INFORMAZIONI DI VIAGGIO

Come raggiungere Sant'Antioco con i mezzi pubblici

L'isola di Sant'Antioco si trova nella costa Sud - occidentale della Sardegna, nella Provincia del Sud Sardegna (ex provincia di Carbonia Iglesias) ed è collegata alla Sardegna da un istmo lungo circa 4 km. Pur essendo un'isola, pertanto, è raggiungibile in macchina o in corriera. Il trasporto pubblico in Sardegna è spesso carente, almeno relativamente alla frequenza delle corse, ecco perché, per godere appieno delle bellezze dell'isola, è sempre molto utile avere una macchina a disposizione.

Non parleremo di come raggiungere Sant'Antioco in macchina perché ormai abbiamo tutti la possibilità di usufruire di navigatori digitali più o meno aggiornati o tecnologici.

Parleremo invece di come raggiungere Sant'Antioco con i mezzi pubblici.

La stazione più vicina è quella di Carbonia Serbariu, a circa 20 minuti da Sant'Antioco in macchina.

Per gli orari dei treni consultare il sito di Trenitalia o telefonare al numero 070.6794635 / Call Center 89 20 21, attivo tutti i giorni 24h su 24h.

Dalla stazione dei treni di Carbonia si può raggiungere Sant'Antioco con gli autobus dell'ARST, la principale azienda di trasporto pubblico in Sardegna, oppure con un taxi, al costo di circa 25 euro a tratta.

Numero di telefono Taxi da Carbonia: Antonello
338 4482105/349 0645014

TRENO

Il riferimento principale per le autolinee in Sardegna è l'ARST, Azienda Regionale Sarda Trasporti.

Linee ARST per Sant'Antioco: 801, 802, 827 (orari disponibili su Internet).

Numero verde ARST 800 865 042

Le linee dell'ARST offrono un buon servizio ma spesso hanno orari lacunosi, con ampie fasce orarie in cui mancano i collegamenti essenziali tra paesi.

I biglietti dell'ARST possono essere acquistati nelle biglietterie dedicate oppure presso bar, edicole e tabacchi.

A Sant'Antioco esiste una ditta che si occupa di trasporto pubblico locale: si tratta di Senis autoservizi e autolinee.

Durante il periodo estivo, e solo durante il giorno, offre servizi di navetta da e per le principali spiagge dell'isola.

Durante la stagione estiva troverai in ostello gli orari aggiornati delle autolinee Senis, per raggiungere in autonomia le principali spiagge dell'isola.

Un servizio molto comodo ed economico, nato per supplire alle carenze del trasporto pubblico isolano, è quello del noleggio con conducente che opera soprattutto lungo la tratta Cagliari Sant'Antioco arrivando ad offrire fino a due corse al giorno A/R durante la settimana.

Si tratta di un servizio economico poiché si condivide il viaggio con altre persone in un pulmino a 9 posti. Aumenta di prezzo nel fine settimana quando viene attivato solo su prenotazione.

L'autista di questi mezzi verrà a prendervi dove avete bisogno e vi porterà direttamente a destinazione.

Daniele Massa – 336 810432

Easy Move Transfer and Tours

di Massimo Privitera – 340 3067942

CAR POOLING

Negli ultimi anni si sono affermate sempre più le piattaforme di condivisione dell'auto quali Bla bla car e PassaggioSardegna.

I servizi offerti dagli utenti di queste piattaforme sono economici e molto amati soprattutto dai giovani.

Si prenotano direttamente via web, basta inserire la propria destinazione e controllare se, nell'orario desiderato, qualcuno dovrà percorrere la stessa tratta.

Bla Bla Car: la più famosa piattaforma di condivisione di percorsi in auto. In molti casi la soluzione ideale per raggiungere l'isola.

Passaggio Sardegna: piattaforma isolana di car pooling.

BICICLETTA per i più sportivi

La Sardegna sta sviluppando sempre più la propria rete di piste ciclabili.

C'è ancora molta strada da fare ma ogni anno vediamo crescere i km di piste asfaltate.

C'è una pista ciclabile che porta da Carbonia a Sant'Antioco.

A piedi ... solo per veri cultori dell'avventura

Il Cammino di SANTU JACU:

un cammino che attraversa tutta la Sardegna, da Cagliari a Porto Torres, da Noragugume a Oristano, da Orosei a Olbia, il Sulcis e le isole toccando e attraversando gli antichi luoghi di culto di San Giacomo nell'isola.

Il Cammino di SANTA BARBARA:

un cammino storico, religioso e culturale nel Parco Geominerario lungo gli antichi cammini minerari del Sulcis. A Sant'Antioco c'è una pietra miliare di questo percorso a piedi.

STRUTTURA RICETTIVA SUL LUNGOMARE DI SANT'ANTIOCO INDIVIDUATA DA NISANUR



Foto degli obiettivi a Sant'Antioco di Nazim Safi



I **Leoni di Sulci** e scrivere un articolo su di essi facendo un parallelo con **la porta dei leoni di Hattuša in Anatolia**

CARTE BONUS PER IL GIOCO

In caso di difficoltà / stallo del gioco i partecipanti potranno ottenere, dopo aver superato una prova, una CARTA BONUS che sarà assegnata dallo Studio LP

**IL MuMA VI OFFRE UNA VISITA GUIDATA IN SALINA
PER FESTEGGIARE I SUOI PRIMI 10 ANNI DI ATTIVITÀ!
RAGGIUNGI LA SALINA IN BICICLETTA!**

**L'ASSOCIAZIONE WELCOME TO SANT'ANTIOCO
VI METTE A DISPOSIZIONE 3 BICI ELETTRICHE GRATUITE!
TELEFONA AL PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE
E ORGANIZZA IL RITIRO DELLE BICI!
PER AVERE IL NUMERO DI TELEFONO DOVRAI ...**

**NON SAI DOVE SBATTERE LA TESTA PER ORGANIZZARE
QUESTO VIAGGIO?
TELEFONA AL PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE
WELCOME TO SANT'ANTIOCO
E CHIEDIGLI UN CONSIGLIO al NUMERO...**



Finanziato dall'Unione europea.

Le opinioni espresse appartengono tuttavia al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o di INAPP. Né l'Unione europea né l'amministrazione erogatrice possono esserne ritenute responsabili.
