

da Playstore o dall'Apple Store, "Discovering Diversity" darà a ciascuno la possibilità di scegliere il proprio avatar e di vivere un'avventura vera: per superare i vari livelli, infatti, in alcuni casi sarà necessario recarsi fisicamente nei luoghi interessati dal videogioco e trovare un indizio, un certo elemento o parlare con una persona del luogo. Inoltre si potranno incontrare gli avatar di personaggi disabili reali come la campionessa paralimpica Assunta Legnante, la giornalista Anna Gioria e l'artista con acondroplasia Tina Lomurno.

E come sottolinea Dino Angelaccio, presidente di Itria, tra gli ideatori del progetto, «chiunque potrà giocare, indipendentemente dalle proprie caratteristiche». Come? «Attraverso l'uso della sottotitolazione multilingua, la possibilità di selezionare l'interprete della propria lingua dei segni, di regolare la luminosità, il campo visivo, le palette cromatiche, il livello audio, la velocità del gioco, la semplificazione dei comandi e molto altro ancora». ■



Nella pagina a fianco: un ragazzo testa Novis Games

In basso: alcuni personaggi di Discovering Diversity



Con INscape enigmi e indovinelli usano i simboli della Caa

Si chiama INscape, e riprende sia le modalità delle escape room – giochi di logica dove i concorrenti devono trovare, in modo cooperativo, una via di fuga – sia quelle delle più tradizionali cacce al tesoro, con indovinelli da risolvere per procedere nella trama di una storia avventurosa. Il tutto all'insegna della massima inclusività, grazie all'uso della Comunicazione aumentativa alternativa (Caa) nei testi e alla possibilità di scaricare e stampare il materiale per poter risolvere gli enigmi attraverso una serie di suggerimenti per quei giocatori che si trovano in difficoltà. INscape è un'idea creata dalla comunità L'Arcobaleno-l'Arche di Bologna, sviluppata insieme agli educatori Gabriele Mari e Christian Rivalta della cooperativa La Pieve.

La storia pilota, che ha per titolo *La pietra misteriosa*, è stata realizzata grazie al contributo dell'Associazione Gis (Genitori per l'inclusione



sociale). I tre protagonisti – Gorgia, Martina e Pietro – dopo essersi imbattuti in un antico quaderno dovranno portare a termine una misteriosa indagine nel cuore dell'Emilia Romagna.

«INscape è un gioco, una storia, un modo di stare insieme nato durante il lockdown. Un periodo in cui le persone con disabilità cognitiva non avevano davvero nulla da fare», commenta Luca Errani, educatore della comunità L'Arcobaleno. «Se per i bambini esistono i libri in Caa, per gli adulti con problemi comunicativi il mondo dell'intrattenimento è pari a zero. Ecco perché abbiamo pensato a loro. Lo scorso inverno abbiamo giocato online tra di noi, con alcuni centri per persone disabili di Reggio Emilia e Roma. E abbiamo deciso di ambientare la prima storia nella nostra città per dare poi la possibilità

di andare fisicamente a visitare i luoghi in cui si svolge questa prima avventura». Presto, continua Errani, «saremo in grado di realizzare una seconda puntata e, se ci saranno i finanziamenti, anche un terzo episodio».

Nella prospettiva di creare spazi ludici inclusivi e condivisi, L'Arche da circa otto mesi pubblica anche *Starò Meglio*, una rivista di enigmistica e notizie interamente in Caa. L'intenzione è quella di creare materiale accessibile per permettere alle persone con disabilità cognitiva di avere momenti di svago da poter vivere da soli, con gli operatori, gli amici e i compagni. INscape e la rivista sono disponibili online sul sito web della comunità L'Arcobaleno: larchebologna.it. **M. T.**