



REENGAGE

la nuova
consapevolezza
sociale



COS'È REENGAGE

Entro il 2045 non avrà più senso parlare di 'minoranze', perché la società sarà talmente complessa da non avere più una 'maggioranza' così come la intendiamo oggi, bensì un **insieme ricchissimo di talenti unici**. Queste sono le proiezioni del Census Bureau americano.

Lavorare con l'unicità dei talenti è quindi **un'urgenza**, se vogliamo creare team compatti e non sprecare risorse. Le aziende USA stanno già spendendo miliardi di dollari ogni anno per insegnare ai dipendenti e alle dipendenti come riconoscere e mettere in discussione i loro pregiudizi. E' un budget che serve ad attirare talenti, creare team compatti e non sprecare risorse preziose.



COS'È REENGAGE

Il **60% dei brand** considera la valorizzazione dell'unicità dei talenti come obiettivo principale e il **70%** si impegna attivamente sull'integrazione di queste unicità.

Sono numeri enormi, che non parlano di una lotta contro qualcosa. Al contrario, parlano di una **corsa verso un mondo nuovo**.

Le **possibilità di sviluppo** sono grandi quanto i numeri.



CULTURA DELL'UNICITÀ

- Per navigare il cambiamento è necessario **ripensare** i valori dell'azienda e il posizionamento del brand. A tal proposito, **i fattori "S" tra quelli ESG** rappresentano una grande opportunità per distinguersi e sviluppare **valore aggiunto**.

- La **sostenibilità sociale** non è solo un tema fondamentale da un punto di vista etico. Offre **immense potenzialità** in termini di acquisizione di capacità, produzione di creatività, crescita economica e sociale. Insegnarla quindi è diventato, a tutti i fini pratici, sinonimo dell'insegnare a **lavorare bene**.

- Ma insegnare la sostenibilità sociale è **difficile**. Troppo spesso il tema si riduce a una serie di parole-chiave e di azioni rigidamente predefinite. Un reale cambiamento può passare soltanto attraverso l'acquisizione di **un nuovo mindset** e una nuova cultura, una **cultura dell'unicità**.



REENGAGE è un'attività di formazione **unica al mondo**, che innesca un cambiamento del mindset sulla sostenibilità sociale a partire da un **gioco**. L'obiettivo è consentire a chi partecipa di approfondire l'importanza della 'S' in ambito aziendale (e non solo), al fine di **posizionare e comunicare correttamente un brand**, pensando e agendo in modo etico.

I PARTECIPANTI HANNO L'OPPORTUNITÀ DI RIFLETTERE SUL TEMA AI LORO TERMINI: NESSUNA IDEA VIENE IMPOSTA DALL'ESTERNO, MA AL CONTRARIO, IL CAMBIAMENTO DI MINDSET PARTE DALL'INTERNO DI CIASCUNA PERSONA.

REENGAGE è un'esperienza che porta a posizionarsi nelle tematiche di **sostenibilità sociale attraverso una presa di coscienza** radicalmente nuova, proiettata sul futuro, ma che non rinnega il passato.

Non diciamo a nessuno cosa pensare, ma offriamo preziosi strumenti per fondare un **pensiero nuovo e personale**.





REENGAGE

l'Escape Room per diventare leader del cambiamento

ReEngage è una **Escape Room** particolare. Risolvendo una catena di enigmi, i giocatori e le giocatrici troveranno il modo di liberare non solo se stessi, ma il mondo intero, da un presente difficile. Per ricominciare al meglio.

AMBIENTAZIONE



E' l'anno 2060. Il mondo è allo sbando. I problemi con cui viviamo hanno continuato ad accentuarsi: condizioni ambientali in continuo peggioramento e una situazione sociale segnata da un profondo senso di sfiducia nel futuro.

Tutti si sono abituati all'idea che non sia possibile migliorare le cose. Soltanto **un piccolo gruppo di persone non si arrende, cercando una soluzione nel passato;** nel XVII secolo, per la precisione.

In quegli anni viveva una donna straordinaria, la Contessa Arabella Dendron, con fama di filosofa, alchimista e politica. Perfino alcuni uomini suoi contemporanei la rispettavano, anche se altri avrebbero voluto bruciarla sul rogo.

SECONDO LE LEGGENDE, ARABELLA DENDRON HA LASCIATO DIETRO DI SÉ **UNA SOSTANZA CON PROPRIETÀ MAGICHE.** È UNA SOSTANZA CHE PORTA SPERANZA PER IL MONDO INTERO.

A LUNGO LA STORIA DI ARABELLA DENDRON È STATA CONSIDERATA SOLO UNA LEGGENDA. MA FORSE C'È DI PIÙ.



I GIOCATORI E LE GIOCATRICI HANNO TROVATO UN INDIZIO CHE LI PORTA NEL PALAZZO DI ARABELLA DENDRON, SI SONO INTRUFOLATI DI NASCOSTO E ADESSO DEVONO USCIRE CON IL TESORO PRIMA CHE VENGA SCOPERTO.

OBIETTIVO

La Contessa Arabella Dendron aveva previsto il futuro osservando il presente. Aveva capito che alcune tendenze avrebbero potuto portare, se non gestite correttamente, a problemi gravi. E ha creato un sistema per **aiutare le persone del futuro a diventare più sagge** riguardo a quei problemi.

Così Arabella Dendron ha nascosto la sostanza magica nel suo palazzo, seminando diversi enigmi. Questi consentono a chi li risolve di acquisire un po' di saggezza riguardo i modi per utilizzare correttamente la sostanza.

**NON È POSSIBILE
TROVARE LA SOSTANZA
SENZA ACQUISIRE PRIMA
QUELLA SAGGEZZA.**



FORMATO



In un meccanismo da Escape Room, **i giocatori e le giocatrici devono risolvere un enigma per sbloccare il successivo**, interagendo con lo spazio fisico in cui sono coinvolti. Nel Kit di gioco è offerta una variante che consente di organizzare qualsiasi spazio come una Escape Room con pochi semplici strumenti.

Ciascun enigma è collegato a un pezzo della filosofia di sostenibilità della Contessa Arabella Dendron e messi insieme gli enigmi fanno riflettere sulla complessità del tema. Per esempio, laddove un enigma ha a che vedere con il trovare soluzioni ecologicamente migliori, l'enigma successivo tratta le difficoltà sociali portate da queste. Gli enigmi della Contessa presentano **una catena di complessità che porta poco a poco a sbloccare la porta dietro cui è nascosta la sostanza magica**.



**LA SOSTANZA È CONTENUTA IN UNO SCRIGNO.
QUANDO I GIOCATORI FINALMENTE RIESCONO AD APRIRE LO
SCRIGNO, TROVANO AL SUO INTERNO UN PUGNO DI SEMI:
SERVIRANNO A SEMINARE UN FUTURO MIGLIORE.**



PROGRAMMA

Giunti nella splendida cornice del Castello di Rocca Sinibalda, a Rieti (RI), i partecipanti non conoscono l'ambientazione né sanno nulla del gioco. Arrivano la sera del primo giorno e “spezzano il pane” insieme in una cena durante cui, attraverso una serie di prompt, iniziano a **riflettere sui temi di sostenibilità sociale**, scoprendo gli elementi fondamentali del gioco e l'ambientazione.

Durante la cena compare lo spirito di Arabella, interpretato da una attrice, che **li sfida a risolvere i propri enigmi**, presentandogliene uno, molto semplice, che dovranno risolvere entro la mattina successiva per iniziare il gioco.



LA MATTINA È IL MOMENTO DEL GIOCO VERO E PROPRIO, CHE CONTINUA FINO A PRANZO. DOPO QUEST'ULTIMO C'È UN DEBRIEFING GUIDATO CHE SI CONCLUDE NEL POMERIGGIO, QUANDO I PARTECIPANTI RIPARTONO PORTANDO NEL MONDO I SEMI CHE HANNO TROVATO.

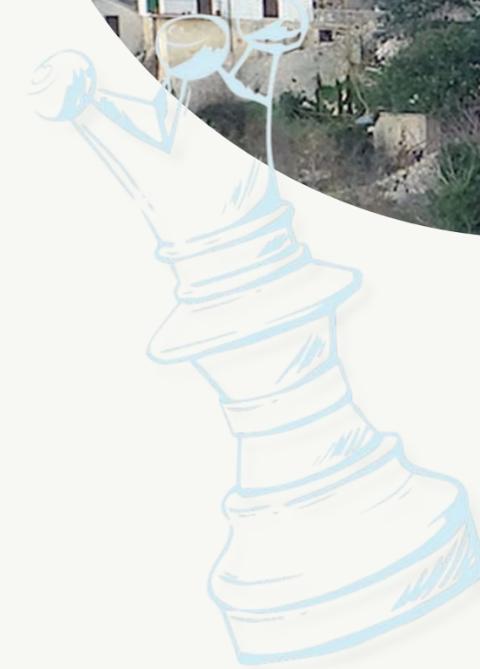


IL CASTELLO

A un'ora da Roma, a picco sulla valle del Turano, il Castello di Rocca Sinibalda è uno dei più affascinanti castelli italiani, dimora di artisti e artiste, scrittori e scrittrici di fama internazionale come Peggy Guggenheim, Caresse Crosby, Salvador Dalì, Ezra Pound, Allen Ginsberg, Gregory Corso, Gregory Markopoulos, Julian Beck e Judith Manca Malina (Living Theater), Lilian Ljin, Martin Amis, Marcos Cei, Claudio Silvestrin. Monumento nazionale dal 1928, risale all'anno Mille. Nel Rinascimento il grande architetto senese Baldassarre Peruzzi gli dà la forma attuale: una potente fortezza militare e un luminoso palazzo nobiliare.

È uno dei rari castelli zoomorfi in Europa: un imponente scorpione di roccia che domina la valle.

Il comune di Rocca Sinibalda è capofila di una delle green community previste dal PNRR, la Green Community Alta Sabina.



PARTNER



L'Istituto Europeo di Innovazione per la Sostenibilità (EIIIS) è una società accademica che progetta soluzioni innovative per le aziende, il mondo accademico e le istituzioni per facilitare e promuovere l'innovazione per la sostenibilità.

In EIIIS le persone si uniscono per raggiungere la sostenibilità ambientale, sociale ed economica, attraverso l'istruzione, la ricerca, la sperimentazione costante e una rete di eccellenza. Non ci sono studenti e professori, ma solo persone disposte a svolgere un ruolo attivo nella società di oggi, non ci sono aziende e fornitori, ma solo persone disposte a collaborare per un futuro migliore.



ART DIRECTION

Il gioco è stato ideato dallo scrittore fantasy Francesco Dimitri.

Noto soprattutto nel mercato editoriale anglosassone, ma tradotto in molti Paesi del mondo, i suoi libri di narrativa si concentrano prevalentemente sul genere urban fantasy, talvolta con contaminazioni new weird, steampunk o horror.

Allievo dello psicanalista Enrico Pozzi, i suoi saggi indagano la magia, l'ufologia, l'antropologia e la cultura pop.





INFORMAZIONI UTILI



Periodo:
13-14 giugno 2024



Durata:
2 giorni



Lingua:
italiano



Prezzo:
€ 5000* a persona



Format:
On Campus
Rieti (RI)
Castello di Rocca Sinibalda,
Via del Castello, 19



Target:
Manager
Provenienti dal Board, dai team
di Risorse Umane, Marketing,
Sostenibilità, Comunicazione.

* Sono inclusi la formazione, il Kit di gioco, il vitto e l'alloggio al Castello durante il pernottamento, mentre restano escluse le spese vive e di logistica sostenute dai singoli partecipanti.