

ESCAPE ROOM 1: ¿CULPABLE? ¡LA ÚLTIMA PALABRA ES TUYA!



ÍNDICE

ESCAPE ROOM 1: ¿CULPABLE? ¡LA ÚLTIMA PALABRA ES TUYA!	1
INTRODUCCIÓN.....	3
NARRATIVA.....	3
• CONTEXTO.....	3
• EL HECHO.....	5
MATERIALES REQUERIDOS.....	5
PREPARACIÓN.....	7
CREANDO LA SALA.....	13
OBJETIVOS DE JUEGO Y CONEXIONES DE PRUEBAS.....	15
CÓMO GANAR.....	17
FACILITACIÓN.....	17
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN.....	18

INTRODUCCIÓN

Este escape room pretende crear un escenario donde los jugadores/as deben **tomar una decisión como jueces** sobre un caso de **racismo y discriminación**.

Durante el juego, los jugadores/as recibirán **información sobre el contexto** donde están jugando (futurista y distópico).

También encontrarán en la sala **información sobre el hecho** por el que deben tomar una sentencia.

El juego se desarrolla en **2 niveles: el juego** propiamente dicho (resolución de pistas) **y el camino** que lleva a la decisión final que tomarán.

El escenario se estructura de forma que los/as participantes están en un **camino de identificación** donde deben tomar una decisión sobre un suceso ocurrido, siguiendo las **leyes raciales** en un futuro distópico.

El **objetivo** de este escape room es **concienciar** sobre cómo se puede **sentir** una persona que es **víctima de leyes discriminatorias**, poniendo a los/as participantes en una posición de juicio.

NARRATIVA

• CONTEXTO

Es el año 2.059 en Sicilia. Una tendencia muy extraña se está extendiendo en la región italiana: las personas rubias están cada vez más mal vistas por el resto de la población y son cada vez más excluidas de la sociedad.

Los medios de comunicación y los influencers han empezado a burlarse de las personas con el pelo rubio. El color de pelo castaño se considera el color de pelo siciliano, un símbolo de identidad que no debe ponerse en discusión, de modo que todos los demás colores tienen menos valor.

La tendencia se convirtió en un gran problema, porque cada vez más personas adaptaron el comportamiento de los vídeos tan considerados "divertidos" en su vida cotidiana.

Con el tiempo, en Sicilia comenzó una enorme exclusión de las personas que no tenían el pelo castaño y se inició una clara separación por el color del pelo en la sociedad.

Es el 3 de diciembre de 2.059 y el gobierno siciliano necesita conseguir más votos: por ello, el presidente decide seguir la mayor tendencia que se está extendiendo muy rápidamente en la isla, emitiendo un decreto especial para la protección de las personas morenas.

Se decide separar a las personas de pelo rubio de las de otro color de pelo en la vida pública como el primer gobierno de Italia. Se construye un registro oficial con todas las personas rubias, de modo que hay barrios especiales donde viven las personas rubias, escuelas especiales para niños rubios, lugares para jugar, supermercados, sólo pueden ir en la parte trasera del autobús y no sentarse en la parte delantera con aire acondicionado y asientos cómodos, y se prohíbe el matrimonio entre personas de pelo castaño y rubio.

La situación general es que las personas con pelo rubio tienen menos derechos.

- **EL HECHO**

Luca es un chico de 28 años. Tiene el pelo castaño con un mechón rubio natural en la nuca.

Un día, va en autobús a la oficina. Como siempre empieza a trabajar muy temprano por las mañanas, se quedó dormido en el autobús y no oyó a la gente hablar de él. Alguien descubrió el mechón rubio.

Según el nuevo decreto, es posible que este tipo que duerme en el autobús se haya teñido el pelo para poder utilizar la parte cómoda con aire acondicionado del autobús, mientras que otras personas con el pelo castaño no tienen la oportunidad de ocupar un asiento en el autobús lleno de gente. La vecina de Luca va en el mismo autobús y, cuando se dio cuenta del mechón en la espalda, llamó a la policía.

Luca sufre una detención preventiva y un grupo de jueces, según el decreto especial, es convocado para tomar una decisión sobre su caso, en una sala muy secreta.

Los jueces no saldrán de la sala hasta que no tomen la decisión final sobre el caso de Luca.

MATERIALES REQUERIDOS

Para crear el escenario y los rompecabezas de la "Sala del juicio", necesitarás una **sala** donde puedas colocar los materiales y los muebles indicados a continuación.

Es fácil crear este escenario, pues se trata de una especie de oficina con algunos materiales útiles para los juegos: un armario, una mesa y sillas, entre otros.

Elementos para la habitación:

- Un armario.
- Una mesa con cajón.
- Un arcón.
- Una estantería.
- 10 o más libros generales.
- Una pizarra magnética.
- Una alfombra de goma cuadrada de rompecabezas como alfombra.
- Un marco de fotos en forma de árbol de madera para colgar en la pared (o simplemente un dibujo)
- 2 o más sillas (opcional).

Elementos del juego:

- Una agenda secreta con cerradura.
- Una llave del diario secreto.
- Una caja de madera mágica.
- Un jarrón de cristal.
- Una planta (falsa).
- 15 o 20 corchos.
- Un reloj con caja oculta.
- Un teléfono.
- Una regadera (o jarra).
- Una madera.
- Una cadena.
- 2 candados con combinación de 4 números.
- Un candado con 5 letras.
- Una caja de madera.
- Una caja de cerradura con combinación de 3 números.
- Una brújula.
- Un martillo de madera.

- Un timbre.

Elementos para preparar o imprimir:

- 5 fotos para el árbol genealógico.
- 5 capturas de pantalla de Instagram del perfil de Luca.
- Un código morse impreso.
- Un decreto impreso.
- Una creación de un contestador automático con un acertijo.
- Un mapa con símbolos que representen norte, sur, este, y oeste.

Las **cajas de combinaciones y rompecabezas** pueden sustituirse por **cajas estándar de madera o cartón con agujeros** donde se pueda introducir una cerradura de combinación con la que cerrar la caja.

También se pueden incluir los siguientes materiales para que sirvan de **pistas falsas**, aunque se pueden sustituir por otros objetos si se desea:

- Un informe policial.
- Una copia del libro CIE - 10 (páginas sobre enfermedades de la piel).
- Diversos periódicos o revistas antiguos.

PREPARACIÓN

Algunos materiales utilizados en el escape room se deben preparar.

En algunos casos, la preparación de los materiales requiere habilidades de **“bricolaje”**: busca ayuda, si no estás cómodo/a haciéndolo tú mismo/a.

1. Prepara un portátil o Tablet dentro de la habitación con los **2 videos de apertura**. Será lo primero que vean los jugadores/as para sumergirse en la historia del juego.

El primer video es un **telediario** que ofrece el escenario de la historia (las leyes racistas en la Sicilia del futuro).

El segundo video es el **testimonio** de la persona que **presenció la detención** de Luca en el autobús.
2. Crea el **árbol genealógico** de la familia de Luca.

Puedes usar personajes como los del juego “¿Quién es quién?” o elegir fotos al azar, con gente de pelo rubio y de pelo castaño.

El árbol debe contener **todos los personajes, excepto 5 fotos**: para cada persona, debe aparecer la foto y la **fecha numérica de nacimiento** en forma de 08/10/1990 debajo de la foto.

Imprime la hoja del árbol genealógico con las 5 fotos que faltan (espacios en blanco) y las 5 fotos en otra hoja.

Debajo de las fotos de los personajes que faltan estará la fecha de nacimiento. Los días de los meses deben ser de 5 colores diferentes: azul, rojo, amarillo, verde y púrpura (elige los colores según el candado numérico de color que encuentres en el mercado).

Las **5 fotos** individuales se **esconderán en la habitación**, en diferentes lugares.
3. Consigue una **caja mágica de madera**, que no sea fácil de abrir: puedes encontrarla en **Internet**.

La caja no debe ser demasiado difícil de abrir, pues será el primer juego corto a resolver.

Dentro de la caja, pon un **post-it** con esta frase: *“El tiempo es... muy corto cuando te diviertes, muy largo cuando te aburres... ¡una pista cuando juegas!”*.

4. Prepara el **informe policial**, que será una **pista falsa**. Servirá para aportar elementos de la historia de Luca. Asegúrate de que no haya demasiados números en el informe porque pueden ser demasiado engañosos.

5. Consigue un **reloj con una caja oculta detrás**: esconde dentro del espacio oculto la **foto número 1** y una **hoja con un código morse impreso**.
Si no tienes un reloj con caja oculta, puedes pegar la foto y el código morse en la **parte trasera del reloj** de pared.

6. Prepara hojas con **capturas de pantalla de Instagram del perfil de Luca**: al ser un perfil falso, puedes crear las imágenes con Photoshop.
El **objetivo** es ocultar un **número de teléfono** en la secuencia de hojas dispuestas en orden en la pizarra, una al lado de la otra: en cada hoja, se inserta **una foto** y una **leyenda descriptiva**.
Debe haber **1 o 2 números ocultos en la foto**: por ejemplo, una foto de la tarta de cumpleaños (con el número de la tarta) y una leyenda descriptiva sobre la vida de Luca.

7. El **número de teléfono** debe ser de 1 de los **facilitadores/as** o de un **contestador automático** registrado.
Prepara una **adivinanza de dificultad media** para introducirla en el contestador o decirla por teléfono cuando los jugadores/as llamen.

Ejemplo de adivinanza: *“Si te pones encima de mí, estoy quieto... si te alejas, giro como una peonza. Da la definición usando un código intermitente”.*

8. Imprime una **hoja con el código morse** y colócala **detrás del reloj**.

Consigue un **botón** que emita **un pitido corto y otro largo**: si no lo encuentras, usa una **aplicación** de teléfono gratuita llamada **“buzzer”**.

Este juego permite que los jugadores/as tengan la **foto número 2** (el facilitador/a se la puede pasar manualmente).

9. Imprime una hoja con una **brújula y coordenadas geográficas dibujadas**: norte, sur, este y oeste.

Junto a cada coordenada, dibuja un **símbolo** diferente, como un Sol con nubes, una luna o una estrella.

10. Imprime una hoja donde hayas dibujado un **camino y secuencia los símbolos** correspondientes a las coordenadas: es decir, los anteriores Sol con nubes, luna y estrella, entre otros.

El **camino** se debe crear según el **espacio disponible** en la sala.

11. En el **suelo**, coloca las **coordenadas** sobre las que se moverán los/as participantes, siguiendo el camino creado. Lo ideal sería poner una **alfombra de goma** formada por cuadrados colocados como un puzle, de **2 colores diferentes**: así, se tendrá un **tablero de ajedrez** de forma visual.

12. Consigue un **diario secreto** que se cierre con un **pequeño candado**: dentro de él, esconde la **foto número 3**.

Además, escribe en las páginas **algunas reflexiones de Luca** para ofrecer más información sobre la historia del personaje.

- 13.** En la **última página del diario secreto**, escribe una **nota** sobre un **amigo de Luca** que fue detenido por ser rubio: da una **descripción física** del chico.

En la página siguiente, inserta **fotos de los amigos de Luca** dispersas con un **código de 4 dígitos** al lado: el que esté junto a la foto que se corresponde con la **descripción del amigo** de Luca es el **código para abrir el cofre**.

- 14.** Prepara e imprime algunas **páginas del Libro CIE – 10** sobre enfermedades de la piel: será una **pista falsa**.

Puedes encontrarlo de forma fácil en **Internet**.

- 15.** Prepara el **decreto racista** e imprímelo: es un elemento útil para **ofrecer más detalles** del escenario distópico de una futura Sicilia, basada en leyes raciales.

El decreto contiene un **juego**: en sus artículos, **añade letras** que hagan que la palabra esté mal escrita. Por ejemplo, en la palabra “**must**” (“debe” en castellano), **añade una “r”**: “**mustr**”.

Las letras extra se usarán para **formar una palabra** que abre un **candado con letras** (palabra sugerida: raza).

- 16.** Prepara la **planta falsa**: crea un mecanismo que permita **esconder un código en la base de una maceta**.

Consigue un **tarro transparente** y pon dentro un folleto plastificado con un **código visible y legible** desde el exterior.

Cubre la base y el código con corchos.

Coloca una **planta con agujeros** en la base de su maceta, en la parte superior de la maceta grande, de forma que haya

espacio (unos **20 cm.**) entre la base de la maceta y la base de la planta.

Es mejor que la **planta sea falsa** para no estropearla.

Ya compuesta la planta, intenta verter agua sobre ella y comprueba que, una vez levantadas las tapas, se puede leer el código.

- 17.** Prepara la **caja de cerradura final** con la **cerradura numérica de color**: ponla con los **números de los meses** de las **5 fotos que faltan**.

Como alternativa, puedes usar un **candado simple de 3 dígitos** e introducir dentro de la caja de cerradura anterior una **hoja con los 5 colores dibujados** y la frase “*si es divisible por 2, no se debe tener en cuenta*”. Esto significa que los jugadores/as deben usar los **3 dígitos impares** de los meses de las fotos que faltan.

- 18.** Pon un **martillo de juez de madera** dentro de la caja de cierre final con una **hoja** que diga “*Ha llegado el momento de dictar la sentencia*”.

Antes de abandonar la sala, el comité decidirá la **inocencia o culpabilidad** de Luca, haciendo una acción simbólica del decreto.

En el decreto, se debe insertar un **artículo relativo a la decisión** de los jueces sobre el caso de Luca.

CREANDO LA SALA

El lugar utilizado para el escape room debe ser **lo suficientemente grande** como para contener todos los **materiales** del juego, además de **unos 4 o 5 jugadores/as**.

Sin embargo, no debe ser tan grande como para que los objetos y los materiales estén repartidos por una amplia zona.

Si tiene acceso a un **espacio más grande** (como un aula, un salón de actos o un gimnasio), puede **marcar los límites** de la sala de escape con **cinta adhesiva**. En ese caso, asegúrate de que los jugadores/as sepan que **no deben salirse de los límites** mientras juegan: si quieres ser especialmente severo/a, imponles una **penalización de tiempo** por hacerlo.

Para **crear la sala**, sigue **estos pasos**:

1. En la habitación habrá un **armario** o gabinete con puertas: dentro, estarán la **caja mágica de madera** y el **informe policial**.
2. Coloca la **hoja del árbol genealógico** en una de las **paredes** de la habitación y **esconde las 5 fotos que faltan** en los lugares adecuados.
3. **Cuelga el reloj** en una pared, después de colocar la **foto número 1 dentro de la caja oculta** (o detrás del reloj).
4. Crea un **espacio en un rincón** con una pequeña mesa o un taburete para colocar el **zumbido**.
5. Crea un **"tablero de pistas"** y colócalo en una **pared**.
6. Coloca las hojas con las imágenes de las **capturas de pantalla de Instagram** en la **pizarra** en orden, para que la secuencia haga aparecer el **número de teléfono**.
7. Pon una **mesa** en el centro de la sala y coloca encima la **brújula** y el **ordenador** (o Tablet) para los vídeos iniciales.

8. Fija la hoja del **mapa del camino a los lados del armario** (o a otro mueble de la habitación), de forma que quede **ligeramente alejada de la alfombra de goma** en forma de tablero de ajedrez.
Pega un **post-it** en el papel que diga "**no tocar**".
9. Coloca el **tapete de gomaespuma** en forma de cuadrado **debajo de la mesa**.
10. Pon la **llave bajo el último cuadrado del camino** para abrir el **diario secreto**.
11. Coloca la **foto número 3 dentro del diario**.
12. Pon una **estantería** en la habitación, donde pongas el **diario secreto**, el **Libro CIE-10** y algunos libros más (no demasiados, ni engañosos).
13. Prepara el **cofre**: pon dentro una **regadera llena de agua** (colócala de forma que el agua no se derrame), y una **caja cerrada con candado**.
14. El **candado de combinación de letras** que se abre con la palabra "**carrera**", debe **cerrar el cajón del escritorio** (u otra caja).
15. Coloca la **foto número 5 dentro del cajón cerrado** por el candado de combinación de letras.
16. Fija el **jarrón con la planta en el mueble**, sujetándolo a una **hoja de papel** pegada al mueble.
Es importante que el jarrón sea liso y totalmente transparente.
17. Pon la **foto número 4 en la caja de cerradura** dentro del baúl y **ciérralo con el candado puesto** con el **código** en la base de la planta.
18. Coloca una **pizarra** o rotafolio con un rotulador cerca de la **puerta de salida** donde los jugadores/as escribirán la palabra final: "**culpable**" o "**inocente**".

Tras esta última acción, la **sala de escape termina** y empezará la sesión de reflexión.

19. Pon la **caja de cerradura final** debajo del tablero de sentencias.

OBJETIVOS DE JUEGO Y CONEXIONES DE PRUEBAS

El juego se construye siguiendo **líneas paralelas**, que conducen a las **5 fotos** que completarán el árbol genealógico:

-  Las **fotos número 1, 2 y 3** se pueden encontrar **de forma independiente** en la primera fase del juego.
-  Las **fotos 4 y 5** son un segundo nivel del juego, que empieza con la **apertura del cofre**.

Tras encontrar las fotos, empieza la **última fase** del juego: los jugadores/as a tomarán la **decisión final** sobre los hechos de la historia.

El juego tiene esta **estructura**:

- Dentro del **armario** (que está abierto), los jugadores/as encontrarán la **caja de madera**, que los llevará al **reloj**: allí estará la **foto número 1**.
- Al mirar las **capturas de pantalla de Instagram**, obtendrán un **número de teléfono**.
- Al usar el teléfono que tienen a su disposición, los jugadores/as **llamarán al número** encontrado en las capturas de pantalla anteriores: escucharán un **mensaje con un acertijo**.

Transmitirán la respuesta mediante **código morse**, mirando el alfabeto proporcionado: así, obtendrán la **foto número 2**.

- Al mirar alrededor de la habitación, verán que hay una **brújula** sobre la mesa, un **mapa** con un camino colocado en el armario y una **hoja de coordenadas** en la pizarra.
Siguiendo las indicaciones del mapa y usando la brújula para determinar cuál es el norte, encontrarán la **casilla de la pizarra** donde está la **llave del diario secreto**.
- Cuando los jugadores/as **abran el diario** secreto, encontrarán la **foto número 3**.
- Al leer el diario de Luca, encontrarán el juego que los llevará a **reconocer al amigo de Luca** que ha sido detenido y la **combinación para abrir el cofre**.
Aquí empieza el **segundo nivel** del juego.
- Dentro del cofre, encontrarán el **decreto** con las leyes raciales, la **regadera** con agua y una **caja de cerradura con combinación**.
- Al poner **agua en la planta falsa**, los jugadores/as encontrarán el **código** que permite abrir la **caja de seguridad**: dentro estará la **foto número 4**.
- Al analizar el **decreto racista**, encontrarán una **palabra** que les permite **abrir el cajón donde está la foto número 5**.
- Al analizar el **árbol genealógico completo**, se tienen todas las **fechas y números** coloreados.
Interpretando la **hoja con los colores** que estaba en el cajón, los jugadores/as podrán encontrar el **código para abrir la caja de seguridad final**.

CÓMO GANAR

Para completar el juego, los jugadores/as **reunirán todas las fotos** y **abrirán la última caja de seguridad**: dentro de ella, encontrarán el **martillo** y una **frase** que los llevará a tomar una decisión sobre el caso de Luca.

El final del juego tiene un **doble significado**: el **final del camino** de los juegos y el **final simbólico del tiempo** disponible para decidir sobre el caso.

Los jugadores/as escribirán en la **pizarra** si Luca es **culpable o inocente**: esto finalizará de manera oficial el juego.

FACILITACIÓN

En la **introducción**, usa los **2 videos** para que los/as participantes entiendan el **contexto** donde están jugando:

- El primer video dará el contexto, que es el **fondo donde se desarrolla el hecho**.
- El segundo video dará las **referencias del hecho** sobre el que se construye el escenario.

Hay que asegurarse de que los jugadores/as entiendan cuál es su **objetivo** y de que empiecen con **ilusión y curiosidad**.

Durante el juego, es importante que el **grupo esté de buen humor**: no importa si están atascados/as, si se divierten con ello, pero, si se están aburriendo, el facilitador/a les ayudará.

Según la **edad y habilidades del grupo**, las **pistas** se pueden ofrecer de **forma verbal o escrita**: por ejemplo, preguntando a los jugadores/as “¿qué hay en la botella?” o escribiendo esa frase en una nota y lanzándola a la sala.

Al dar **pistas**, hay que procurar que **no sean obvias** y, sobre todo, **no resolver ninguna parte del rompecabezas** a los jugadores/as.

Nota importante: la **acción final** es la base para iniciar la fase de **reflexión e información**.

Asegúrate de que el grupo no se quede sin tiempo.

• **SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN**

Tras concluir la partida, inicia la **sesión informativa** con los jugadores/as.

Empieza preguntando a los jugadores/as **cómo se sienten y qué creen que han descubierto**.

Que todo el juego se desarrolle en 2 líneas paralelas (la del juego y la de la decisión sobre el caso de Luca) ofrece al facilitador/a la posibilidad de **reflexionar sobre lo que ha supuesto este proceso** para los jugadores/as.

En el momento final, cuando toman la **decisión**, los jugadores/as tienen unos **segundos para decidir juntos el veredicto**.

La sesión de reflexión comienza con el último paso de la sala: por ello, el facilitador/a puede **tomar como referencia lo que los jugadores/as han dicho** en ese momento para **iniciar el debate**.

Durante el juego, si los jugadores/as **comentan algo** sobre la historia o el tema de la sala, el facilitador/a podrá **tomar notas** para usarlas en el momento de la reflexión.

El **objetivo** de esta fase es recoger los **sentimientos** de los jugadores/as en un papel, donde deben decidir sobre un caso en el que se aplican **leyes racistas**.

El **episodio de Luca** en el autobús recuerda a las **leyes racistas de los EE.UU. en los años 60**, cuando los **negros** eran encerrados en

guetos en las ciudades y escuelas, y, en los autobuses, no se ponían sentar junto a los blancos.

La **sesión informativa** se centrará en la situación entre **los rubios del contexto del juego y los negros**, y en lo similares que son.