

# ESCAPE ROOM 2: ÉXODO A TRAVÉS DEL ESPACIO



 **ÍNDICE**

ESCAPE ROOM 2: ÉXODO A TRAVÉS DEL ESPACIO .....	1
INTRODUCCIÓN.....	3
NARRATIVA.....	4
MATERIALES REQUERIDOS.....	4
PREPARACIÓN .....	6
CREANDO LA SALA .....	9
• IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE.....	12
OBJETIVO DE JUEGO Y CONEXIONES DE LAS PRUEBAS .....	13
DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO.....	16
CÓMO GANAR.....	17
FACILITACIÓN.....	18
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN .....	19

## **INTRODUCCIÓN**

Este escape room se sitúa en un **futuro distópico**, donde la erupción de un enorme volcán pone a la Tierra en peligro: todos los **seres humanos deben abandonar el planeta Tierra**.

Los jugadores/as son **habitantes de la Tierra** que deberán superar las pruebas relacionadas con los **prejuicios** y la **discriminación**: así, vivirán en el **nuevo planeta en paz** con los demás habitantes.

Al final, la última prueba permite adquirir la **“ciudadanía”** en el nuevo planeta.

Uno de los **objetivos** de este escenario es **comprender y analizar el miedo** (y la consiguiente **discriminación**) **hacia el “extranjero”**, intentando **invertir la perspectiva**: de hecho, los/as participantes serán quienes tendrán que ganarse la confianza de los habitantes de otro planeta.

Además, comprenderán y experimentarán lo **difícil que es para los/as inmigrantes** procedentes de algunas partes del mundo **desplazarse** (debido al **escaso “poder” de sus pasaportes**) y cómo esta realidad les hace **aún más objeto de racismo y discriminación**.

Los/as participantes **empatizarán con la condición de una persona discriminada sólo por ser migrante**, que se desplaza para buscar mejores condiciones de vida.

También aprenderán y comprenderán el **nivel de racismo y discriminación en toda Europa** contra diferentes grupos (por ejemplo, inmigrantes, judíos y gitanos, entre otros) y cómo el individuo puede **combatir el racismo y la discriminación**.

## NARRATIVA

La inminente erupción de un enorme volcán que ha permanecido inactivo durante siglos ha puesto repentinamente a la Tierra en peligro.

Por ello, todos los seres humanos se ven obligados a abandonar el planeta Tierra y refugiarse en otro lugar: el lugar más seguro es el planeta Whakaoranga, recientemente descubierto.

Este planeta tiene 10 veces el tamaño de la Tierra y está habitado por unas criaturas llamadas hunga ruarua.

Los humanos podrán vivir allí gracias a la presencia de agua, oxígeno y todos los elementos vitales.

Parece ser el único lugar que garantiza la salvación: por eso, los/as habitantes de la Tierra comienzan a moverse.

Sin embargo, las criaturas del planeta Whakaoranga están muy preocupadas por la llegada de los humanos, a quienes no ven con buenos ojos: podrían "traer enfermedades" o "robar el trabajo".

Todos los recién llegados deben vivir momentáneamente en varios centros de identificación y pasar pruebas para ser acogidos e integrados en la sociedad de acogida del nuevo planeta.

## MATERIALES REQUERIDOS

Para **crear el escenario y los rompecabezas** del "Éxodo a través del espacio", necesitarás una **sala** que se pueda **dividir en 2 áreas**, separadas con una cuerda o una cortina.

La **primera sala** representa el **planeta Tierra**, donde los jugadores deben encontrar el camino correcto para viajar al planeta seguro.

Tras encontrar la llave de la segunda sala, los jugadores estarán dentro del **centro de identificación del planeta Whakaoranga**: allí, desde una ventana con barrotes, se ven la Tierra y otros planetas.

Dentro de esta sala deberán superar **varias pruebas** para conseguir la **ciudadanía**.

#### **Elementos para la sala:**

- Una mesa.
- Un armario con puertas.
- 10 o más libros.
- Un armario.
- Un sofá.
- Una alfombra de goma de puzle.
- 2 taburetes.
- Una pizarra magnética.
- 2 sillas (opcional).
- Un puf (opcional).

#### **Elementos del juego:**

- Un diario secreto.
- Una jarra de cristal.
- 2 monedas de 2 €.
- Una moneda de 1 €.
- 5 monedas de varios tipos.
- Una navaja suiza.
- Un saco de dormir.
- Un sombrero de senderismo.
- Un paquete de barritas.

- Un paquete de medicinas.
- Un paquete de parches.
- Una cuerda.
- Una botella de agua.
- Una caja de botas de senderismo.
- Una brújula.
- 2 candados con combinaciones de 4 dígitos.
- Un candado con combinaciones de 5 dígitos.
- Un candado con combinaciones de 3 dígitos.
- Un bolígrafo de tinta invisible.
- Una linterna de luz ultravioleta para tinta invisible.
- Una pila para la batería.
- Cadenas para cerrar el armario y las cajas (opcional)

#### Elementos para imprimir:

- Un crucigrama.
- Un laberinto con distintos planetas (60 cm. x 60 cm.).
- Una entrevista con el habitante de Wenerau.

## **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 smartphone con una **grabación** de voz del primer **mensaje de Bea**.
2. Imprime el **laberinto en formato 60 x 60 cm.**, y una pequeña **copia** para adjuntar al diario.
3. Usa un diario antiguo y **transcribe el texto del diario**, subrayando las **palabras en negrita**.  
En la **primera página** del diario, adjunta el **laberinto** que lleva a Whakaoranga.
4. Imprime el **permiso de estancia** y córtalo en **4 partes**:
  - 1: Hedging en verde oscuro.
  - 2: Planeta con el permiso ilimitado aprobado.
  - 3: Un corazón, un corazón y sangre circulante.
  - 4: Firma del presidente.Escribe en el **reverso** de cada pieza un **número**: será la **combinación para salir de la sala**, cuando los jugadores/as encuentren todas las piezas y las junten.
5. Escribe en una **pared** de la segunda zona (con el bolígrafo de **tinta invisible** y la linterna de UV) la frase *“Está tumbado mirando la televisión al revés, siéntese donde se sentaría”*.
6. Imprime o pinta en la pared una **ventana a la Tierra** del centro de identificación de la segunda zona.
7. Pega un **papel con el número correspondiente** en los siguientes elementos:
  - 1: Cuerda.
  - 2: Barras energéticas.
  - 3: Saco de dormir.
  - 4: Navaja suiza.
  - 5: Botella.
  - 6: Medicamento.
  - 7: Zapatos de senderismo.
  - 8: Sombrero.

- 9: Brújula.
8. Imprime la **carta de Bea**: se la entregarás a los jugadores/as al principio.
  9. Imprime la “**entrevista a un habitante de Wenerau**” y córtala en **6 partes**: ponlas en la **pizarra** con imanes o chinchetas.
  10. Prepara un **tarro** grande de cristal y construye una **tapa con una pequeña hendidura**: dentro, pon algunas **monedas** y pega un **trozo de papel** por fuera con las palabras “**SALVAR**”.
  11. Reproduce una **página de periódico** con artículos sobre la diversidad, la inclusión, la crisis climática, la migración y los refugiados/as.
  12. Dibuja o imprime en un folio el **reverso de 2 monedas de 2 €** y de **una moneda de 1 €**.  
En el orden que prefieras, será el **código** para abrir el **candado de 3 dígitos**.
  13. Imprime las **tarjetas** de candado de las **personas rechazadas** para acceder a la lanzadera espacial o reproducélas, atendiendo al nombre de las personas.  
**Cada nombre tendrá un color diferente** y un **número concreto de letras** (necesario para abrir el candado de colores): por ejemplo, azul, rojo, amarillo, morado, verde.  
Elige los **colores según el candado numérico de colores que encuentres** en el mercado y el **número de letras del nombre correspondiente al número elegido en los colores** relacionados.  
Por ejemplo: 4 azul Jhon; 7 rojo Martina; 6 amarillo Mileva; 5 verde Marco; 6 morado Hajar.  
Estas **5 tarjetas** se esconderán en el **sobre** que hay **debajo del taburete**.
  14. Imprime el **crucigrama** o haz uno tú mismo/a sobre temas de discriminación.



Las **cartas resueltas** abrirán el **candado con 5 letras**, mediante una palabra significativa.

15. Elabora un **cuestionario online** mediante una plataforma (como un formulario de Google) y formula algunas **preguntas sobre la discriminación y el racismo**, basadas en las estadísticas europeas sobre las minorías étnicas y su discriminación.

Al final del cuestionario, aparecerá el **mapa estelar**.

16. Crea un **código QR** gratuito, vinculado al cuestionario, e imprime el QR para colocarlo en una casilla de la segunda zona.

17. Coloca **pegatinas de estrellas fluorescentes** en la **alfombra** de goma del puzle, siguiendo el mapa estelar.

18. Consigue una **caja mágica de madera**: usa una caja pequeña que no sea fácil de abrir (puedes encontrarla de forma fácil en **Internet**).

Asegúrate de que la caja no sea demasiado difícil de abrir.

Coloca **dentro** de la caja el **trozo del permiso** de permanencia con la **firma verde oscuro**.

19. Pon la **llave** de la puerta principal de la sala **dentro del armario**.

Asegura el armario con una cadena y con el último **candado de 4 dígitos**.

## **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 tienes acceso a un **espacio más grande** (como un aula, un salón de actos o un gimnasio), puedes **marcar los límites** de la sala de escape con **cinta adhesiva**.

En ese último caso, asegúrate de que los jugadores/as sepan que **no deben salirse de los límites** mientras juegan: si quieres ser especialmente severo/a, impones una **penalización de tiempo** por hacerlo.

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

1. **Divide la sala** con una cuerda o una cortina en el centro, que haga de puerta.  
Pon en ella un **candado de 3 dígitos**: si los jugadores/as no lo abren, no podrán pasar a la otra mitad de la sala.
2. Coloca el candado de 3 dígitos según el **orden del reverso** de las **monedas** ahogadas en la hoja de papel.

**Primera zona de la sala de escape:**

1. Cuelga el mapa estelar en la pared.
2. Coloca un puf y 2 taburetes en la sala.
3. Coloca una biblioteca con varios libros: entre ellos, pon el diario de viaje que contiene pistas para el primer candado.
4. Coloca un cofre con objetos para fijar el primer candado: cuerda, barritas energéticas, saco de dormir, navaja suiza, botella, medicina, zapatos de senderismo, sombrero y brújula.
5. Fija el primer candado con el código relacionado con los objetos del cofre, combinado con las palabras en negrita del diario para crear una combinación de 4 números.  
Por ejemplo, 1945.
6. Coloca dentro de una caja de madera el artículo del diario y la hoja con el reverso de las 3 monedas y ciérrala con el primer candado.

7. Coloca la pizarra magnética en el arenque rojo sobre la mesa.
8. Cuelga en la pizarra magnética una antena magnética extendida.
9. Coloca sobre la mesa un post-it y un bolígrafo, y algunos objetos engañosos.
10. Guarda en un bote de cristal con una pequeña ranura, algunas monedas y la pila pequeña de la linterna (útil en la segunda zona).  
Asegúrate de que haya una moneda por cada reverso dibujado en el papel: siguiendo el orden del dibujo, los jugadores/as conseguirán el código del segundo candado. Así, accederán a la segunda zona.

### **Segunda zona de la sala de escape:**

11. Coloca bajo un taburete un sobre con tarjetas de personas no admitidas en la nave: servirán para resolver el código de la cerradura de colores.
12. Cuelga en un lado del armario el crucigrama.  
Las cartas resueltas abrirán la cerradura con 5 letras mediante una palabra significativa.
13. Coloca dentro del segundo cofre un estuche que contenga la antorcha y un fragmento del permiso de residencia con la firma del presidente.  
El cofre está cerrado con cadenas, aseguradas con un candado de letras (las letras de solución del crucigrama).
14. Escribe con el bolígrafo de tinta invisible la frase *“Estás tumbado mirando la televisión al revés, siéntate donde te sentarías”*.
15. Coloca dentro de la caja mágica el trozo del permiso de permanencia con la firma verde oscuro: coloca la caja mágica debajo del sofá.

16. Sobre la mesa del centro, hay una caja de madera cerrada con un candado de color: dentro hay un fragmento del permiso de residencia (permiso de residencia permanente) y el código QR para responder al cuestionario.
17. La caja de la mesa está cerrada con un candado con números de colores: se establece la combinación según los números de las letras y los colores del nombre que aparece en las tarjetas de los candados de las personas a las que se denegó el acceso a la nave espacial (el sobre debajo del taburete).
18. Tras poner las pegatinas de estrellas fluorescentes en la alfombra de goma del puzle, en correspondencia con la estrella roja (imagen), esconde debajo de la pieza del puzle el trozo de permiso de permanencia con la frase “*Una cabeza, un corazón, sangre circulante*”, con otro número en la parte posterior para el último candado.
19. Guarda dentro del armario una llave real que servirá para salir de la sala de escape.  
El armario está cerrado con una cadena, asegurada con un candado de 4 dígitos: la combinación se hace con los 4 números del reverso de cada pieza del permiso de permanencia.

- **IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE**

La siguiente imagen muestra un ejemplo del montaje del escape room, antes de empezar el juego.



## OBJETIVO DE JUEGO Y CONEXIONES DE LAS PRUEBAS

1. El juego empieza con la carta de Bea.  
Luego, los/as participantes escucharán el audio grabado (en una Tablet), que cuenta el **inicio del éxodo** fuera del planeta Tierra, hacia el espacio.
2. El **laberinto** de la pared y el interior del **diario** sugieren que el destino es **Whakaoranga**.
3. A partir de esa pista, los/as participantes deben entender que, en el **diario**, deben buscar la página que habla del **aterrizaje en Whakaoranga** y usar las **palabras resaltadas** para encontrar el **código** a través del objeto del cofre.  
Cada objeto del cofre está numerado y hay **objetos que no sirven** para nada.
4. Siguiendo esta pista, y **reordenando los objetos** del primer cofre, los/as jugadores podrán **abrir la cerradura de la caja** que está sobre la mesa (**código de 4 números**).
5. En la caja sobre la mesa, encontrarán un **periódico** con una entrevista sobre los **emigrantes climáticos** y una hoja con el **reverso de 3 monedas**.

6. El **reverso de las 3 monedas** debe relacionarse con las **monedas** que hay dentro del tarro de cristal.  
El **orden** del reverso de las 3 monedas representa el **código** para abrir el candado que lleva a la segunda sala.  
Para conseguir las monedas, hay una antena magnética extensible colgada en el tablero magnético.
7. El **periódico** ofrece **algunas de las soluciones del siguiente crucigrama** y es un elemento de reflexión.  
Todos los **demás objetos** sobre el escritorio y la entrevista a un habitante de Whakaoranga colgada en la pizarra magnética **no son necesarios**, son para **distraer**.
8. Cuando entren en la segunda sala, los/as participantes deben encontrar el **sobre que está debajo del taburete** de la derecha.  
Si lo encuentran primero, pueden abrirlo, pero hay que **darles la pista** para que lo usen después.
9. En la segunda zona, el objetivo es **encontrar la combinación** para abrir el **armario** (donde está la llave de cuatro números).
10. En el lateral del armario está colgado el **crucigrama**.  
La resolución del crucigrama sirve para **abrir la caja** que hay **dentro del arcón**.  
Dentro de esta caja, encontrarán **un trozo del permiso** de permanencia con un número en el reverso (1 de los números del candado final).
11. Los/as participantes deberán utilizar el sobre escondido bajo el taburete para **abrir la caja que está sobre la mesa** del centro.  
La solución viene dada por las **letras que componen los nombres escritos en los documentos de identidad**, dentro del sobre.

Cada **nombre** está escrito con un **color diferente** y cada número del candado es de un color correspondiente.

Dentro de esta caja, hay otro **trozo del permiso** de residencia con otro número detrás y una hoja con un **código QR**.

- 12.** Los/as participantes deben escanear el **código QR** que lleva a un cuestionario: se pueden discutir las respuestas correctas para la sesión de reflexión.

Al final del cuestionario, aparecerá una **constelación** con una **estrella marcada en rojo**: es el mismo dibujo con pegatinas de estrellas fluorescentes en la alfombra de goma del puzle.

Los jugadores/as deben **encontrar la estrella** correspondiente en el suelo y **levantar la goma** para encontrar **otra pieza del permiso** de residencia (Un corazón, una cabeza, sangre circulante) con otro número detrás.

- 13.** La **última pieza** del permiso de residencia está en una **caja colocada en el suelo bajo el sofá**, gracias a la pista escrita en la pared que dice “*Estás tumbado mirando la televisión al revés, siéntate donde te sentarías*”.

Para leer la frase, deben poner la **pila** (que está dentro del tarro de cristal) en la linterna, **apagar la luz** y apuntar con la linterna a la pared.

- 14.** Tras encontrar todas las piezas, los/as participantes deberán **componer la combinación** y abrir el **candado** que asegura el **armario**.

En su interior, encontrarán la **llave** para abrir la puerta y comenzar una nueva vida en Whakaoranga.

## DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO

El diagrama de flujo indica cómo se conectan los elementos dentro del escenario y cómo se pueden utilizar para ir de una sala a otra y resolver el juego.

### SALA 1:

- El **laberinto** de la pared y el interior del **diario** sugieren que el destino es Whakaoranga.

Dentro del diario hay una lista de objetos y diferentes historias (entre ellas, la historia correcta).

- En el interior del cofre, hay **objetos numerados**.
- Al combinar las **palabras destacadas** del diario, se obtiene un **código** para reordenar los objetos numerados y poder abrir la primera caja con candado.

Dentro de esa caja hay una pila, un periódico que tiene un crucigrama y una imagen del reverso de 3 monedas.

- En la mesa, junto a la primera caja con candado, hay un tarro con monedas.

Para abrir el tarro, hay que usar la antena magnética.

- El **orden** del reverso de las 3 monedas representa el **código** para abrir el candado que lleva a la segunda sala.

### SALA 2:

- En el lateral del armario está colgado el crucigrama. La resolución del crucigrama sirve para abrir la caja que hay dentro del arcón.
- En la caja que está dentro del arcón, está el primer trozo del permiso de permanencia con un número en el reverso (1 de los números del candado final).



- Dentro del sobre que está debajo del taburete, hay documentos de identidad.  
Al combinar las letras que componen los nombres de esos documentos, se puede abrir la caja que está sobre la mesa.
- Dentro de la caja que está sobre la mesa, está el segundo trozo del permiso de residencia con otro número detrás y una hoja con un código QR.
- El código QR lleva a un cuestionario.  
Al final del cuestionario, aparece una constelación con una estrella marcada en rojo: es el mismo dibujo con pegatinas de estrellas fluorescentes en la alfombra de goma del puzle.
- Al encontrar la estrella correspondiente en el suelo y levantar la goma, se encuentra el tercer trozo del permiso de residencia, con otro número detrás.
- Al seguir la pista escrita en la pared, que dice “Estás tumbado mirando la televisión al revés, siéntate donde te sentarías”, se encuentra la caja que está debajo del sofá.  
Para abrir esa caja, hay que poner la pila (encontrada en la sala 1) en la linterna, apagar la luz y buscar la pista.
- Al combinar los 4 trozos del permiso de residencia, se obtiene la combinación para abrir el candado que asegura el armario.
- Dentro del armario, está la llave para abrir la puerta de la sala.

## CÓMO GANAR

Para completar el juego, los jugadores/as juntarán todas las **piezas del permiso** de estancia y, a través del **código** que hay en su interior, abrirán la **última cerradura**: esta contiene la **llave** para salir de la sala.

El **final del juego** tiene un **doble significado**: el **fin del camino de los juegos** y la **aceptación simbólica en una sociedad diferente** (tras un duro camino hacia la integración y la aceptación), simbolizado por la consecución del permiso de estancia.

Los jugadores/as utilizarán la **llave** para **salir de la sala**.

## **FACILITACIÓN**

Antes de empezar el juego, haz una **pequeña introducción** para meter a los jugadores/as en la historia.

A continuación, advierte a los jugadores/as de que los **objetos** de la sala que están **cerrados con un candado**, aunque puedan abrirse de otro modo, **no pueden utilizarse hasta que encuentren la combinación** del candado.

Hay una **cuerda** en medio de la sala que simula una puerta: **si no abren ese candado, no pueden pasar** a la otra mitad de la sala.

Los objetos utilizados para resolver un puzle, después no son necesarios.

Además, deja que los/as participantes **guarden un teléfono** sin conexión: les será útil más adelante.

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

Según la **edad** y las **habilidades** del grupo, puedes ofrecer las **pistas** de forma **verbal** (preguntando al estilo de un jugador, "qué" es lo que hay en la botella) **o escrita** en una nota y lanzada a la sala.

Cuando des pistas, procura que no sean obvias y, sobre todo, **no resuelvas tú mismo/a** ninguna parte del rompecabezas.

### • **SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN**

Empieza la sesión de reflexión centrándote en los **sentimientos** de los/as participantes sobre el **resultado** obtenido, tanto si **han salido** de la sala como si no.

Si han conseguido el permiso de residencia, pregúntales **cómo se sienten al conseguir un permiso** de residencia para todos los humanos en el nuevo planeta, y qué **referencia ven en la realidad actual**, en qué posición se encuentran y si otras personas encuentran dificultades en este sentido.

Asimismo, si **no han logrado** conseguir todas las piezas de la sala, **cómo les hace sentir esto**.

A partir de este paralelismo, continúa reflexionando sobre el **significado de la experiencia**:

- ✓ ¿Cómo te sentiste durante el juego (o en algún momento específico o significativo)?
- ✓ ¿Has notado algún paralelismo entre el juego y la realidad?
- ✓ ¿Qué harías si te ocurriera un incidente similar? ¿O a un amigo/a?
- ✓ ¿Crees que nuestra sociedad hace lo suficiente para evitar la discriminación?
- ✓ ¿Crees que esta experiencia te ha llevado a reflexionar y a tener más conciencia sobre el tema de los estereotipos y la discriminación? ¿En qué sentido?
- ✓ En tu opinión, ¿la experiencia del escape room ayuda a razonar sobre ciertas dinámicas de nuestra sociedad, en términos de racismo y discriminación?

Sobre la **dinámica del juego**:

- ✓ ¿Hubo algún momento especialmente frustrante durante el juego, en el que no supieras cómo proceder?
- ✓ ¿Hay algún juego que no hayas entendido del todo?
- ✓ ¿Cómo te sentiste dentro del grupo?
- ✓ ¿Hay algún pasaje del juego que cambiarías?
- ✓ ¿Qué juegos te parecieron más emocionantes, dinámicos o divertidos?

Para los **trabajadores/as juveniles**:

- ✓ ¿Quieres usar esta herramienta educativa como parte de tu trabajo?
- ✓ ¿Crees que esta experiencia puede ayudar a los/as jóvenes a concienciarse sobre el racismo y la discriminación?