

ESCAPE ROOM 3: SIN FRONTERAS



ÍNDICE

| | |
|--|----|
| ESCAPE ROOM 3: SIN FRONTERAS | 1 |
| ÍNDICE | 2 |
| INTRODUCCIÓN | 3 |
| NARRATIVA | 3 |
| MATERIALES REQUERIDOS | 4 |
| PREPARACIÓN | 5 |
| CREANDO LA SALA | 11 |
| • IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE | 20 |
| CÓMO JUGAR | 21 |
| • ANTES DE ENTRAR | 21 |
| • DENTRO DE LA SALA | 23 |
| • EL ARMARIO | 26 |
| CÓMO GANAR | 28 |
| FACILITACIÓN | 29 |
| • INTRODUCCIÓN DEL JUEGO | 29 |
| • SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN | 30 |

INTRODUCCIÓN

Este escape room trata de las **fronteras** y pone en relieve los problemas relacionados con las **barreras** en el mundo, con especial referencia a la importancia de la **memoria histórica** para **no cometer los mismos errores que en el pasado**.

Se utiliza el **Muro de Berlín** como **metáfora histórica** para que los jugadores/as:

- Reconozcan la evidencia del problema, que aún está extendido en todos los continentes.
- Establezcan paralelismos entre ambas situaciones (pasado y presente).

NARRATIVA

Monika vivió en su casa de Berlín durante muchos años, viviendo el Muro en su propia piel desde su construcción hasta su caída.

Separada de Heinz, un chico del que estaba enamorada, tras un periodo de desesperación, comenzó a investigar la realidad de Berlín Oriental y luego de los muros en todo el mundo contemporáneo.

Sus investigaciones se recogen en un diario y en diversos documentos, que se han dejado en la casa para que se convierta en un museo.

Los protagonistas son los nietos de Monika: regresan a Berlín años después para evitar que el ayuntamiento alemán derribe su casa, ahora deshabitada.

Una vez dentro, descubrirán la extraordinaria historia de su abuela y el Muro de Berlín.



MATERIALES REQUERIDOS

- 5 libros viejos y gruesos (más de 500 páginas).
- Un armario cerrado con puertas.
- Una cuerda o cordón.
- El material de esta [carpeta \(impreso\)](#)
- 5 clavijas de madera.
- 2 candados con 5 engranajes.
- 4 candados con llaves.
- Un cordón o cuerda para sujetar un colgante al cuello.
- 3 candados numéricos con 4 dígitos.
- Un candado numérico de 3 dígitos.
- Un diario o cuaderno antiguo con páginas en blanco.
- Una maleta.
- Un baúl o caja grande.
- Una caja fuerte.
- Una grabadora de voz que funcione.
- Una mesita de noche.
- Ropa y juguetes viejos.
- Un peluche u otro juguete blando acolchado.
- Una caja cuadrada pequeña.
- Una linterna de luz ultravioleta.

- Un rotulador UV.
- Un mapa del Muro de Berlín.
- 2 metros de cadena fina.
- 2 mesas de café.
- 2 blondas antiguas.
- Cualquier adorno antiguo.
- Un teléfono antiguo.
- Una cuna o cama.
- Mantas y almohadas para la cama.
- Una alfombra, al menos, tan grande como la trampa.
- Material fotográfico diverso (por ejemplo, una cámara antigua, algunos rollos de película y negativos de fotos, entre otros).
- Esta música:
 - ✓ Elton John: Nikita.
 - ✓ Van Zandt: Checkpoint Charlie.
 - ✓ David Bowie: Heroes.
 - ✓ Scorpions: Wind of change.
 - ✓ Pink Floyd: another brick in the wall.
- Un casco de construcción o arnés de obrero.
- Un panel de gas o apertura de escotilla falsa.
- 4 geolocalizadores.
- 2 metros de cinta negra y amarilla.

PREPARACIÓN

Pega las páginas de 2 libros viejos para que sean **ilegibles**: después, cubre sus tapas con una hoja de papel envejecida con pintura amarilla o gris.

Coge otros **2 libros viejos**, recorta un **hueco** entre sus páginas y pégalos para que parezcan **cajas**.



Coge el **último libro antiguo** y cubre la cubierta con el **escudo de la STASI** sobre un fondo neutro:

- En la **primera página** (la del índice), pega un **marcador**, visible desde el exterior.
- En la **página 161**, añade, pegada, la página del diario sobre los archivos de la STASI y marca al lado las letras y los números que forman las palabras **“PAGINACIEN”**.
- En la **página 100**, añade con bolígrafo el boceto de una **furgoneta** y los **números 12 17**.

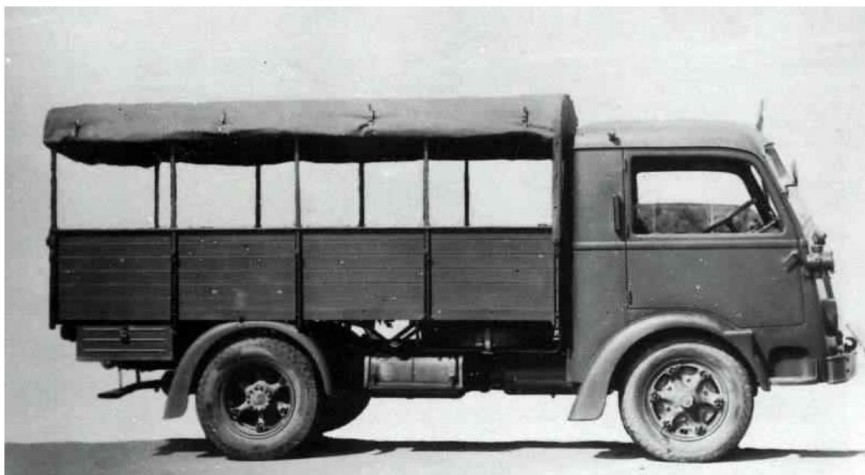
Coge la **caja** y pon la **linterna UV dentro**: dentro de la caja, añade las palabras **“¡iluminemos la situación!”**.

Escribe los **números 1 0 0** en el **mapa**, a lo largo de la ruta del Muro de Berlín con un **rotulador UV**.

Coge un **teléfono antiguo** y crea un **espacio vacío** en su interior: por ejemplo, desenrosca el auricular o quita la batería. Ese será 1 de los espacios para los micrófonos (pequeño dispositivo para grabar y emitir sonido).

Imprime las siguientes **fotografías**:





Escribe las **descripciones** en el **reverso** de las fotografías, resaltando las **letras escritas en rojo** aquí:

1. **Foto del túnel.** Texto: “En 1964, 57 personas escaparon hacia el oeste a través de un túnel subterráneo, desde entonces recordado como <Túnel 57>”.
2. **Foto del Muro de Berlín.** Texto: “El Muro de Berlín tenía más de 140 km de longitud. En 1962 se construyó un segundo muro en paralelo para duplicar la <seguridad>”.

3. Foto del globo aerostático. Texto: “En 1979, las 2 familias de Strelzyk y Wetzel cruzaron el muro en un globo de aire caliente, llevado por el viento.

El globo fue cosido en gran secreto con una bombona de gas y un tubo de estufa, y se elevó 2.000 metros sobre el suelo”.

4. Foto del camión. Texto: “La mercancía cruzó el Muro de Berlín por el paso fronterizo <Heinrich-Heine-Strasse>.

En 1962, Klaus Brüske condujo un camión a toda velocidad y atravesó las barreras del puesto de control.

Murió de un disparo en el asiento del conductor, pero salvó a sus dos compañeros”.

5. Foto de una cabina de fotos. Texto: “Muchos fotógrafos desempeñaron un papel importante en la documentación del Berlín dividido.

A Rudi Meisel se le permitió cruzar el muro y hacer fotos para desmontar los prejuicios sobre uno u otro bando.

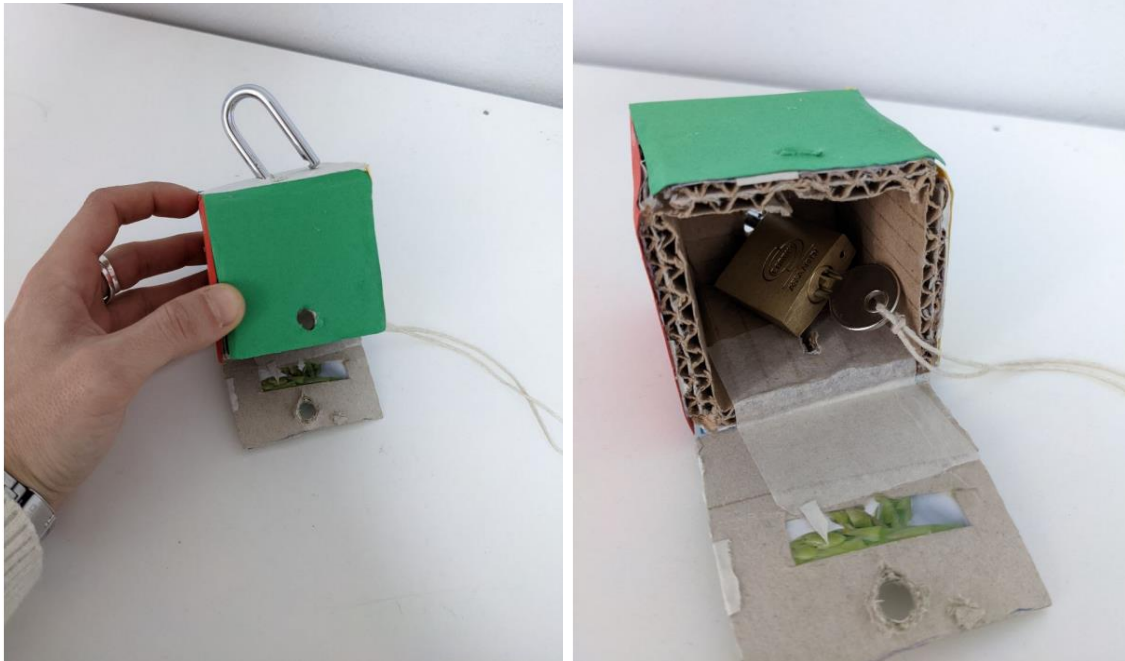
Un libro recoge ahora sus instantáneas más famosas. []”.

Recorta parte de las **costuras del peluche** para introducir un **pequeño objeto** dentro: es donde se colocará el bicho.

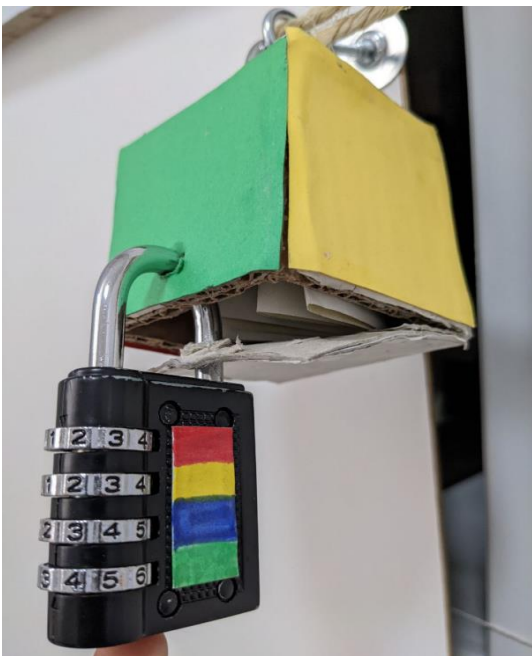
Coge la **bolsa** definitiva y haz **3 espacios para 3 candados**: si no se abren los 3, no se sabrá qué hay dentro. En cada espacio, añade respectivamente las inscripciones: “*En memoria de Hauswald Harald*”, “*En memoria de Kurt Wordel y Harry Deterling*”, y “*Para Conrad Shumann y todas las personas que hacen una elección*”.

Decora la pequeña caja cuadrada con los colores **rojo, amarillo, verde y azul**. A lo largo de la abertura, haz un agujero para un candado que la mantenga cerrada.

En el lado opuesto, en una de las superficies, haz una **ranura** para que salga un **gancho de candado**.



Añade **rayas de colores** en el **candado de 4 dígitos** (una raya al lado de cada número). Para ello, usa los siguientes colores: **rojo, amarillo, verde y azul**.



Añade **letras de colores** en los **geocalizadores** que se correspondan con los **números que abren el candado** de bandas de colores (imagen superior).

Al encontrar los **4 geolocalizadores** y sujetar el cifrado, los/as participantes podrán **vincular cada letra a un número y al color** que se “abrirá” en el candado.

Añade un sistema de cierre al **armario** que permita poner un **candado**.

Añade un sistema de cierre a la **trampilla** que permita insertar un **candado**.

CREANDO LA SALA

Mete en la **trampilla** la página del diario del día **27 de febrero de 1962**, la página del **descodificador** y la del dibujo de un **bicho** (no importa cuál).

Cierra la trampilla con el **candado alfanumérico** y el código “**MUSE []**”.

Después, pon la trampilla en el suelo y cúbrela con la **alfombra**.



Coloca la **cama** con las mantas y la almohada **sobre la alfombra**.



Introduce un **segundo bicho** en la **manga de la bata** de la abuela (no importa cuál), enrolla la manga y pon la **chaqueta sobre la cama**, junto con otras prendas.



Junto a la cama, coloca la **mesita de noche**: pon en los **cajones** algo de ropa vieja y, encima, las **páginas** del diario del día **30 de mayo de 1961** y del **16 de junio de 1961** (en 2 cajones diferentes).

Coloca otras **fotos antiguas en la pared**, encima de la cama.

Contra la pared, cerca del armario, coloca una **pequeña mesa** y sobre ella, encima de una **blonda**, pon el **diario abierto**: en el diario, introduce las **páginas** del día **11 de diciembre de 1960** y del **20 de diciembre de 1960**.

Junto al diario, coloca el **xilófono** con el palo para tocarlo.

En la pared de detrás de la mesa, pon el **calendario** donde se colgará la **entrada del concierto** de Frank Sinatra.

Coloca el **tercer bicho** (no importa cuál) **dentro de peluche**, en el compartimento secreto, y añade la **página** del diario del día **1 de enero de 1963**.

Pon el **peluche** con los otros juguetes **dentro de la caja de juguetes**: después, coloca la caja **debajo de la mesa** donde está el diario.



En el lado opuesto de la misma pared, coloca la **segunda mesita**:
pon una **blonda** y coloca el **teléfono** sobre ella.

Coloca el **cuarto y último bicho** en el auricular del **teléfono**
desenroscado.

Decora la pared con un espejo y algunas fotografías de la abuela.



En la **caja de lata**, coloca la **grabadora** (tras comprobar que las pilas están cargadas) y la página del diario del día **20 de agosto de 1961**.

Pon la caja de lata dentro de la **maleta**, con algo de **ropa** y con la página del diario del día **13 de agosto de 1961** a la vista.

Después, cierra la maleta con un **candado numérico** y el **código 5322**, y ponla cerca del armario.



Coloca el **armario** contra la pared más alejada de la entrada de la habitación.

Pega el **mapa de Berlín** en el interior de una de las puertas del armario: fija la **cuerda** a las 2 puertas, de forma que la cuerda **se estire al abrir el armario**. Fija las **fotos** a dicha cuerda con las **clavijas** de madera, teniendo cuidado de ponerlas en orden para que la escritura forme el código **“MUSE []”**.

Pon una cámara antigua, el carrete y los negativos de las fotos antiguas en **1 de los estantes** interiores del armario: entre esos objetos, coloca la **caja con la inscripción “Arrojemos un poco de luz sobre la situación”**.

Dentro de esa **caja**, pon la **linterna UV** y una **página** del diario que diga “Desde que Berlín volvió a reunirse”.

Cierra el **libro de la STASI** con el **candado numérico** (el código es 100) y colócalo en uno de los estantes interiores.

Coloca las **páginas del diario** que empiezan por “Hoy” en la última **caja**.



En el **libro con una cámara en la portada**, coloca las **páginas** del diario impresas “Solo la fotografía me hizo libre” y la **llave** de un candado.

Cierra la **anilla de la última caja** que lleva el nombre de Hauswald Harald con ese candado.

Cierra el **libro** con un **candado alfabético** con el código “**MUSE []**” y ponlo en uno de los estantes.

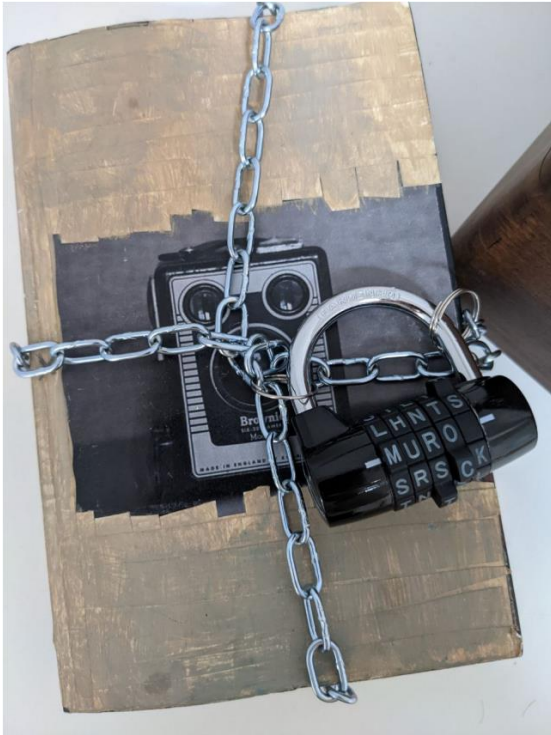
En el **libro con un soldado** en la portada, coloca las **páginas** del diario del día **15 de agosto de 1961** y la **llave** de un segundo candado: usa este candado para cerrar la anilla de la última caja con el nombre de Conrad Shumann.

Después, cierra el libro y ponlo entre los demás.

En el **libro con una furgoneta** en la portada, pon:

- Las **páginas** del diario del día **5 de mayo de 1963** y del **23 de octubre de 2019**.
- La **última llave** que queda: usa el **candado** correspondiente para cerrar la anilla de la **última caja** con los nombres de Kurt Wordel y Harry Deterling.

Después, cierra el libro con un **candado numérico** (código 1217) y júntalo con los demás.



Añade unos cuantos libros cerrados, elegidos al azar, entre los demás.

Coloca la **última caja** (cerrada 3 veces) lo más abajo posible, en el lado derecho del armario.

Dentro de la pequeña caja cuadrada de seguridad, pon una **cerradura con llave** y cierra el armario con ella: cuelga la **llave en el cordón** para poder entregarla después de la fase de prueba, al inicio del juego.

Mete en la **caja** la **página** del diario “Seré rey” y cierra la caja con el candado de banda de color (**código 3345**).



Cuelga el **aviso de desalojo** cerca de la puerta de entrada y añade algunas **tiras de seguridad** de color amarillo y negro.

Si es necesario, coloca una silla para el facilitador/a dentro de la habitación y pon la caja de música encima del armario o en un lugar de fácil acceso.



- **IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE**

La siguiente imagen muestra un ejemplo de cómo montar la sala de escape, antes de iniciar el juego.





CÓMO JUGAR

• **ANTES DE ENTRAR**

Los jugadores/as entran en la sala de escape y se colocan en un lugar donde estén cómodos/as: por ejemplo, alrededor de una mesa.

Después, se les da esta **introducción**:

“La última vez que estuviste en Berlín tenías 10 años.

Tienes un recuerdo feliz pero confuso, como el que tienes de un lugar donde pasaste tus vacaciones de verano durante una infancia casi olvidada. Un lugar de días despreocupados, de tardes jugando con los primos y de manjares de la abuela, antes de que ésta se trasladara al calor del Mediterráneo para descansar sus cansados huesos.

Seguramente no esperabas tener que volver a esa casa por un motivo como el que tienes ahora. De hecho, fue una llamada de tu abuela, muy agitada, y luego una llamada de tu abogado lo que te hizo preparar las maletas a toda prisa y coger un tren: por motivos de reordenación urbanística, así lo dice el ayuntamiento de Berlín, la casa será demolida para hacer sitio a un moderno centro comercial. Al fin y al cabo, hace más de 10 años que no está habitada y no se ha renovado en más de 20 años.

Y no se puede hacer nada al respecto.

Pero, mientras estás en el tren, empaquetando los muebles más preciados y queridos en memoria de tu abuela, un correo electrónico de tu abogado te da esperanzas: al parecer, hay una cláusula en la legislación alemana que dice que, si un edificio es de importancia histórica o cultural, no puede ser demolido. Tu abogado no puede ayudarte mucho. Ahora depende de ti: debes explorar la casa de arriba a abajo, sumergirte en el pasado y traer de vuelta las historias de Berlín, con la esperanza de salvar una casa que quizás signifique mucho para ti”.

Tras una pausa, el narrador/a añade: “Sin embargo, antes de entrar en la vieja casa de la abuela, es bueno recordar que Berlín tiene su propia historia y que esta es importante.

No hace muchos años, la moderna y multicultural capital alemana era una ciudad dividida: no se podía entrar libremente en todos los edificios, ni caminar libremente por las calles, ni expresar

libremente tus ideas. Por eso, se le somete a una breve prueba de conformidad. La gente, ya lo sabes, está dividida en conformistas e inconformistas”.

Los **conformistas** se someten a una **prueba**: quien obtenga la puntuación más baja, es señalado y mostrado a todo el mundo.

Además, se le entrega, en señal de reconocimiento y vergüenza, un **colgante** (la **llave** que cuelga del cordón).

Enlace a la [prueba de conformidad](#)

Después, se deja entrar a los jugadores/as en la habitación: se les entrega el **sobre** de su abogado, que contiene la **carta del abogado** y el **formulario de evaluación histórica**.

• DENTRO DE LA SALA

1. Los/as participantes encuentran un **diario** con algunas páginas arrancadas.

En él, se cuenta la **historia de amor** entre la abuela y Heinz, y cómo empezó en el **concierto** de Frank Sinatra.

En el **calendario** de la pared está la **entrada del concierto** de Frank Sinatra, en la que hay indicaciones para llegar al local (**5 3 22**, el código que abre la **maleta negra**).

Debajo del calendario (dentro de un cajón de la mesita de noche), algunas **páginas** desprendidas del **diario**.

Seguir el orden cronológico de las páginas es una forma de ordenar los juegos.

Cuando los/as participantes empiezan a leer el diario, comienza a sonar suavemente “Nikita” de Elton John.

En esta etapa, se leen **estas páginas del diario**:

- ✓ Día **11 de diciembre de 1960**.
- ✓ Día **20 de diciembre de 1960** (en la agenda).

- ✓ Día **30 de mayo de 1961** y **16 de junio de 1961** (en la mesita de noche).

2. La **maleta** está cerrada con un candado que se abre con la **combinación del juego anterior (5322)**.

Además de varios objetos inútiles, contiene algunas **páginas del diario** que continúan la narración: hablan de la música y de la esperanza de escapar.

La maleta contiene un **archivo de audio** en una grabadora que repite las mismas 4 notas: **RE, MI, FA, MI**.

Cuando se tocan dichas **notas** correctamente en el **xilófono**, permiten leer, en secuencia, las **letras debajo de cada nota del instrumento**.

El código resultante, **MUSE**, abre la **trampilla** (cerrada por un candado de 5 letras, **MUSE[]**).

Dentro, está la **página** del diario del día **13 de agosto de 1961**.

Dentro de la **caja de la grabadora** (para que se pueda leer después), está la **página** del día **20 de agosto de 1961**.

3. La **trampilla** está tapiada: las páginas del diario que están aquí hablan de delirios, de la STASI y del miedo a ser descubierto.

Dentro de la **trampilla**, hay una **imagen** dibujada de cómo es un **bicho**. La invitación es a intentar **encontrarlos**: la abuela los ha escondido para ver lo fácil que es no verlos.

1 de los bichos (no importa cuál) ya estará **dentro de la trampilla**, junto con las hojas.

En las hojas, se propone un **pequeño descifrador alfanumérico**, como un borrador de un trabajo mayor: la abuela está investigando.

Aquí están las páginas del diario del día **27 de febrero de 1962**, la página con el **código alfanumérico** y el **patrón de bichos**.

Cuando los jugadores/as abran la trampilla, empezará a sonar “Checkpoint Charlie” de Van Zandt.

4. Los jugadores/as buscarán **bichos**: cada 1 tiene una **letra** de un **color** determinado, que puede convertirse en un **número** usando el **código** que está en la trampilla.

Los bichos están **escondidos** por la habitación.

Tras encontrarlos, los jugadores/as tendrán **4 letras** y luego **4 números**: los facilitadores/as pueden ayudar a la búsqueda tocando los bichos.

El error **más difícil de encontrar** es la página del diario del día **1 de enero de 1963**.

5. El **armario** está cerrado con un **candado** dentro de una pequeña **caja**.

La **caja** se cierra, a su vez, con un **candado numérico**: este candado tiene una **franja de color junto a cada número**.

Los **números obtenidos de los bichos**, asignados correctamente a los **colores**, permiten abrir la **caja** (código 3345).

6. Dentro de la **caja**, habrá un **lector de huellas dactilares** o, de forma alternativa, una **cerradura** con llave.

El jugador/a registrado/a al principio introduce su **huella dactilar** o su **llave**: el armario podrá abrirse.

Cuando los jugadores crucen el umbral del armario, sonará “Heroes” de David Bowie y durará hasta que estén en la habitación 2.

Dentro de la **caja**, está la **página** del diario “Seré rey”.

• EL ARMARIO

El armario contiene **muchos juguetes**, como si fuera una habitación en miniatura: en el interior, hay una especie de **librería con puertas**.

1. El **libro con un soldado** en la portada **puede abrirse**: dentro estará la **primera llave** y los textos sobre el cruce ilegal de la frontera y la deserción.

La llave **abre 1 de los 3 candados** de la **última caja**.

Al abrir este primer libro, sonará “Wind of Change”, de los Scorpions.

2. Entre los libros, se encuentra fácilmente una **linterna UV**, con forma de rotulador, acompañada de la inscripción “*arrojemos algo de luz sobre la situación*”.

Apuntando con ella al **mapa** (que representa la situación del muro en Berlín y cuelga en el interior de una de las puertas) se verán **números** a lo largo del recorrido del Muro de Berlín. El **código** resultante es **100**.

3. El código 100 abre el candado del libro de la STASI, que lleva su emblema en la portada. El marcapáginas del libro, muy evidente, lleva a una **página** donde aparecen los **números 1 6 1 con un círculo**.

Si los jugadores/as van a la **página 161**, encontrarán un texto sobre los archivos de la STASI y que tiene las **letras P A G I N A C E N T O** subrayadas.

Si los jugadores/as van a la **página 100**, encontrarán algunas marcas que hacen referencia a los **vehículos de motor** (el dibujo de un camión, palabras subrayadas como “TRAZIONE”, “MOTOR”, etc.) y el **código escrito 12 17**.

Dicho código abre el **siguiente libro**.

4. El **libro con el camión** en la portada se abre con el **código 1217**: dentro, está la **segunda llave** y algunos textos sobre el uso de vehículos motorizados por parte de inmigrantes.
La llave abre el **segundo de los 3 candados de la caja final**.

5. A la vista de todo el mundo, en la apertura del gabinete, hay **fotografías** colgadas en un **orden determinado**: representan algunos conceptos importantes sobre la situación en la RDA.
Detrás de cada foto, hay una **inscripción** que explica el contenido.
En el orden de las fotos, hay unas **letras resaltadas** en el reverso de las distintas fotos, que forman la palabra **MUSE[]**: ese es el **código del último libro**.

6. El **libro con una cámara** en la portada está cerrado con un **candado de 5 letras**: se abre con el código **MURO[]**.
Dentro, hay varias hojas sobre la situación de la fotografía en la RDA y la **última llave**.

7. La **última caja** está cerrada por **3 candados**: en cada 1 de ellos está escrito el **nombre de un personaje** de 1 de los 3 libros.
La **caja** se abre usando las **llaves** de los libros en el candado correcto.
Al introducir las **fechas** encontradas en los libros en los respectivos candados, se abre la **última caja**: dentro, están los últimos escritos de la abuela sobre la importancia de la memoria histórica.
Sonará “Another Brick in the wall” de Pink Floyd.

CÓMO GANAR

Cuando los jugadores/as abran los **3 candados de la caja final**, accederán a la **última narración**: sin embargo, el juego aún no ha terminado.

Mientras las manecillas del reloj avanzan, los trabajadores/as del municipio de Berlín se acercan para demoler la casa.

La única forma de parar las máquinas es entregar al representante del municipio (el personaje interpretado por el facilitador/a) el documento sugerido por el abogado, ahora relleno.

En ese momento, los jugadores/as pueden expresar en un papel lo que han descubierto dentro de la casa de su abuela, indicando los elementos más importantes y más evocadores, y sugiriendo una solución alternativa a la demolición.

Los jugadores/as serán libres de escribir lo que quieran, no hay una respuesta realmente correcta: incluso decidir dejar que la casa sea demolida y quizás trasladar algunos objetos a un museo puede tener sentido, aunque la trampa tenga importancia histórica y estructural en el edificio.

Cuando los jugadores/as entreguen la tarjeta completada al facilitador/a, el juego termina.

Tras leer el documento, el facilitador/a decreta el final de la historia. Por ejemplo, con la frase *“Como resultado de la entrega del documento al Ayuntamiento de Berlín, la casa de la abuela no será demolida”*.

FACILITACIÓN

Durante el juego, el **facilitador/a** hará el papel de un **empleado/a del ayuntamiento** de Berlín, presente para que los jugadores/as recojan las últimas cosas antes de demoler la casa.

El facilitador/a puede **apresurarlos**, indicando cuánto tiempo queda hasta la llegada de los obreros, manteniendo posiblemente un papel rudo y dando cualquier consejo sobre el juego en forma de frases aleatorias.

Por ejemplo: *“Bueno, ¡en mi época no se tocaban instrumentos tan extraños!”*

Sin embargo, es aconsejable **modular el tono** de la facilitación sobre el proceder de forma lineal y suave: el facilitador/a no puede intervenir casi nunca.

El empleado/a municipal lleva en todo momento un **elemento distintivo** (como un casco o un peto): cuando este elemento se baja o se quita, el facilitador/a sale de su papel.

• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO

El juego se centra en el concepto de **memoria histórica** y en el de las **barreras** que impiden el movimiento de las personas.

En el momento de la introducción, el facilitador/a aclarará:

- ✓ Los **temas** que se van a tratar, aunque sea de forma breve.
- ✓ Que el **objetivo** del Escape Room no es calificar a los/as mejores ni clasificarles, sino permitir una **experiencia narrativa**.

Es importante recordar a los jugadores/as que se tomen el **tiempo necesario** para **reparar con calma cada texto** encontrado y cada

parte en su totalidad, tratando de ser un juego de equipo y de reflexionar sobre lo que van a enfrentar.

Una parte integral del juego es la **reflexión final**, que debe anunciarse en la introducción: se discutirá **lo que se ha descubierto** durante el juego y se recogerán las **impresiones** de los jugadores/as.

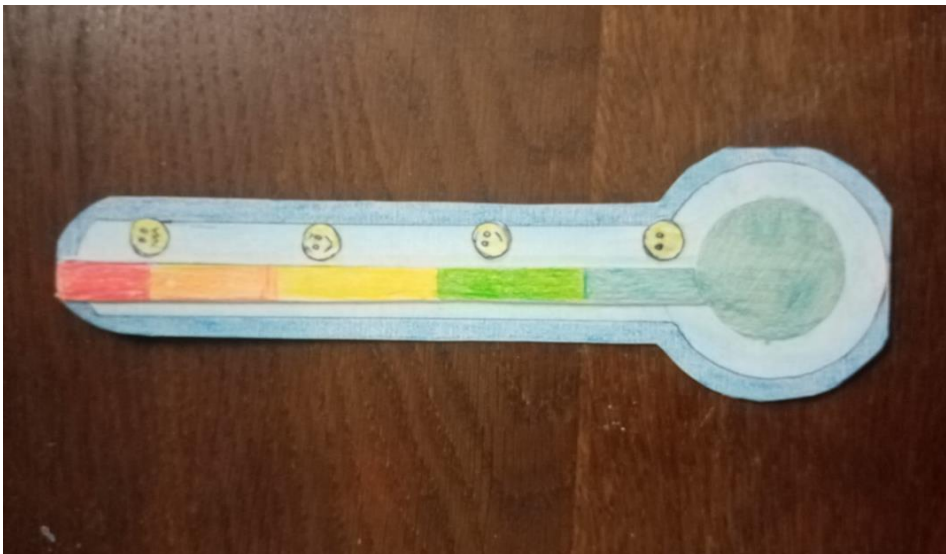
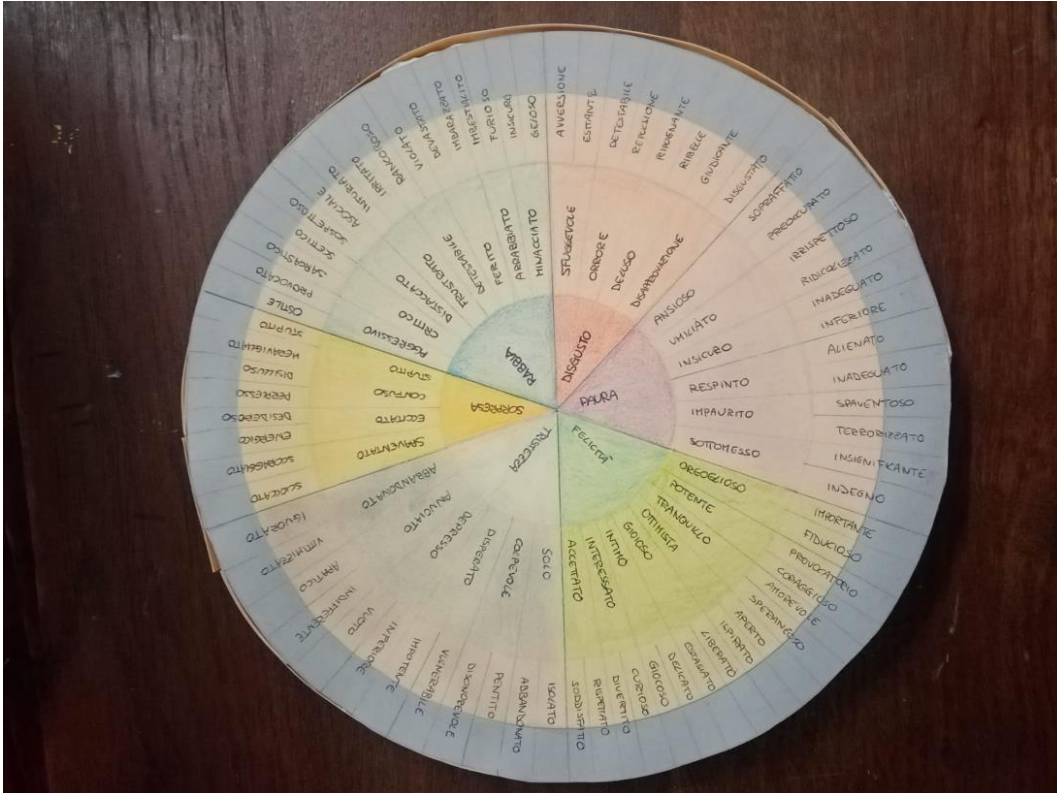
La experiencia durará, en total, unos **90 minutos**.

• **SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN**

Tras finalizar el juego, se pasa a la sesión de **reflexión**, que sigue los **siguientes pasos**:

- ✓ **Salida de la actividad:** es aconsejable trasladarse a una **sala diferente** de la del escape room para hacer el debriefing. Se dejarán todos los objetos del juego y se preparará un escenario diferente en la nueva sala: se colocarán las sillas en **círculo** y quizás se ofrezca agua a los jugadores/as. Esto ayuda a debatir y permite un **ambiente más relajado** durante la conversación.

- ✓ **Fase emocional:** se formula la pregunta abierta: “¿Cómo estás? ¿Cómo te sientes?”. Deja que los jugadores/as respondan cómo se sienten, intentando que todos/as opinen. Tras las primeras impresiones, intenta **concretar más los sentimientos** que se tienen. Por ejemplo, ofrece a quien hablar sobre una **rueda de emociones** o un **termómetro de intensidad emocional**: así, la persona se analiza a sí mismo/a.



- ✓ **Fase descriptiva:** el foco pasa a que los jugadores/as hagan una breve descripción de lo que hicieron. Algunas preguntas pueden ser: “¿Qué experimentasteis?”, “¿Qué hicisteis?”, “¿De qué trató la sala de escape?” Es importante intentar entender **qué mensaje recibieron** los jugadores/as, sin sugerir ninguno, para entender **qué se llevarán a casa**, en general.

Hay que dar la oportunidad de **volver a contar la actividad realizada** o dar espacio a lo que más **les llamó la atención** durante el juego, sin forzar un análisis preciso (se hará en la siguiente fase).

La fase descriptiva también puede ser útil para volver a **recordar lo que se ha visto** y para completar el proceso de salir del rol para quienes jugaron, devolviendo a todos/as a la realidad.

✓ **Fase analógica:** una reflexión sobre los **juegos individuales**.

El facilitador/a puede contribuir con una pequeña lista, recordando utilizar las habilidades demostradas por los jugadores/as.

Por ejemplo, *“He visto que eras muy bueno/a en esta parte específica, ¿te gustaría contar cómo resolviste el puzle?”*.

El comentario de los jugadores/as es **libre**, incluso con **críticas**.

En esta fase, es útil retomar la **prueba de conformidad** (que recuerda varios elementos del juego) y pedir que **se comenten las cuestiones planteadas**.

✓ **Llamada a la acción:** *“¿En qué se parece lo ocurrido al comportamiento real?”*.

En esta fase, se invita a los jugadores/as a un cambio activo en sus vidas: **lo que han aprendido en la sala de escape** no debe quedarse en esa sala, sino llevarse a la **acción diaria**.

Puedes hacer preguntas como estas: *“¿Cómo crees que puedes actuar para que la memoria histórica ocupe un lugar más importante en tu vida?”*, *“¿Crees que hay formas de contrarrestar las barreras entre las personas?”*, *“¿Cómo crees que puedes actuar?”*

- ✓ **Conclusión:** Se puede contar algo sobre el **proyecto** y cómo funciona o se ha construido.
A continuación, se presentará el **cuestionario** a los jugadores/as.

Para **responder a las preguntas** de los jugadores/as y obtener pistas generales sobre el contenido del debriefing, aquí hay algunas **informaciones generales**.

Si es necesario, se puede entregar a los jugadores/as un **folleto** o un **código QR** para que conserven la información: [Manual Escape Room](#)

La sala de escape se divide en 2 partes: la **habitación** y el **armario**.

En la habitación, la trama nos lleva a investigar una **historia de amor** del pasado de la abuela de la que no sabemos nada, pero esto pronto se convierte en un tema secundario.

Algunas reflexiones del diario y objetos de la habitación nos hacen comprender rápidamente que la abuela investigaba la **realidad de Berlín Oriental**, cómo era la vida bajo un régimen.

Así, el relato pasa de ser la historia de una división a una **narración sobre lo que era vivir bajo la opresión** y lo que significaba, día tras día, querer **escapar**.

Cuando se abre el **armario**, todo vuelve a cambiar: a través del diario, se comprende cómo aún hoy en el mundo los muros son numerosos y divisorios, cómo historias que nos parecen pasadas siguen siendo actuales y presentes.

Ya no se trata de la **historia de una persona**, sino del propio concepto de **memoria histórica**, que nos hace recordar y nos puede ayudar a interpretar el presente.

Todos los **juegos y pruebas** utilizados son **metafóricos**, de alguna manera.

La **prueba inicial** está inspirada en la del escape room Wer ist wer del colectivo We are Muesli. [Enlace web: We are Muesli](#)

Cada **pregunta** está pensada para abordar una **parte de la sala de escape**: no es seguro que al final del juego las respuestas dadas por los jugadores/as en el test hayan permanecido inalteradas. Quizás se podría hacer una reflexión al respecto.

A nivel psicológico, puede ser interesante comprender ciertas **dinámicas relativas a las pruebas**:

- ✓ ¿Esperaban los jugadores/as tener que hacer una?
- ✓ ¿Qué tipo de preguntas esperaban?
- ✓ ¿Preveían que 1 de ellos/as “perdería”? ¿Podían adivinar quién?
- ✓ ¿Respondieron con sinceridad o para intentar ajustarse a un régimen imaginario?

El [podcast “1989”](#) de Riccardo Gazzaniga se centra en el papel de la música durante el régimen soviético y en la RDA: el **Festival Musical de la Paz de Moscú** es un acontecimiento de ese año comparable al Woodstock occidental, en el que el estadio Lenin contó con la presencia de las mayores estrellas del rock mundial.

Las referencias sonoras durante la sala de escape se encuentran de forma fácil en la narración del facilitador/a: se puede hacer una reflexión sobre el **papel de la música** como instrumento social y/o político.

El [World Press Photo](#) es una organización sin ánimo de lucro fundada en 1955.

Es también el **concurso de fotografía** más prestigioso del mundo, que premia una vez al año a las fotos más representativas de ese año.

Además, organiza encuentros, talleres y seminarios en todo el mundo.

También hay otras agencias y asociaciones que se ocupan del fotoperiodismo y realizan algunos reportajes, como la [OIM](#)

Algunos de nuestros reportajes se inspiran en la [obra italiana “Die Mauer”](#), de la que el cortometraje Vomag ganó el premio de cortometraje en el 70º Festival de Cine Italiano.

En él, los relatos históricos y las entrevistas se alternan con el espectáculo emocional.

La **STASI**, o Ministerium für Staatssicherheit, se fundó en 1950 para **vigilar el mal comportamiento** de la ciudadanía de Alemania Oriental.

Tras la caída del Muro, los ciudadanos irrumpieron en sus oficinas y, a pesar de la destrucción de gran parte del material secreto, todavía se pueden consultar muchos archivos.

El ingreso en la STASI no era fácil: a menudo, se reclutaba a los hijos de los propios agentes, contando con su fe ciega e inquebrantable.

Durante 2 años, se les vigilaba en secreto y se redactaban expedientes sobre su vida privada, mientras se interrogaba a profesores, vecinos y conocidos.

Si se les ofrecía un puesto de trabajo, la aceptación significaba una serie de privilegios sociales y económicos; el rechazo, a menudo, significaba el estigma social y el riesgo de perder otros trabajos.

[Página web del gobierno alemán](#) con archivos sobre la **STASI**:

[Historia de un agente redimido:](#)

[Visión de la caída del muro:](#)

En este sitio también hay una reconstrucción del **recorrido histórico** y algunas matanzas durante los intentos de paso.

El [fenómeno de la Ostalgie](#) es una especie de sentimiento de **tristeza por la caída de la RDA**, un equivalente del “si era meglio quando si era peggio” italiano: hoy sigue muy presente socialmente en la capital alemana.