

# ESCAPE ROOM 4: LA VUELTA AL MUNDO EN 45 MINUTOS



## ÍNDICE

ESCAPE ROOM 4: LA VUELTA AL MUNDO EN 45 MINUTOS .....	1
INTRODUCCIÓN.....	3
NARRATIVAS.....	3
• HISTORIA DE DARYL .....	4
• HISTORIA DE DIMA .....	6
MATERIALES REQUERIDOS.....	9
PREPARACIÓN .....	11
CREANDO LA SALA .....	15
• SALA 1 .....	15
• SALA 2 .....	16
• IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE.....	16
CÓMO JUGAR.....	18
• PRIMER DESAFÍO .....	18
• SEGUNDO DESAFÍO .....	19
• TERCER DESAFÍO .....	19
• CUARTO DESAFÍO .....	20
• TRAS SUPERAR LOS 4 DESAFÍOS.....	20
DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO.....	22
CÓMO GANAR.....	23
FACILITACIÓN.....	24
• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO.....	24
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN .....	25

## **INTRODUCCIÓN**

Este escape room quiere poner de manifiesto y **combatir** los **prejuicios sociales y raciales** en todo el mundo.

Para escapar de la habitación en el **menor tiempo posible**, los jugadores/as resolverán diferentes **pistas y rompecabezas** que les indiquen la solución del juego.

El tema de esta sala de escape es la **discriminación por fronteras**, tanto **materiales** (como los muros y barreras), como **abstractas** (como la burocracia, la educación y la cultura).

Mientras juegan este escape room y con la posterior **sesión de reflexión**, los/as participantes adquirirán **conocimientos sobre las discriminaciones sistémicas** que nos afectan como seres humanos, por el simple hecho de haber nacido en un país concreto o en otro.

El grupo reflexionará sobre los **privilegios** de la vida en un país “occidental” y experimentará una pequeña parte de los **retos a los que se enfrentan las personas migrantes** durante su viaje, en busca de una vida mejor.

## **NARRATIVAS**

En un futuro no muy lejano, la humanidad se siente en completo control del espacio y del tiempo: la ciencia ha derribado todas las fronteras y barreras.

Para demostrar esta supremacía, los hombres más poderosos de la Tierra hacen una **apuesta**: dar la **vuelta al mundo** en sólo **45 minutos**.

Los jugadores/as representarán al **equipo candidato** a intentar la misión: antes de embarcarse en la misión, necesitarán el entrenamiento necesario.

Al **final de la sala**, los jugadores/as deben tomar una importante decisión: **continuar solos/as o volver con el grupo**.

**Según la decisión** tomada por el grupo, habrá **2 finales diferentes**: los facilitadores/as leerán la historia de **Daryl** o la de **Dima**.

Las historias pueden ser **grabadas o leídas**: la primera opción es la más inmersiva y emotiva.

### • **HISTORIA DE DARYL**

Daryl es un chico etíope nacido en el barrio de Kirkos, de Addis Abeba.

Dejó su país a los 20 años: llegó de Etiopía a Italia en 2007 y ahora vive en Roma.

*“Intenté matricularme en la universidad de Addis Abeba sin éxito, así que empecé a trabajar como carpintero.*

*El negocio iba bastante bien, pero la situación política de mi país me disgustaba y me convertí en partidario de la oposición, participando en las protestas que siguieron a las elecciones de 2005.*

*Los enfrentamientos con las fuerzas policiales eran frecuentes y había bloqueos en las carreteras. Ese día fui a la zona del mercado de Kirkos para ver si mi madre estaba bien. Había mucha agitación allí; la policía había enviado agentes a disparar a la altura de los humanos.*

*Mi madre y yo íbamos de camino a casa cuando una bala alcanzó a un chico del barrio en el cuello. Se llamaba Katcho. Estaba cerca de mí cuando le dispararon.*

*Todo el mundo corría en todas direcciones y entramos en una casa para esperar a que cesara la agitación.*

*Luego, llevé a mi madre a casa, y cuando me pareció que las cosas se habían calmado, salí de nuevo, pero la situación era desastrosa: 2 soldados disparaban a la gente como en una película del oeste.*

*Decidí abandonar el país y mi familia me apoyó en esta elección.*

*El viaje duró mucho tiempo, durante el cual pasé varias fronteras, quedé atrapado en cárceles libias y sufrí una mala caída de un camión durante el trayecto entre Kufra y Bengasi.*

*Mientras estuvimos allí, no había sombra y sólo al atardecer podíamos encontrar algo detrás de una duna: así fue durante 9 días.*

*Durante 7 días seguimos protestando y diciendo que debíamos irnos. Al séptimo día, los negros libios intentaron meter a todo el mundo en un solo coche, pero no había sitio para todos y la gente se caía del coche: en cierto modo debía ser divertido desde fuera.*

*Gracias a la arena, nadie resultó realmente herido, pero la gente que se cayó empezó a correr llorando detrás del coche. Todo el mundo quería sentarse en el centro del coche y una mujer que hablaba árabe le rogó al conductor que no continuara el viaje porque la gente se caería y se perdería, pero él no le escuchó ni tenía intención de hacerlo. Continuó deliberadamente en zigzag y la mayoría de la gente se cayó; creo que lo hizo para mostrarnos que no había forma de salir de allí.*

*Después de eso, el coche fue llevado de vuelta al campamento y las personas que habían caído tuvieron que regresar a pie.*

*La mujer seguía llorando y creo que insultó al conductor. Entonces él la golpeó.*

*Tras varios intentos, conseguí llegar a las costas italianas en barco, dejando atrás a toda mi familia y amigos. No hay forma de que se reúnan conmigo y no tengo suficiente dinero para viajar de vuelta a visitar a mi gente”.*

## • HISTORIA DE DIMA

Dima es una joven siria: aquí contamos su historia, su viaje entre las expectativas y los costes, tanto en términos humanos como económicos.

*“En la segunda mitad de los años 60, mi abuelo se trasladó a Bolonia para estudiar medicina, llevándose a sus 2 hijos.*

*Unos años más tarde, a pesar de que le ofrecieron la nacionalidad italiana, decidió abandonar el país con toda su familia (ahora con 4 hijos), para volver a Siria, su tierra natal.*

*Mi padre, de 17 años, se vio obligado a aprender árabe y a vivir en Damasco.*

*Como hablante nativo de italiano, no tuvo dificultades para establecerse como guía turístico y construir, junto con mi abuelo, un pequeño imperio.*

*Mientras tanto, se casó con una mujer siria de origen palestino, con la que tuvo 4 hijos: ahí es donde entro yo.*

*El estallido de la guerra en 2011 interrumpió nuestro feliz cuento de hadas: mi padre fue captado por funcionarios del gobierno y obligado a colaborar como traductor, participando en el entrenamiento militar y el comercio de armas entre Italia y Siria.*

*En una de estas ocasiones, se enteró de que los cascos militares suministrados al ejército sirio con la leyenda <Made in Italy> se fabricaban en realidad en Israel.*

*Esto lo sabían las personas que ocupaban los puestos más altos y cuando mi padre, ingenuamente, les dijo a los oficiales que lo sabía, pronto fue amenazado y enviado a prisión durante 3 días: se le ordenó que se guardara esta información para sí mismo. Esta fue la gota que colmó el vaso.*

*Ahora estamos en 2014 y las fronteras aún no están cerradas: mi padre pidió un visado para ir a Italia, pero se lo denegaron 2 veces.*

*Entonces, decidió ponerse en contacto con la hermana de mi madre, que vivía en España desde hacía muchos años, y ella pudo ayudarlo a obtener un visado de turista para España.*

*Gracias a los acuerdos entre países del espacio Schengen, consiguió llegar finalmente a Italia, donde obtiene protección internacional.*

*A través de las prácticas de reagrupación familiar, consiguió llevar a Italia a mi madre y a mis 2 hermanos, que entonces todavía eran menores.*

*Para mi hermana y para mí, sin embargo, las cosas no son tan sencillas, ya que ambas éramos mayores de edad.*

*Mi hermana fue al Líbano a solicitar un visado para viajar a Italia como estudiante, pero se lo denegaron: el coste de esta operación es de 5.000€.*

*A continuación, intentó solicitar un visado para entrar en España y reunirse con mi tía, pero se lo vuelven a denegar: de nuevo, el coste es de otros 5.000€.*

*Exasperada, decidió intentar cruzar de forma ilegal la frontera entre Turquía y Grecia: por 10.000€ compró un documento de identidad falso, pero pronto la detuvieron en el aeropuerto. Lo intentó por*

*segunda vez (otros 10.000€), pero de nuevo la pararon en el aeropuerto.*

*El verdadero problema no eran los documentos falsos, sino el desconocimiento de la lengua italiana, que la dejó literalmente sin palabras ante los funcionarios del aeropuerto.*

*Su última opción era intentar llegar a Italia por mar, así que compró un viaje a bordo de un bote ruso: el coste es de 2.000€.*

*Cuando se dio cuenta del tamaño real de la embarcación y del número real de pasajeros, teme por su vida y cambia de opinión, pero el traficante le apunta con una pistola a la cabeza y la obliga a embarcar.*

*La travesía no es fácil: en 2 ocasiones las olas les obligan a dar la vuelta y, al tercer intento, el barco vuelca. Por suerte, la costa griega está cerca y ella sabe nadar.*

*En tierra griega, le dan un documento provisional con el que llega Atenas. Desde allí, gracias a un documento de identidad italiano falso por el que paga 1.500€, llega por fin a Italia.*

*Para mí, el viaje fue aún más difícil. En 2012 estaba embarazada y vivía con mi marido en Duma, en las afueras de Damasco.*

*El Isis y los rebeldes se disputaban las afueras de la capital: había bombardeos diarios y me vi obligada a huir.*

*Primero busqué refugio en casa de mis padres. Luego, intenté conseguir un visado de estudiante (el coste habría sido de 5.000€), pero a esas alturas era muy difícil conseguirlo.*

*Mi padre me sugirió que intentara el camino a través de Turquía, pero sabía que no podía hacer el mismo viaje que mi hermana: tenía a una niña pequeña y era demasiado peligroso.*

*Sin embargo, una llamada repentina pareció dar algo de esperanza: mi papá había conseguido un contacto directo en la embajada que podría ayudarme a conseguir un visado para Italia. Lo dejé todo y fui, pero nada más entrar en la embajada me mandaron a casa.*

*Desesperada, me dirigí a la plaza de Aksaray: compré 2 chalecos salvavidas, cinta adhesiva y bolsas de plástico. Fui a la zona de encuentro de los contrabandistas y compré un transporte para el día siguiente: pagué 4.000€ por cada una y, con ese precio, me prometieron un viaje en barco más seguro. Esa noche no pude dormir.*

*Al amanecer, recibí un mensaje con las coordenadas del lugar de salida: mi hija y yo estábamos listas para partir.*

*Ese mismo día, recibí otra llamada de mi padre, con la promesa de otro visado. No había tiempo para pensarlo: abandono la ruta marítima, perdiendo el dinero, y vuelvo a la embajada. Unos 15 minutos más tarde, ya tenía el pasaporte sellado. Más tarde, descubrí que esos 15 minutos fueron los más caros de mi vida: 1.000€ por minuto.*

*En noviembre de 2015, llegué a Italia por primera vez con mi hija”.*

## MATERIALES REQUERIDOS

Para crear la escenografía y los rompecabezas, necesitarás un **espacio** que se pueda **dividir en 2 partes**: así, de un lado a otro se podrá **oír, pero no ver**.

Los materiales necesarios son los siguientes:

- 2 maniqués con ropa.
- Un bolso.
- 16 pasaportes.

- Una alfombra numérica del 1 al 8.
- 2 zapatos.
- Un torniquete.
- Una cortina.
- 2 mesas pequeñas.
- Un reloj despertador.
- 2 candados con combinación de 4 dígitos.
- 4 monedas o fichas.
- Un candado con combinación de 3 dígitos.
- Un policía de Lego.
- Una taquilla de 4 dígitos.
- 2 taquillas de 3 dígitos.
- Un jarrón transparente con tapa.
- Un cofre.
- Una caja pequeña (10 x 5 x 7).
- Un código QR.
- Un vídeo del baile.
- Un libro de copias.
- Un mapa del huso horario del mundo.
- Un tablón de anuncios.
- 20 chinchetas.
- Un mapa del campo de minas.
- Un mapa de la ciudad.
- Una silla o sillón.
- Un estuche para lápices.
- Un altavoz.
- 9 textos impresos.
- 8 símbolos impresos en papel.
- 2 archivos de audio con historias personales.
- 5 efectos de audio.

## PREPARACIÓN

Algunos materiales de la sala de escape requerirán una **preparación** antes de utilizarse.

En algunos casos, se puede requerir de habilidades básicas de “**bricolaje**”: por favor, busca ayuda, si no estás cómodo/a haciéndolo.

- Dibuja un símbolo “+” en el **zapato derecho** y un símbolo “-” en el **izquierdo**.
- Viste a los **maniqués** con ropa y dibuja en un brazo un **tatuaje**, que represente el contorno de **Corea del Norte y del Sur**.
- Pon el **despertador a las 9:00 h.** y escribe en él “*hora local de Berlín*”.
- Imprime los siguientes **textos e imágenes**, y fíjalos en el cartel: [Enlace a textos e imágenes](#)
- Recorta un **trozo de la portada del cuaderno** (5 x 7). De la pieza, **quita 3 partes**.
- Escribe los siguientes **textos en el cuaderno** sobre la obtención de la ciudadanía y la UNESCO:
  - “*Cómo solicitar la nacionalidad: para obtener la nacionalidad, la persona solicitante debe pasar por las 3 etapas siguientes, completando todas las tareas en el orden indicado.*”
    1. *Primero, debe recoger la partida de nacimiento en el Registro Civil Central.*  
*Luego, debe recoger sus antecedentes penales en el Ministerio Fiscal.*

*A continuación, debe recoger su permiso de residencia en la Oficina de Inmigración de la Jefatura de Policía.*

*Después, debe acudir a la Institución Nacional de Bienestar Social y pagar una contribución de 200 €. Luego, debe solicitar un certificado de residencia en todos los lugares donde la persona haya vivido durante los últimos 10 años en las oficinas de Correos correspondientes.*

*2. En segundo lugar, es necesario certificar la fecha de la primera entrada en el país donde se presenta la solicitud, en la Policía Nacional.*

*3. En tercer lugar, la persona debe presentar las declaraciones fiscales de los ingresos percibidos en los últimos 3 años en la Agencia Tributaria.*

*Por último, debe recoger el sello de Hacienda en cualquier estanco, que cuesta 16 €.”*

- *“En 2001, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) declaró que todas las lenguas son patrimonio oral e inmaterial de la humanidad.*

*Según la UNESCO, una lengua debe protegerse de los mecanismos que a veces conducen a su extinción.*

*Tu lengua materna es de confianza, te da seguridad, es el medio que te permite comunicarte con los demás, expresar tus ideas y mostrarte tal y como eres.*

*Por eso es tan importante el trabajo de un/a intérprete: es la persona encargada de traducir oralmente de una lengua a otra.*

*La labor del/la intérprete es necesaria en todos los casos en los que el orador y el oyente utilizan lenguas diferentes.*

*El/la intérprete escucha la lengua de partida, comprende cada palabra y la estructura sintáctica del discurso, interpreta el significado y lo traduce a un discurso equivalente en la lengua de llegada, respetando no sólo el sentido literal, sino también los matices que aporta la entonación.*

*Debe tener un conocimiento muy profundo de ambas lenguas, estar al día de las expresiones idiomáticas, el vocabulario técnico y los términos característicos de un determinado campo.”*

- Pega los **símbolos en el mapa** para crear un camino o combinación (ver la imagen del siguiente enlace): [Enlace compartido a la imagen con símbolos del mapa](#)
- Coloca una **moneda** o ficha en una **caja de seguridad** de 4 dígitos (código 1217).
- Crea el **código QR** para abrir el vídeo “*This is America*”, de la [página web: Escape4change](#): Código: cgj

Después, imprime el código QR y mételo en el **jarrón** transparente, con el **candado de 4 dígitos** (7023).

- ✓ En la caja pequeña, coloca el **trozo de cuaderno** recortado y el **policia de Lego**.

**Escribe** dentro de la caja “*¡La policía te ha pillado! Pero obtienes algo de todos modos...*”.

Cierra la caja con el **candado de 3 dígitos** (310).

- ✓ Coloca **3 monedas** o fichas en la caja con **cerradura de 4 dígitos**.

Escribe en dicha caja el **mensaje** “*3 monedas, pero sólo 2 opciones: continuar tu viaje solo o volver a unirte al equipo*”.

Coloca la caja con el **código** 0413.

- ✓ Imprime el siguiente **texto con las instrucciones**: [Enlace compartido a texto con instrucciones](#)
- ✓ Mete las **instrucciones** en el **estuche** (con las imágenes de Londres en la segunda sala) con el **candado de 3 dígitos** (código 617).
- ✓ Prepara el **torniquete** para utilizarlo con una moneda o ficha.

Escribe en él las siguientes **instrucciones**: “*Puerta cerrada. Introdúzca una moneda. Una moneda = Una persona*”.

[Enlace compartido al cartel de 'Puerta cerrada' de la escape room](#)

- ✓ Imprime el siguiente **texto alfanumérico**: [Enlace compartido a texto alfanumérico de la escape room](#)
- ✓ Descarga los siguientes **efectos de sonido**: sonido de campo de entrenamiento, música emocionante, sirena de policía, vítores y aplausos, y música de fracaso.
- ✓ Imprime las **2 historias**.
- ✓ Imprime un **tablero** con el siguiente **mensaje** para terminar el juego: “*3 monedas para salir*”.
- ✓ Imprime este **mapa minificado** y cuélgalo cerca del cartel: [Enlace compartido al mapa minificado de la escape room](#)
- ✓ Imprime los **16 pasaportes**. Aquí el archivo: [Enlace compartido al archivo de pasaportes de la escape room](#)
- ✓ Imprime los **mapas de zonas horarias**. Aquí el archivo: [Enlace compartido a los mapas de zonas horarias de la escape room](#)

## CREANDO LA SALA

El lugar utilizado para este escape room debe ser lo suficientemente grande como para contener todo el material y permitir que 5 personas jueguen sin problemas.

El montaje debe prever la posibilidad de **dividir la habitación en 2 salas**: la primera, de unos 5 x 4 m. y la segunda, de unos 2 x 2 m.

La división se puede hacer con una cortina, un separador o una valla de madera: lo importante es que los **jugadores/as se comuniquen** de una sala a la otra, **pero no se vean**.

### • SALA 1

- ✓ Coloca el **torniquete** entre la primera y la segunda sala, para hacer un umbral a la segunda.  
Después, cuelga la **cortina** o separación entre las 2 salas.
- ✓ Coloca los **maniqués** en una de las esquinas de la primera sala.
- ✓ Mete los **pasaportes** en el **bolso**: después, ponlo en el hombro del **maniquí sin tatuaje**.
- ✓ Coloca el papel con las **imágenes de las manos y las letras** en la mano del **otro maniquí**.
- ✓ Pon la **alfombra** en el suelo, frente a los maniqués.  
Después, pon el **zapato izquierdo** en el **número 4** y el **derecho** en el **número 5**.
- ✓ Coloca el **cofre** en la esquina opuesta a los maniqués: dentro, pon el **jarrón** transparente y la **cajita**.  
Después, coloca el **cuaderno sobre el cofre**.
- ✓ Pon la **mesa** en una de las esquinas que quedan libres: sobre ella, coloca el **despertador** y la **caja de 4 dígitos** con una **moneda** o ficha.

- ✓ En la **pared** cercana a la mesa, cuelga el **mapa de zonas horarias**.
- ✓ En las **otras paredes** cuelga el **cartel** y el **mapa del campo de minas**.

- **SALA 2**

- ✓ Cuelga el **mapa de la ciudad** en la pared.  
Después, **escribe** en la **pared**, cerca del mapa de la ciudad:  
*“¡Bienvenido! Obtén la ciudadanía lo antes posible”*.
- ✓ Coloca una **mesa pequeña** y el **sillón** o silla en la habitación.
- ✓ Sobre la mesa, pon el **estuche** de lápices y la **caja de 4 dígitos** con **3 monedas**.
- ✓ **Esconde** el **papel con el texto alfanumérico** sobre la ONU en algún lugar de la habitación.
- ✓ Cuelga el **mensaje con las instrucciones para salir** en la pared (o si hay una **puerta** para salir, en ella).

- **IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE**

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







## CÓMO JUGAR

Al entrar en la primera sala, los jugadores/as encontrarán **2 instructores** (los maniqués): estos les propondrán **4 retos**, tras los cuales obtendrán los conocimientos y herramientas necesarias para viajar.

- **PRIMER DESAFÍO**

El grupo necesita un **punto de partida** para la misión y un **pasaporte** que les permita viajar sin problemas.

A través de este juego, nos centramos en la existencia de **pasaportes “débiles”** (Irak, Afganistán, Siria y Somalia, entre otros) y **“fuertes”** (Alemania, Suecia, Nueva Zelanda, etc.), y de lo complicado que puede ser solicitarlos.

Los jugadores/as podrán consultar **2 textos**:

- ✚ En el primero, se explica el **significado del color de los pasaportes** y algunos símbolos.  
De este texto, se obtienen las 2 pistas (color y símbolo) para identificar el pasaporte correcto entre los 16 presentes.
- ✚ En el segundo, se presenta el **procedimiento estándar para obtener la ciudadanía**.  
De este texto, se obtienen los 2 números que faltan para completar el código: 7023.

### • **SEGUNDO DESAFÍO**

Los jugadores/as lidiarán con el **lenguaje corporal**, con los gestos típicos de todos los países que van a cruzar.

Con este juego, aprenderán las similitudes y diferencias entre los distintos países.

Al comparar las **instrucciones del cartel** y el **mensaje** en la mano del maniquí, los jugadores/as obtendrán el **código correcto: cgj**.

### • **TERCER DESAFÍO**

Para evitar accidentes en el camino, los jugadores se enfrentarán a diferentes **manifestaciones artísticas** y **expresiones culturales**.

En este juego, los jugadores/as aprenderán y realizarán una **coreografía** de la canción “This is America” de Childish Gambino.

Se trata de una colección de danzas tradicionales de diferentes estados africanos, que habla de la mezcla cultural americana y sus contradicciones.

Al reproducir la canción y bailarla sobre la **alfombra numérica**, **sumarán los números que toquen con el pie derecho** y restarán los tocados con el izquierdo: el total y el código final es **12**.

#### • **CUARTO DESAFÍO**

Para organizar la logística del viaje es imprescindible tener en cuenta los **husos horarios**, como nos enseña Julio Verne.

Los jugadores/as tendrán que localizar un país misterioso (descifrando un mapa en blanco) y encontrar la hora local correcta.

El **mapa** en blanco está tatuado en el **brazo del maniquí** y las pistas que aparecen en el cartel son sobre Corea del Norte y del Sur.

El **despertador** está ajustado a la hora local de Berlín, a las 9 en punto.

El mapa del huso horario muestra la hora coreana +8 en comparación con la de Berlín, por lo que el código es 17 (la hora real en Corea).

Hay que **combinar el 12 y el 17** para abrir la **caja de seguridad** de una moneda que hay en la mesa.

#### • **TRAS SUPERAR LOS 4 DESAFÍOS**

Tras resolver los 4 primeros desafíos, el grupo recibirá una **ficha**: al insertarla en el torniquete, **un jugador/a** podrá pasar a la **segunda sala**, ¡sólo 1 de ellos/as!

De repente, el grupo se encontrará **dividido**: a partir de este momento, los jugadores/as se comunicarán y compartirán

información mientras se enfrentan a las **dificultades de la distancia** y experimentan las **consecuencias de una separación inesperada**.

El jugador/a que cruce el umbral debe **obtener la ciudadanía** del nuevo país: para ello, debe pedir ayuda a los/as demás participantes, ya que **parte de las pistas** se encuentran en la **primera sala**.

De hecho, sólo quienes se quedaron en la **primera sala** conocen el **procedimiento** correcto para obtener los **documentos** que están escritos en el cuaderno.

Al seguir las **instrucciones** y unir los **puntos del mapa de la ciudad**, el jugador/a descubrirá **3 números** que abren el **estuche**: 617.

Tras obtener la ciudadanía, la **dinámica se invierte**: el jugador/a “migrante” tiene **acceso a información** útil para el **equipo** que ahora intenta **cruzar** la frontera y llegar a la segunda sala.

Gracias a las indicaciones, el equipo podrá descubrir las posiciones de vigilancia en el **mapa del campo de minas** e identificar el **camino correcto** para llegar al final del juego.

El **camino** se compone de **31 pasos, multiplicados por 10 km.** (escritos en el mapa): el resultado son **310 km.**, que es el **código** necesario para abrir la **cajita**.

Por desgracia, no basta con resolver el reto, ¡los jugadores/as son **detenidos** en la frontera! (El **policía de Lego** dentro de la cajita).

Sin embargo, el encuentro con un contrabandista les permite ayudar de nuevo al jugador/a individual de la segunda sala: en la cajita está la **pieza recortada del cuaderno** que, recolocada en el lugar adecuado, resalta estas palabras del **texto de la ONU**: “no te

*fíes del intérprete*”. El jugador migrante puede leer, con el **texto alfanumérico**, el último **código: 0413**.

En este momento, el jugador/a emigrante abrirá la **caja de seguridad** de los últimos 4 dígitos, obtendrá **3 fichas** y deberá elegir cómo usarlas: ¿**continuar** solo/a e integrarse por completo en el nuevo país o **dar al equipo otra oportunidad** de cruzar la frontera?

## **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.

-  Con los **pasaportes**, se consigue la clave para abrir la caja con el código QR: **7023**.
-  Con el **lenguaje corporal** en diferentes países y el **mensaje** que está en la mano del maniquí, se obtiene el código “**cgj**”.
-  Al realizar la **coreografía** sobre la alfombra numérica, se consigue el número **12**.  
Con la **hora local** de Berlín y el **mapa de husos horarios**, se consigue el número **17**.  
Al combinar el número 12 y el 17, se puede abrir la **caja de seguridad** de una moneda que está en la mesa.
-  Con esa moneda, un jugador/a pasará al otro lado del torniquete, que es la sala 2.  
Allí está el mapa de la ciudad.
-  El grupo podrá combinar el **texto para obtener la ciudadanía** (que está en la sala 1) y el **mapa de la ciudad** (que está en la sala 2), para conseguir el código que abre el estuche: **617**.

- ✚ El jugador/a de la sala 2 usará el **estuche** con las instrucciones y el **mapa del campo de minas** (que está en la sala 1) para descubrir el código que abre la cajita azul y negra: **310**.  
Dentro de esa caja hay un policía de Lego y un **trozo recortado del cuaderno** que, recolocado en el lugar adecuado, resalta estas palabras del **texto de la ONU**: “*no te fíes del intérprete*”.
- ✚ Con el **texto alfanumérico**, el jugador de la sala 2 puede obtener el código para abrir la caja final de seguridad: **0413**.

## **CÓMO GANAR**

Tras resolver el último puzzle y abrir la caja de seguridad, el jugador/a de la segunda sala tiene **2 opciones**:

1. Usar las monedas para **reunirse con el resto del grupo**: esta acción desbloquea la historia de Daryl.
2. **Continuar solo/a** la aventura en el nuevo mundo: esta acción desbloquea la historia de Dima.

## **FACILITACIÓN**

Es importante que los jugadores/as se diviertan mientras juegan: no pasa nada si se atascan en un reto, siempre que **se diviertan** intentando resolverlo. Sin embargo, si los **jugadores/as se aburren**, el **facilitador/a les ayudará**.

Según la **edad y habilidades** de los jugadores/as, las **pistas** podrán ofrecerse de **forma verbal** (preguntando al estilo de un compañero, como "qué es eso que hay en la botella") **o escrita** (con una nota que guíe a los jugadores).

Cuando des **pistas**, intenta que no sean demasiado obvias. Lo más importante de todo es que **no resuelvas tú mismo/a ninguna parte** del rompecabezas.

**Nota importante:** Algunas salas de escape están diseñadas de forma que es **fundamental ganar el juego** y salir de la sala, ya que esto revelará un hecho importante: en estos casos, asegúrate de que el grupo **no se quede sin tiempo**.

Si **no es el caso** y el grupo ha descubierto suficientes elementos sobre el tema de la sala de escape, **no necesitarán ganar** el juego, así que **no facilites demasiado** la experiencia.

### **• INTRODUCCIÓN DEL JUEGO**

Da la **bienvenida** a los jugadores/as y, cuando estés listo/a para empezar, guíalos hacia las **puertas de la sala** de escape.

Dales el **siguiente discurso de introducción**, o crea uno propio.

*"En un futuro no muy lejano, la humanidad se siente en completo control del espacio y del tiempo: la ciencia ha derribado todas las fronteras y barreras."*

*Para demostrar esta supremacía, los hombres más poderosos de la Tierra hacen una apuesta: dar la vuelta al mundo en sólo 45 minutos. Vosotros representáis al equipo candidato a intentar la misión.*

*Sin embargo, antes de embarcaros en la misión, necesitaréis el entrenamiento necesario: ¡seguid a nuestros expertos y preparaos para esta gran aventura!”*

**Nota importante:** los jugadores/as no saben el giro argumental que van a experimentar. La introducción (la llamada al juego) difiere a propósito de la verdadera historia que van a escuchar al final del juego.

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

La **sesión informativa** es la **parte más importante** de toda la experiencia.

Se invita a los jugadores/as a discutir y confrontar los **sentimientos, pensamientos e ideas** surgidas durante el juego.

Como la sala de escape termina con un **testimonio significativo**, una buena forma de empezar esta sesión de reflexión es pedir a los jugadores/as que compartan su **estado emocional**.

Al dar voz a sus emociones y escuchar las de los demás, pueden **expresar sentimientos** que, de otro modo, podrían comprometer esta sesión.

Después, el facilitador/a ayudará al grupo a “enfriarse” para centrarse en el juego.

El **objetivo** de la sesión de reflexión parte de la **experiencia del juego** para adquirir **conocimientos** sobre los **temas** tratados.

El facilitador/a ayudará al grupo a crear **conexiones entre los temas** tratados y la **vida cotidiana** de cada participante.

Así, los jugadores/as reflexionarán sobre las formas concretas en que pueden implicarse para abordar el problema del racismo: por esto, el juego es “**educativo**”.

Al hablar de **muros y discriminación**, la primera imagen que suele venir a la mente es precisamente la de las **barreras colocadas en las fronteras** entre estados para impedir el tránsito de personas.

El **juego del mapa** o tablero de ajedrez representa en sus elementos algunos **obstáculos** a los que los migrantes se ven obligados a enfrentarse, arriesgando sus vidas.

Pero **los muros no son sólo los físicos**: por ello, este escape room quiere representar algunos **muros invisibles** que contribuyen a fomentar diversas formas de racismo.

Los juegos del **pasaporte** y la **ciudadanía** dan al grupo la oportunidad de reflexionar y debatir sobre:

- ✓ La **fuerza de algunos papeles** y la debilidad de otros.
- ✓ Lo **difícil** que puede ser **obtener la ciudadanía** en un país.

La **lucha del refugiado somalí Abdullahi Ahmed** por obtener la misma ciudadanía que años después le impedirá volver a su país, la **eterna espera de Mehdi Ali** en el hotel de Melbourne para pedir asilo o la **huelga de hambre de 450 personas** unidas en la “*Union de sans-papiers pour la régularisation*” son algunas de las historias que se pueden contar para entender cómo la **burocracia** puede **contribuir a la discriminación** de ciertos grupos de personas.

La **coreografía** de la canción “*This is America*” de Childish Gambino representa, a través de un increíble universo simbólico, la condición de la **población afroamericana** en Estados Unidos.

Por tanto, el juego del mimo, la danza y el intérprete son una forma de experimentar **modos de expresión alternativos a las palabras**.

De hecho, el propio **lenguaje** puede ser una herramienta para discriminar y crear desigualdad.

En general, esta sala de escape quiere representar el **viaje de quienes se van** y la **expectativa de quienes se quedan**.

En el **paso de la primera a la segunda sala** y en la **elección final**, el grupo experimenta de primera mano algunos **complejos éticos** que están en la base de las **experiencias dramáticas** que viven los migrantes.

Como la sesión de reflexión puede ser un momento “pesado”, es importante que el facilitador/a concluya, prestando atención a cualquier **elemento de esperanza**, como el **trabajo de las ONGs** que ofrecen ayuda humanitaria o los **Objetivos de Desarrollo Sostenible** destinados a luchar contra la discriminación y reducir las desigualdades.

Aquí puedes encontrar algunos **enlaces útiles**:

- ✓ [Clasificación de pasaportes](#)
- ✓ [Muros y barreras](#)
- ✓ **This is America:** [enlace 1](#) / [enlace 2](#)
- ✓ **Historias sobre papeles:**
  - [Enlace 1: noticia de los Sans Papiers de Bruselas](#)
  - [Enlace 2: video sobre la historia de Abdullahi, atrapado en el aeropuerto de París a causa del coronavirus](#)
- ✓ **Objetivos de Desarrollo Sostenible que tratan el racismo:**
  - [Enlace 1: garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad](#)
  - [Enlace 2: lograr la igualdad de género](#)

- [Enlace 3: reducir la desigualdad en los países y entre ellos](#)
- [Enlace 4: promover sociedades pacíficas e inclusivas](#)