

ESCAPE ROOM 8: EL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES



 **ÍNDICE**

ESCAPE ROOM 8: EL JARDÍN DE LAS HESPÉRIDES	1
ÍNDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
NARRATIVA	3
MATERIALES REQUERIDOS	5
PREPARACIÓN	7
CREANDO LA SALA	10
• IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE	12
OBJETIVOS DE JUEGO Y CONEXIONES DE PRUEBAS	12
DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO	16
CÓMO GANAR	18
FACILITACIÓN	18
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN	19

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este escape room es hacer que la gente reflexione sobre la **importancia de la accesibilidad** y cómo solemos **desconocer los objetos que facilitan la vida de las personas**.

Estos objetos están escondidos y protegidos por 3 ninfas muy defensivas: ellas quieren preservar el mundo normativo.

Los jugadores/as deben recuperar estos objetos para garantizar la accesibilidad de las personas con discapacidad, las armas más poderosas para la inclusión.

NARRATIVA

Este escape room se ambienta en un entorno natural, un jardín mitológico y misterioso al que debemos intentar acceder para conseguir los objetos que las Hespérides, 3 ninfas que cuidan de su maravilloso jardín, han guardado.

"El Jardín de las Hespérides" es ese lugar mágico de la diosa Hera, donde se guardan los bienes más preciados para la humanidad.

Para salvaguardar sus posesiones, la diosa Hera encomendó a Egle, Eritia y Aretusa (las ninfas de las Hespérides y del ocaso) la protección de sus objetos preciosos.

Esta vez, para proteger el mundo normativo imperante, la diosa Hera ha ordenado a las Hespérides que oculten los objetos que considera amenazantes para desestabilizar y romper con el mundo normativo.

El mundo normativo es el mundo limitado en cuanto a la diversidad humana que ella conoce y que las Hespérides tratan de proteger contra la inclusión social y la diversidad.

Tu misión es encontrar esos objetos, las armas más poderosas para la inclusión, los objetos capaces de hacer el mundo más accesible para todos y todas.

Pero, ¡cuidado! Las Hespérides han colocado cientos de trampas para evitar que entremos en su jardín, al otro lado de la puerta... Así que mira a tu alrededor, usa tu intuición y, sobre todo, ¡no te quedes sin tiempo!

La idea de este escape room es dar a conocer y concienciar sobre los diferentes **dispositivos de accesibilidad** que permiten a las personas con discapacidad realizar su vida cotidiana de forma inclusiva, al igual que el resto de la población.

Estos objetos serán guardados por las Hespérides para proteger la normativa y evitar que la sociedad sea más inclusiva.

El objetivo de los/as participantes es encontrarlos, sacarlos de las Hespérides y entregarlos al mundo para generar una sociedad más inclusiva.

Algunos de los elementos que encontrarán los/as participantes pueden ser objetos muy familiares que damos por sentados para poder desarrollar nuestra vida cotidiana de forma satisfactoria, y también habrá otros objetos no tan conocidos y más llamativos, pero que son imprescindibles para la vida de las personas con discapacidad.

La idea es reflexionar sobre cada 1 de los elementos que los/as participantes hayan encontrado cuando acabe el tiempo: así, nos darán feedback sobre si los conocen o no, si saben utilizarlos, etc.

MATERIALES REQUERIDOS

Para crear la ambientación de la sala, necesitarás un espacio con 2 habitaciones y una lista de materiales. También puedes decorar la habitación con un enfoque místico y de naturaleza.

- ❖ Un barreño de tamaño suficiente para llenarlo de agua y meter 3 botellas de cristal.
- ❖ 3 botellas de cristal.
- ❖ Un horóscopo.
- ❖ Un parchís.
- ❖ 4 trozos de tela.
- ❖ Una serpiente de plástico.
- ❖ Un juego de tangram.
- ❖ Unas pilas.
- ❖ Un espejo.
- ❖ Un rollo de celo.
- ❖ 3 anillas.
- ❖ 3 monederos.
- ❖ Un set de monedas de oro, plata y bronce.
- ❖ 3 hojas grandes de diferentes formas.
- ❖ Una flauta.
- ❖ 3 tinajas de barro.
- ❖ Una linterna.
- ❖ Una cesta de mimbre.
- ❖ 3 naranjas de plástico.
- ❖ 2 limones de plástico.
- ❖ 4 peras de plástico.
- ❖ Varias piedras.
- ❖ Algunas bridas de plástico.
- ❖ Un bastón para personas ciegas.

- ❖ Una silla de ruedas.
- ❖ Unas gafas.
- ❖ Un par de muletas.
- ❖ Un set de cubiertos adaptados.
- ❖ 9 candados de números (3 dígitos).
- ❖ Un candado de números (4 dígitos).
- ❖ Un candado de movimiento.
- ❖ Un candado de letras.
- ❖ Un candado de bicicleta con llave.
- ❖ 9 cajas de madera o cartón con agujeros.
- ❖ Una caja mágica.
- ❖ Una caja de seguridad.

También necesitarás imprimir algunos materiales en papel (los puedes encontrar en la página web para descargar):

- Póster inicial.
- Mensaje en una botella.
- Horóscopo.
- Lista de objetos.
- Plantilla de tangram.
- Tangram.
- Alfabeto de jeroglíficos.
- Jeroglíficos.
- Instrucciones para estrellas.
- Estrellas.
- Serie de hojas.
- Partitura musical.
- Código de partitura.
- Poema.
- Constelación.

Los siguientes materiales se pueden incluir como pistas falsas y decoración:

- Flores.
- Pétalos de flores.
- Rocas o piedras.
- Hojas.
- Ramas de árbol.
- Plantas.
- Luces LED.

PREPARACIÓN

Algunos de los materiales usados en el escape room pueden necesitar ser preparados.

Por favor, pide ayuda, si la necesitas.

1. Llena el barreño con agua.
2. Imprime el "Mensaje en una botella".
Después, enróllalo y mételo en una de las 3 botellas de cristal.
A continuación, pon las botellas en el barreño con agua.
3. Imprime el "Horóscopo" y cuélgalo en la pared.
4. Imprime la "Lista de objetos" y ponla en una caja de candado.
5. Coge los trozos de tela y dibuja una flecha en cada uno de ellos, indicando diferentes direcciones: arriba, izquierda, derecha, abajo.
Pégalos en los compartimentos del parchís, en ese orden.
Dibuja otra flecha encima del compartimento inicial que indique la dirección hacia la que los jugadores/as deben mirar los trozos de tela.

6. Dibuja el número 126 con números romanos (CXXVI), en la serpiente de plástico.
Después, colócala en la caja del candado de movimientos.
7. Coge el tangram y divide las piezas en 2 conjuntos.
8. Imprime el "Alfabeto jeroglífico".
9. Pon en una caja:
 - El primer juego de piezas del tangram.
 - Las pilas.
 - El espejo.
 - El alfabeto jeroglífico.
10. Coge el rollo de celo y con él haz un laberinto en el suelo, con una entrada y 3 salidas diferentes: sólo una de ellas es la correcta para salir del laberinto.
11. Llena 2 de los 3 monederos con diferentes monedas, al azar.
Después, llena el monedero restante (el correcto) con 5 monedas de oro, 4 de plata y 6 de bronce.
12. Coge las 3 anillas y engánchalas a los monederos.
Luego pega las anillas al suelo, un monedero junto a cada salida del laberinto: el correcto estará en la salida correcta.
13. Imprime las "Instrucciones de las estrellas" y los "Jeroglíficos": después, pon ambos en una caja.
14. Coloca la Llave 1 (que abre la segunda habitación) en una caja.
15. Imprime las "Estrellas", 4 en total: una con 6 puntas, otra con 10, otra con 12 y otra con 14.
Luego colócalas en el techo, en la pared o en el árbol, por orden de número de puntas (de mayor a menor).
16. Coge las 3 hojas grandes y dibuja en una el número 5, en otra el número 9 y en otra el número 1.
Después, coloca las 3 hojas en el suelo.

17. Imprime varias hojas similares a las que has colocado en el suelo, dejando 3 en blanco: estos espacios en blanco son el código de las hojas en el suelo.
18. Coge la partitura enrollada con las notas rojas (la, si y do), enróllala y ponla dentro de la flauta.
19. Coge la llave que abre el candado de la silla de ruedas y ponla dentro de la caja mágica.
20. Pon la caja mágica y la flauta en una caja.
21. Coloca la silla de ruedas asegurada con el candado de bicicleta en un lugar de la sala.
22. Pon las muletas aseguradas con un candado en algún lugar de la sala.
Puedes usar las bridas de plástico para asegurar el candado.
23. Coloca unas piedras en el suelo y esconde una llave en ellas.
Dicha llave abrirá la caja con medio tangram en la sala 1.
24. Coloca la otra mitad del tangram y el código de puntuación (do=3, la=1 y si=2) dentro de una caja con candado.
25. Coloca en la pared un papiro con el “Poema”, con palabras clave que están en orden.
26. Coloca las 3 palabras del papiro en las tinajas y pon los números que indican el orden de las palabras.
Este código abrirá la caja con la puntuación y la mitad del tangram.
27. Coge el lápiz y dibuja en él unas líneas que son la mitad del dibujo de 3 números.
28. Pon la linterna en una caja de cerradura.
Dicha caja se puede abrir con la partitura de la flauta y el código de la partitura.

29. En un trozo de cartón, pared o árbol dibuja una constelación que forme la otra mitad de las líneas que componen los 3 números de la linterna.
30. Coloca los vasos en una caja de cerradura.
Puedes abrir esta caja con la linterna, la constelación y las pilas de la linterna de la sala 1.
31. Coge la cesta de mimbre y pon dentro 3 naranjas, 2 limones y 4 peras de plástico.
32. Coge los cubiertos adaptados y ponlos en una caja con un candado de color.
Podrás abrir esta caja gracias al código de colores de la cesta.
33. Asegura el bastón a la pared, a la barandilla o a cualquier otro lugar con un candado.
Puedes conseguir el bastón con las instrucciones de las estrellas en la sala 1 y las estrellas con diferentes puntas en la sala 2.

CREANDO LA SALA

El espacio utilizado para desarrollar esta sala de escape debe ser lo suficientemente grande como para que quepan todos los materiales del juego, así como 4 o 5 jugadores.

El espacio más recomendable es el exterior: en concreto, 2 espacios de jardín separados por una valla o puerta, para conformar las 2 salas.

Si no tienes suficiente espacio exterior, puedes hacer la primera sala en un espacio interior con una buena decoración, y la segunda sala en un jardín.

Si no tienes espacio exterior, lo más recomendable es tener una buena decoración, con elementos que ambienten el exterior y la naturaleza (especialmente para la sala 2).

Sala 1

1. Coloca el barreño con las botellas.
2. Pega el horóscopo a la pared.
3. Coloca el parchís en algún sitio.
4. Dibuja el laberinto en el suelo y pega las bolsas con las monedas.
5. Esconde todas las cajas de seguridad en diferentes lugares.
6. Decora con todos los elementos de un jardín, si vas a hacer este escape room en un espacio interior.

Sala 2

1. Engancha la silla de ruedas con el candado de bici a algún sitio.
2. Coloca las hojas en el suelo con los números y la serie de hojas con el código cerca.
3. Coloca las tinajas juntas y el papiro colgado de un árbol o cualquier otro elemento.
4. Coloca las piedras y esconde la clave en ellas.
5. Engancha el palo a una pared, árbol, puerta o barandilla.
6. Engancha las muletas a una pared, árbol, puerta o barandilla.
7. Esconde y coloca las cajas de cerradura en diferentes lugares del jardín.
8. Decora y ambienta correctamente, si estás en una habitación interior.
Utiliza hojas, flores artificiales, etc.

- **IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE**

La siguiente imagen muestra un ejemplo de cómo montar el escape room, antes de empezar el juego.



OBJETIVOS DE JUEGO Y CONEXIONES DE PRUEBAS

El juego se debe desarrollar de forma relativamente estructurada.

Sin embargo, no importa el orden en que los jugadores/as descubran las pistas e indicios, pues tendrán que completar todas las pruebas para encontrar y descifrar las claves necesarias para completar la sala.

El juego tiene la siguiente **estructura**:

1. Con el **papel** que está **dentro de la botella** (en el barreño con agua) se revuelve la adivinanza que está en la pared con el horóscopo.
Los jugadores/as sabrán que la respuesta es "aries" y los números 2, 9 y 3.

2. Con ese **código 291** se abre la caja de cerradura: dentro, está la lista de objetos que guardan las Hespérides.
3. En el **parchís** se encuentra un trozo de tela en cada compartimento.
Esa tela indica las direcciones que hay que seguir para abrir la cerradura de movimiento: este código es arriba, izquierda, derecha y abajo.
4. En una **caja** colocada en la sala está la mitad de un tangram.
5. Dentro de esa caja hay una **serpiente** que tiene dibujados los números 126 en números romanos (CXXVI).
6. Con el **código 126** se abre una caja de cerradura que contiene estas tres cosas:
 - Plantilla del tangram.
 - Pilas de linterna.
 - Espejo.
 - Alfabeto de jeroglíficos.
7. En el **laberinto** dibujado en el suelo está el monedero con el número correcto de monedas.
La salida correcta del laberinto da a la bolsa con las monedas correctas.
8. Las **monedas** serán 5 de oro, 4 de plata y 6 de bronce. El código es 546.
Con ese código, se abre la caja que contiene:
 - Las siguientes instrucciones de las estrellas: *"la mitad de los puntos debes considerarlos siempre de una estrella"*.
Este mensaje está escrito al revés: hay que descifrarlo con el espejo.
 - Un jeroglífico con el código AYRHR.
9. Con el **código AYRHR** se abre la caja de cerradura: dentro está la llave para acceder a la segunda sala.

10. Dentro de la sala 2, hay **3 hojas**: tienen escritos los números 5, 9 y 1 cada una.
11. En otro lugar, hay una serie de **hojas con números**. El orden correcto de los números de las hojas, gracias a esa serie, es 591.
12. Con ese **código 591**, se abre la caja de cerradura que contiene:
 - Una caja mágica.
 - Una flauta.
13. Cuando los jugadores/as abran la **caja mágica**, encontrarán la llave que abre el candado de la silla de ruedas. Así, se consigue dicha silla.
14. Dentro de la **flauta**, hay una partitura enrollada con notas en rojo (la, si y do).
15. Las **tinajas** tienen escritas palabras y números. En una tinaja está el número 7, en otra el 0 y en otra el 1.
16. En la pared hay un **papiro con un poema**: las palabras "**frutos**", "**ninfas**" y "**oro**" están escritas de forma ordenada. *"Los árboles de este jardín no tienen frutos como los demás. Son los frutos más codiciados que pertenecen a la diosa Hera. Bajo la custodia de las Hespérides, esas ninfas del atardecer, están las manzanas de oro, que, si no eres hábil, nunca podrás ver".*
17. Con el **orden de las palabras del poema** y los números de las tinajas, los jugadores/as obtienen el código 701.
18. Con ese **código 701** se abre la caja de cerradura que contiene:
 - Medio tangram.
 - Código de la partitura do=3, la=1, si=2

19. Con la **mitad del tangram** que acaban de encontrar y la otra mitad (que tienen de la sala 1), los jugadores/as obtienen el código 681.
20. Con el **código 681** se abre el candado de las muletas.
21. Con el **código de la partitura** y la partitura enrollada con notas en rojo (que estaba dentro de la flauta), los jugadores/as consiguen el código 123.
22. Con el **código 123** se abre la caja de cerradura que contiene la linterna.
23. Con la **linterna**, la constelación con la mitad de los números y la pila de la linterna de la sala 1, se consigue el código 439.
24. Con el **código 439**, se abre la caja de donde están las gafas.
25. En la **cesta** hay 3 naranjas, 2 limones y 4 peras: así se obtiene el código 324.
26. El **código 324** abre el candado de color que guarda la caja donde están los cubiertos adaptados.
27. Las **estrellas** pegadas en algún lugar tienen 12, 14, 10 y 6 puntos.
Con el espejo y las instrucciones de la primera sala (donde dice que deben prestar atención "a la mitad de las puntas"), se obtiene el código 6753.
28. Con el **código 6753** se abre el candado del bastón.

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.

Los elementos del juego disponibles son los siguientes: barreño con agua, horóscopo, parchís, laberinto, monedero, estrellas, hojas, serie de hojas, tinajas de barro, poema, piedras, constelación, cesta de mimbre y fruta.

SALA 1:

- En el **barreño con agua** está la botella con un mensaje en su interior.
- Al combinar ese mensaje de la botella con el **horóscopo**, se puede abrir la primera caja de seguridad.

Dentro de esa caja hay una lista de objetos.

- En el **parchís** están los trozos de tela: con ellos, se puede abrir la caja con cerradura de movimiento.

Dentro de esa caja hay una serpiente que tiene dibujado el número 126 en números romanos (CXXVI).

- Con esos números, se puede abrir la caja de seguridad.

Dentro de esa caja hay una plantilla del tangram, unas pilas de linterna, un espejo y un alfabeto de jeroglíficos.

- En el **laberinto** dibujado en el suelo está el **monedero**.

Dentro hay diferentes monedas.

- Al combinar las monedas, se obtiene un código para abrir la siguiente caja cerrada.

Dentro de esa caja están las instrucciones de las estrellas y un jeroglífico.

- Al combinar el alfabeto de jeroglíficos con el jeroglífico, se obtiene un código para abrir la siguiente caja cerrada.

Dentro de esa caja está la llave para acceder a la sala 2.

SALA 2:

- Al combinar las **estrellas**, el espejo y las instrucciones de las estrellas, se abre el candado del bastón.
- Al combinar la **serie de hojas con números** y las propias **hojas**, se abre la siguiente caja cerrada.

Dentro de esa caja hay una caja mágica y una flauta.

- Dentro de la caja mágica está la llave que abre el candado de la silla de ruedas.
- Dentro de la flauta, hay una partitura enrollada con notas en rojo.
- Al combinar las tinajas (que tienen escritas palabras y números) con el poema de la pared, se puede abrir la siguiente caja de seguridad.

Dentro de esa caja hay medio tangram y el código de la partitura.

- Al combinar el código de la partitura y la propia partitura, se obtiene el código para abrir la siguiente caja cerrada.

Dentro de esa caja hay una linterna.

- Al combinar la linterna, la **constelación** y las pilas de la linterna, se consigue el código para abrir la siguiente caja de seguridad.

Dentro de esa caja están las gafas.

- Entre las **piedras** hay una llave: con ella, se abre la siguiente caja de seguridad.

Dentro de esa caja, hay otra mitad del tangram.

- Al combinar las 2 mitades del tangram, se obtiene el código para abrir el candado que guarda las muletas.
- En la **cesta de mimbre** hay 3 naranjas, 2 limones y 4 peras: así se obtiene el código 324.

Con ese código, se puede abrir el candado de la caja donde están los cubiertos adaptados.

CÓMO GANAR

Para completar el juego, los/as participantes deben **encontrar los objetos** que las Hespérides han guardado:

- Una silla de ruedas.
- Unas gafas.
- Unas muletas.
- Unos cubiertos adaptados.
- Un bastón.

Si se acaba el tiempo y los jugadores/as no han conseguido todos los objetos, párales y diles que el tiempo se ha acabado.

FACILITACIÓN

Mientras juegan, es importante que los **jugadores/as se diviertan**: no importa si se atascan en una prueba, siempre que se diviertan intentando resolverla.

Sin embargo, si los jugadores/as se aburren, el facilitador/a debe ayudarles.

Según la edad de los jugadores/as y sus habilidades, las **pistas** se pueden ofrecer:

- De forma **verbal**, haciendo preguntas.
Por ejemplo, “¿qué hay en la botella?”
- **Escribiendo una nota** que guíe a los jugadores/as y lanzándola a la sala.

Cuando des pistas, intenta que no sean demasiado obvias.

Lo más importante de todo es que no resuelvas tú mismo/a ninguna parte de las pruebas, pues le quitarás a los jugadores/as la sensación de autonomía.

Nota importante: Algunas salas de escape están diseñadas de tal manera que es esencial ganar el juego y salir de la habitación: esto revelará un hecho importante dentro de la fase informativa.

En casos como éste, 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 las salas de escape, no es necesario que ganen el juego, así que no facilites en exceso la experiencia.

• **SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN**

Cuando el juego haya terminado, es el momento de la sesión de reflexión e información.

Es importante crear un **clima de reflexión** y de puesta en común de la experiencia del grupo.

Así, conoceremos el impacto que ha tenido el escape room y el poder de concienciación sobre la discapacidad que ha podido tener en los/as participantes.

Si algún/a participante desconocía algunos de los objetos que se han descubierto, es importante explicar para qué sirven y cómo se utilizan.

Así, se contextualiza más el escape room sobre la discapacidad.

Puedes empezar pidiéndoles que escriban algunas palabras clave en unos post-its, y luego hacer algunas preguntas:

- ❖ ¿Has hecho alguna vez un escape room que reflexione sobre un tema similar?
- ❖ ¿Conoces todos los elementos que guardan las Hespérides?
- ❖ ¿Cuál es la intención de las Hespérides al esconder estos objetos de accesibilidad?
- ❖ ¿Hasta qué punto estos objetos son esenciales para la inclusión?
- ❖ ¿Crees que este tipo de experiencias pueden ayudar a la inclusión?