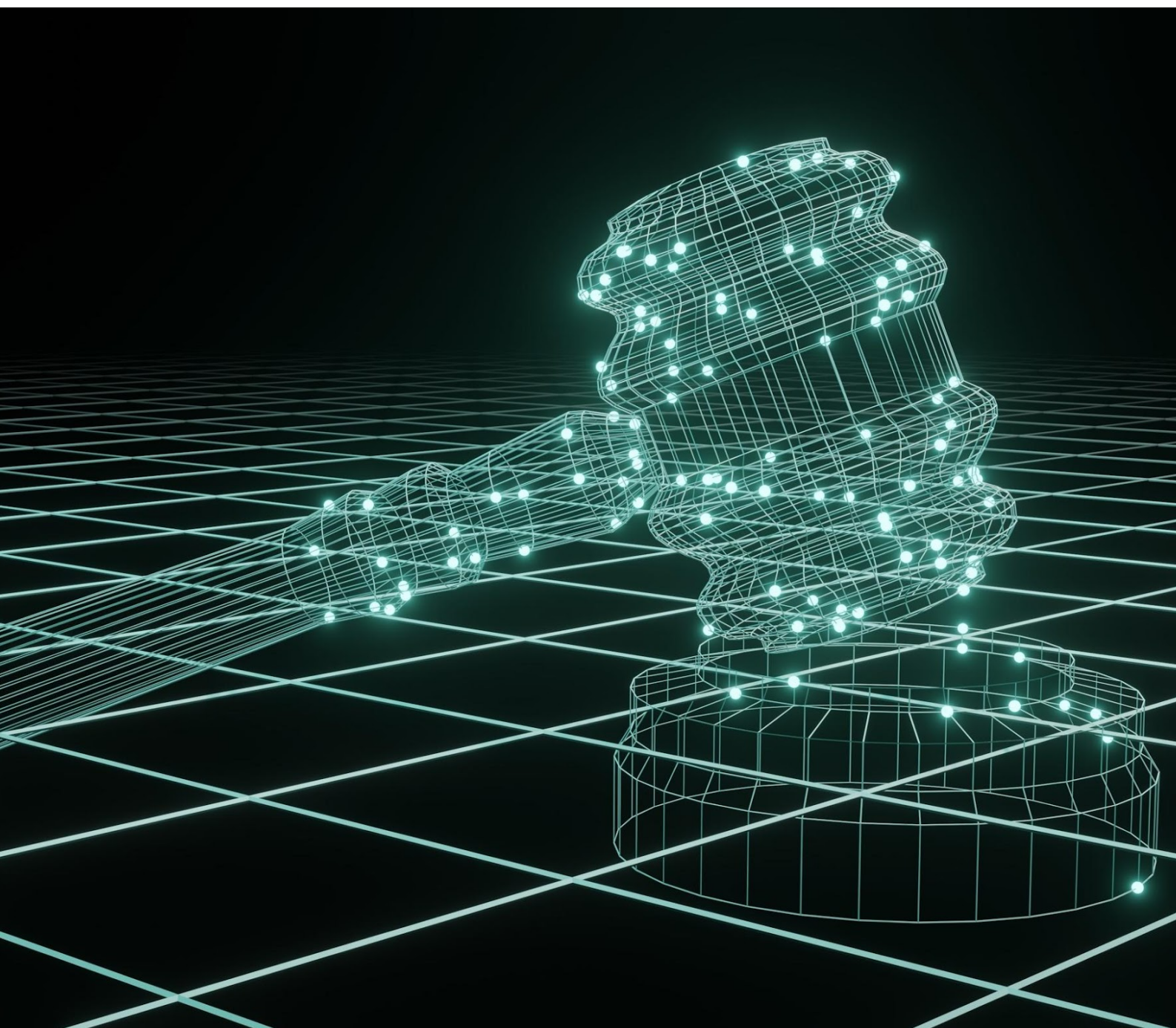


¿Culpable? ¡La última palabra para ti!

GUÍA DE ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



Introducción

Este escape room pretende crear un escenario en el que los jugadores tienen que tomar una decisión sobre un caso de racismo y discriminación como jueces. Durante el juego, los jugadores recibirán información sobre el contexto en el que están jugando, que es futurista y distópico. También encontrarán en la sala información sobre el hecho por el que están llamados a tomar una sentencia. El juego se desarrolla en dos niveles, el juego propiamente dicho, a través de la resolución de pistas, y el camino que lleva a la decisión final que se debe tomar, que no tiene relación con la resolución de los juegos pero está estrechamente relacionado en su significado.

El escenario está estructurado de forma que los participantes se encuentran en un camino de identificación en el que tienen que tomar una decisión sobre un suceso ocurrido siguiendo las leyes raciales en un futuro distópico. El propósito de la sala de escape es crear un camino de concienciación sobre cómo puede sentirse una persona que es víctima de leyes discriminatorias, poniéndola en una posición de juicio.

Narrativa

El contexto

Es el año 2059 en Sicilia. Una tendencia muy extraña se está extendiendo en la región italiana: las personas rubias están cada vez menos mal vistas por el resto de la población y son cada vez más excluidas de la sociedad. Los medios de comunicación y los influencers han empezado a burlarse de las personas con el pelo rubio. El color de pelo castaño se considera el color de pelo siciliano, un símbolo de identidad que no debe ponerse en discusión, de modo que todos los demás colores tienen menos valor. La tendencia se convirtió en un gran problema, porque cada vez más personas adaptaron el comportamiento de los vídeos tan considerados "divertidos" en su vida cotidiana. Con el tiempo, en Sicilia comenzó una enorme exclusión de las personas que no tenían el pelo castaño y se inició una clara separación por el color del pelo en la sociedad.

Es el 3 de diciembre de 2059 y el gobierno siciliano necesita conseguir más votos. Por esta razón el presidente decide seguir la mayor tendencia que se está extendiendo muy rápidamente en la isla, emitiendo un decreto especial para la protección de las personas morenas. Se decide separar a las personas de pelo rubio de las de otro color de pelo en la vida pública como el primer gobierno de Italia. Se construye un registro oficial con todas las personas rubias, de modo que hay barrios especiales donde viven las personas rubias, escuelas especiales para niños rubios, lugares para jugar, supermercados, sólo pueden ir en la parte trasera del autobús y no sentarse en la parte delantera con aire acondicionado y asientos cómodos, y se prohíbe el matrimonio entre personas de pelo castaño y rubio. La situación general es que las personas con pelo rubio tienen menos derechos.

El hecho

Luca es un chico de 28 años. Tiene el pelo castaño con un mechón rubio natural en la nuca. Un día, va en autobús a la oficina. Como siempre empieza a trabajar muy temprano por las mañanas, se quedó dormido en el autobús y no oyó a la gente hablar de él. Alguien descubrió el mechón rubio. Según el nuevo decreto, es posible que este tipo que duerme en el autobús se haya teñido el pelo para poder utilizar la parte cómoda con aire acondicionado del autobús, mientras que otras personas con el pelo castaño no tienen la oportunidad de ocupar un asiento en el autobús lleno de gente. La vecina de Luca va en el mismo autobús y, cuando se dio cuenta del mechón en la espalda, llamó a la policía. Luca va a una detención preventiva y un grupo de jueces, según el decreto especial, es convocado para tomar una decisión sobre su caso, en una sala muy secreta. Los jueces no saldrán de la sala hasta que no tomen la decisión final sobre el caso de Luca.

Materiales requeridos

Para crear el escenario y los rompecabezas de la "Sala del juicio", necesitarás una habitación en la que sea posible colocar los materiales y los muebles que se indican a continuación. No es difícil crear este escenario, ya que se trata de una especie de oficina con algunos materiales útiles para los juegos: un armario, una mesa, sillas, una biblioteca con libros. Estos últimos también pueden servir de pista falsa para los jugadores y ayudar a esconder los objetos del juego.

Elementos para la habitación:

- 1x armario
- 1x mesa con cajón
- 1x arcón
- 1x biblioteca
- 10 o más libros generales
- 1x pizarra magnética
- 1x alfombra de goma cuadrada de rompecabezas como alfombra
- 1 x marco de fotos en forma de árbol de madera para colgar en la pared (o simplemente un dibujo)
- 2 (o más) x sillas (opcional)

Elementos del juego

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

Elementos para preparar o imprimir:

- 5 x fotos para el árbol genealógico
- 5 x capturas de pantalla de instagram del perfil de Luca
- 1 código morse impreso
- 1 x decreto impreso
- 1 x creación de un contestador automático con un acertijo
- 1 x mapa con símbolos que representan (norte, sur, este, oeste)

Las cajas de combinaciones y rompecabezas pueden sustituirse por cajas estándar de madera o cartón con agujeros en los que se pueda introducir una cerradura de combinación para cerrar la caja. También se pueden incluir los siguientes materiales para que sirvan de pistas falsas, aunque se pueden sustituir por otros objetos si se desea:

- 1 x informe policial
- 1 x copia del libro ICD - 10 (páginas sobre enfermedades de la piel)
- Diversos periódicos o revistas antiguos

Preparación

Algunos de los materiales utilizados en la sala de escape tendrán que ser preparados. En algunos casos, la preparación de los materiales puede requerir habilidades de "bricolaje". Por favor, busque ayuda si no se siente cómodo haciéndolo usted mismo.

1. Prepara un portátil o una tableta colocada dentro de la habitación con los dos vídeos de apertura, como lo primero que verán los jugadores, para sumergirse en la historia del juego. El primer vídeo es un telediario en el que se da el escenario de la historia (las nuevas leyes racistas en la Sicilia del futuro) y el segundo es el testimonio de la persona que presenció la detención de Luca en el autobús.
2. Crea el árbol genealógico de la familia de Lucas. Puedes utilizar personajes como los del juego "¿Adivina quién?" o elegir fotos al azar, con gente de pelo rubio y gente de pelo castaño. El árbol debe contener todos los personajes excepto 5 fotos. Para cada personaje, asegúrate de que aparezca la foto y la fecha numérica de nacimiento en forma de 08/10/1990 debajo de la foto. Imprima la hoja del árbol genealógico con las 5 fotos que faltan (con espacios en blanco) y las 5 fotos en otra hoja. Debajo de las fotos de los personajes que faltan debe estar la fecha de nacimiento y los días de los meses deben ser de 5 colores diferentes: azul, rojo, amarillo, verde, púrpura (elija los colores basándose en el candado numérico de color que puede encontrar en el mercado). Estas 5 fotos individuales se esconderán dentro de la habitación en diferentes lugares.
3. Consigue una caja mágica de madera: una caja pequeña que no sea fácil de abrir, puedes encontrarla fácilmente en Internet. Asegúrate de que no sea demasiado difícil de abrir: este será el primer juego corto a resolver. Pon dentro de la caja un post-it con esta frase: "El tiempo es... muy corto cuando te diviertes, muy largo cuando te aburres... ¡una pista cuando juegas!".
4. Prepara el informe policial, que es una pista falsa, que sirve para aportar elementos de la historia de Luca. Asegúrate de que no hay demasiados números en el informe, que pueden ser demasiado engañosos.
5. Consigue un reloj con una caja oculta detrás. Esconde dentro del espacio oculto detrás del reloj la foto número 1 y una hoja con un código Morse impreso. Si no dispones de un reloj con caja oculta, puedes pegar la foto y el código morse en la parte trasera del reloj de pared para que no se vea cuando el reloj esté colgado.
6. Prepara hojas con capturas de pantalla de Instagram del perfil de Luca (un perfil falso, puedes crear imágenes con photoshop). El objetivo es ocultar un número de teléfono en la secuencia de hojas dispuestas en orden en la pizarra, una al lado de la otra. En cada hoja se inserta una foto y una leyenda descriptiva. Debe haber uno o dos números ocultos en la foto. Por ejemplo, una foto con la tarta de cumpleaños, con el número de la tarta, una leyenda descriptiva sobre la vida de Luca.
7. El número de teléfono debe ser de uno de los animadores o de un contestador automático registrado. Prepara una adivinanza de dificultad media para introducirla en el contestador automático o para decirla por teléfono cuando los jugadores llamen

- durante el juego. Ejemplo de adivinanza: "Si te pones encima de mí, estoy quieto... si te alejas, giro como una peonza. Da la definición utilizando un código intermitente".
8. Imprime una hoja con el código morse y colócala en la parte trasera del reloj. Consigue un botón que permita un pitido corto y otro largo; si no lo encuentras, utiliza una aplicación de teléfono gratuita llamada "buzzer". Este juego permite que los participantes tengan la foto número 2 del facilitador, que puede pasarla manualmente.
 9. Imprime una hoja con una brújula y coordenadas geográficas dibujadas. Junto a cada coordenada (norte, sur, oeste, este) dibuja un símbolo diferente, que puede ser un sol poniente, un sol con nubes, una luna, una estrella.
 10. Imprime una hoja en la que hayas dibujado un camino y en secuencia los símbolos correspondientes a las coordenadas (por tanto un sol, una luna, etc.).
 11. El camino debe crearse en función del espacio disponible en la sala.
 12. En el suelo, coloque las coordenadas sobre las que se moverán los participantes siguiendo el camino creado. Lo ideal sería disponer de una alfombra de goma formada por cuadrados colocados como un puzzle, de dos colores diferentes, de manera que visualmente se tenga un tablero de ajedrez.
 13. Consigue un diario secreto que se cierre con un pequeño candado. Dentro de la agenda, esconde la foto número 3. Además, en las páginas escribe las reflexiones de Luca, esta herramienta también es muy útil para proporcionar al jugador más información sobre la historia del personaje.
 14. En la última reflexión del diario, escribe una nota sobre un amigo de Luca que fue detenido por ser rubio. Da una descripción física del chico. En la página siguiente inserta las fotos de los amigos de Luca dispersas con un código de 4 dígitos al lado. El que está junto a la foto que corresponde a la descripción del amigo de Luca es el código que se utilizará para abrir el cofre.
 15. Prepara e imprime algunas páginas del libro de la CIE-10 relativas a las enfermedades de la piel. Puedes encontrarlo fácilmente en Internet. Esto será una pista falsa.
 16. Prepara el decreto racista e imprímelo. El decreto racista es un elemento útil para proporcionar más detalles del escenario distópico de una futura Sicilia basada en leyes raciales. El decreto contiene un juego: en los artículos del decreto, añade letras extra que hagan que la palabra esté mal escrita (por ejemplo, en la palabra "debe" añade una "r" → "Mustr"). Las letras extra se utilizan para formar la palabra que abre un candado con letras (palabra sugerida: raza).
 17. Prepara la planta falsa: crea un mecanismo que te permita esconder un código en la base de una maceta. Consigue un tarro transparente y pon dentro un folleto plastificado con un código visible y legible desde el exterior. Cubre la base y el código con corchos. Coloca una planta con agujeros en la base de su maceta en la parte superior de la maceta grande, de modo que haya espacio (unos 20 cm) entre la base de la maceta y la base de la planta. La planta es mejor si es falsa, para no estropearla. Una vez compuesta la planta, intenta verter el agua sobre ella y comprueba que una vez levantadas las tapas, es posible leer el código.
 18. Prepara la caja de cerradura final con la cerradura numérica de color y ponla con los números de los meses de las 5 fotos que faltan. Como alternativa, puedes utilizar un

simple candado de 3 dígitos e introducir dentro de la caja de cerradura anterior una hoja con los 5 colores dibujados y la frase "si es divisible por 2, no se debe tener en cuenta". Lo que significa que los jugadores deben utilizar los 3 dígitos impares de los meses de las fotos que faltan.

19. Poner un martillo de juez de madera dentro de la caja de cierre final con una hoja que diga "Ha llegado el momento de dictar la sentencia". Antes de abandonar la sala, el comité decide la inocencia o culpabilidad de Luca realizando una acción simbólica del decreto". En el decreto es necesario insertar un artículo relativo a la decisión de los jueces sobre el caso de Luca.

Creando la habitación

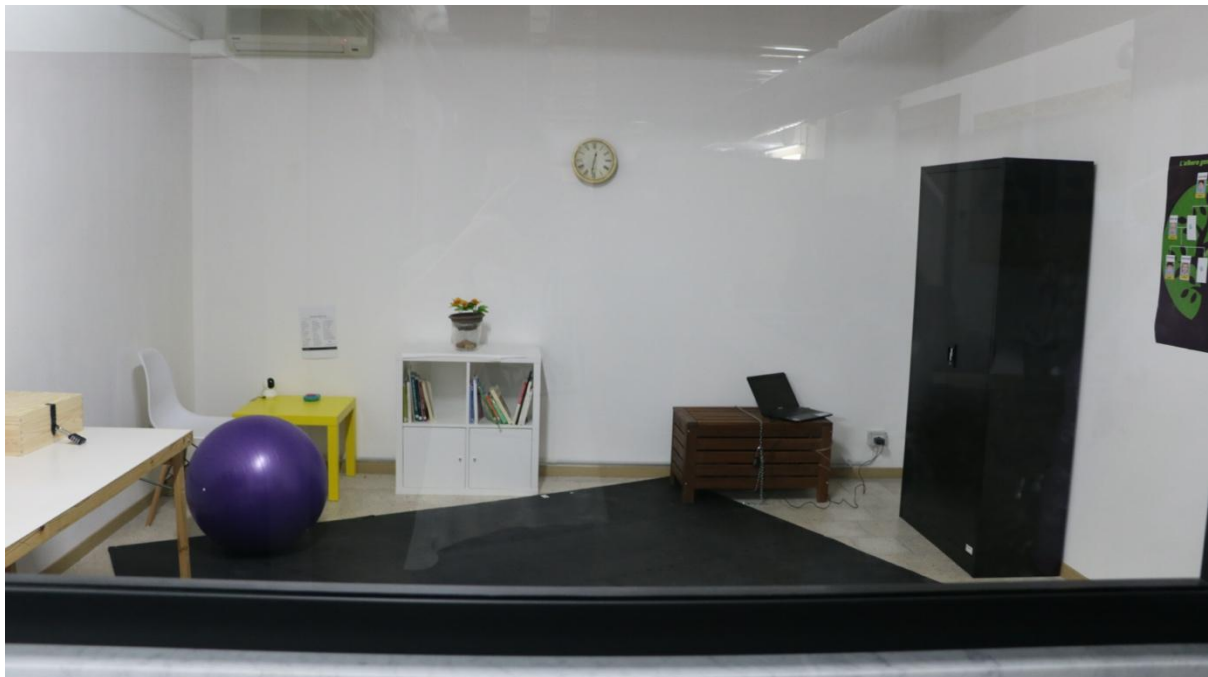
El lugar que utilice para esta sala de escape debe ser lo suficientemente grande como para contener todos los materiales necesarios para el juego, además de unos 4 o 5 jugadores. Sin embargo, no debe ser tan grande como para que los objetos y los materiales estén repartidos por una amplia zona. Si tiene acceso a un espacio más grande, como un aula, un salón de actos o un gimnasio, puede marcar los límites de la sala de escape con cinta adhesiva. Si crea una sala de esta manera, asegúrese de que sus jugadores sean conscientes de que no deben salirse de los límites mientras juegan y, si quiere ser especialmente severo, impóngales una penalización de tiempo por hacerlo. Para crear la sala, sigue los siguientes pasos:

1. En la habitación debe haber un armario o gabinete con puertas para poner dentro: la caja mágica de madera y el informe policial.
2. Coloca la hoja del árbol genealógico en una de las paredes de la habitación y esconde las 5 fotos que faltan en los lugares adecuados.
3. Cuelga el reloj en una pared de la habitación después de colocar la foto número 1 dentro de la caja oculta (o detrás del reloj).
4. Crea un espacio en un rincón con una pequeña mesa o un taburete para colocar el zumbido.
5. Crea un "tablero de pistas" y colócalo en una de las paredes de la habitación.
6. Coloca las hojas con las imágenes de las capturas de pantalla de instagram en la pizarra con imanes o chinchetas, en orden para que la secuencia haga aparecer el número de teléfono.
7. Coloca una mesa en el centro de la sala y pon encima una brújula y el ordenador o la tableta para los vídeos iniciales.
8. Fija la hoja del mapa del camino a los lados del armario (o a otro mueble de la habitación) de forma que quede ligeramente alejada de la alfombra de goma en forma de tablero de ajedrez. Coloca una nota post-it en el papel que diga "no tocar".
9. Coloca el tapete de gomaespuma en forma de cuadrado debajo de la mesa
10. Coloca la llave bajo el último cuadrado del camino para abrir un diario secreto.
11. Coloca la foto número 3 dentro del diario

12. Coloca una estantería en la habitación, donde pongas el diario secreto, el Libro CIE-10 y algunos libros más (no demasiados, ni siquiera engañosos)
13. Prepara el cofre: pon dentro una regadera llena de agua (colócala de forma que el agua no se derrame), y una caja cerrada con candado.
14. El candado de combinación de letras que se abre con la palabra "carrera", debe colocarse para cerrar el cajón del escritorio (u otra caja cerrada).
15. Coloca la foto número 5 dentro del cajón cerrado por el candado de combinación de letras.
16. Fije el jarrón con la planta en el mueble, sujetándolo a una hoja de papel pegada al mueble. Es importante que el jarrón sea liso y totalmente transparente.
17. Coloca la foto número 4 en la caja de cerradura dentro del baúl y ciérrala con el candado puesto con el código en la base de la planta.
18. Coloca una pizarra o rotafolio con un rotulador cerca de la puerta de salida en la que los jugadores escribirán la frase final "culpable" o "inocente". Después de esta última acción, la sala de escape habrá terminado y empezará el de-briefing.
19. Coloca la caja de cerradura final debajo del tablero de sentencias.

Imagen de ejemplo de montaje

La siguiente imagen muestra un ejemplo de cómo configurar la sala de escape tomada antes del juego inicial.



Objetivos de juego y conexión entre pruebas

El juego se ha construido siguiendo líneas paralelas, que conducen a las 5 fotos que completarán el árbol genealógico. Las fotos 1, 2 y 3 se pueden encontrar de forma independiente en la primera fase del juego, ya que los elementos están presentes en la sala desde el principio. Las fotos 4 y 5 constituyen un segundo nivel del juego, que comienza con la apertura del cofre.

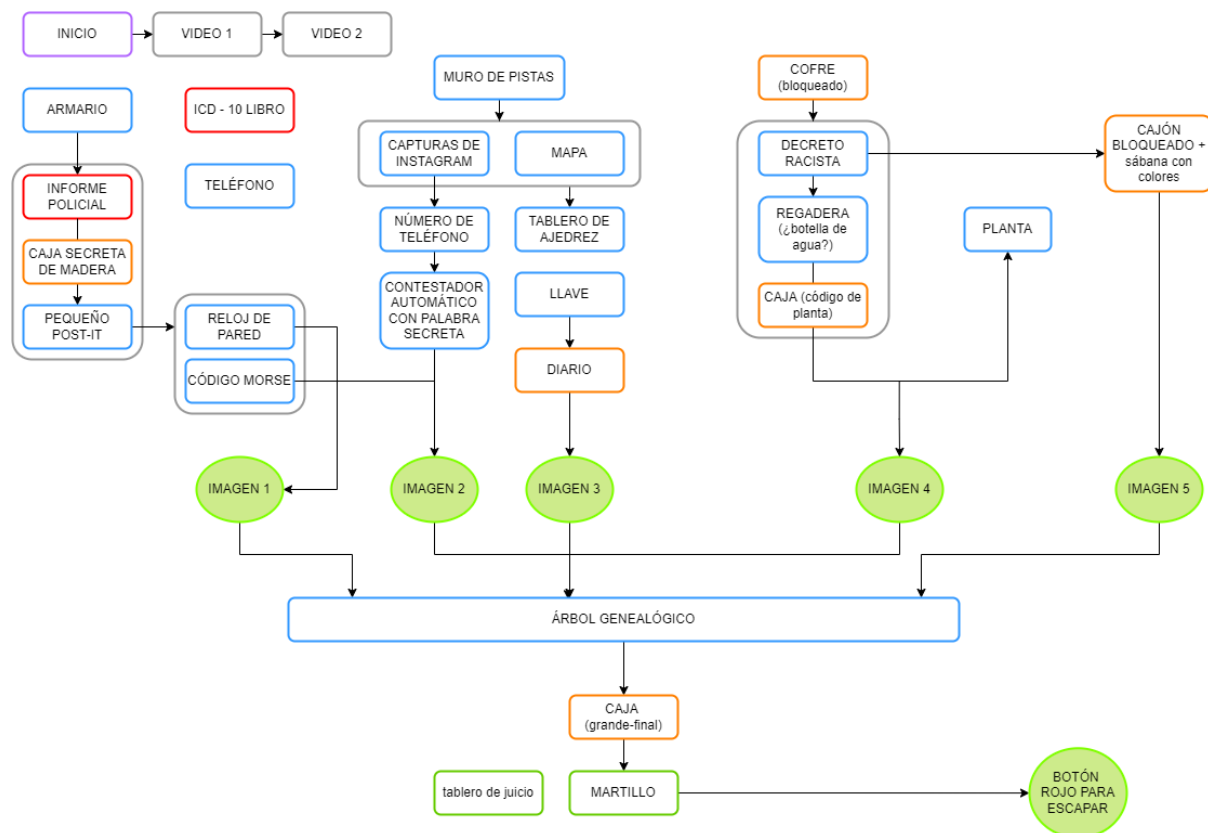
Una vez encontradas las fotos, comienza la última fase del juego, que lleva a los jugadores a tomar la decisión final sobre los hechos de la historia.

El juego tiene la siguiente estructura.

1. Dentro del armario (que está abierto) encontrarán la caja mágica de madera, que les llevará al reloj, donde encontrarán la foto número 1.
2. Mirando las capturas de pantalla de Instagram, obtendrán un número de teléfono.
3. Utilizando el teléfono que tienen a su disposición, los jugadores llamarán al número encontrado en las capturas de pantalla, y escucharán un mensaje automático en el contestador con un acertijo. Transmitirán la respuesta a través del código Morse mirando el alfabeto proporcionado. Obtendrán la imagen número 2.
4. Mirando alrededor de la habitación, se darán cuenta de que hay una brújula sobre la mesa, un mapa con un camino colocado en el armario y una hoja de coordenadas en la pizarra. Siguiendo las indicaciones del mapa y utilizando la brújula para determinar cuál es el norte, podrán encontrar la casilla de la pizarra donde está la llave del diario secreto.
5. Una vez que abran el diario secreto, encontrarán la foto número 3.
6. Leyendo los testimonios de Luca en el diario, encontrarán el juego que les llevará a reconocer al amigo de Luca que ha sido detenido y la combinación para abrir el cofre. Comienza el segundo nivel del juego.
7. Dentro del cofre encontrarán el decreto con las leyes raciales, la regadera con agua y una caja de cerradura con combinación.
8. Al poner agua en la planta falsa, encontrarán el código que les permite abrir la caja de seguridad. Dentro encontrarán la foto número 4.
9. Analizando el decreto racista, encontrarán una palabra que les permitirá abrir el cajón en el que se encuentra la foto número 5.
10. Analizando el árbol genealógico completo, es posible tener todas las fechas y números coloreados. Interpretando la hoja con los colores que estaba en el cajón, será posible encontrar el código para abrir la caja de seguridad final.

Diagrama de flujo de juego

El siguiente gráfico sirve para representar cómo se conectan los juegos entre sí y cómo se desarrolla el flujo del juego.



- Leyenda:
- Azul: elemento para las pruebas
 - Rojo: pista falsa
 - Naranja: caja para abrir
 - Verde: elemento importante de encontrar para escapar

Cómo ganar

Para completar el juego, los jugadores deben reunir todas las fotos y abrir la última caja de seguridad. Dentro de la última caja encontrarán el martillo y una frase que les llevará a tomar una decisión sobre el caso de Luca.

El final del juego tiene un doble significado: el final del camino de los juegos y el final simbólico del tiempo disponible para decidir sobre el caso. Los jugadores tienen que escribir en la pizarra si Luca es culpable o inocente y esto dará por terminado oficialmente el juego.

Facilitación

Para la introducción utiliza los dos vídeos creados para que los participantes entiendan en qué contexto están jugando. El primero dará el contexto que es el fondo en el que se desarrolla el hecho. El segundo vídeo dará a los jugadores las referencias del hecho sobre el que se construye el escenario. Hay que asegurarse de que los jugadores entienden cuál es su objetivo y empiezan con ilusión y curiosidad.

Durante el juego es importante que el grupo esté de buen humor. No importa si están atascados con un rompecabezas, siempre que se diviertan con ello, pero si se están aburriendo, el facilitador debe intervenir para ayudarles.

Según la edad y las habilidades del grupo, las pistas pueden proporcionarse verbalmente, haciendo preguntas al estilo de un jugador, "qué" hay en la botella, o escritas en una nota y lanzadas a la sala. Cuando proporcione pistas, procure que no sean obvias y, sobre todo, no resuelva usted mismo ninguna parte del rompecabezas para los jugadores.

Nota importante: La acción final es la base para iniciar la fase de interrogatorio, así que asegúrate de que el grupo no se quede sin tiempo.

Sesión de repaso e información

Una vez concluida la partida, inicie la sesión informativa con los jugadores. El debriefing debe comenzar preguntando a los jugadores cómo se sienten y qué creen que han descubierto.

El hecho de que todo el juego se haya desarrollado en dos líneas paralelas, la del juego y la de la decisión sobre el caso de Luca, da al formador la posibilidad de reflexionar sobre lo que ha supuesto este proceso para los jugadores, al tener que decidir sobre el caso.

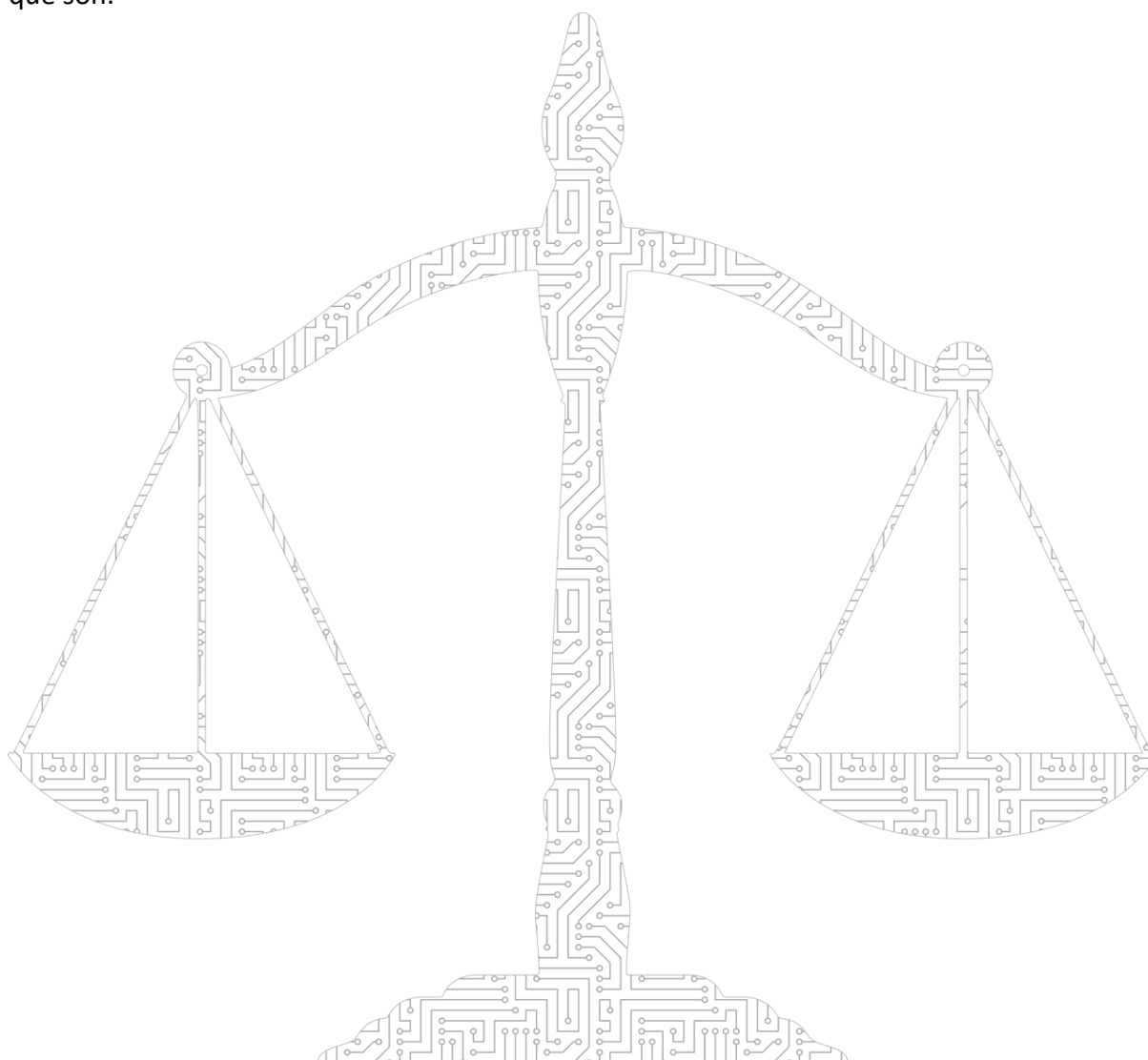
En el momento final, en el que tienen que tomar la decisión, los jugadores tienen unos segundos para decidir juntos cuál debe ser el veredicto. El debriefing comienza con el último paso de la sala.

El facilitador puede tomar como referencia lo que los jugadores han dicho en ese momento para iniciar el debriefing.

Durante el proceso de juego, si los jugadores hacen algún comentario relacionado con la historia o como comentario sobre el tema de la sala, el formador puede tomar algunas notas para utilizarlas en el debriefing.

El objetivo de esta fase es recoger los sentimientos de los jugadores en un papel en el que tienen que decidir sobre un caso en el que se aplican leyes racistas.

El episodio de Luca, que tiene lugar en un autobús, recuerda las leyes racistas de los EE.UU. en los años 60, cuando los negros eran encerrados en guetos en las ciudades, en las escuelas y en los autobuses no podían sentarse junto a los blancos. La sesión informativa debe centrarse en la situación entre los rubios del contexto del juego y los negros, y en lo similares que son.



Images

Cover Text: conny-schneider-3hkKv6WzjcE-unsplash

Page 13: justice-g2b887ffb1_1280.png

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.

Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union