

# Éxodo a través del espacio

## GUÍA DE ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



## Introducción

"Éxodo a través del espacio" se sitúa en un futuro distópico en el que la erupción de un enorme volcán pone a la Tierra en peligro y todos los seres humanos tienen que abandonar el planeta Tierra. Los jugadores son habitantes de la Tierra que deben superar las pruebas relacionadas con los prejuicios y la discriminación para poder vivir en el nuevo planeta en paz con los demás habitantes. Al final la última prueba permite adquirir la "ciudadanía" en el nuevo planeta.

Uno de los objetivos de este escenario es comprender y analizar el miedo -y la consiguiente discriminación- hacia el "extranjero", intentando invertir la perspectiva. Los participantes de la sala de escape, de hecho, serán las personas que tendrán que ganarse la confianza de los habitantes de otro planeta.

Además, comprenderán y experimentarán lo difícil que es para los inmigrantes procedentes de algunas partes del mundo desplazarse debido al escaso "poder" de sus pasaportes y cómo esta realidad les hace aún más objeto de racismo y discriminación. Empatizarán con la condición de una persona discriminada sólo por su condición de migrante, que se desplaza para buscar mejores condiciones de vida. También aprenderán y comprenderán el nivel de racismo y discriminación en toda Europa contra diferentes grupos (inmigrantes, gitanos, judíos, etc.) y cómo el individuo puede actuar para combatir el racismo y la discriminación.

## Narrativa

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

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

Este planeta tiene diez veces el tamaño de la Tierra y está habitado por unas criaturas llamadas hunga ruarua. Es posible que los humanos vivan allí gracias a la presencia de agua, oxígeno y todos los elementos vitales.

Parece ser el único lugar que puede garantizar la salvación, por eso los habitantes de la tierra comienzan a moverse.

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

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

## **Materiales requeridos**

Para crear el escenario y los rompecabezas del "Éxodo a través del espacio", necesitarás una habitación, donde es posible dividirla en dos áreas separadas a través de una cuerda o una cortina. La primera sala representa el planeta Tierra, donde los jugadores tienen que encontrar el camino correcto para viajar al planeta seguro. Una vez encontrada la llave de la segunda sala, los jugadores se encontrarán dentro del centro de identificación del planeta WHAKAORANGA, donde desde una ventana con barrotes es posible ver la tierra y otros planetas. Dentro de esta sala deberán superar varias pruebas para conseguir la ciudadanía.

### **Elementos para la habitación**

- 1x mesa
- 1x armario con puertas
- 10 x o más libros
- 1x puf (opcional)
- 1x armario
- 1x sofá
- 1x pizarra magnética
- 2x sillas (opcional)
- 2x taburetes
- 1x alfombra de goma de puzzle

### **Elementos para el juego:**

- 1x diario secreto
- 1x jarra de cristal
- 2x monedas de 2€
- 1x moneda de 1€
- 5x monedas de varios tipos
- 1x navaja suiza
- 1x saco de dormir
- 1x sombrero de senderismo
- 1x paquete de barritas
- 1x paquete de medicinas
- 1x paquete de parches
- 1x cuerda
- 1x botella de agua

- 1x caja de botas de senderismo
- 1x brújula
- 2x candados con combinaciones de 4 números
- 1x candados con combinaciones de 5 números
- 1x candados con combinaciones de 3 números
- 1x linterna de luz ultravioleta para tinta invisible
- 1x pila para la batería
- Cadenas para cerrar el armario y las cajas (opcional)

**Elementos para imprimir:**

- 1x crucigrama
- 1x laberinto con distintos planetas (60x60)
- 1x entrevista con el habitante de Wenerau

## 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 smartphone con una grabación de voz del primer mensaje de Bea. Puedes encontrar el texto en el Éxodo a través del espacio Materiales.
2. Imprime el Laberinto en formato 60x60 y una pequeña copia para adjuntar al diario
3. Utiliza un diario antiguo y transcribe el texto del diario subrayando las palabras en negrita y luego adjunta en la primera página el laberinto que lleva a Wakaoranga.
4. Imprime el permiso de estancia y recórtalo en 4 partes (1. Hedding en verde oscuro; 2. Planeta con el permiso ilimitado aprobado; 3. 1 corazón, 1 corazón, sangre circulante; 4. Firma del presidente). Escribe en el reverso de cada pieza un número, será la combinación para escapar de la habitación, una vez que los jugadores encuentren todas las piezas y las junten.
5. Escribe en una de las paredes de la segunda zona, con la linterna de tinta invisible UV, la frase "Está tumbado mirando la televisión al revés, siéntese donde se sentaría".
6. Imprime o pinta en la pared la ventana a la tierra del centro de identificación de la segunda zona de la sala de escape.
7. Pega un papel con el número correspondiente en los siguientes elementos: 1 Cuerda; 2 Barras energéticas; 3 Saco de dormir; 4 Navaja suiza; 5 Botella; 6 Medicamento; 7 Zapatos de trekking; 8 Sombrero; 9 Brújula;
8. Imprime la carta de Bea, la entregarás a los jugadores al principio.
9. Imprime la "Entrevista a un habitante de Wenerau" y córtala en 6 partes y ponlas en la pizarra con imanes o chinchetas.
10. Prepara un tarro grande de cristal y construye una tapa con una pequeña hendidura, pon dentro algunas monedas y pega un trozo de papel por fuera con las palabras "SALVAR".
11. Reproduce una página de periódico con artículos sobre la diversidad y la inclusión y la crisis climática, la migración y los refugiados (puedes encontrar un ejemplo imprimible en Exodus a través de los materiales del espacio).
12. Dibuja o imprime en un folio el reverso de 2 monedas de 2 euros y una de 1. En el orden que prefieras, será el código para abrir el candado de tres dígitos.
13. Imprime las tarjetas de candado de las personas rechazadas para acceder a la lanzadera espacial o reproducélas prestando atención al nombre de las personas. Cada nombre debe tener un color diferente y un número concreto de letras (necesario para abrir el candado de colores): por ejemplo, azul, rojo, amarillo, verde, morado (elige los colores en función del candado numérico de colores que puedas encontrar en el mercado) y el número de letra del nombre correspondiente al número elegido en los colores relacionados, por ejemplo 4 azul Jhon; 7 rojo Martina; 6 amarillo Mileva; 5 verde Marco; 5 morado Hajar. Estas 5 tarjetas se esconderán dentro de la habitación en el sobre que hay debajo del taburete.
14. Imprime el crucigrama o haz uno tú mismo sobre temas de discriminación. Las cartas resueltas abrirán el candado con 5 letras a través de una palabra significativa.
15. Elabora un cuestionario en línea a través de una plataforma como un formulario de Google y formula algunas preguntas sobre la discriminación y el racismo basadas en

- las estadísticas europeas sobre las minorías étnicas y su discriminación. Al final del cuestionario aparecerá el mapa estelar.
16. Crea un código QR gratuito vinculado al cuestionario e imprime el QR para colocarlo en una casilla de la segunda zona.
  17. Coloca pegatinas de estrellas fluorescentes en la alfombra de goma del puzzle, siguiendo el mapa de las estrellas.
  18. Consigue una caja mágica de madera: una caja pequeña que no sea fácil de abrir, puedes encontrar una fácilmente en Internet. Asegúrate de que no sea demasiado difícil de abrir. Coloca dentro de la caja el trozo del permiso de permanencia con la rúbrica verde oscuro.
  19. Pon la llave de la puerta principal de tu habitación dentro del armario y con una cadena, asegura el armario con el último candado de 4 números.

## 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. Divide la habitación con una cuerda o una cortina, en el centro de la habitación que haga de puerta. Pon en ella un candado de tres dígitos y si los jugadores no abren ese candado, no podrán pasar a la otra mitad de la habitación.
2. Coloca el candado de tres dígitos según el orden del reverso de las monedas ahogadas en la hoja de papel.

### Primera zona de la sala de escape:

1. Cuelga el mapa estelar en la pared.
2. Colocar un puf y dos taburetes en la habitación.
3. Coloca una biblioteca con varios libros y entre ellos pon el diario de viaje que contiene pistas para el primer candado.
4. Coloca un cofre con objetos para fijar el primer candado (Cuerda; barritas energéticas; saco de dormir; navaja suiza; botella; medicina; zapatos de trekking; sombrero; brújula;)
5. Fijar el primer candado con el código relacionado con los objetos del cofre combinado con las palabras en negrita del diario para crear una combinación de 4 números (por ejemplo, 1945)
6. Coloca dentro de una caja de madera el artículo del diario y la hoja con el reverso de las tres monedas y ciérrala con el primer candado.
7. Coloca la pizarra magnética con el arenque rojo sobre la mesa.
8. Cuelga en la pizarra magnética una antena magnética extendida.
9. Coloca sobre la mesa un post-it y un bolígrafo, y algunos objetos engañosos.

10. Guarda en un bote de cristal con una pequeña ranura, algunas monedas y la pila pequeña de la linterna (útil en la segunda zona). Asegúrate de que haya una moneda por cada reverso dibujado en el papel, para que siguiendo el orden del dibujo, los jugadores puedan conseguir el código del segundo candado para acceder a la segunda zona.

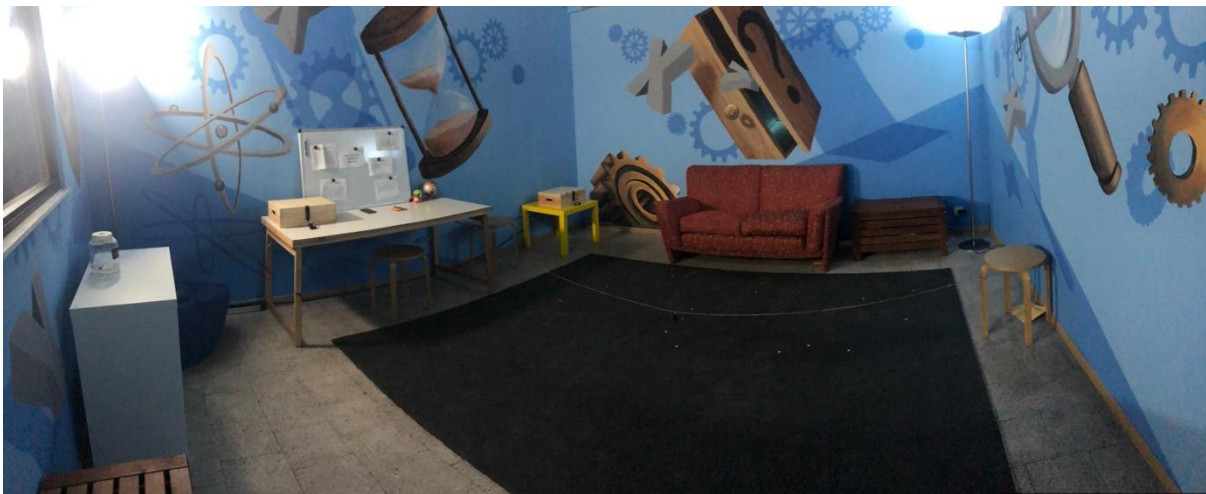
Segunda zona de la sala de escape:

11. Colocar bajo un taburete un sobre con tarjetas de personas no admitidas en la nave, útiles para resolver el código de la cerradura de colores.
12. Cuelga en un lado del armario el crucigrama. Las cartas resueltas abrirán la cerradura con 5 letras a través de una palabra significativa.
13. Coloca dentro del segundo cofre un estuche que contiene la antorcha y un fragmento del permiso de residencia con la firma del presidente. El cofre está cerrado por cadenas aseguradas por un candado con letras (letras de solución del crucigrama).
14. Escribe con el bolígrafo de tinta invisible UV Linterna, la frase "Está tumbado mirando la televisión al revés, siéntate donde te sentarías".
15. Coloca dentro de la caja mágica el trozo del permiso de permanencia con la rúbrica verde oscuro y, coloca la caja mágica de madera debajo del sofá.
16. Sobre la mesa de centro descansa una caja de madera cerrada con un candado de color. En su interior se guarda un fragmento del permiso de residencia (permiso de residencia permanente) y el código QR para responder al cuestionario.
17. La caja de la mesa de centro está cerrada por un candado con números de colores. Se establece la combinación en relación con los números de las letras y los colores del nombre que figura en las tarjetas de los candados de las personas a las que se les denegó el acceso a la nave espacial (sobre debajo del taburete).
18. Una vez pegadas las pegatinas de estrellas fluorescentes en la alfombra de goma del puzzle, en correspondencia con la estrella roja (en la imagen) esconder debajo de la pieza del puzzle el trozo de permiso de permanencia con la frase Una cabeza, un corazón, sangre circulante, con otro número en la parte posterior para el último candado.
19. Guarda dentro del armario una llave real que se introducirá en la puerta para salir de la sala de escape. El armario está cerrado por una cadena asegurada por un candado compuesto por 4 números. La combinación se hace con los 4 números en la parte posterior de cada pieza del permiso de permanencia.



## Imagen de ejemplo de montaje

La siguiente imagen muestra un ejemplo de cómo montar el escape room tomada anteriormente al juego inicial.



## Objetivos de juego y conexiones entre pruebas

1. El juego comienza con la carta de Bea, luego escucharán el audio grabado en una tableta que relata el inicio del éxodo fuera del planeta Tierra, hacia el espacio.
2. El laberinto de la pared y el interior del diario sugieren que el destino es Whakaoranga.
3. A partir de esta pista, los chicos deben entender que, en el diario, tienen que buscar la página que habla del aterrizaje en Whakaoranga y utilizar las palabras resaltadas para encontrar el código a través del objeto del cofre. Cada objeto del cofre está numerado y hay objetos que no sirven para nada.

4. Siguiendo esta pista, y reordenando los objetos del primer cofre, los jugadores podrán abrir la cerradura de la caja sobre la mesa (código de 4 números).
5. En el cofre sobre la mesa, encontrarán un periódico con una entrevista sobre los emigrantes climáticos y una hoja con el reverso de tres monedas.
6. El reverso de las tres monedas debe relacionarse con las monedas que hay dentro del tarro de cristal que dice "save", el orden del reverso de las tres monedas representa el código para abrir el candado que lleva a la segunda habitación. Para conseguir las monedas hay una antena magnética extensible colgada en el tablero magnético.
7. El periódico con el artículo sobre los migrantes climáticos proporciona algunas de las soluciones del siguiente crucigrama y es un elemento de reflexión. (Todos los demás objetos sobre el escritorio y la entrevista a un habitante de Whakaoranga colgada en la pizarra magnética no son necesarios, son para distraer).
8. Una vez que entren en la segunda sala, deben encontrar el sobre debajo del taburete de la derecha. Si lo encuentran primero, pueden abrirlo, pero hay que darles la pista para que lo usen después.
9. En la segunda habitación, el objetivo es encontrar la combinación para abrir el armario que contiene la llave de cuatro números.
10. En el lateral del armario está colgado el crucigrama. La resolución del crucigrama se utiliza para abrir la caja que hay dentro del arcón.

Dentro de esta caja, encontrarán un trozo del permiso de permanencia con un número en el reverso (uno de los números del candado final).

En ese momento, deberán utilizar el sobre escondido bajo el taburete para abrir la caja que está sobre la mesa de centro (la solución viene dada por las letras que componen los nombres escritos en los documentos de identidad dentro del sobre, cada nombre está escrito con un color diferente, cada número del candado es de un color correspondiente).

Dentro de esta caja hay otro trozo del permiso de residencia (Unlimited permit) con otro número detrás y una hoja con un código QR.

Tienen que escanear el código que les llevará a un cuestionario (se pueden discutir las respuestas correctas para el debriefing). Al final del quiz aparecerá una constelación con una estrella marcada en rojo, el mismo dibujo con pegatinas de estrellas fluorescentes en la alfombra de goma del puzzle: los jugadores tendrán que encontrar la estrella correspondiente en el suelo, levantar la goma para encontrar otra pieza del permiso de residencia (1 corazón, 1 cabeza, sangre circulante) con otro número detrás.

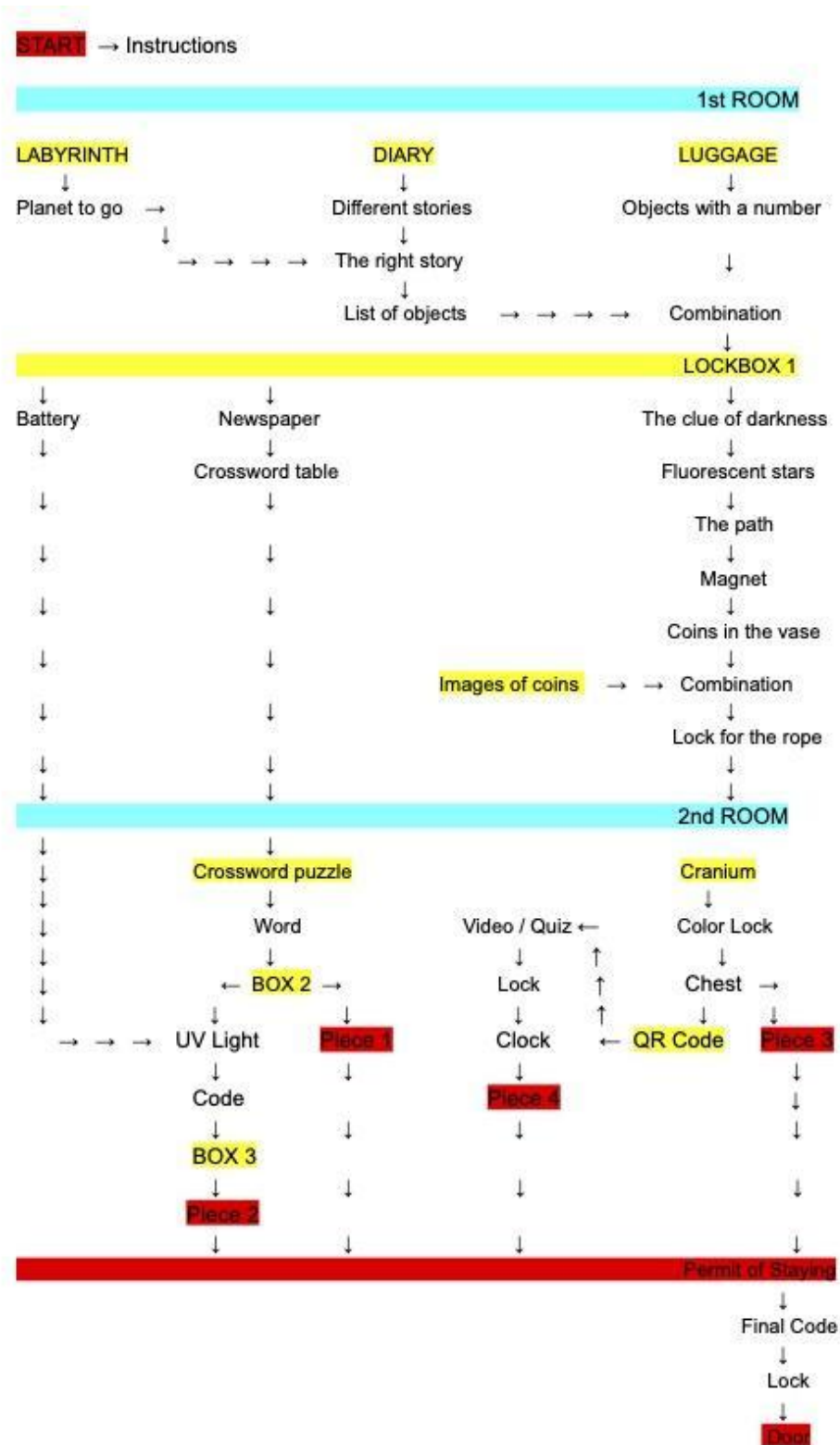
La última pieza del permiso de residencia está en una caja colocada en el suelo bajo el sofá, gracias a la pista escrita en la pared que dice "Es bonito mentir para ver la tele al revés, siéntate donde te pondrías".

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

Una vez encontradas todas las piezas, deberán ser capaces de componer la combinación y abrir el candado que asegura el armario. En su interior, encontrarán la llave para abrir la puerta y comenzar una nueva vida en Whakaoranga.

## Diagrama de flujo del juego

El siguiente diagrama de flujo muestra cómo los elementos del juego se conectan entre sí y pueden utilizarse para ir de una habitación a otra y resolver el juego.



## Cómo ganar

Para completar el juego, los jugadores deben haber juntado todas las piezas del permiso de estancia y, a través del código que hay en su interior, abrir la última cerradura que contiene la llave para salir de la habitación

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

Los jugadores tienen que utilizar la llave para salir de la habitación.

## Facilitación

Antes de empezar el juego, haz una pequeña introducción metiendo a los jugadores en la historia.

A continuación, advierte a los jugadores de que los objetos de la habitación que están cerrados con un candado, aunque puedan abrirse de otro modo, no pueden utilizarse hasta que se encuentre la combinación del candado. Hay una cuerda en medio de la habitación que hace las veces de puerta, y si no abren ese candado, no pueden pasar a la otra mitad de la habitación. Los objetos que antes se utilizaban para resolver un puzzle, ya no son necesarios. Además, deja que guarden un teléfono sin conexión, les será útil más adelante.

Durante el juego es importante que el grupo esté de buen humor. No importa si están atascados con un rompecabezas, mientras se diviertan con ello, pero si se están aburriendo, el facilitador debe intervenir para ayudarles. En función de la edad y las habilidades del grupo, las pistas pueden proporcionarse verbalmente, haciendo preguntas al estilo de un jugador, "qué" es lo que hay en la botella, o bien escribirlas en una nota y lanzarlas 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.

## Sesión de repaso e información

Comience el debriefing centrándose en los sentimientos de los participantes sobre el resultado obtenido, tanto si han conseguido salir de la sala como si no.

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

Del mismo modo, si no han logrado conseguir todas las piezas de la sala de estar, como esto les hace sentir. A partir de este paralelismo, continúe reflexionando sobre el significado de la experiencia:

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

### Sobre la dinámica del juego:

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

### Para los trabajadores juveniles:

- ¿Crees que quieres utilizar esta herramienta educativa como parte de tu trabajo?
- ¿Crees que esta experiencia puede ayudar a los jóvenes a concienciarse sobre el racismo y la discriminación?

### Imágenes

Portada: nasa-CpHNKNRwXps-unsplash.jpg

14: casey-horner-RmoWqDCqN2E-unsplash.

**Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.  
Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906**



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