

# *El Jardín de las Hespérides*

## GUÍA DE ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



## **Introducción**

El objetivo de este escape room es hacer reflexionar a la gente sobre la importancia de la accesibilidad y cómo solemos desconocer los objetos que facilitan la vida de las personas. En este escenario, estos objetos están escondidos y protegidos por tres ninfas muy defensivas, que quieren preservar el mundo normativo, pero los jugadores deben recuperar estos objetos para garantizar la accesibilidad de las personas con discapacidad, las armas más poderosas para la inclusión.

## Narrativa

Esta escape room está ambientada en un entorno natural, un jardín mitológico y misterioso al que debemos intentar acceder para conseguir los objetos que las Hespérides, tres 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 único 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.

Su misión es encontrar esos objetos, las armas más poderosas para la inclusión, los objetos capaces de hacer el mundo más accesible para todos. 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, pero el objetivo de los participantes es encontrarlos, sacarlos de las Hespérides y entregarlos al mundo para generar una sociedad más inclusiva.

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

La idea es reflexionar sobre cada uno de los elementos que los participantes han encontrado una vez finalizado el tiempo del escape room para que nos den 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.

- 1 x barreño (de tamaño suficiente para llenarlo de agua y meter tres botellas de cristal)
- 3 x botellas de cristal
- 1 x horóscopo
- 1 x parchís mecánico
- 4 x trozos de tela
- 1 x serpiente de plástico
- 1 x juego de tangram
- 1 x pila
- 1 x espejo
- 1 x rollo de celo
- 3 x anillas
- 3 x monederos
- 1 x set de monedas de oro, plata y bronce
- 3 x hojas grandes de diferentes formas
- 1 x flauta
- 3 x tinajas de barro
- 1 x linterna
- 1 x cesta de mimbre
- 3 x naranjas de plástico
- 2 x limones de plástico
- 4 x peras de plástico
- varias piedras
- algunas bridas de plástico
- 1 x bastón para personas ciegas
- 1 x silla de ruedas
- 1 x gafas
- 1 x par de muletas
- 1 x set de cubiertos adaptados
- 9 x candados de números (3 dígitos)
- 1 x candado de números (4 dígitos)
- 1 x candado de movimiento
- 1 x candado de letras
- 1 x candado de bicicleta con llave
- 9 x cajas de madera o cartón con agujeros

- 1 x caja mágica
- 1 x caja de llave

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 pueden incluirse como pistas falsas y decoración, aunque algunos otros objetos pueden ser sustituidos como desee:

- 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, pida asistencia si necesita ayuda.

1. Llena el barreño con agua
2. Imprime el "Mensaje en una botella" en un trozo de papel, enróllalo y colócalo en una de las tres 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 las piezas de tela y dibuja una flecha en cada una de ellas, indicando diferentes direcciones: arriba, izquierda, derecha, abajo. Pégalas en los compartimentos del parchís mecánico, en ese orden, y dibuja otra flecha encima del compartimento inicial que indique la dirección hacia la que los jugadores deben mirar las piezas de tela.
6. Dibuja el número 126, utilizando números romanos (CXXVI), en la serpiente de plástico, y colócala en la caja del candado de movimientos.
7. Coge el tangram y dibuja , luego divide las piezas en dos conjuntos.
8. Imprime el "Alfabeto jeroglífico".
9. Coge el primer juego de piezas del tangram, la pila, el espejo y el alfabeto jeroglífico y ponlos en una caja.
10. Coge el rollo de celo y con él haz un laberinto en el suelo, con una entrada y tres salidas diferentes, pero sólo una de ellas es la correcta cuando intentas salir del laberinto.
11. Llena dos de los tres monederos con diferentes monedas al azar, y llena uno de ellos (el correcto) con 5 monedas de oro, 4 de plata y 6 de bronce.
12. Coge las tres anillas y engánchalas a los monederos, y luego pega las anillas al suelo, un monedero junto a cada salida del laberinto, estando el correcto en la salida correcta.
13. Imprime las "Instrucciones de las estrellas" y los "Jeroglíficos" y ponlos en una caja.
14. Coloca la Llave 1 (la llave que abre la segunda habitación) en una caja.
15. Imprime las "Estrellas", cuatro en total, una con 6 puntos, otra con 10, otra con 12 y otra con 14, y colócalas en el techo, en la pared o en el árbol por orden de número de puntos, de mayor a menor.
16. Toma las tres hojas grandes y dibuja en una el número 5, en otra el número 9 y en otra el número 1. Colócalas en el suelo.
17. Imprime una serie de hojas similares a las que has colocado en el suelo, dejando tres 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. Coloca la caja mágica y la flauta en una caja.
21. Pon la silla de ruedas asegurada con el candado de bicicleta en un lugar.
22. Pon las muletas aseguradas con un candado en algún lugar de la habitación. Puedes usar las bridas de plástico para asegurar el candado.
23. Coloca unas piedras en el suelo y esconde una llave en ellas. Esta llave abrirá la caja con medio tangram en la habitación 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 tres palabras del papiro en las ánforas 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 tres números.
28. Pon la linterna en una caja de cerradura. Esta caja de cerradura 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 tres números de la linterna.
30. Coloca los vasos en una caja de cerradura. Puedes abrir esta caja con la linterna, la constelación y la pila de la linterna que conseguiste en la sala 1.
31. Coge la cesta de mimbre y pon en él 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 puntos en la sala 2.

## Creando la habitación

El espacio utilizado para desarrollar la sala de escape "El Jardín de las Hespérides" 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, dos espacios de jardín separados por una valla o puerta, y así, conformar las dos salas. Si no tienes espacio exterior, puedes hacer la primera sala en un espacio interior con una buena decoración y ambiente, y la segunda sala en un jardín. Si no tienes espacio exterior, lo más recomendable es tener un buen atrezzo con jardines artificiales, hojas, flores y todos los elementos que ambienten el exterior y la naturaleza, para ambientar el Jardín de las Hespérides, especialmente la habitación 2.

### Habitación 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.

## Habitación 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 utilizando hojas, flores, jardines artificiales, etc.

## 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

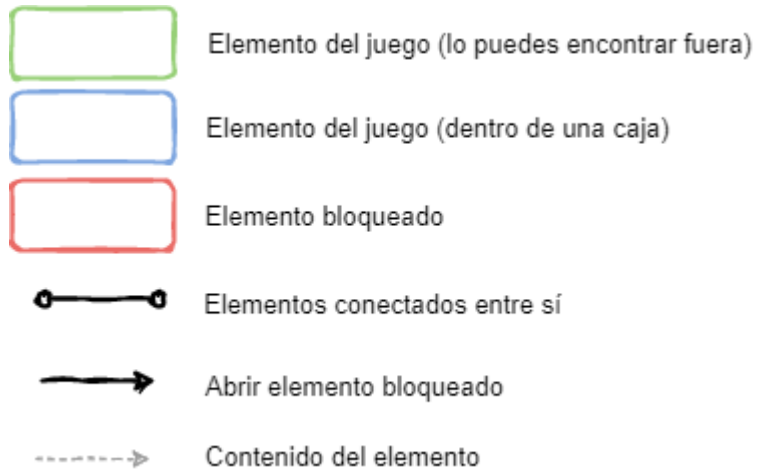
El juego debe desarrollarse de forma relativamente estructurada. Sin embargo, no importa el orden en que los jugadores descubran las pistas y los indicios, ya que tendrán que completar cada uno de las pruebas para encontrar y descifrar las claves necesarias para completar la sala. El juego tiene la siguiente estructura:

1. Con el papel que está dentro de la botella del barreño con agua encuentran el resultado de la adivinanza que está en la pared con el horóscopo. Sabrán que la respuesta es "aries" y los números 2, 9 y 3.
2. Con ese código 291 se podrá abrir la caja de cerradura que contiene la lista de objetos que guardan los hespérides.
3. En el parchís se puede encontrar un trozo de tela en cada compartimento. Esa tela indica las direcciones que hay que seguir para abrir la cerradura de la dirección. Este código es arriba, izquierda, derecha y abajo.
4. En una caja colocada en la habitación puedes encontrar la mitad de un tangram.
5. Una vez que abras esa caja encontrarás una serpiente que tiene dibujados los números 126 en números romanos CXXVI.
6. Con el código 126 puedes abrir una caja de cerradura que contiene estas tres cosas:
  - a. Plantilla del tangram
  - b. Pilas de linterna
  - c. Espejo
7. En el laberinto dibujado en el suelo se encuentra 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 puedes abrir la caja que contiene:
  - a. Instrucciones de las estrellas "la mitad de los puntos debes considerarlos siempre de una estrella". Este mensaje está escrito al revés, para poder descifrarlo con el espejo.
  - b. Jeroglífico con el código AYRHR.
9. Con el código AYRHR se puede abrir la caja de cerradura que contiene la llave para acceder a la segunda sala.
10. Una vez dentro de la habitación 2, encontrarás tres hojas en el suelo que tienen escritos los números 5, 9 y 1 cada una.
11. En otro lugar, podrás encontrar una serie de números con hojas, verás que el orden correcto de los números de las hojas gracias a esa serie es 591.
12. Con este código podrás abrir la caja de cerradura que contiene:
  - a. Una caja mágica
  - b. Una flauta

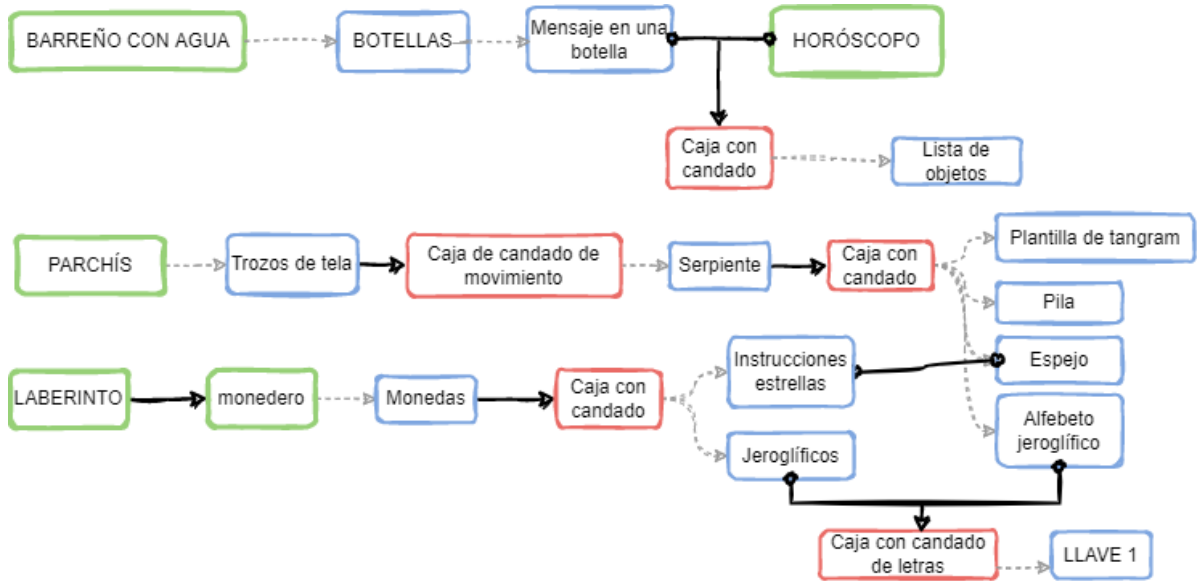
13. Una vez que consigan abrir la caja mágica, dentro encontrarán la llave que les permite abrir el candado de la bici, con el que consiguen la silla de ruedas.
14. Dentro de la flauta que han encontrado, hay una partitura enrollada con notas en rojo (la si do).
15. Las ánforas tienen escritas palabras 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 en el que las palabras de las ánforas (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 ánforas obtienen el código 701.
18. Con este código abren la caja de cerradura que contiene:
  - a. Medio tangram
  - b. 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 habitación 1, obtienen el código 681.
20. Con el código 681 consiguen abrir 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 consiguen el código 123.
22. Con el código 123 consiguen abrir 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 habitación 1 consiguen el código 439.
24. Con el código 439 abren la caja de donde están las gafas.
25. En la cesta hay 3 naranjas, 2 limones y 4 peras. Así consiguen el código 324.
26. Con este código pueden abrir el candado de color que guarda la caja en la que están los cubiertos adaptados.
27. Las estrellas pegadas en algún lugar tienen 12, 14, 10 y 6 puntos. Con las instrucciones de la primera sala en la que dice que deben prestar atención "a la mitad de las puntas" se obtiene el código 6753.
28. Con el código 6753 se puede abrir el candado del bastón.

## Diagrama de flujo del juego

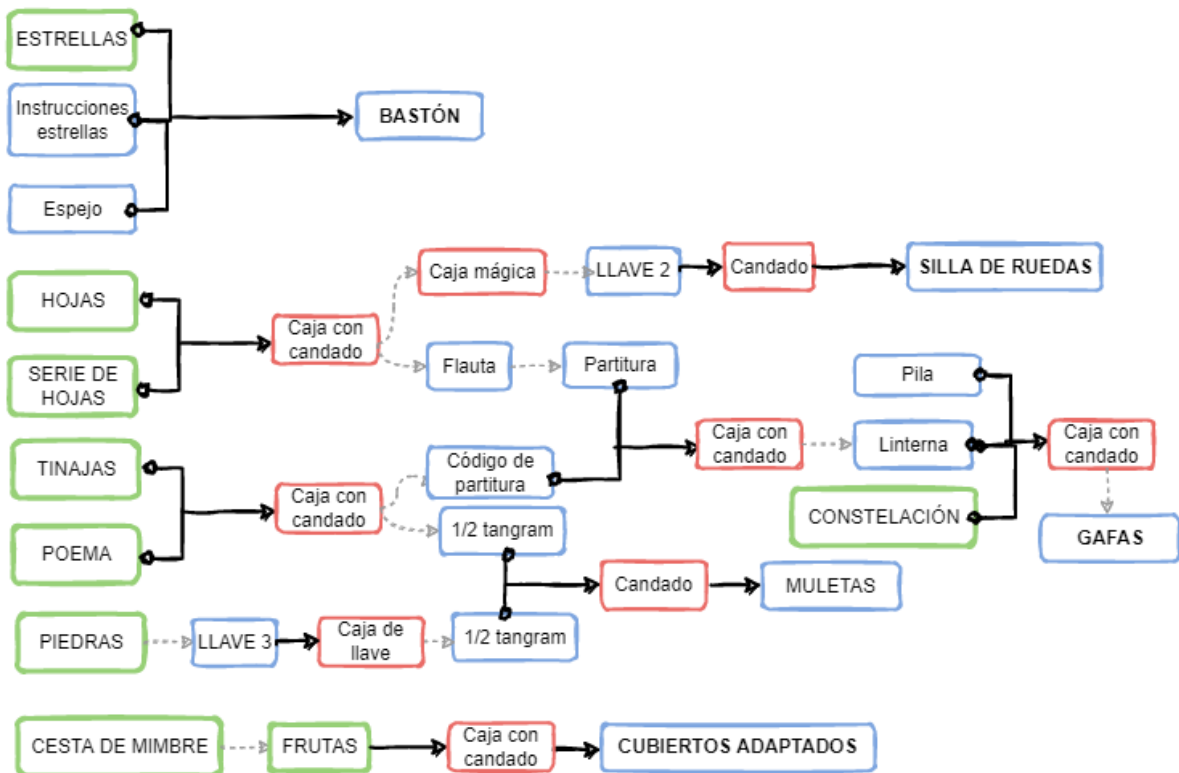
El siguiente diagrama de flujo muestra cómo los elementos del juego se conectan entre sí y pueden utilizarse para ir de una habitación a otra y resolver el juego.



### HABITACIÓN 1



### HABITACIÓN 2



## Cómo ganar

Para completar el juego, los participantes deben encontrar los objetos que las Hespérides han guardado: una silla de ruedas, unas gafas, unas muletas, unos cubiertos adaptados y un bastón. Si se acaba el tiempo y no les ha dado tiempo a conseguir todos los objetos, páralos y diles que el tiempo se ha acabado.

## Facilitación

Mientras juegan, es importante que los jugadores se diviertan. No pasa nada si se atascan en una prueba, siempre que se diviertan intentando resolverlo.

Sin embargo, si los jugadores se aburren, el animador debe intervenir para ayudarles.

Teniendo en cuenta la ambientación de la escape room, es interesante que los facilitadores se caractericen con personajes similares a los que pueden estar en el Jardín de las Hespérides, como ninfas, por ejemplo.

Dependiendo de la edad de los jugadores y de sus habilidades, las pistas pueden proporcionarse verbalmente, haciendo preguntas al estilo playmate, como ¿qué hay en la botella?, o escribiendo una nota que guíe a los jugadores y lanzándola al agua o a la habitación para que la encuentren.

Cuando proporcione pistas, procure que no sean demasiado obvias. Lo más importante de todo es que no resuelva usted mismo ninguna parte de las pruebas, ya que esto privará a los jugadores de su sentido de autonomía.

**Nota importante:** algunas salas de escape están diseñadas de tal manera que es esencial ganar el juego y salir de la habitación; porque esto revelará un hecho importante destacado dentro de la fase informativa. En casos como éste, asegúrese 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 será necesario que ganen el juego, así que no haga la experiencia de la sala de escape demasiado fácil.

## Sesión de repaso e información

Una vez que el juego ha concluido, ya sea porque los jugadores se han escapado o porque se les ha acabado el tiempo, hay que hacer un debriefing. Es importante crear un clima de reflexión y de puesta en común de la experiencia del grupo, ya que podemos conocer el impacto que ha tenido el escape room y el poder de concienciación sobre la discapacidad que ha podido tener en los participantes.

Si algunos de los participantes no conocían algunos de los objetos que se han descubierto, es importante que digamos para qué sirven y cómo se utilizan, de esta manera podemos contextualizar más el escape room sobre la discapacidad.

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

1. ¿Has hecho alguna vez un escape room que reflexione sobre un tema similar?

2. ¿Conoces todos los elementos que guardan las Hespérides?
3. ¿Cuál es la intención de las Hespérides al esconder estos objetos de accesibilidad?
4. ¿Hasta qué punto estos objetos son esenciales para la inclusión?
5. ¿Crees que este tipo de experiencias pueden ayudar a la inclusión?

Cierre: enmarcar el juego en el proyecto, intención del escape room, accesibilidad, inclusión y concienciación de la realidad de las personas con discapacidad en torno a las barreras invisibles de la vida cotidiana.

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