

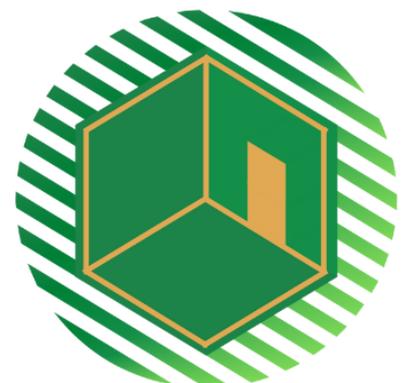
RESULTADO INTELECTUAL 2

MÓDULO DE FORMACIÓN:

**ESCENARIO 1 DE
ESCAPE ROOM:
“LA FUGA DE LA UVA”**

Número de proyecto : 2020-2-CY02-KA205-001870

AGRO



EDUGAMES

RESULTADO INTELECTUAL 2

SOCIOS

Citizens In Power (CIP) es una organización no gubernamental independiente y sin ánimo de lucro. CIP tiene como objetivo el desarrollo de diferentes ramificaciones del espíritu empresarial, la educación y el diálogo democrático en Chipre y en el extranjero. Para lograr estos objetivos, CIP ha establecido una colaboración continua con la mayoría de las principales universidades chipriotas, ONG y organizaciones de investigación en Chipre, especialmente para el desarrollo de proyectos innovadores y formaciones o seminarios internacionales, así como para el despliegue de material educativo pedagógico, utilizando principalmente plataformas web y otras innovaciones tecnológicas.

Página web: <https://www.citizensinpower.org/>



**CITIZENS
IN POWER**

Challedu es pionera en nuevos modelos de aprendizaje, inclusión y compromiso. Su equipo está formado por educadores, profesores, expertos, o diseñadores de juegos. Diseña experiencias lúdicas y juegos con el objetivo de transformar cada actividad en una experiencia irresistible. El objetivo es liberar el poder transformador de las personas para que sean capaces de solucionar problemas complejos, arriesgados, innovadores y visionarios. Nuestro trabajo también potencia la creatividad, la fantasía, la inclusión y la empatía.

Página web: <http://challedu.com/>

challedu
inclusion | games | education

The Polish Farm Advisory and Training Centre not-for-profit Sp. z o.o es una empresa privada sin ánimo de lucro, en proceso de convertirse en ONG, dedicada a prestar servicios de asesoramiento agrícola, potenciar el espíritu empresarial en las zonas rurales y fomentar el desarrollo rural en general. El objetivo principal de la empresa es mejorar los medios de vida de los habitantes de las zonas rurales ofreciéndoles el mejor y más profesional asesoramiento personalizado en el ámbito de la agricultura, así como una variedad de cursos y materiales de formación de interés para los actores rurales en materia de protección del medio ambiente, sostenibilidad, seguridad alimentaria, crecimiento ecológico, permacultura, agricultura social, etc..

Página web: <https://farm-advisory.eu/en/>



DRAMBLYS es una organización sin ánimo de lucro ubicada en España que trabaja para la promoción de la innovación social. En DRAMBLYS combinamos la imaginación e investigación sociológica con la creatividad y el diseño social para abordar, explorar e innovar soluciones que contribuyan al desarrollo sostenible. Nuestros principales programas y áreas de especialización son los siguientes: diseño y evaluación de programas, visualización de datos y diseño, desarrollo y gestión de la innovación social. En DRAMBLYS el objetivo es facilitar diálogos creativos y co-crear alternativas sostenibles y así, inspirar a nuevos emprendedores sociales y líderes comunitarios y promover formas de vida sostenibles.

Página web: <https://dramblys.org/>



**SI DESEA MÁS INFORMACIÓN
ACERCA DE NUESTRO PROYECTO,
POR FAVOR CONSULTE NUESTRA
PÁGINA WEB**

<http://agroedugames.com/>





Escenario 1 de Escape Room:

“La fuga de la uva”

Tabla de contenido

Introducción	2
Contexto:	2
Objetivos de Escape Game:	2
Público al que va dirigido:.....	2
Paso 1: El concepto de Escape Room	3
Escenario	3
Juego:	3
Paso 2: Preparación del material:	4
La distribución de la escape room	4
Escenario:	4
Instalación y reinicio:	5
Cómo configurar la room y las tareas:.....	5
1ª Tarea:.....	5
2ª tarea:.....	6
3ª tarea:.....	8
FIN:	10
El material necesario:	10
Material para imprimir:.....	10
Material que tendrás que añadir:	10
Lista de reinicio:.....	11
Paso 3: Jugar:	12
El director del juego:	12
Introducción al Juego:.....	12
Sugerencias:.....	13
Inicio del Juego	13
El final del juego	13
Preguntas de la sesión informativa:	14
¿Feedback de los participantes?	14





Introducción

Contexto:

«Agro_EduGames» ofrece a las organizaciones juveniles y a los trabajadores y educadores del ámbito de la juventud herramientas y recursos formativos para promover el agro-emprendimiento. Esta formación se apoya en las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales sincrónicas y los procesos educativos innovadores como método para reforzar la absorción de los conocimientos, y así servir de catalizador para inspirar, crear compromiso, conectar y capacitar a los jóvenes” para promover el agro-emprendimiento.

Objetivos de Escape Game:

El objetivo de esta Escape Room es promover el agro-emprendimiento entre los jóvenes, proporcionar información sobre las posibilidades de autoempleo en esta área y conocer algunas herramientas útiles para dirigir una empresa agrícola. Esta Escape Room va a permitir también adquirir conocimientos y habilidades específicas para gestionar empresas ya existentes. Todo esto se realizará a partir de una serie de pruebas que ayudarán a desbloquear el camino hasta alcanzar el objetivo final, que es salir completamente de el escenario (sala).

Además, esta Escape Room pretende dar la oportunidad a los estudiantes de conocer diferentes entornos empresariales relacionados con el emprendimiento agrícola y vitivinícola. Esto incluye:

- cómo funciona una bodega;
- qué herramientas, equipos y métodos pueden encontrarse y/o utilizarse durante el proceso de producción del vino; e
- información general relacionada con la producción del vino.



No debemos olvidar que el objetivo de una Escape Room es, sobre todo, la **diversión**. Sin embargo, las Escape Room también se pueden ser utilizadas como un recurso formativo. Así, las tareas y los rompecabezas de una Escape Room pueden ayudar a los participantes a despertar su curiosidad e interés en torno a un tema, como el emprendimiento agrícola. Por lo tanto, es necesario **dedicar un tiempo** para debatir con los participantes el contenido y la pedagogía del juego.

Público al que va dirigido:

EDAD: 18-35 años

Tamaño del grupo: 2- 5 participantes

Ocupación o nivel actual de empleo: productores de vino, agricultores y jóvenes emprendedores del sector vitivinícola.



Paso 1: El concepto de Escape Room

Escenario

Sois viticultores, cosecháis y recogéis la uva y después la almacenáis en la bodega en la que trabajáis. Hoy ha sido un día de largo trabajo. Es tarde, de noche, y estás a punto de cerrar la puerta del almacén para salir. De repente la puerta que está a tu espalda se cierra. Recuerda que solamente hay un juego de llaves y solo puede utilizarse para abrir la puerta desde fuera. La única forma posible de salir del almacén es introducir el PIN de 4 dígitos en el dispositivo electrónico situado junto a la puerta y que hace que esta se abra. Para encontrar el PIN, tú y tus compañeros viticultores-escapers (escapistas) debéis resolver, con la ayuda de las pistas que vayáis encontrado en la sesión, unas pruebas que os ayudarán a descubrir este número.

¡Pero con cuidado! La temperatura dentro de la bodega está bajando y pueden hacer que nos os sintáis bien. Esto puede ser un obstáculo para poder salir de la bodega.

Breve descripción de la historia de la bodega:

La bodega "The Golden Grape Winery" cuenta con unas 247 hectáreas de viñedos de propiedad privada, situados a una altitud de 1.350 metros. En estos viñedos tradicionales predomina la variedad local "Mavro Ambelísimo", mientras que la otra variedad local "Xynisteri" se encuentra en parcelas más pequeñas.

El trabajo de la bodega se centra en investigar para poner en el mercado la olvidada e infravalorada variedad tradicional chipriota, Mavro Ambelísimo. Además, trabaja en regenerar y preservar los viñedos tradicionales de la zona de Farmakas, que son centenarios y forman parte del patrimonio cultural de Chipre.

Los viñedos han envejecido bien durante más de 130 años a lo largo de las empinadas laderas de las montañas de Pitsilia. La combinación única de viñas envejecidas en altitudes elevadas sobre suelos ricos en minerales junto con las técnicas tradicionales de vinificación y cultivo de viñedos dan como resultado vinos complejos, únicos y de gran calidad.

Nos hemos dado cuenta del valor de variedad de uva única en el mundo y disponemos de 5 vinos de la variedad Mavro Ambelísimo.

En la bodega "The Golden Grape Winery", la tradición y el conocimiento científico se utilizan tanto en el viñedo como en el proceso de producción del vino, la experiencia se comparte entre nuestros viticultores y otros viticultores y destiladores de la región. La edad, la elevada altitud, la pendiente y la composición del suelo, así como la constante experimentación dentro de nuestro viñedo, dan como resultado unos maravillosos vinos.

Juego:

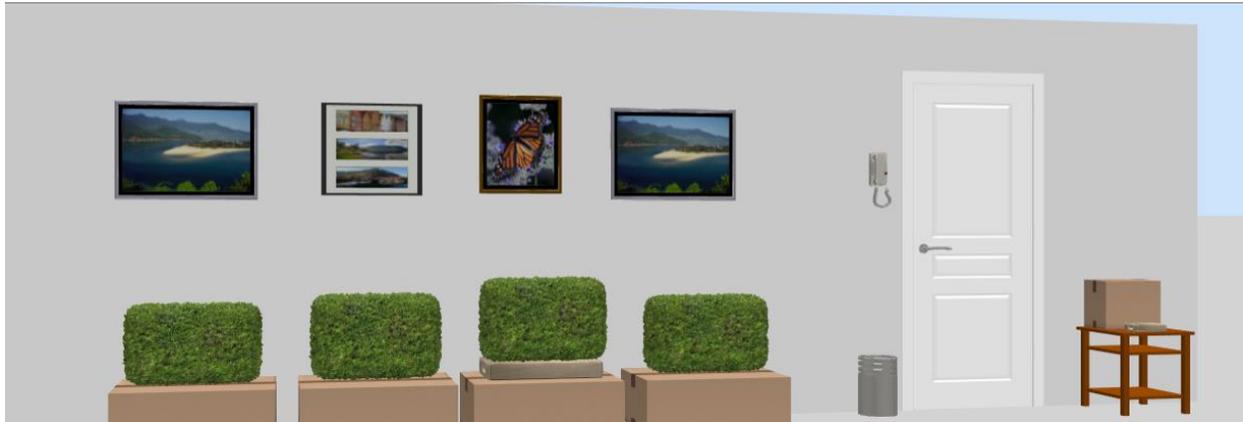
Imaginar que el grupo sois los viticultores de esta bodega, que atrapados en el almacén tenéis que encontrar el PIN que os permita abrir la puerta. Tenéis que daros prisa; ya que el almacén también funciona como un refrigerador de alta humedad y mantiene la uva fresca a 4°C. Esta función comenzará en 45 minutos. Si os quedáis ahí, probablemente afectará a vuestra salud y os expondréis a pillar un resfriado o la gripe. ¡Daos prisa! ¡Encontrad las llaves y escapad antes de enferméis por las bajas temperaturas!





Paso 2: Preparación del material:

La distribución de la escape room



Tened en cuenta que esto es solamente una ilustración, lo que se muestra en la imagen anterior se asemeja a los elementos reales mencionados en este documento.

Escenario:

La historia se desarrolla en nuestra época, en el almacén de la bodega "The Golden Grape Winery".

- Hay 4 cajas grandes con uva (falsa), para dar la sensación de que la escape room es realmente una bodega.
- En las paredes (encima de las 4 cajas grandes), encontraréis 4 fotos relacionadas con la bodega (pista2.2; pista2.3; pista2.4; pista2.5).
 - Asegúrate de que estas imágenes están colocadas en un orden aleatorio.
- Junto a la puerta, en el lado izquierdo, hay un teléfono bloqueado fijado en la pared (bloqueado con un PIN de 6 dígitos). Funcionará como el dispositivo electrónico que liberará la cerradura de la puerta y permitirá a los participantes escapar al final del juego.
- Justo debajo del teléfono bloqueado (en el suelo), hay una papelera llena de basura.
 - Tira la pista 2.2. ahí.
- En el otro lado de la puerta (lado derecho), hay una mesa pequeña.
 - Sobre la mesa hay una caja cerrada con un candado con llave, en la caja hay un papel que indica las funciones de la nevera/almacén (pista2.1).
 - Justo al lado de la caja bloqueada verás 4 llaves. Asegúrate de que las llaves están bien pegadas a la superficie de la mesa.
- En una de las 4 cajas grandes, debajo de las uvas, hay una caja más pequeña cerrada con un candado de 4 dígitos.
 - En el interior de la caja encontrarás un texto con espacios vacíos (pista2.1).

La idea es que los participantes entren en el almacén donde guardan la uva después de la cosecha. La bodega es muy famosa, así que asegúrate de tenerlo todo ordenado, pero también podrás añadir cualquier cosa relacionada con la bodega, como copas de vino (de plástico para garantizar su durabilidad), botellas de vino, abridores de vino, destornilladores



(por favor, si añades este tipo de herramientas, asegúrate primero de garantizar la seguridad de los participantes).

Instalación y reinicio:

Se necesita un tiempo de preparación (aprox. 30 minutos) y un tiempo de reinicio (aprox. otros 30 minutos) al principio y al final del juego para instalarlo y luego guardar todo el equipamiento.

La organización de la room y el plan de distribución de pistas pueden ayudar al Game Master en la realización de estos pasos.

Comprueba la lista de reinicio.



Para evitar problemas, se recomienda hacer siempre un recuento del material utilizado para montar el Escape Room al final de cada sesión. Comprobad su estado y si se puede reutilizar o hay que sustituirlo. Es posible que los jugadores hayan escrito en el material utilizado que se hayan llevado consigo alguna pista por descuido. Así que asegúrate de que todo está en buenas condiciones y se puede volver a utilizar.

Cómo configurar la room y las tareas:

1ª Tarea:

A la derecha de la puerta, hay una caja cerrada con llave. Lo primero que tienen que hacer los participantes es intentar encontrar la llave que abre esa caja.

En la caja debe colocarse una nota manuscrita que diga:

Nota1.1:

La clave del buen vino es asegurarse de que los viñedos siempre tengan una buena exposición al sol.

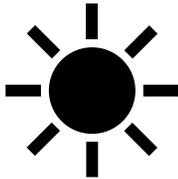
Junto a la caja encontraréis 4 llaves casi idénticas. Sin embargo, solamente una de ellas abre la caja.

Las cuatro llaves deben estar bien pegadas en la superficie de la mesa. Debajo de las llaves debéis colocar la Nota1.2.

Asegúrate de que cada llave está bien pegada justo arriba de cada símbolo, de forma que quede claro que la primera llave está relacionada con el símbolo de las montañas, la segunda con el símbolo del sol, y así sucesivamente.



Nota1.2:



ATENCIÓN:

Si coges la llave equivocada pierdes 10 minutos de tu tiempo total.
3 llaves incorrectas supondrán la pérdida de 30 minutos.
Asegúrate de recoger la llave correcta que no tiene ningún impacto en su tiempo total.

2ª tarea:

Cuando se abra la caja de la primera tarea, los participantes encontrarán un documento (pista2.1). El papel dispone de 4 secciones diferentes (descongelación automática; refrigeración; dispensador de agua y junta magnética). Estas cuatro secciones son pistas en combinación con pista2,2; pista2,3; pista2,4; y pista2,5.

Pista2.1↓

FUNCIONES DEL REFRIGERADOR

REFRIGERADOR: es un equipo utilizado para mantener la frescura de los alimentos.

1. DESCONGELACIÓN AUTOMÁTICA

- a. **Temporizador de descongelación:** es como un reloj. Avanza continuamente las 24 horas al día.
- b. **Calefacción de descongelación:** es similar a los quemadores de una estufa eléctrica.
- c. **Termostato de descongelación:** el proceso finaliza después de la cantidad de tiempo especificada en el temporizador.

2. ENFRIAMIENTO

- a. **Compresor:** es el motor del sistema de refrigeración
- b. **Condensador:** es una serie de tubos con aletas conectadas a ellos, similar al radiador.
- c. **Dispositivo de medición (tubo capilar):** controla la presión y el flujo del refrigerante a medida que entra en el evaporador.
- d. **Evaporador:** siempre se encuentra en el interior del frigorífico, normalmente dentro del compartimento del congelador.
- e. **Control de temperatura:** todos los refrigeradores disponen de un termostato para mantener la temperatura adecuada.
- f. **Iluminación:** el interruptor suele ser un pulsador blanco incrustado en el interior del refrigerador cerca de la puerta.
- g. **Fabricación de hielo:** estos sistemas disponen de dos componentes funcionales básicos: el de fabricación de hielo y la válvula de llenado de agua.

3. DISPENSADOR DE AGUA

4. SELLADOR / JUNTA MAGNÉTICA DE LA PUERTA: todas las puertas del refrigerador disponen de un sellador, una junta de goma que se adhiere a la puerta.

- a. Siempre se bloquean automáticamente una vez cerradas las puertas.
- b. Para desbloquear la puerta, utilice el juego de llaves que acompaña al frigorífico o introduzca el PIN proporcionado por el fabricante.

Detrás de la pista2.2; pista2.3; pista2.4; y pista2.5; la persona que monte el ER tendrá que dibujar 4 signos, cada signo representa 1 de las cuatro funciones del frigorífico (descongelación automática, refrigeración, dispensador de agua, junta magnética). Los cuatro signos se ilustran a continuación, junto a cada imagen.

Ejemplo: la pista 2.2 tendrá en la parte posterior el signo del copo de nieve que representa la función de descongelación automática. Y así sucesivamente.

Asegúrate de colocar las fotografías en la pared en un orden aleatorio y no en el orden indicado.



Pista2.2



Pista2.3



Pista2.4



Pista2.5↓



Cuando los participantes se den cuenta de que tienen que cambiar el orden de las imágenes, también se darán cuenta del significado de los puntos que se proyectan en cada imagen. La pista2.2 tiene un **(1)** punto, la pista2.3 tiene tres **(3)** puntos, la pista2.4 tiene cinco **(5)** puntos y la pista2.5 no tiene **(0)** puntos. Estos cuatro números corresponden con la altitud a la que crecen los viñedos en la zona de Farmakas. Este número (1350) es el PIN que desbloquea la caja cerrada que se encuentra debajo de la uva en las cuatro cajas grandes justo debajo de las fotos (pista2.2; pista2.3; pista2.4; pista2.5)

3ª tarea:

Cuando la caja se abra, los participantes encontrarán su tercera tarea. La caja contiene un papel (pista3.1) con un texto sobre los cinco factores que afectan a la calidad del vino. En el texto faltan 6 palabras.



Pista3.1

Cinco factores que afectan a la calidad del vino

El conocimiento de poder en todos los aspectos de la vida y eso incluye la producción de vino. Antes de aventurarse a laborar cualquier tipo de vino debes conocer los factores que pueden afectar al resultado de tus esfuerzos. Si tomas el tiempo necesario para conocer, al menos algunos de los factores que influyen, aumentarán las posibilidades de éxito con él. Pura y simplemente, la pureza y la calidad general de su bote de vino. Para que empieces a formarte en esta materia, te explicamos cinco factores que afectan a la calidad del vino en los siguientes detalles:

1. Grado de madurez de la uva

El grado de madurez de la uva afectará su nivel de azúcar y su nivel de acidez. Cuanto más avanzada esté la cosecha de la uva, más dulce será el vino, pero el grado de acidez será menor. En algunos casos, el vino se tendrá que acidificar artificialmente, cuando se utilicen estas uvas para garantizar el sabor adecuado.

2. Maceración en frío

La maceración en frío permite que los hollejos de la uva permanezcan en contacto con el mosto y estimulan la fermentación y los aceites que se desarrollan en el alcohol del vino. Además, la maceración en frío promueve el desarrollo del color, así como el desarrollo de los aromas que el vino deseado sin los malos sabores. El tiempo de maceración es el tiempo que los hollejos permanecen en el mosto.

3. Temperaturas de fermentación

Otra cosa que influye en el color y el sabor del vino es la temperatura de fermentación. Las temperaturas de fermentación más altas, no deben superar los 20°C, son ideales para el vino rosado y blanco, mientras que las temperaturas de fermentación más bajas que oscilan entre 15°C y 20°C son adecuadas para los vinos tintos. Dado que cada tipo de vino necesita un ritmo diferente de metabolización de la producción de alcohol, es importante utilizar la temperatura de fermentación adecuada para obtener resultados favorables.

4. Tipo de recipientes para el envejecimiento del vino

Actualmente, además de las tradicionales barricas de roble, también existen diferentes tipos de recipientes para envejecer el vino. Por supuesto, todavía se pueden utilizar las barricas de roble. Seleccionar depósitos de la capacidad adecuada para el tipo de vino que se va a almacenar es importante. Mientras que el roble y la capacidad portan sus propias características de vino que le permiten mantener la cantidad de... En los depósitos de acero mitan severamente este efecto y son ideales para los vinos blancos. También se pueden añadir algún complemento de roble a los depósitos de acero para aprovechar lo mejor de ambos métodos.

5. Método de taponado

El tipo de taponado que se utiliza en la botella de vino también afecta a la calidad del mismo. Ejemplos de ellos son: el taponado que se comprime en la botella de vino con facilidad para formar un sello hermético, pero que permite que el aire interactúe con el vino durante el proceso de envejecimiento. Los tapones de corcho que impiden que el aire entre en el vino. El inconveniente del corcho es que puede estropear un vino, generando una aromas desagradables, ya que mitan la interacción del oxígeno con el vino.

Estas palabras están escritas en pequeños trozos de papel y constituyen la pista 3.2 que el director del juego debe tirar a la papelería antes de que comience el juego.

Esta pista la tiene que hacer a mano el director del juego (o la persona que configura el ER)

Pista3.2

sabor	dulzura	frutal	levadura	oxígeno	corchos
2	4	7	1	3	0

Detrás de cada papel hay que escribir el número que corresponde a la palabra, tal como se ilustra arriba. Esto significa que en el reverso del papel en el que aparece la palabra "sabor", se tendrá que escribir el número "2", y así sucesivamente.

Estos seis números son el PIN de 6 dígitos (**247130**) que desbloquea el smartphone que está junto a la puerta (también conocido como dispositivo de bloqueo electrónico) que os permite escapar de la room.

En realidad, este número son dos números. El primer número es 247, que son las hectáreas de viñedos que representa "The Golden Grape Winery". El segundo número es 130 que es la edad de los viñedos. El director del juego tiene que indicar claramente ambos números a los participantes antes de que entren en la room, en el escenario.



FIN:

Con todas las pistas encontradas y los rompecabezas resueltos, los participantes podrán introducir el PIN de 6 dígitos en el smartphone situado a la izquierda de la puerta. ¡Cuando el teléfono esté desbloqueado, asegúrate de tener cargada la siguiente foto (Imagen.Final) que indica que habéis escapado del almacén, que sois libres y podéis volver a los viñedos!

Imagen.FINAL↓



El material necesario:

Material para imprimir:

Comprueba la [carpeta Google Drive](#) con todos los elementos que deben imprimirse.

En esta carpeta encontraréis los siguientes documentos:

- Nota1.1
- Note1.2
- Pista2.1
- Pista2.2
- Pista2.3
- Pista2.4
- Pista2.5
- Pista3.1

(El orden se refiere al orden en que aparecen los objetos durante el juego)

Material que tendrás que añadir:

- Una mesa pequeña
- Una caja **cerrada con llave**
- 3 llaves adicionales a la llave de la cerradura
- Cinta adhesiva transparente
- Un smartphone (bloqueado: PIN **247130**)
- 4 cajas grandes (100cm x 50cm)



- Uva falsa para poner en las 4 cajas grandes.
- 1 caja más pequeña cerrada con una cerradura de 4 dígitos (PIN **1350**).
- Un cubo de basura.



CONSEJOS

- Entregar siempre dos copias impresas de todos los soportes del juego.
- Utilizar elementos que ya tengáis (por ejemplo: una mesa, un ordenador portátil, un smartphone, una percha con un abrigo y un cajón). No hay necesidad de comprar cosas nuevas para el juego.
- Todas las pistas están diseñadas para ser impresas en color.
- Las dimensiones de los soportes también son importantes. Sobre todo, imprimid bien en A4, seleccionar la opción de impresión "Tamaño real" y NO "Ajustar". Algunas pistas pueden necesitar que se recorten, doblen, etc.
- Los documentos pueden plastificarse para garantizar su vida útil entre sesiones de Escape Game. Sin embargo, tener en cuenta que la representación será menos realista.
- Atención, cuando creéis la zona de juego, aseguraos de recordar la ubicación de cada pista. Esto os permitirá seguir el progreso de los participantes durante el juego y proporcionarles las pistas adecuadas.
- Puede ser divertido que los jugadores se confundan con ciertos objetos y piensen que son pistas. No obstante, es aconsejable retirar los libros que sobresalgan para evitar que molesten (anotaciones, marcadores, etc.). Si esto es demasiado restrictivo, el director del juego también puede alertar a los jugadores a medida que avance el juego e informarles de lo que no deben tocar. Pero tener en cuenta que las interrupciones repetidas pueden comprometer la inmersión de los jugadores.
- Los jugadores no deben mover cargas pesadas, a ser posible utilizad muebles ligeros, carritos, pufs, sillas pequeñas, telas, etc.

Lista de reinicio:

- Vuelve a colocar la pista 2.1 en su caja.
- Cierra la caja y pega su llave en su lugar, encima del símbolo del sol en la tarea 1.
- Coloca la pista 2.2, la pista 2.3, la pista 2.4 y la pista 2.5 en la pared.
- Vuelve a colocar la pista 3.1 en su caja y asegúrate de bloquear la cerradura de 4 dígitos y restablecer su PIN.
- Tira la pista 3.2 a la papelera.
- Bloquea el smartphone.



Paso 3: Jugar:

El director del juego:

Sus misiones:

- Prepara todos los soportes del juego, monta la escape room y vuelve a colocarlos en su sitio.
- Recibe a los jugadores y los sumerges en el ambiente de su misión antes del juego.
- Sigue el juego para ayudarles, darles pistas o consejos.
- Una vez terminada la misión, el director del juego comentará y repasará con los participantes los aspectos más destacados de la misión.



CONSEJOS

En el espacio de juego, aconsejamos que el director del juego se mantenga un poco alejado del grupo para permitir que los jugadores evolucionen de forma autónoma y tengan menos tentaciones de solicitar pistas o juzgar las reacciones del director del juego

Introducción al Juego:

Antes de comenzar el juego y como director del juego tienes que presentarte y explicar tu papel. El director del juego estará presente por si los participantes necesitaran ayuda o se pierden durante el desarrollo juego.

Explicará el escenario por si todavía queda alguna pregunta o duda y también les explicará el tiempo del que disponen y pondrá en marcha un temporizador:

1. Preguntará a los participantes si ya habían jugado alguna vez en una Escape Room. En caso negativo, les explicará la finalidad y los mecanismos de las Escape Rooms.
2. Dará las siguientes instrucciones:
 - Todos permanecerán dentro de la zona de juego definida en el suelo, a menos que una de las pistas le invite a salir. En este caso, solamente podrá salir el jugador más joven.
 - No hay necesidad de utilizar la fuerza física, solamente la mente. Ninguna pista permanecerá escondida en lugares demasiado altos, por lo que no es necesario subirse a los muebles.
 - Cada pista se utilizará solamente una vez.
 - Acuérdate de explicar a los demás jugadores lo que estás haciendo y escucha a los demás.
 - No dudes en dividir las tareas.
 - Y, por último, no olvides mantener la calma y divertirse.



CONSEJOS

Siempre será mejor dar las instrucciones y los consejos fuera del área de juego, principalmente en un rincón tranquilo donde los jugadores puedan escuchar atentamente al director del juego.

Sugerencias:

1. "Manten tu rostro hacia el sol y no verás la sombra."
2. "Permitirme recordaros que **la función** de un refrigerador no solamente consiste en mantener la uva fresca"
3. "Sé que la naturaleza humana tarda en atar cabos".
4. "El buen vino es uno de los **factores** más importantes para escapar de esta room"

Inicio del Juego

Asegúrate de que las instrucciones son claras para todos los participantes y, cuando todos te confirmen que las han entendido, lléalos a la sala del juego y pon el temporizador. El juego debe durar 45 minutos:



▶ 45 min

El final del juego



¡Felicidades!

¡Enhorabuena, has mostrado un buen espíritu de equipo! Has recopilado todos los documentos y descifrado todas las pistas. Has podido encontrar el PIN que desbloquea la puerta del almacén y te lleva a tu libertad. Muchas gracias por tu ayuda tan valiosa, el almacén ha estado a punto de poner en marcha su función de refrigeración que baja la temperatura a 4°C. ¡Has pasado otro día!



Lamentablemente, no has conseguido completar tu misión a tiempo. La función de refrigeración del almacén ya se ha puesto en marcha y la temperatura se acerca poco a poco a los 4 °C. ¿Soy yo o ya hace un poco de frío aquí? Esperemos que puedas salir mañana por la mañana cuando el turno de la mañana abra el almacén. ¡Has estado cerca del final! Todo lo que tenías que hacer era...



En esta fase del juego, si los jugadores quieren, el director del juego puede volver a los rompecabezas que no se han resuelto y explicarles el proceso que hay que seguir.

Preguntas de la sesión informativa:

1. ¿Entiendes el significado del PIN final?
2. ¿Cuáles son los cinco factores que afectan a la calidad del vino?
3. ¿Ha oído hablar de algún otro factor?
4. ¿Qué conocimientos nuevos has adquirido durante el juego?
5. ¿Conoces como es la producción del vino en tu país?

Si fuera interesante para la formación, también se pueden hacer las siguientes preguntas:

6. ¿Qué te ha parecido la experiencia general de este Escape Room?
7. ¿Qué nuevos conocimientos has adquirido durante el juego?
8. ¿Qué puzzle encontraste como el más desafiante?
9. ¿Qué rompecabezas te ha parecido más difícil?
10. En general, ¿cuál es el significado principal de este juego educativo?
11. ¿Sientes que has aprendido algo más sobre el espíritu emprendedor agrícola?
12. ¿Has participado en algún juego educativo similar, ya sea Escape Room o cualquier otro? ¿Qué opinas de este método de educación?
13. ¿Es interesante/eficiente? Por favor, razona sobre esto.
14. ¿Qué puedes añadir para hacerlo más interesante?

Los participantes y director del juego pueden revisar los documentos y folletos encontrados para debatir las definiciones y profundizar en los detalles.

¿Feedback de los participantes?

