



Huir del reino de las sombras



Hojas de escenario del Game Master



Descripción del papel de Game Master

Para ayudarte a entender el papel del Game Master, echa un ojo a la sección “Herramienta - Hoja de ruta” y “Herramienta - Plataforma” en nuestra caja de creación.

El Game Master de este juego de escape será Sebastián Alfaro, un coleccionista de libros raros que contratará los servicios de los jugadores para encontrar los tres ejemplares de “Las nueve puertas del reino de las sombras”. Este coleccionista ya dispone del primer ejemplar y se lo facilitará a los jugadores, aunque estos no podrán abrirlo hasta que el juego empiece.



Pistas y soluciones

Paso A.1

Pistas

- Si los jugadores no entienden que tienen que resolver el laberinto, puedes decirles “¿qué os encontráis de camino a la salida del laberinto?”

Solución

- La solución del laberinto es “7583”



Paso A.2

Pistas

- Si no saben qué hacer con el código anterior pregúntales: “¿dónde podríamos introducir este código?”

Solución

- El código para abrir la caja es “7583”

Paso B.1

Pistas

- Si los jugadores no pueden entender el significado del grabado, diles que se trata de una famosa partida de ajedrez entre el Diablo y el hombre. Esto les ayudará a relacionar el tablero de ajedrez de la habitación y la nota con las coordenadas.

Paso B.2

Pistas

- Si los jugadores no entienden qué tienen que hacer con el tablero de ajedrez, diles que deben utilizar las coordenadas.

Solución

- La palabra resultante tras mirar las coordenadas en el tablero es “París”.



Paso B.3

Pistas

- Si no consiguen relacionar la caja con la palabra “París”, puedes decirles que busquen por la habitación algo que les recuerde a esa ciudad.

Solución

- El código para abrir la caja con la imagen de la torre Eiffel es “PARÍS”

Paso C.1

Pistas

- Si no relacionan el grabado del ahorcado con el ordenador, les puedes preguntar “¿hay algún icono relacionado con un objeto de la habitación?”

Paso C.2

Pistas

- Si no consiguen adivinar la contraseña del ordenador, pregúntales qué aparece en el grabado en el que han visto el icono del ordenador.

Solución

- La contraseña para desbloquear el ordenador es “AHORCADO”

Paso C.3

Pistas

- Si no consiguen adivinar la palabra del juego del ahorcado, puedes decirles que es una ciudad española.

Solución

- La solución al juego del ahorcado es “TOLEDO”

**Paso C.4****Pistas**

- Si los jugadores no entienden qué tienen que hacer con el código resultante en el juego del ahorcado ("666"), pregúntales: ¿dónde podríamos introducir este código?

Solución

- El código para abrir el baúl es "666"

Paso D.1**Pistas**

- Si los jugadores no comprenden que tienen que centrarse en la guía turística de Toledo, puedes preguntarles: ¿qué ciudad aparecía en el juego del ahorcado?

Paso D.2**Pistas**

- Si los jugadores no consiguen entender el mensaje de la carta de los hermanos Ceniza, pregúntales dónde pueden ver representado algún río en la habitación.

Paso D.3**Pistas**

- Si los jugadores no consiguen adivinar cuál es el río del que se habla en la carta de los hermanos Ceniza, diles que observen qué río pasa por cuatro comunidades autónomas españolas y desemboca en el Océano Atlántico.

Solución

- La solución al acertijo de la carta de los hermanos Ceniza es "TAJO"



Paso D.4

Pistas

- Si los jugadores no entienden lo que hacer con la palabra “TAJO”, pregúntales dónde podrían introducir ese código.

Solución

- El código para abrir el cajón es la palabra “TAJO”

Paso E.1

Pistas

- Si los alumnos tienen dificultades para encontrar el código final, pregúntales qué objetos todavía no han utilizado. Puedes explicarles que el orden en el que los han encontrado es importante.

Paso E.2

Pistas

- Si los jugadores no saben cómo abrir la puerta, diles que la combinación de los grabados les dará la solución. Diles de nuevo que deben tener los tres ejemplares del libro para salir.

Solución

- El código para abrir la puerta y escapar de la habitación es “LUCI”.



Sesión informativa

Como Game Master, es importante que hagas una sesión informativa con tus estudiantes antes del juego. Mira nuestras hojas de prácticas “Herramienta - reglas - juego y seguridad” y “Herramienta - hoja de perfil del estudiante revisada” en nuestra [creation box](#).



Puesta en común

La puesta en común con los jugadores al final del juego es muy importante a la hora de obtener comentarios y opiniones relacionadas con la dificultad del escenario, la diversión experimentada por los jugadores, lo que piensan que se debe mejorar, ... Toma notas de los comentarios de los jugadores y escribe tus propios pensamientos acerca de cómo fue el juego. De esta manera, la próxima vez que prepares este escenario, podrás mejorar la experiencia. Echa un ojo a nuestra guía “Animación de un juego de escape pedagógico para la enseñanza de idiomas”, el capítulo 6 te ayudará a preparar la puesta en común. También encontrarás recursos útiles en nuestra caja de creación, en las fichas prácticas “Recurso-Cómo organizar el debriefing”, “Herramienta-Hoja de ruta clásica para el feedback”, “Herramienta-Hoja de ruta”, “Herramienta-Formulario de supervisión” y “Herramienta-Lista de problemas no exhaustiva”

Ejemplos de preguntas que puedes hacer:

- “¿Qué te ha parecido la configuración del juego?”
- “Si pudieras agregar/cambiar algo sobre la configuración del juego, ¿qué sería?”
- “¿Cómo te has sentido a lo largo del juego?”
- ...





Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja el punto de vista de los autores solamente, y la Comisión no se hace responsable del uso que se haga de la información que contenga.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080646



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de la licencia, visite el enlace

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>