



ESCAPE ADVENTURE MODULE

ESCAPE HOME ALONE

FORMATO: JUEGO DE MESA



DESARROLLADO
POR:
Giulia Agui, Chiara
Bechis, Marco
Fiorito, Katerina
Nastopoulou, Marta
Sartorio

TEMA DE INCLUSIÓN
**Autonomía para personas con
diferentes capacidades**

GRUPO DE EDAD:
10 años
Nº DE JUGADORES:
2-4
DURACIÓN:
50 min.



Información sobre desarrollo de contenidos y derechos de propiedad:

Este material educativo ha sido desarrollado por la asociación entre 4 países en el marco del proyecto Escape Exclusion, financiado a través de una Asociación Estratégica Acción Clave 2 del Programa de Educación Erasmus+ de la Comisión Europea para apoyar a los educadores a leer, compartir y utilizar todos estos materiales creados por nuestra Asociación.

También nos encantaría que, cuando los compartas ó utilices, sigas estas normas de creative commons. Os pedimos que mencionéis siempre a los autores originales de estos materiales, en respeto a su intenso trabajo y a su voluntad de seguir explorando métodos para ayudar a otros educadores" Los resultados intelectuales de este proyecto Escape Exclusion están, por tanto, disponibles de forma gratuita para el sector sin ánimo de lucro y el sector educativo, y deseamos que os sean útiles a vosotros, educadores de ahí fuera.

Nota No obstante, este material no puede utilizarse con fines comerciales. Nada del contenido o diseño de este kit de inicio y sus componentes puede venderse a terceros, ni utilizarse con fines lucrativos, ni como material para talleres o cursos por los que los participantes tengan que pagar. Tampoco se puede pretender que nada de este material haya sido desarrollado por otra persona u otra ONG o empresa.



- **Atribución** - Debe dar el **crédito correspondiente**, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el autor le respalda a usted o a su uso.
- **NoComercial** - No puede utilizar el material con **fines comerciales**.
- **NoDerivados** - Si **remezcla, transforma o crea** a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.
- **Sin restricciones adicionales** - Usted no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que **restringan legalmente** a otros de hacer cualquier cosa que la licencia permita.

www.lookingatlearning.eu



**Attribution-NonCommercial-
NoDerivatives 4.0 International
(CC BY-NC-ND 4.0)**

"LOS PUNTOS
CLAVE DE ESTA
AVENTURA DE
ESCAPE ES
MANTENER LA
INCLUSIÓN EN
TODOS LOS PASOS
DEL PROCESO"

KATERINA




ESCAPE HOME ALONE



Objetivo de la Aventura: Animar a los participantes a reflexionar sobre el tema inclusivo "Autoaceptación", debatir el papel de la familia, los amigos y la sociedad en la formación de la autoestima de los adolescentes.



Objetivos de Aprendizaje

-  Practicar tareas relacionadas con la autonomía como: administrar el dinero, gestionar el tiempo, ocuparse de las tareas cotidianas del hogar (cocinar, reciclar, utilizar la lavadora, etc.);
-  Promover la colaboración entre los participantes, creando una situación en la que cada uno de ellos tenga que utilizar diferentes inteligencias (visual-espacial, lógico-matemática, cinestésica e intrapersonal, etc.);
-  Fomentar la confianza en uno mismo, la creatividad y la autoexpresión.



Duración

<i>Preparación de los materiales:</i>	6-7 horas
<i>Preparar el espacio antes de la aventura:</i>	10 minutos
<i>Hora de introducción:</i>	5 minutos
<i>Tiempo de juego:</i>	Depende mucho de las diversas habilidades de los jugadores. Normalmente, el juego dura 40-50 minutos, pero si las habilidades de los jugadores no permiten que termine en este tiempo, el juego se puede dividir en 2-3 reuniones de una hora utilizando 2 cajas por vez.
<i>Debrief/tiempo de evaluación:</i>	Mínimo 15 minutos



Nº de Jugadores

"Escape Home Alone" está pensado principalmente para adultos con discapacidades o trastornos mentales (más o menos 10 años, edad funcional/cognitiva y no cronológica), o para niños que quieran tratar este tema con sus padres.



ESCAPE HOME ALONE



Panorama general de la aventura

El juego puede iniciarse con las cartas incluidas en la caja, que introducen a los jugadores en la historia. A lo largo del juego, los jugadores descubren toda la historia.

Todo el juego se desarrolla en un tablero que representa un piso.

Antes de empezar el juego, se les dice a los participantes que han organizado un viaje para visitar a su amiga Giulia, que vive en Turín. Una vez que llegan, encuentran bajo el felpudo una carta de Giulia en la que les dice que les ha organizado una pequeña sorpresa: se ha escondido y les invita a entrar en casa y encontrarla.

Los jugadores tendrán que recorrer cada parte de la casa en el orden correcto: la entrada, la cocina, el dormitorio/baño y el garaje, resolviendo los acertijos y encontrando a Giulia. Sólo hay una forma de terminar el juego.

Se entrega a los participantes la libreta de direcciones del Giulia y se les invita a "llamar" a alguien en caso de que no puedan resolver un acertijo. Hay tres pasos de ayuda: si el primer contacto no ayuda, se invita a los participantes a ponerse en contacto con otra persona y luego con otra. El primer y el segundo contacto dan a los participantes una pista para el acertijo y el último contiene la solución final.

La aventura termina cuando los jugadores han abierto las cuatro cajas y han encontrado a Giulia y su sorpresa. Está escondida en la parte inferior de la tapa de la última caja (que representa el ático del piso) junto con otros amigos con los que ha organizado una fiesta de bienvenida.



Guiando el proceso

Si hay al menos una persona con discapacidad en el grupo, el educador/facilitador es necesario para atender las necesidades especiales. El facilitador no necesita tener una preparación especial, pero es bueno que conozca de antemano el desarrollo del juego y las soluciones a las adivinanzas. Durante el juego no es necesario que el facilitador intervenga si no se le pide que lo haga, puesto que ya existe una herramienta de ayuda (la guía telefónica de Giulia) que los jugadores pueden utilizar siempre que quieran para llegar poco a poco a la solución de las adivinanzas. En caso de que el grupo esté compuesto exclusivamente por personas con discapacidad, tal vez pueda ser útil que el animador apoye al grupo para mantener juntos todos los elementos del juego y recordar de vez en cuando (si es necesario) el objetivo.

Al final del juego, el animador puede utilizar la guía de debriefing para estructurar el momento de reflexión en función de las necesidades del grupo.

Escape Home Alone puede realizarse como juego, sólo por diversión o como actividad de creación de equipos, por un grupo de niños y sus padres que quieran trabajar este tema o por adolescentes y adultos. En este caso, la presencia del animador no es obligatoria, ya que las instrucciones son lo bastante claras como para guiar a los jugadores en la aventura. Los jugadores, en este caso, pueden decidir si siguen la guía informativa.



Autoaprendizaje

El nivel de apropiación está más garantizado si los jugadores pueden llegar a las soluciones por sí mismos. El educador/facilitador debe ser capaz de confiar en el grupo y en las capacidades de sus componentes. Si se trata de un grupo compuesto por personas con discapacidad, debe ser consciente de que el "timing" es muy diferente para ellos y de que la creatividad puede tener expresiones imprevisibles. Por eso es importante que mantenga una actitud paciente y respete el tiempo que el grupo necesita para llegar a soluciones. No es necesario que los educadores/facilitadores les estresen o intervengan continuamente sugiriendo soluciones. Si es necesario, el juego puede dividirse en más reuniones jugando una/dos cajas por vez.



Nivel de inclusión

La forma en que están estructurados los acertijos anima a los jugadores a trabajar juntos y a aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Los acertijos son diversos, por lo que cada jugador puede expresarse en algo, según sus habilidades y destrezas.

Además, hay una herramienta insertada (una campana) que cada jugador puede utilizar en cualquier momento del juego en que se sienta excluido para el proceso de la colaboración.

Además, algunos objetos se distribuyen al principio de la partida a cada jugador para que cada uno de ellos entienda en qué momento del juego debe utilizarlos.

Por último, la herramienta que da las pistas para resolver los acertijos tiene tres niveles de dificultad para que los jugadores puedan decidir el nivel de ayuda que necesitan.

La naturaleza de los acertijos es bastante variada: los hay visuales, matemáticos, cinestésicos y lógicos. La forma en que están estructurados anima a los jugadores a trabajar juntos y a aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Cada jugador puede expresarse sobre algo, según sus capacidades y habilidades.



Si un educador/facilitador está presente, debe tratar de no inmiscuirse en la dinámica o en el juego en sí, sino observar y dar su opinión durante el momento del debriefing. Sólo si los jugadores le piden claramente que intervenga o si las cosas van mal (para el juego o para la dinámica), debe intervenir.

ESCAPE HOME ALONE

PREPARANDO LA AVENTURA



Ubicación, ambiente

Una sala y una mesa lo suficientemente grandes como para soportar el tamaño de las cuatro cajas abiertas. Es aconsejable que la calma esté garantizada para que la gente se mantenga concentrada sin distracciones externas.



Componentes de juego

La mayoría de los componentes necesarios están digitalizados y preparados para "Imprimir y usar".

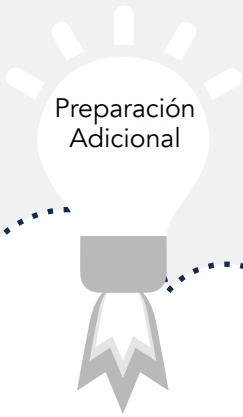
Haz clic en el icono para descargar los componentes de este módulo.



Una vez que lo hayas descargado, impreso y preparado, asegúrate de que tienes:

- la caja de cartón, diseñada para la aventura;
- una luz ultravioleta y un bolígrafo;
- una lupa;
- una campana;
- lápices/bolígrafos;
- papeles;
- reloj.

ESCAPE HOME ALONE



En los anexos de este documento encontrará instrucciones paso a paso para construir la caja de cartón.

DESCRIPCIÓN COMPLETA DEL MÓDULO



Introducción y Narrativa

"Hola, hoy vamos a hacer una aventura con una caja de escape. Es un juego cooperativo, ¡así que ganas o pierdes todos juntos! A partir de este momento, podréis compartir y debatir, intentando resolver los enigmas que os encontraréis durante el juego. Si en algún momento crees que hay demasiado confusión, no entiendes algo o te sientes excluido de la resto del grupo, puedes tocar el timbre para que para llamar la atención de todos. Al sonido de la campana, todos los participantes deben detenerse y escuchar a la persona que ha tocado el timbre.

¿Estás preparado?
¡Que empiece el juego!

Hacía mucho tiempo que no intentabas organizar unas vacaciones en Turín, donde vive una de tus mejores amigas, Giulia.

Esta vez lo has conseguido: ¡pasarás tres días en Turín, junto a ella, en su casa!

Por fin, después de un largo viaje, estás frente a su puerta.

Llamas al timbre. Silencio.

Lo intentas de nuevo, llamas a la puerta. ¡Nada!

Parece que no hay nadie.

Bajo el felpudo, puede que encuentres la llave para abrir la puerta y entrar en la casa.

No te sorprendas por las rarezas que puedas encontrar, ya sabes que algunos comportamientos de tu amigo pueden parecer difíciles de entender, pero a veces las diferencias nos permiten ir más allá.

¡Diviértase descubriendo nuevos puntos de vista!



Description of the flow of the Adventure

Los jugadores reciben una tarjeta con las instrucciones del juego y otra que les introduce en la narración. Si un facilitador está presente, puede optar por narrar este tipo de información (5 minutos). Las tarjetas pueden ser leídas por el grupo o el facilitador puede introducir narrando la información dada en esta tarjeta:

Tarjeta con instrucciones:

ATENCIÓN

No utilice el contenido de esta caja hasta haber leído estas instrucciones o hasta que se le indique cuándo y cómo utilizarlo.

En la caja encontrarás:

- Una tarjeta con el principio de la historia
- 4 casillas para jugar
- una campana
- un bolígrafo
- una lupa
- una tarjeta con una fotografía de retrato
- una cifra
- una guía telefónica
- papel y lápiz.

Esta caja contiene una historia y acertijos para resolver lo más rápido posible. No te preocupes, no se necesitan habilidades específicas: ¡cualquiera puede hacerlo!

Es un juego cooperativo, ¡así que ganáis o perdéis todos juntos!

Antes de jugar, llévate papel y lápiz y asegúrate de que estás en un espacio tranquilo y apacible.

A partir de este momento, compartid y discutid, intentando resolver los enigmas que os iréis encontrando durante el juego. Si en algún momento crees que hay demasiada confusión, no entiendes algo o te sientes excluido del resto del grupo, puedes tocar la campana que encuentres entre los objetos para llamar la atención de todos. Al sonar la campana, todos los participantes deben pararse y escuchar a la persona que la ha tocado.

¿Estás preparado? ¡Que empiece el juego!

Después de la carta de instrucciones, los jugadores tienen otra carta que les introduce en la historia:

Hacia mucho tiempo que no intentabas organizar unas vacaciones en Turín, donde vive una de tus mejores amigas, Giulia.

Esta vez lo has conseguido: ¡pasarás tres días en Turín, junto a ella, en su casa!

Por fin, después de un largo viaje, estás frente a su puerta.

Llamas al timbre. Silencio.

Lo intentas de nuevo, llamas a la puerta. ¡Nada!

Parece que no hay nadie.



Bajo el felpudo, puede que encuentres la llave para abrir la puerta y entrar en la casa. No te sorprendas por las rarezas que puedas encontrar, ya sabes que algunos comportamientos de tu amigo pueden parecer difíciles de entender, pero a veces las diferencias nos permiten ir más allá.
¡Diviértase descubriendo nuevos puntos de vista!

Después de esta carta, los jugadores deben abrir la única pista accesible de que disponen: La carta de Giulia en un sobre pegado en la primera casilla, donde les explica que ha preparado una sorpresa y que tienen que buscarla en la casa para descubrirla. En esta carta, Giulia les da información sobre los plazos y otros aspectos prácticos. En la propia carta está el primer acertijo visual. Al resolverlo, los jugadores pueden entrar en la primera caja/habitación.

No es necesario que el facilitador o educador dé más elementos o haga otra cosa.

A continuación, se entregan las cuatro cajas a los jugadores y comienza el juego. En una de las cajas hay un sobre con una carta adjunta que contiene el código para abrir la primera caja y que los jugadores puedan "entrar" en casa de Giulia. Como ya se ha dicho, los jugadores tienen que resolver los acertijos de forma lineal y pasar de una caja a otra.

El tiempo del juego lo deciden los jugadores (y el facilitador, si está presente): en la primera carta, Giulia pide a los jugadores que escriban la hora exacta en la que el grupo empieza a buscarla y que escriban la hora en la que finalmente la encuentran. El juego suele durar entre 40 y 50 minutos, pero si participan personas con discapacidad, puede ser necesario más tiempo (o incluso más reuniones).

Cuando el juego termina, los jugadores pueden utilizar las "instrucciones para el debriefing" para reflexionar sobre la experiencia y el aprendizaje (unos 10 minutos). Si hay un facilitador, éste guía la reflexión a través de las mismas preguntas y decide sobre cuál de los temas propuestos en el documento quiere profundizar.

ESCAPE HOME ALONE



¿Qué observar durante la aventura?

Durante el juego, el animador puede observar diferentes aspectos y recoger elementos para utilizarlos en el momento del debriefing, según sus competencias, las necesidades del grupo y los objetivos educativos. Por ejemplo, algunos aspectos a observar: cómo colaboran los jugadores, en qué nivel se expresa cada uno y cómo escucha a los demás, cómo se aceptan las ideas de los demás, si los jugadores utilizan el timbre que significa sensación de exclusión por parte de alguien y cuántas veces lo hacen.

La guía de debriefing incluye preguntas concretas para facilitar el tiempo de reflexión tanto en lo que se refiere a la dinámica de grupo como al proceso tanto para trabajar el tema de la aventura de escape.



Reflexión

Existe una guía para imprimir con el fin de llevar a cabo el proceso de debriefing. La reflexión se divide en dos partes: la primera incluye preguntas vinculadas a la dinámica de grupo y al proceso. La segunda parte incluye preguntas y temas vinculados a los elementos que los jugadores encontraron durante el juego.

Los temas se dividen para cada casilla/sala. Algunos ejemplos concretos:

¿Cómo se organiza la lista de la compra? ¿Qué competencias necesito para hacer la compra (teniendo en cuenta el precio/fecha de caducidad de los productos, etc.)? ¿Cómo se organizan los productos en la cocina? ¿Cómo se utiliza una lavadora? ¿Qué herramientas se pueden utilizar para orientarse en una ciudad y cómo utilizar el transporte público?

Corresponde al animador/educador decidir qué temas desarrollar durante el debriefing y de qué manera, en función de las necesidades de los jugadores y de los objetivos educativos.

ESCAPE HOME ALONE



Preparando las herramientas para la aventura

Para construir las cuatro cajas se necesitan los siguientes materiales:

- cartón (u otro material según los recursos);
- impresora para imprimir el siguiente material;
- tijeras/cortador;
- regla;
- pegamento;
- cinta adhesiva;
- cinta adhesiva de doble cara;
- cinta magnética;
- película adhesiva;
- 1 sobre;
- 5 cerraduras con 4 números;
- 2 cerraduras con 3 números;
- Cerradura combinatoria de 1 dirección;
- 15 pequeños soportes (para fijar fuera y dentro de las cajas para las cerraduras)





Instrucciones paso a paso para configurar las herramientas del juego

Documentos para descargar e imprimir para crear "Escape Home Alone":

- instrucciones de construcción de cada caja (se puede seguir este documento sin imprimirlo necesariamente);
- instrucciones para montar el juego (se puede seguir este documento sin necesidad de imprimirlo);
- archivos con los elementos interiores de cada caja (material a imprimir en colores):
 - recuadro n.1: entrada y sala de estar (18 páginas)
 - recuadro n.2: cocina (18 páginas)
 - recuadro n.3: dormitorio y cuarto de baño (17 páginas)
 - recuadro n. 4: garaje (17 páginas)
 - portadas (2 páginas)
- 1 tarjeta con las instrucciones del juego (material a imprimir en colores);
- 1 tarjeta de presentación (material a imprimir en colores);
- 1 carta dejada a los participantes por el protagonista de la historia (material que se imprimirá en colores);
- la agenda del protagonista (6 páginas - material para imprimir en color);
- algunos iconos (1 página - material que debe imprimirse en colores);
- la guía del debriefing (se puede seguir este documento sin imprimirlo necesariamente).
-

Total páginas a imprimir: 86

You can find all the components of this Escape Adventure at:
www.lookingatlearning.eu/escapeexclusion/toolkit

The game components are not translated into other languages, please if you need this translation, get in contact with the organization of your country, who would be able to assist you for a fair price.



Socios del Proyecto



Asociación Promesas (SPAIN)

Autores: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez
javi@promesas.eu www.promesas.eu



Colegio La Milagrosa y Santa Florentina (SPAIN)

Autoras: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio
lmsf@lmsf.es www.lmsf.es



Youth Exchange Service (THE NETHERLANDS)

Autores: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai
gabstein@gmail.com www.yesnow.nl



V.O. de Vallei (THE NETHERLANDS)

Autores: Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn
info@vodevallei.nl www.vodevallei.nl



Jaunpils municipality (LATVIA)

Autores: Ieva Zagmane, Jurgis Kukša, Inga Abula
izagmane@gmail.com www.jaunpils.lv



Gulbene municipality (LATVIA)

Autoras: Anita Birzniece, Jana Keibeniece, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve
dome@gulbene.lv www.gulbene.lv



Stranaidea S.C.S. (ITALY)

Autores: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou
teatrodigiornata@stranaidea.it www.stranaidea.it



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





ESCAPE ADVENTURE MODULE

ESCAPE HOME ALONE

FORMAT: BOARD GAME

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



www.lookingatlearning.eu