| **Información general** | | |
| --- | --- | --- |
| Título del módulo | Juego MonoMazi | |
| Desarrollado por (org + educ.) | Chris van Walraven  Escuela secundaria democrática VO de Vallei, Países Bajos | |
| Tema de inclusión | Soledad | |
| Formato de escape adv. | Aventura en la carpeta de escape | |
| Grupo destinatario: | Edad: 14+  El tema es serio y la aventura bastante realista. Además del asesinato y la soledad, se menciona la discriminación, la guerra, las drogas y la conspiración. La aventura es tan desenfadada como un típico programa de misterio y asesinato, pero si te sientes incómodo con alguno de los temas mencionados, puede que no quieras jugar a esta aventura de escape.  No se necesitan habilidades especiales para la aventura de escape, pero la dificultad de los puzles requiere una edad de unos 14 años o más. Cualquier persona de esa edad que pueda jugar a un juego de mesa durante dos horas podrá jugar a esta aventura de escape. Para rebajar la dificultad, puede estar presente durante la partida un animador con conocimientos internos que pueda guiar a los jugadores dándoles pistas, haciéndoles las preguntas adecuadas o guiando su atención. | |
| Número de jugadores | 2-5 | |
| Duración prevista | *Preparación de los materiales:* | *30 - 60 min (dependiendo de la velocidad de la impresora)* |
| *Preparar el espacio antes de la aventura:* | *5 minutos* |
| *Hora de introducción:* | *5 minutos* |
| *Tiempo de juego:* | *120 min* |
| *Debrief/tiempo de evaluación:* | *Min 10 min* |
| Objetivo de la aventura | La aventura de escape puede ser interesante para los educadores que quieran hacer reflexionar a sus alumnos sobre temas como la "inclusión", la "soledad" o la "investigación forense". La aventura puede utilizarse para aprender más sobre la inclusión, las habilidades cognitivas, las habilidades sociales o el manejo de la información, como ya se ha mencionado. Por supuesto, también se puede jugar simplemente por diversión. | |
| Objetivos de aprendizaje | Objetivos de aprendizaje:   * Desarrollar habilidades cognitivas (deducción, resolución de problemas, matemáticas, pensamiento lógico); * Adquirir conocimientos biológicos (por ejemplo, sobre pelo de animales, conocimientos sobre investigación forense, practicar la lectura); * Desarrollar competencias sociales (trabajo en equipo y capacidad de comunicación); * Desarrollar habilidades para buscar y organizar información; * Sensibilización sobre los motivos de la soledad; * Comprensión de los comportamientos de apoyo frente a la soledad. | |
| Panorama general de la aventura | Los jugadores reciben la carpeta y el sobre, y reciben instrucciones del animador. Los jugadores exploran la carpeta y resuelven enigmas.  Cinco personas diferentes (Isiah, Kala, Liseli, Meili y Paul) que se sentían solas se unieron a un programa de autoayuda llamado MonoMazi. Isiah se siente solo a causa de un trauma que le hace ser gruñón con los demás. Kala se siente sola por su adicción a las drogas, que le hace manipular a los demás. Liseli se siente sola por su ansiedad. Meili se siente sola porque piensa de forma diferente (tiene un coeficiente intelectual alto y cree en teorías conspirativas), lo que desanima a los demás. Paul se siente solo porque es un ex presidiario. Una vez a la semana, el grupo de los cinco juega al misterio de un asesinato, pero una noche asesinan a Liseli. Nadie sabe quién lo hizo, pero tiene que ser uno de los otros cuatro. El CSI se ha encargado del caso hasta ahora, pero para evitar que la persona equivocada vaya a la cárcel, el expediente del caso está ahora en manos de los jugadores, que tienen que resolver este misterio de asesinato.  Toda la información está en la carpeta. El rompecabezas general consiste en encontrar la información necesaria en la carpeta, organizarla y deducir quién es el asesino (como en el rompecabezas de la cebra), pero para conseguir toda la información necesaria hay que resolver cinco rompecabezas más pequeños.  El juego termina cuando los jugadores han elegido a su principal sospechoso y abren el sobre. Éste contiene la confesión de la persona que lo hizo. Reflexionan sobre el juego y sus experiencias. También es un buen momento para hablar de los temas a los que el animador quiera prestar atención. | |
| Guiar el proceso | Un animador debe instruir brevemente a los jugadores antes de que empiece el juego y explicarles cómo funciona todo una vez finalizado. Para reducir la dificultad, puede estar presente durante el juego un animador que conozca bien el juego y que pueda guiar a los jugadores dándoles pistas, haciéndoles las preguntas adecuadas o dirigiendo su atención.  Si quieres ser capaz de ayudar/guiar a los jugadores es aconsejable que conozcas las respuestas (o las tengas a mano) y quizás resuelvas tú mismo los puzles para entender mejor la resolución de los mismos. | |
| Nivel de propiedad | No obligue a los alumnos a jugar. Más bien pregúntales si les interesa jugar. Intenta no entrometerte demasiado en el juego. Deja que los alumnos jueguen. Ayuda cuando sea necesario, pero nunca demasiado, y recuerda que es el juego de los jugadores, no el juego del educador. | |
| Nivel de inclusión | La forma en que se suceden los rompecabezas de la aventura de escape anima a los jugadores a trabajar juntos y aprovechar los puntos fuertes de cada uno. Es casi imposible que un jugador se haga con el control. Los puzles son variados, así que todos los jugadores, independientemente de sus habilidades, pueden encontrar algo. Incluso los personajes de la historia son diversos, por lo que los jugadores pueden meterse más fácilmente en la historia y en la vida de las personas que la protagonizan, sean quienes sean. | |

| **Preparación** | |
| --- | --- |
| Ubicación, ambiente | Una sala con mesa y sillas para el número de participantes. |
| Herramientas de juego | * la carpeta, diseñada para la aventura; * sobre (preparado según las instrucciones); * lápices; * papel; * dispositivo con conexión a Internet. |
| Preparación adicional | *Al final de este documento encontrará instrucciones paso a paso sobre cómo preparar la carpeta y el sobre.* |

| **Descripción completa del módulo** | | |
| --- | --- | --- |
| Introducción y narración | *Presenta a los jugadores diciéndoles lo que tienen que hacer (resolver juntos el misterio del asesinato, con la carpeta que se les ha dado) y cuándo pueden abrir el sobre (cuando todos estén de acuerdo en quién es el asesino). Puedes contar más cosas sobre la narración como se ha mencionado antes, pero no es necesario, ya que todo está en la carpeta.*  "Podrías sentirte incómodo con alguno de los temas mencionados, en cuyo caso es posible que no quieras jugar a esta aventura de escape. Es importante que consideres esta opción antes de jugar. Puedes dejarlo si quieres".  Presentar a los jugadores diciéndoles lo que tienen que hacer (resolver juntos el misterio del asesinato, con la carpeta dada) y cuándo pueden abrir el sobre (cuando todos estén de acuerdo en quién es el asesino).  El juego se puede presentar muy brevemente de esa manera, brindando a los jugadores muy poca información, lo que hace que el juego sea un poco más misterioso y desafiante. Pero la introducción puede ser más informativa, dando alguna información o pistas, o dirigiendo a los jugadores. Una forma de hacerlo es contar parte de la historia del juego. Esto hace que los jugadores se familiaricen más con los personajes y hace que el rompecabezas general sea un poco más fácil, ya que los jugadores ya no tienen que armar completamente la historia. Presentando alguna historia, podrías decirles a los jugadores:  “Cinco personas diferentes (Isiah, Kala, Liseli, Meili y Paul) que se sentían solas se unieron a un programa de autoayuda llamado MonoMazi. Isiah se siente solo debido a su trauma que lo vuelve gruñón con los demás. Kala se siente sola debido a su adicción a las drogas, lo que la hace manipular a los demás. Liseli se siente sola debido a su ansiedad. Meili se siente sola porque piensa de manera diferente (alto coeficiente intelectual y creencia en teorías de conspiración), lo que aleja a los demás. Paul se siente solo porque es un ex prisionero. El grupo de cinco juega un juego de misterio de asesinato juntos una vez a la semana, pero una noche, Liseli es asesinada. Nadie sabe quién lo hizo, pero debe ser uno de los otros cuatro. CSI ha estado manejando el caso del crimen hasta ahora, pero para evitar que la persona equivocada vaya a la cárcel, tendrás que resolver este misterio de asesinato. El expediente del caso está ahora en sus manos”.  También podría decirles a los jugadores que la clave para resolver el misterio es descubrir quién es el jugador rojo. Esto puede dar a los jugadores más dirección. Es posible que incluso desee señalar qué documentos de la carpeta conducen a esta información clave. Entonces podrías decirles a los jugadores:  “Los documentos que conducen a la respuesta son una nota triturada, un correo electrónico impreso, un patrón de costura, un crucigrama y una muestra de cabello y tierra”.  Cuando tengas poco tiempo o sientas que los jugadores se están perdiendo, incluso podrías decirles cómo resolver estos cinco acertijos:  “La nota triturada tiene que volver a armarse como un rompecabezas. El correo electrónico impreso contiene un código que debe descifrarse. El patrón de costura también debe descifrarse, pero luego también se debe usar para dibujar el patrón. El crucigrama debe resolverse con la ayuda de una búsqueda inteligente en Google. Tanto la muestra de cabello como la muestra de suelo deben identificarse mediante una referencia”.  Sin embargo, tenga cuidado de dar demasiada información. Dar pistas tan importantes como la última puede ser beneficioso para el tiempo, pero también quita algo de diversión. Hablando de diversión, una forma divertida de dar un empujón a los jugadores al comienzo del juego puede ser presentar algunos de los documentos en un tablero de delitos, en lugar de una carpeta. (Durante algunas de las pruebas, los jugadores construyeron uno ellos mismos, lo que resultó ser bastante útil). Esta forma de presentación brinda a los jugadores una visión general del juego de escape y les ayuda a compartir la información encontrada más fácilmente. Incluso podría vincular algunos documentos con un cable rojo para dar a los jugadores una ventaja. Por ejemplo, puede vincular cada formulario de registro con cada entrevista o vincular uno o más formularios de registro con cada rompecabezas correspondiente (Isiah con el crucigrama, Paul con las muestras, Kala con la carta triturada, Meili con el correo electrónico impreso y Liseli con el rompecabezas de costura ) o ambos. | |
| Descripción del desarrollo de la aventura | Los jugadores reciben la carpeta y el sobre, y son instruidos por el animador.  Los jugadores exploran la carpeta y resuelven rompecabezas.  Los jugadores encajan las piezas del puzzle y llegan a una conclusión. Esto también puede formar parte de la experiencia de aprendizaje.  El juego consiste en un rompecabezas general (averiguar quién es el asesino a través de un rompecabezas de cebra). Para resolver este rompecabezas general hay que resolver cinco rompecabezas más pequeños. Los cinco rompecabezas más pequeños son una nota triturada, un correo electrónico impreso, un patrón de tejido, un crucigrama y una muestra de pelo y tierra. La nota triturada debe recomponerse como un rompecabezas. El correo electrónico impreso contiene un código que hay que descifrar. También hay que descifrar el patrón de tejido, pero además hay que utilizarlo para dibujar el patrón. El crucigrama debe resolverse con la ayuda de una búsqueda inteligente en Google. Tanto la muestra de pelo como la de tierra deben identificarse utilizando una referencia. Todos los acertijos están relacionados con problemas de la vida real, la mayoría de ellos en el campo de la investigación forense.  Se puede encontrar mucha información en las cuatro entrevistas. Juntos cuentan una gran parte de la narrativa y le brindan mucha información sobre los cinco sospechosos principales. También dirige a los jugadores hacia la pregunta clave: ¿Quién es rojo? Mirando más de cerca, encontrará que todos los sospechosos cuentan una versión diferente de la noche del asesinato. Cuando sus historias entren en conflicto, deben estar mintiendo sobre el evento. (Resulta que todos mintieron porque todos estaban involucrados).  También se hacen parecer inocentes, dan una coartada y señalan con el dedo a otra persona del grupo, generando sospechas.  La coartada de Isiah se puede verificar resolviendo su crucigrama, descartándolo como principal sospechoso.  Paul ha recogido una muestra de suelo y cabello de la escena del crimen. Al usar las referencias, se pueden identificar como tierra del puente St. Phillips y pelo de una rata. Paul también señala que Kala ha trabajado como asistente de laboratorio, lo que hace que sea un poco más probable que tenga una rata como mascota.  Kala ha triturado una carta. Cuando se vuelve a armar, la carta resulta ser de color rojo y le pide que se reúnan en St. Phillips Bridge, justo antes de que se encuentren en el café. Esto conecta la muestra de suelo y cabello con el asesino: rojo.  Meili ha estado pirateando el correo electrónico de Lis. El correo resulta estar codificado por Meili. Después de descifrar el código, el correo le dice que Paul es morado, descartándolo como principal sospechoso. Meili le dice a Barnes cómo escribir la letra 'I' en su código, dando a los jugadores una pista para descifrar el correo electrónico.  El único rompecabezas que no se menciona en las entrevistas es el rompecabezas de costura. Resolver esto les dice a los jugadores que Meili tiene un conejo como mascota, no una rata como mascota. Esto deja a Kala como la única persona que podría haber matado a Lis.  Los jugadores abren el sobre y leen las confesiones.  Reflexionan sobre el juego y sus experiencias. También es un buen momento para hablar de los temas a los que el facilitador quiere prestar atención. | |
| ¿Qué observar durante la aventura? | Observa las cosas de las que quieres hablar con los jugadores cuando acabe la partida, como el desarrollo del juego, la resolución de los puzles, cómo han trabajado juntos los jugadores, etc. | |
| Reflexión | El debriefing es una conversación con los jugadores una vez finalizada la partida, sobre sus experiencias, cómo han resuelto los enigmas, cómo han trabajado juntos, qué han aprendido y discutir los temas que quieras tratar (inclusividad, soledad, investigación forense).   * ¿Cómo se siente durante la aventura? * ¿Qué ha ocurrido? ¿Cómo has contribuido a la solución? * ¿Qué ha descubierto? ¿Qué has descubierto sobre ti mismo? * ¿Qué descubrió sobre la soledad? * ¿Cómo puedes apoyar a otras personas que se sienten solas? * ¿Qué puedes hacer cuando te sientes solo? | |
| Notas adicionales | Si los jugadores se equivocan de personaje, descubrirán su error al abrir el sobre. El juego es algo implacable, ya que los jugadores no pueden volver a intentarlo. Una vez jugado, el juego está prácticamente terminado. Pero equivocarse no tiene por qué ser problemático. No te enfadas cuando en el programa de misterio sobre asesinatos que estás viendo resulta que no ha sido la persona de la que sospechabas. Sigues disfrutando del viaje. Los jugadores también pueden aprender a superar sus errores (todo el mundo los comete, incluso los forenses de verdad, y el juego es un reto) y reflexionar sobre dónde se equivocaron para aprender de sus errores.  Para las personas que nunca han descifrado ningún código:  El Printed\_email.pdf contiene un código que los jugadores deben descifrar. Es uno de los tipos de código más fáciles de descifrar: un código de sustitución. Esta cifra codifica un mensaje reemplazando cada letra del alfabeto con un símbolo diferente (un poco como lo hace la fuente wingdings). La sustitución utilizada aquí ignora las mayúsculas y la puntuación. Los espacios entre palabras se mantienen intactos. En general, hay dos formas de descifrar un código de sustitución y puede usar ambas al mismo tiempo. El primero es el análisis de frecuencia. Esto significa mirar la frecuencia de un símbolo en el código. Ciertas letras del alfabeto inglés son más comunes que otras. Para ser preciso:  mi 13%  T 9%  A,O 8%  yo,n 7%  H, R, E 6%  D,L 4%  C,U 3%  B, F, G, M, P, W, Y 2%  K,V 1%  J,Q,X,Z <1%  Probablemente no notará una diferencia del 1% en la frecuencia. Así que tratar de diferenciar entre una N o una R puede ser muy difícil de esta manera. Pero el método es realmente útil cuando se trata de la letra E, que se destaca en frecuencia, y letras como la Z, de las que no esperas mucho. Al principio, buscar un símbolo que sea más común que todos los demás te dará casi siempre la letra E. Este comienzo ayuda con el segundo método: buscar patrones. Las palabras en el idioma inglés tienen ciertos patrones cuando miras las letras de las que están hechas. Las palabras con una letra casi siempre son vocales ('I' o 'A'). Las palabras con dos letras casi siempre son una vocal y una consonante ('IS' o 'TO'). Y la lista continúa. Mirando un código como ⛉◐◓◓◐✪, esto solo puede tener tantas palabras. Puede ser, por ejemplo, 'LETRA' o 'MEJOR', pero no puede ser 'AMARGO'. La combinación de su conocimiento de los patrones en el lenguaje con su conocimiento de la frecuencia de las letras le dice que es menos probablemente también será 'KENNEL', debido a la frecuencia de 'K'. Cuando comienzas a escribir algunas de las letras que esperas que estén allí debido a los patrones, puedes descubrir palabras más difíciles mirando las oraciones que estás descifrando o pensando en ciertas combinaciones de letras que son comunes (como 'U' después de 'Q' o 'H' después de 'T'). En un cierto umbral, básicamente puede llenar los vacíos leyendo. Antes de que te des cuenta, habrás descifrado el código. Para el código en Printed\_email.pdf también hay una pista escondida en la entrevista con Meili, que le da la letra 'I' como una ventaja.  Los siguientes consejos pueden ser útiles para los jugadores que tienen poca experiencia en un juego de escape o un juego de misterio (asesinato):  Trabajar en equipo. Si han trabajado juntos antes, esto puede surgir de forma natural; de lo contrario, es posible que deseen organizarse, dividir tareas, planificar cuándo y cómo compartir la información encontrada, planificar cómo y cuándo usar sugerencias, etcétera.  Organice los documentos/objetos que encuentre en la carpeta/sala antes de comenzar a explorarlos más a fondo. Asegúrate de que todos sepan qué documentos/rompecabezas hay allí. Haga una lista de ellos o distribúyalos uniformemente para crear una descripción general. Decide quién va a explorar qué y cómo compartirás la información encontrada después.  Cuando explore los documentos/objetos, sea minucioso. A menudo ocurre que en un buen juego de escape/misterio todo está ahí por una razón, y las pistas falsas suelen ser raras. Algunas cosas serán acertijos, algunas cosas serán pistas, otras serán pistas más sutiles, ocasionalmente las cosas estarán ahí solo para agregar sabor (pero a menudo es solo una parte del documento/objeto que es para darle sabor, generalmente parte de él). importa para el juego).  Revisar documentos/objetos con regularidad. No todo será obvio a primera vista. Algunos documentos/objetos que solo puede reconocer como un rompecabezas o una pista una vez que haya encontrado otra información en otro lugar.  No te rindas fácilmente. Después de todo, estás lidiando con un misterio, y los misterios necesitan pensarse un poco antes de resolverse. Algunos acertijos solo se pueden resolver una vez que hayas encontrado una pista determinada. Así que no te rindas hasta que realmente hayas agotado todas las opciones. Si te encuentras con un rompecabezas que no puedes resolver, guárdalo para más tarde. Tal vez encuentres una pista o tengas una idea brillante para resolverlo. Tal vez otro jugador tenga una forma diferente de pensar al respecto, así que déjalo intentarlo y probar el problema que no pudo resolver. Comience con los acertijos fáciles y avance hasta llegar a los más difíciles.  Usa la lógica para deducir. Ningún buen acertijo fue diseñado para resolverse mediante adivinanzas o corazonadas. Los juegos de escape/misterio son como grandes sudokus: se resuelven paso a paso y cada paso sigue a otro por razonamiento lógico. Puedes pensar causal: “si A entonces B”, o agotar opciones: “si A, B, C son las únicas opciones y no es B o C, debe ser A”.  Organiza la información que has encontrado hasta ahora, especialmente la información que se deriva de resolver acertijos (esa información estaba oculta por una razón). Crear resumen. Algunos juegos de escape y juegos de misterio se desarrollan hasta llegar a un gran final: un último rompecabezas para escapar o descubrir quién lo hizo, lo que requiere toda la información que hayas recopilado durante el juego. Otros juegos tienen acertijos que solo pueden resolverse obteniendo información previa. Ambas son buenas razones para mantener su información ordenada y lista.  Resolver acertijos puede ser difícil. No hacerlo es una parte casi inevitable del desconcierto. Así que no te sientas mal por eso. Inténtalo de nuevo. Prueba algo diferente o tómate un descanso. Disfruta del proceso de aprendizaje y de los momentos eureka. Así es como los solucionadores de acertijos profesionales (también conocidos como matemáticos) lo resuelven (y sí, ellos también fallan la mitad de las veces):  reunir lo que se da y tratar de comprender completamente lo que se pide  dispositivo un plan para resolver el rompecabezas  hacerlo más visual: dibujarlo a menudo realmente ayuda  piensa en acertijos relacionados y cómo los resolverías  divida el rompecabezas en "sub-rompecabezas" más pequeños e intente resolverlos  reunir la información que conoces sobre el tema  ¿Puedes pensar en un acertijo similar más pequeño y resolverlo? esto podría enseñarte mucho sobre el más grande  si intentaste algo y no funcionó, ¿es porque el método fue incorrecto o porque cometiste un error durante la ejecución? revisa tu razonamiento para estar seguro  si tu método no funcionó, aprende de tus errores: ¿por qué no funcionó? ¿Puede modificarlo o idear un enfoque diferente que solucione este motivo por el que no funciona?  (y todo esto también funciona para las matemáticas;)) | |

| **Preparar las herramientas para la aventura** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Materiales  (Para la preparación de las herramientas de juego) | * respuestas; * impresora; * tijeras; * bolígrafos; * clips; * carpeta lisa; * sobre liso. | | |
| Instrucciones paso a paso para configurar las herramientas del juego | <https://drive.google.com/drive/folders/1hjTfxYmMi57t128_O_nPMWT9IZtIdK85>  Para preparar la carpeta, coge una carpeta lisa, marrón y escribible y escribe en ella lo siguiente con bolígrafo negro/azul:  ***INVESTIGACIÓN DE LA ESCENA DEL CRIMEN***  ***ARCHIVO***  ***NOMBRE Juego de Asesinatos MonoMazi***  ***Nº CASO: 2549B***  ***VÍCTIMA: Liseli Fisher***  ***CONTIENE:***  ***informe de investigación de la escena del crimen***  ***dos libros de reglas de cluedyclues (pruebas)***  ***nota triturada (pruebas)***  ***correo electrónico impreso***  ***patrón de tejido (pruebas)***  ***cinco formularios de inscripción monomazi***  ***crucigrama***  ***muestra de cabello + referencia de cabello FRI***  ***muestra de suelo + referencia de suelo FRI***  ***fotogramas de I'd do it all for love***  ***cuatro entrevistas a sospechosos***  La carpeta contiene:  bloody\_cluedyclues.pdf, cortado y plegado)  - cluedyclues.pdf (impreso a doble cara, cortado y plegado) - crime\_scene\_investigation\_report.pdf (impreso y plegado) - crossword.pdf (impreso) - hair\_reference.a doble cara y cortado) - hair\_sample.pdf (impreso) - I'd\_do\_it\_all\_for\_love.pdf (impreso) - interview\_Isiah.pdf (impreso y empaquetado) - interview\_Kala.pdf (impreso y empaquetado) - interview\_Meili.pdf (impreso y empaquetado) - interview\_Paul.) - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Isiah.pdf (impreso) - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Kala.pdf (impreso) - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Liseli.pdf (impreso) - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Meili.pdf (impreso) - MMI\_Member\_Registration\_Form\_Paul.) - printed\_email.pdf (impreso y agrupado) - shredded\_note.pdf (impreso, cortado, triturado y agrupado) - soil\_reference.pdf (impreso y cortado) - soil\_sample.pdf (impreso) - stitching\_puzzle.pdf (impreso)  Para prepararlo, coge un sobre liso en el que se pueda escribir y escribe en él lo siguiente con bolígrafo:  ***CONCLUSIÓN***  ***ADVERTENCIA:***  ***No abras a menos que estés absolutamente seguro de quién es el asesino. Si te equivocas, Tom Barnes condenará a su principal sospechoso. (Y afrontémoslo, se va a equivocar.)***  El sobre está cerrado y contiene:  - confesiones.pdf (impreso y recortado) | | |

¡¡¡Gracias ☺☺☺☺!!!