| **Información general** | | |
| --- | --- | --- |
| Título del módulo | Procesador humano | |
| Desarrollado por (org + educ.) | Lex Eijt  Escuela secundaria democrática VO de Vallei, Países Bajos | |
| Tema de inclusión | Autoexclusión | |
| Formato de escape adv. | Escape Space Divider | |
| Grupo destinatario: | Edad: 12+ | |
| Número de jugadores | 9/13 | |
| Duración prevista | *Preparación de los materiales:* | *Mínimo 2 horas* |
| *Preparar el espacio antes de la aventura:* | *30 min* |
| *Hora de introducción:* | *10 minutos* |
| *Tiempo de juego:* | *50 min* |
| *Debrief/tiempo de evaluación:* | *Mínimo 10 min* |
| Objetivo de la aventura | Esta aventura da pie a iniciar una conversación sobre la exclusión. Que a veces no importa lo inclusivo que sea tu entorno, puedes seguir sintiéndote excluido. Concienciarte de que la exclusión también puede formar parte de tu propio comportamiento.  También para los profesores de biología, esta aventura permite a los alumnos hacerse una idea de cómo funcionan los procesos en el cuerpo humano y obtener conocimientos más generales sobre el propio cuerpo humano. | |
| Objetivos de aprendizaje | * sensibilizar sobre el papel que desempeñan los individuos y los grupos en el conjunto; * conocer mejor los procesos del cuerpo humano, por ejemplo:   + Cómo crear hormonas;   + Cómo afectan las emociones al cuerpo;   + Cómo cada proceso del cuerpo afecta a otro;   + Cómo afectan las drogas al organismo. | |
| Panorama general de la aventura | Los jugadores forman un cuerpo humano. Este cuerpo humano se divide en 5 funciones: Cerebro/ cuerpo principal (1p), sentidos, emociones, huesos/músculos, órganos. El humano que todos forman, se encuentra después de despertarse en un suelo frío y duro, sin saber cómo ha llegado allí. Depende de este cuerpo que descubran dónde están y escapen. Tienen que escapar de un matadero resolviendo rompecabezas en 3 rondas. Los rompecabezas coinciden con la parte/función del cuerpo. Esto da lugar a una gran diversidad de puzles. Por ejemplo, los sentidos tienen que hacer un rompecabezas de siluetas (vista), un rompecabezas de audio (oído) y un rompecabezas de laberinto (conciencia espacial).  Después, el grupo "saldrá" del matadero y serán libres.  Luego viene una reflexión sobre lo que ha ocurrido durante la aventura de escape, cómo se sienten, qué han aprendido, etc. | |
| Guiar el proceso | Se necesita apoyo cuando una parte del cuerpo / función tarda demasiado en resolver su puzzle. Porque entonces los demás grupos tienen que esperar demasiado. El animador debe vigilar a todos los grupos para ver cómo progresan y ayudarles cuando un grupo se quede rezagado.  Intervenga también cuando los alumnos discutan sobre cómo resolver un enigma. | |
| Nivel de propiedad | Esta aventura crea apropiación a múltiples niveles.  Experimentarán que tienen que responsabilizarse de sí mismos en su nivel de participación en el grupo. Como grupo más pequeño, son responsables del conjunto. Así que tienen que preguntarse qué puedo hacer yo.  Los educadores pueden preguntar a los alumnos sobre estas cuestiones en el debriefing para aumentar el nivel de apropiación. Nunca se puede garantizar la apropiación, porque, al igual que el sentimiento de inclusión, la apropiación es algo que tienes que asumir por ti mismo. | |
| Nivel de inclusión | Bueno, teniendo en cuenta que esta aventura de escape requiere una forma de exclusión, el nivel de inclusión durante el juego cambia. En el debriefing, tendrás que hablar de cómo los individuos son importantes para cualquier grupo, pero también de que los grupos son importantes para cada individuo. Para que todos aprendan el significado de esta aventura. Los rompecabezas por área son diferentes, así que puedes jugar a este juego varias veces y tener una experiencia diferente cada vez si dejas que la gente ocupe diferentes áreas y que diferentes personas sean el cerebro/el cuerpo principal. Los rompecabezas son bastante diversos y ofrecen una inclusión de alto nivel para diferentes tipos de pensadores y solucionadores de problemas.  Al principio, el grupo tiene que decidir qué parte del cuerpo va a asumir, sin saber lo que va a pasar. Comprobar de antemano con qué tipo de rompecabezas tienen afinidad, de modo que el profesor pueda clasificarlos en grupos basados en eso podría aumentar el nivel de inclusividad. | |

| **Preparar la aventura** | |
| --- | --- |
| Ubicación, ambiente | Se necesita:  Una habitación lo suficientemente grande como para hacer 4 áreas y en el centro un círculo o cuadrado para el cerebro/cuerpo principal. Las mesas de la clase pueden servir para dividirlas. Reunión informativa en otra sala. Antes de dejar entrar a los demás participantes, tienes que "encerrar" a la persona que va a ser el cerebro/principal en la sala de juego.  Adicional/Opcional:  Oscurece la sala de juegos de la luz exterior, utiliza sólo iluminación artificial. Pon aquí y allá manos manchadas de sangre, utilizando pintura o sangre falsa.  Adicional/Opcional: La monitorización se puede hacer desde la misma habitación, y eso está bien, pero podría ayudar a la sensación de huida si se pudiera monitorizar desde otra habitación. |
| Herramientas de juego | *3 cerraduras de combinación*  *3 candados*  *1 cerradura direccional*  *Algo para dividir la habitación.*  *1 silla + 1 mesa para "el cerebro*  *5 cadenas/cuerdas (o 1 larga) para "atar" el cerebro y poner los candados*  *Un tarro de cristal y cinta adhesiva para pegar el tarro a una mesa*  *Una caja o cofre que pueda cerrarse con una cerradura de combinación*  *100 piezas de lego, 40 (blancas), 30 (rojas), 20 (azules) 10 (verdes), los colores pueden ser diferentes pero la cantidad no.*  *Material impreso*  *Puzzle deslizante de fabricación propia (pero podría imprimirse).*  *Un smartphone que pueda utilizarse para los códigos qr y reproducir la muestra de sonido*  *Un juego de moléculas utilizado en las clases de biología o química (o 3 bolas azules, 1 bola verde, 9 bolas rojas, 13 bolas grises más pequeñas, 29 palillos de dientes o algo similar pero más grande. Las bolas deben estar hechas de un material como espuma de poliestireno o plastilina).*  *Opcional para el ambiente:*  *Sangre falsa*  *Guantes de látex*  *Música de silent hill*  *Materiales para cegar las ventanas.*  *Papel semitransparente para colocar sobre las lámparas para una luz tenue.*  *Al final de este documento encontrará instrucciones paso a paso sobre cómo configurar los materiales.* |
| Preparación adicional | *Para fomentar aún más el espíritu de equipo y la creación de grupos, se recomienda dar a los miembros de cada grupo un accesorio distintivo que indique a qué grupo pertenecen. Por ejemplo: Una camiseta con el dibujo de un esqueleto para los músculos/huesos o unas gafas divertidas para los sentidos, etc.* |

| **Descripción completa del módulo** | | |
| --- | --- | --- |
| Introducción y narración | *"Cada uno de vosotros forma parte de un cuerpo humano. Una persona será el cerebro, el resto del grupo será dividido por mí en 4 grupos iguales. Podéis decirme de antemano qué tipo de rompecabezas os gustan. La persona que será el cerebro tendrá que entrar antes que el resto.*  *Los grupos son:*   * *Emociones* * *Órganos* * *Músculos/huesos* * *Sentidos*   *Cada grupo tendrá que ir a sus espacios designados, una vez en tu espacio no podrás comunicarte con otros grupos excepto con el cerebro.*  *Empiezas con los puzzles de la primera ronda. Puedes pasar al siguiente puzzle después de que el cerebro haya hecho un resumen de la ronda actual. Si estás esperando a que terminen los demás, puedes observarlos, pero no interrumpirlos".*  Escenario  *"Te estás despertando, abres los ojos y ves todo borroso. Aturdido miras a tu alrededor, mientras lo haces, te das cuenta de que estás tumbado en un frío suelo de piedra. Poco a poco te das cuenta de que no sabes dónde estás ni cómo has llegado hasta allí.*  *Os toca a todos enteraros de lo que ha pasado y cómo escapar de la situación".*  La persona que es el cerebro tiene que entrar en la habitación y "encerrar al cerebro".  Dales la siguiente narración*.*  *"Tú eres el enlace entre las partes del cuerpo y las funciones, cada forma de comunicación tiene que pasar por ti. Al final de cada ronda haces un resumen de lo que ha ocurrido para que los demás sepan lo que ha pasado. Después explicas (como está escrito en tu tarjeta de ronda) qué rompecabezas tienen que hacer los demás y por qué".* | |
| Descripción del desarrollo de la aventura | *3 rondas. En cada ronda cada grupo tiene que resolver 1 enigma. Sólo después de que cada parte del cuerpo / función ha resuelto su rompecabezas el cerebro da el visto bueno para la segunda ronda después de decir lo que pasó en la primera ronda.*  *La solución de una parte del cuerpo/función da a otra un nuevo rompecabezas.*  *Los rompecabezas coinciden con la parte del cuerpo/función. El resultado es una gran diversidad de puzles. Por ejemplo, los sentidos tienen que hacer un rompecabezas de siluetas (vista), un rompecabezas de audio (oído) y un rompecabezas de laberinto (conciencia espacial).*  *Recorrido*  *Ronda 1.*  *Sentidos*  *De repente, la borrosidad desaparece y puedes ver bien lo que te rodea. La habitación en la que estás sólo contiene una luz tenue y ni siquiera puedes ver el otro lado de la habitación. Puedes ver que la habitación tiene baldosas blancas de arriba abajo, primero un puzzle de siluetas que lleva a 4 objetos. Esta solución se le da al cerebro. Que tendrá que decidir dónde se encuentra (un matadero)*  *Músculos/ Huesos*  *Mientras los sentidos intentan ver lo que hay en la habitación. Los músculos/huesos intentan ponerse de pie. Pero hay resistencia. Estás encadenado a un tubo de hierro, los grilletes están armados con una cerradura. Esta cerradura es un rompecabezas deslizante, después de resolver el rompecabezas para el 95%, la cerradura no se desbloquea. Esta información se da al cerebro.*  *Emociones*  *Estar aturdido y confuso, no saber dónde estás. La pérdida de memoria tampoco ayuda. Intentas averiguar qué fue lo último que recordaste. El primer acertijo es un rebus, esto te dará la solución. Lo último que recuerdas es que hacía mucho calor fuera y que te comiste un cucurucho de helado en aquel lugar sombreado. Esta información se comparte con el cerebro.*  *Órganos*  *Los órganos se ocupan de descomponer las drogas. Lo hacen en forma de puzzle. El puzzle es un rompecabezas, has encontrado un frasco de medicamento con la etiqueta arrancada. Si se junta la etiqueta se forma un código qr. Cuando lo siguen, descubren que se utiliza anestesia, y hay una lista de síntomas la lista que obtienen como solución se administra al cerebro.*  *Cerebro*  *La primera solución sensorial ayuda al cerebro a darse cuenta de dónde se encuentra (el cerebro tiene que elegir entre varias opciones lo que podría ser). Solución: Matadero. Esta información se da a las emociones y así comienza su siguiente rompecabezas.*  *Cuando Músculo/Huesos da su primera solución casi completa, el cerebro tiene que dar a los sentidos la orden de encontrar la pieza que falta para el puzzle deslizante. De este modo, los sentidos pueden resolver el siguiente rompecabezas.*  *La primera solución de las emociones se da a través del cerebro a los órganos, esto da a los órganos su próximo rompecabezas (tal vez el cerebro tiene que decidir qué hormona fabricar (en forma de rompecabezas).*  *La lista de síntomas de Organ la da el cerebro a los músculos/huesos (o a cada parte del cuerpo). Pero la anestesia tiene un componente de relajación muscular, da a los músculos/huesos su nuevo rompecabezas.*  *Depende del cerebro reconstruir lo que te ha pasado y cuál es la situación actual. Al recibir toda la información, tienes que hacer un cuestionario de opción múltiple. Así comprenderás mejor lo que está ocurriendo.*  *Segundo asalto.*  *Sentidos*  *Encuentran la pieza que faltaba para el puzzle de la cerradura. Miran a su alrededor y ven una pequeña caja con una cerradura de combinación y un código qr, lo que les lleva a un puzzle sonoro que conduce a la combinación de la cerradura. La pieza del rompecabezas deslizante se le da al cerebro para que pueda terminar el rompecabezas deslizante con músculos/huesos y así liberar al cuerpo principal de sus grilletes.*  *Músculos/huesos*  *Debido a la naturaleza relajante de la anestesia, los músculos/huesos tienen que hacer un rompecabezas de siluetas para aumentar el flujo sanguíneo y así dispersar mejor la anestesia y hacer circular la adrenalina. De este modo, el hígado recibirá más anestesia para poder descomponerla. El rompecabezas contendrá siluetas, tienen que acostarse en esa forma, y formará la palabra hígado. La respuesta se le da al cerebro.*    *Emociones*  *Las emociones recibirán la información de que estás en un matadero, esto provocará la emoción miedo. Las emociones reciben la tarea de encontrar X pistas (falsas) para esta ronda. Cada tarjeta de pistas se entrega al cerebro, y estas tarjetas de pistas tienen que entregarse a las otras partes del cuerpo. (Esto creará la ilusión de que el miedo perturba el cuerpo). Si se encuentran todas las tarjetas de pistas, completan su tarea.*  *Órganos*  *Los órganos tienen que producir la hormona adrenalina C9H13NO3, esto será en forma de rompecabezas que forma la molécula adrenalina (se les da los átomos necesarios en forma de bolas de colores con un palillo saliendo de ella) Rojo= carbono, Verde= Nitrógeno Azul= Oxígeno, Gris= Hidrógeno. La solución se administra al cerebro. Una vez que el cerebro ha recibido la solución, es capaz de dar pistas a las demás partes del cuerpo cuando se lo pidan.*  *Cerebro V*  *Los sentidos darán al cerebro la parte de la cerradura deslizante. El cerebro tiene que transmitirlo a los músculos y así comienza su tercer rompecabezas.*  *Los músculos/huesos darán al cerebro su solución. Esta información se da a los órganos, y comenzará su 3er rompecabezas.*  *Las emociones darán al cerebro X tarjetas de pistas que el cerebro tiene que dar a las otras partes del cuerpo. Una de las pistas falsas/inútiles contiene una pista real (la pista real tiene un símbolo que también estará en el siguiente puzzle) para los sentidos. Les dará una pista sobre dónde encontrar la salida, esto da a los sentidos su próximo puzzle.*  *Los órganos darán al cerebro su solución, desbloqueando la capacidad del cerebro para dar pistas a las otras partes del cuerpo. Esto desencadena la respuesta de lucha, y esto se da a las emociones y comenzar su 3er rompecabezas.*  *Última ronda*  *Sentidos*  *Hay un mapa del edificio, los sentidos tienen que encontrar el camino más rápido a la salida. Rompecabezas laberinto, con una cerradura direccional.*  *Músculos/ Huesos*  *Al recibir la última pieza del rompecabezas deslizante, por fin se puede resolver por completo. Al hacerlo, los grilletes se desbloquean. El cuerpo principal por fin puede moverse, y se dirige hacia la puerta. La puerta está cerrada con varios candados, pero sólo uno se puede abrir con una llave. Junto a ella hay una caja/anillo con múltiples llaves. Encuentra la llave correcta para escapar de esta habitación. Puzzle de llaves múltiples. Le dan la llave al cerebro.*  *Emociones*  *Se activa la respuesta de lucha. Este humano se siente valiente. En la puerta hay otra cerradura para que la abras. Junto a la puerta hay 4 contenedores con sustancias no identificadas. Es obvio que la llave debería estar colgada encima de estos contenedores. Pero probablemente se cayó en uno de los contenedores. Sintiéndote valiente, decides meter la mano en las cajas en busca de la llave. Es un candado sencillo, pero necesitas 4 contenedores con diferentes sustancias y la llave en una bolsa de plástico en uno de los contenedores. Como ayuda, también hay un puzzle de patas fantasma. Pero sólo una parte del puzzle de la pata fantasma cuelga encima de la caja.*  *Órganos*  *Los órganos tienen que descomponer la anestesia,*  *Se les da una estructura de lego (que representa la anestesia) que contiene 4 colores. Tienen que descomponerla en piezas más pequeñas. Los colores representan los átomos que se encuentran en la anestesia. Esto dará una proporción (100 piezas de lego, 10 verdes, 20 azules, 30 rojas, 40 blancas. Esta proporción es la respuesta al rompecabezas de código que el cerebro tiene que resolver, por lo que la proporción y los colores se dan al cerebro.*  *Cerebro*  *Parece que hay otra cerradura en la puerta. Se trata de una cerradura de combinación. (En esta cerradura hay 4 números y un símbolo, este símbolo también se encuentra en el cuestionario de la primera ronda).*  *Después de abrir cada cerradura de la 3ª (última) ronda, se libera el cuerpo principal (y, por tanto, a todo el mundo).* | |
| ¿Qué observar durante la aventura? | *¿Cómo fue el trabajo en equipo?*  *¿Quién dejó de participar?*  *¿Cuál era el nivel de inclusión y cambió durante las rondas? ¿Por qué cambiaron, fue porque se dieron espacio unos a otros o fue por los rompecabezas?* | |
| Reflexión | *El debriefing es en realidad una de las partes más importantes de esta aventura de escape, hay que dar paso a una conversación sobre cómo se sintió la gente y sobre el nivel de inclusión que experimentaron. Para los profesores de biología también es importante comprobar lo que han aprendido sobre el cuerpo humano.*  *No hay una estructura ni unas preguntas definidas para una buena conversación.*  *Pero hay que centrarse en qué temas tratar:*   * *Inclusión/exclusión y cómo cambió durante la aventura;* * *Biología;* * Propiedad.   *Y algunas sugerencias de preguntas que hacer:*   * *¿En qué medida te sentiste incluido como cerebro/cuerpo principal? ¿Cambió durante el juego? En caso afirmativo, ¿por qué crees que cambió? En caso negativo, ¿qué fue necesario para cambiar esa sensación?* * *¿Cómo te sentiste como subgrupo dentro del conjunto? A pesar de pertenecer a un subgrupo, ¿sintió que pertenecía a un equipo más grande?* * *¿Cómo era depender como grupo de un individuo?* * *¿Cuál fue su nivel de participación?* * *¿Qué has aprendido sobre biología?* | |
| Notas adicionales | *La autoexclusión está impregnada en la forma de jugar, uno de los jugadores elige ser excluido. Luego, durante la aventura, aprenden como grupo que dependes de otros individuos y que, como individuo, también dependes del grupo para funcionar como un todo.*  *Cuidado con el riesgo emocional, no querrás poner en la posición del cerebro a alguien que no sea algo estable mentalmente. Porque se sentirán excluidos al principio del juego.*  *Depende de lo grandes que sean los grupos para ver si está bien que alguien quiera abandonar, pero en cada escuadrón al menos una persona tiene que llegar hasta el final.*  *Durante la aventura de escape puede ocurrir que pierdan interés en el juego si tienen que esperar demasiado a que otros grupos terminen. Quizá puedas dejar que se ayuden unos a otros o que observen.*  *En realidad, los estudiantes no tienen por qué saber las cosas de antemano. Pero podría ayudarles. Lo que lo hará más seguro es eliminar el factor tiempo, para que tengan tiempo de terminarlo y esté hecho de forma que todo el mundo pueda terminarlo. Si los alumnos tienen más conocimientos sobre el tema, verán las soluciones más rápido.*  *Esta aventura tiene bastantes variables y la forma de tratar esas variables cambia cada vez dependiendo del grupo de jugadores y de la sala en la que se juegue.* Sé creativo y flexible. | |

| **Preparar las herramientas para la aventura** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Materiales  (Para la preparación de las herramientas de juego) | * impresora * Trozo(s) de cartón (no es necesario pero lo hace más resistente). * Cuchillo y/o tijeras * Pegamento (sólo es necesario si decides ponerlo sobre cartón) * Sobre llamado "Sentidos Ronda 3" que contiene tabla de código morse y tabla del alfabeto con números. * 4 sobres * Tarro de cristal y cinta adhesiva para pegarlo a una mesa * Rebus hecho en su propio idioma, se proporciona Inglés. * Marcador negro * Material impreso * Separadores (las mesas de la clase deberían bastar, pero si tu colegio tiene separadores también se pueden utilizar). * Silla y mesa para el cerebro * 3 cerraduras de combinación, 3 candados y una cerradura direccional. * Juego de fabricación de moléculas. * Archivo MP3 con código morse por si quieres cambiarlo a tu idioma, se proporciona en inglés.   Como alternativa al juego de fabricación de moléculas:   * 3 bolas de poliestireno azules * 1 bola de poliestireno verde * 9 bolas rojas de poliestireno * 13 bolas de poliestireno grises más pequeñas * 29 palillos de dientes o algo similar pero más grande. * Si vas a hacer un puzzle deslizante tú mismo necesitarás:   + Cartón.   + Madera (varillas para remover la pintura)   + Pintura en spray   + Bloque de madera, con un tornillo en él, y un pequeño imán pegado. | | |
| Instrucciones paso a paso para configurar las herramientas del juego | ***Enlace a los materiales impresos***  [*https://drive.google.com/drive/folders/17n9bLZrNXPQqKPLWNR2fjDd14Hg\_Cg1j?usp=share\_link*](https://drive.google.com/drive/folders/17n9bLZrNXPQqKPLWNR2fjDd14Hg_Cg1j?usp=share_link)  ***Puzzles y materiales***   | **Primer asalto** | Puzzle | Materiales necesarios + instrucciones | | --- | --- | --- | | Sentidos | Silueta | * 16 fotos de cosas al azar. (encontradas en la ronda de impresión 1.2) * 4 fotos de objetos que puedes encontrar en un matadero (se encuentran en la ronda de impresión 1.2) * Copias de las 4 fotos, hechas en negro con un rotulador para que sólo haya una silueta. | | Músculos/ Huesos | Deslizante | * Puzzle deslizante preferiblemente de cartón. Pero puedes imprimir el ejemplo * Candado * Tarro de cristal demasiado pequeño para meter la mano. * Cinta * Un tornillo u otro objeto metálico en una cuerda. | | Emociones | Rebus | * Rebus formando 3 frases. Impreso. * <https://www.rebuses.org/> * Bolígrafo y papel. | | Órganos | Rompecabezas | * Código QR impreso (utiliza un generador de códigos qr, cuidado, la mayoría de los generadores caducan a los 7 días) * Un trozo de cartón (no es necesario, pero lo hace más resistente). * Cuchillo o tijeras * Pegamento (sólo es necesario si decides ponerlo sobre cartón) | | Cerebro | concurso | * Gamecard ronda 1, con una pregunta sobre dónde estás. Y otras instrucciones | | **Segunda ronda** |  |  | | Sentidos | Sonido | * Código QR impreso y pegado en un pequeño contenedor * Cerradura de combinación de 4 números con código 5733 * Sobre que contiene la tabla del código morse y la tabla del alfabeto con números. * Papel y bolígrafo para el grupo. | | Músculos/ Huesos | Silueta física | * Imprime las letras necesarias para la palabra Hígado. * Letras extra para confundir. (Vigila que no puedan crear otras palabras con ella). En inglés las letras recomendadas son, L, I, V, E, R, O, K, W, Q, J | | Emociones | Asignación de pistas | * 9 tarjetas de pistas * Hazlos pegando las pistas de la ronda de impresión 2.1 en el reverso de las fotos de los otros grupos de la ronda de impresión 2.2. | | Órganos | Átomos | * Juego de fabricación de moléculas.   Como alternativa   * 3 bolas de poliestireno azules * 1 bola de poliestireno verde * 9 bolas rojas de poliestireno * 13 bolas de poliestireno grises más pequeñas * 29 palillos de dientes o algo similar pero más grande. | | Cerebro | La capacidad de dar pistas está desbloqueada. | * 4 tarjetas de pistas para la siguiente ronda. * Tarjeta de instrucciones redonda | | **Ronda 3** |  |  | | Sentidos | Puzzle | * Un laberinto rompecabezas que representa el matadero * Un bloqueo direccional ajustado a la combinación de las 8 primeras direcciones de la solución del rompecabezas del laberinto. | | Músculos/ Huesos | Varias teclas | * Al menos 25 teclas diferentes * Una anilla para poner las llaves. * Candado | | Emociones | Sustancias | * Un candado * Una caja con agujeros numerados en la parte superior para las cuatro sustancias. * Un rompecabezas de pierna fantasma (que se encuentra en la ronda de impresión 3.2) cortado por la mitad con la mitad inferior en la tarjeta de pistas para las emociones. * Una tarjeta que explica las reglas de un puzzle de piernas fantasma (se encuentra en la ronda de impresión 3.1) Traza la línea que empieza arriba a la izquierda para mostrar cómo funciona. * 4 vasos, cada uno de los cuales contiene otra sustancia. Coloca la llave en una de ellas y sitúala en el lugar de la solución del puzle de la pata fantasma. | | Órganos | Ratio Lego | * 100 piezas de lego de 4 colores. Los colores pueden ser diferentes pero tiene que ser esta proporción: 10, 20, 30, 40 (Construye una pirámide usando los bloques de lego) * Cerradura de combinación con 4 puntos de colores correspondientes a los colores de los bloques de lego. * Código sugerido: 3,1,2,4 | | Cerebro | Cerradura de combinación | * Cerradura de combinación (código: 4214) * Test con preguntas sobre esta aventura de escape |   ***Preparar la sala.***  Primero reúna todos los materiales en 3 grupos: Ronda 1, Ronda 2, Ronda 3. Ahora recorta las instrucciones de los diferentes grupos para cada ronda, junto con todos los demás materiales impresos. Pon todas las instrucciones de los puzzles de las rondas 2 y 3 en sobres separados titulados "instrucciones de puzzles (2 / 3)" excepto las tarjetas de las 3 rondas del cerebro.  Divide la sala en 4 zonas con la zona para el cerebro en el centro. Asegúrate de que el cerebro dispone de una mesa para ordenar todas las instrucciones que recibirá. Ten en cuenta que las imágenes y las pistas se esconderán en las áreas de los sentidos y las emociones respectivamente, así que asegúrate de que hay suficientes escondites en estas áreas. También se esconderá una llave en el área de los músculos/huesos. Cada área debe tener una mesa para colocar los puzzles.  **Preparando la ronda 1:**  👁️ Sentidos:  Esconde todas las fotos, incluidas las cuatro del matadero, en la zona de los sentidos. A continuación, cuelga las cuatro siluetas en la pared con sus instrucciones para la ronda 1.  🍗 Músculos/Huesos  Baraja las piezas del puzzle deslizante y coloca las instrucciones al lado.  🎭 Emociones  Coloca el Rebus sobre una mesa de su zona, junto con sus instrucciones. Coloca un bolígrafo y un papel al lado.  ❤️‍ Órganos  Convierte el código QR en un rompecabezas recortándolo con unas tijeras y coloca las instrucciones al lado. Proporciónales papel y bolígrafo.  🧠 Cerebro  Coloque la tarjeta Cerebro ronda 1 sobre la mesa Cerebro. Coloca los sobres con las instrucciones para las siguientes rondas sobre la mesa Cerebro. Coloca cadenas alrededor de la silla donde estará sentado el cerebro. Intenta atarlas a la silla o colgarlas en una zona alrededor del cerebro para emular la idea de estar encerrado.  **Preparando el segundo asalto:**  👁️ Sentidos  Coloca la caja con cerradura sobre la mesa de la zona de los sentidos con la última pieza del puzzle deslizante dentro. Cierra la caja con la cerradura de combinación con el código 5733.  🍗 Músculos/Huesos  Mete el segundo puzzle de cartas para músculos/huesos en un sobre aparte titulado "Cartas para músculos/huesos Ronda 2" y ponlo sobre la mesa para el cerebro.  🎭 Emociones  Esconde las 9 cartas de Pista en el área de Emociones.  ❤️‍ Órganos  Pero el conjunto de moléculas o la alternativa sobre la mesa en el área de Órganos y poner el dibujo de la adrenalina que se encuentra en la impresión de la ronda 2.2 boca abajo al lado de él.  🧠 Cerebro  Coloca la tarjeta Cerebro ronda 2 sobre la mesa del Cerebro. Pega el tarro de cristal de Músculos/Huesos sobre la mesa del Cerebro. Pega un imán a la llave del candado y ponla dentro del tarro de cristal.  **Preparando la tercera ronda:**  👁️ Sentidos  Coloca el laberinto para la ronda 3 en el sobre de instrucciones de la ronda 3 sobre la mesa del Cerebro. Ahora cuelga el candado direccional en las cadenas (o cuerda) que rodean el Cerebro mirando hacia el Área de los Sentidos.  🍗 Músculos/Huesos  Fije el candado para los Músculos/Huesos a las cadenas que rodean el Cerebro frente a la zona de los Músculos/Huesos. A continuación, cuelga o coloca la anilla con las llaves cerca del candado. Ahora coge la llave correcta para el candado y escóndela en algún lugar dentro de la zona de los Músculos/Huesos. A continuación, escribe una pista sobre la ubicación de la llave en la tarjeta de pistas de Músculos/Huesos para la ronda 3 y guárdala en un sobre con la inscripción "Pistas ronda 3".  🎭 Emociones  Coloca la caja sobre la mesa en la zona de Emociones y, a continuación, coloca la mitad superior del puzle Ghostleg cerca de la caja. Coloca la tarjeta de pistas con la mitad inferior del puzle Ghostleg en el sobre que lleva escrito "Pistas ronda 3". Ahora coloca las tazas con sustancias en su interior asegurándote de que la llave está en la sustancia correcta.  Coloca el candado de la llave en las cadenas que rodean el Cerebro frente a la zona de las Emociones.  ❤️ Órganos  Coloca la pirámide de lego sobre la mesa de los Órganos. Coloca la cerradura de combinación con puntos de colores en las cadenas que rodean el Cerebro frente a la zona de los Órganos.  🧠 Cerebro  Coloca la carta Cerebro ronda 3 sobre la mesa cerebro.  Coloca el último candado de combinación en las cadenas que rodean el cerebro.  **¡Estás listo para empezar la aventura!** | | |

¡¡¡Gracias ☺☺☺☺!!!