CENA PARA LA REINA

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

Escape 2 Stay

IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG

Šolski center Nova Gorica

Cámara Zaragoza

AUXILIUM

Escape 2 Stay

¡Haz de la formación profesional tu primera opción!

www.escape2stay.eu

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

CC BY-SA

Este trabajo ha sido realizado con una licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

CENA PARA LA REINA

La Reina de Inglaterra está de visita en España y ningún otro hotel puede acogerla esta noche, así que tu hotel tienes que preparar todo para hospedarla en tu hotel. El problema es que tienes que darte prisa ya que llegará en 30 minutos.

¿Podrás prepararlo todo a tiempo para recibir a la reina?

Esta es una de las cinco "Escape Rooms" gratuitas a las que puedes jugar con tus alumnos para hacer atractivas las carreras de formación profesional.

Encuéntralas todas aquí:
www.escape2stay.eu

En esta *Escape Room* te sumergirás en el

SECTOR DE LA HOSTELERÍA (SERVICIOS)

y descubrirás las siguientes habilidades y tareas relacionadas con el sector:

1. Habilidades cognitivas (memoria, pensar desde una nueva perspectiva)
2. Capacidad de trabajar bajo presión de tiempo
3. Habilidades físicas (equilibrio)
4. Competencia de resolución de problemas

Después de completar esta *Escape Room*, tus alumnos serán capaces de:

- ✓ Trabajar con medios digitales / código QR
- ✓ Distinguir tamaños matemáticos y realizar cálculos
- ✓ Cumplir con instrucciones complicadas
- ✓ Comprender los fundamentos culturales básicos
- ✓ Trabajar con materiales específicos del sector (cubertería, bloc para comandas)

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

1. Puzle con código QR
2. La servilleta- Corona
3. Mantén el equilibrio para conseguir el plato de la Reina
4. Desbloquea la cubertería
5. El castillo de copas
6. Bienvenida a su Majestad

CONTENIDO DE LA GUÍA

INSTRUCCIONES PARA EL GAME MASTER	1
PREPARACIÓN	2
INICIO DEL JUEGO	4
DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS	6
SESIÓN INFORMATIVA	12
PASO A PASO	13

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Escape 2 Stay

INSTRUCCIONES PARA EL GAME MASTER

Esta guía te proporcionará toda la información necesaria para poner en marcha la *Escape Room*, incluye enlaces a todos los materiales necesarios.

Como *Game Master* presentarás la historia y el objetivo del juego a tu grupo de jugadores. Debes seguir el juego y estar disponible en caso de que necesiten ayuda, en ese caso debes proporcionarles pistas que les ayudarán a resolver las pruebas y, por último, alcanzar la meta.

En algún caso, el *Game Master* tiene que interferir sin que se le pida para evitar que los jugadores trabajen demasiado tiempo en la dirección equivocada o para impedir que se decanten por una solución errónea que arruine la partida. ¡Pero no intervengas demasiado! Cuida tu lenguaje corporal y hacia dónde miras en la sala para evitar dar pistas sin querer.

Recuerda a los jugadores que pueden pedir una pista, a veces se olvidan o el orgullo les impide preguntar. Aunque en esta guía se proporcionan ideas de pistas, no es necesario utilizarlas de manera exacta. Lo mejor es improvisar y dar la pista de acuerdo con cómo se esté desarrollando el juego.

*Para saber más sobre tu papel como Game Master, echa un vistazo al manual de **Escape2Stay**:*

www.escape2stay.eu

REGLAS DEL JUEGO

Cuando presentes el *Escape Room*, asegúrate de:

- Definir el área de juego y hacer saber a los jugadores si hay objetos que están fuera de los límites. Si la habitación está llena de objetos es recomendable marcar de algún modo (una pegatina, por ejemplo) aquellos que no forman parte del juego.
- Avisar de que no hay que romper ni formar ningún elemento para descubrir una pista.
- Que los jugadores tienen, al menos, un smartphone con conexión a internet.
- Establecer el límite de tiempo en 30 minutos en el reloj y que los participantes pueden verlo durante todo el juego.

TIEMPOS

120 minutos	De preparación antes de jugar por primera vez: lectura de instrucciones, la preparación de materiales y familiarización con el juego.
10 minutos	Presentación de la historia de la *Escape Room* a los jugadores
30 minutos	Duración programada del juego en sí
10 minutos	Sesión informativa posterior al juego
15 minutos	Para reiniciar la *Escape Room* después de una partida

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

PREPARACIÓN

Para participar en el juego se necesita una sala adecuada en la que se puedan esconder cuatro sobres y una caja o cajón cerrado con llave. La sala debe tener un espacio libre para que los participantes puedan realizar una postura con el cuerpo como en el juego del *"Twister"*. Además de espacio libre debe haber dos mesas libres para jugar sobre ellas.

Puedes encontrar enlaces a los elementos recomendados aquí:

www.escape2stay.eu

ELEMENTOS QUE PREPARAR

- **4 sobres tamaño A4→** Coloca las pistas dentro de cada uno de los sobres. Introduce en cada uno de ellos una pieza del puzle. Esconde los sobres en la sala.
- **Servilleta lisa →** Escribe los números en las esquinas de la corona doblada según las instrucciones
- **Bloc para comandas** (o un bloc similar) → Escribe en él las instrucciones del *"Twister"*
- **Cinta adhesiva** para pegar al suelo los puntos del *"Twister".* Asegúrate que hay espacio suficiente para moverse.
- **4 platos de papel →** Pega en ellos la plantilla. Esconde los platos en un punto visible al hacer la postura en el *"Twister"*.
- **Mantel**
- **Caja fuerte/ cajón cerrado con llave**
- **1 vaso →** Coloca el vaso cerca de los elementos de la prueba "Escalera de copas"
- Los jugadores necesitan un ***smartphone*** con lector QR.
- Ten en cuenta: si no hay **Wifi** disponible, los vídeos deben descargarse en un dispositivo independiente

PREPARACIÓN ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Duración estimada: 120 minutos

- Lee las instrucciones y familiarízate con las pistas (45 minutos)
- Compra, imprime y prepara los materiales necesarios
- Imprime los materiales en color
- Pon las pruebas en los sobres y escribe el número de la pista en los sobres
- Monta la sala por primera vez (20 minutos)
- Anota dónde has escondido las pistas para los jugadores de la sala. Como cada sala es diferente, elige el sitio más idóneo (2 minutos)

Encuentra todos los materiales que necesitas aquí:

www.escape2stay.eu

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

TIEMPO DE PREPARACIÓN PARA REINICIAR LA SALA

Duración estimada: 15 minutos

- Elimina el rastro y las notas del grupo anterior y oculta de nuevo las pistas (15 minutos)

MATERIALES PARA IMPRIMIR

- **Código QR** → Córtalo en trozos (3 o 4).
- **3 menús**
- **Instrucciones para doblar la servilleta en forma de corona.**
- **Plantillas para los platos de papel** → Recórtalas y pégalos en los platos.
- **Puntos del *"Twister"*** para pegarlos en el suelo → Recórtalos
- **Instrucciones para el juego del *"Twister"***
- **Cubertería** (Con números en dos cuchillos) → Recórtalos
- **Código QR de la prueba "Escalera de copas"** → Pegar en la parte inferior del vaso
- **Juego de cartas** → Recortar y pegar la parte posterior
- **Imagen puzle final junto al Código QR final**→ Pega ambos de forma que se puedan ver por cada lado y córtalo en cuatro trozos

Puedes encontrar enlaces a los elementos recomendados aquí:

www.escape2stay.eu

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

INICIO DEL JUEGO

Se recomienda calcular **50 minutos por cada sesión de juego**, de los cuales 10 minutos serán para introducir y contextualizar la historia a los jugadores, 30 para jugar y 10 para la sesión informativa posterior. Lo ideal es combinarlo con una sesión de orientación profesional más intensa antes o después del juego.

Después de presentar de forma general la sesión y el motivo para jugar con los alumnos, continúa con estos pasos:

- En primer lugar, forma grupos de un máximo de 6 jugadores por grupo.
- En segundo lugar, presenta el juego y las reglas.
- Por último, introduce la historia e inicia el temporizador.

INTRODUCCIÓN DE "CENA PARA LA REINA"

Explica a los participantes que se tendrán que enfrentar a varias pruebas. Cada una de ellas puede resolverse por sí sola, pero alguna puede tener una conexión con otra y puede que sea mejor resolverse en equipo. En general, el trabajo en equipo facilita resolver el juego. Anima a los alumnos a poner en común con los compañeros cada pista que descubran y cada prueba resuelta. Hazles saber que pueden usar sus teléfonos si la prueba lo pide expresamente, pero para nada más. Recuérdales que pueden pedir pistas si están atascados.

La historia detrás del *Escape Room* no la explica el *Game Master*, ya que se presenta en vídeo una vez se resuelve la primera prueba: Para ello el *Game Master* les da la primera pista, el inicio del juego, que es una pieza del código QR.

Antes de iniciar el juego puedes permitirles hacer alguna pregunta, pero no desveles nada que tenga que ver con las pruebas.

Échale un vistazo al video de presentación aquí:

https://youtu.be/90PJ7zoG6tw

Esta es la historia *que se describe en el vídeo de introducción:*

"Hola, le llamamos del Hotel Paradise.

Tenemos una emergencia y necesitamos vuestra ayuda. La Reina está viniendo a nuestro hotel, pero debido a un problema de última hora no podemos recibirla. Por favor, tenéis que preparar todo y recibirla en vuestro restaurante.

Llegará en menos de una hora, así que tenéis que daros prisa y preparar todo en 30 minutos.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Os he enviado tres menús, uno de ellos es el que desea tomar la Reina, no recuerdo exactamente cuál pidió, ella viene de Brighton… junto al mar, le encanta ese tipo de comida, espero que esto ayude a elegir su menú favorito al igual que el resto de las pistas escondidas en la habitación…

Tenéis media hora para preparar una mesa perfecta, digna de la Realeza.

Nuestras más sinceras disculpas y mucha suerte".

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS

Prueba 1: Puzle con código QR

Descripción

Al inicio de la sala los jugadores encuentran distintas piezas para hacer un puzle y formar un código QR. Además, el *Game Master* se puede guardar una pieza y entregársela al inicio para que entiendan que ese es el primer paso del juego.

Una vez que se han juntado las piezas, los jugadores deben escanear el código, que los lleva a un vídeo que narra la historia y el objetivo que deben cumplir. Además, este vídeo les da una pista (la preferencia de la Reina en cuanto al menú).

Con esta pista, los jugadores tienen que encontrar y seleccionar el menú correcto. En la sala encontrarán escondidos tres menús: vegetariano, carne o pescado. Además, encontrarán sobres con otras pistas y elementos para montar la mesa perfecta para la Reina.

Esta prueba está resuelta cuando los jugadores han visto el vídeo de introducción explicativo y han seleccionado el menú correcto.

Pistas para el *Game Master*

- Necesitas una habilidad que conoces desde tu infancia: completar un puzle.
- Se ha enviado un mensaje desde el otro hotel para informarte de la situación: tienes una misión que cumplir.
- Tu smartphone te ayudará.

Materiales necesarios

- Código QR recortado

- Tres menús

- *Smartphone* y Wifi (jugadores)
- Vídeo de introducción

https://www.youtube.com/watch?v=eFYH1vcqp0s

Prueba 2: La servilleta - Corona

Descripción

Uno de los sobres escondidos en la sala tiene una servilleta y un manual sobre cómo doblarla para que tenga la forma de la corona de la reina. Las instrucciones tienen imágenes y el paso a paso. Los jugadores deben seguirlas para doblar la servilleta en forma de corona.

Cuando los jugadores hayan conseguido la forma de corona, descubrirán un número en cada una de las puntas, al sumar estos números tendrán el primer número del código final (**9**).

Además, entre las páginas de las instrucciones se esconde una pieza del puzle final.

Esta prueba está superada cuando la servilleta está doblada en forma de corona y los jugadores han obtenido la pieza del puzle final y el número del código final (9).

Pistas para el *Game Master*

- Convierte la servilleta en algo que se parezca a la Corona de la Reina.
- Es importante sumar los números.

Materiales necesarios

- 1 sobre A4
- 1 servilleta lisa con números escritos en las esquinas de la corona doblada (2,30; 2,70; 2,10; 1,90)
- Instrucciones para formar la servilleta en forma de corona paso a paso

- Pieza del puzle final

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Prueba 3: Mantén el equilibrio para conseguir el plato de la Reina

Descripción

Uno de los sobres escondidos en la sala tiene un bloc de comandas que contiene una nota donde se describen unas instrucciones similares a las del juego *"Twister"* y una pieza del puzle final en su interior.

Siguiendo las instrucciones indicadas en la nota de comandas los jugadores tienen que colocarse en los puntos de colores del suelo y haciendo la postura indicada su cabeza apuntará hacia el escondite de los platos.

Cuando encuentren los platos tendrán que escoger el indicado para la reina, por lógica deberían escoger el que tiene los colores de la bandera británica.

Además, en la parte de atrás del plato hay un número. Si escogen el plato correcto tendrán otro número para el código final (**3**).

La prueba está resuelta cuando los jugadores han seleccionado el plato correcto, han obtenido otra pieza del puzle final y el número del código final (3).

Pistas para el *Game Master*

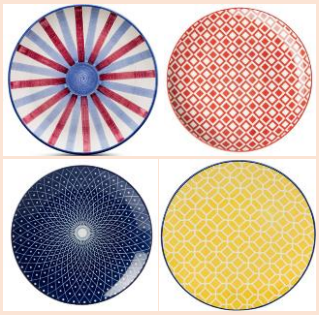
- El equilibrio lo es todo.
- El color debe coincidir con el país de origen de la Reina.
- Piensa en la bandera británica.

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- Un bloc para comandas

- Puntos del *"Twister"* para pegar en el suelo

- 4 platos de papel con dibujos impresos



- Pieza del puzle final

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Prueba 4: La cubertería idónea para el menú

Descripción

En otro de los sobres escondidos por la sala hay un mantel doblado.

Cuando se saca el mantel del sobre, cae una llave y otra pieza del puzle final. Sin más instrucciones, los jugadores tienen que buscar por la sala qué se puede abrir con la llave.

En la caja que abrirán con la lleve encontrarán un montón de cubiertos. Según la elección de menú que hayan hecho tendrán que seleccionar la cubertería idónea. Como el menú de la Reina es el de pescado, tendrán que elegir el cuchillo de pescado y colocarlo en la mesa junto al tenedor.

En el reverso de los cuchillos entre los que tienen que elegir hay números, el del cuchillo de pescado será el que tendremos que elegir para el código final (**2**).

Esta prueba está resuelta cuando los jugadores han seleccionado el cuchillo correcto, han colocado los cubiertos sobre la mesa, han obtenido la pieza del puzle final y el número para el código final (2)

Pistas para el *Game Master*

- ¿Qué se puede abrir con esa llave?
- Pon lo básico de la mesa.
- ¿Sabes que según lo que vaya a comer el comensal la cubertería cambia?

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- Mantel
- Cubertería preparada (con números en dos cuchillos)

- Caja fuerte /cajón con llave
- Pieza del puzle final

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Prueba 5: Escalera de copas

Descripción

Junto al vaso hay un sobre que contiene lo que aparentemente es un juego de cartas.

Estas cartas, al ordenarse de manera ascendente aparece la solución: *"God save the Queen".* Esta es la contraseña que deben introducir para que se abra la web a la que les lleva el código QR que está escondido en el culo del vaso. Cuando introducen la contraseña de manera correcta obtienen el otro número del código final (**7**).

La contraseña consta de 4 palabras separadas por espacios. La primera y la última palabra comienzan con una letra mayúscula. El número de letras se puede ver debajo del código QR.

Además, el sobre también contiene una pieza para el puzle final.

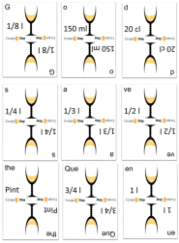
Esta prueba está resuelta cuando se han ordenado las cartas de manera ascendente, se ha descifrado la contraseña de 4 palabras, han obtenido la pieza del puzle final y el número del código final (7)

Pistas para el *Game Master*

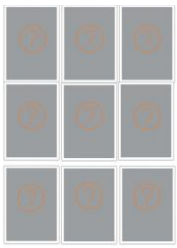
- ¿Qué pieza de vajilla falta en la mesa? (el vaso)
- Mirad bien cada elemento, puede tener pistas escondidas
- Contraseña en inglés: "*God save the Queen*"

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- 1 vaso con código QR
- Smartphone con un escáner de códigos QR
- Cartas de juego



- Panel de solución



- Pieza del puzle final

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Prueba 6: Bienvenida a su Majestad

Descripción

Esta prueba solo se podrá resolver cuando se hayan resuelto el resto de las pruebas.

Al resolver el puzle con todas las piezas del puzle del QR que han ido apareciendo en los sobres, descubrimos que en la parte posterior hay una imagen que muestra la mesa tal y como se tiene que montar.

En la imagen se asocian números a cada uno de los elementos de la mesa, que indica el orden en el que tienen que introducirse los números que hemos ido resolviendo a lo largo del juego. Este código tendrá que introducirse en el enlace al que nos redirige el puzle del código QR que también hemos resuelto anteriormente. El código final guía a los jugadores hasta el vídeo final que muestra a la Reina llegando al hotel.

Esta prueba se ha resuelto cuando los jugadores han completado el puzle, han puesto la mesa correctamente y han introducido la contraseña para ver el vídeo final.

Pistas para el *Game Master*

- ¿Has usado todas las piezas de las pruebas?
- Todas las piezas van juntas
- ¿Hay un orden en los números?
- Comprueba siempre lo que hay detrás

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- Puzle final completado

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

SESIÓN INFORMATIVA

Al terminar, reúnete con los estudiantes y dales tu opinión sobre cómo han actuado. Explícales lo que ha funcionado bien, si te han sorprendido y en qué aspectos lo han hecho mejor de lo esperado, y en qué aspectos los esfuerzos del equipo y los individuales han sido buenos y fructíferos. Menciona también lo que no funcionó tan bien y dónde las mejoras en el grupo y las acciones individuales podrían haber ayudado a resolver las pruebas más fácilmente.

Si han completado el juego en 30 minutos, que es el tiempo esperado, felicítalos por haberlo logrado. Si han necesitado más tiempo, menciona de manera positiva que lo han finalizado e invítales a analizar por qué no lo han logrado en 30 minutos.

Finamente, busca la conexión de este juego con el grado de FP en hostelería. Es momento de hablar qué habilidades y características del sector (habilidades cognitivas, memoria, pensamiento creativo), capacidad para actuar bajo presión de tiempo, habilidades físicas (equilibrio), competencia para resolver problemas) se muestran en las diferentes pruebas y menciona si algún estudiante ha sido especialmente bueno en alguno de ellos. Proporciónales más material informativo sobre este sector en tu localidad.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

PASO A PASO

Los estudiantes entran en la sala, sin saber qué esperar y cuál es su función exactamente. En una mesa de la sala se encuentra un código QR recortado (además, según cómo haya decidido jugar el *Game Master*, los jugadores habrán recibido al empezar una pieza de ese QR).

Una vez montado, se debe escanear y este lleva a un vídeo en YouTube que informa a los jugadores sobre el objetivo del juego: Un miembro del equipo de otro hotel llama para informar de que no pueden acoger a la Reina de Inglaterra esta noche en su hotel y piden que se le reciba en 30 minutos. Para preparar la bienvenida solo cuentan con 3 menús y otras pistas escondidas en la sala. Los jugadores se han convertido en personal de sala y tienen que colaborar para servir a Su Majestad con la mesa perfectamente preparada. Junto al código QR del puzle, los alumnos encuentran las tres cartas de los menús de pescado, carne y verduras y seleccionan el menú que quiere la Reina (pescado).

Los jugadores buscan otras pistas en la sala. Cada elemento de la mesa que tienen que montar siguiendo el protocolo está escondido en un sobre por la sala (cuatro en total). En estos sobres se encuentra la prueba, incluyendo todos los materiales necesarios y una pieza del puzle final.

El orden en el que se encuentren y/o resuelvan los sobres no importa (además dependerá del grupo), pero hay que encontrar todos los sobres para obtener las piezas del puzle final. Hay que resolver todas las pruebas para generar el código final que muestra el vídeo de la llegada de la Reina, esto indica que la misión se ha conseguido.

SOBRE 1: Contiene una servilleta y unas instrucciones de cómo doblarla con forma de corona. La corona tiene un número escrito en cada una de las esquinas que al sumarla da el primer número para descifrar el código final (**9**). Además, en el sobre también se esconde una pieza del puzle final.

SOBRE 2: Incluye un bloc de comandas que no tiene comandas escritas sino una descripción estilo juego *"Twister"* y una pieza de puzle final. Los participantes tienen que seguir las instrucciones del *"Twister"* sobre los puntos de colores del suelo y así encontrarán el siguiente elemento: los platos, tienen que elegir el que más se adapta a la reina (el que tiene los colores de la bandera británica). Debajo de cada plato hay un número, el plato correcto, que representa los colores de la bandera inglesa, proporciona otro número para el código final (**3**).

SOBRE 3: Contiene un mantel doblado, una llave y una pieza para el QR final. Al principio, los alumnos no encuentran ninguna prueba evidente. Sin embargo, al desplegar el mantel, cae una llave y una pieza del puzle final. Sin más instrucciones, los jugadores buscan algo que pueda abrirse con la llave. Encuentran una caja cerrada y en su interior hay cubiertos. Los jugadores deben seleccionar el cuchillo adecuado (depende de la elección

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

de menú que hayan hecho, el correcto es el cuchillo de pescado) deben colocarlo en la mesa junto con el tenedor. En el dorso de los dos posibles cuchillos hay números, el del cuchillo de pescado es el del código final (**2**). La pieza del puzle se guarda para más adelante.

SOBRE 4: Este está junto a un vaso. Los jugadores deben abrirlo y sacar el juego de cartas de su interior. Estas cartas están desordenadas y deben ordenarlas de manera ascendente según las diferentes medidas de los vasos. El orden correcto proporciona la frase *"God save the Queen"*, que es la contraseña que deben introducir en el código QR que se encuentra en el fondo del vaso que contiene el número para el código final (**7**). La contraseña consta de 4 palabras separadas por espacios. ¡Ojo! La primera y la última palabra comienzan con una letra mayúscula. El número de letras se puede ver debajo del código QR. De nuevo, el sobre también contiene una pieza para el puzle final que se guarda para más adelante.

Por último, una vez resueltas todas las pruebas de los sobres se monta el puzle final con las piezas encontradas en cada sobre. Al escanear el código aparece una página web donde tenemos que insertar un código. En la parte posterior al código QR aparece una foto de una mesa preparada donde en cada uno de los elementos de la mesa se indica un número. Estos números indican el orden de los números encontrados en todas las pruebas a lo largo del juego y que descifran el código final. Una vez insertado el código en el enlace al que nos redirige el código QR que hemos encontrado, muestra el vídeo final de la Reina llegando al hotel.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Escape 2 Stay

IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG

Cámara Zaragoza

Šolski center Nova Gorica

AUXILIUM

CSPE

www.escape2stay.eu

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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.