



LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES



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

Escape  Stay

Escape 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.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES



Los gobernadores más poderosos del mundo han identificado a 5 profesionales cualificados que pueden ayudar a desarrollar una nueva sociedad en un nuevo planeta. Cuando estaba todo listo para empezar la misión... ¡Alguien ha desordenado y encriptado la información! Solo tenemos su panel de investigación y su maletín para devolverles la información y completar la misión.

¿Puedes encontrar entre sus papeles a estos 5 profesionales y sus habilidades en 30 minutos?

En esta *Escape Room* los estudiantes se sumergen en

VARIOS SECTORES DE FP

Se trabajan las siguientes habilidades y tareas:

1. Habilidades sociales

Comunicación, reparto de tareas, puesta en común de ideas, compenetración, cooperación, empatía

2. Habilidades interpersonales

Comunicación, adaptación, liderazgo, trabajo en equipo, gestión del tiempo, organización, colaboración, creatividad, resolución de problemas, toma de decisiones, gestión del estrés, escucha activa....

3. Habilidades cognitivas

Atención al detalle, concentración, capacidad crítica y pensamiento racional. Toma de decisiones rápida pero meditada, trabajo bajo presión, paciencia...

Después de completar esta *Escape Room*. los estudiantes serán capaces de:

- ✓ Trabajar en equipo.
- ✓ Seguir la lógica de una investigación.
- ✓ Resolver diferentes puzles y pruebas utilizando el razonamiento lógico y el trabajo en equipo.
- ✓ Conocer las habilidades relacionadas con 5 profesiones importantes.

Esta es una de las cinco Escape Rooms diseñadas en el marco del proyecto para presentar de forma atractiva las carreras de formación profesional.

Encuétralas todas aquí:
www.escape2stay.eu



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

1. Abrir el maletín
2. Carmen, Auxiliar de enfermería
3. Christine, Especialista en informática
4. Hans, Mecánico
5. Malik, Electricista
6. Francesco, Cocinero
7. Código final

CONTENIDO DE LA GUÍA

INSTRUCCIONES PARA EL GAME MÁSTER	1
PREPARACIÓN	2
INICIO DEL JUEGO	4
DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS	5
SESIÓN INFORMATIVA	13
PASO A PASO	14



INSTRUCCIONES PARA EL GAME MÁSTER

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/the-governors-papers/



REGLAS DEL JUEGO

Cuando presentes la *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



PREPARACIÓN

Para participar en el juego se necesita un espacio adecuado. Para resolver algunas pruebas es muy útil contar con papel y boli para tomar notas, por ello se facilitará dentro del maletín.

Al preparar el juego, según el nivel de dificultad que quieras darle, puedes decidir qué información pones en el tablero de investigación y qué información escondes en el maletín. No hay un orden establecido para este juego, es totalmente dinámico y cada partida puede ser diferente a la anterior.



*Puedes encontrar
enlaces a los
materiales aquí:*

www.escape2stay.eu/the-governors-papers/



ELEMENTOS QUE PREPARAR

- **Tablero de investigación**, puede ser un tablero de corcho, una cartulina grande o simplemente un espacio en la pared
- **Maletín**, cualquier maletín o bolsa que simule un maletín de empresario.
- **Caja** que se pueda cerrar con candado
- **1 candado numérico**
- **1 candado de combinación de letras**
- **1 espejo**
- **Gafas con filtro rojo** o una lámina de acetato transparente rojo
- **Notas adhesivas**
- **Botón de grabación de voz** (por ejemplo, <https://amzn.to/3JImxLq>)
- **1 sobre**
- **1 pin encuadernador**
- **Materiales imprimibles**

MATERIALES IMPRIMIBLES

- **Prueba 1:** Imprime o escribe la nota adhesiva con la hora de la reunión de gobernadores.
- **Prueba 2:** Imprime la foto de Carmen y ponla en el maletín. Imprime la tarjeta del alfabeto en código morse y fíjala al tablero de investigación.
- **Prueba 3:** Imprime el código QR y córtalo en cuatro trozos. Coloca un trozo en el tablero de investigación y los otros tres en el maletín. Imprime la foto de Christine y colócala en el maletín.
- **Prueba 4:** Imprime, corta y monta la rueda de cifrado César. Imprime la tarjeta con el mensaje cifrado. Mete la tarjeta y la rueda en un sobre. Escribe en el sobre que el remitente es Christoph. Imprime la foto. Incluye todo en el maletín.
- **Prueba 5:** Imprime el CV y colócalo con el espejo en el maletín.
- **Prueba 6:** Imprime la carta de Francesco en color. Coloca las gafas con filtro rojo en el maletín. Imprime la foto de Francesco y ponla en el maletín.
- **Prueba 7:** Imprime la tabla "Código final" que los jugadores deben rellenar a lo largo del juego con la información que encuentren. Coloca el botón con el mensaje grabado dentro de la caja. Cierra la caja con el candado de combinación de letras.

*Encuentre todos
los materiales
que necesitas
aquí:*

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>





PREPARACIÓN ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Duración estimada: 120 minutos

- Lee las instrucciones y familiarízate con las pistas (45 minutos)
- Compra los elementos necesarios
- Imprimir los materiales en color
- **Configura los dos candados:**
 - ✓ Escribe el código numérico de la hora de la reunión de los gobernadores en una nota adhesiva (ver prueba 1). Coloca la nota adhesiva en el tablero de investigación para que sea evidente para los jugadores al comienzo del juego.
 - ✓ Coloca en el candado de combinación de letras la palabra que hayas decidido ocultar en la tabla "Código final". (ver prueba 7).
- **Graba el mensaje del ganador** con el botón de grabación de voz. Introdúcelo en la caja. Cierra la caja con el candado de combinación de letras.
- Coloca los siguientes elementos en el **maletín**:
 - ✓ Foto de Carmen (Auxiliar de enfermería)
 - ✓ 3 trozos del Código QR
 - ✓ Foto de Christine (Especialista de informática)
 - ✓ Sobre con el mensaje de Hans cifrado y ruleta de cifrado César
 - ✓ CV de Malik (Electricista)
 - ✓ Espejo
 - ✓ Carta de Francesco (Cocinero)
 - ✓ Gafas con filtro rojo
 - ✓ Caja cerrada (que contiene el botón de grabación de voz)
- Coloca lo siguiente en el **tablero de investigación**:
 - ✓ Nota adhesiva con la hora de la reunión
 - ✓ Alfabeto morse y un encuadernador
 - ✓ 1 trozo del Código QR
 - ✓ Foto Hans (Mecánico) y tarjeta de visita, foto de Francesco (Cocinero) y Malik (electricista)
 - ✓ Tabla "Código final"



Encuentra todos los elementos que necesitas aquí:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>



TIEMPO DE PREPARACIÓN PARA REINICIAR LA SALA

Duración estimada: 15 minutos

- Eliminar las notas del grupo anterior y ocultar las pistas de nuevo





INICIO DEL JUEGO

Se recomienda calcular unos 50 minutos para una sesión de juego completa, 10 minutos iniciales para contextualizar, 30 para jugar y 10 para una breve sesión informativa sobre FP. Lo ideal es **combinar el juego con una sesión de orientación profesional más intensa antes o después de la *Escape Room*.**

Previo al juego se deben realizar estos pasos:

- Crear grupos de un máximo de 5-6 jugadores por grupo.
- Presentar la preparación y las reglas del juego *Escape Room*.
- Introducir la historia y poner en marcha el cronómetro.

El juego se desarrollará en **dos zonas de juego:**

1) El maletín de los gobernadores.

2) El tablero/panel de investigación de los gobernadores.

Los jugadores tendrán que recopilar información y dar sentido a las pistas que encuentren en el maletín y dispersas en el panel de investigación. Deben ordenar la información para completar el panel con el código final y descubrir así qué 5 profesionales pueden ayudar al desarrollo de una nueva sociedad.

El juego, por tanto, no tiene un orden establecido, se desarrollará según la lógica de la investigación que sigan los participantes. Las pruebas no tienen un orden fijo de desarrollo y las pistas estarán dispersas de forma aleatoria por el maletín y el tablero (salvo que la descripción de la prueba indique un lugar específico para una pista concreta).



INTRODUCCIÓN DE LA HISTORIA:

"LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES"

Para presentar la historia, podrá hacerse de dos formas.

La primera será recitando la historia que a continuación se presenta:

Se ha descubierto un nuevo planeta en el que es posible la vida humana. Los gobernadores más poderosos del mundo han identificado a 5 profesionales cualificados para ayudar al desarrollo de la vida en el nuevo planeta.

Cuando la operación estaba en marcha y los 5 profesionales estaban siendo seleccionados, los Gobernadores se han dado cuenta de que alguien ha manipulado y encriptado todos sus documentos y pistas. Necesitan tu ayuda: descifra toda la información y devuélvesela a los gobernadores.

Para ello, solo vas a contar con el maletín de los Gobernadores, un bloc de notas y el panel de investigación donde estaban documentando toda la información. Hay mucha información... ¡pero está encriptada y desordenada!

Tienes media hora para completar la misión: **descubrir la identidad de los 5 profesionales que serán enviados al nuevo planeta.**

Échale un vistazo al vídeo de presentación aquí:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>



Para conseguir que esta presentación de la historia sea más interactiva y visual, se puede proyectar el siguiente vídeo de Youtube:

https://youtu.be/5HAsOI_aFM



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS

Prueba 1: Abrir el maletín

Descripción

Al inicio del juego los participantes encuentran el maletín y el tablero de investigación con algunas pistas.

Para empezar el juego, tienen que identificar una pista en el tablero y seguirla para desbloquear el candado que cierra el maletín de los gobernadores.

La pista es la hora de la reunión de los Gobernadores, que está fijada en un *post-it* en el tablero de investigación. La combinación de los números que indican la hora de la reunión es el código del candado.

Esta pista se puede modificar según interese al organizador. Por ejemplo, la nota en el tablero indica:

Próxima reunión de gobernadores: Martes 8 de abril a las 23:40

Los números que indican la hora son los que desbloquean el candado. En este caso: 2340.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores descifran el código de la cerradura numérica y abren el maletín.

Pistas para el Game Master

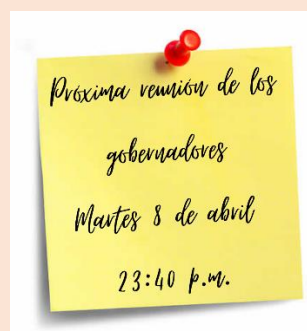
- El *Game Master* tiene que recordar a los participantes que TODO lo que hay en el tablero puede ayudarles.
- El *Game Master* puede ayudar a los participantes a centrarse en lo que buscan, en lo que necesitan para continuar en el juego: un número, una palabra, una información concreta... En este caso, necesitan un número para abrir el maletín.

NOTA: Puedes elegir el código del maletín libremente.

No es relevante para ninguna otra prueba. Si tienes un candado de 3 dígitos, pon la hora de la reunión de gobernadores antes del mediodía (por ejemplo, 9:45).

Materiales necesarios

- Maletín lleno de pruebas (ver → Preparación)
- Candado numérico de 4 dígitos con el código **2340**
- Tablero de investigación
- Nota post-it:





Prueba 2: Carmen, Auxiliar de enfermería

Descripción

Los participantes tendrán que descifrar las habilidades de la auxiliar de enfermería, que están escritas en código morse en la foto.

Los participantes tendrán que relacionar el mensaje codificado con el alfabeto del código para descifrar el mensaje. Para ello, tienen que utilizar la lógica, ser minucioso y tener paciencia.

El objetivo se alcanzará cuando los jugadores hayan descifrado el mensaje de Carmen y añadan toda la información en la tabla “Código final”.

Solución:

- ✓ Compromiso ético
- ✓ Cuidado de personas
- ✓ Habilidades interpersonales

Pistas para el Game Master

- El *Game Master* puede recordarles a los participantes que TODOS los elementos del juego pueden ayudarles.
- El *Game Master* debe saber cómo funciona el alfabeto del código Morse.
- El *Game Master* puede guiar a los participantes, diciéndoles que deben tener paciencia para resolver esta prueba.
- El *Game Master* puede guiar a los participantes, diciéndoles que usar el papel y boli les ayudará

Materiales necesarios

- Foto de Carmen



- Tarjeta del alfabeto del código Morse

A ···	J ·····	S ···	2 ·····
B ·····	K ·····	T ···	3 ·····
C ·····	L ·····	U ·····	4 ·····
D ·····	M ·····	V ·····	5 ·····
E ···	N ·····	W ·····	6 ·····
F ·····	O ·····	X ·····	7 ·····
G ·····	P ·····	Y ·····	8 ·····
H ·····	Q ·····	Z ·····	9 ·····
I ···	R ·····	1 ·····	0 ·····

Esto puede ayudarte... Carmen, auxiliar de enfermería. España



Prueba 3: Christine, Especialista en informática

Descripción

Los participantes tienen que completar un puzle con las piezas de un código QR que encontrarán en el maletín y en el tablero de investigación.

Después tienen que escanear el QR que los llevará al blog profesional de Christine y encontrar la información que necesitan.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores han escrito las habilidades, la profesión y el nombre de Christine en la tabla “Código final”.

Solución:

- ✓ Pensamiento lógico
- ✓ Innovación
- ✓ Actualización y aprendizaje continuo

Pistas para el Game Master

- El *Game Master* tiene que asegurarse de que los participantes tienen todas las piezas del QR.

Materiales necesarios

- Puzle de código QR



- Foto de Christine (elemento de distracción)



- Smartphone con acceso a Internet y lector/escáner QR





Prueba 4: Hans, Mecánico

Descripción

Hans ha enviado a los gobernadores un sobre con un mensaje en cifrado César. Los jugadores cuentan también con una ruleta que les ayudará a descifrar el mensaje.

Para distraer, los Gobernadores tienen una tarjeta de visita y una foto suya.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores han descifrado el mensaje y han añadido las habilidades y la profesión y el nombre de Hans en la tabla “Código final”.

Solución:

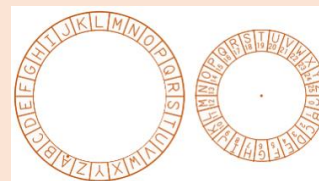
- ✓ Destreza manual
- ✓ Precisión
- ✓ Capacidad de organización

Pistas para el Game Master

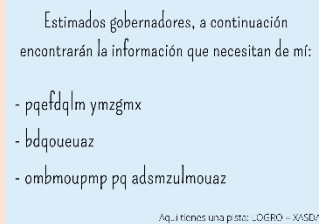
- El *Game Master* tiene que recordar a los participantes que tienen que anotar y guardar todos los datos que encuentren y consideren valiosos.

Materiales necesarios

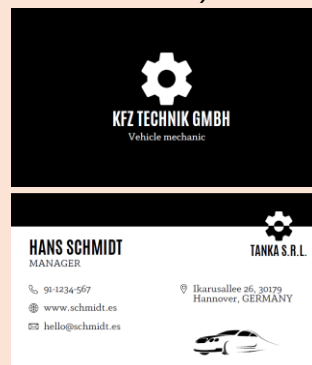
- Rueda de cifrado César



- Carta y tarjeta con mensaje



- Tarjeta de visita (elemento de distracción)



- Foto de Hans (elemento de distracción)





Prueba 5: Malik, Electricista

Descripción

Los participantes tendrán que encontrar el CV de un electricista. En este CV, podrán encontrar toda la información que necesitan sobre el electricista.

Las habilidades están escritas al revés, y los participantes tendrán que descifrarlas utilizando un espejo.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores descubren las habilidades y las incluyen en la tabla “Código final”

Solución:

- ✓ Resolución de problemas
- ✓ Capacidad de trabajo individual
- ✓ Interpretación de dibujo técnico

Pistas para el Game Master

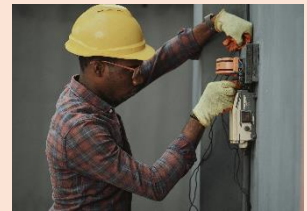
- El *Game Master* tiene que estar atento y recordar a los participantes que tienen que rellenar la tabla “Código final” con información del CV que puede ser muy importante.
- El *Game Master* puede que tenga que recordar a los participantes que todos los elementos del juego pueden ser útiles para resolver las pruebas.

Materiales necesarios

- CV



- Foto de Malik (elemento de distracción)



- Espejo

Prueba 6: Francesco, Cocinero

Descripción

Los gobernadores han recibido una carta con cifrado de colores. Para descubrir el mensaje necesitan utilizar las gafas con filtro rojo.

La prueba se supera cuando los jugadores descifran el mensaje oculto y consiguen leer las habilidades, profesión y nombre de Francesco. Finalmente tienen que incluir la información en la tabla “Código final”

Solución:

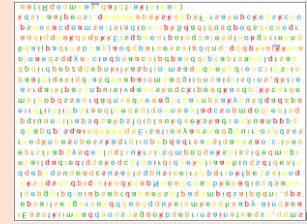
- ✓ Creatividad e imaginación
- ✓ Rapidez en la toma de decisiones
- ✓ Capacidad para trabajar bajo presión

Pistas para el Game Master

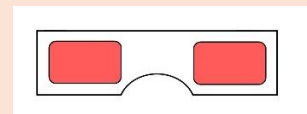
- El Game Master tiene que recordarles que para descifrar una prueba pueden necesitar más de un elemento.

Materiales necesarios

- Carta cifrada



- Gafas con filtro rojo



- Foto de Francesco





Prueba 7: Código final

Descripción

Para resolver esta prueba se deben haber resuelto todas las anteriores (sin orden establecido).

Cuando hayan completado la tabla con toda la información que han descubierto encontrarán una palabra oculta en la tabla **“Código final”**.

La palabra oculta es la combinación que abre el candado de letras que cierra la caja que los participantes habrán encontrado en el maletín.

Dentro de la caja encontrarán un botón/pulsador, cuando lo activen, sonará una grabación que anunciará la victoria.

En los materiales preparados la palabra oculta que abre el candado es BRAVO. Si quisiéramos añadir dificultad al juego, puede modificarse con cualquier otra palabra o combinación de letras. En algunos casos esta palabra variará y será necesario configurar otra dependiendo del candado disponible ya que cada candado dispone de una combinación aleatorias de letras que puede no permitir configurar esta palabra.

La prueba se ha superado cuando los jugadores completan la tabla y descubren la palabra que les permite abrir la caja y activar el botón. En ese momento el juego termina y el temporizador se detiene.

Pistas para el Game Master

- Los jugadores tienen que darse cuenta de que necesitan una palabra porque se trata de un candado codificado por letras, no por números.
- Es importante que los jugadores entiendan que necesitan haber logrado todas las pruebas para completar la tabla “Código final” con toda la información.
- La pista final aparece cuando se consigue el juego completo.

Materiales necesarios

- Tabla “Código final”

2 CÓDIGO FINAL		
INDICIO	PROCECIÓN	INDICIO
...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...

- Caja
- 1 candado de combinación de letras
- Botón de grabación de voz con el mensaje grabado del ganador



SESIÓN INFORMATIVA

Lo ideal es, al terminar, hacer una sesión informativa con los estudiantes. Darles *feedback* sobre cómo han jugado, su destreza, intuición, trabajo en equipo... Valora si han trabajado bien, en qué han sido especialmente buenos y qué podrían haber hecho mejor...

Se debe hablar también cómo se ha trabajado en individual y en equipo y que se habría hecho mejor si se hubiera colaborado más.

Tanto si se ha finalizado en tiempo como si se ha necesitado algo más de tiempo los jugadores deben ser felicitados por su logro.

Se debe aprovechar esta sesión informativa final para que el *Game Master*, el orientador, o la persona encargada de informar a los jóvenes para hacer varias preguntas que generen una conversación sobre la información que tienen los jóvenes y la que les falta en relación con la FP y las familias profesionales:

- ¿Conocías todas estas profesiones?
- ¿Sabías que la FP ofrece tantas opciones en nuestro país?
- ¿Con qué listado de habilidades te sientes más identificado?

Por último, se les recordará a los participantes que se trata de una opción formativa más a tener en cuenta.

Por último, para finalizar la actividad, se entregarán diferentes folletos promocionales e informativos. La idea es presentar la FP como una opción válida de educación. Es decir, no presentar la universidad **Ó** la formación profesional, sino la universidad **Y** la formación profesional como opciones igual de válidas.

Échale un vistazo a este vídeo de la fase de pruebas:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>





PASO A PASO

PREPARACIÓN

- 1) Cambia la contraseña del candado con ayuda de las instrucciones que lo acompañan. Lo configuraremos con la contraseña BRAVO. [O la combinación de letras que hayamos decidido esconder en la tabla 'código final']



- 2) Graba el mensaje final en el botón de grabación de voz. Introduce el botón de grabación en la caja de madera y ciérrala con el candado de letras.
 - MENSAJE FINAL: ¡Enhorabuena! Habéis completado la misión.



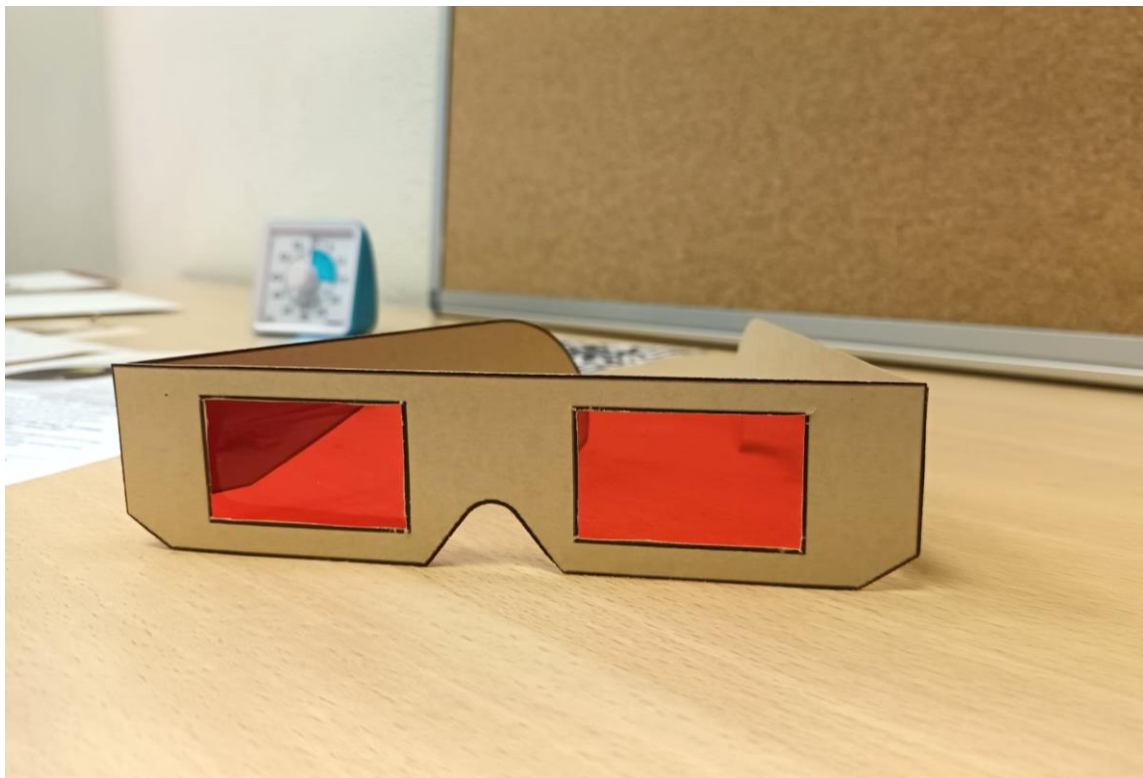


3) Programa el cronómetro con la media hora disponible para completar el juego.

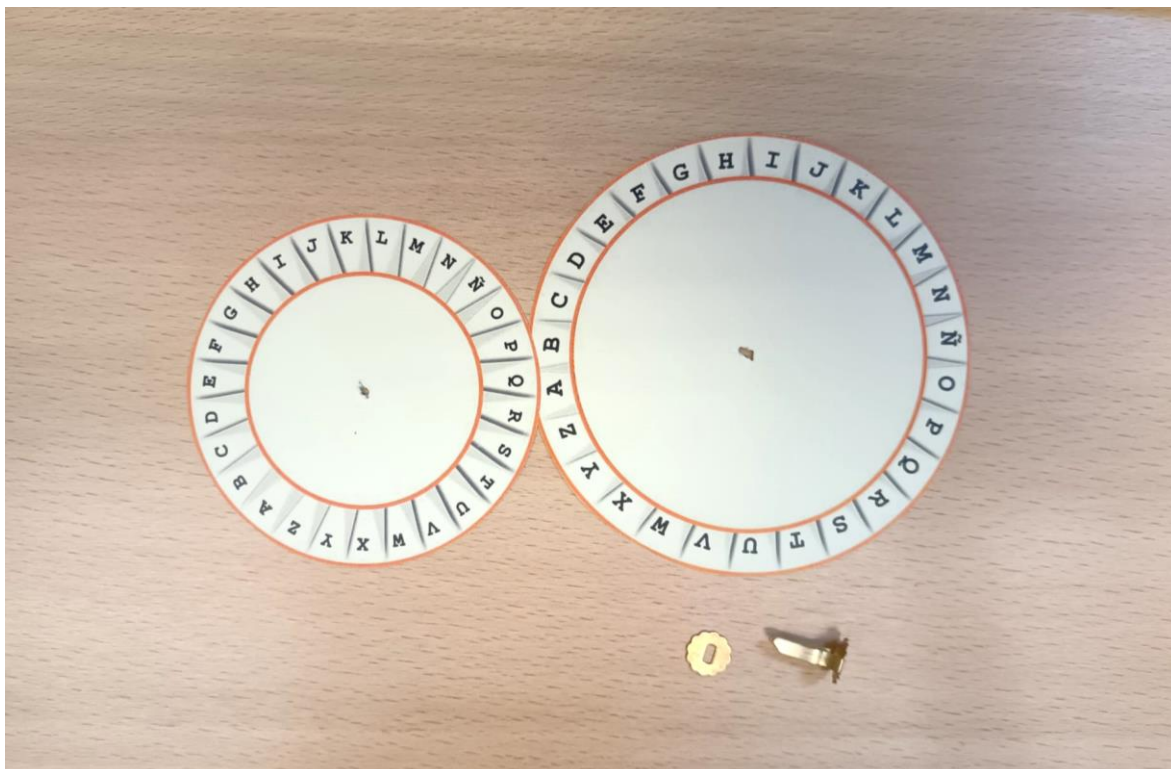




- 4) Monta las gafas de filtro rojo con acetato rojo.



- 5) Monta la rueda de cifrado César con la ayuda de un pin encuadernador.



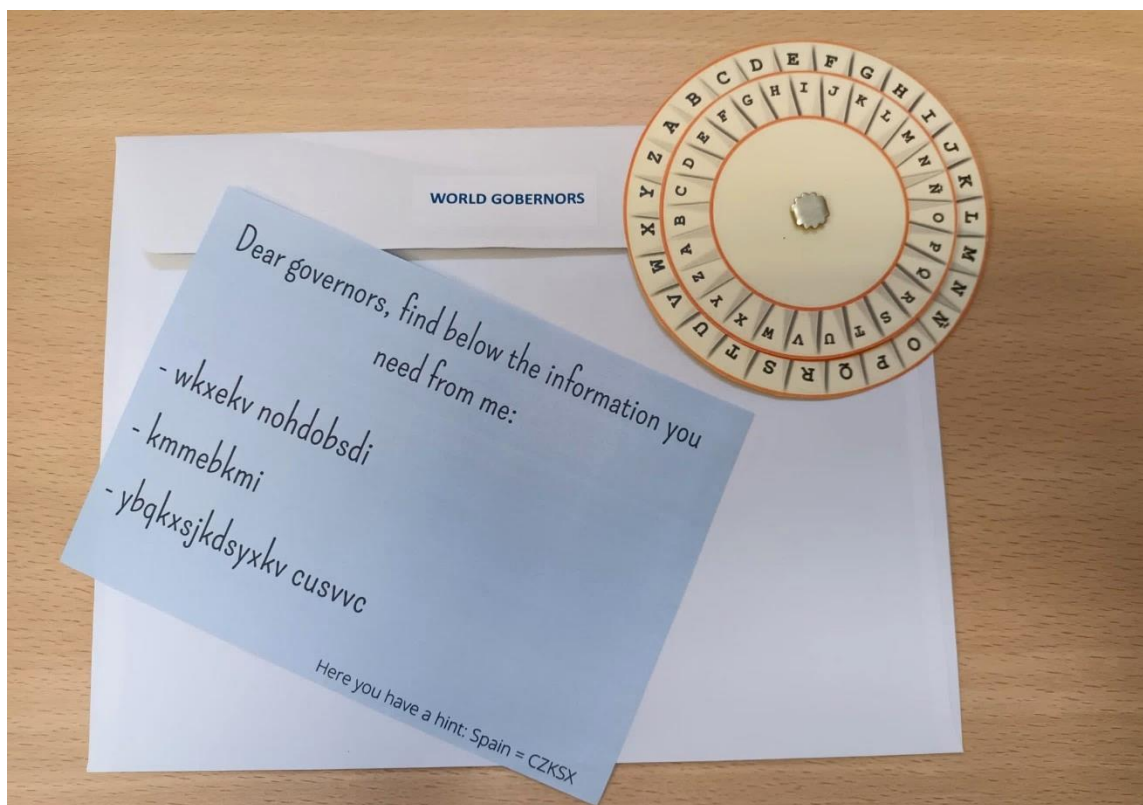


6) Recorta el código QR en 4 partes.





- 7) Mete la rueda de cifrado César y la carta cifrada en un sobre en cuyo remitente aparezca el nombre de Hans.



- 8) Comprueba que el CV se lee perfectamente con el espejo.





9) Incluye cada elemento del juego en el sitio que hayas decidido. Por ejemplo, siguiendo esta tabla:

TABLERO DE INVESTIGACIÓN	MALETÍN
✓ Nota adhesiva con la hora de la reunión ✓ Alfabeto morse ✓ 1 trozo del Código QR ✓ Foto Hans (Mecánico) y tarjeta de visita, foto de Francesco (Cocinero) y Malik (electricista) ✓ Código final (tabla)	✓ Foto de Carmen (Auxiliar de enfermería) ✓ 3 trozos del Código QR ✓ Foto de Christine (Especialista de informática) ✓ Sobre con el mensaje de Hans cifrado y rueda de cifrado César ✓ CV de Malik (Electricista) ✓ Espejo ✓ 1 encuadernador ✓ Carta de Francesco (Cocinero) ✓ Gafas con filtro rojo ✓ Caja cerrada (que contiene el botón de grabación de voz)





10) Programa el candado numérico con la hora de la reunión de los gobernadores y cerrar el maletín.





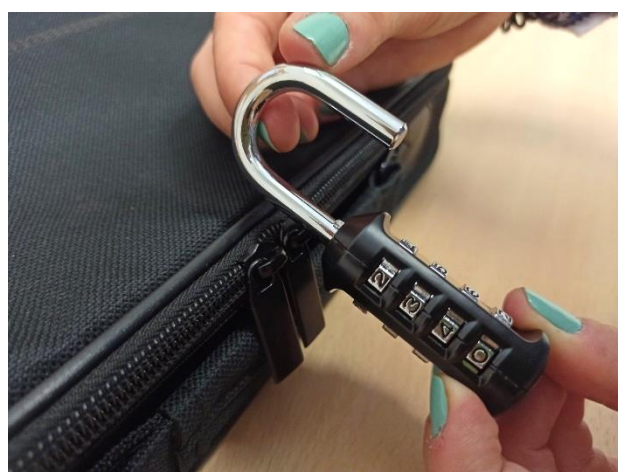
DESARROLLO DEL JUEGO

Ahora que tenemos todo preparado, podemos iniciar el juego. Esta es la primera imagen que verán los participantes al entrar a la sala de juego.



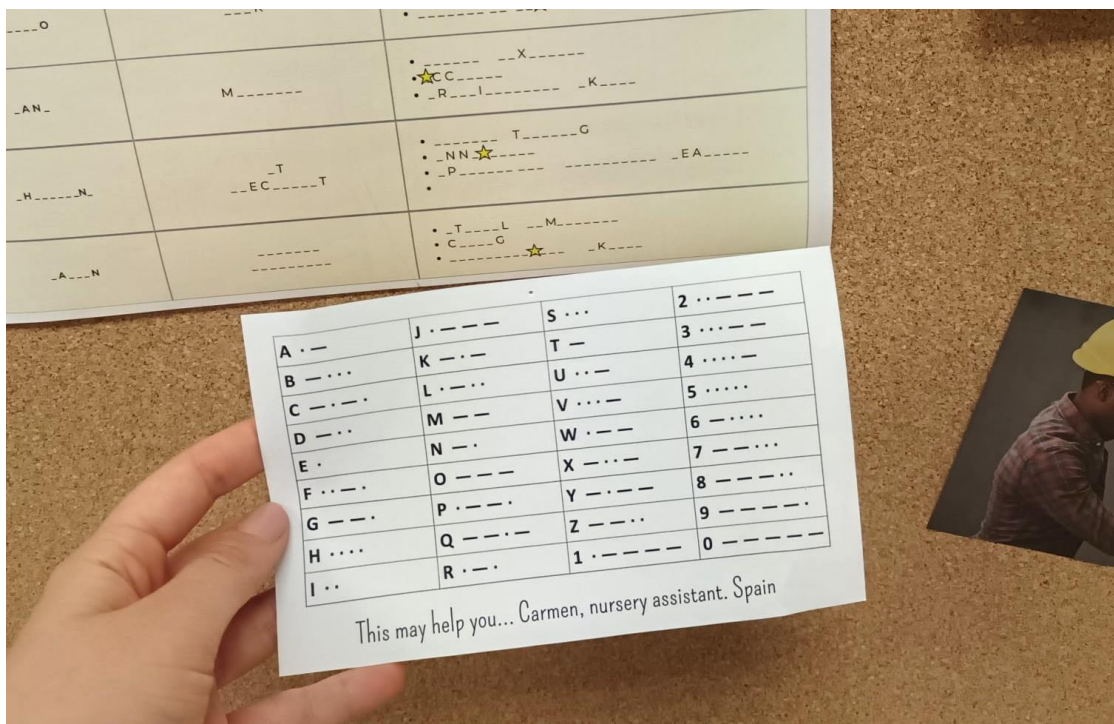
A continuación, explicaremos como se desarrolla cada una de las pruebas. Recuerda que el orden de las pruebas no importa para llegar a la solución final.

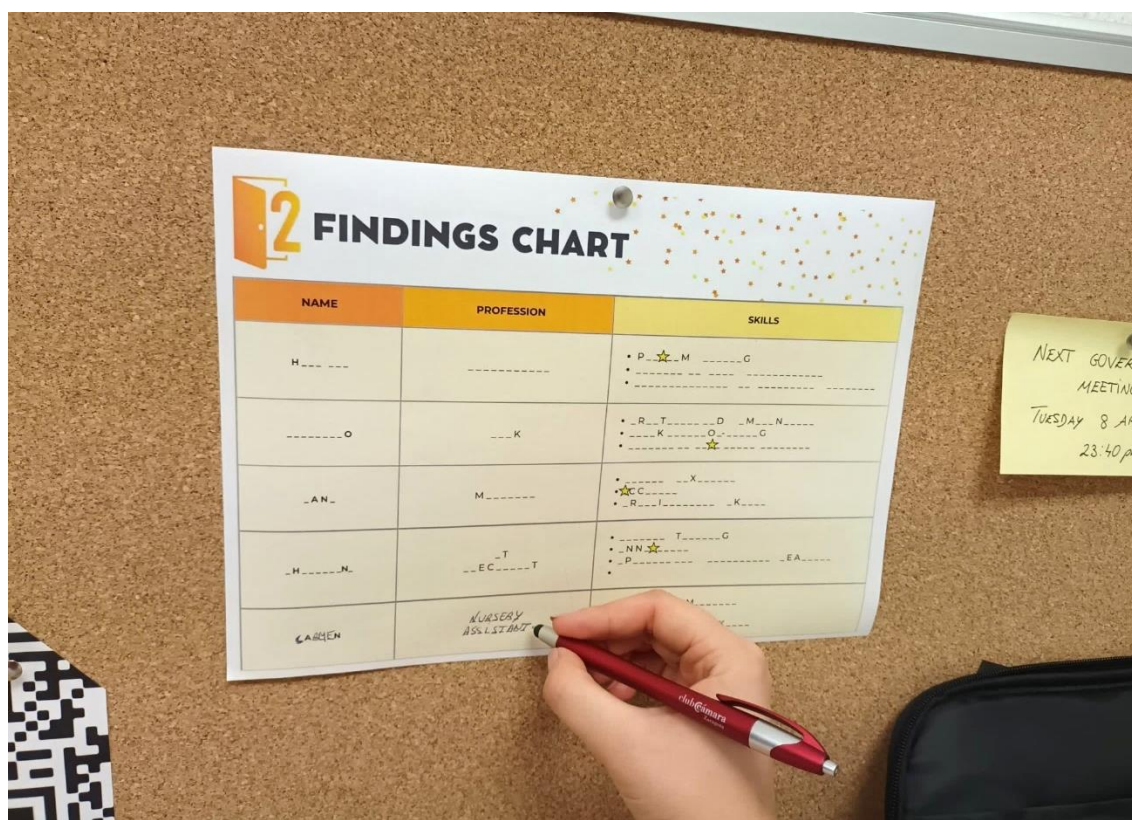
Prueba 1: En la nota adhesiva que se encuentra en el tablero, se indican la fecha y hora de la próxima reunión de los gobernadores. Los números de esta hora son los que abren el candado numérico del maletín.





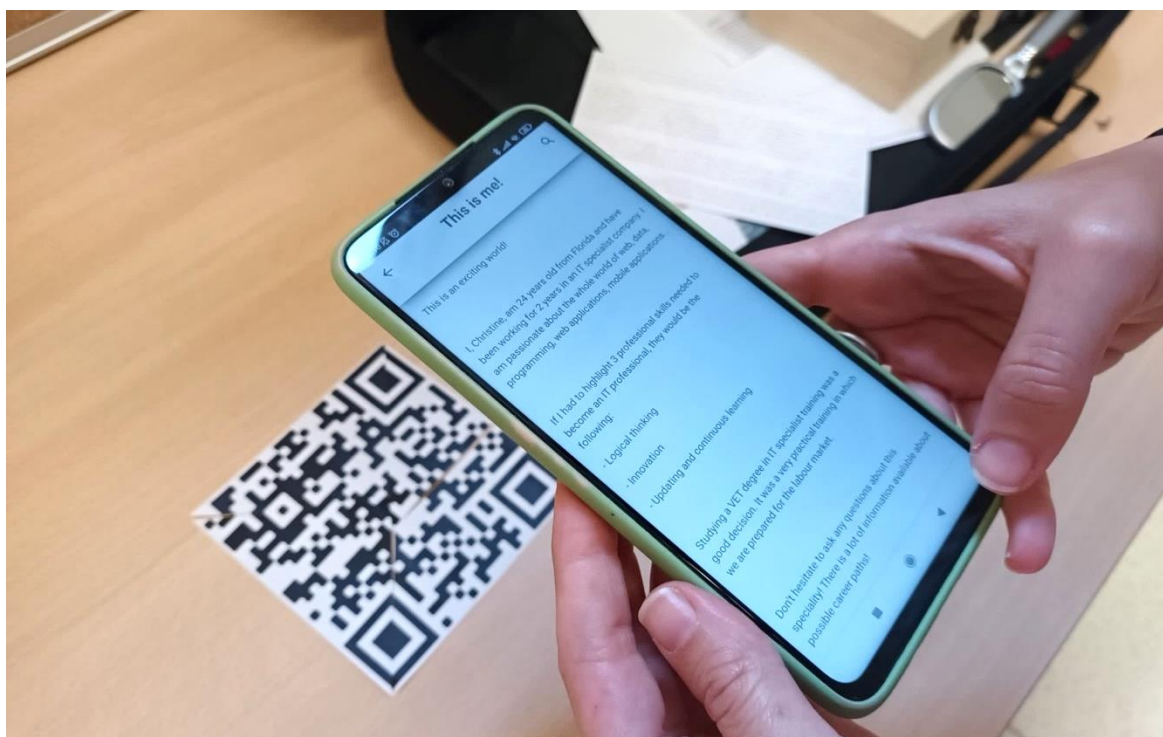
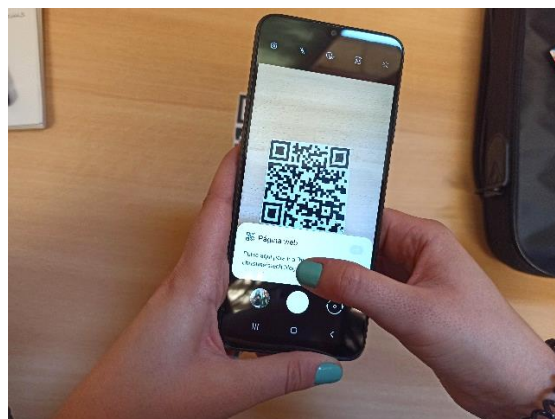
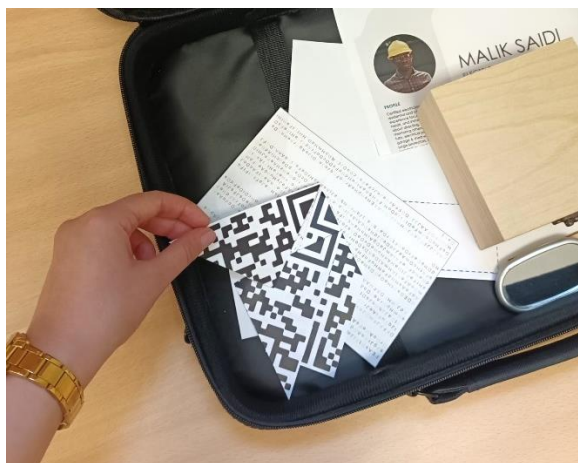
Prueba 2: En el maletín encontramos la foto de una chica que sostiene una tabla con un mensaje cifrado. El tablero incluye el alfabeto en código morse, con el que descifrar las palabras escritas en la tabla. Estas palabras son tres habilidades que debe tener una auxiliar de enfermería. Incluiremos toda la información en la tabla “Código final”.





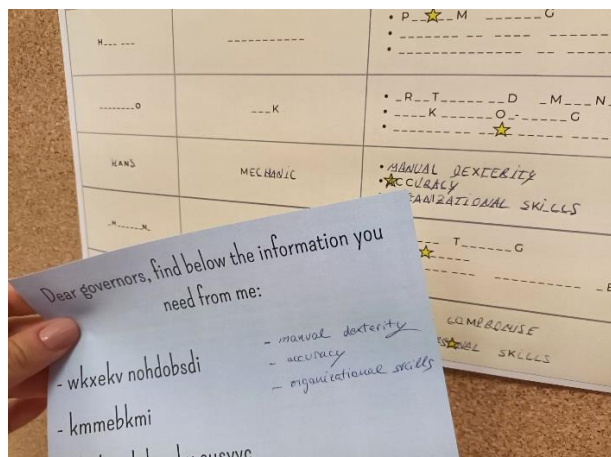
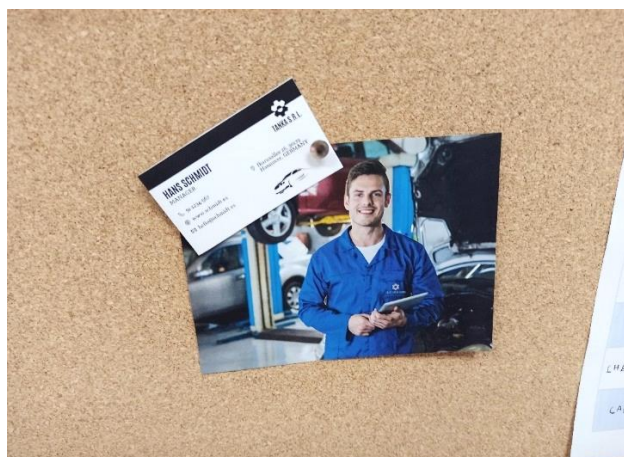


Prueba 3: En el tablero y en el maletín encontraremos piezas sueltas que pertenecen a un código QR. Una vez recopiladas todas las piezas, podremos escanear el código QR completado que nos llevará a un blog online donde conocerán tres habilidades que dispone un especialista informático. Incluiremos esta información en la tabla “Código final”.



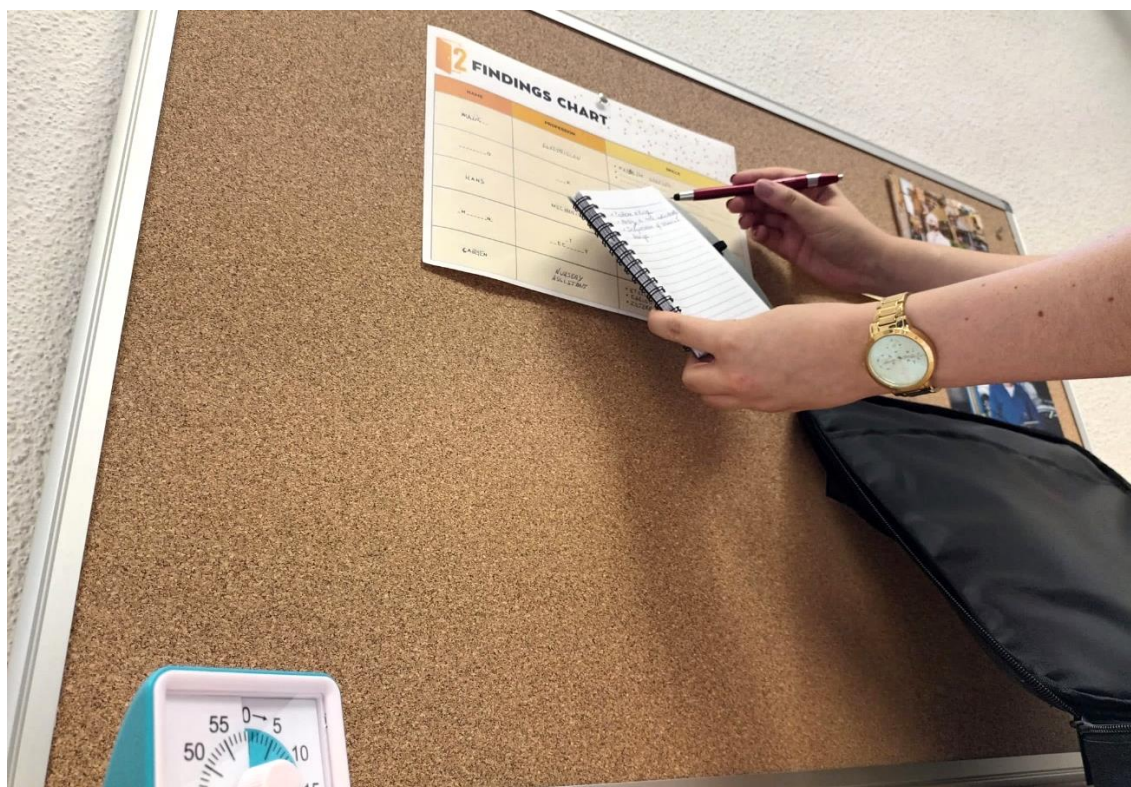


Prueba 4: En un sobre encontraremos una rueda de cifrado César y un texto codificado. A través de la pista LOGRO= XASDA, podremos descifrar la información detallada en la carta, que son tres habilidades que tiene un mecánico. Asociaremos que estas habilidades pertenecen a Hans, el mecánico que aparece en el tablero de investigación con su tarjeta de visita. De nuevo, incluiremos esta información en la tabla "Código final".



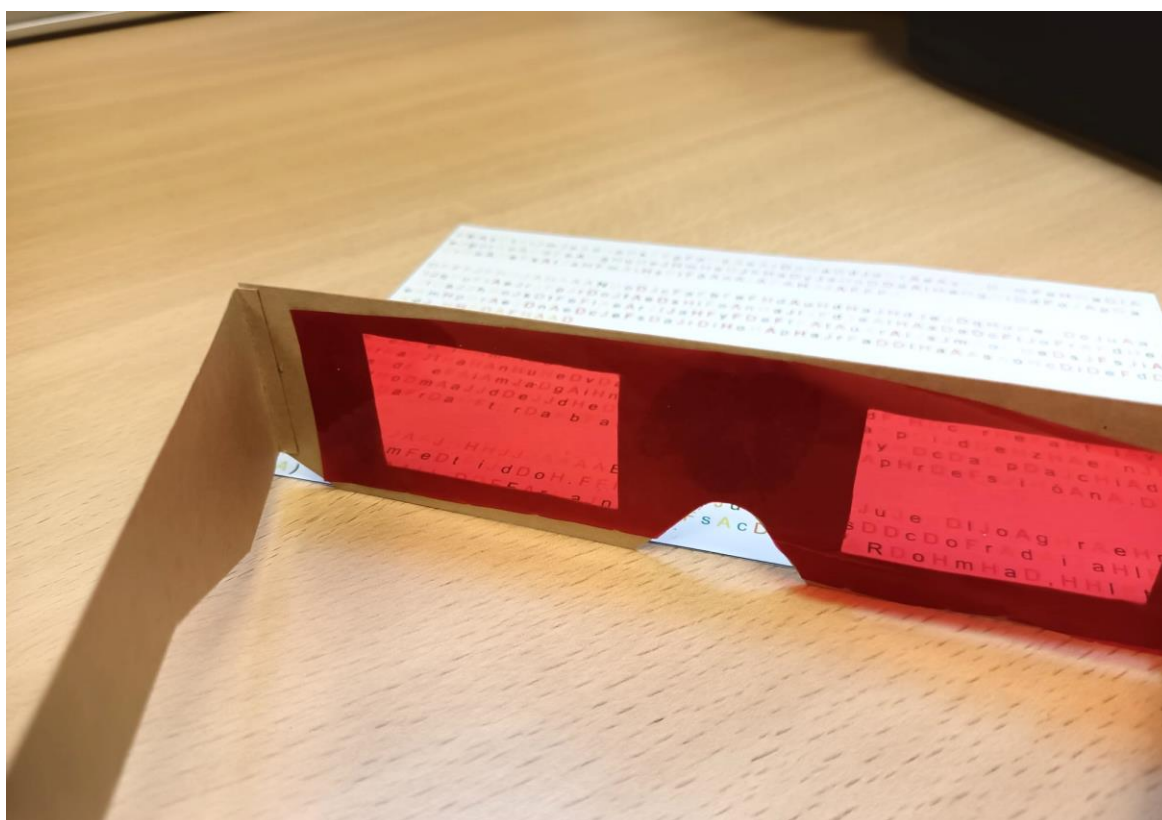


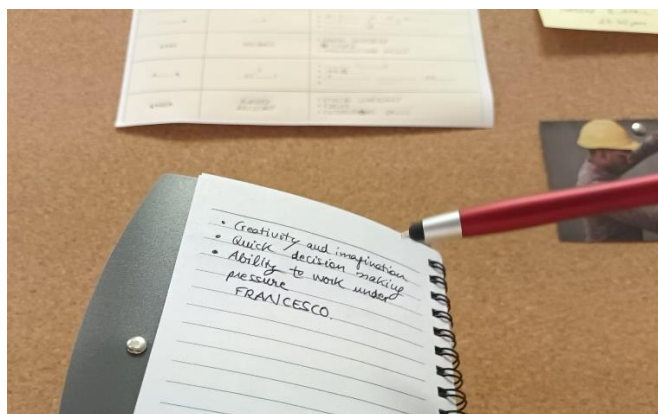
Prueba 5: En el maletín encontramos el currículum de un electricista y un espejo. Las habilidades profesionales están escritas al revés, pero con la ayuda del espejo podremos leerlas correctamente y añadirlas a la tabla “Código final”.





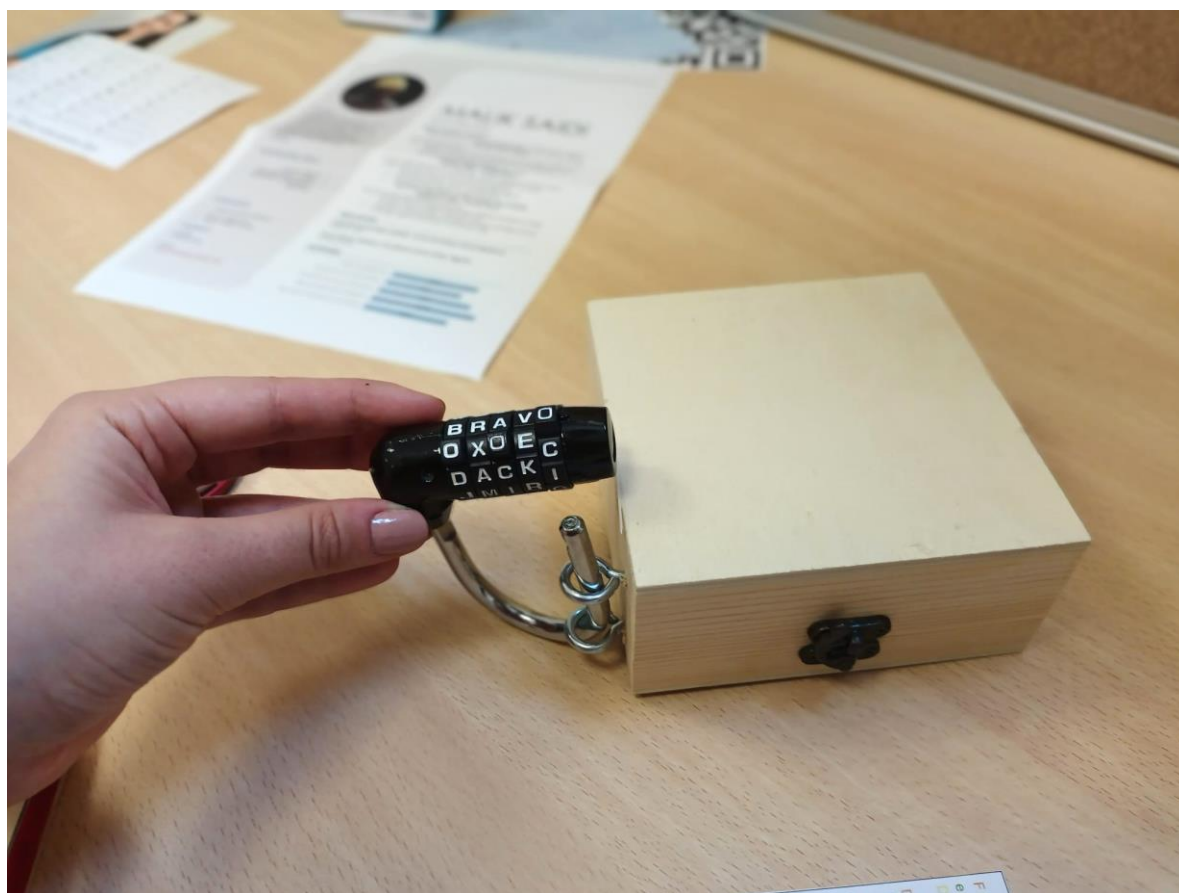
Prueba 6: Con la ayuda de las gafas con filtro rojo podremos leer la carta encriptada que describe las habilidades necesarias para el puesto de trabajo de un cocinero.





Prueba 7: Una vez recopilada toda la información hallada en el juego sobre la tabla “Código final”, vemos que algunas letras están dentro de una estrella. Estas letras forman la palabra BRAVO, que es la clave que abre la caja con el candado de letras. Al abrirla encontramos un botón de grabación de voz, que, al pulsarlo, nos da la enhorabuena y agradece el gran trabajo que hemos realizado.

2 FINDINGS CHART		
NAME	PROFESSION	SKILLS
MAZIK	ELECTRICIAN	• PROBLEM SOLVING • ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY • INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
FRANCESCO	COOK	• CREATIVITY AND IMAGINATION • QUICK DECISION-MAKING • ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
HANS	MECHANIC	• MANUAL DEXTERITY • ACCURACY • ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	• LOGICAL THINKING • INNOVATION • UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CARHEN	NURSERY ASSISTANT	• ETHICAL COMPROMISE • CARING • INTERPERSONAL SKILLS





 Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



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

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.