

# ÉXODOS: UN *ESCAPE ROOM* PARA GRIEGO I

RAFAEL MARQUÉS GARCÍA

[rafael.marques@um.es](mailto:rafael.marques@um.es)

IES José Marín, Vélez-Rubio (Almería)

## Resumen

Dentro de las nuevas propuestas de innovación educativa en las que se pretende colocar al alumnado como agente de su propio aprendizaje se encuentran los *Escape Room*. Son actividades puntuales en las que un grupo pequeño de alumnos dispone de un tiempo limitado para resolver una serie de pruebas dentro de una sala cerrada. *Éxodos* es una adaptación práctica a la materia de Griego I de estos innovadores recursos que están siendo implementados comercialmente en toda España con tanto auge.

## Palabras clave

*Escape Room, griego.*

## Abstract

The *Escape Room* is considered as one of the new proposals for educational innovation in which students are intended to be placed as agents of their own learning. These are one-time activities in which a small group of students has limited time to solve a series of tests in a closed room. *Éxodos* is a practical adaptation to the Greek I subject of these innovative resources that are being commercially implemented throughout Spain with such a growth.

## Key words

*Escape Room, greek.*

## 1. INTRODUCCIÓN

El auge de los llamados ‘juegos de escape’ en los últimos años ha supuesto una verdadera revolución económica y social en la industria del ocio. Tan solo en España encontramos más de 1.500<sup>1</sup> salas repartidas entre las principales provincias de nuestro país. El modelo de negocio es sencillo: un local decorado y ambientado según la temática e historia del juego. Allí los clientes-jugadores son encerrados en una sala repleta de puzles, enigmas y pruebas conectadas entre sí que deberán resolver en equipo dentro del tiempo indicado para lograr escapar de la habitación y superar el juego.

El gran potencial de esta nueva forma de entretenimiento es su capacidad para sumergir al jugador en un primer plano de la historia. Él es el único responsable del desarrollo del juego en una experiencia de total inmersión en la que vive una aventura cuyo feliz desenlace está condicionado por la habilidad, pericia y capacidad de los jugadores. De esta manera, el *Escape Room* cuenta con todos los ingredientes esenciales para triunfar:

1. Suscitar la competitividad del jugador mediante un propósito u objetivo principal que debe cumplir para ganar, permitiéndole interactuar con los recursos de la habitación.
2. Simular mediante la historia, la ambientación y el decorado, que el jugador se encuentra inmerso en una aventura ocurrida en otro tiempo y lugar.
3. Entretener al jugador con toda una serie de puzles, acertijos, cerraduras, códigos, etc., con materiales que deben ser manipulados por el jugador, lo que aumenta su capacidad lúdica e interactiva.
4. Necesidad de cooperar entre los jugadores y trabajar en equipo. Esto favorece la participación y la capacidad de involucrar a los individuos en la historia.
5. Una estructura lineal en la que cada prueba desemboca en otra distinta, otorgando pequeñas recompensas que permiten al jugador resolver el enigma principal de la sala. En ocasiones la

---

<sup>1</sup> Según los datos de la página web: <<http://www.escapistas.club>> consultada el día 7 de septiembre de 2019.

solución final del juego es un meta-puzle, una prueba cuya solución depende de las recompensas de todas las pruebas anteriores.

Por todo ello es habitual que un grupo de jugadores rememore cada *Escape Room* como una vivencia única e inolvidable. Es aquí donde entra el valor educativo, pues este tipo de juegos son capaces de generar aprendizajes indelebles entre nuestro alumnado. Tan solo es necesario adaptarlos a un currículo, una materia y unos contenidos concretos y la magia del juego produce el resto.

Además, los juegos de escape son los más idóneos para desarrollar las competencias clave, pues son juegos en los que hay que pensar, actuar y manipular. La comunicación lingüística es esencial entre los miembros del grupo, así como la lectura e interpretación de cartas, escritos y otros materiales. La competencia matemática, en ciencia y tecnología está muy presente en todas las pruebas con acertijos como reconocimiento de patrones, memorización, operaciones sencillas, uso de la lógica, abstracción, correlación y deducción, etc. La competencia digital se trabaja desde la búsqueda e investigación de pistas en libros, documentos, mapas y otros soportes, a veces virtuales. La competencia de aprender a aprender es básica en estos juegos, pues carecen de manual. Los alumnos entran en la sala sin conocimiento previo de lo que harán y son ellos los que tienen que comprender el funcionamiento del juego. Además, al ser un juego en equipo las competencias sociales y cívicas se potencian en gran medida con la colaboración, cooperación y trabajo en equipo. El desarrollo de la creatividad y de la intuición está implicado con el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Finalmente, con la propia ambientación de la historia y los contenidos curriculares tratados en ella desarrollamos la conciencia y expresiones culturales.

La aplicación de este tipo de juegos a la enseñanza puede resultar complicada debido al escaso número de alumnos requerido para formar un grupo frente a la excesiva masificación que encontramos en las aulas. Este problema puede ser obviado en asignaturas como griego, que tradicionalmente cuentan con pocos alumnos. En efecto, en esta materia se pueden poner en práctica metodologías mucho más activas e individualizadas en favor de los alumnos.

Con todos estos factores en cuenta se ha desarrollado un *Escape Room* totalmente flexible y abierto a la creatividad del director del juego que lo implemente. El profesor responsable tiene la total capacidad y libertad para modificar, aumentar o disminuir las pruebas aquí descritas y personalizar a su gusto todo el contenido para optimizar la experiencia de sus alumnos.

## 2. ESTRUCTURA DE *ÉXODOS*

### 2.1. Tránsito

Dentro de este novedoso marco de recursos educativos caracterizados por la participación activa del alumnado en el desarrollo, experimentación y resolución de problemas lógicos y mecánicos, se inscribe el *Escape Room Éxodos*. Se trata de la aplicación directa del concepto de *Escape Room* moderno a un aula concreta y tradicional, ligada al currículum tanto de las materias de Cultura Clásica y Griego en Bachillerato.

*Éxodos* es una actividad grupal de unos cuarenta y cinco minutos de duración aproximada, pensada para un conjunto de cuatro o cinco alumnos. Los alumnos son convocados a una sala (preferiblemente el departamento de griego o clásicas del centro) que está decorada *ex profeso* como el laboratorio de un alquimista. Allí son informados de que Orfeo<sup>2</sup>, el poderoso alquimista que la habitaba, ha abierto un portal entre nuestro mundo y el Hades, el mundo de los muertos.

Se notifica a los alumnos que dicho alquimista ha desaparecido pero el portal sigue abierto, por lo que hay un gran peligro de que las criaturas y monstruos del otro lado crucen al mundo de los vivos. La misión del grupo es sellar el portal entre ambos mundos en el tiempo indicado, usando para ello las últimas cartas y apuntes que el propio Orfeo dejó en su propio laboratorio.

---

<sup>2</sup> El protagonista de *Éxodos* es efectivamente el famoso héroe mitológico. Durante el juego se pone de manifiesto el exacerbado deseo de Orfeo por recobrar a su amada Eurídice, motor de toda la aventura que nos ocupa. De esta manera se permite al director complementar el juego con una explicación didáctica *a posteriori* de todas las aventuras de Orfeo y Eurídice, con referencias que los propios alumnos reconocerán dentro del *Escape Room*.

## 2.2 Realización y relación con el currículo

El momento óptimo para el desarrollo de Éxodos es durante la semana cultural o de Humanidades, habitual actividad educativa y lúdica en los centros educativos. Su duración estimada, como se ha indicado, es de unos cuarenta y cinco minutos para un grupo de entre cuatro y cinco alumnos. No obstante, el tiempo es flexible y ajustable al perfil y las necesidades del grupo. En cualquier caso, el docente deberá indicar al grupo el tiempo de que dispondrá, pues el desarrollo del *Escape Room* se medirá con un cronómetro nada más iniciar la actividad.

Por otro lado, también es posible implementar esta actividad dentro de las unidades didácticas de la programación habitual, pues los contenidos tratados en el juego están presentes en los distintos bloques de contenidos del currículo de Griego I. Se trata de una actividad que puede ser incluso evaluable, ya que es posible medir el tiempo transcurrido hasta la salida del *Escape Room* y el grado de consecución de los objetivos principales. El desafortunadamente exiguo número tradicional de alumnos en la materia puede servir aquí de ventaja, ya que mientras un grupo esté realizando la actividad, otro puede encontrarse en la clase habitual realizando actividades o ejercicios de traducción.

Asimismo, la ejecución y resolución de las pruebas está íntimamente ligada con los contenidos de la materia de Griego I dispuestos en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. En la siguiente tabla<sup>3</sup> es posible apreciar tal relación:

---

<sup>3</sup> Para los códigos de las pruebas v. *infra*. Las abreviaturas empleadas corresponden al tipo de objetivo principal y el subíndice a la distribución y gradación de las pruebas. Por tanto, P<sub>1</sub> es la primera prueba de la poción, C<sub>1</sub> la primera prueba del conjuro y M<sub>1</sub> la primera prueba de música y así sucesivamente.

Prueba	Disciplina	Bloque de contenidos	Criterios de evaluación
P <sub>1</sub>	Matemáticas Arquitectura	<b>Bloque 5:</b> Grecia: historia, cultura, arte, civilización	7. Conocer y comparar las características de la religiosidad y religión griega con las actuales.
P <sub>2</sub>	Mitología	<b>Bloque 5:</b> Grecia: historia, cultura, arte, civilización	5. Conocer los principales dioses de la mitología. 6. Conocer los dioses, mitos y héroes griegos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.
P <sub>3</sub>	Filología	<b>Bloque 6:</b> textos	3. Realizar a través de una lectura comprensiva, análisis y comentario del contenido y estructura de textos clásicos originales o traducidos.
P <sub>4</sub>	Química	<b>Bloque 7:</b> léxico	1. Conocer, identificar y traducir el léxico griego.
M <sub>1</sub>	Música	<b>Bloque 5:</b> Grecia: historia, cultura, arte, civilización	4. Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad.
C <sub>1</sub>	Literatura	<b>Bloque 6:</b> textos	3. Realizar a través de una lectura comprensiva, análisis y comentario del contenido y estructura de textos clásicos originales o traducidos.
C <sub>2</sub>	Lengua	<b>Bloque 2:</b> sistema de lengua griega	3. Conocer los caracteres del alfabeto griego, escribirlos y leerlos con pronunciación correcta.
C <sub>3</sub>	Geografía	<b>Bloque 1:</b> marco geográfico de la lengua	1. Conocer y localizar en mapas el marco geográfico de la lengua griega.
C <sub>4</sub>	Filología	<b>Bloque 6:</b> textos	3. Realizar a través de una lectura comprensiva, análisis y comentario del contenido y estructura de textos clásicos originales o traducidos.

Durante el diseño de *Éxodos* se ha pretendido en la medida de lo posible plantear actividades y ejercicios adaptados al curso de Griego I de forma que supongan un verdadero reto a los alumnos. Especialmente, se ha tratado de poner al alumno en contacto directo con la antigua Grecia, no solo a través de la ambientación y el decorado, sino también a través de los propios textos de autores griegos que sirven de apoyo al alumnado para superar ciertos objetivos. Esta aspiración pragmática permite suscitar en los alumnos un diálogo con los propios autores clásicos e introducirlos así en una disciplina que tanto beneficio humanístico produce en las personas como es la filología.

### 2.3 Objetivos

*Éxodos* está diseñado para ser realizado en grupo de forma colaborativa. Los alumnos deben trabajar juntos para resolver las pruebas y los puzles que se van sucediendo hasta completar objetivo final y completar el juego. Es por ello que cada pista que encuentren resulta crucial y deben compartir el más mínimo detalle con sus compañeros.

El desarrollo del juego se bifurca desde el inicio en dos itinerarios de pruebas. Es esencial que los alumnos se dividan a su vez en dos subgrupos para optimizar el tiempo de salida y comunicar con precisión los resultados. Cada subgrupo deberá completar uno de los dos objetivos necesarios para completar el juego, a saber:

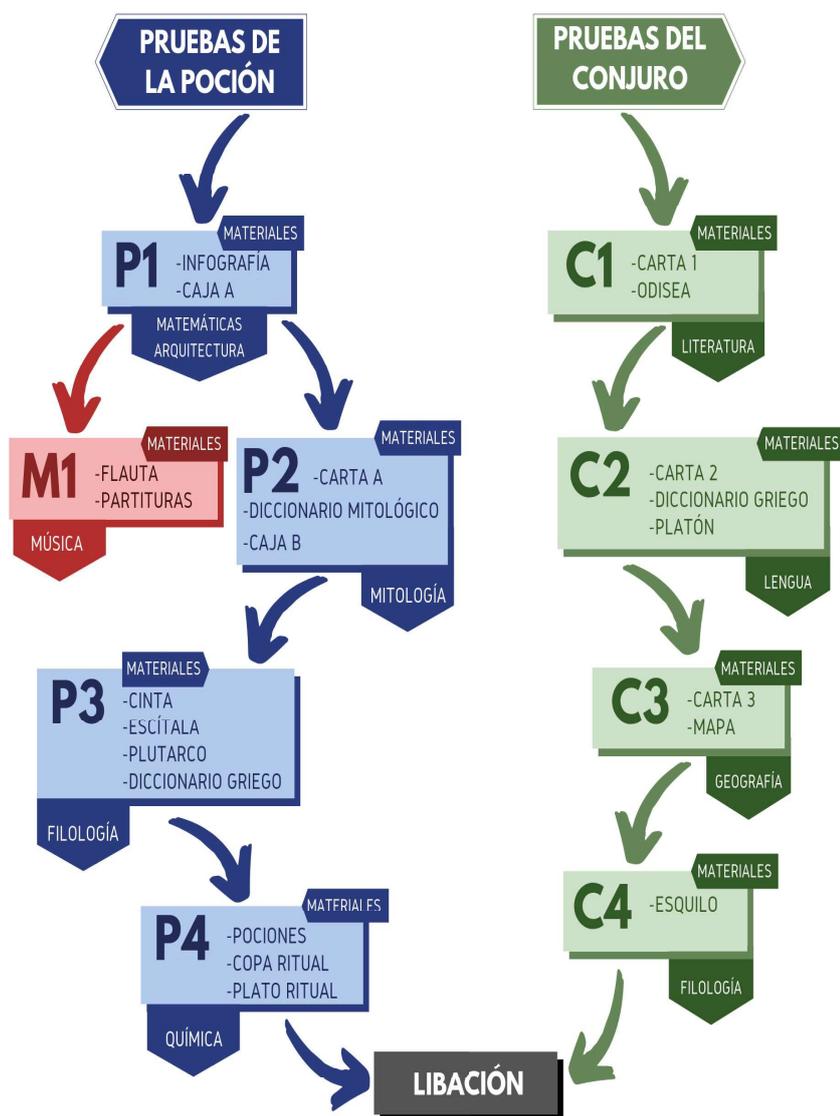
- Encontrar la poción alquímica.
- Descubrir las palabras mágicas.

Además existe un evento musical sorpresa que el grupo tendrá que afrontar en cierto momento de la partida. Cuando los alumnos hayan completado todas las pruebas, tendrán que realizar la libación, vertiendo la poción en el plato ritual mientras pronuncian las palabras mágicas. De esta manera el portal queda cerrado y el juego finalizado.

### 2.4 Estructura

La sucesión del *Escape Room* es lineal y concatenada, pues cada prueba desemboca en otra distinta hasta cumplir uno de los objetivos finales. Desde el inicio del juego los alumnos encontrarán pruebas de ambos itinerarios, y serán ellos mismos quienes distribuyan sus

miembros y tomen decisiones para resolver los puzzles. La siguiente imagen ilustra el desarrollo de *Éxodos* y la sucesión de pruebas, los instrumentos necesarios para cada una, así como la disciplina en que se enmarcan. Se incluye además el pequeño evento musical en el objetivo de la poción.



La dificultad de cada prueba es progresiva, pues la lógica subyacente a cada acertijo se va complicando a la vez que los sentidos de los alumnos se agudizan con la experiencia. Desde los orígenes conceptuales de Éxodos se ha intentado, en la medida de lo posible, diseñar pruebas ligadas a los contenidos curriculares de la materia y que a la vez intenten abarcar todas las disciplinas del saber: música, geografía, literatura, lengua, arte, etc.

## 2.5 Descripción de las pruebas

**P<sub>1</sub>:** La Caja A es el objeto con el cual se inicia la línea de pruebas sobre la poción. Se trata de un recipiente cerrado por una cerradura de código numérico con tres dígitos. El grupo deberá averiguar la combinación correcta. Esta es una prueba de correlación y asimilación visual, pues en la parte superior de la caja será visible el símbolo de la proporción áurea. El mismo símbolo se encuentra en la infografía que estará colgada en la pared del laboratorio (ver anexo).

El cartel muestra una imagen del Partenón y ciertos datos técnicos que los alumnos deberán leer. Al final del texto (colocado *ex profeso* para que los alumnos deban leer la infografía por completo) están escritas las tres primeras cifras de la proporción áurea, contraseña con la que los alumnos podrán abrir la caja.

Esta simple prueba sirve de calentamiento para habituar a los alumnos al funcionamiento de un *Escape Room*. Tan solo es necesaria la relación de símbolos y la lectura, mediante la cual los alumnos aprenderán datos artísticos y arquitectónicos sobre el Partenón. Tras abrir la caja los alumnos no solo hallarán la carta que continúa las pruebas de la poción sino también una flauta dulce y dos partituras que introducirán el evento musical.

**M<sub>1</sub>:** Se trata de un incidente sorpresa que el director del juego deberá moldear libremente en función del desarrollo del juego. En efecto, al comenzar el juego debe sonar de fondo la música del Epitafio de *Seikilos* en bucle. Tan pronto como los alumnos descubran la flauta y las partituras, el director de juego bajará el volumen de la música abruptamente hasta que no se escuche nada ante la sorpresa de los jugadores. Es el momento en que los alumnos tendrán que actuar.

Según está explicado en las cartas, siempre y cuando suene la música del alquimista Orfeo los monstruos del Inframundo permanecerán mansos y tranquilos. Pero al desaparecer la música, el director de juego hará sonar ruidos y gritos de monstruos. Esto asustará al principio a los alumnos, pero al leer las cartas descubrirán que deben tocar las partituras halladas en el interior de la Caja A, haciendo sonar el mismo Epitafio de *Seikilos* con la flauta para calmar a las bestias.

Esta es quizá la prueba más flexible y abierta a la improvisación por parte del director del juego. La superación queda totalmente a su criterio, así como sus consecuencias. Si los alumnos tocan bien la melodía, el sonido de los monstruos desaparecerá, aunque si el director lo considera conveniente puede recurrir a ellos más tarde.

Si los alumnos no son capaces de tocar la melodía con cierta soltura el resultado está a merced del director, que podrá elegir entre avisar al grupo y reducir su tiempo de salida 5 minutos o simplemente indicarles que se acercan los monstruos sin ninguna penalización. Ello dependerá del nivel del grupo y la malicia o pericia del director.

**P<sub>2</sub>:** En el interior de la Caja A los alumnos encontrarán también una carta de Orfeo dedicada a Eurídice. Consta de dos partes: en la primera de ellas se explica el trasfondo de la historia de Orfeo y su capacidad para calmar a las fieras con su música. En la segunda parte se propone una prueba de mitología para poder abrir la definitiva Caja B. Consiste en una enumeración de descripciones sobre cuatro personajes mitológicos que los alumnos deberán investigar en el *Diccionario de Mitología* de P. Grimal. Las iniciales de estos cuatro personajes (Asterión, Fedra, Dioniso, Ártemis, Dédalo) sirven de contraseña para poder abrir la Caja B, que dispone de una cerradura con código alfabético de cinco elementos.

**P<sub>3</sub>:** Como se ha indicado, la Caja B se encuentra sellada por una cerradura alfabética de cuatro combinaciones. En su interior se encuentran cuatro recipientes de cristal con distintas inscripciones, a saber, cloro, azufre, plata, hidrógeno. Para ambientar mejor el *Escape Room* se recomienda que estén rellenos de agua con distintos tipos de colorante alimentario (azul para el hidrógeno, rojo para el azufre, gris para la plata y verde para el cloro). Así, el contenido de estas probetas es totalmente inocuo.

Los alumnos también hallarán una cinta de algodón enrollada de 1 metro de longitud. En ella estarán escritas longitudinalmente letras que aparentemente se encuentran inconexas. Al lado del rollo se encontrará una pequeña inscripción con la siguiente cita: *Plutarco, Vida de Lisandro* 19, 5-6. El grupo tendrá que buscar el texto de la cita en el libro correspondiente.

La cita de las *Vidas Paralelas* comprende la descripción de una escítala, un cilindro de encriptación utilizado por los espartanos para enviar mensajes codificados. Tras leer el texto los alumnos comprenderán que deben enrollar por completo sin dejar huecos libres la cinta de la Caja B en el cilindro de madera presente desde el inicio del *Escape Room*. Es aconsejable utilizar como cilindro un rodillo de madera. Así, el mensaje de la cinta cobrará sentido: “Mezclando  $\theta\epsilon\iota\omicron\nu$  con  $\alpha\rho\gamma\upsilon\rho\omicron\varsigma$  obtendrás la poción para eliminar el portal”.

Para encontrar el significado apropiado de los mencionados elementos los alumnos tendrán que buscar ambas palabras en el diccionario de griego. De esta manera conocerán que son el azufre y la plata los botes implicados en la poción.

**P<sub>4</sub>:** Los alumnos tendrán que retirar los tapones de la plata y el azufre y mezclarlos en la copa de cristal situada en la mesa principal desde el inicio de *Éxodos*. Es altamente recomendable que realicen la mezcla sobre el plato ritual situado al lado de la copa. Al finalizar la mezcla, los alumnos habrán completado el primer objetivo general del juego.

**C<sub>1</sub>:** La Carta 1 es el elemento que introduce las pruebas del conjuro. Los alumnos la encontrarán sobre la mesa desde el inicio del juego y narra el trasfondo de *Éxodos*, la historia del alquimista y sus motivaciones para abrir el portal. Además es un objeto que sirve también como guía para que el grupo sepa cuáles son los objetivos principales: conseguir la poción y el conjuro.

Esta es una prueba sencilla de Literatura. Para poder pasar al siguiente desafío el grupo tendrá que leer por completo la carta. En ella se especifica que “las sirenas tienen la clave” y que “tiene que remar como Odiseo”. Esas claras alusiones guiarán a los alumnos hacia el libro de la *Odisea* de Homero, donde encontrarán la Carta 2. Según el nivel de dificultad que se desee implementar, es posible introducir la

carta en la primera página del libro o justamente en el canto en que se habla de las sirenas.

**C<sub>2</sub>:** En la Carta 2 se continúa explicando el trasfondo del alquimista y los alumnos podrán observar ciertos paralelismos con el mito de Orfeo y Eurídice. Al final de la carta comienza la verdadera prueba, pues se indica que “ha escondido el conjuro por todos los confines del mundo para que nadie pueda encontrarlos”. Este enigma alude al mapa que será necesario en la siguiente prueba.

Esta prueba es de naturaleza lingüística. Resulta esencial que para ello los alumnos dominen el alfabeto griego, pues al final se encuentra la clave para encontrar el siguiente libro: τέσσαρα στοιχεῖα εἰς τὰ δεξιὰ: ΜΗΦΟΥΙ. El grupo deberá buscar en el diccionario cada palabra, intentando explicar su género, número y caso. El director del juego puede orientar y dar pistas a su voluntad según el nivel del grupo.

Cuando logren entender el texto “cuatro letras a la derecha”, serán capaces de poder leer el término en mayúsculas aparentemente sin sentido. Deberán mover cuatro posiciones a la derecha cada letra del alfabeto griego, de manera que la palabra resultante en castellano es Platón. Entonces se dirigirán al libro preparado *ad hoc* en la mesa sobre cualquier diálogo de Platón y en su interior encontrarán la Carta 3.

**C<sub>3</sub>:** La tercera prueba del conjuro es quizá la más complicada de todo el *Escape Room* por el nivel de abstracción e intuición requerido. Para resolverla son necesarios el mapa que se encuentra a disposición de los alumnos desde el principio del juego, y la Carta 3.

La Geografía es la disciplina dominante en esta prueba. En efecto, en la Carta 3 el grupo hallará una enumeración ordenada de ciudades de la Grecia Antigua. Los alumnos tendrán que buscar en cada lista las ciudades enumeradas. Cuando logren completar todas las series, descubrirán que éstas forman letras latinas en mayúscula y contienen un mensaje oculto. Finalmente, habrán hallado el escondite del conjuro: Esquilo, *Persas* v. 630. De esta manera se potencia en gran medida el aprendizaje geográfico de lugares y mapas del mundo clásico de una forma totalmente experiencial y personal.

**C<sub>4</sub>:** La prueba final del conjuro versa sobre filología. Cuando los alumnos abren el libro de las tragedias de Esquilo, suelen creer erróneamente que v. 630 es la página en que se encuentra el conjuro.

El director del juego puede orientar con total libertad al grupo. Resulta fundamental que la edición empleada indique los versos de la obra y se recomienda que sea una edición bilingüe. Así, logrará tener a su disposición dos niveles de dificultad: uno en que los alumnos deben repetir el verso en castellano y otro más difícil en que deben hacer lo propio con el verso original.

**Libación:** Éxodos estará completamente terminado cuando el grupo realice la libación sobre el plato ritual. Deberán pronunciar las palabras del conjuro, ya sea en su versión griega o castellana, mientras vierten el contenido de la poción en el plato. En este punto el director del juego reproducirá el sonido del final para conferir más dramatismo y mejorar la ambientación final. Si logran completarlo todo en menos de 45 minutos habrán conseguido cerrar el portal a tiempo.

### 3. ELABORACIÓN Y EJECUCIÓN

#### 3.1 Confección

Si bien la construcción de un *Escape Room* puede ser una parte muy reconfortante y satisfactoria, todos ellos han pasado por una larga fase de elaboración y confección que puede variar según el nivel de diseño, perfeccionamiento y decoración que se pretenda. En efecto, existen multitud de elementos accesorios y ambientales que no resultan esenciales para el desarrollo del juego, pero sí aportan mucho realismo y profundidad al conjunto de la obra. Es por ello que para la elaboración de Éxodos tenemos que distinguir entre distintos tipos de materiales: obligatorios, complementarios que nos permiten la construcción algunos instrumentos obligatorios y finalmente los recursos opcionales. Todos ellos están inventariados a continuación:

#### *Materiales obligatorios*

1. Ordenador con altavoces.
2. Cronómetro.
3. Caja A de madera de 34 x 5 x 22 cm (alto x largo x profundo).
4. Caja B de madera de 28 x 13 x 18 cm (alto x largo x profundo).
5. Cerradura de código numérico (3 combinaciones).

6. Cerradura de código alfabético (5 combinaciones).
7. Botes de cristal: 4 unidades (hasta 10 cm de altura como máximo).
8. Flauta.
9. Música de ambiente (epitafio de Seikilos, ruido de monstruos, sonido final).
10. Rodillo de madera a modo de escítala.
11. Cinta de algodón de 1 metro. Escribir desde arriba el mensaje anexo.
12. Copa para realizar la mezcla de la poción.
13. Plato hondo.
14. Colorante alimentario (rojo, azul, negro y verde).
15. Infografía del Partenón (adjunta en anexo).
16. Carta 1, Carta 2, Carta 3, Carta A, Partitura (adjuntas en anexo).
17. Inscripción de la Caja B “*Plutarco, Vida de Lisandro 19, 5-6*”.
18. Mapa de Grecia (adjunto en anexo).
19. Libros:
  - I. Homero - Odisea.
  - II. Platón - Diálogos.
  - III. Esquilo - Tragedias.
  - IV. Plutarco - Vida de Lisandro.
  - V. Diccionario de mitología - P. Grimal.
  - VI. Diccionario de griego - J. M. Pabón.

#### *Materiales complementarios*

- Cáncamos para fijar las cerraduras.
- Cartulina con el símbolo de la proporción áurea.
- Pegatinas con los nombres de los elementos químicos para las pociones.

### *Materiales opcionales*

- Betún de Judea para envejecer la madera.
- Gancho para fijar la cinta de algodón.
- Velas para crear un ambiente propicio.
- Cuadros y retratos de Orfeo y Eurídice.
- Pastilla efervescente para simular un efecto más realista con la poción.

### **3.2 Ambientación**

Antes de comenzar el *Escape Room* es preciso crear una atmósfera de misterio adecuada a la experiencia que el grupo va a vivir. Se trata de un aspecto muy importante del juego, pues cuanto más realista parezca Éxodos, más implicación e interés mostrarán los alumnos y se tomarán la actividad de forma mucho más personal. De este modo lograrán un aprendizaje significativo a partir de sus propias vivencias mezcladas con contenidos puramente curriculares.

A través de unos altavoces reproduciremos los sonidos adecuados a cada ocasión, bien sea el Epitafio de *Seikilos*, el sonido de los monstruos o el del final del juego. Una tenue iluminación con velas aportará el misterio y la tensión adecuada. Si contamos con proyector es aconsejable reflejar la imagen de un portal en alguna pared.

Con el objeto de ambientar mejor los instrumentos del juego podemos usar betún de Judea para oscurecer la madera de las cajas, así como del cilindro de la escítala. Asimismo, es recomendable plastificar las cartas, el mapa y la infografía para garantizar una mayor duración de los materiales.

En cuanto a las pociones, ya se ha indicado que se debe emplear colorante alimentario para cada elemento químico. Los tarros deben ser también de cristal transparente, así como el vaso ritual, para que los alumnos puedan observar mejor el color del contenido. En el plato ritual puede colocarse una pastilla efervescente para que reaccione cuando los alumnos viertan el contenido de la poción.

### 3.3. Estado inicial

Para comenzar el juego, los objetos tendrán que estar colocados en una disposición inicial muy concreta, escondiendo cada elemento en su lugar de origen del siguiente modo:

En una pared de la habitación colgará la infografía empleada en la prueba P<sub>1</sub>. Además reproduciremos por los altavoces la música del epitafio de *Seikilos* con un volumen suave para permitir al grupo concentrarse mejor.

En la mesa principal del juego se ubicará el plato ritual junto a la copa para la libación, el mapa para la prueba C<sub>3</sub>, la Carta 1 para la prueba C<sub>1</sub>, la escítala para la prueba P<sub>3</sub> y todos los libros fundamentales del juego, como son el *Diccionario de Griego*, el *Diccionario de Mitología*, la *Odisea* con la Carta 2 en su interior, los Diálogos de Platón con la Carta 3 en su interior, las *Tragedias* de Esquilo y la *vida de Lisandro*, de las *Vidas Paralelas* de Plutarco. Junto a ellos se colocarán otros libros que sirvan de señuelo y decorado. Finalmente, dispondremos tanto la Caja A como la Caja B con sus respectivos candados cerrados y los correspondientes objetos en su interior.

En el interior de la Caja A se debe encontrar la Carta A, la flauta y la partitura. Si lo consideramos necesario podemos colocar también una pequeña guía para tocar la flauta dulce y leer partituras. Dentro de la Caja B se hallarán los cuatro recipientes de cristal con agua y distintos tipos de colorante. También encontraremos recogida la cinta de algodón para la prueba C<sub>3</sub> y una inscripción en el interior con la siguiente leyenda: “Plutarco, *Vida de Lisandro* 19, 5-6”.

### 3.4. Consejos básicos antes de comenzar

Para terminar, es conveniente informar a los alumnos de ciertas normas básicas como en cualquier *Escape Room*. Deben saber que el único contenido previo requerido es el conocimiento del alfabeto, por lo que no se les va a pedir que realicen tareas matemáticas complejas o ejercicios para los que no están cualificados. Tan solo se requiere el uso de la lógica, la observación y la deducción. Que sean capaces de reconocer patrones y relacionar pistas.

Es esencial advertirles de que no manipulen los libros a no ser que una pista o el sentido común les persuada a utilizarlos. Esto es para que

no descubran por casualidad pistas o pruebas de partes más avanzadas del juego que podrían llegar a despistarlos más todavía.

Quizá lo más importante antes de empezar es avisar al grupo de que deberían dividirse para optimizar el tiempo y que cada subgrupo se encargue de uno de los objetivos principales, aunque siempre lo pongan todo en común. Si es necesario el director del juego podrá aconsejar o dar pistas sobre la resolución de algún enigma.

Finalmente, la regla de oro de cualquier *Escape Room*: si un puzle ya ha sido resuelto, sus materiales pueden ser apartados porque ya no serán requeridos de nuevo. En muchas ocasiones se aglomeran en la mesa una cantidad innecesaria de pistas y recursos por el desorden del grupo, que desorientan y mezclan pruebas sin ninguna conexión entre sí.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

CANO CUENCA, J. & HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D. & LEDESMA, A. (2007), *Plutarco, Vidas paralelas V*, Gredos, Madrid.

GARCÍA GUAL, C. & LLEDÓ ÍÑIGO, E. & MARTÍNEZ HERNÁNDEZ, M. (1986), *Platón, Diálogos III*, Gredos, Madrid.

GRIMAL, P. (1989), *Diccionario de mitología griega y romana*, Paidós, Barcelona.

FERNÁNDEZ GALIANO, M. & PEREA MORALES, M. (1986), *Esquilo, Tragedias*, Gredos, Madrid.

PABÓN, S., DE URBINA, J. M. & FERNÁNDEZ GALIANO, M. (1993), *Homero, Odisea*, Gredos, Madrid.

PABÓN, S. & DE URBINA, J. M. (2009), *Diccionario manual griego: griego clásico - español*, Vox, Barcelona.

#### 5. ANEXOS: MATERIALES DE *Éxodos*

##### **Carta 1**

*¡Eureka! Aún no puedo creerlo. Los vapores todavía inundan el ambiente, pero cuando la poción tomó el color puro exhalé un grito de júbilo. Ahora tan solo me falta realizar el rito sagrado de la libación*

*y el ritual se habrá completado. Creo que para ello las Sirenas tienen la clave. Navegando con las herramientas adecuadas, como Odiseo, llegaremos a buen puerto. Así, el portal de este mundo con el Hades estará finalmente abierto. Mi querida Eurídice...*

*¡PRONTO ESTAREMOS JUNTOS DE NUEVO!*

## **Carta 2**

*Debo seguir remando hacia ti. Los cantos de sirena no pueden detenerme. Nada, ni en esta vida ni en la otra, me detendrá. Mi hogar, mi Ítaca está donde tú estés, mi amada Eurídice. Ya una vez intenté recuperarte, ¿recuerdas? La curiosidad te arrebató de mi lado, pero no extinguió mi anhelo por tu regreso. Si el mismísimo Hades te niega la salida, yo mismo romperé los cimientos de ambos mundos por ti y te traeré de vuelta. Tan solo necesito las palabras mágicas requeridas para el ritual. Cuando las encuentre, las esconderé por todo el mundo para que nadie pueda recuperarlas.*

τεσσαρα στοιχεια εις τα δεξιά: ΜΗΦΟΥΙ

## **Carta 3**

*1.1: Pérgamo, Mitilene, Éreso, Quíos, Esmirna, Quíos, Icaria, Samos, Éfeso*

*1.2: Opunte, Delfos, Epidauro Tegea*

*1.3: Ítaca, Cefalonia, Zacinto, Élide, Eníadas, Ítaca, Élide, Olimpia*

*1.4: Esciros, Andros, Samos, Focea*

*1.5: Andros, Tenos, Miconos*

*1.6: Ceos, Melos, Íos*

*1.7: Atenas, Maratón, Calcis, Tebas, Mégara, Atenas*

*2.1: Tera, Íos, Paros, Naxos, Amorgos, Íos*

*2.2: Pérgamo, Mitilene, Éreso, Quíos, Esmirna, Quíos, Icaria, Samos, Éfeso*

*3.1: v. 630*

## Carta A

*¿Recuerdas, mi querida Eurídice, aquella etapa nuestra en que yo tocaba la lira y hasta los animales me obedecían extasiados? Esos tiempos fueron muy felices, poco antes del encuentro con esa infausta serpiente que te arrebató la vida.*

*Esta madrugada un extraño sonido me ha despertado del breve letargo en que me hallaba sumido. Venía desde el otro lado de la puerta y al escucharlo me ha helado totalmente la sangre. Era un grito desgarrador de furia. Y no era humano.*

*Ese alarido bestial que escuché me recordó a la lira mágica que tocaba en mi juventud para ti. Si entonces la dulce melodía pudo calmar hasta a las bestias más salvajes, en esta ocasión podré tranquilizar a las criaturas más terroríficas del Hades. La tendré siempre a mano para tocarla en caso de sentir de nuevo presencias del Averno.*

*En cualquier caso, cuando logre burlar a los terribles monstruos que te vigilan será necesario utilizar la poción para destruir el portal entre ambos mundos. He escondido las mezclas en una caja que solo un filósofo podrá abrir. Para ello tendrá que conocer:*

- 1. El nombre del Minotauro encerrado en el Laberinto de Creta.*
- 2. La mujer que intentó seducir a su hijastro Hipólito en una de las más famosas tragedias de Eurípides.*
- 3. El dios 'nacido dos veces' hijo de Zeus y Sémele.*
- 4. La diosa que castigó a Acteón transformándolo en ciervo para ser devorado por sus perros de caza con motivo de espiarla mientras se bañaba desnuda.*
- 5. El padre de Ícaro y famoso arquitecto constructor del Laberinto y de unas ingeniosas alas para volar sobre el mar.*

Figura 1: partitura musical



Figura 2: mapa de Grecia



Figura 3: Caja A

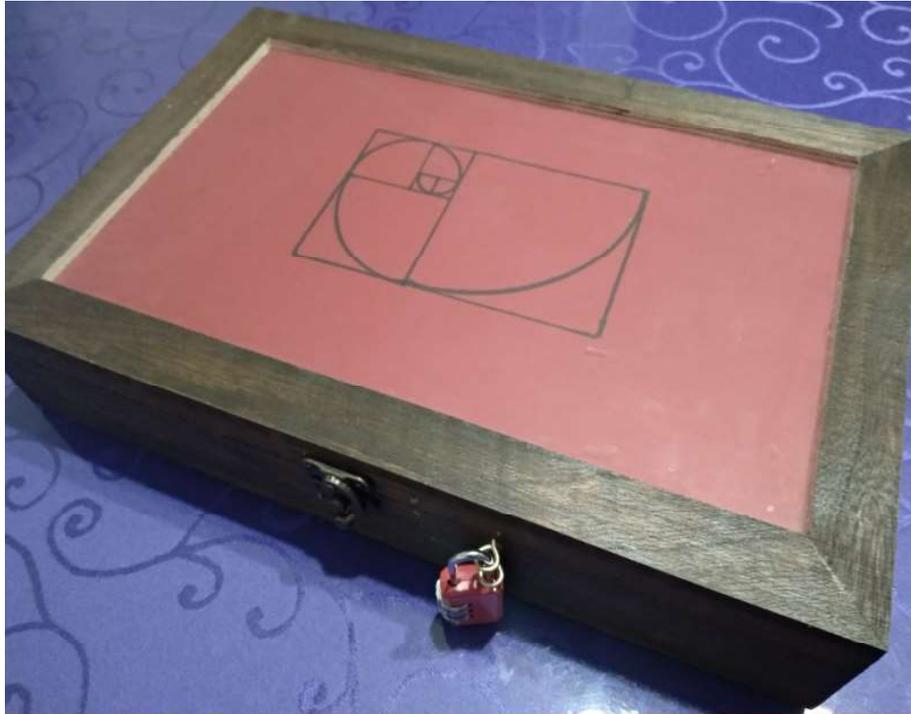


Figura 4: Infografía del Partenón

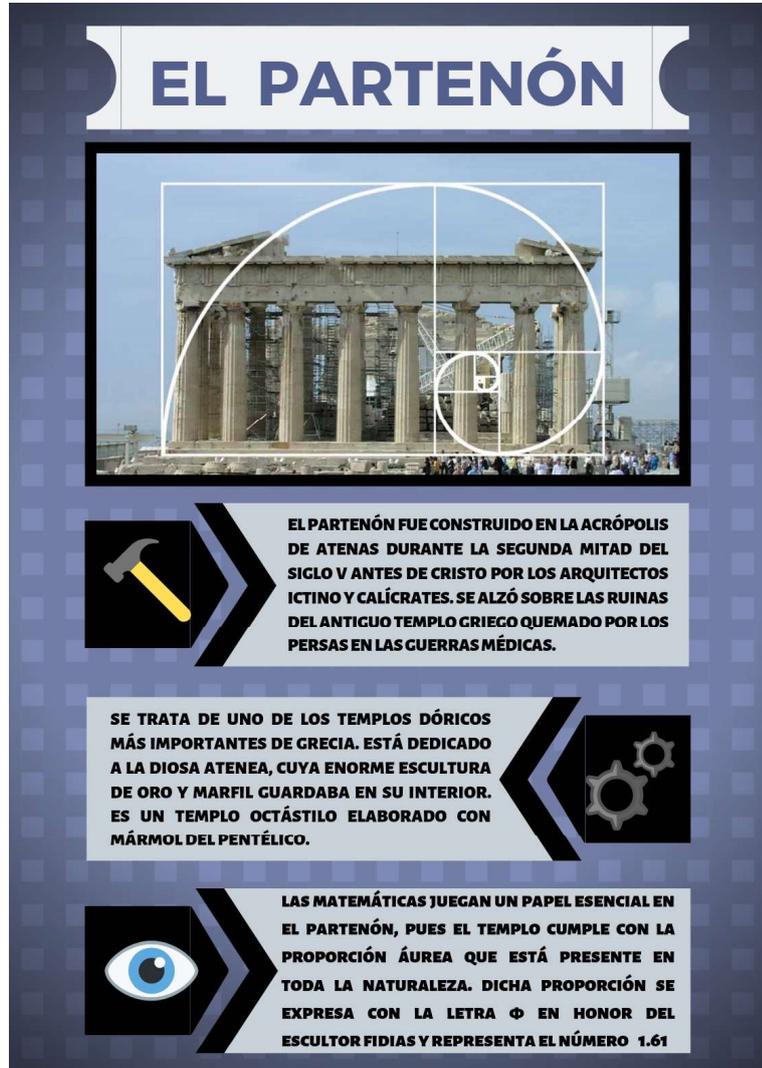


Figura 5: Caja B



Figura 6: Escítala



