

DESAFÍO 3

MEDIEVAL ESCAPE ROOM

1. DESCRIPCIÓN

¿QUÉ ES UN SCAPE ROOM? El Escape en Vivo es un juego genial para disfrutar con amigos, compañeros, vecinos... Todo se inicia con los participantes reuniéndose fuera del cuarto con el facilitador del juego que les dará las instrucciones. Luego, los integrantes del equipo ingresan al cuarto, la puerta se cierra y el reloj comienza a correr.

Durante los primeros minutos los jugadores empiezan a explorar el cuarto y a descubrir y descifrar pistas en objetos escondidos, fotografías, códigos o números.

Desde el principio, los jugadores deben comunicarse efectivamente para poder resolver los acertijos que han encontrado, ya que la solución de éstos, los lleva al principio de la próxima pista hasta lograr escapar.

A medida que el tiempo pasa, las pistas se vuelven más complicadas. Los participantes tendrán 30 minutos para resolver el enigma y poder salir del cuarto del Escape Room.

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Analizadas algunas de las instituciones del entorno local, y detectando la necesidad de actividades de ocio saludable novedosas y originales en la zona, nos planteamos diferentes opciones a desarrollar. Una de ellas fue la creación de un festival de música, pero analizando recursos, disponibilidad, tiempos, repercusión, etc, nuestra coordinadora de Wake Up nos hizo ver que no dejaría de ser algo que ya se hace asociado a otros eventos festivos. Por lo que nos propuso la idea de realizar un Escape Room como forma de ocupar el tiempo libre de jóvenes de una forma novedosa, original y divertida.

Este tipo de experiencias, están basadas en la Teoría del Flow, relacionada con el aprendizaje a través de los juegos y la felicidad. Esta teoría señala que ***si estás volcado en una actividad para tu propio disfrute, cuando hay un equilibrio entre tus habilidades y los retos que te plantean, entras en un estado mental, donde todo fluye. En ese momento, el tiempo vuela y las ideas van surgiendo libremente en tu mente.***

3. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Proponer entre los jóvenes alternativas de ocio y tiempo libre con carácter lúdico, participativo, igualitario, de relación y gratuito.

- Fomentar la utilización de recursos y espacios públicos de las localidades de nuestro entorno.

4. DESTINATARIOS DEL PROYECTO

- Jóvenes con edades comprendidas entre 14-17 años de las localidades de Castuera y Monterrubio de la Serena.
- Alumnos del IES de Castuera.

5. ACTIVIDADES

Para la creación del ESCAPE ROOM, desarrollaremos las siguientes actividades:

- A. Idear la historia.** Elaboración del texto que dará forma a la secuenciación de las diferentes pruebas a realizar para lograr el objetivo final.
- B. Elección del escenario.** Necesitaremos un recinto cerrado en el que construir nuestra historia y de la que acabarán escapando.
- C. Creación de pruebas y pistas.** Candados, juegos de ingenios, puzzles, piezas ocultas... toda una serie de aventuras que si no son superadas secuencialmente no se logrará llegar al final.

- D. Elaboración de materiales de decoración.** Nuestro escenario debe recrear la historia que hemos ideado, por lo que necesitaremos elaborar materiales que lo consigan.
- E. Difusión de la actividad.** Creación de un cartel publicitario para compartir en diferentes redes sociales y tabloneros de anuncios para que la información llegue a los destinatarios.
- F. Ejecución de la ESCAPE ROOM.**

6. TEMPORALIZACIÓN / UBICACIÓN

LUGAR	FECHA
Espacio Creación Joven de Castuera	Por determinar
Matadero Monterrubio de la Serena	Por determinar
IES de Castuera (Día del Centro)	31 marzo 2017

7. RECURSOS

En los diferentes lugares donde se va a realizar el Escape Room necesitaremos una habitación con puerta y cerradura.

Para el desarrollo de la historia necesitaremos materiales para elaborar las diferentes pruebas.

El coste económico que suponga la compra de estos materiales lo dispondrá el IES de CAstuera