

07 Las normas

Un Escape Room Educativo, además de una experiencia formativa, es una experiencia lúdica. Y como todo juego necesita de una serie de normas que los participantes deben cumplir para poder jugar.

Habitualmente estas normas se explican en la introducción o bienvenida de los participantes al Escape Room. Estas instrucciones y normas deben aclarar:

- Si hay un tiempo límite o no para cumplir la misión. Que haya un límite de tiempo ayuda a incentivar a los participantes a querer resolver los retos y añade emoción al juego. Además puede haber un reloj o un cronómetro regresivo en la sala. Puedes avisarles con alguna tipo de notificación sonora cuando vayan por la mitad de tiempo y cuando hayan consumido el 75 % del tiempo.
- Qué elementos pueden tocar y cuáles no (si es que hay parte del mobiliario que es solo decoración). En este sentido, puedes colocar pegatinas de un color en todos aquellos objetos que no hay que tocar. Así evitarás posibles daños innecesarios.
- Si los participantes pueden solicitar ayuda para resolver los enigmas o no. En caso de que sí puedan, cuántas veces pueden solicitar ayuda, cómo pueden solicitarla (a través de un walkie-talkie, llamando con un móvil, por whatsapp) y si hay alguna penalización por pedir ayuda (por ejemplo, que se les reste tiempo del contador). Pueden recibir al principio una carta o ficha comodín que usarán para pedir ayuda si la necesitan. Y si quieres hacerlo cooperativo tendrán que dar una pista a otro equipo para recibir ellos mismos su pista del game master (profesor).
- Si los participantes pueden utilizar o no sus móviles para resolver los enigmas. Por ejemplo, si deben hacer operaciones matemáticas quizá no desees que dispongan de la calculadora del móvil.
- Si las pistas tienen un solo uso o si una misma pista puede servir para resolver más de un reto. Mejor limitar cada pista a un solo uso (por ejemplo, que una llave solo abra un candado). Esto permitirá a los participantes descartar por completo esa pista una vez hayan resuelto el enigma. Si no, puede hacerse demasiado complejo. De hecho, puedes dejar un lugar (una cesta, un cuenco, una papelera o una caja) en el que los participantes pueden ir depositando todas aquellas pistas y objetos que ya hayan utilizado.
- Si hay pistas falsas o no. Dado que el tiempo ya es bastante limitado, no introduciría pistas falsas pero eso es algo que debes decidir. Lo que sí que conviene es que les indiques si hay o no pistas falsas, para que sepan que tienen que juzgar.
- Que no se debe utilizar la fuerza bruta para abrir las cajas o candados.

- Consideraciones de seguridad de la sala. Puede que la sala disponga de una puerta de emergencia que los participantes no deban tocar. O puede que alguna persona necesite salir de la sala durante el juego y tengas que indicarle cómo hacerlo.
- Si vas a utilizar algún candado que creas que los participantes no han visto antes (por ejemplo, un candado direccional) o candados muy baratos que a veces cuesta abrir, es útil que dediques un par de minutos a explicar cómo se utilizan esos candados.
- Si hay varios grupos puedes indicar las normas de interrelación; "no se puede robar", "puedes negociar materiales que es posible que necesites" ...

Aquí tienes ejemplos de normas:

