Nn

INCLUSIVE PATHways TO PEACE

LA LEY DEL REY

Escape room

Módulo DIY

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Introducción

Este **Módulo DIY de Escape Room** ha sido desarrollado en el marco del proyecto *Inclusive Pathways to Peace* (IPP), cofinanciado por el programa **Erasmus+** de la Unión Europea. Sirve como complemento práctico de la *Guía Metodológica* y, juntos, forman un conjunto completo de herramientas para implementar escape rooms educativas en contextos de trabajo juvenil y educación no formal. ***«Inclusive Pathways to Peace, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458»*** es una Asociación de Cooperación Erasmus+ en el ámbito de la juventud, coordinada por **Association Studio B (Croacia), con socios de Serbia (Udruženje Svetlost), España (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) y Chipre (NEOLEA GIA ANTALAGI KAI KATANOISI – Youth for Exchange and Understanding)**. El proyecto tiene como objetivo promover la paz, la tolerancia y la inclusión mediante el desarrollo de herramientas educativas innovadoras para jóvenes y profesionales del trabajo juvenil. A través de la *investigación-acción participativa* y métodos creativos de *aprendizaje basado en juegos*, los socios están cocreando recursos educativos abiertos —incluidas escape rooms interactivas mejoradas con elementos de 360° y realidad aumentada— que ayudan a los jóvenes a desarrollar la empatía, la comunicación y las habilidades de resolución de conflictos. Al combinar la educación no formal y la innovación digital, el proyecto busca fortalecer la calidad del trabajo juvenil y contribuir a comunidades más cohesionadas, democráticas y pacíficas en toda Europa.

Mientras que la *Guía Metodológica* proporciona las bases teóricas, los principios metodológicos y las instrucciones detalladas para preparar y facilitar la actividad, este *Módulo DIY* contiene todos los elementos necesarios para ser impresos, montados y utilizados durante la implementación. Estos incluyen rompecabezas, pistas, elementos visuales y otros componentes diseñados para apoyar el aprendizaje experiencial sobre la paz, la inclusión y la resolución de conflictos.

Utilizados conjuntamente, la *Guía Metodológica* y el *Módulo DIY de Escape Room* permiten a los profesionales del trabajo juvenil crear experiencias inmersivas, participativas y educativas que fomentan la colaboración, la empatía y el pensamiento crítico entre los jóvenes.



Cómo utilizar este módulo:

Todos los elementos de este módulo están marcados con la letra «**E**» seguida de un número (por ejemplo, ***E1, E2, E3…***). Esta numeración corresponde a las instrucciones del ***Capítulo 1.5 Cómo preparar la sala de la Guía Metodológica*** y te ayudará a colocar correctamente cada elemento dentro de la escape room.

Sigue estas directrices al preparar los materiales:

- **Impresión:** Imprime todos los elementos a una sola cara, utilizando la configuración «Ajustar a la página», salvo que se indique lo contrario en las notas que acompañan a cada número de elemento.

- **Corte y preparación:** Cada página incluye un encabezado y un pie de página con el número del elemento y la información del proyecto. Estas secciones deben recortarse antes de su uso. Los participantes solo deben ver el elemento en sí, no la numeración ni ninguna marca técnica.

- **Instrucciones adicionales:** Junto a algunos números de elemento puedes encontrar notas específicas de preparación, como «***cortar por las líneas marcadas***», «***imprimir en papel vegetal***» o «***doblar en tres partes***». **Sigue estas indicaciones cuidadosamente.**
  Si no se proporciona ninguna instrucción específica, ***simplemente imprime la página*** y recorta el encabezado, el pie de página y el número del elemento antes de utilizarlo en la escape room.

Siguiendo estos pasos, **garantizarás** que los materiales estén correctamente preparados y que la experiencia de juego siga siendo **totalmente inmersiva** para los participantes.

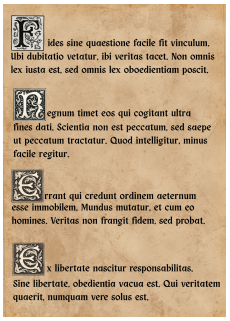
Hoja de referencia:

E1: 

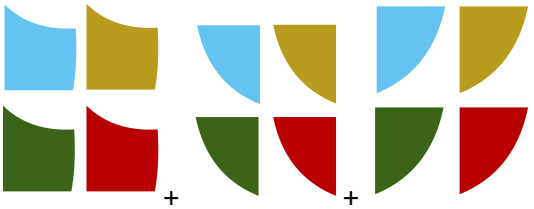
+

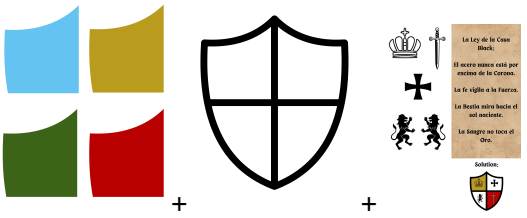
E2:(Para E2, recorta cada pieza individual del rompecabezas)



E3: 

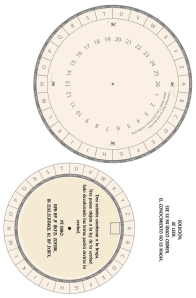
E4: (Recorta las piezas individuales de este elemento: cada campo de color, los símbolos heráldicos y el pergamino con la regla. Deja intacto el fondo en blanco y asegúrate de que la solución no esté entre las piezas que recibe el jugador; la solución debe conservarla el GM.)


+ +
+

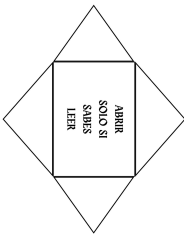


+ +

E5: (recorta ambos círculos y el rectángu punteado del más pequeño, únelos por el centro con un imperdible o utiliza las pestañas del círculo más grande para mantenerlos juntos)



E6: (imprime dos veces, recorta toda la fo
dóblala para que forme un sobre con el te
la parte exterior)



E7 / E8: (recorta los pergaminos y coloca uno en cada sobre - E6. Asegúrate de que el GM tenga las soluciones)



Solución:
Un agujero

Solución:
Es un siervo.
Trabaja para
alimentar a
otros.

E9: (En la parte trasera del rompecabezas escribe lo siguiente con tinta UV:

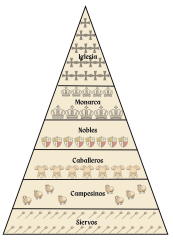
No entramos en este lugar como iguales,
pero ahora estamos aquí como uno solo.)

Atados por leyes diferentes, juzgados por normas distintas,
fuimos hechos desiguales por nacimiento, por conocimiento y por miedo.
Sin embargo, al compartir aquello que fue negado a algunos y concedido a otros,
rompimos las cadenas destinadas a mantenernos separados.
No nos marchamos como súbditos de vuestra ley,
sino como una sola voz, una sola voluntad, una sola verdad.

Después, recorta las 3 piezas individuales:
1- parte superior
2- parte inferior
3- parte izquierda



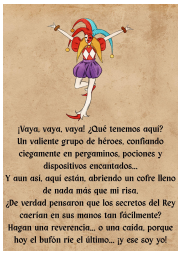
E10:



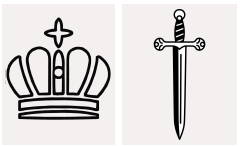
E11: Recorta

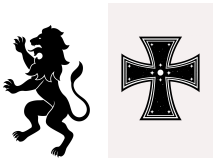


E12:



E13:





E14:



Nombre: Thomas Reed



Rol: El siervo

Acusación: Violación de la Ley del Rey

Crimen: Trabajó un domingo

Atado a la tierra y a la voluntad de otros, Bogdan trabajó cuando las campanas exigían descanso.
El hambre no respeta los días sagrados.
La ley no se preocupa por las razones de tu desobediencia.

Nota: No sabe leer

Nombre: William Green



Rol: El granjero

Acusación: Robo de propiedad noble

Crimen: Permitió que sus ovejas pastaran en tierras que no le pertenecían

La hierba era verde. La cerca estaba rota.
La tierra alimentó a sus animales, pero la ley se alimentó de él.
La libertad termina donde comienza la propiedad.

Nota: No sabe leer

Nombre: Elena Wise



Rol: La bruja

Acusación: Herejía

Crimen: Posesión de conocimiento prohibido

Sabe lo que otros no deben saber.
Las preguntas asustan a quienes gobiernan.
Comprender se vuelve peligroso en el silencio.

Nota: Sabe leer

Nombre: Sir Corin Vale



Rol: Caballero del Reino

Acusación: Traición

Crimen: Traicionó el honor de la corona

Su espada juró lealtad.
Su corazón no pidió permiso.
El honor protege un reino... hasta que deja de hacerlo.

Nota: Sabe leer

Nombre: Lord Malvek Rho



Rol: El noble

Acusación: Conspiración contra el Rey

Crimen: Supuesto complot para derrocar la corona

Nacido cerca del poder, condenado sin pruebas.
En la corte, los susurros pesan más que la verdad.
Ni siquiera el rango puede proteger contra el miedo.

Nota: Sabe leer

Nombre: Padre Aurelius



Rol: El sacerdote

Acusación: Blasfemia

Crimen: Declaró que la Tierra es redonda

Leyó textos prohibidos y creyó en sus propios ojos.
La fe debía guiar las almas, no cuestionar el mundo.
Algunas verdades llegan demasiado pronto.

Nota: Sabe leer





ides sine quaestione facile fit vinculum. Ubi dubitatio vetatur, ibi veritas tacet. Non omnis lex iusta est, sed omnis lex oboedientiam poscit.



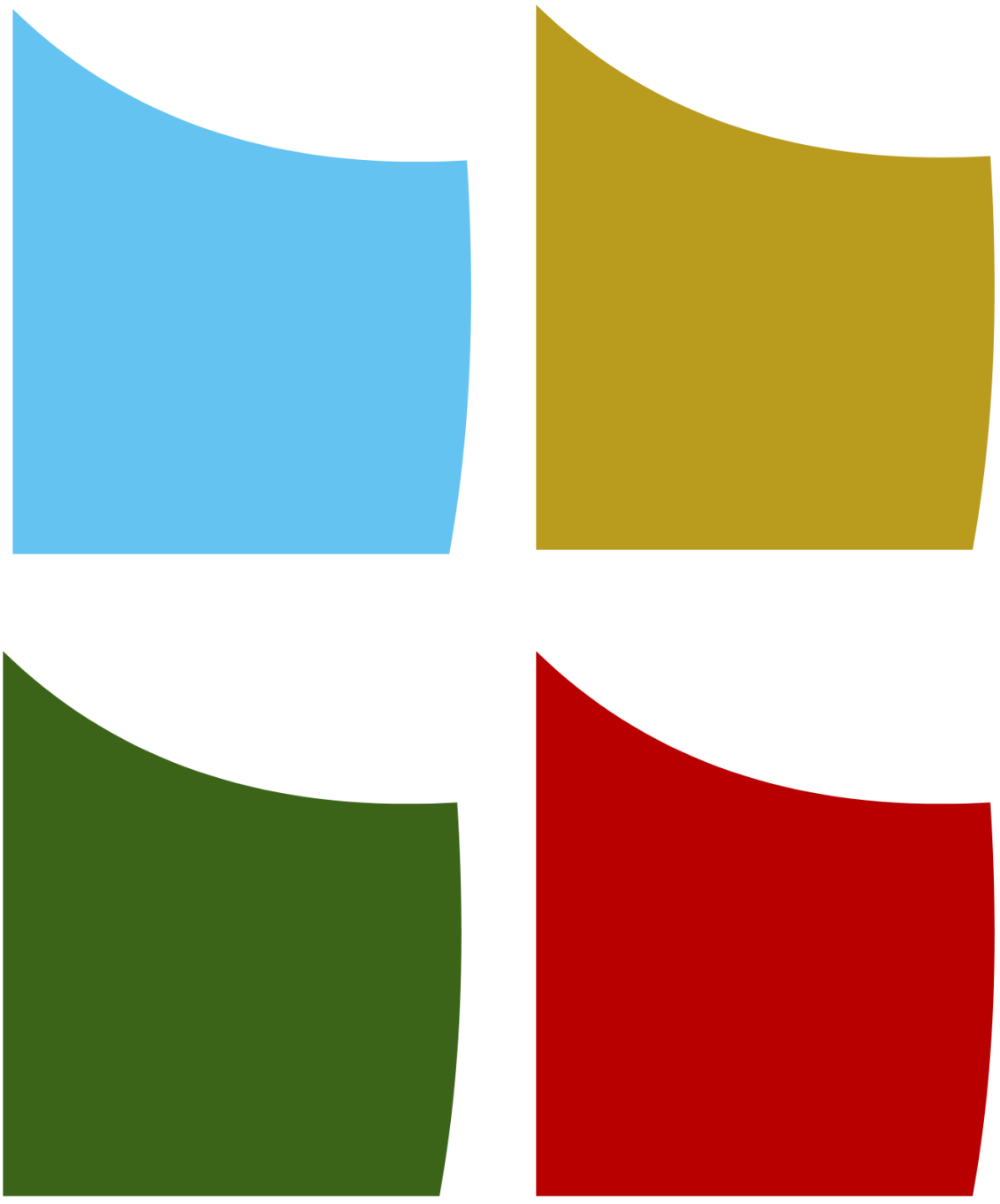
egnum timet eos qui cogitant ultra fines dati. Scientia non est peccatum, sed saepe ut peccatum tractatur. Quod intelligitur, minus facile regitur.



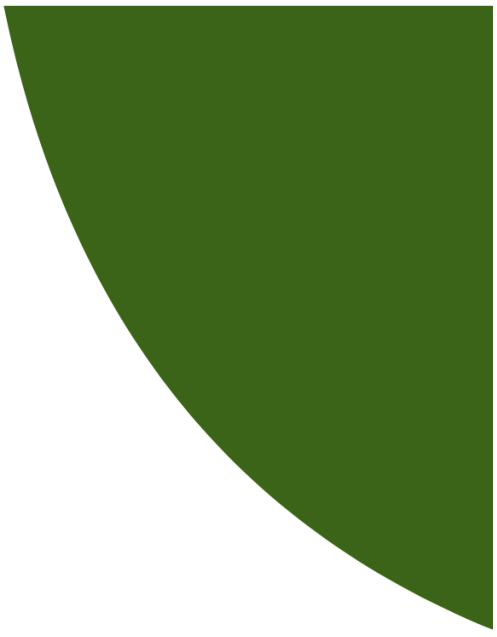
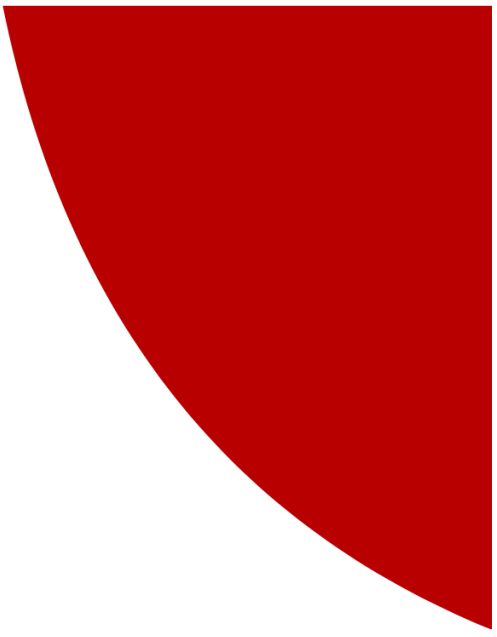
rrant qui credunt ordinem aeternum esse immobilem. Mundus mutatur, et cum eo homines. Veritas non frangit fidem, sed probat.

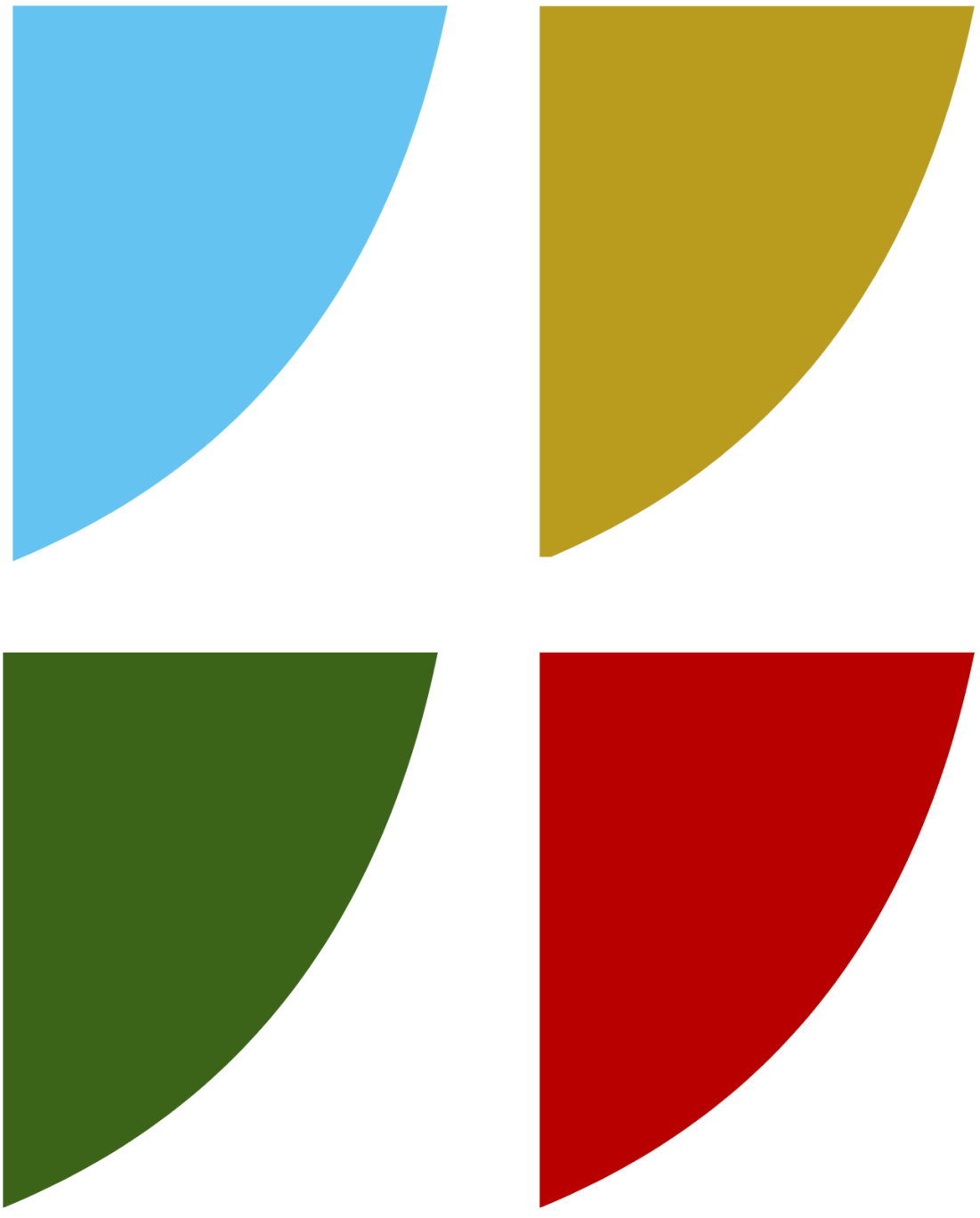


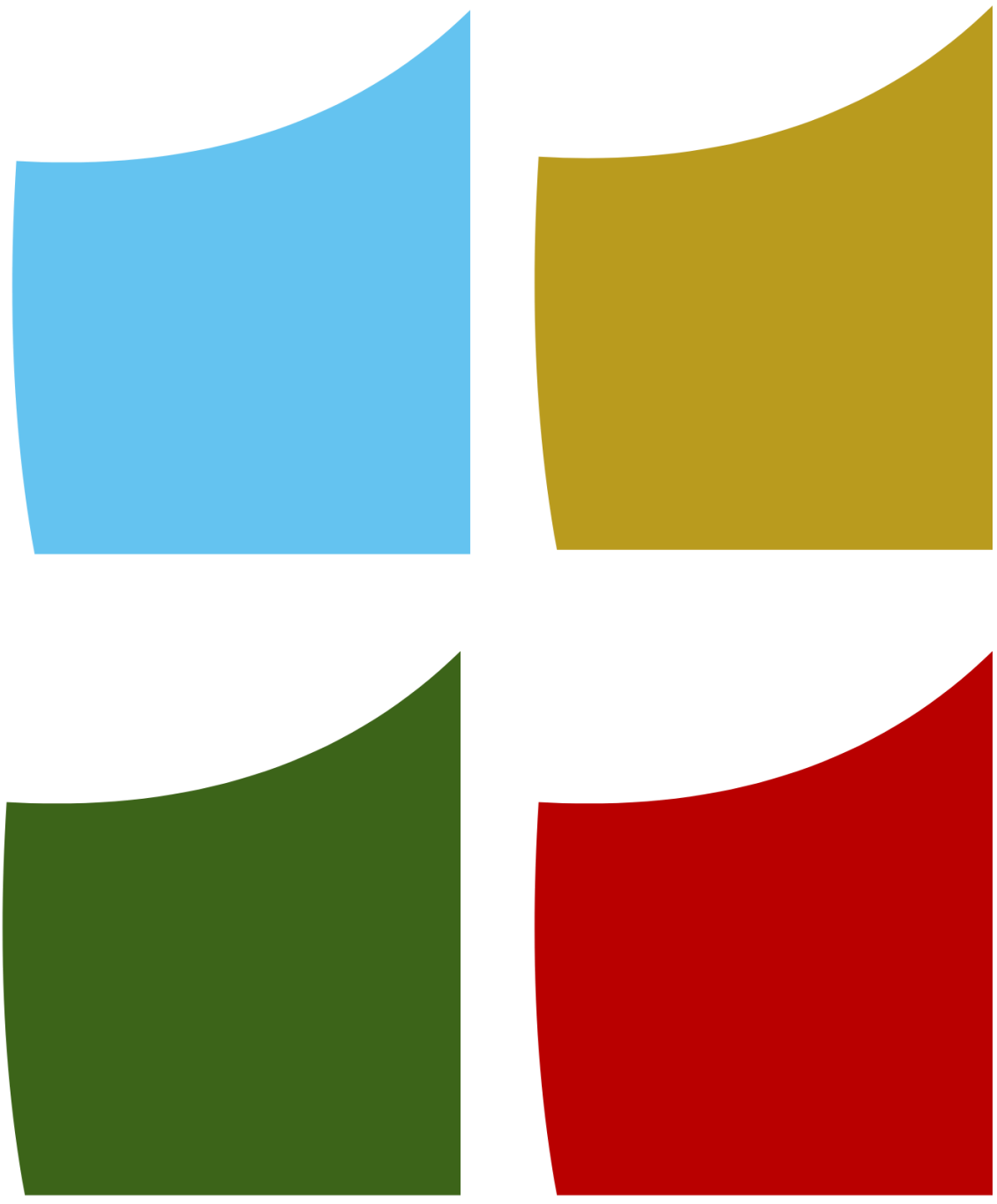
x libertate nascitur responsabilitas. Sine libertate, obedientia vacua est. Qui veritatem quaerit, numquam vere solus est.

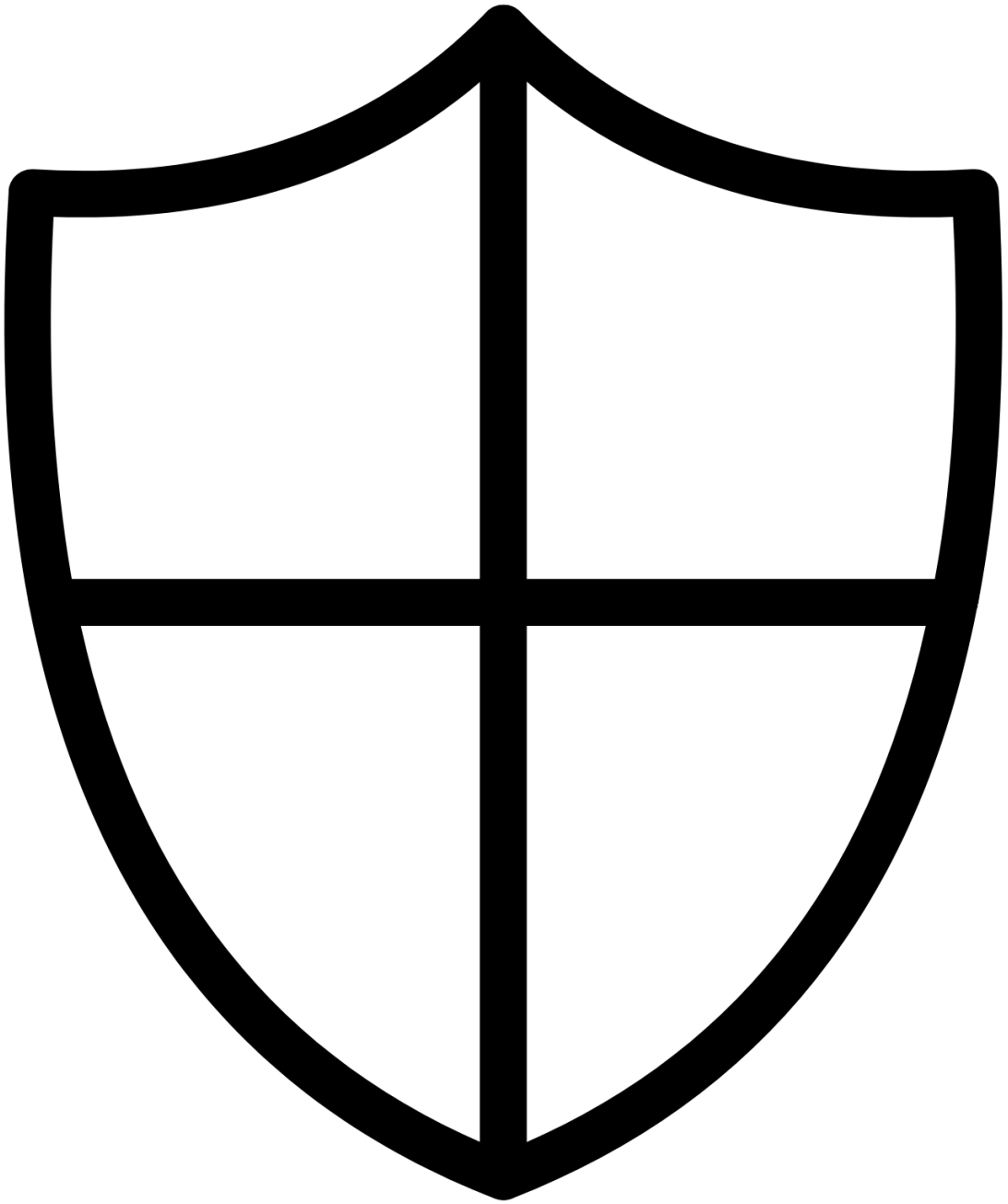




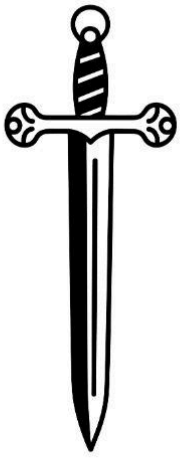



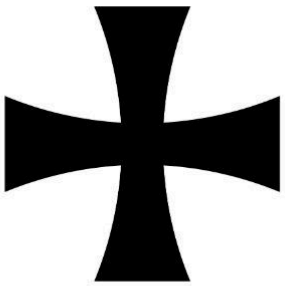
















La Ley de la Casa Black:

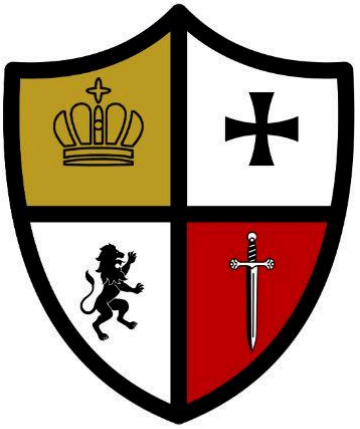
El acero nunca está por encima de la Corona.

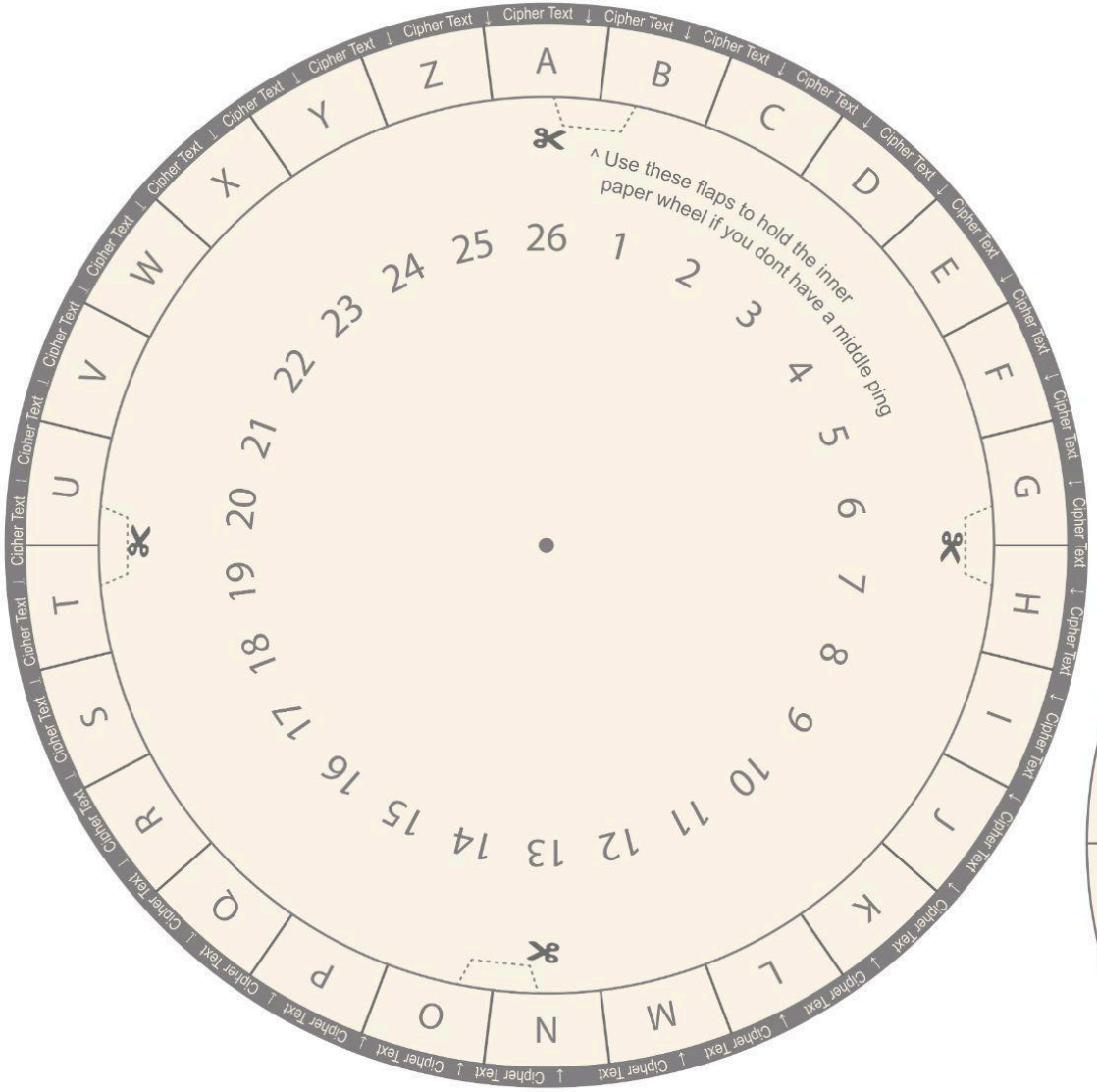
La fe vigila a la Fuerza.

La Bestia mira hacia el sol naciente.

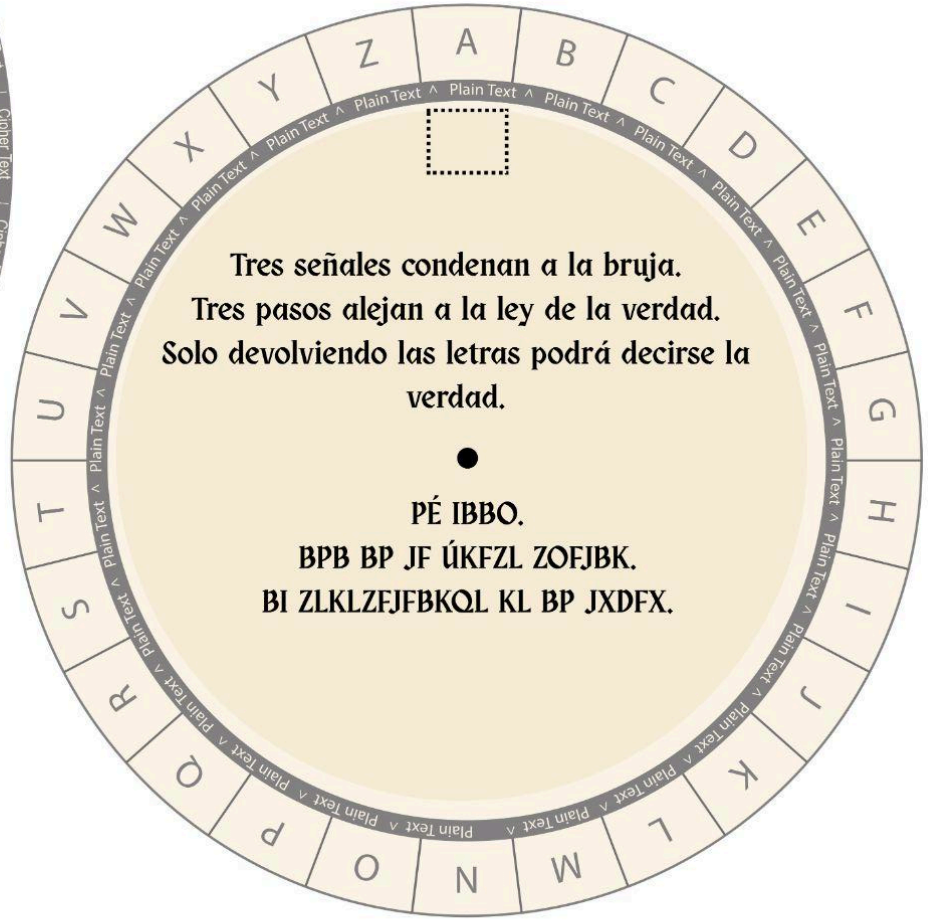
La Sangre no toca el Oro.

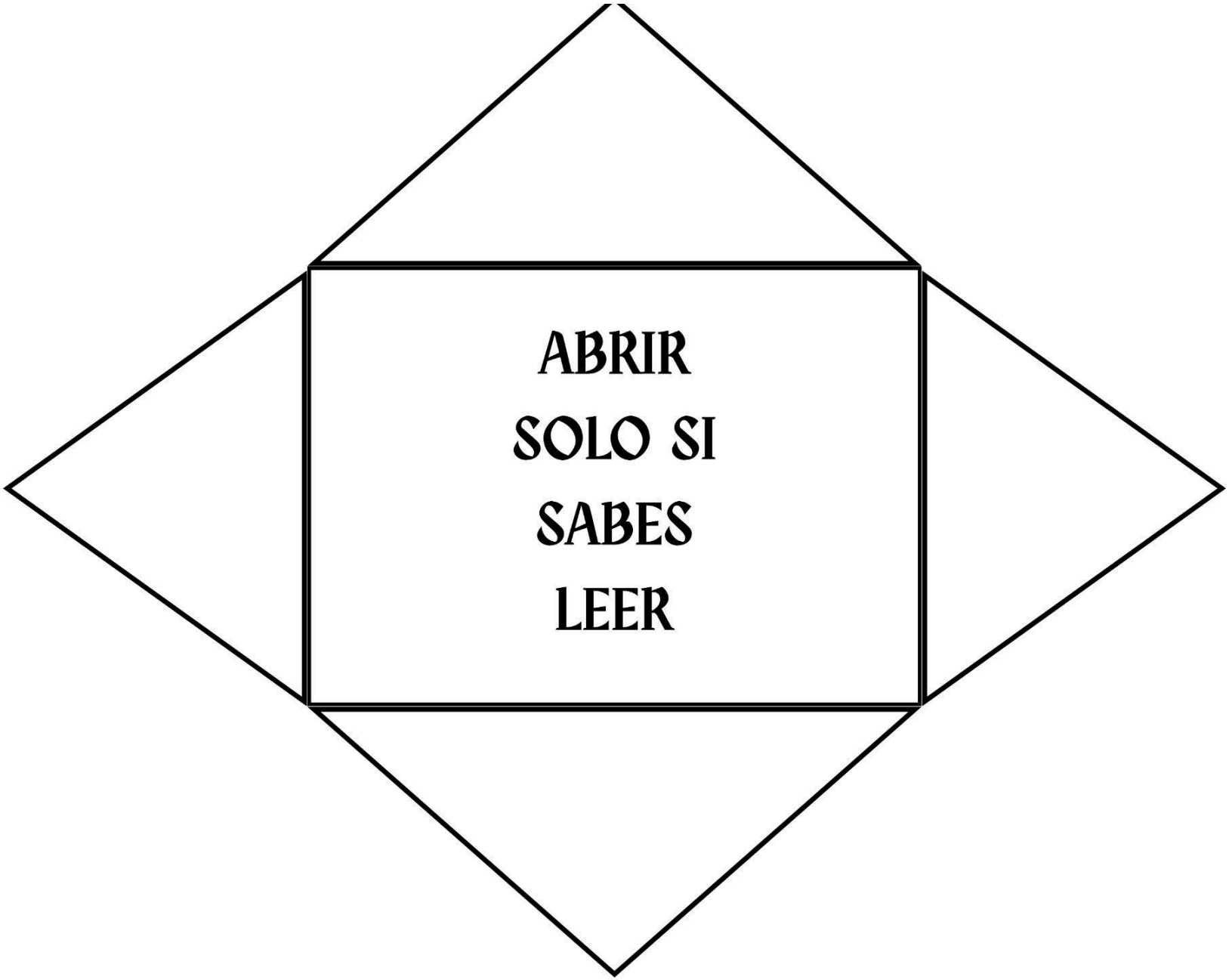
Solution:





SOLUCIÓN:
SÉ LEER.
ESE ES MI ÚNICO CRIMEN.
EL CONOCIMIENTO NO ES MAGIA.




ABRIR
SOLO SI
SABES
LEER

Trabajo desde el amanecer hasta que la campana suena tres veces.
En el día del Señor levanto el arado,
pero me dicen que me arrodille.
Camino sobre la hierba de otro, pero no poseo ninguna.
Alimento la boca de muchos, pero nadie me da pan.
Dime: ¿qué soy y por qué trabajo?

Solución:
Es un siervo.
Trabaja para alimentar a otros.

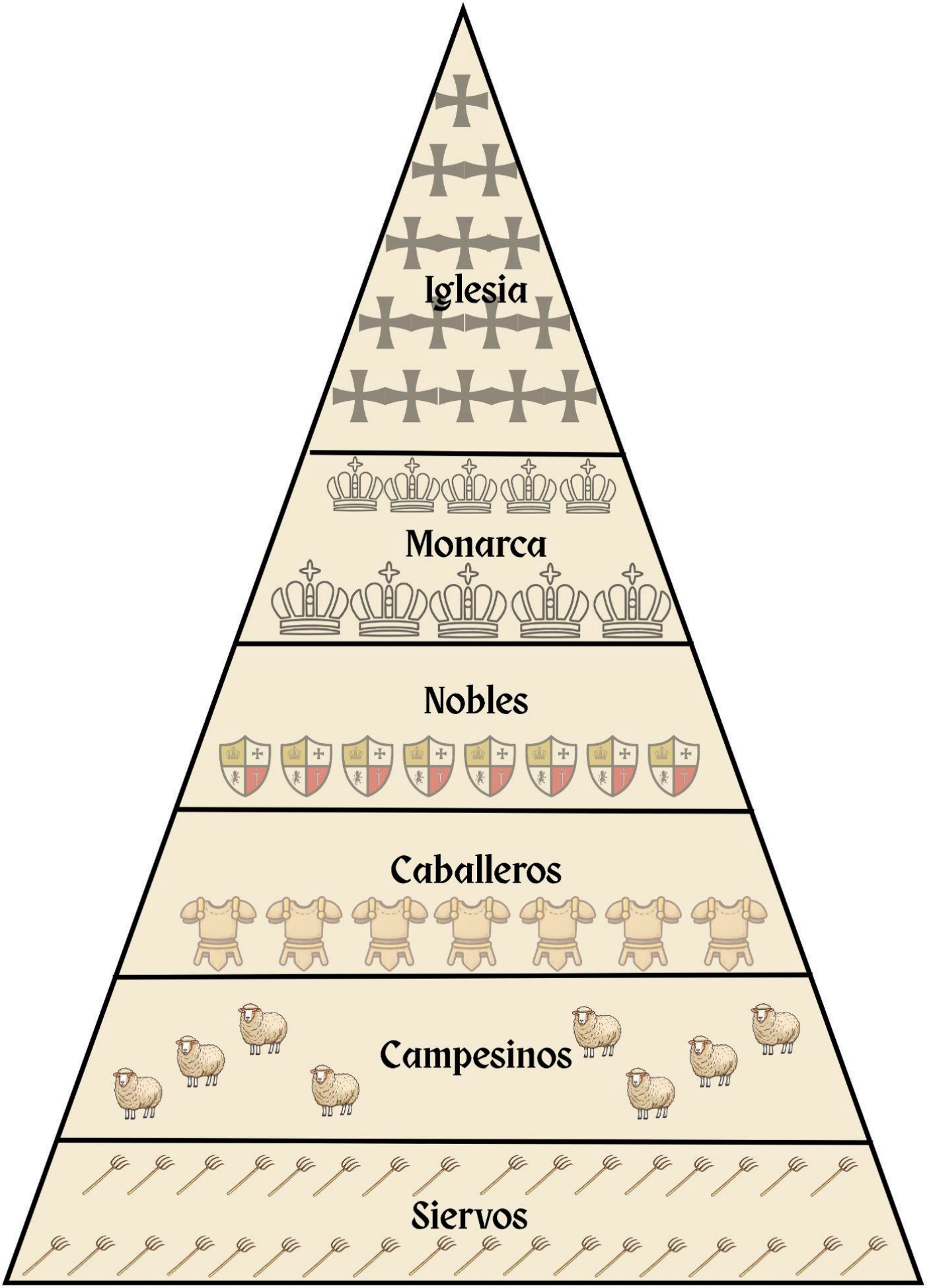
Cuanto más le quitas,
más grande se hace.

Solución:
Un agujero

El secreto del Rey se revela solo cuando los ojos y la mente trabajan juntos.
La primera verdad está oculta a plena vista, pero se revela solo cuando cae la lluvia sobre ella.
La segunda vaga por los campos, contada por quienes observan.
La última descansa donde la erudita invisible guarda sus pensamientos.

Reúne las verdades en el orden que la ley establece, y el camino se abrirá.

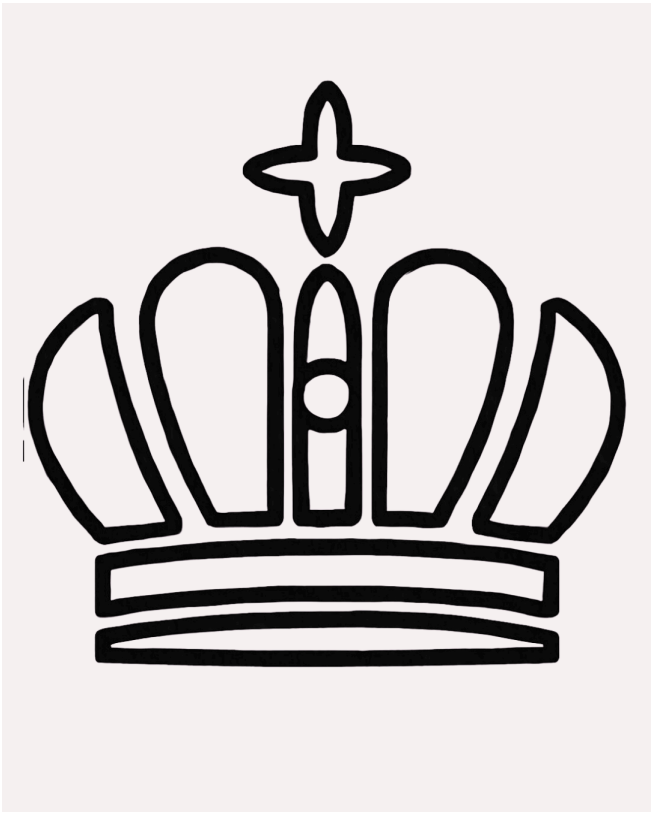
Los espías del Rey han ocultado secretos por toda la sala.
Solo la lente encantada podrá revelarlos.
Tomad este dispositivo – un regalo de los alquimistas –
y dejad que lea las marcas invisibles al ojo desnudo.
Escanead cuidadosamente las runas y los símbolos;
cada uno susurrará una pista, guiándoos cada vez más
cerca de la verdad.

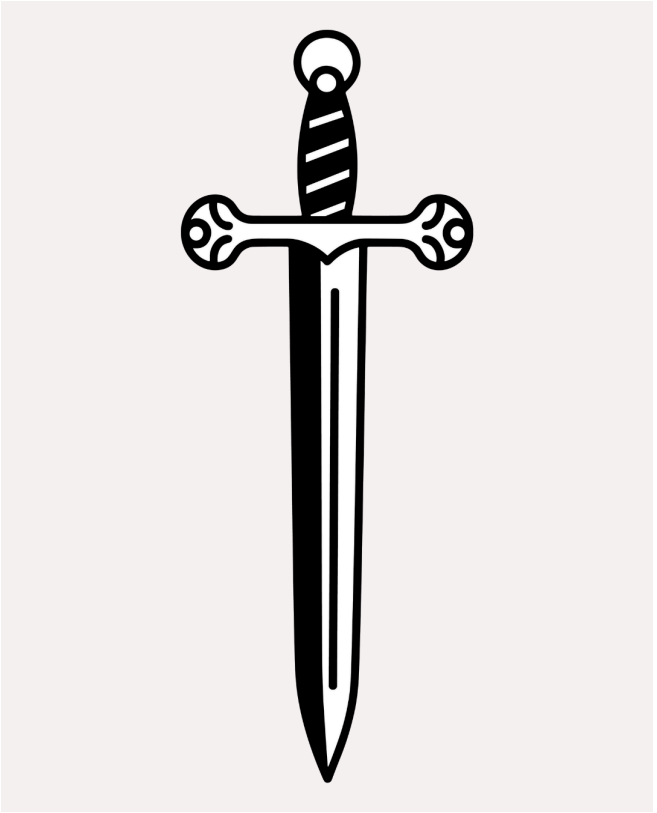

Iglesia
Monarca
Nobles
Caballeros
Campesinos
Siervos



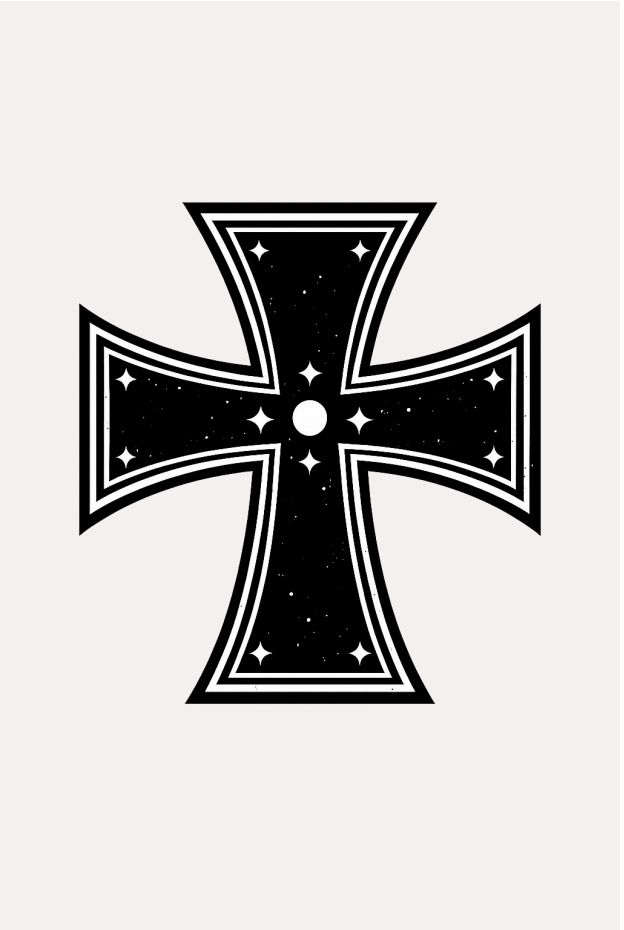


¡Vaya, vaya, vaya! ¿Qué tenemos aquí?
Un valiente grupo de héroes, confiando ciegamente en pergaminos, pociones y dispositivos encantados...
Y aun así, aquí están, abriendo un cofre lleno de nada más que mi risa.
¿De verdad pensaron que los secretos del Rey caerían en sus manos tan fácilmente?
Hagan una reverencia... o una caída, porque hoy el bufón ríe el último... ¡y ese soy yo!









QR CODE FOR AR SCANNER:



Créditos

Esta guía DIY fue creada en el marco del proyecto Erasmus+
“Inclusive Pathways to Peace”, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.
Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y las opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de los mismos.

Entidad editora

ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Editor jefe

Kemal Ashik, YEU Cyprus

Diseño

Vojislav Radosavljević

Colaboradores

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Julio de 2026.