

MANUAL DE JUEGO

Breakout sobre interculturalidad y migraciones forzosas

Un Mundo en Movimiento

*Vivimos en un mundo diverso e intercultural. Un Mundo en Movimiento, que nos lanza el reto de aprender a convivir en paz, aprovechando todas las oportunidades que la diversidad nos ofrece. Para ello, formas parte de un grupo de especialistas, que vais a viajar a **MOHOROBA**: el país que mejor ha aprendido a convivir de todo el mundo.*

En Mohoroba conviven personas de cientos de nacionalidades, orígenes, religiones, culturas e identidades de forma armónica y feliz. Esto no significa que no existan conflictos, pero sus habitantes han aprendido a gestionarlos, de forma que se benefician cada día de las ventajas de vivir en diversidad.

*¿Quieres averiguar cuál es la clave de esta convivencia? Deberás buscar las **4 PIEZAS DE UN PUZLE** escondidas en diferentes espacios de Mohoroba, y que obtendrás superando una serie de **PRUEBAS**. A medida que las encuentres, apunta bien la clave que esconde cada una para desbloquear el puzle, y llevarte a tu entorno los conocimientos que has adquirido.*

El breakout comienza en la parada de un autobús, la línea que llega a Mohoroba. La misión principal es encontrar las 4 piezas del puzle. Para ello, los alumnos y alumnas tendrán que encontrarlas escondidas en 7 espacios (Plaza Central, Vecindario, Sendero, Mercado, Escuela, Cine y Skate Plaza), en los que tendrán que resolver diferentes pruebas en las que obtener o bien las piezas o bien pistas que lleven a ellas, resolviendo el puzle en la pancarta que se encuentra en la plaza central.

En este manual se describen las pautas, pistas y soluciones a seguir para avanzar en cada escenario del breakout. No obstante, en cada pantalla se muestran tanto pistas como la solución para que los y las alumnos y alumnas puedan resolver por su cuenta las misiones:



Volver a la portada



Descripción de la misión



Pista



Solución



Glosario



Ir atrás

Escenario 1: PARADA DE AUTOBÚS



Misión 1

Conseguir el billete para llegar a Mohoroba.

- Tras leer la información que se encuentra en la **mampara** de la parada, se activa el texto del **poste** del centro de la pantalla. Pulsar en él.
- Elegir la **tarifa** correcta: *respeto*.

Misión 2

Averiguar la información sobre la misión principal.

- Una vez en el interior del autobús, pulsar la **mochila** para ver los objetos que contiene.
- Pulsar en el **cuaderno** para leer la misión. Después aparecerá una **acompañante** que invita a ir con ella a Mohoroba, por lo que hay que pulsar en la manita.

Escenario 2: PLAZA CENTRAL



Misión

Explorar la plaza y acceder a los otros 6 espacios de Mohoroba.

- Explorar los diferentes elementos y personajes de la plaza en busca de información. A este escenario siempre se podrá volver para consultar las pistas que hay en él. Prestar atención especial a los **nombres de los personajes**. En la **pancarta** de bienvenida, en el símbolo de puzle, se encuentra la **prueba final** a la que se accede cuando se reúnan todas las piezas.

¡OJO! Una vez se accede a la resolución, el icono de solución muestra la clave para continuar, pero que conviene mirar solo si alguien se atasca y no puede continuar al final del juego.

- Pulsar en el **poste de madera** que se encuentra entre los árboles de la izquierda para acceder a los diferentes espacios.

Escenario 3: VECINDARIO



Misión

Obtener una de las cuatro piezas del puzle.

- Pulsar en la **manita** del cuadro de diálogo, después pasar el cursor por el **pomo de la puerta** para obtener la pista. Pulsar en la **zona superior** de la pantalla para mirar hacia arriba y activar la prueba.
- Pulsar en las **ventanas** que se van activando en este orden y resolver las preguntas: la primera de la fila de arriba: *falso* – la segunda de la fila de abajo: *falso* – la tercera de la fila de arriba: *verdadero* – la primera de la fila de abajo: *falso* – la tercera de la fila de abajo: *verdadero*.
- Pulsar en la ventana activa de la segunda de la fila de arriba. Obtener la primera **pieza** del puzle: *la diversidad*.
- Pulsar en la flecha de la izquierda para volver a la Plaza Central.

Escenario 4: MERCADO



Misión

Obtener una de las cuatro piezas del puzle.

- Explorar el mercado. En el suelo a la izquierda hay una **entrada de cine**. Pulsar y fijarse en el número: 2105.
- Pulsando en cada uno de los **tenderetes** se accede a un quiz sobre un tema diferente, en el siguiente orden desde la izquierda:
 - Pulsar en el **primer tenderete** (Gastronomía). Resolver las preguntas: *India – México – Estados Unidos – África del Norte – Italia – Japón – Turquía – África del Norte*. Se obtiene la letra C.
 - Pulsar en el **quinto tenderete** (Vestimentas y Accesorios). Resolver las preguntas: *Palestina – India – México – Reino Unido – Francia*. Se obtiene la letra O.

- Pulsar en el **segundo tenderete** (Descubrimientos). Resolver las preguntas: *China – Egipto – Estados Unidos – México – Australia*. Se obtiene la letra *L*.
- Pulsar en el **sexto tenderete** (Cultura y Creatividad). Resolver las preguntas: *Noruega – Japón – India – México – Reino Unido*. Se obtiene la letra *O*.
- Pulsar en el **tercer tenderete** (Religiones y Espiritualidad). Resolver las preguntas: *Judaísmo – Islam – Budismo – Cristianismo*. Se obtiene la letra *R*.
- Se obtienen la **palabra**: *color*, y la **pieza** de puzle: *nos*.

Escenario 5: CINE

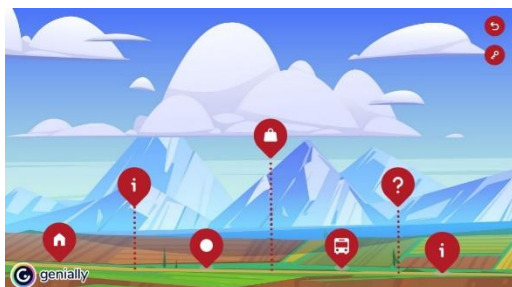


Misión

Obtener la palabra clave para entrar en el sendero.

- Pulsar en la **puerta** del cine y entrar. Explorar y fijarse en el nombre de la chica.
- Pulsar en la **taquilla** para saber el cortometraje que proyectan en el cine. Para entrar a verlo tienen que preguntar al chico.
- Pulsar en el **chico** e introducir el **número de referencia** (encontrado en el billete del mercado): *2105*.
- Visualizar el **vídeo**, en el que al final hay una pista que se preguntará más adelante (el nombre del cartel de letras rojas que sale al final).

Escenario 6: SENDERO



Misión

Obtener una de las cuatro piezas del puzle y acceder a la escuela.

- Acceder al sendero con las palabras clave encontradas en el **cartel** del cortometraje, en minúsculas y con espacios (minuto 1:20): *abre tus fronteras*.
- Pulsar en la **primera parada** del camino y construir la **definición**, pulsando en cada persona para obtener diferentes fragmentos que habrán de ordenarse.

- Pulsar en el **cartel** central e introducir la primera letra de cada palabra en orden: *ddpdmiocdfnvdalvdsdh*.
- Responder a la pregunta: *82,4 millones*.
- Pulsar en la **segunda parada** del camino y resolver el **trivial**: *conflictos armados – degradación ambiental – vulneración de derechos humanos – persecución por motivos de...*
- Pulsar en la **tercera parada** del camino y contestar las preguntas (pulsando en cada **ruta** en la parte superior se especifica la **zona geográfica** que habrá que señalar en el mapa): *Centro América/Estados Unidos – Estrecho del Mediterráneo – África oeste/Islands Canarias – África central – África este/Europa del sur*.
- Pulsar en la **quinta parada** del camino (la cuarta es informativa) y resolver el quiz: ambas son *incorrectas*. Leer la explicación y volver al sendero.
- Pulsar en la **sexta parada** del camino y responder a las preguntas: *c – a – a – b*.
- Pulsar en la **séptima parada** del camino y obtener la pieza del puzle: *hace*. Pulsar en la manita para acceder a la escuela.

Escenario 7: ESCUELA



Misión

Encontrar el collage y obtener una de las cuatro piezas del puzle.

- Pulsar en la **puerta** de la escuela para entrar.
- Pulsar en las **hojas** del tablón de anuncios. Al volver, se habrá activado una de las **taquillas** de la izquierda (donde se encuentra el collage), que requiere una contraseña, y se activa la **puerta de la derecha**.
- Pulsar en la puerta de la derecha para entrar al aula. Explorar los diferentes elementos para encontrar información adicional (la televisión, el ordenador, los libros).
- Pulsar en la **pizarra** y leer el texto, en el que aparecen los **números** en orden del código de la taquilla. Volver al pasillo, pulsar en la taquilla e introducir la contraseña: *91471052*.
- Pulsar en la **chica**, quien pide completar la frase del collage: *ciudadanía global*. Se obtiene la pieza de puzle: *crecer*.

Escenario 8: SKATE PLAZA



Misión

Obtener la pista para acceder a la prueba final.

- Escribir la contraseña, la palabra obtenida con las letras de cada quiz en los tenderetes del mercado: *color*.
- Pulsar en la **chica**, quien indica interactuar con el altavoz.
- Pulsar en el **altavoz** y leer la **canción**. Apuntar las **palabras en rojo**, que coinciden con el significado de los **nombres** de seis personajes de Mohoroba (pista con los nombres en el **grafiti** del centro del escenario).

Escenario final: PUZLE



Misión

Desbloquear la resolución del puzle y completarlo para acabar el juego.

- Pulsar en el icono del puzle de la **pancarta** de la Plaza Central y desbloquear el acceso al puzle con el número de letras de los **6 nombres** que aparecen en forma de su significado en el himno compuesto por la chica skater.

Himno: La hospitalidad de este mundo alimenta mi actitud sonriente, gracias a los compañeros y mi sueño, me convertí en una luchadora.

Palabras clave + nombre relacionado: hospitalidad - mundo - sonriente - compañeros - sueño – luchadora = Oxana – Dúnya – Sushmita – Samir – Nayam – Wenda.

Número de letras de cada nombre en orden: 558555.

- Introducir las piezas del puzle, que son las cuatro palabras obtenidas en las pruebas anteriores en orden: *la diversidad – nos – hace – crecer*.
- Pulsar en el cartel para leer el **mensaje final**.