



JUEGOS DE ESCAPE PARA ENTRENAR A LAS EMPRESAS

Esta preparación consiste en seguir pistas ocultas para huir de habitaciones ambientadas con diferentes temáticas

Compañías como Telefónica, Leroy Merlin o The Westin Palace ya llevan a sus equipos para potenciar habilidades de liderazgo

PABLO SEMPERE
MADRID

Un grupo de personas entra en una sala, ambientada como si de la casa de un asesino se tratase. A unos se les encadena con una mano a la pared; a otros se les sienta en una silla frente a un escritorio, con las dos muñecas inmovilizadas encima de la mesa. Se deja una llave en el suelo, a la distancia suficiente para que nadie alcance a cogerla. A continuación, se cierra la puerta durante una hora, el tiempo que falta para que el asesino regrese a casa, y el necesario para escapar. Comienza la partida.

Estas líneas introducen *El Asesino del Zodiaco*, uno de los muchos escenarios que representan los ya famosos juegos de escape, en los que hay que seguir una serie de pistas para poder huir de una habitación ambientada con diferentes y múltiples temáticas, y así superar la prueba. Estos pasatiempos, de sobra conocidos en España, están entrando en una nueva dimensión más allá del ocio, y comienzan a ser utilizados por muchas empresas como aula de formación. "Nosotros teníamos un pequeño local en Chueca, venían a jugar equipos de amigos, de unos ocho o diez participantes, hasta que un día llegó una empresa, con un equipo de unas 20



personas, y vimos el potencial que esto tenía", cuenta Sergio Abenivar, director general en Madrid de Fox in a Box, una de las compañías que ofertan estos servicios. A partir de ese momento, la firma se mudó a un local más grande, en la plaza de Santo Domingo, y hoy cuenta con 400 metros cuadrados divididos en varias salas temáticas en las que ya han jugado equipos de empresas como Telefónica, Expedia, Leroy Merlin, Cinesa o, recientemente, The Westin Palace.

"Decidimos buscar una forma innovadora de plantear la colaboración y el trabajo en equipo para reforzar los aspectos teóricos que trabajamos habitualmente de una forma más experiencial", explica la directora de recursos humanos de The Westin Palace, Noelia López. La firma se decantó por los juegos de escape debido a que tenían limitación de tiempo y querían experimentar una actividad nueva y que les impactase. "Fuimos en torno a 20 personas, casi todas del equipo financiero. Muchas de ellas trabajan todos los días de una forma cercana, pero otras tienen un contacto menos habitual con el resto. Fue una muy buena oportunidad para estrechar lazos entre todos", apunta.

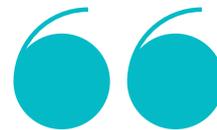
El equipo de la empresa hotelera jugó a *El Asesino del Zodiaco* y *la Escapada de la Cárcel*, en la que el equipo debe conseguir huir de una celda siguiendo pequeñas pistas e hilos conductores. Pero hay muchas más recreaciones, como un búnker de la Guerra Fría, un laboratorio zombi o la sede del Banco Central de Madrid, que hay que conseguir asal-

tar. Y en todos estos escenarios, aunque la temática sea diferente, el fin es el de fortalecer al equipo. "Recreamos una atmósfera, caracterizamos a los personajes y lanzamos una aventura. A partir de ahí, nuestra misión es sacar a los profesionales de la rutina, de su teléfono móvil, y lograr un *feedback* continuo con los participantes", prosigue Abenivar. A nivel formativo y de gestión y organización de personas, recalca, la experiencia es brutal: "Son juegos muy elaborados y en los que la presión del tiempo es vital, por lo que el equipo debe aprender a gestionar las tareas, lidiar con los perfiles más conflictivos, desarrollar una estrategia común y aprender a comunicarse".

Son situaciones, ilustra el responsable de Fox in a Box, totalmente habituales en el día a día de las empresas, pero en un escenario diferente, donde las capacidades de muchos profesionales se multiplican o, incluso, salen a la luz. En la aventura del asesino y en la huida de la cárcel "hemos visto que se genera un trabajo en equipo enorme. Son pruebas que exigen de mucha comunicación y cooperación". Sin embargo, al menos de momento, otros como el laboratorio zombi están en proceso de transformación, para darle un aire diferente, "ya que suelen sugerir demasiado a muchos participantes", reconoce Abenivar.

Sea como sea, todas se basan en la percepción de pequeños detalles, casi invisibles. Por eso, en aquellos casos en los que la dinámica se entorpece por una pista que no se consigue descifrar o por culpa de un

De izquierda a derecha, las salas del laboratorio zombi, la cárcel de la que huir y el salón de la casa del asesino. Fox in a Box cuenta con otras habitaciones, como un búnker de la Guerra Fría o el Banco Central de Madrid.



Los equipos aprenden a gestionar las tareas, lidiar con los perfiles más conflictivos, desarrollar una estrategia y comunicarse

SERGIO ABENIVAR,
DIRECTOR GENERAL DE FOX IN A BOX EN MADRID

fallo imprevisto, los organizadores ayudan a los participantes para avanzar en el juego y que la experiencia no quede en balde: todo lo que ocurre dentro de las habitaciones queda grabado por varias cámaras y micrófonos, que permiten al equipo de gestión de personas de Fox in a Box ver y controlar lo que sucede en cada sala. "Desde nuestro puesto visualizamos y escuchamos todo, y podemos condicionar el juego con la música o las luces, ya que, por ejemplo, el factor ambiental crea presión".

Pero además de ser útiles durante la trama del juego, donde verdaderamente sirven estas cámaras y micrófonos, continúa Sergio Abenivar, es una vez finalizado el juego. "Una vez que acabamos, se haya logrado o no el objetivo del juego, relacionamos la experiencia vivida con la realidad del puesto de trabajo y el día a día". Porque acabada la partida, a veces los jugadores no recuerdan cómo ha ocurrido algo, quién ha tomado una decisión importante, cuándo se ha improvisado o en qué momento ha funcionado el equipo. "Nosotros se lo mostramos para que saquen conclusiones y vean todos los pequeños detalles".

En el caso del equipo de The Westin Palace, "con la experiencia reforzamos aspectos que ya conocíamos, como la importancia del trabajo en equipo, que las habilidades de todos los miembros son vitales y que un equipo unido es mucho más fuerte. Además, fue una oportunidad fantástica para estrechar lazos con otros compañeros en un entorno agradable y distinto", reconoce Noelia López.

SOLO LOS MEJORES HACEN CRECER SU EMPRESA




CONVIÉRTETE EN EL MEJOR GESTOR DE TALENTO

Zinettica

EXECUTIVE TALENT SEARCH



somos la empresa de recursos humanos más recomendada del mercado* gracias a todos los que lo habéis hecho posible

KANTAR TNS+ estudio realizado sobre empresas de trabajo temporal Febrero 2017 info 

equipos&talento.com

hemeroteca

junio 2017 nº 133

Buscar

home [entrevistas](#) [reportajes](#) [nombramientos](#) [el sector](#) [empresas de RRHH](#) [TV](#)



compromiso RSE.com

LO MÁS LEÍDO DE LA SEMANA

noticias

1. Los 10 retos de la gestión del talento para 2018
2. Las diez cualidades más valoradas por los seleccionadores de personal
3. El 63% de los empleados trabajarían más si su empresa invirtiera en su bienestar laboral
4. Jornada continua, flexibilidad horaria y teletrabajo, claves de la conciliación laboral
5. Inteligencia analítica e idiomas, las competencias más buscadas por los directivos
6. Pablo Pineda habla hoy sobre talento diverso con empleados de Canaryfly
7. Equipos&Talento reunió a altos directivos para fijar los retos en RRHH
8. 10 propuestas para mejorar la productividad y el rendimiento
9. Claves para gestionar la edad y la diversidad generacional en la empresa
10. Carmen Fernández: 'En 10 años se crearán profesiones que ahora no podemos imaginar'

NOTICIAS

Lilly, Willis Tower Watson, Scania y Ediciones Digitales, ganadores de 'Los Juegos de las empresas'

Más de 37.000 profesionales y 450 empresas han participado ya en esta competición



07/07/2017 Durante casi un mes, más de 1.100 directivos, mandos intermedios y empleados, pertenecientes a multinacionales, grandes empresas nacionales y pymes, de 14 sectores distintos, han competido entre sí en 12 modalidades deportivas y fuera del horario laboral. Entre las compañías participantes en 'Los Juegos de las empresas' de este año figuran empresas como Alsa, Coca Cola, Deutsche Bank, Gas Natural Fenosa, Lilly, Santander, Scania y Willis Tower Watson, entre otras.

La multinacional farmacéutica **Lilly**, la consultora global, broking y especialista en soluciones para el mercado asegurador **Willis Tower Watson**, la compañía global especializada en transporte **Scania** y la editorial **EDS21** han obtenido, cada una en su categoría, el Trofeo Medallero, máximo galardón concedido en la 14ª edición de 'Los Juegos de las Empresas' (J.J.EE.)

Hasta en 12 categorías olímpicas han competido, a lo largo de un mes, los **1.100 directivos, mandos intermedios y empleados** de más de 20 empresas españolas que han participado en la iniciativa, con el objetivo reforzar el espíritu corporativo, favorecer el trabajo en equipo y las relaciones intra e interdepartamentales, así como fomentar la comunicación, el alto rendimiento y la productividad de sus equipos.

La entrega de premios estuvo presidida por el Director General de Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, Pablo Salazar, que ha señalado el inicio de la **incorporación al mundo laboral** como la **etapa vital en que se registra un mayor abandono del deporte**, por lo que ha aplaudido la celebración de los J.J.EE. 2017.



"El objetivo -ha indicado- es **reunir empresas que creen en el deporte y sus beneficios**, como son la mejora física y mental, fomento del compañerismo, afán de superación y divertimento sano que aporta satisfacción y ayuda a combatir el stress y la angustia y a paliar los múltiples problemas que causa el sedentarismo".

El medallista olímpico, José Luis Abajo, "Pirri" condujo el acto y José María Cobo, CEO del Comité Organizador señaló en su intervención que **esta competición "genera compromiso y orgullo de pertenencia entre los empleados**, a los que brinda la oportunidad de luchar y sentir los colores de

PROVEEDORES DE RRHH

- Consultoras de Recursos Humanos y de Formación
- Consultoría y Selección
- Executive Search
- Outplacement
- Empresas de Trabajo Temporal
- Outsourcing
- Software de RRHH
- Formación: Escuelas de negocio / Universidades
- Elearning
- Coaching
- Outdoor Training
- Formación en Idiomas
- Optimización costes laborales
- Fuerzas de venta
- Salud Laboral
- Retribución Flexible
- Relocation
- Convenciones
- Gestión y Dirección de Contact Centers
- Renting
- Servicios Jurídicos
- Desarrollo Organizacional
- Herramientas de RRHH
- Wellness Corporate
- Control Horario

Regístrate aquí

su empresa, a través de la práctica deportiva".

El deporte se convierte así en un medio que beneficia a, empresa y empleado, al fomentar la práctica de hábitos deportivos saludables en el entorno laboral y producir otros beneficios como la mejora de la comunicación y las relaciones sociales intraempresa.

El evento, ha contado como Entidad Patrocinadora Oficial a la Comunidad de Madrid a través de su Dirección General de Juventud y Deporte así como Coca-Cola. Junto a estas, también han colaborado otras firmas e instituciones como el Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes, Jarama Karting o Runator, la aplicación que ha soportado este año la novedosa Carrera Online que ha permitido competir en remoto a través de una app y durante una semana, a un montón de runners de las empresas participantes.

[Deja tu comentario](#)

[entrevistas](#) | [reportajes](#) | [almuerzos](#) | [tribunas](#) | [noticias](#) | [proveedores](#) | [nombramientos](#) | [estudios](#) | [agenda](#) | [libros](#) | [el equipo](#) | [enlaces](#) | [mapa web](#)

© 2007 CUSTOMMEDIA S.L. edita EQUIPOS Y TALENTO | [Equipo de redacción](#) | [Contacto](#)
Av. Diagonal, 463 bis 5ª planta, Barcelona 08036 Tel. 93 4195152 Fax. 93 4101755