

# ESCAPE ROOM

Juego destinado al alumnado de 4ºESO/ 1ºBachillerato, posible también para los del 3ºESO. Aproximadamente 15 alumnos en grupos de 4.

Se propone la realización del mismo escape room de forma simultánea en dos zonas distintas del salón de actos. En cada una de estas zonas debemos tener, al menos una mesa grande, dos urnas y paneles para poder colgar las pistas y que nos sirvan, a su vez, de pared divisora.

## SOBRE LA MESA:

- 2 urnas con los candados y el resto de cajas dentro

## EN LAS PAREDES:

- Laberinto de colores
- Código Morse
- Alfabeto dactilológico
- Horario con pista escrita en tinta invisible
- Código Braille
- Un calendario
- Una hoja en blanco con una pista en tinta invisible
- Otra decoración de relleno: logo del club de ciencias, publicidad, etc.

Cuando llegan los alumnos, se le reparte al azar las tarjetas de las materias para que ellos busquen a sus compañeros de grupo.



Una vez hechos los grupos, se le entrega un sobre a cada grupo. Este sobre contiene:

- Instrucciones del juego
- Carnet en el que tendrán que apuntar los códigos de desbloqueo de los candados y les servirá también para conseguir los sellos de los departamentos a lo largo de la Semana de la Ciencia
- Un vale de pista extra
- Primera pista + celofán rojo

**IMPORTANTE:** Antes de empezar con los juegos deben apuntar el nombre del grupo en el carnet y la hora a la que se empieza el juego (la misma para todos)

### JUEGO 1: Celofán rojo con pistas de colores

En el sobre que se le entrega a cada grupo hay una pista que deben ser capaces de leer al poner el celofán rojo sobre ella. Sólo descubren el código si juntan las pistas de todos los grupos.



Abre el candado con forma de **corazón** y el código **7-3-9**

Dentro de la **URNA 1** hay una caja de cartón y dentro una Tablet bloqueada con un código de colores. También se incluye un código QR que tendrán que utilizar una vez desbloqueada la Tablet y una caja con un candado de letras

### JUEGO 2: Tablet + laberinto Newton

Utilizando el laberinto de Newton que está en uno de los paneles, tienen que ser capaces de conseguir el código de desbloqueo.

Código de colores: **AZUL, ROJO, VERDE, AMARILLO, NARANJA**



### JUEGO 3: Tablet, ver vídeo “Código Morse”

Una vez desbloqueada la Tablet, deberían reproducir el vídeo que ya está abierto en ella, si no aparece, es necesario leer el código QR que también está dentro de la caja.

Se trata de un código Morse que deberían ser capaces de transcribir ya que en las paredes tienen un cartel del propio código.

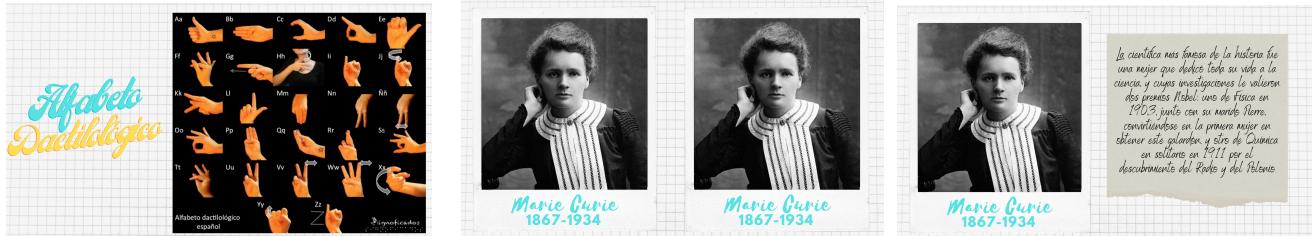


Con el código Morse se abre el candado numérico de la **URNA 2**: 5943

Dentro de la **URNA 2** hay una caja de cartón y en su interior una caja con un **candado con fecha**.

#### JUEGO 4: Alfabeto dactilológico

En los tablones habrá información sobre Marie Curie y fotos de ella con el código escrito en lengua de signos. Deben ser capaces de obtener en código y abrir el candado de letras de la **URNA 1**.



En código es: \_\_\_\_\_ (NECESITO VER PRIMERO EL CANDADO)

Dentro de la caja hay una linterna UV.

#### JUEGO 5: Búsqueda de tinta invisible

Con ayuda de la linterna, deben ser capaces de encontrar las pistas escritas con tinta invisible y poder abrir el candado con fecha que estaba en la **URNA 2**.

Una de las pistas estará en el horario, otra en el calendario y otra en una hoja colgada en el tablón

Código de desbloqueo: **15-AGO-98**

Se abre el último candado y dentro de la caja puede haber, por ejemplo, una llave de madera que les permite escapar del centro.

Cuando todos los grupos completen el escape room, se les puede dar el detalle (si queremos).

## A MODO DE RESUMEN

