

## ORGANIZACIÓN-ESQUEMA DEL ESCAPERROOM / BREAKOUT

<u>AMBIENTACIÓN</u>	<u>HILO CONDUCTOR (NARRACIÓN)</u>	<u>CONTENEDORES</u>	<u>RETOS</u>
Elementos de ambientación en la biblioteca: Música, un podcast, cortinas, carteles	Introducción de la historia y objetivo/reto final que hay que conseguir para salir de la biblioteca.	Caja con candado, sobres, libros de la biblioteca, lugares escondidos, códigos QR	Cuadrado mágico, Cifrado de Vigenere, Cifrado de rejilla, crucigrama diabólico, puzzles...
	<u>Introducción</u>		

