

DISEÑO DEL ESCAPE ROOM “EL COFRE OSCURO”

Pre-room (aula):

En la clase los alumnos y alumnas leen la narrativa inicial para abrir un cofre, que será el “cofre oscuro”. Al abrirlo aparece un pendrive con [el video y un audio](#) que los lleva a la competición de clash royale “arena de almas” (20 min. con mesas preparadas para las batallas). El alumnado que va perdiendo va pasando a otra sala, el “limbo” (audiovisuales), donde tendrán la oportunidad de evitar entrar al “inframundo” realizando un mural colaborativo antes de que llegue el alumno o alumna ganador/a de las batallas. Al no superar el mural, los nigromantes (profesores) les conducen a la zona “Tánatos”. El/la ganador/a acceso incondicional a la zona “Tánatos” y además tendrá un privilegio en el colegio durante una semana.

Conformar grupos: Por tarjetas personalizadas con personajes del juego. Se les van repartiendo al perder en la competición de “arena de almas”.

5 Zonas en gimnasio, una por grupo (hay 4 grupos de 4 alumnos/as y un grupo de 5 alumnos/as)

Las pruebas se presentarán en orden distinto a cada grupo.

PRUEBAS (basadas en Inteligencias Múltiples):

1. Reto visoespacial: Folio con mapa del gimnasio en tinta invisible y una linterna. En el mapa hay 4 zonas indicadas donde se esconden 4 letras que conforman la palabra MAGO (cinco colores diferentes). Tendrán que comprobar a qué código corresponde buscando en una zona donde se corresponden letras y números (zona común).

2. Reto “naturalista”: Maceteros con serrín que esconden formas de animales. Cuando las tengan todas, tienen que averiguar cuál es la que no encaja (clave GATO).

3. Reto matemático: Ecuaciones visuales (combinar PERSONAJES y valores para descubrir códigos).

4. Reto musical: Inventan la letra del estribillo de una canción (una diferente por grupo) con coreografía. Si lo hacen coordinados, le damos el código APTO y buscan el valor en la tabla.

5. Reto lingüístico: Resolver un crucigrama para trabajar la competencia lingüística. Crucigrama para niños y marcar cuatro letras con tinta invisible, cuyo valor buscarán en la tabla de correspondencia.

Cuando finalizan todas las pruebas suman los números y si es el correcto se les da la instrucción de que miren detrás de su chapa y se vayan a la zona correspondiente. Allí se les dan las instrucciones del juego “El alma impura”.



6. Interpersonal: Juego para trabajar el ámbito social: "El alma impura" (tandas donde se van eliminando miembros del grupo). Serán 3 grupos de 7 alumnos/as, en zonas marcadas con un número. Para saber a qué zona va cada uno, deben mirar el reverso de su chapa. Una vez en la zona, se les da las instrucciones del último juego. Cuando se den cuenta de que ninguno es el "alma impura", tendrán que llegar a la conclusión de que la combinación de los números de la zona son el código final para salir.

Una vez en el aula se debate sobre lo ocurrido en el juego.

❖ Recursos para los diferentes retos

- Narrativa
- Vídeo presentación (pendrive)
- Grabación audio con breves instrucciones sobre su encierro
- Tarjetas grupos
- Cofre oscuro
- Cartel común de correspondencia Números y Letras
- Listado grupos de alumnos
- Números para las pruebas
- ceras
- papel continuo
- capas nigromantes

Reto 1:

- Establecer zonas de los grupos en el pabellón y las tres zonas finales
- Tinta invisible
- mapas
- letras(M-A-G-O) con diferentes colores
- Números para las zonas

Reto 2:

- Maceteros, serrín y formas de animales en cartulina
- formas de animales vertebrados e invertebrados (4 y 3) con las letras de GATO en el reverso de los vertebrados

Reto 3:

Reto matemático: **ecuaciones visuales**

https://www.google.es/search?q=personajes+clash+royale+png&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwj5gLqu_fjZAhXC1xQKHRWDAsEQsAQIJg&biw=1522&bih=716#imgsrc=x05WOXbDXpy4KM:

El mismo número que salga en el reto es la clave.



"Escape room: El cofre oscuro" por Carmen López Piña, David Pineda Claverías y José Arjona Pérez se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

Reto 4:

“Para superar este reto debéis inventar la letra del estribillo de la canción que váis a escuchar y una sencilla coreografía. Si superáis la prueba obtendréis la clave a transformar en código numérico.”

- Canciones en Tablets
- Cartulinas código APTO

Reto 5:

- Crucigrama
- Señalar la palabra clave con rotulador invisible

<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/lang-es/>

Esta prueba consiste en completar este crucigrama. La palabra clave la podéis obtener si recordáis la forma de ver la luz en la oscuridad.

Reto 6:

- [Instrucciones de “El alma impura”](#).
- Carteles para las 3 zonas. 5-2-4

Una vez terminados todos los retos, explicamos lo siguiente:

“Habéis superado todos los retos y tenéis entre vosotros al portador de la llave que os liberará del Tánatos. Sin embargo, sólo las almas puras podrán abandonar el inframundo, y hemos descubierto que entre vosotros hay varias almas impuras infiltradas. Para poder escapar, debéis participar en el último y definitivo reto, intentando descubrir quién de vosotros es la persona que os está reteniendo en esta tierra y expulsarlo para escapar. Debéis mirar el reverso de vuestras tarjetas y ubicaos en la arena de almas definitiva que os corresponda.”

Una vez que se han dado cuenta de que se han eliminado entre ellos y que no había ningún *alma impura*, consiguen el *logro de la humildad*, que era la última característica necesaria para escapar del inframundo.

“Somos humildes cuando compartimos y colaboramos” Esta será la clave para obtener la última cifra que abrirá las puertas del inframundo.



AQUÍ TENÉIS UN COFRE
MUY ESPECIAL QUE
CONTIENE ALGO QUE
PUEDE CAMBIAR
VUESTRAS VIDAS. LA
DECISIÓN DE ABRIRLO
ES SÓLO VUESTRA; Y
DEBERÁ SER CONJUNTA.
SI LO HACÉIS NO HABRÁ
MARCHA ATRÁS Y
TENDRÉIS QUE ASUMIR
LAS CONSECUENCIAS.



CLASE : Bienvenidos a la arena de almas. Desde el momento en que tomasteis la decisión de abrir el cofre oscuro quedasteis condenados a enfrentaros en este torneo hasta que solo quede uno. Como ya sabéis, aquellos que pierdan caerán en el inframundo al que hemos llamado Tánatos, que se convertirá en vuestro hogar hasta el fin de los tiempos. No obstante, no estaréis solos, ya que los nigromantes os guiarán en el camino.

AUDIOVISUALES (NIGROMANTES): Habéis llegado a la zona de las almas errantes, un punto intermedio entre el vuestro y el inframundo. Tenéis la oportunidad de evitar vuestra caída al inframundo si sois capaces de reflejar el desconcierto de vuestras almas en el muro de las lamentaciones límbicas.

PABELLÓN: Cuenta la leyenda que los únicos capaces de escapar de Tánatos serían aquellos seres dotados de cualidades especiales que deberían ser demostradas antes de que las sombras cubran por completo sus almas.

Tenéis pues una hora para demostrarlo... y escapar del inframundo.



¡Enhorabuena!

Eres el vencedor del Torneo en la arena de almas y por tanto has ganado una serie de privilegios que serán otorgados por tu Maestro, y además, podrás andar como los dioses en la zona Tánatos. De esta forma te has convertido en el elegido para portar la llave que ayude a tus compañeros a escapar si consiguen superar todas las pruebas. Por ello, tu ayuda es más importante que nunca y deberás adentrarte en el inframundo para ayudarles en este reto vital.

El tiempo apremia.



AQUÍ TENÉIS LOS RETOS QUE DEBÉIS SUPERAR PARA DEMOSTRAR QUE SOIS SERES DOTADOS DE CUALIDADES ESPECIALES PARA ESCAPAR DEL INFRAMUNDO.

AL RESOLVER CADA RETO, OBTENDRÉIS UNA CLAVE QUE DEBÉIS TRANSFORMAR EN UN NÚMERO Y CONFIRMARLO CON LOS NIGROMANTES OSCUROS, QUE OS DARÁN ACCESO AL SIGUIENTE RETO.



**CONSIDERANDO QUE EN EL INFRAMUNDO SÓLO HAY
ANIMALES INVERTEBRADOS,
DEBÉIS INTRODUCIR VUESTRAS MANOS EN LAS ARENAS DEL
DESTINO Y ENCONTRAR CUATRO ANIMALES VERTEBRADOS
QUE OS DARÁN LA CLAVE PARA CONTINUAR EL RETO.**



PARA SUPERAR ESTE RETO DEBÉIS INVENTAR LA LETRA DEL ESTRIBILLO DE LA CANCIÓN QUE VÁIS A ESCUCHAR Y UNA SENCILLA COREOGRAFÍA. SI SUPERÁIS LA PRUEBA OBTENDRÉIS LA CLAVE A TRANSFORMAR EN CÓDIGO NUMÉRICO.



Debéis resolver el siguiente enigma. El resultado obtenido será la clave que os permitirá pasar al siguiente reto

A visual equation showing the cost of the units. On the left, there are two King of the Hill units (each costing 10), one Archer unit (costing 5), and one group of four Skeletons (each costing 1). To the right of these units is an equals sign followed by the number 19, representing the total cost.





 = 23





 = 19

11 18 18 14



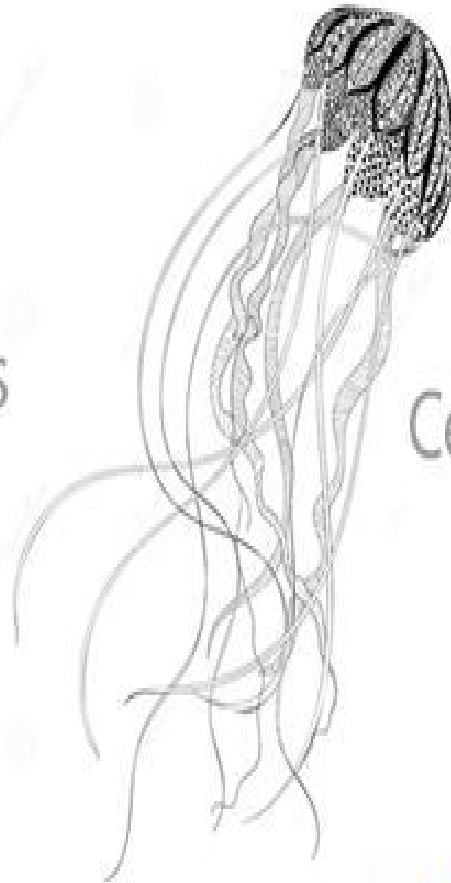




Prueba: formas de animales



Equinodermos



Celentéreos



Gusanos



Antrópodos



Esponjas





“Escape room: El cofre oscuro” por Carmen López Piña, David Pineda Claverías y José Arjona Pérez se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).



“Escape room: El cofre oscuro” por Carmen López Piña, David Pineda Claverías y José Arjona Pérez se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).