

La cueva de los 40 ladrones

(Gymkana para niños de primaria)

De donde viene la leyenda

Alibabá y los 40 ladrones es una de las historias de “Las mil y una noches”. Aun siendo un cuento tiene parte real: El califa pedía tributos a las ciudades pero el rey de una de ellas no quiso pagar más. Decidió que guardaría el oro de la ciudad en minas para que el califa no supiera de su existencia y no pidiera tributos por el. El califa acabó con la revuelta pero la leyenda de las minas del oro escondido rodeadas de ladrones sigue ahí. También se mencionan en Aladdino, la mina o cueva bajo tierra, llena de tesoros asombrosos que esconde una lámpara mágica. Después de esta curiosidad comenzamos con la historia de nuestro juego.

La historia del juego

"Tu amigo te invitó a pasar unos días en Arabia, su padre que es historiador árabe tiene que ir a una excavación arqueológica y te apuntas. Mientras el padre está en una reunión aburrida, salis a caminar por la ruta de una antigua leyenda de riquezas escondidas y ladrones. Esta ruta acaba en un pueblo cercano. De repente se pone a llover a cántaros y os pillas a medio camino, para resguardaros no se os ocurre nada mejor que esconderos detrás de una enorme roca que, apoyada en la ladera, tapa un hueco grande. Al entrar os apoyáis en la pared y notáis como un bulto pequeño se hunde por vuestro peso. La roca se desliza sola tapando la salida. Gracias a la linterna del móvil, que ya no tiene cobertura, veis que el bulto era un botón, un pulsador que activaba la roca. Sin embargo ahora no sois capaces de sacarlo de la hendidura y no sabéis de quién es esa cueva. Moveis el móvil para ver toda la gruta. Tu amigo reconoce los dibujos de las paredes: señores con turbantes abriendo cofres de tesoros y símbolos indicativos de la banda de ladrones, los ha visto antes en papeles de su padre.

Al fin veis un pasillo abierto...Como no podéis retirar la roca habrá que buscar otra salida por lo que os meteis por este pasillo. Pronto oís unos gruñidos feroces, salen de una cavidad que hay a la derecha, preocupados enfocáis la linterna para allá. Al fondo se ve una reja grande y al otro lado unas sombras de bestias enormes de 4 patas, lo único que reconocéis son unos colmillos aterradores. Por fortuna están detrás de la reja así que seguís el pasillo que está a vuestra izquierda. Pasáis unas puertas de madera gruesas y grandes con unas grandes sogas a cada lado. Antes de que os preguntéis para qué serán esas cuerdas oís un ruido metálico, como si unos hierros se deslizaran por un riel muy viejo...Os miráis, los gruñidos se acercan a gran velocidad.

-”¡¡La verja se abrió!!”- decís al unísono.

Giráis rápidos como centellas y cerráis las puertas, son pesadas pero no demasiado. Hay que asegurarlas con algo para que las bestias no puedan abrirlas. Miráis las sogas y...

Rápidamente las cogéis, dais un par de vueltas a los pomos, atando los extremos con una lazada bien fuerte, no sabéis si tendréis que volver por ahí, por eso no queréis hacer un nudo imposible de aflojar.

- "Esperemos que funcione" susurras... **(1ª prueba)**

El primer envite de las bestias parece que lo aguanta y no pensáis quedaros a ver qué pasará con el segundo. Seguí el pasillo, buscando la salida alternativa a la entrada bloqueada, lo más rápido posible.

Más adelante el pasillo se estrecha (o aparecen unas escaleras, como es mi caso y mi casa) de modo que solo hay hueco para una persona. Al primer paso que dais ¡¡sorpresa!!, la baldosa donde ponéis el pie se cae a un foso... Hay que seguir avanzando pero no sabéis cómo, aún se oyen los golpes de las bestias chocando contra la puerta... como se rompa la cuerda o la puerta os pillan en este pasillo. Recorréis el suelo con el móvil y la luz de la linterna os deja ver unas muescas en algunas baldosas. Parecen ir alternas, unas tienen la marca otras no. Siguiendo el patrón la que ha caído no tendría marca. Os fijáis mejor Y...

- "¡¡Es un letra A!!" - te dice tu amigo.

Hay que tomar una decisión, continuar es vuestra única salida y decidís cruzar... (deja que ellos digan como) **(2ª prueba)**

Acabáis el pasillo, estáis casi seguros de que si las bestias rompen la puerta atada no llegarán a alcanzaros gracias al pasillo que se cae.

Entonces veis 3 puertas de oro. Están todas cerradas y cada una tiene un arco mozárabe con un número del 2 al 4 (puedes poner tantas puertas como tengas). En el suelo hay unas fichas de marfil de 2 tipos expuestas de esta manera: 2 blancas, 4 negras, 6 blancas, el resto están en un montón mezcladas:

- "Está claro que para continuar hay que abrir puertas" - dices como algo obvio.

- "Sí, pero ¿¡cuál y cómo tío listo!?" - te contesta tu amigo

Empezáis a pensar, repitiendo los números de las puertas y los números de las fichas, al fin os dais cuenta de... **(3ª A)**

Las fichas empiezan por 2, igual que una de las puertas, y conservan esa pauta: 1 vez 2 es 2, 2 veces 2 es 4, 3 veces 2... Os tiráis al suelo y ordenáis las que están amontonadas siguiendo la misma pauta. De pronto se oye un chasquido y la puerta del 2 se abre.

Entráis en la habitación casi corriendo por la emoción del triunfo. Notas un hilo rozando tu tobillo e inclinas la cabeza mirando hacia abajo. Una flecha cruza la habitación rozando tu coronilla, oyes como se recoloca algo en la pared y sabes que la trampa ha adaptado la altura, la próxima no fallará. Frenas en seco a tu amigo y le explicas la situación. Él te coge el móvil y se tumba detrás de ti. No entiendes lo que hace, pero pronto te das cuenta de que busca los hilos haciéndolos brillar con la linterna. Cada hilo está conectado a la roca grande de la derecha y esta vibra cada vez que se mueve el hilo.

- "Vale, si hacemos vibrar la roca la flecha se dispara" - dice en voz baja

- "¿Cómo hacemos que no vibre? es difícil ver los hilos y la roca es muy sensible" -

- "No, hay que hacer que vibre, pero antes de que pasemos" - Añade tu amigo. Si creía que con eso estaba todo claro, tan listo no es. Mientras tanto él mira fijamente a un lado que está embarrado, se sienta y empieza a hacer bolas de barro. Ahora lo entiendes, después de que él haga como si lanzara la bola. Te sientas a su lado y preparáis un arsenal. **(4ª)**

Ahora solo hay que lanzar bolas de barro a la roca para que se disparen las flechas y pasar después.

De ese modo cruzáis casi toda la habitación, pero en la pared del fondo no hay salida. No entendéis el para qué de las flechas si no hay nada así que buscáis en esa pared. **(clave 1)** Y... ¡¡Bingo!! bajo una piedra hay una nota que no entendéis. La coges y vuelves al pasillo de las fichas. Sugiere abrir la puerta 3, y deja que decidan cómo hacerlo. Recuérdales empezar con 3 fichas si no saben cómo:

-"Sigamos"- dices decidido.-"Continuemos con la puerta 3"- y colocas 3 fichas iguales en línea, tal y como estaba con la puerta 2. **(3ºB)**

Al acabar suena un chasquido y la puerta 3 se abre. Esta vez entráis con cuidado. Parece ser solo un laberinto de cuerdas. Algo os dice que es mejor no tocarlas así que cruzáis el cuarto esquivando las. **(5º)**

Al final tampoco hay salida pero tú ya estás buscando la nota, como en la habitación anterior. **(clave 2)**

salis tal y como habéis entrado, esquivando cuerdas. Como autómatas reorganizar de nuevo las fichas empezando por 4 **(3º c)**.

La puerta suena y se abre. No parece haber nada peligroso solo un acertijo. **(Pista,- 6ª-)** Piensas con tu amigo y descubrís la respuesta. De esa forma podéis coger la 3ª nota. Igual más adelante tienen sentido. **(clave 3)**

Mientras estáis en la habitación suena un estrépito tremendo como un corrimiento de tierras...

Al salir del cuarto algo ha cambiado, del suelo donde estaban las fichas solo queda un trozo delante vuestro. El resto es un abismo. Os acercáis y miráis abajo, es una caída profunda pero al final se ve luz.

Entonces os fijáis en unas cuerdas que hay cerca de la habitación del laberinto. Son muy viejas y algo deshilachadas, pero parecen largas, muy, pero que muy largas. Observando con la linterna las paredes del abismo os dais cuenta de que, después de unos 3 metros, la pared se hace fácil de escalar.

-"Las cuerdas de una en una no aguantarán, pero trenzadas son más resistentes"- le dices a tu amigo. y os ponéis a trenzar. **(7º)**

Bajáis el abismo haciendo rapel y descendéis el último tramo con cuidado. Al llegar, una sala amplia se extiende frente a vosotros, entráis con seguridad y os topáis con un tipo vestido de cocinero. Os agarra y os mete en lo que parece una cocina.

-"No deberíais estar ahí, a nuestro temible jefe no le gustan los intrusos"- pero él decide que es mejor hacer un trato: Si le ayudáis no dará la voz de alarma y podréis seguir hasta la salida.**(8º)**

Después de cumplir lo que pide el cocinero este os acompaña a una gran sala, al fondo hay un pequeño pasillo donde dice que está la puerta de salida. Entonces le llaman desde el otro lado. No puede entretenerse más con vosotros, que le esperéis en el pasillo de salida que ahora os abre la dichosa puerta. Y que no cotilleéis en el cuartito que hay al lado del pasillo que nada tiene que ver con vosotros.

Camino del pasillo veis que se va el cocinero. Después de haber recorrido toda la cueva no pensáis salir sin mirar hasta el último rincón así que abris la pequeña puerta del cuarto prohibido y entráis. Parece un armario grande y en el suelo hay 6 recipientes cuyas tapas tienen un número escrito, delante de cada 2 hay 3 papeles. Algo os dice que las notas que encontrasteis en las habitaciones de arriba tienen algo que ver con esto. Y que no podéis

iros sin saber que hay en esos recipientes. No hay mucho tiempo porque no sabéis lo que tardará en volver el cocinero. (9º)

Una vez resuelto y con las 3 llaves en la mano os fijáis en una trampilla en el suelo tiene cerradura. Al abrirla descubres un cofre. Lo agarráis y salís corriendo, la puerta de salida está justo donde dijo el cocinero pero cerrada. Aún os quedan dos llaves por usar y una es de un cofre, está claro cuál es la de la puerta. Salís de la cueva y os véis en un callejón del pueblo. Recorriendo la gruta anduvisteis el camino que os quedaba para acabar el sendero en el que estabais al principio. Corréis hacia un lugar muy transitado y desaparecéis entre la gente. Nunca os encontrarán.

Buscad un lugar seguro para abrir el cofre.

fin

Pruebas y pistas

1*- Hacer una lazada.

Tienen que aprender a atarse los zapatos de cordones en algún momento así que porqué no hacerlo jugando, esto les da autonomía personal.

Busca unas perchas de pared en casa, o uno o dos pomos, y deja lana (o cordones de zapato) para dar un par de vueltas y hacer lazada después. Con esto “evita que las bestias pardas crucen esa puerta y salvas el pandero de sus bocados...”

2*- Pisar solo en la A.

La A es la inicial de Alibaba así que deben cruzar pisando solo sobre esa letra. Escribe “A” en varios papelitos y pegalos en el pasillo o en los escalones uno si otro no. También puedes pegar trozos de cinta de carroceros y escribir sobre ellos. La idea es que se muevan y ejerciten un poco las piernas. Con esta prueba logramos que den zancadas o saltos según la distancia entre las As.

3*- Completar la serie.

En ese tramo del recorrido hay unas fichas colocadas siguiendo una clave, con ellas podrán abrir las puertas de oro numeradas. Deben completar la que está empezada, averiguar la pauta que deben usar para hacer la serie y después repetirlo cada vez que toque abrir una de esas puertas. La pauta es usar la tabla de multiplicar correspondiente a los nº de las puertas, con las fichas se representa el resultado ($2 \times 1 = 2$, $2 \times 2 = 4$...) Usamos fichas de dos tipos, diferentes, para diferenciar los resultados de cada operación en caso de que no haya espacio para separarlas, si las tenemos que poner todas seguidas en una misma línea hay que diferenciar cada resultado.

4*- Prueba de la puerta 2

Encuentran una trampa de flechas, si se mueven los hilos del suelo vibra la roca que dispara las flechas de la pared. Hay que disparar la flecha antes de pasar por lo que crean

bolas para lanzarlas a la roca y hacerla vibrar desde lejos. Aquí entra tu creatividad para idear modos de crear bolas...Te dejo unas ideas que te pueden servir:

- Hinchar globos con garbanzos dentro (le dan peso al globo para controlar el tiro mejor) y anudar la boquilla.
- Emparejar y doblar calcetines.
- Poner fundas a cojines y almohadas

Buscan la clave y vuelven a las fichas para abrir la puerta 3

5*-Prueba de la puerta 3

Se trata de cruzar un laberinto de lana, Si no tienes donde enganchar la lana sujetala a la pared con cinta adhesiva de pintor.

- **Jugando Online:**

Buscar la clave y volver a las fichas para abrir la puerta 4.

6*-Prueba de la Puerta 4

Un acertijo les indica dónde está la clave 3, ese acertijo está a la vista y fácil de ver, pero deben resolverlo para encontrar la clave.

7*- Trenza las cuerdas

Al coger la clave tras la puerta 4 una parte del suelo del pasillo se derrumba. Al mirar hacia abajo ven luz...Podría ser una salida. Para llegar abajo necesitan una cuerda larga para deslizarse durante los 3 metros de pared impracticable. Después podrán continuar hacia abajo escalando. Ven 3 cuerdas en el suelo pero están muy viejas, no aguantarán por si solas. Pero si las trenzamos...

8*-Ayudando al cocinero

Al llegar se topan con el cocinero de los ladrones. No dará la voz de alarma si le ayudan. Los ladrones están esperando la comida en el comedor de la cueva, y el cocinero está harto de que todos los días le tomen el pelo y se rían de él. Esta vez les dijo que tenía huevos mágicos, pero todos los huevos que hay en la nevera son normales. Enseñarle un poco de ciencia podría venirlos bien. Hacéis "El huevo que flota".

9*- Las 3 llaves

El cocinero queda contento con el experimento y os lleva a la salida pero le llaman los ladrones, se les acabó el vino. Os indica el camino y os deja seguir solos, "no os confundais de puerta, la primera no tiene nada que ver con vosotros" os dice. De eso nada, después de recorrer toda la cueva no os iréis sin mirar hasta la última habitación...

Abrís la puerta que encontráis en medio del pasillo, parece un guardarropa por lo pequeño que es. En el suelo hay una trampilla cerrada con llave, y al fondo 6 contenedores oscuros. Están colocados de dos en dos y cada uno tiene una cifra. Delante de cada pareja de contenedores hay 3 operaciones matemáticas. Deben resolver la correcta para escoger el contenedor cuya cifra es el resultado de esta. Dentro encontrarán una llave. Tendrán que hacerlo 2 veces más para sacar 3 llaves.