

SCAPE ROOM:

DURACIÓN: 90 minutos

UBICACIÓN: Dentro de la casa

DESTINATARIOS: Todos los acampados.

JUSTIFICACIÓN: Es una actividad que anima al trabajo en equipo y a desarrollar la creatividad.

OBJETIVO GENERAL: La cohesión grupal en la actividad

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que disfruten de la actividad todos los acampados
- Que los acampados hagan piña en su grupo de nivel
- Que participen todos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ANTES

Colocar todas las pruebas que constituyen el juego dentro de cada habitación. Se colocaran 3 monitores, uno dentro de cada habitación.

DURANTE

La actividad está ambientada en una cárcel de la que los acampados, divididos por grupos de nivel: pequeños, medianos y mayores, deben intentar salir.

Se les explica que son presos intentando fugarse de la cárcel, pero que, para ello, necesitan trabajar en equipo y superar todas las pruebas que se les pongan por delante para así averiguar el código de su celda. Lo que no se les dirá es que con ese código, únicamente salen de la celda, pero que tienen que juntar los otros 10 dígitos (en total tienen que tener 15) para escapar del recinto de la cárcel. Habrá un monitor/a dentro de la casa pero fuera de las habitaciones para revisar que hacen bien la última prueba.

La actividad consta de 6 pruebas que deben conseguir en orden. Si no consiguen una prueba deben seguir intentándolo, ya que las letras de la palabra están en ese orden. Cada prueba les hará ganar una letra que formará una palabra de 5 letras. Esa palabra de 5 letras será el código para escapar de la celda, que tendrá que revisar el monitor que esté con ellos durante la actividad. Las palabras que deben encontrar son:

- PEQUEÑOS: PRESO
- MEDIANOS: CELDA
- MAYORES: SALIR

Las letras las tendrá el monitor de dentro de la habitación y según consigan hacer cada prueba el se las entregará. Si no realizan bien la prueba no puede darles la letra.

Existe una carta que les otorga pistas dependiendo del grupo de nivel en el que estén: los pequeños tienen 3 pistas, los medianos 2 y los mayores 1. Estas cartas de pista serán lo primero que busquen al llegar a la habitación. La pista decidirá el monitor que esté con ellos si se la da o no, teniendo en cuenta el grupo que esté con él y en el momento de la actividad que se encuentren. Si el monitor observa que no se han molestado en resolver la prueba no les contesta pero si cree que si les permitira usar su tarjeta de PISTA.

Cada prueba estará guardada en un sobre con el número que le corresponde, escondido en alguna parte de la habitación.

Las pruebas son:

1. Buscar las tarjetas pista: estarán repartidas por la habitación. los acampados/ças al entrar a la habitación tendrán que mirar en toda ella hasta que encuentren la ficha. Una vez encontrada podrán ir en busca del sobre con el número 1 escrito.
2. Encontrar letras o sílabas que forman una frase que te dará una pista de dónde está escondida la 1 letra:
 - La solución para los tres grupos estará en la llave de la luz.
3. Asociación: En esta prueba tendrán una hoja en la que tienen que asociar las letras minúsculas y los números para saber que letra mayúscula es y qué frase compone. Tendrán folios en blanco para escribir. En esta prueba conseguirán la 2 letra.
 - FRASE: MIRAR EN LA MESILLA
4. Rellenar los huecos: Encontrarán una foto del espacio al que le faltan los planetas. Dependiendo del grupo faltarán más o menos planetas. Conseguirán la 3 letra de su palabra.
 - PEQUEÑOS: Luna, Marte y Sol
 - MEDIANOS: Luna, Marte, Saturno y Sol
 - MAYORES: Luna, Marte, Saturno, Sol, Tierra y Venus
5. Detrás de la foto del espacio encontrarán escrita la frase “YA PUEDES METER LA MANO EN EL BARREÑO”. Encontrarán un barreño tapado por papel de aluminio lleno de maicena, en el que hay escondida la 4 letra de la palabra que han de formar.
6. Entre dos folios blancos habrá un pequeño trozo de papel con la palabra escrita en negro, que se podrá leer a contraluz. La palabra que esté escrita es donde ellos encontrarán la 6 letra y última.
 - La palabra será: COLCHÓN

7. Esta prueba es la que desarrollan todos los acampados juntos. Tendrán que poner las 3 palabras en orden de grupos de nivel. El código es numérico, por lo que cada letra es un número (a=1, b=2, c=3, etc) Cuando tengan todo el código de 15 dígitos podrán salir de la casa.

DESPUÉS

Los monitores recogen el material de la casa

RECURSOS PERSONALES

- 3 monitores, uno en cada habitación
- 1 monitor dentro de la casa para la prueba final

RECURSOS MATERIALES

MATERIAL FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Tarjetas pista	6	✓	
Folios	20		✓
Frases prueba 3	3	✓	
Tablero prueba 3	3	✓	
Imagen mapa	3	✓	
Fotos planetas	3	✓	
Palabra preso	1	✓	
Palabra celda	1	✓	
Palabra salir	1	✓	

MATERIAL NO FUNGIBLE	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	CAJA DE MAT GENERAL
Barreño	3		✓
Papel de aluminio rollo	1		✓
Silbato	1		✓

ANEXO PRUEBAS:

PISTA:



PRUEBA 3:

Pequeños: TE / HA/CE/ PO/DER/ VER/ O/ NO

Medianos: MI / FU / TU / RO / SI / EM / PRE / ES / BRI / LLAN / TE

Mayores: BA / JA /DO / A / YU / DO, / PE / RO / ARRI / BA / DOY / MI / E / DO

	1	2	3	4	5
a	A	B	C	D	E
b	F	G	H	I	J
c	K	L	M	N	O
d	P	Q	R	S	T
e	U	V	W / X	Y	Z

FRASE: MIRAR EN LA MESILLA

c3 b4 d3 a1 d3

a5 c4

c2 a1

c3 a5 d4 b4 c2 c2 a1

PRUEBA 4:



(LOS PLANETAS ESTARÁN EN LA CAJA DE LA ACTIVIDAD)

PRUEBA 6:

COLCHÓN

PRUEBA 7:

- PRESO: 17/ 19/ 5/ 20/ 16
- CELDA: 3/ 5/ 12/ 4/ 1
- SALIR: 20/ 1/ 12/ 9/ 19