

ESCAPE ROOM

“EL VIEJO ROBLE”

Desde la Concejalía de Cultura, hemos creado un Escape Room “El viejo Roble”, donde el público infantil, seguirán una serie de pistas que les guiarán a encontrar la comida de los animales de la granja.

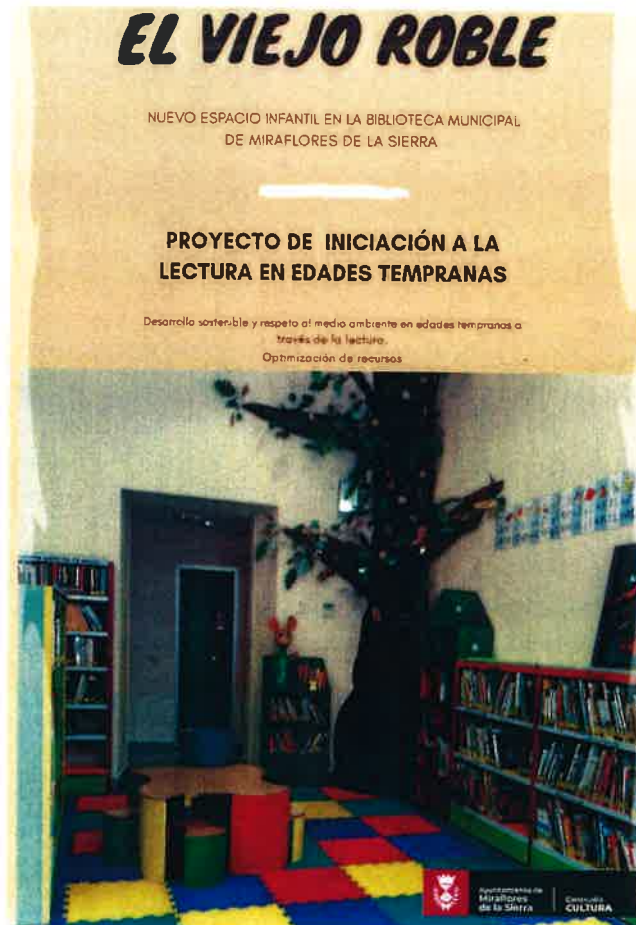
Encontraréis una explicación de cómo preparar el juego y de su funcionamiento.

Si no tienes para imprimir, son diseños de fácil reproducción.

Durante el juego los peques tendrán que buscar pistas y resolver los enigmas.

Para comenzar el juego contaremos una pequeña historia:

EL VIEJO ROBLE



Ramón tiene la granja más bonita de la comarca, con gallinas, cerdos y vacas.

Está muy preocupado, las gallinas lloran desconsoladamente, están hambrientas, alguien les ha escondido el maíz y no pueden comer.

Ramón, desesperado y cansado de buscar por todos los rincones, se sienta a descansar bajo la sombra del Viejo Roble.

(El Viejo Roble, es un frondoso árbol donde se cobijan todos los viandantes para refugiarse a la sombra de sus hojas.

Es testigo de un sinfín de historias que cada persona que se sienta sobre el manto de sus hojas le cuenta.)

Ramón desconsolado se lamenta y el Viejo Roble se percata de su agonía y le dice:

-Hola, soy el Viejo Roble.-¡No llores más!... yo sé dónde han escondido el maíz para tus gallinas.-La información no es muy clara, pero sí que el autor de esta fechoría dejó algunas pistas:

A lo que Ramón le contesta:-¡Muchísimas gracias!...¿Me puedes ayudar?.

El Viejo Roble responde: -Claro, bajo la silla de tu casa encontrarás la primera pista, yo te daré un código de formas y colores y te mostraré cómo construir tu lupa mágica.

Facilitamos el material necesario en pdf.

VARIANTES DEL ESCAPE ROOM

- Podéis ampliar el juego introduciendo más pistas, o bien, guardándolas en una caja de caudales, bajo llave y tenéis que encontrar la llave...
- Culminar el juego escondiendo una suculenta merienda para celebrar...en fin, es cuestión de imaginación.
- Establecer un tiempo para realizar el Escape Room y así darle más emoción.

Este Escape Room se puede utilizar en las fiestas de cumpleaños de los peques para esconder la tarta, los regalos, alguna sorpresa...

Técnico de Cultura:

Inmaculada Espartero Fernández.

LUPAS MÁGICAS



Ayuntamiento de
Miraflores
de la Sierra

Concejalía
CULTURA

RECORTAR / PEGAR CELOFÁN
ROJO

RECORTAR / PEGAR CELOFÁN
ROJO








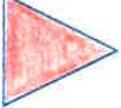
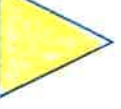


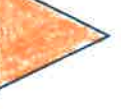
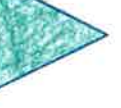
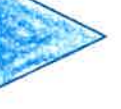













DOBLAR Y PEGAR POR LA LÍNEA DE PUNTOS
NOS SERVIRÁ PARA OBTENER LOS CÓDIGOS DE LAS LETRAS ESCONDIDAS
BAJO LOS GARABATOS ROJOS

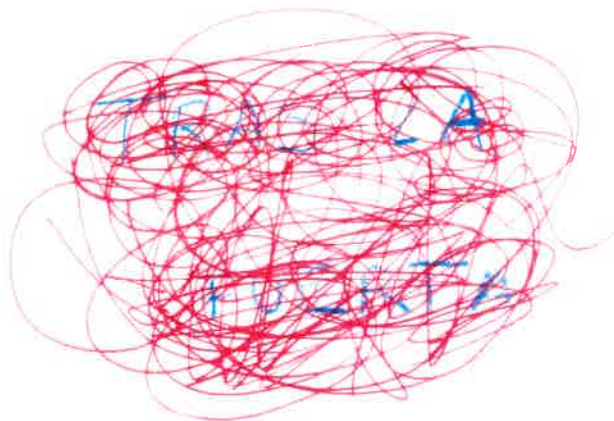
CÓDIGO SECRETO



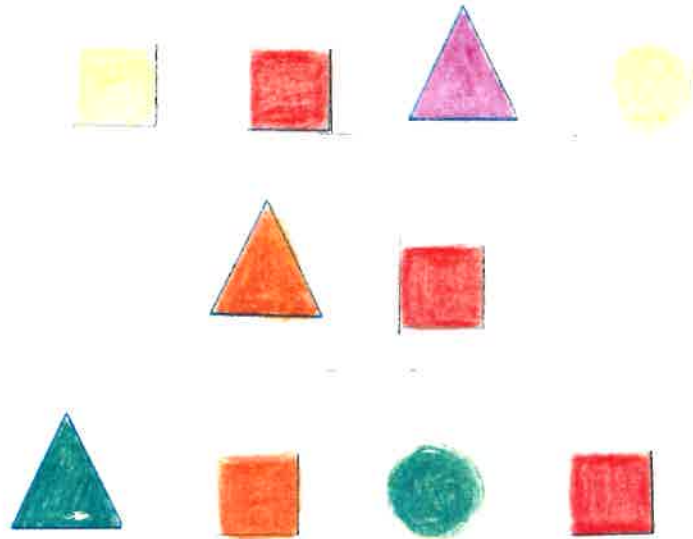
Ayuntamiento de
Miraflores
de la Sierra

Concejalia
CULTURA

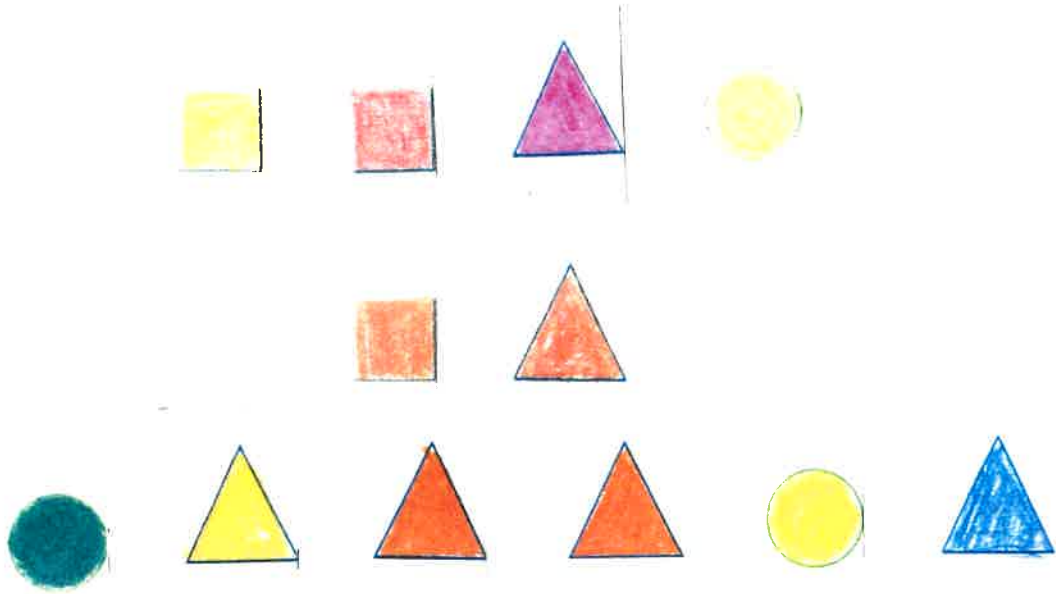
A		B		C		D		E		F		G	
H		I		J		K		L		M		N	
Ñ		O		P		Q		R		S		T	
U		V		W		X		Y		Z			



MIRAS
CON
GAFAS
MAGICAS



MIRA CON TU
CÓDIGO
Y LLEGARÁS A LA
PISTA 3



PISTA 3

Y LLEGARÁS A LA

MIRA CON TU CÓDIGO

4

4



Ayuntamiento de
Miraflores
de la Sierra

Concejalía
CULTURA



4

4



Ayuntamiento de
Miraflores
de la Sierra

Concejalía
CULTURA

HAZ EL PUZLE

DENTRO

ENCONTRARAS

EL MAÍZ



INSTRUCCIONES BÁSICAS DEL MONTAJE DE LAS TARJETAS.

- Doblar por la línea de puntos y pegar por el reverso del folio, en las fichas 1, 2, 3 y 5.
- Tarjeta 4, recortar por donde indica la señal, quedarán 2 fichas número 4 una la que corresponde al puzle y la otra la que tiene la información. Doblar por la línea de puntos y pegar por el reverso, la del puzle, cortamos las piezas y las metemos en un sobre junto a la información.