



Huir del reino de las sombras



Concepción del escenario y configuración de la sala



Índice de artículos

Fase A

- El primer libro
- La imagen del laberinto
- El grabado con el laberinto
- Una caja con un candado

Fase B

- El grabado con el Diablo jugando al ajedrez
- Una ficha de ajedrez
- Una nota con coordenadas
- Un tablero con la imagen de un tablero de ajedrez pegada (con coordenadas y letras)
- Una caja con un candado
- La foto de París



Fase C

- El grabado con el ahorcado
- Ordenador con el juego “Ahorcado”
- Un baúl con un candado

Fase D

- Guías turísticas, incluida la de Toledo
- La carta de hermanos Ceniza
- El segundo libro
- El grabado con un río
- El mapa de los ríos de la Península Ibérica
- Un cajón con un candado

Fase E

- El tercer libro
- La nota con un texto

Elementos decorativos adicionales (opcional)

- Estanterías con libros
- Cuadros en las paredes



Concepción detallada

I1 – El primer Libro

Requisitos de material.

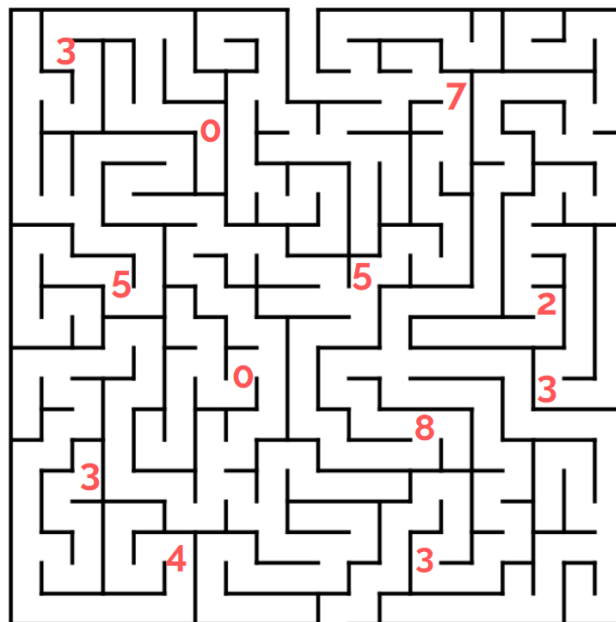
El ejemplar del libro original escrito por Aristide Torchia se puede encontrar en el banco de materiales.

Explicación.

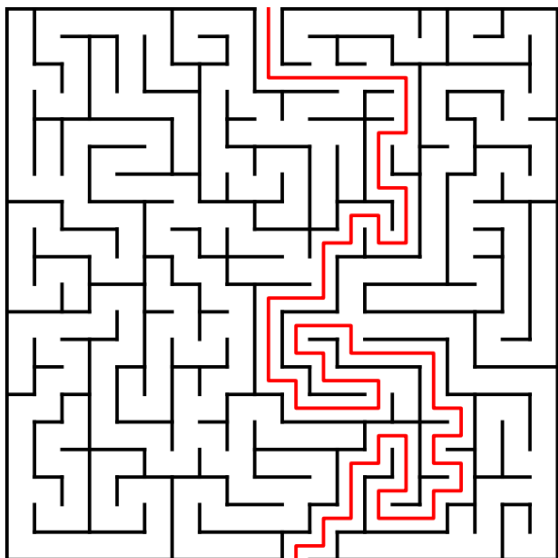
Debes imprimir tres ejemplares del libro con la portada y el título.

Debes dar uno de estos libros a los jugadores al principio del juego. Diles que es esencial encontrar dos ejemplares más

I2 – El Laberinto



La solución a la tarea



Requisitos de material.

La imagen de un laberinto con varios números a lo largo de los caminos.

Explicación.

Debes imprimir la imagen del laberinto. Coloca esta imagen dentro del libro.

13 – El grabado del laberinto.



Requisitos de material.

La imagen del grabado de un bufón con un laberinto.

Explicación.

Debes imprimir la imagen del grabado de un bufón con un laberinto. Coloca esta imagen

dentro del libro también. No olvides escribir la letra "L" en el reverso de este grabado.

14 – Una caja con un candado

Requisitos de material.

Una caja con un candado.

Explicación.

Debes poner la caja en algún lugar de la habitación y cerrarla con el código "7583".

El

contenido de la caja es: una pieza de ajedrez, nota con coordenadas y segundo grabado.

15 - El grabado con ajedrez



Requisitos de material.

La imagen del grabado de una partida de ajedrez entre el Diablo y un hombre.

Explicación.

Debes imprimir la imagen del grabado y colocar esta imagen dentro de la caja. No olvides

escribir la letra "U" en el reverso de este grabado.

I6 – Una ficha de ajedrez

Requisitos de material.

La pieza de ajedrez que prefieras

Explicación.

Debes poner la pieza de ajedrez en la caja junto con el grabado y una nota con las coordenadas.

I7 – Una nota con coordenadas



A8, D5, F7, G2, H4

Requisitos de material.

La nota con información.

Explicación.

Debes imprimir y poner una nota con estas coordenadas en la caja junto con el grabado y

una pieza de ajedrez.



I8 – Tablero de ajedrez

	A	B	C	D	E	F	H	G
1	O	A				C		
2	F		K		W			I
3	Y			F		Z		
4	Z				F		S	
5			K	A	I		K	
6					W	Y		
7	Y	C		Z		R		D
8	P						C	O

Requisitos de material.

La imagen del tablero de ajedrez con las letras dentro de las celdas.

Explicación.

Debes imprimir el tablero de ajedrez y ponerlo en un lugar visible. Es recomendable pegar

esta imagen en un tablero de ajedrez real.

I9 – Una caja con la foto de la Torre Eiffel



Requisitos de material.

Una caja con una foto pegada.

Explicación.

Debes imprimir la foto de la Torre Eiffel y pegarla a la tapa de la caja. La caja se cierra con un candado que se puede abrir con el código "París".

I10 – El grabado con un ahorcado





Requisitos de material.

La imagen del grabado con un hombre ahorcado y un icono de ordenador.

Explicación.

Debes imprimir la imagen del grabado y colocar esta imagen dentro de la caja. No olvides

escribir la letra "C" en el reverso de este grabado.

111 – El ordenador

Requisitos de material.

El ordenador con la contraseña "AHORCADO".

Explicación.

Debes colocar el ordenador en algún lugar de la habitación. Selecciona la contraseña

"AHORCADO". Debes crear el enigma del juego del ahorcado con la palabra correcta

"TOLEDO". No olvides que cuando los jugadores terminen el juego verán la ventana con el

código "666".





I12 – El baúl

Requisitos de material.

El baúl que se puede abrir con el código 666.

Explicación.

Debes colocar el baúl en algún lugar de la habitación. Ciérralo con un candado que se abrirá con el código “666”. El contenido del baúl: guías turísticas de diferentes ciudades incluyendo Toledo, la carta de los hermanos Ceniza, el segundo ejemplar del libro y el cuarto grabado.

I13 – Guías turísticas

Requisitos de material.

Guías turísticas de diferentes ciudades, incluyendo la de Toledo.

Explicación.

Debes poner guías turísticas dentro del baúl. Estas deben incluir la de Toledo, con la carta de los hermanos Ceniza dentro de la misma. También debes incluir en el baúl el segundo ejemplar del libro “Las nueve puertas del reino de las sombras”.

I14 – El segundo libro

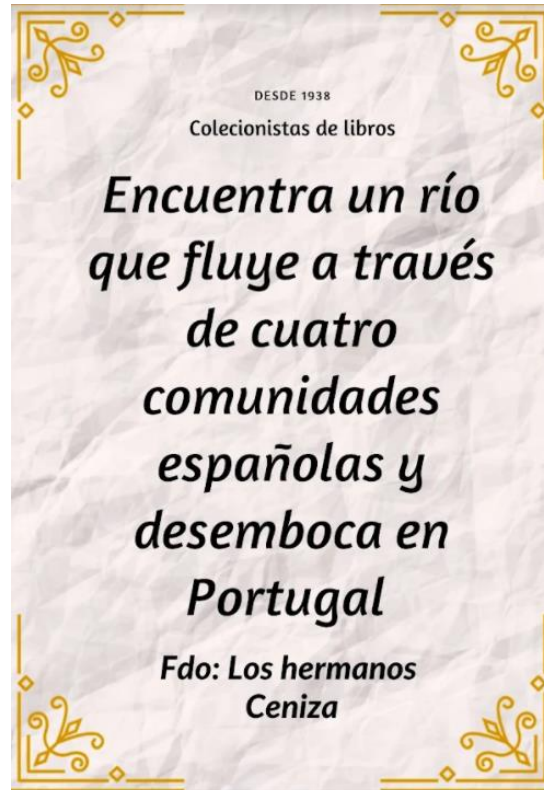
Requisitos de material.

La segunda copia del libro “Las nueve puertas del reino de las sombras”.

Explicación.

Coloca el segundo ejemplar del libro en el baúl . Todos los ejemplares son idénticos.

I15 – La carta de los hermanos Ceniza



Requisitos de material.

La carta escrita por los hermanos Ceniza.

Explicación.

Debes imprimir la carta y ponerla dentro de la guía turística de Toledo.

I16 - El grabado con el río



Requisitos de material.

El cuarto grabado con el río en él.

Explicación.

Debes imprimir el cuarto grabado y ponerlo dentro de la segunda copia del libro.

No olvides

escribir la letra "I" en el reverso de este grabado.

I17 – Mapa de los ríos de la Península Ibérica.



Requisitos de material.

El mapa esquemático de los principales ríos de la Península Ibérica.

Explicación.

Debes imprimir el mapa y ponerlo en un lugar visible de la pared. Si quieres hacer un mapa más inclusivo, puedes hacer un código de colores de los ríos con una leyenda al lado o incluso puedes escribir los nombres de los ríos junto al mapa con flechas.

I18 – El cajón con un candado.

Requisitos de material.

Un cajón que se cierra con un candado. El código es "TAJO".

Explicación.

Debes poner el tercer ejemplar del libro en el cajón y cerrarlo con un candado.

I19 – El tercer libro

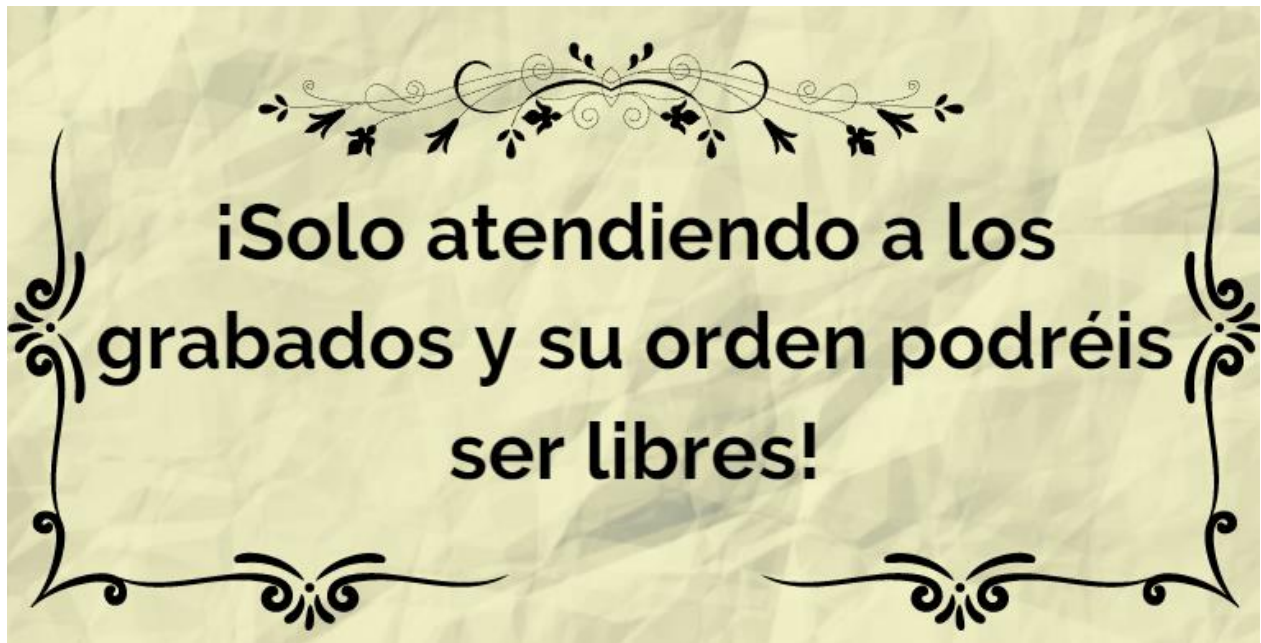
Requisitos de material.

El tercer ejemplar del libro original escrito por Aristide Torchia.

Explicación.

Debes poner el tercer ejemplar del libro en el cajón y cerrar este con un candado.

I20 – La nota



Requisitos de material.

La nota con un texto.

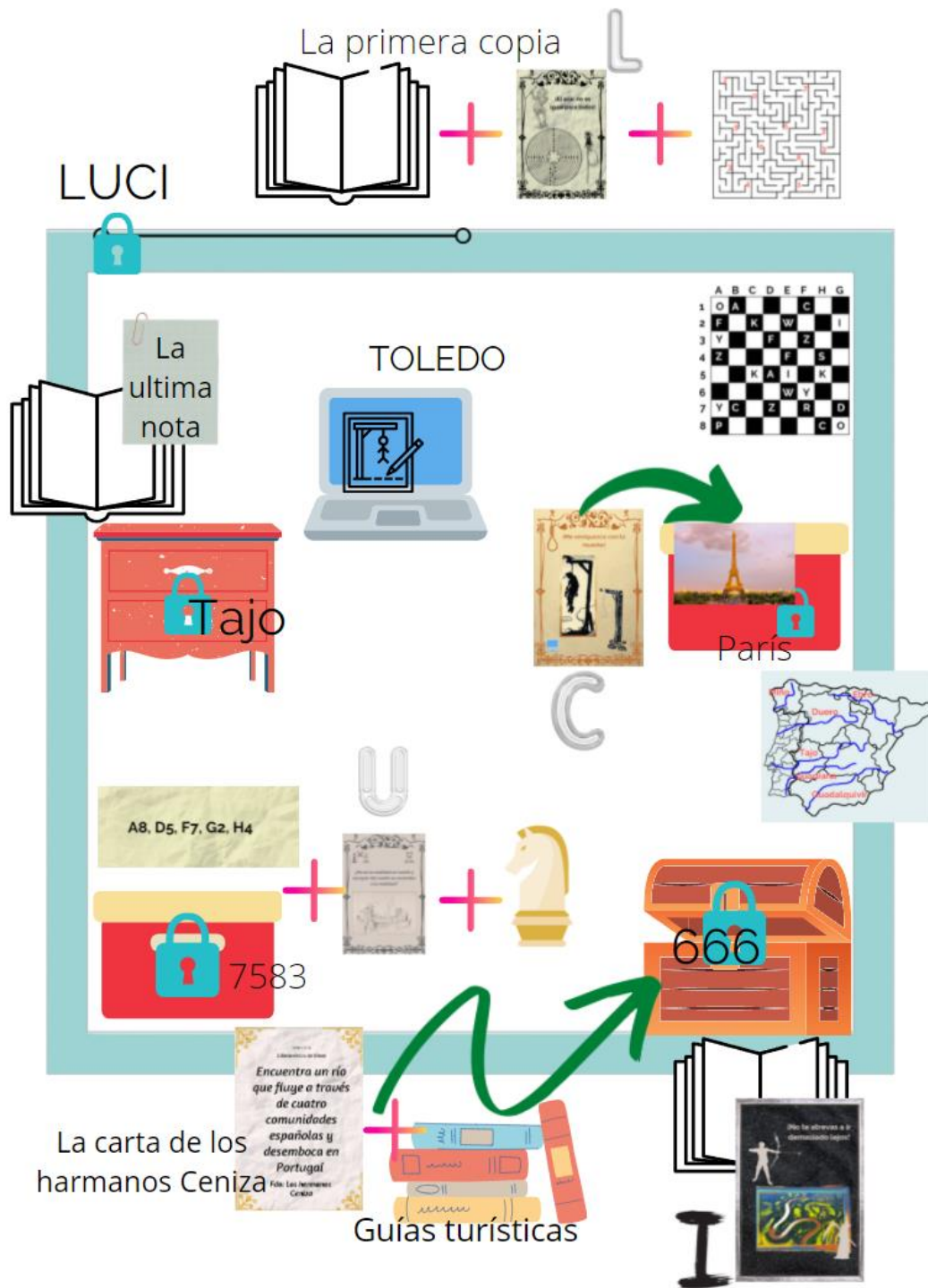
Explicación.

Debes imprimir la nota y ponerla dentro del tercer libro. Luego pon todo en el cajón y

ciérralo.



Preparación de la sala





Preparación de la fase A

1. Prepara la primera copia del libro "Las nueve puertas del reino de las sombras".
2. Imprime el primer grabado, el dibujo del laberinto y la nota con coordenadas.
3. Escribe la letra "L" en el reverso del grabado.
4. Pon el grabado del bufón y el laberinto, y una hoja con el laberinto y números dentro de este libro.
5. Pon una caja en algún lugar de la habitación.
6. Escribe la letra "U" en el reverso del segundo grabado (en el que están el diablo y un hombre jugando al ajedrez).
7. Antes de cerrar esta caja, pon el segundo grabado, una pieza de ajedrez y la nota con coordenadas dentro.
8. Cierre esta caja con el candado. El código es 7583.

Preparación de la fase B

1. Pon un tablero de ajedrez (aunque puede ser otro tipo de tablero) en algún lugar de la habitación.
2. Imprime el dibujo del tablero de ajedrez con letras y números.
3. Pega este dibujo en el tablero.
4. Imprime la foto de la torre Eiffel.
5. Pega la foto de la torre Eiffel en la caja.
6. Pega la imagen de un ordenador en la caja.
7. Imprime el grabado con un hombre ahorcado.
8. Escribe la letra "C" en el reverso del grabado con un hombre ahorcado.
9. Pon el grabado con un hombre ahorcado dentro de la caja.
10. Cierra la caja con un candado. El código es "PARIS".



Preparación de la fase C

1. Pon un ordenador en algún lugar de la habitación.
2. Establece la contraseña "AHORCADO".
3. Prepara el juego del ahorcado. La solución del enigma es "TOLEDO".
4. Pon un baúl en algún lugar de la habitación.
5. Imprime la carta de los hermanos Ceniza y el grabado con el río.
6. Imprime la segunda copia de "Las Nueve Puertas del Reino de las Sombras".
7. Pon una carta escrita por los hermanos Ceniza dentro de una guía turística de Toledo.
8. Pon el grabado dentro del libro.
9. Pon el libro y varias guías turísticas dentro del baúl.
10. Cierra el baúl con un candado. El código es 666.

Preparación de la fase D

1. Imprime un mapa de la Península Ibérica con varios ríos.
2. Pon el mapa en una de las paredes.
3. Busca un cajón en algún lugar de la habitación.
4. Imprime el tercer libro.
5. Imprime la nota con un texto.
6. Pon esta nota dentro del libro.
7. Pon el libro dentro del cajón.
8. Cierra el cajón con un candado. El código es "TAJO".

Preparación de la fase E

1. Cierra la puerta con un candado. El código es "LUCI".



Restablecer el juego

Restablecer la fase A

1. Vuelve a poner el grabado de un bufón con un laberinto y una hoja con un laberinto y números dentro del libro "Las nueve puertas del reino de las sombras".
2. Vuelve a poner el grabado con el juego de ajedrez, una pieza de ajedrez y la nota con coordenadas dentro de la caja.
3. Vuelve a cerrar esta caja con el candado. El código es 7583.

Restablecer la fase B

1. Vuelve a poner el grabado con un hombre ahorcado dentro de la caja.
2. Vuelve a cerrar la caja con un candado. El código es "PARIS".

Restablecer la fase C

1. Reinicia el ordenador de nuevo.
2. Vuelve a poner una carta escrita por los hermanos Ceniza dentro de la guía turística de Toledo.
3. Vuelve a poner el grabado con el río dentro del segundo libro.
4. Vuelve a poner el libro y varias guías turísticas dentro del baúl.
5. Vuelve a cerrar el libro con el código 666.

Restablecer la fase D

1. Vuelve a poner la nota dentro del libro.
2. Vuelve a poner este libro dentro del cajón.
3. Vuelve a cerrar el cajón. El código es "TAJO".



Restablecer la fase E

1. Vuelve a cerrar la puerta con el código "LUCI".



Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja el punto de vista de los autores solamente, y la Comisión no se hace responsable del uso que se haga de la información que contenga.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080646



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de la licencia, visite el enlace

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>