



La tentación de Dalí



Concepción del escenario y configuración de la sala



Índice de artículos

Fase A

- La nota con el texto
- El cuadro “Mujer en la ventana”
- El dibujo de un reloj
- Una caja con un candado de cuatro dígitos (1235)

Fase B

- Un puzzle de “La persistencia de la memoria”
- Una linterna de luz negra
- Tres cuadros de “La persistencia de la memoria”, uno de ellos con un código escrito con tinta negra (1946)
- El candado de la puerta que se puede abrir con el código 1946



Fase C

- La Biblia con un marcapáginas
- Una caja con un candado de cinco dígitos (21517)
- La foto de una manzana con varios iconos detrás
- Tres fotos de diferentes frutas con iconos detrás
- El cuadro de Dalí “La tentación de San Antonio”
- Un armario con un candado de tres dígitos (511)

Fase D

- El cuadro “La aurora desnuda”
- Una máscara de Dalí
- Una llave pegada a la máscara
- El candado de la puerta que se puede abrir con la llave

Elementos decorativos adicionales (opcional)

- Las imágenes de los cuadros más famosos de Dalí
- Estanterías con libros
- Lámparas
- Sillas



Concepción detallada

I1 - La nota con el texto



Requisitos de material.

Una nota escrita en una hoja de papel blanco o la imagen impresa.

Explicación.

El texto dice, "Los ojos son las ventanas del alma".

I2 – El cuadro “Mujer en la ventana”



Requisitos de material.

El cuadro de Dalí titulado “Mujer en la ventana.”

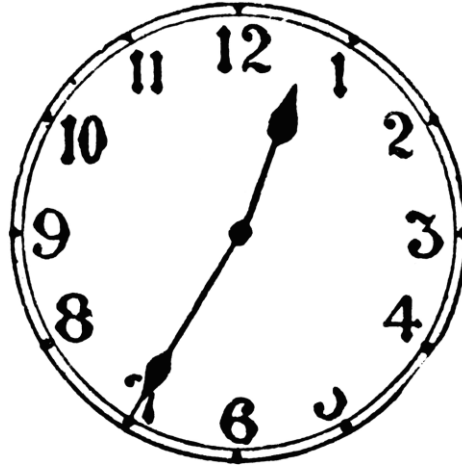
Explicación.

Se coloca en la pared sobre el dibujo del reloj, tapándolo.

I



3 - El dibujo de un reloj



Requisitos de material

Un dibujo de un reloj analógico

Explicación

El reloj deberá marcar las 12:35 y estar colocado en la pared detrás del cuadro.

14 - Una caja con un código de cuatro dígitos (1235)

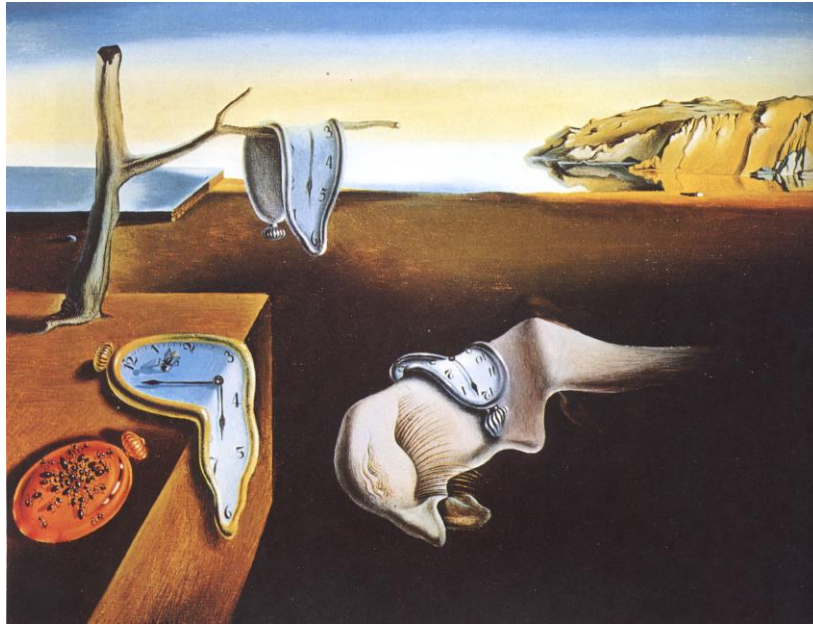
Requisitos de material.

Una caja con un candado de cuatro dígitos.

Explicación.

Dentro de la caja se guardan las piezas del cuadro "La persistencia de la memoria" y una linterna de luz negra. La caja se cierra con el código "1235" y se pone en algún lugar de la habitación.

15 – Puzzle de “La persistencia de la memoria”



Requisitos de material.

Varias partes del famoso cuadro "La persistencia de la memoria".

Explicación.

Corta en diferentes trozos una imagen del cuadro y guarda las piezas dentro de la caja.

16 – Linterna de luz negra

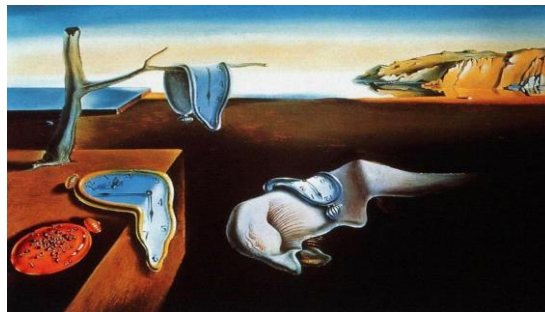
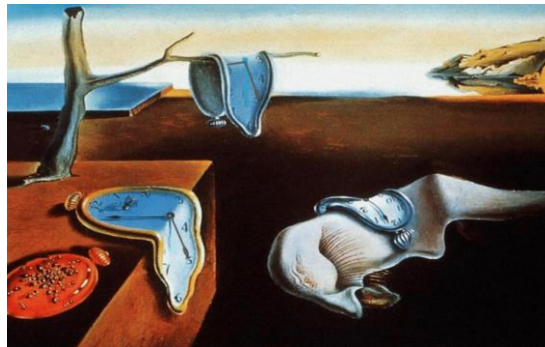
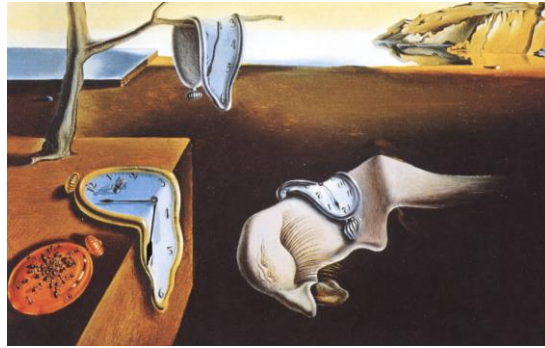
Requisitos de material.

Una linterna de luz negra.

Explicación.

Guárdala en la caja junto con las piezas del cuadro.

17 – 3 cuadros de “La persistencia de la memoria”



Requisitos de material.

Tres cuadros de “La persistencia de la memoria.”

Explicación.

Coloca los cuadros en las paredes de la habitación. Uno de los cuadros es el verdadero y el reloj marca las 6:00. Escribe el código “1946” en esa pintura con tinta negra.



18 – Puerta

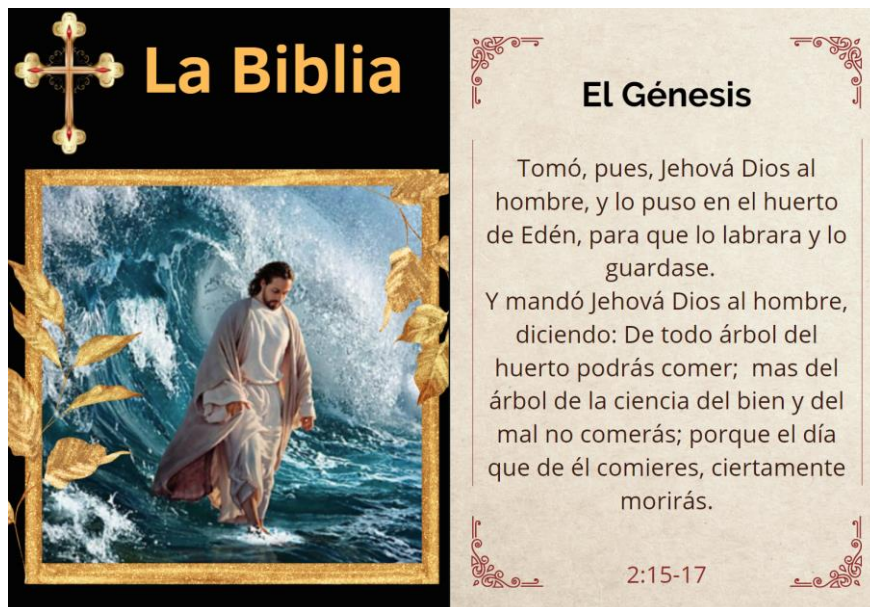
Requisitos de material.

Una puerta que se comunica con una segunda habitación.

Explicación.

La puerta se abre con el código “1946”.

19 – Una biblia



Requisitos de material.

Una Biblia con un marcapáginas.

Explicación.

Coloca la Biblia encima de la mesa en la segunda habitación. El marcapáginas indica la página del Génesis 2:15-17.

Puedes utilizar otro libro y pegar la primera imagen en la portada y la segunda imagen en una de las páginas, marcando esta con el marcapáginas.

**I10 – Caja**

Requisitos de material.

Una caja con imágenes de diferentes frutas. En el reverso de cada foto hay tres iconos con interrogaciones. Las imágenes tanto de la parte frontal como de los reversos están disponibles en los documentos anexos.

Explicación.

La caja se puede abrir con el código “21517”.

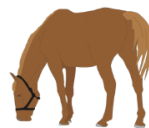
I11 – Foto de manzana

Requisitos de material.

Una foto de una manzana.



= ?



= ?



= ?

Explicación.

La fruta más importante mencionada en la Biblia es la manzana (la fruta de la tentación). Los iconos que aparecen en el reverso de la foto de la manzana son un elefante, un caballo y una cruz.



I12 – Armario

Requisitos de material.

Un armario y un candado numérico.

Explicación.

En el armario, guarda el cuadro "La aurora desnuda" y una máscara de Dalí. El código para abrir el armario es "511".

I13 – Cuadro "La aurora desnuda"

Requisitos de material.

Una imagen del cuadro "La aurora desnuda", pintado por Salvador Dalí.

Explicación.

En el armario, guarda el cuadro.

I14 – Máscara de Dalí





Requisitos de material.

Una máscara de Dalí.

Explicación.

En el reverso de la máscara pega una llave, que será la que abra la puerta para escapar de la habitación.

I15 – Puerta

Requisitos de material.

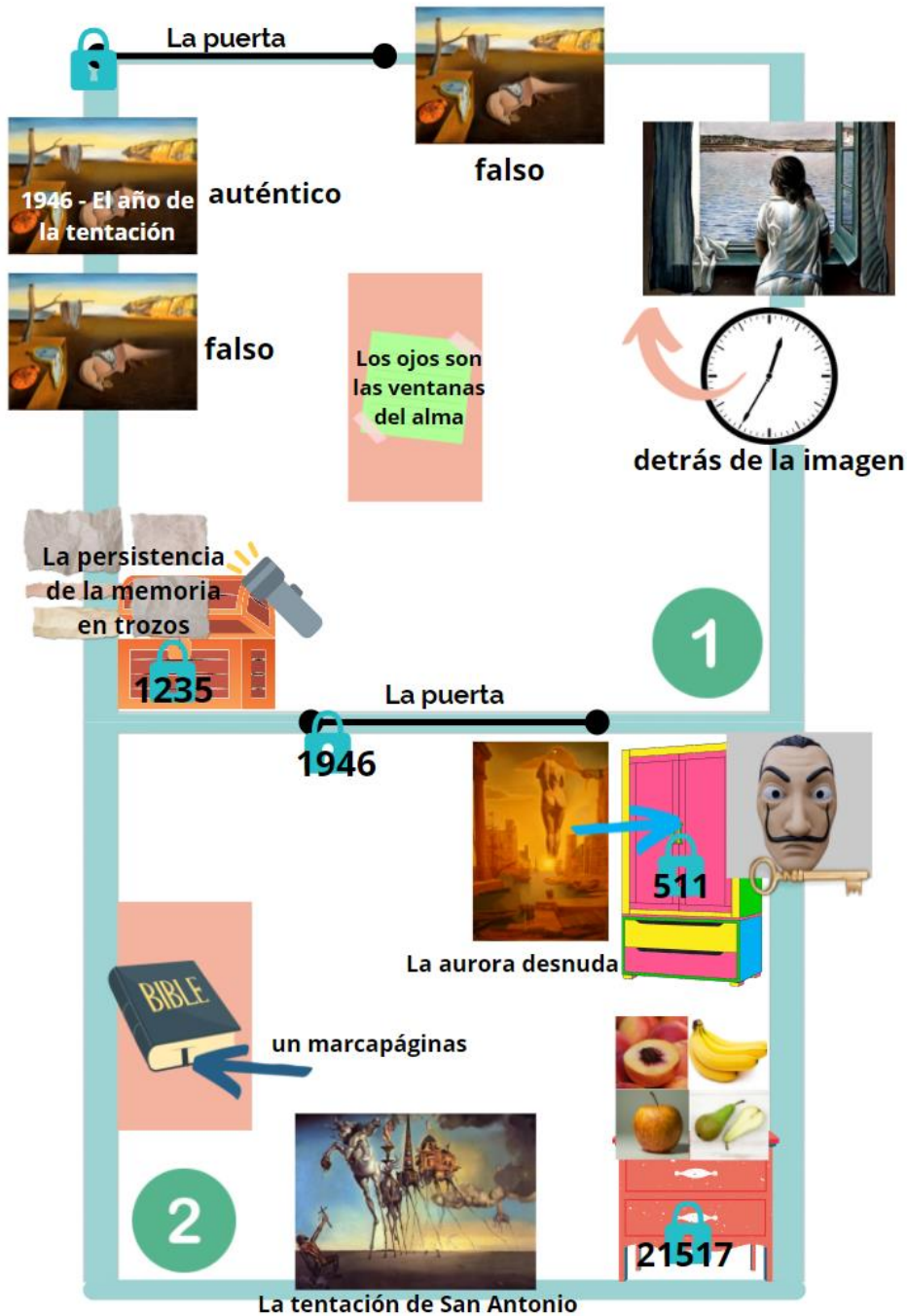
Una puerta.

Explicación.

Con la llave que está pegada en el reverso de la máscara de Dalí los jugadores podrán abrir la puerta y escapar.



Configuración de la sala





Preparación de la fase A

1. Imprime el mensaje que dice: "Los ojos son las ventanas del alma".
2. Pon este mensaje sobre la mesa.
3. Imprime la imagen del cuadro "Mujer en la ventana".
4. Dibuja la imagen de un reloj analógico que marca las 12:35 en una hoja y pega esta en la pared.
5. Cuelga el cuadro "Mujer en la ventana" sobre este dibujo para cubrirlo.
6. Coloca una caja en algún lugar de la habitación.
7. Imprime la imagen del cuadro "La persistencia de la memoria"
8. Corta esta imagen en varios trozos.
9. Coloca los trozos de "La persistencia de la memoria" y una linterna de luz negra dentro de la caja.
10. Cierra la caja con el candado. El código es "1235".

Preparación de la fase B

1. Imprime tres imágenes diferentes de "La persistencia de la memoria" (las tres imágenes las encontrarás en los documentos anexos, dos de ellas con las horas de los relojes modificadas)
2. Escribe el código "1946 - El año de la tentación" en la imagen con los relojes mostrando la hora correcta (las seis en punto). Utiliza tinta negra para escribir el código.
3. Cuelga las tres imágenes en la pared.
4. Cierra la puerta con el candado que se puede abrir con el código "1946".



Preparación de la fase C

1. Coloca una mesa en el centro de la segunda habitación.
2. Prepara la Biblia y pon un marcapáginas que indique el lugar por el que el libro debe ser abierto.
3. Pon la Biblia encima de la mesa.
4. Pon una caja en algún lugar de la habitación.
5. Imprime cuatro imágenes de diferentes frutas con diferentes iconos detrás (tanto las imágenes de las frutas como los iconos del reverso de cada una están disponibles en los documentos anexos).
6. Pon las cuatro fotos de las diferentes frutas con iconos detrás dentro de la caja.
7. Cierra la caja con el código "21517".
8. Imprime la imagen del cuadro "La tentación de San Antonio".
9. Cuelga esta imagen en la pared.
10. Coloca un armario en algún lugar de la habitación.
11. Imprime la imagen del cuadro "La aurora desnuda".
12. Pega la llave en el reverso de la máscara de Dalí.
13. Pon la imagen y la máscara de Dalí en el armario.
14. Cierra este armario con un candado. El código debe ser "511".



Restablecer el juego

Restablecer la fase A

1. Vuelve a poner el mensaje con el texto “Los ojos son las ventanas del alma” sobre la mesa.
2. Vuelve a cubrir la imagen del reloj analógico que marca las 12:35 con el cuadro “Mujer en la ventana”.
3. Vuelve a poner las piezas del cuadro “La persistencia de la memoria” dentro de la caja.
4. Vuelve a poner una linterna de luz negra dentro de la caja.
5. Vuelve a cerrar la caja con el candado. El código es “1235”.

Restablecer la fase B

1. Vuelve a cerrar la puerta con la cerradura que se puede abrir con el código “1946”.

Restablecer la fase C

1. Vuelve a poner la Biblia con el marcapáginas en la mesa.
2. Vuelve a poner cuatro fotos de diferentes frutas con iconos detrás dentro de la caja.
3. Vuelve a cerrar la caja con un candado. El código es “21517”.
4. Vuelve a pegar la llave a la máscara de Dalí.
5. Vuelve a poner la imagen del cuadro “La aurora desnuda” y la máscara de Dalí dentro del armario.
6. Vuelve a cerrar este armario con el candado. El código debe ser “511”.



Restablecer la fase D

1. Vuelve a cerrar la puerta con el candado.



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/>