



# La tentación de Dalí



## Hojas del Game Master del escenario



### Descripción del papel del Game Master

---

Para ayudarte a entender el papel del Game Master, echa un ojo a la sección “Herramienta - Hoja de ruta” y “Herramienta - Plataforma” en nuestra [caja de creación](#).

El Game Master de este juego de escape será Oriol Rodríguez, un coleccionista y contrabandista de cuadros que ansía conseguir la obra de Dalí “La aurora desnuda”, uno de los cuadros menos conocidos del artista, pero no por ello con menos valor. Oriol pretende vender la pintura a un precio muy elevado, por lo que contratará los servicios de los jugadores, unos ladrones profesionales, para conseguir el cuadro, que se encuentra en la colección privada del artista en la Fundación Gala - Salvador Dalí.



## Pistas y soluciones

---

### Paso A.1

#### Pistas

- Si los jugadores no se dan cuenta de que hay una nota en la mesa puedes decirles que alguien ha dejado un mensaje para ellos que deben leer.

### Paso A.2

#### Pistas

- Si los jugadores no relacionan la nota con el cuadro de “Mujer en la ventana”, diles que el mensaje parece dar bastante importancia a las ventanas.

### Paso A.3

#### Pistas

- Si los jugadores no miran detrás del cuadro de “Mujer en la ventana” diles que quizás si miran al otro lado de la ventana puedan encontrar algo.

### Paso A.4

#### Pistas

- Si los jugadores no entienden que la hora que marca el reloj dibujado en la pared es un código para abrir una caja, pregúntales “¿no os parece que la hora del reloj podría introducirse en algún lugar?”

#### Solución

- El código para abrir la primera caja es “1235”



### **Paso B.1**

#### **Pistas**

- Si los jugadores no saben qué hacer con las piezas, diles: “¿qué imagen muestran esas piezas?”

### **Paso B.2**

#### **Pistas**

- Si los jugadores no consiguen relacionar el puzzle con los tres cuadros de “La persistencia de la memoria”, pregúntales: “¿veis en la habitación algo similar al puzzle?”

### **Paso B.3**

#### **Pistas**

- Si los jugadores no entienden que tienen que identificar el cuadro verdadero, diles: “los cuadros parecen idénticos pero, ¿realmente lo son? Puede que el puzzle os guíe”

#### **Solución**

- El cuadro verdadero es el que todos los relojes marcan las seis en punto

### **Paso B.4**

#### **Pistas**

- Si los jugadores no entienden que tienen que utilizar la linterna de luz negra para buscar el código escrito en el cuadro, puedes preguntarles: “¿hay algún objeto que todavía no hayáis usado?” para recordarles que todavía no han utilizado la linterna.

#### **Solución**

- El código estará escrito en la parte frontal del cuadro verdadero.



### Paso B.5

#### Pistas

- Si, tras ver el código, los jugadores no saben dónde introducirlo pregúntales dónde podrían introducir un código de cuatro cifras.

#### Solución

- El código para abrir la puerta que les dará acceso a la segunda habitación es "1946"

### Paso C.1

#### Pistas

- Si los jugadores no entienden el pasaje de la Biblia, puedes decirles: "parece que el número de pasaje sobre la tentación es importante"

### Paso C.2

#### Pistas

- Si los jugadores no saben dónde introducir el código pregúntales dónde podrían introducir un código de cinco cifras.

#### Solución

- El código para abrir la caja de la segunda habitación es "21517"

### Paso C.3

#### Pistas

- Si los jugadores no entienden que la imagen correcta es la de la manzana, pregúntales: "¿cuál es la fruta prohibida del paraíso que supuso una tentación para Eva?" Si todavía no saben qué fruta es, podemos decirle: "esta fruta se utiliza para hacer sidra."



- Si los jugadores no entienden que tienen que observar el cuadro “La tentación de San Antonio” para poder resolver el enigma del reverso de la manzana diles: “creo que Dalí pintó algún cuadro relacionado con esos tres iconos”

#### | Solución

- El número de elefantes en la habitación es 5, el número de caballos es 1 y el número de cruces es 1. Asegúrate de que no hay más cuadros con estos iconos en la habitación.

### | Paso C.4

#### | Pistas

- Si los jugadores no saben qué hacer con el código, pregúntales: “¿dónde podríais introducir un código de tres dígitos?”

#### | Solución

- El código para abrir el armario es “511”

### | Paso D.1

#### | Pistas

- Si los jugadores no entienden que tienen que llevarse el cuadro con ellos diles: “recordad que habéis sido contratados para conseguir un deseado cuadro de Dalí”
- Si los jugadores no ven la llave pegada detrás de la máscara de Dalí, les podéis sugerir que observen bien los objetos que hay dentro del armario.

#### | Solución

- La llave que abrirá la puerta está pegada en el reverso de la máscara de Dalí



## Paso D.2

### Pistas

- Si los jugadores no entienden que la llave abre la puerta para escapar del juego diles: “¿qué podríamos abrir con esa llave?” Recuérdales también que deben salir con el cuadro que les encargaron robar.
- La llave que estaba pegada al reverso de la máscara de Dalí es la que abre la puerta para escapar de la habitación.



## Sesión informativa

---

Como Game Master, es importante que hagas una sesión informativa con tus estudiantes antes del juego. Mira nuestras hojas de prácticas “Herramienta - reglas - juego y seguridad” y “Herramienta - hoja de perfil del estudiante revisada” en nuestra [caja de creación](#).



## Puesta en común

---

La puesta en común con los jugadores al final del juego es muy importante a la hora de obtener comentarios y opiniones relacionadas con la dificultad del escenario, la diversión experimentada por los jugadores, lo que piensan que se debe mejorar, ... Toma notas de los comentarios de los jugadores y escribe tus propios pensamientos acerca de cómo fue el juego. De esta manera, la próxima vez que prepares este escenario, podrás mejorar la experiencia. Echa un ojo a nuestra guía “Animación de un juego de escape pedagógico para la enseñanza de idiomas”, el capítulo 6 te ayudará a preparar la puesta en común. También encontrará





recursos útiles en nuestra caja de creación, en las fichas prácticas “Recurso–Cómo organizar el debriefing”, “Herramienta–Hoja de ruta clásica para el feedback”, “Herramienta–Hoja de ruta”, “Herramienta–Formulario de supervisión” y “Herramienta–Lista de problemas no exhaustiva”

Ejemplos de preguntas que puedes hacer:

- “¿Qué te ha parecido la configuración del juego?”
- “Si pudieras agregar/cambiar algo sobre la configuración del juego, ¿qué sería?”
- “¿Cómo te has sentido a lo largo del juego?”
- ...



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/>