



Robo de pinturas en el museo



Descripción del escenario y su hoja de ruta



Contexto de la historia

Los alumnos son un grupo de empleados que trabajan de día en un museo. Al llegar a su puesto de trabajo con el guardia del museo (interpretado por su profesor(a) o asistente), oyen a gente que se aleja corriendo. Entran en la sala del museo y se dan cuenta de que las pinturas han desaparecido. Lanzas la alerta de robo y las puertas se cierran con un código. El único modo de volver a salir será exponiendo todas las pinturas en el lugar apropiado en la sala del museo. Al mirar a sus alrededores, se dan cuenta de que los ladrones no han tenido tiempo de llevarse el botín. Encuentran varias cosas que los ladrones han dejado atrás.



Explicación global

Al haberse dado cuenta de que los ladrones lo han tenido que dejar todo en el museo cuando tuvieron que huir, los alumnos intentarán encontrar todas las pinturas que han sido descolgadas de los muros y restablecer el orden en la exposición. Primero encontrarán un falso uniforme de guardia en una silla. En el uniforme encontrarán algunas de las pinturas y un post-it con un código de cuatro cifras. Otro objeto que encontrarán es una maleta con cierre que podrán abrir con el código encontrado. En la maleta estarán las pinturas que faltaban y un libreto con descripciones de algunas de estas pinturas con su título, artista, dimensiones o técnica.

En los muros de la sala solo quedarán las leyendas de las obras de arte robadas. Los alumnos usarán las descripciones que quedan en el libreto para colgar algunas de las obras en su sitio. A continuación, pulsarán los botones en las leyendas de las obras y escucharán los elementos que les permitirán colocar las pinturas restantes en su sitio.

Al acabar, el guardia les dirá que el museo le ha enviado un código QR para poder salir de la habitación pero que para ello las pinturas deberán estar colocadas correctamente. Al escanear el código QR, accederán a un formulario en el que deberán escribir el título o artista de cada pintura.



Hoja de ruta del escenario

El **diagrama** de las etapas detalladas se presenta como **documento anexo** (diagrama.pdf). Seguir las etapas en el diagrama mientras lee este documento le puede ayudar a **visualizar** el desarrollo del juego.

| Fase A – Llegada al museo

En esta fase, los alumnos descubrirán los distintos elementos que hay en la habitación. Los registrarán para encontrar las pinturas y todo elemento que pueda ayudarles.

| Etapa A.1 – Registrando el uniforme de guardia

Los alumnos encontrarán un uniforme de guardia con botas, un pantalón y una chaqueta. Dentro estarán escondidas algunas de las pinturas robadas (en formato A4) y un código de cuatro cifras en un post-it.

| Etapa A.2 – Registrando la maleta

Abrirán una maleta cerrada con un candado de cuatro cifras. Dentro encontrarán las seis pinturas que quedan y el un libreto incompleto con descripciones de algunas pinturas.



Fase B – Ordenando la sala de exposición

En esta fase, los alumnos harán corresponder las pinturas con su artista y título usando los elementos que habrán encontrado en la Fase A.

Etapas B.1 – Lectura de las descripciones

Usando el libreto de descripciones encontrado en la maleta, los alumnos harán corresponder las descripciones con las pinturas y las leyendas en los muros y las colocarán en las paredes.

Etapas B. 2 – Escucha de las descripciones

Verán que todas las descripciones no están, pero que en las leyendas hay un botón que pueden pulsar para oír una descripción de la obra. Colocaran las últimas obras en su sitio usando esos botones.

Fase C – Última verificación y fin del estado de alerta

En esta fase, los alumnos rellenarán un formulario que les permitirá verificar que todo está en su sitio y salir de la habitación.

Etapas C.1 – Verificación

El guardia avisa a los alumnos de que le han enviado un código QR para poder salir de la sala después de verificar que todo está en su sitio. Al escanearlo, llegarán a un formulario en el que tienen que rellenar el título o artista de cada obra.



Etapa C. 2 – Fin del estado de alerta

Al rellenar el formulario correctamente, recibirán el código para abrir la puerta y terminar el estado de alerta ya que habrán encontrado todas las pinturas que los ladrones no tuvieron tiempo de robar y las habrán colocado en el sitio adecuado.



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/>