

ESCAPE ROOM EN CASA

Actividad:

OBJETIVOS

- Organizar un juego de pistas en casa.
- Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y valores como el trabajo en equipo y la cooperación.
- Pasar un rato divertido y ameno en familia.

DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s DEL TERCER CICLO DE E.I. Y EL PRIMER CICLO DE PRIMARIA.

MATERIAL

- caja con cierre
- candado de tres números
- rotuladores
- 6 sobres
- lápiz
- folios



DESARROLLO

Os proponemos una actividad que está muy de moda en los últimos tiempos, tanto para los adultos como para los niñ@s. Un Escape room.

Habitualmente se desarrollan en espacios habilitados para ello, pero debido a la situación que vivimos actualmente os queremos animar a que organicéis vuestro propio Escape Room en casa para los más pequeñ@s y poder pasar un rato súper divertido pasando pruebas y consiguiendo pistas para resolver el acertijo. Dejamos las instrucciones a los GAME MASTER sobre en qué consiste cada prueba y lo qué tenéis que hacer.

TEMÁTICA DEL SCAPE ROOM: "SÚPER HÉROES ANTIVIRUS"

Un malvado virus se ha extendido por todo el mundo y necesitamos la ayuda de los niños para derrotarlo y poder volver a jugar en los parques, volver al cole y ver a los amigos. Para ello tendremos que resolver una serie de pruebas que nos llevarán a conseguir un mensaje muy especial.

NORMAS:

- Las pistas solo se usan una vez.
- Se puede buscar por toda la casa.
- Si estáis muy muy perdidos, podéis pedir ayuda a un familiar.

En primer lugar, presentamos una caja cerrada con un candado, los folios en blanco, unos lápices y seis sobres cerrados con el color al que corresponden formando la escala del arcoíris y una hoja con el dibujo de un candado que contendrá una suma y dos restas de colores.

¿ROJO + VERDE=?

¿AMARILLO + AZUL=?

¿NARANJA + LILA=?



Cada sobre les llevará a un lugar de la casa donde en un mueble o en un electrodoméstico habremos colocado un número que les sirva para abrir el candado al final del escape room.

SOBRE ROJO: CÓDIGO SECRETO: resolver operaciones y asociar cada resultado a una letra. Se forma una frase “mirad debajo de la mesa”.

- La letra A tiene un valor de 1.
- La B tiene un valor de 2
- La C de 3, y así, sucesivamente.



SOBRE NARANJA: TEXTO EXTRAÑO: un texto con escritura en espejo que pone “la pista está detrás del cuadro”. La idea de esta pista es que tengan que buscar un espejo para poder leerla.

SOBRE AMARILLO: BARAJA: tiene una parte de las cartas de la baraja del póker del 1 al 5 de los 4 palos y un código, pero a cada palo le falta una carta que corresponde con el código dado. La solución de este acertijo es: “mira dentro del congelador”.



SOBRE VERDE: PALABRA INFILTRADA: se trata de un puzzle que cuando se forma tiene un montón de palabras (en este caso de frutas) y que una de las palabras es “wáter”, por tanto, la pista estará en el wáter.



SOBRE AZUL: HABÍA UNA VEZ... En un folio escribiremos un texto del cuento que más les guste y que tengamos en casa. Tendrán que buscar la pista en ese cuento.

SOBRE LILA: CRUCIGRAMA: Al rellenarlo se forma la palabra ordenador, por ejemplo, y allí estará la última pista.



Una vez descubierto el código que abre la caja, encontrarán un mensaje que les dará las gracias por su ayuda para derrotar al malvado virus.



