

## Actividad: **Scape Game**

### **OBJETIVOS**

- Aprender a preparar un scape room
- Fomentar el trabajo cooperativo
- Probar nuevos juegos

### **DURACIÓN**

Entre 50 y 60 minutos aproximadamente

### **EDAD ADECUADA**

Actividad orientada para niñ@s a partir de 9 años

### **MATERIAL**

- Folios
- Pinturas de la cara
- Lápices / colores /rotuladores
- celofán
- gomets

## **DESARROLLO**

En la clase de hoy vamos a hacer movimiento, lo que también, se puede llamar como psicomotricidad. Y os preguntareis cual es la razón principal de esta actividad, pues es movernos, hacer un poco de movimiento en nuestra casa, que también es bueno moverse, ejercitar nuestro cuerpo y ayudar a nuestros músculos a que se muevan, se ejercenten y vayan renovándose.

La actividad que vamos a llevar a cabo se llama Escape del manicomio. En la que los vosotros, nuestros participantes tendréis que intentar encontrar un modo de encontrar e intentar convencer a unos locos que recién acaban de escaparse del manicomio, a volver al lugar donde tiene que estar. ¿ Estáis preparados?

Necesitamos que las personas que viven con vosotros en casa se animen y participen en esta actividad, porque uno será el que tendrá que devolver a todos los locos al manicomio y el resto ( cuatro) tendrán que ser los locos.

La actividad se va a llevar a cabo así. Os la voy a explicar de manera resumida para que podáis entenderlo tanto la parte que va a hacer de locos, como el que tendrán que volver a intentar reunirlos.

La velada consta de tres partes:

### **Presentación**

Se reúnen los participantes y aparece el presentador para explicar la actividad que vamos a hacer. Los cuatro locos se van a su punto de la casa donde va a hacer las actividades. Estará a va a ser la presentación de la actividad para que la tengáis de ejemplo, que vosotros la podéis adaptar a vuestro gusto:

*Aparece la presentadora con cara de preocupación, se para delante de los participantes y empieza a contar el hilo conductor de la velada. Es la directora del manicomio en el que se han escapado cuatro locos y andan sueltos por el espacio donde se encuentran.*

*La policía y el manicomio necesitan la ayuda de los participantes para conseguir que vuelvan, pero hay que tener cuidado porque cada uno de ellos tiene una peculiaridad distinta, y hay que andar con cuidado. Para conseguir que estos vuelvan, hay que conseguir adivinar cual es el punto débil de cada uno de los personajes y a su vez cual es la manera adecuada para conseguirlo.*

*Contaran con la ayuda de una hoja donde se podrá ver cuál es la peculiaridad de cada loco y cuáles son las misiones que tiene que cumplir cada uno de los grupos. Asimismo, les explicará las normas que hay que cumplir y el tiempo con el que cuentan.*

*Después de contarles las misiones y las características de la velada, la presentadora les narra las normas y los participantes tienen la oportunidad de preguntar cualquier duda que puedan tener. Por último, les desea suerte y les recuerda que ella estará en el punto de encuentro y para cualquier duda que tengan.*

#### **Normas para seguir:**

- ✓ Solo puede haber un grupo en cada una de las pruebas. Si un grupo llega a uno de los locos, y está ocupado, ese grupo tiene que moverse e intentar buscar a otro de los locos que están escondidos a lo largo del espacio.
- ✓ Si uno de los grupos decide esperar sin moverse, el loco puede negarse a trabajar con ellos.
- ✓ La presentadora tiene que bien las normas, y los participantes tiene que estar atentos y preguntar las dudas en ese momento.
- ✓ Cada grupo tiene que elegir un portavoz, que es el que llevará la hoja de registro.

- ✓ Hay que reconocer la peculiaridad /locura que tiene cada personaje.
- ✓ No se trata de una prueba de rapidez, sino de agilidad mental, hay que pensar/reflexionar en cada una de las pruebas.
- ✓ Ni gritos, ni burlas, ni peleas. Se busca el respeto y la tolerancia y el trabajo en equipo de todos los participantes.

Una vez los grupos están formados, deben de disponerse a escuchar a la presentadora que les contará los datos importantes que deben de saber para el correcto desarrollo de la velada. Asimismo, les narrara de la manera más clara posible, las normas fundamentales.

#### *Desarrollo de la actividad:*

El escape constará de cuatro locos, los cuales cuentan cada uno de ellos con una característica especial que los participantes tendrán que averiguar antes incluso de poder acercarse a ellos.

Los locos son:

- *No oye*

Este estación, pertenece a un loco que no oye, por lo que primeramente y antes de poder acercarse hay que comunicarse con él a través de la mimica para conseguir algo de confianza por su parte. Si ve algún movimiento brusco, se esconde y ese grupo debe de irse en busca de otro loco.

Antes de acercarse hay que hacerle alguna señal y él o ella nos indicara que el grupo se puede acercar. Además, están en continuo movimiento, y cuando se siente presionado, huye hacia otro lugar. Hay que tener en cuenta que es desconfiado y hay que buscar los movimientos adecuados (se trabaja la mimica, trabajo en equipo, colaboración y confianza dentro del grupo)

La misión que van a tener que llevar a cabo con este loco es tener que adivinar una serie de palabras/ películas/acciones son necesidad de hablar (un juego de mímica). Las palabras para adivinar las elegirá el monitor responsable de la actividad. Cuando consigan adivinar un número X de palabras, el loco les dará su firma.

➤ *No ve*

Esta en un lugar oculto y difícil de encontrar, ya que huye de la luz y la gente. Al no poder ver, hay que hablarle muy bajito para que no se asuste y, por ende, huya. Solo le relaja la música, por lo que la misión de este personaje tiene que ver con la música.

El grupo tiene que elegir varias canciones para cantárselas al personaje, si son del agrado del personaje, este les otorgará la firma que necesitan.

➤ *No Habla*

Este personaje utiliza un lenguaje secreto con el que se comunica. Para poder conocer cuál es el alfabeto que se utiliza (que está escrito en una cartulina escondida en otro lugar) hay que ganarse al loco mediante gestos, movimientos, acciones que consiga hacer que este confié en el grupo. Con el alfabeto secreto, cada grupo tiene que intentar escribir un mensaje que consiga hace que el loco quiera volver al manicomio.

Ejemplo de alfabeto secreto:

A =	█	N =	☒
B =	█ █	O =	☒
C =	█ █ █	P =	☒
D =	█ █ █ █	Q =	☒
E =	█ █ █ █ █	R =	☒
F =	█ █ █ █ █ █	S =	█
G =	█ █ █ █ █ █ █	T =	█
H =	█ █ █ █ █ █ █ █	U =	█
I =	█ █ █ █ █ █ █ █ █	V =	█
J =	☒	W =	█
K =	☒	X =	█
L =	☒	Y =	█
M =	☒	Z =	█

## ➤ Huye

También hay que ganarse su confianza, ya que, si no sale corriendo, y otro grupo puede participar en la actividad con la que se consigue su firma.

El loco va a presentar al grupo una serie de acertijos, adivinanzas o puzzles que ayudarán a que vaya confiando en el grupo. Si se resuelve los acertijos que propone, dará u firma antes de volver a intentar escapar.

### Ejemplos de acertijos:

01. ¿Qué está en el centro de París?  
02. Con las letras de «anula parábolas» construye una sola palabra.  
03. ¿Qué palabra de cuatro letras contiene seis?  
04. ¿Cuál es el día más largo de la semana?  
05. ¿Cómo se debe decir: «la yema es blanca o las yemas son blancas»...?  
06. Madrid empieza por M y termina por T. ¿Lo puedes explicar?  
07. Acertijo muy, muy difícil: Palabra que tiene cinco «ies»  
08. Más difícil todavía, ¿conoces alguna palabra con seis «ies»?  
09. ¿Cuál es el animal que tiene las cinco vocales en su nombre?  
10. ¿Nombre de varón que contiene las cinco vocales?  
11. ¿Conoces alguna palabra con cinco «erres»?  
12. ¿Qué es lo contrario de «no salgo»?  
13. ¿En qué sitio está el Jueves antes que el Miércoles?  
14. ¿Cuál es el mes más corto?  
15. ¿Qué tiene Adán delante y Eva detrás?  
16. ¿Dónde lleva la tilde la botella?  
17. ¿Conoces alguna palabra con cinco «oes»?  
18. ¿Conoces alguna palabra con seis «oes»?  
19. ¿Cómo se escribe «durmiendo» o «dormiendo»?  
20. ¿Qué provincia y ciudad española se escribe con amor?  
21. ¿Cuál es el vegetal que, leído al revés, se convierte en animal?  
22. ¿Qué nombre de flor tiene las cinco vocales?

01. La letra «r».      chocolate      chocolate      chocolate  
02. Una sola palabra.      chocolate      chocolate      chocolate  
03. Seis.      chocolate      chocolate      chocolate  
04. El miércoles, porque es el que tiene más letras.      chocolate      chocolate      chocolate  
05. ¡La yema es amarilla!      chocolate      chocolate      chocolate  
06. ... y Zaragoza por zeta.      chocolate      chocolate      chocolate  
07. Muy difícil: difícilísimo. También divisibilidad, insignificancia, inteligibilidad.      chocolate      chocolate      chocolate  
08. Indivisibilidad, ininteligibilidad.      chocolate      chocolate      chocolate  
09. Murciélagos.      chocolate      chocolate      chocolate  
10. Aurelio, Eulasio, Eufrasio, Eustaquio, Gaudencio...      chocolate      chocolate      chocolate  
11. Ferrocarrilero (Acertijo original de Enrique Fernández).      chocolate      chocolate      chocolate  
12. Salgo.      chocolate      chocolate      chocolate  
13. En el diccionario.      chocolate      chocolate      chocolate  
14. Mayo (sólo tiene cuatro letras)      chocolate      chocolate      chocolate  
15. La letra «aa».      chocolate      chocolate      chocolate  
16. En el tapón.      chocolate      chocolate      chocolate  
17. Odontólogo.      chocolate      chocolate      chocolate  
18. Otorrinolaringólogo.      chocolate      chocolate      chocolate  
19. ¡Se escribe despertado! (Enviado por David Fernández de Barcelona).      chocolate      chocolate      chocolate  
20. Zamora.      chocolate      chocolate      chocolate  
21. Arroz / zorra.      chocolate      chocolate      chocolate  
22. Orquídea.      chocolate      chocolate      chocolate  
23. Incorrectamente (Enviado por Esteban Indurán de Pamplona).      chocolate      chocolate      chocolate

## Ejemplos de adivinanzas.

No soy ave, ni soy pez, ni soy una cosa rara; y sin ser ave ni nada, soy nada y ave al revés. 	En los cuentos soy el malo, porque en vez de un helado, me comería... ¡Al que tienes al lado!
Yo fui el primer hombre y, aunque lo que digo te asombre, es nada, al revés, mi nombre.	Lleva la cara pintada, y unos grandes zapatos; ríen los chicos y grandes con sus chistes y canciones.
No tuvo padre ni madre, cuando nació ya era un hombre, tiene muchos descendientes y todos saben su nombre.	Era un animal feroz, hasta pintarlo de rosa; ahora nos divierte mucho; lo feroz... ya es otra cosa.
 La voz me quitaron para caminar y el príncipe amado me fue a rescatar.	Perdí mi sombra, y cuando la encontré, a Wendy me llevé.
 Me pinché con una rueca y cien años me dormí hasta que el beso de un príncipe hizo que volviese en mí.	Azul, rosa, o cubista, siempre artista.
Una madrastra se porta fatal, una manzana es muy mortal.	

## Actividad final :

Previamente se les habrá explicado a los participantes, que necesitan un número X de firmas para que la policía decida devolver a los locos al manicomio, por lo que tendrán que mostrar a la presentadora las distintas hojas a ver si lo han conseguido.

Si han conseguido conseguir las firmas necesarias, los “locos” vuelven al manicomio y los participantes han ganado. Pero sino encuentran las firmas necesarias, los “locos” podrán ponerles un “castigo” por no haber conseguido superar las suficientes pruebas.

Espero que consigáis hacer volver a todos los locos al manicomio y que os haya gustado esta actividad tan diferente. Nos vemos en la siguiente sesión 😊