Co-funded by
the European Union

ESCAPE
DEPOPULATION

SET DE ESCAPE ROOMS

2021-1-ES02-KA220-
YOU-000028605

Co-funded by the European Union

ESCAPE DEPOPULATION

Tabla de contenidos

Introducción **3**

AEFRH - Salas de escape **6**

1. Ribadavia - Escape room de Rei Garcia **6**

1.1 Introducción 6

1.2 Flujo de la historia 7

1.3 Historia de los lugares elegidos 13

1.4 Actividad de escape 15

2. Mojados - Corazón de un imperio **19**

2.1 Patrimonio cultural 19

2.2 Trama de Escape room 20

2.3 Actividad de escape 22

3. Andorra - La búsqueda de reliquias **34**

3.1 Un poco de historia 34

3.2 Trama de Escape Room 36

3.3 Actividad de escape 36

4. Atapuerca - La Batalla de Atapuerca **52**

4.1 Un poco de historia 52

4.2 Actividad de escape 54

5. Jerez de los Caballeros - El Gran Maestre de Jerez **64**

5.1Un poco de historia 64

5.2 Actividad de escape 72

6. Mas de las Matas - El desafío al Comendador **78**

6.1 Trama de Escape Room 78

6.2 Actividad de escape 80

SCOUT SOCIETY - Escape room **90**

1. Târgu Jiu - Constantin Brancusi, el escultor del alma rumana **90**

1.1 Trama de Escape Room 90

1.2 Retos de la Escape Room 92

1.3 Actividad de escape 94

YOUTH ON BOARD - Escape rooms **101**

1. Štip - Encuentra la piedra mágica **101**

1.1 Trama de Escape Room 101

1.2 Introducción 102
1.3 Puzles 103
1.4 Actividad de escape 111

Introducción

El proyecto "ESCDEP - Huir de la despoblación y fomentar el patrimonio cultural mediante el turismo activo" aborda la necesidad de revitalizar las zonas rurales. La emigración a los centros urbanos ha provocado el empobrecimiento y la exclusión de las regiones rurales. Para revertir esta tendencia, pretendemos atraer y capacitar a los jóvenes para que promuevan el turismo y el patrimonio cultural en sus comunidades. Las actividades educativas proporcionarán conocimientos y habilidades para el desarrollo rural.

A través del Proyecto Erasmus + de ESCDEP pretendemos proporcionar los conocimientos y el saber hacer necesarios a los animadores juveniles y a los jóvenes en riesgo de exclusión social, económica y geográfica para crear actividades rurales que generen ingresos y proporcionen empleo. Las escape rooms, por su carácter innovador, han surgido como una herramienta idónea para alcanzar estos objetivos.

Este documento presenta el conjunto de salas de escape para fomentar el patrimonio cultural - "Escapa dentro de tu pueblo" producido durante el proyecto y personalizado según la historia/leyenda local de cada pueblo/ciudad socio. Se hace especial hincapié en el argumento y los retos, al tiempo que se intenta ofrecer una visión y comprensión general de las salas de escape. Estas salas de escape se crearon como actividad recreativa para promover el patrimonio cultural y desarrollar el turismo activo, al tiempo que se capacitaba a los jóvenes para crear ideas empresariales innovadoras que aplicar en sus comunidades rurales, aumentando sus oportunidades de empleo y abordando el problema de la despoblación rural.

Los socios que participan en el proyecto y contribuyen al decorado de los escape rooms son: AEFRH, Asociación Deses-3, Youth on Board y Scout Society.

AEFRH

La Asociación Española de Fiestas y Recreaciones Históricas (AEFRH) es la coordinadora del proyecto y fue creada en febrero de 2020. Está formada por asociaciones, fundaciones, administraciones locales y otras entidades que organizan festivales, espectáculos y recreaciones de carácter histórico, que tienen un alto componente lúdico y cultural.

AEFRH se creó con el objetivo de aunar esfuerzos y emprender proyectos de interés común. Su meta es emprender proyectos de promoción y puesta en común para valorizar las tradiciones y la historia de las distintas zonas y fomentar el turismo activo. Además de sus actividades principales de organización de festivales y recreación histórica, AEFRH también se dedica a la formación de jóvenes en este campo.

Asociación Deses-3

Asociación Deses-3 es una organización que trabaja con jóvenes y adultos, ofreciéndoles oportunidades de programas de formación integral, dando prioridad a aquellos que están desempleados o tienen una desventaja cultural, social o económica. Su objetivo es la inclusión social y por ello da cabida a proyectos que permitan a las personas desarrollar sus habilidades sociales. La atención se centra en los más necesitados de ayuda. Se trata de alcanzar a las personas desfavorecidas desde el punto de vista social, cultural, económico, físico, mental, étnico, etc.

Su equipo está comprometido con el desarrollo de actividades de educación no formal, dada su amplia experiencia en la creación y organización de actividades educativas y de ocio. Todo ello sirve para promover la educación no formal y un sistema de aprendizaje personal y profesional capaz de mejorar la empleabilidad de los jóvenes mediante la adquisición de competencias transversales útiles en el mundo laboral.

Youth on board

La Asociación para el Desarrollo Cultural, Deportivo y Educativo - YOUTH ON BOARD de Shtip, Macedonia del Norte, es una asociación de ciudadanos voluntaria, sin ánimo de lucro, no

gubernamental y apartidista, establecida por la libre asociación de ciudadanos para ejercer, proteger y coordinar sus intereses, derechos y creencias para promover la sociedad civil y el compromiso cívico dentro de la comunidad local; así como para llevar a cabo actividades que fomenten los valores morales, fortalezcan las relaciones interétnicas y el desarrollo económico en el territorio de Shtip, la región y el extranjero, de acuerdo con la Constitución y las leyes del país.

Las actividades de la organización se dividen en varios apartados: trabajo internacional con organizaciones de todo el mundo, actividades a nivel local organizadas en el seno de instituciones significativas como institutos, universidades, consejos locales de la juventud, etc. y actividades libres en las que los jóvenes pueden poner en práctica sus nuevas ideas y convertirlas en un proyecto. Las actividades incluyen, entre otras, actividades medioambientales, sociales, de defensa de los derechos humanos y juveniles, relacionadas principalmente con los intereses de los jóvenes.

Scout Society

La Sociedad Scout se creó en 2011. El objetivo de la organización es fomentar el voluntariado y contribuir al desarrollo de la comunidad local, especialmente en el proceso de educación de los jóvenes a través de actividades de educación no formal.

A partir del deseo de ayudar a los jóvenes a crecer tanto personal como profesionalmente, pero también de implicarlos en la sociedad y en las comunidades locales de las que proceden, la asociación comenzó a desarrollar su campo de actividad realizando proyectos con diversos temas (como el deporte, la salud, la multiculturalidad, la tolerancia hacia los demás, la discriminación, el aumento de la empleabilidad, la orientación profesional), pero manteniendo el mismo propósito desde su creación: ayudar a la juventud en su desarrollo y formación como individuos implicados en la sociedad, que preservan y comparten con los demás los valores europeos (unidad, comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, igualdad, comunicación, pluralismo, paz, democracia y libertad).

AEFRH - Salas de escape

1. Ribadavia - Escape room de Rei Garcia

1.1 Introducción

El escape room coincidirá con la Festa da Istoria de Ribadavia.
La versión actual de la "Festa da Istoria" es una traslación en el tiempo de la que se celebraba en esta misma localidad, hasta el siglo XIX, y que se celebraba antes de las fiestas de la Virgen del Portal, Patrona del Ribeiro.

Entre los objetivos básicos de la Festa da Istoria se encuentran la puesta en valor del patrimonio cultural e histórico y la recuperación de tradiciones ancestrales que conformaron la propia historia de la ciudad y su región.

La posibilidad de difundir más allá de la comarca y de Galicia una parte de la historia gallega es posible gracias al esfuerzo conjunto de los vecinos de Ribadavia, con la recuperación de la Istoria.

Todo ello hace posible que la Istoria potencie el turismo rural, monumental y cultural hasta niveles insospechados, con visitantes de todo el país y del extranjero que cada año visitan Ribadavia.

RECREACIÓN HISTÓRICA

Lugares y acontecimientos históricos se recrean durante la celebración de la Festa da Historia el último fin de semana de agosto.

Ribadavia, antigua capital del Reino de Galicia, es una ciudad que vive su presente, basándose fundamentalmente en el pasado glorioso e histórico que llegó hasta nuestros días, como legado tradicional de unos villanos que lucharon por sus libertades contra mozárabes, bandoleros,

ingleses, franceses y sus propios Señores, hasta el punto de tener su propio Fuero y ordenanzas municipales de miras muy avanzadas.

Todo ello acompañado de un importantísimo comercio basado en el vino del Ribeiro, un vino que ya era cantado por el rey Alfonso X el Sabio, y reconocido por los pueblos europeos, principalmente los ingleses, a los que se exportaban importantes cantidades, haciendo del Ribeiro uno de los caldos más apreciados de la isla. Esto dio lugar a la creación de las llamadas rutas comerciales, que se extendían por Galicia hacia el mar -La Guarda y Vigo- y hacia el interior -Santiago de Compostela-.
Estas rutas comerciales -que también eran utilizadas por los peregrinos y por su padre, el obispo Gelmírez, quien recorría el camino desde el norte de Portugal hasta Santiago cruzando el río Miño en barca por Castrelo de Miño y pernoctando en el Castillo de la Vega, situado en el municipio de Ribadavia- fueron las que hicieron posible que Ribadavia y su comarca contaran con todo tipo de artesanos, especialmente los relacionados con el vino.

Incluso en nuestros días, la presencia histórica es un hecho real, con el mantenimiento del casco antiguo donde se encuentra la judería, que justifica la importante presencia de judíos en la ciudad. El castillo, monumento que recuerda la gesta de sus villanos, la Aljama o Sinagoga judía, la Casa de la Inquisición, y las diferentes iglesias de los siglos XII y XIII, junto con los soportales, calles empedradas y plazas son, sin duda, el escenario más apropiado para la representación de la historia.

1.2 Flujo de la historia

1. *Todos empezamos en la Plaza Mayor. Cuando los participantes se unen, empezamos. Saludamos y explicamos todas las reglas:*

   "Bienvenidos y gracias por acompañarnos en este juego en Ribadavia. Las reglas del juego son fáciles: en este juego, vosotros sois los protagonistas, los judíos. Nos da pena, porque nunca llegasteis a saber cómo acabó vuestra historia en Ribadavia, así que queremos ayudaros a averiguar el por qué. Vamos a seguir un camino y durante este camino os diremos qué acertijos resolver y dónde encontrar pistas. Estaremos con vosotros en todo momento para ayudaros si es necesario. Hay 2 grupos que empiezan con 30 min de diferencia de tiempo y el grupo que termine más rápido se llevará el premio. Recuerda que con este juego queremos que aprendas algo sobre Ribadavia de una forma divertida e interactiva, así que no olvides disfrutar de la experiencia."

2. *Pisamos la Plaza Mayor y decimos:*

"Estamos en la Plaza Mayor, el corazón del casco antiguo de Ribadavia. Antiguamente estaba destinada a los cristianos, y está conectada con la plaza de la Madalena, que era la plaza principal de los judíos, la visitaremos más tarde. Los edificios de aquí tienen el rasgo gallego de los balcones de galerías. El principal material de construcción es el granito con tejados de tejas rojas. Este es el Concello o Ayuntamiento. Se construyó en 1555 como bolsa de maíz y lugar de reunión del Ayuntamiento. Junto a él hay una torre que tiene una hermosa campana de hierro, además de su reloj de sol del siglo XVIII y reloj de cuerda del XIX ."

3. *Dicho esto, señalamos dónde está el castillo y nos dirigimos lentamente hacia él:*

"En esta dirección se encuentra una de las entradas al castillo, directamente desde esta plaza. Fue construido en el siglo XV y conserva una necrópolis de piedra del siglo IX y una tumba del XII . El castillo estaba destinado a ser habitado, pero en el siglo XVII se abandonó por completo. En su lugar se quisieron construir casas de bajo precio, pero más tarde declararon el castillo monumento".

4. *Llegamos a la puerta del castillo y la puerta está cerrada con una cerradura de combinación.*

Hacemos un minijuego para que encuentren 4 llaveros. Los llaveros tienen diferentes números de llaves, de 1 a 4. El llavero con 1 llave representa la primera combinación de la cerradura y así sucesivamente. Los llaveros se comercializarán con números, así que tienen que conectar el número de llaves de los llaveros con la cerradura.
Cuando lleguemos, diremos: "La puerta está cerrada con una combinación y el año en que empezaron a construir el castillo es la solución y la respuesta está escondida entre estos muros"

Una vez dentro:

"Vamos a tomar el camino hasta el punto más alto, presta atención a los baches más pequeños, puede que encuentres una pista o dos, ... ". *Dicho esto, subimos al castillo y dejamos que busquen las piezas del puzzle. Una vez que las encuentren, probablemente intentarán resolverlo y si lo hacen, fácil para nosotros, si no lo hacen podemos decirles* "Estate atento al camino que hay más adelante, puede que encuentres este lugar". *También podemos decirles cuando hayan encontrado todas las pistas, y que debemos continuar.*

El puzle mostrará el dibujo del Ayuntamiento con dos relojes y una marca para buscar el tesoro allí. Habrá un mechero (que luego se usará para encender velas en Madalena) y una Llave (que se usará en San Xoán para abrir la caja con vino).

5. *Después salimos del castillo y mientras vamos de camino al Ayuntamiento podemos recordarles que no se olviden de las pistas que encuentren por el camino, porque algunas pueden ser útiles más adelante (aquí no tenemos que hablar mucho mientras caminamos), pasamos por el Ayuntamiento, donde tienen que recoger mechero y llave. Cuando los encuentren, les daremos una bolsa para guardarlo y les contaremos la historia->. Si no lo encuentran, les damos la bolsa de todos modos y les contamos esto (pero no les hablamos de mechero y llave, hasta que los encuentren):* "Era típico de los peregrinos en el pasado llevar consigo objetos útiles. Los peregrinos caminaban sobre las mismas piedras que nosotros ahora. El mechero representa el fuego, la única forma de tener luz en el pasado, y la llave representa la seguridad. Eran necesarios para que la gente del pasado sobreviviera". *Si no pueden encontrar la llave y el mechero mientras hablamos de los peregrinos, les decimos que vayan a mirar arriba (en el ayuntamiento), para buscar algunos objetos importantes. Entonces, cuando tienen la bolsa con la llave y el mechero, empezamos a caminar hacia san Xoán y empezamos a hablarles del vino:* "Vosotros, los judíos, también estáis vinculados a este lugar por el vino". Los que más trabajaron en desarrollar y ampliar la producción de vinos fueron los monjes y los judíos tuvieron mucho impacto como comerciantes de vino. El vino del Ribeiro empezó a ganar popularidad y se exportaba a España y a otras partes de Europa, como Holanda, Gran Bretaña, Asturias... Los mayores ingresos provenían de la venta del vino y sus mayores compradores eran los ingleses. Más tarde, sin embargo, los ingleses descubrieron otro vino y dejaron de comprar el ribeiro, lo que perjudicó sus ingresos.
   Todos los años se celebra en Ribadavia la Feira de Vino, a la que acude mucha gente a degustar los diferentes vinos del Ribeiro".

Cuando llegamos a San Xoán, empezamos a jugar:

A la entrada de San Xoán habrá una cajita, y ellos pueden pensar que su llave abre esta caja, pero no es así. Esta caja se puede abrir con una cerradura de combinación y la combinación será la fecha de la Feira de vino (para que lo averigüen, dejaremos un cartel de la feira de vino al lado de la iglesia donde están todos los carteles, por ejemplo: 0808). Dentro de esta caja habrá 6 vasos de vino (los utilizarán para averiguar más tarde qué botella de vino está llena de vino/zumo y no de agua). A continuación, tendrán que buscar una caja, que estará escondida en una tienda cercana (la pista será: "intenta preguntar a los lugareños"). Una vez que consigan la caja, dentro habrá 6 botellas a través de las cuales no se puede ver a menos

que se vierta un vaso. 5 de ellas llenas de agua y 1 de vino barato o zumo tinto. Cada una tiene una etiqueta diferente. En la parte de atrás de cada botella hay un mapa, pero sólo les corresponde 1 mapa: el que está lleno de vino/zumo. Tienen que enseñarnos el mapa que han elegido para que no nos equivoquemos de camino. El mapa les lleva al museo, así que les seguimos (a menos que se equivoquen de camino).

Cuando empezamos a pasear por San Xoán (este es el camino al museo), hablamos despacio de la arquitectura de la iglesia:

"La iglesia es del siglo XII , es de estilo románico. Antiguamente se utilizaba como hospital para peregrinos. Hay diferentes figuras en la iglesia *(señalamos con el dedo para indicarles dónde)*, que representan hojas, monstruos, flores... También hay una cruz tallada con 8 puntas que es el símbolo de la Orden".

6. *Poco a poco vamos llegando al museo. Durante esto, no hablamos con ellos, les damos libertad para encontrarlo. Una vez allí, mencionamos la iglesia de Santiago, ya que está al lado del museo:*

"A nuestra derecha está la iglesia de Santiago. No hablaremos de ella ahora, ya que nuestro camino nos lleva al museo. El museo se encuentra en la antigua casa palacio. Antes era una sede benéfico-docente y más tarde se utilizó como museo de Artes y Tradiciones Populares. Obtuvo el estatus completo de museo en 1993".

Entramos en el museo y bajamos las escaleras. Una vez en el patio, decimos:

"Hay un desafío de 2 partes aquí y necesitaremos 3 de ustedes, para ir dentro del museo, para buscar pistas cruciales sobre el camino a seguir. Otros tienen otra misión aquí. En el grupo decidan quien subirá, tienen 20 segundos ahora".

Una vez que lo deciden, les damos un walkie talkie y les decimos que pueden utilizarlo para comunicar las pistas necesarias.

GRUPO 1. *1 de nosotros va con las 3 personas. Les dice:* "Id al departamento textil y buscad alfombras rojas y azules" *Allí encuentran una letra en la alfombra con la foto de un libro que tiene escrito A-39, pero la A no es ~~muy~~ visible. Después tienen que ir a la biblioteca (si no lo adivinan por la foto de un libro, les ayudamos). Cuando entran en la biblioteca hay un papel sobre la mesa con un juego en el que hay que "traducir" números a letras (0=A, 1=B...). La respuesta será "Dónde estamos hoy", ¡con HOY subrayado! (esta es una pista para que la*

gente de arriba abra la caja con una combinación (7|15|25=HOY -> H=7, O=15, Y=25), y la cerradura se abrirá con 712). Después de esto, puede que piensen en -39 y en la pista "Dónde estamos hoy", pero no sabrán qué hacer a continuación, así que tendrán que preguntar al grupo 2 si han encontrado algo. Cuando el grupo 2 abra el chico con esta combinación, dentro estará escrito 'A-'. Conecten esto con A-39 que encontraron en las alfombras y obtendremos una estantería número A-39, con el libro titulado "Dónde estamos hoy" en ella. Cuando abran el libro, dentro habrá un papel que dice: "Las diferencias te ayudan a ver el mundo desde una nueva perspectiva". Con esta información tienen que unirse al grupo (simplemente les decimos que bajen).

GRUPO 2. *Mientras tanto, el otro grupo está abajo. Tienen que mirar alrededor para encontrar una caja cerrada con una cerradura de combinación. La caja se abre con la combinación 712. Esta es la información que el grupo 1 les da. Dentro, lo primero que ven es la letra "A-". Una pista para el grupo 1, para encontrar el estante correcto. Dentro habrá diferentes juegos y algunos bolígrafos. Un juego es sopa de letras, otro juego es palabras cruzadas y el último juego es encontrar diferencias en dos fotos de la Praza Buján (la que visitaremos después del museo). Sólo el juego de las diferencias es relevante para el juego, pero utilizamos otros juegos para rellenar el tiempo (juegos de distracción). Podemos decirles que se repartan el trabajo en ellos. Cuando los dos grupos se juntan, pueden conectar el mensaje del libro "las diferencias te ayudan a ver el mundo desde una nueva perspectiva" y el juego de encontrar diferencias que significa que hay cosas escondidas en lugares, donde las diferencias aparecen en las fotos. A continuación, salimos del museo.*

7. *Además de museo, si preguntan, podemos hablar de la iglesia de Santiago, de lo contrario no entra en el juego y sólo les quita tiempo (*"La iglesia de Santiago fue construida a finales del siglo XII. Sus puntos más interesantes son la fachada, con un rosetón de veinticuatro huecos, los arcos y la torre barroca. En el siglo XIII alcanzó la categoría de iglesia principal de la villa"). *Los llevamos hasta la plaza de la Madalena y subimos, pasando por la taberna papuxa, en círculo, hasta llegar a la Praza da Buján. Cuando llegamos a la plaza de la Madalena, empezamos a contarles (mientras caminamos) la historia de los judíos:* "Esta es la Praza da Madalena, la principal plaza judía de la época. Está conectada con la Praza Major, justo en esta colina, donde empezamos. A su izquierda está la Iglesia de Madalena, el lugar sagrado de los judíos". *Y caminamos* "La estructura de este barrio es muy estrecha. Había mercados judíos dentro de las casas, en la planta baja, para evitar el sol. Los balcones se construyeron con el propósito de proteger la entrada de la casa de la lluvia y hay plataformas elevadas en las puertas para proteger de la humedad del suelo." *Cuando decimos esto, les señalamos el lugar donde pueden verlo.* "Vosotros y vuestros antepasados llegasteis aquí a Ribadavia en

1064, cuando el rey García eligió este lugar como capital del Reino de Galicia. Las profesiones de los judíos eran la gestión financiera, de propiedades y rentas, diversos oficios artesanales y comerciantes de vino." *Con una pequeña pausa, empezamos a construir el final de la historia de los judíos:* "A finales del siglo XIV , Ribadavia fue sitiada por los ingleses. Cristianos y judíos defendieron juntos la ciudad. ¡Hicieron un buen trabajo! En aquella época, había unos 1500 judíos en esta ciudad, la mitad de la población". *Cerca de Praza Buján:* "Después el número de familias judías disminuyó, hasta que en 1492 se dio a la población judía 4 meses para convertirse o desaparecer. Nos acercamos al final de su historia, pero aún no hemos llegado. Durante este tiempo a los judíos no se les permitía tener oro ni ningún objeto de valor. ¿Qué habrían hecho? Muchos judíos desaparecieron, pero muchos se convirtieron al cristianismo sin dejar de practicar la religión judía".

8. *En Buján, buscan objetos escondidos, que encuentren donde aparecen las diferencias en dos fotos de museo. Si no empiezan a buscar por sí mismos, les decimos:* "Te suena este sitio, ¿no? Lo has visto en alguna parte, lo conozco. Busca en tu memoria, y comprueba si es igual que la última vez que lo viste" *(Refiriéndose a las fotos.) Dejamos que busquen cosas escondidas, la más importante es la llave de la iglesia Madalena. (Las cosas escondidas son: una llave de la iglesia, 10 piezas de ropa. En 1 pieza de ropa, hay una carta dentro, que dice: "Grita su nombre 3 veces" - se usará en la iglesia, cuando encuentren el nombre Xeronimo). Cuando encuentren los objetos, sobre todo la llave, decimos:* "¡¿Tienes la llave de Madalena?! Esto seguramente les ayudará a descubrir cómo acabaron las cosas. El recinto sagrado esconde muchos secretos. Menos mal que habéis encontrado toda esta ropa, los judíos siempre respetaron su iglesia. Rápido, que cada uno se ponga una prenda". *Después de que se vistan, los llevamos a la puerta de la iglesia y antes de abrir les decimos:* "Recordad todo lo que habéis aprendido sobre vosotros mismos. Quien se conoce a sí mismo, conoce a Dios".

9. *Entramos en Madalena, el final. Hay una música ambiental que da miedo. Hay velas en la mesa que tienen que encender.* Cuando entren en la madalena, querrán encender las velas para iluminar mejor el interior. Allí tendrán que buscar pistas (por todas partes menos en la habitación con los mandos de la luz y el váter - allí esperará alguien como fantasma de Jerónimo, que saldrá más tarde, para terminar la historia). Lo que encontrarán son algunos huesos quemados por todas partes, y estos huesos tendrán números en ellos (habrá por ejemplo 10 huesos y cada hueso tendrá un número diferente escrito en él. 4 de los huesos también tendrán un color junto al número (por ejemplo, amarillo, azul, rojo, verde). Mientras buscan los huesos, probablemente encontrarán una pequeña caja, cerrada con una cerradura de combinación, que se abre con el número 200 (en esta caja estará escrito (verde+amarillo*verde-azul). Los números suman 200 (verde+amarillo*verde-azul.=200). Este número representa la cantidad de personas que Xerónimo traicionó en el pasado. Una

vez abierto, dentro habrá una lista (un poco quemada) de 200 nombres a los que traicionó y acusó. Algunos de esos nombres tendrán una letra mayúscula (en cualquier parte del nombre). Cuando escriban todas las mayúsculas, el nombre que tendrán será **Xerónimo Bautista de Mena.** Después tienen que gritar su nombre 3 veces y cuando lo hacen, una persona que hace de Xerónimo enciende las luces y sale de la habitación. Entonces les habla de sí mismo: "Lo que habéis encontrado es una lista de mis amigos y familiares a los que he traicionado. Sus nombres que anoté. Estaba asustado y no sabía muy bien qué hacer. Los cristianos querían los nombres para demostrar mi lealtad. Escribí muchos nombres de los que me arrepiento, mi madre, hermanas, hermanos... Un año después arrestaron a muchos de ellos y mis compañeros judíos me mataron. Los entiendo... Quemaron todo lo que arrestaron. Y fue mi culpa. Al menos pensé que me habían enterrado bien, pero entonces alguien dijo que yo también practicaba la religión judía, después de que les diera la lista. Cómo no iba a hacerlo, amo mi religión... Desenterraron mis huesos y los quemaron con el resto de los judíos. Es culpa mía que ya no haya judíos aquí y lo siento. Cuando les di la lista ya era demasiado tarde. No te pido perdón, pero te pido que guardes mi secreto, me duele mucho. A cambio, te liberaré de esta iglesia. Sigue viviendo y no cometas el mismo error que yo...

10. *Cuando salimos de la iglesia, les damos las gracias por tocar, esperamos que hayan aprendido algo de otra manera. Les deseamos una buena Festa da Istoria. Les damos papeles por participar en este juego y quizá nos hagamos una foto con todos ellos.*

1.3 Historia de los lugares elegidos

EL CASTILLO

Su construcción data de la segunda mitad del siglo XV. Se dice que este castillo fue cedido junto con el señorío por Enrique II, a D. Pedro Ruiz Sarmiento (noble linaje gallego) que era entonces Conde de Ribadavia (perdiendo la villa su condición de señorío real, y se dice que dependía directamente de la corona, pasando a ser señorío del conde).

Conserva una importante necrópolis de piedra de los siglos IX-XII, además de enterramientos antropoides excavados en roca viva del siglo IX, y una tumba del siglo XII. Faltan las almenas, la famosa torre del homenaje y cualquier otro signo de protección. La puerta principal consta de un arco de medio punto y una puerta corredera con los escudos de Sarmiento y Fajardo. Fue abandonado en el siglo XVII cuando los condes de Ribadavia establecieron su residencia en el palacio que más tarde llevaría su nombre (Pazo dos condes) situado en la plaza mayor, aunque

estaba comunicado con el castillo por medio de una puerta. Desde su punto más alto tiene una importante vista, desde donde se divisa el río Avia y el Miño, excepto gran parte de la villa de Ribadavi. La mayoría de los capiteles de las columnas que decoraban el interior están destruidos. La muralla conserva 3 de sus 5 puertas, Porta da Cerca (puerta de entrada al castillo), Porta Nova (camino al río) y Porta Falsa (con camino al molino). Data aproximadamente según algunos estudios del año 1202, aunque otros historiadores comparten la idea del siglo XII. Actualmente, debido a su estado ruinoso, se están acometiendo obras de restauración en su totalidad. Se construyó un auditorio en su interior, donde se celebra la famosa Mostra Internacional de Teatro en el mes de julio.

AYUNTAMIENTO (Concello):

Fue en el ayuntamiento donde se redactaron las ordenanzas vitivinícolas de Ribadavia en el siglo XVI. Construido entre 1545-1555 como lonja de maíz y lugar de reuniones del Ayuntamiento. La torre tiene un bello campanario de hierro, además de su reloj de sol del siglo XVIII, su reloj de cuerda del siglo XIX.

BARRIO JUDÍO: (Praza da Madalena, Igrexa da Madalena, Praza da Buján)

Judería dotada de gran resonancia medieval, testimonio de la existencia de una comunidad en la que los ritos judíos pervivieron mucho después de la expulsión de 1492, dando lugar a uno de los procesos inquisitoriales más famosos del siglo XVII.

1606

Caso "El Malsín”

El caso que hizo célebre a Ribadavia en cuanto a sus conversos judaizantes fue el famoso proceso de *El malshin,* nombre con el que tradicionalmente se conoce al cristiano nuevo **Xerónimo Bautista de Mena** que, en 1606, presentó al Santo Oficio una lista con doscientas personas acusadas de seguir la Ley de Moisés a pesar de haber sido bautizadas como cristianas, empezando por su propia madre y sus hermanos, hermanas y suegros. Entre los denunciados (declarados públicamente malos o equivocados) figuraban magistrados principales, alguaciles, estudiantes, médicos, abogados y comerciantes.

1607 - Los acusados de El Malsín son detenidos

La mayoría de las detenciones se produjeron en 1607 ya que muchos de los denunciados escaparon en 1606 y ese mismo año **Xerónimo Bautista de Mena**, el denunciante, apareció asesinado en una calle de Ribadavia y nunca se encontró a los asesinos.

1608 - "Auto de fe" celebrado en Santiago para juzgar a los acusados de Ribadavia

En 1608 se celebró en Santiago un gran *auto de fe* con 28 acusados de Ribadavia y fueron quemados en la hoguera Felipe Álvarez y su hijo Antonio Méndez.

1609 - Otro auto de fe para juzgar a siete acusados de Ribadavia

En 1609 se celebró un nuevo auto con otros siete acusados de la villa. Sin embargo, las investigaciones del Santo Oficio llevaron finalmente a que las sospechas recayeran sobre el propio acusador (**Xerónimo Bautista de Mena**) y su cuerpo fue desenterrado y sus huesos quemados por herejía en 1610.

1.4 Actividad de escape

Nombre del juego	Escape room de Rei Garcia
Tema	Historia de Jewa en Ribadavia
Objetivos de aprendizaje	Los participantes: ● Mejorar el conocimiento y la comprensión de los jóvenes sobre el patrimonio histórico presente en su entorno local. ● Evaluar la importancia histórica de las zonas locales. ● Vivir una experiencia de inmersión en la época medieval. ● Aumentar su confianza en sí mismos y sus capacidades de comunicación y trabajo en equipo.
	◆ Trozo de tela - x10 ◆ Un trozo de papel que diga "Grita su nombre 3 veces", que ponemos en una de esas prendas ◆ Botellas negras vacías de vino - x6 ◆ Caja para botellas de vino - x6 ◆ Vasos de plástico - x6 ◆ Caja para gafas - x1 ◆ Cartel de la Feria del Vino - x1 ◆ Bolsa medieval pequeña - x1 ◆ Llaveros grandes, para poner las llaves - x4

	◆ Llaves aleatorias, sin nada que desbloquear en el juego - x10 ◆ Un puzle que tenemos que hacer nosotros mismos - x9 piezas ◆ 1 mechero ◆ Mapas que tenemos que poner en las botellas de vino (que hacemos nosotros mismos) - x6 ◆ Walkie talkie - x2 ◆ Foto de un libro con "-39" escrito en él ◆ Papeles con juegos: Juego "donde estamos hoy", sopa de letras, palabras cruzadas, una foto de Buján con diferencias. ◆ Caja para papeles con juegos - x1 ◆ LLAVE A MADALENA - x1 ◆ Huesos falsos - x15 ◆ Un papel quemado con 200 nombres escritos - x1 ◆ Caja para este trozo de papel con nombres - x1 ◆ 1 LLAVE Y 1 CERRADURA PARA ESTA LLAVE ◆ 3 CERRADURAS DE COMBINACIÓN (a las que podemos cambiar la combinación)
Ubicación	En el exterior
Tamaño del grupo	4-6 participantes
Misión	Viaje a la época medieval como uno de los lugareños
Papel del game master	El papel de "game master" (maestro de juego) lo desempeñará el rey García, que vivió en Ribadavia entre 1065 y 1071, siendo esta villa la sede del Reino de Galicia durante ese corto período de tiempo. Este personaje interactuará con los asistentes al scape-room, indicará las reglas del juego, si es necesario

	incorporará pistas para la resolución de los retos y velará por el correcto desarrollo de las pruebas. Su participación tendrá un componente teatral, siendo el personaje caracterizado en la época y acorde con la decoración del espacio donde se desarrolla la actividad.
Desafíos	<u>El reto en la biblioteca del museo:</u> La mitad del grupo: Cuando entren en la biblioteca habrá un papel con algún reto (crucigrama o problema a resolver) con una respuesta: "Dónde estamos hoy". Con los retos anteriores podrán conectarlos con la estantería A-39. Allí habrá un libro llamado "Dónde estamos hoy" y en ese libro habrá un papel con la siguiente pista. -Un documento con un problema que resolver -Libro "¿Dónde estamos hoy?" -Estante A-39 La otra mitad del grupo: Se quedarán abajo con otro reto, y cuando los dos grupos se reúnan, podrán combinar sus hallazgos para una próxima pista. <u>Desafío en la Praza da Buján (que da acceso a la Igrexa da Madalena):</u> En esa casilla hay unas letras en los árboles que podrían estar relacionadas con una pista. La idea es que tienen que encontrar la llave de Igrexa en esa plaza. Cuando encuentren la llave, entrarán en la iglesia. <u>Desafío en la Igrexa da Madalena:</u> El interior estará muy decorado, por lo que, a la vista, estarán pasando muchas cosas a la vez. También habrá

	ropas colgadas, túnicas, etc., y dentro de una de esas ropas habrá una pieza de puzzle. Tal vez tengan que mirar a su alrededor para encontrar todas las piezas del puzle y unirlas para obtener una nueva pista.

2. Mojados - Corazón de un imperio

2.1 Patrimonio cultural

Museo Carlos V - Aula Didáctica

Mojados, villa surgida en la Edad Media como asentamiento para defender el estratégico paso del río Cega, creció en torno al camino entre Valladolid y Segovia hasta convertirse en villa real. Durante el siglo XII fue conocida como 'El recreo de los obispos', dado que aquí se construyó un palacio para el descanso de los obispos de la diócesis de Segovia, que serviría de residencia al futuro Papa Adriano VI, que recibiría a los dos hermanos Carlos y Fernando en 1517; Mojados, por aquel entonces, pertenecía al arzobispado de Segovia y no sería hasta 1802 cuando pasaría a formar parte de la actual provincia de Valladolid.

En Mojados -lugar donde se conmemora el encuentro entre el futuro Carlos V y su hermano Fernando de Habsburgo, que le sucedería al frente del Sacro Imperio Romano Germánico-, a la derecha del ayuntamiento, encontramos el primer museo dedicado a la figura de Carlos V, que visitó la ciudad en 1517 con la intención de reunirse con su hermano.

Mojados alberga el primer museo de España dedicado al emperador Carlos V. Inaugurado el 11 de noviembre de 2017, cuenta con diferentes áreas temáticas dedicadas al emperador. En el museo encontramos información sobre su vida, sus obras, así como el contexto y la época en la que vivió el emperador. El centro también cuenta con una figura a tamaño real del entonces heredero de la corona de Castilla con la que podrás hacerte una fotografía de recuerdo.
Es un museo histórico basado en la museología participativa y con especial atención a las nuevas tecnologías: realidad aumentada, interactivos, audiovisuales y una app propia para aprender jugando.
Dividida en varias secciones, con murales llenos de información y pantallas interactivas en español e inglés, se pueden conocer detalles de su vida, complementados con trajes de época, entre otros motivos decorativos.

El museo cuenta con tres áreas temáticas:

● "Vida y ceremonial", dedicado a la persona de Carlos de Habsburgo y a su genealogía, herencia y colonización del imperio. Aquí se puede investigar la composición del escudo de armas del futuro emperador, los hitos históricos de su carrera y cómo era la vida ceremonial de la corte en el siglo XVI. "En consecuencia, un recorrido por su vida en imágenes desde su nacimiento en 1500 hasta su muerte en 1558".

● 'Siglo XVI' te sitúa en la época en la que vivió el monarca. En él podrás conocer la forma de gobierno a través de los Consejos, la sociedad y la economía, las fiestas y las aficiones más importantes de Carlos V, como la gastronomía y la caza. "Echaremos un vistazo a la moda masculina y femenina y, por último, veremos las artes y las ciencias que apasionaban a Carlos V, como la astronomía, junto con su pasión por los relojes".
La tercera área describe las facetas más destacadas del emperador: el Carlos guerrero y viajero. Ofrece un paseo por sus grandes batallas y enemigos, así como por sus principales viajes a España. "En estos viajes hay una "parada obligatoria", dentro de su primer viaje a Castilla, en el municipio de Mojados, para conocer toda la información relacionada con 'El Encuentro de los Austrias'.

Como complemento al museo, a la izquierda del ayuntamiento se encuentra la Sala Didáctica del Museo de Carlos V, dirigida principalmente a familias y niños. Esta sala didáctica le invita a visitar las diferentes estancias y vivir un día en la corte de Carlos V. Recree su imagen en los espejos del castillo, descubra los viajes del abuelo de Carlos V, construya su árbol genealógico, cocine una receta del siglo XVI, vístase como un príncipe de la corte y hágase una foto en el salón del trono. Escuche instrumentos del siglo XVI, observe las estrellas y constelaciones en el planetario y termine la visita jugando en el barco de Carlos V.

El Museo y la Sala Didáctica están unidos por un pasillo que separa y conecta ambas salas como transición entre el contexto histórico y la figura del propio Emperador. Este pasillo albergará la Sala eScape, objetivo de este proyecto.

2.2 Trama de Escape room

La reunión de los Habsburgo

Mojados es un hervidero de gente... caballeros flamencos... nobles y damas castellanos... Poderosos representantes del clero y sencillas gentes de la comarca serán testigos de un gran acontecimiento: dos futuros emperadores, aunque ninguno de ellos sabía en ese momento que lo serían, una reina y un papa tienen una cita en sus calles. Uno de los futuros emperadores no

era otro que el entonces príncipe Carlos de Habsburgo, hijo de la reina Juana I de Castilla y de Felipe de Habsburgo "El Hermoso", y a su vez nieto de los Reyes Católicos y del emperador Maximiliano de Austria. Días después de desembarcar en la villa marinera asturiana de Tazones procedente de Gante, donde había nacido 17 años antes y había sido educado para reinar, llegó a Mojados para reunirse con sus hermanos tras una breve visita a su madre, la reina Juana I, en Tordesillas.

El 11 de noviembre es una fecha importante para Mojados. Ese día en 1517 tuvo lugar en la ciudad el encuentro entre los dos hermanos Carlos y Fernando. Por esta razón, la ciudad puede decir con orgullo que dos emperadores se reunieron aquí, algo que no es posible para muchos otros.

Mojados sirvió de lugar de encuentro para dos emperadores del Sacro Imperio Romano Germánico, el futuro Carlos V y su sucesor y hermano, Fernando I.
El entonces príncipe Carlos zarpó hacia España en 1517 con la firme intención de ser coronado rey de Castilla. Tras atravesar parte de la cordillera Cantábrica y cruzar la meseta, llegó a Tordesillas para reunirse con su madre.

Tras visitar a su madre, la reina Juana, se concertó un encuentro con su hermano, el infante Fernando, tres años menor que él, que años más tarde le sucedería en el trono del Sacro Imperio Romano Germánico.
La reunión tuvo lugar en la aldea de Mojados. Fue entonces cuando Carlos hizo valer su papel de primogénito y sus derechos sucesorios para heredar los reinos que le correspondían, estableciendo así quién le sucedería posteriormente en el trono del Sacro Imperio Romano Germánico.

Dos hermanos que no se conocían y nunca se habían visto, y que en aquellos días sentaron las bases de lo que sería el reinado de Carlos I en Castilla -al que acompañaría meses después la corona del Reino de Aragón-.
A raíz de aquel encuentro, Fernando fue enviado fuera de España para ostentar diversas representaciones de la corona, quizá por considerársele rival de su hermano en el reino de Castilla. La más importante de todas las representaciones que se le asignaron fue la de la corona del Sacro Imperio Romano Germánico, tras la abdicación de Carlos V.

Al encuentro en las calles de Mojados asistieron como testigos: Leonor, hermana mayor de Carlos y Fernando y futura reina de Portugal y Francia; y Adriano de Utrecht, tutor de Carlos V y futuro Papa de Roma.

Cabe mencionar que el entonces príncipe permaneció dos días en Mojados, durante los cuales se dice que disfrutó de la caza y de una buena comida. En otras dos ocasiones, en 1527 y 1534, el emperador volvió a visitar la ciudad.

2.3 Actividad de escape

Nombre del juego	Corazón de un imperio
Tema	Mojados es un hervidero de gente... caballeros flamencos... nobles y damas castellanos... Poderosos representantes del clero y sencillas gentes de la comarca serán testigos de un gran acontecimiento: dos futuros emperadores, aunque ninguno de ellos sabía entonces que lo serían, una reina y un papa tienen una cita en sus calles. Y yo, me presento: me llamo Laurent Vital, Cronista Oficial del Emperador en su primer viaje a España; y os acompañaré durante esta aventura. (con el ritmo de "mi gran noche" de Raphael) ¿Qué pasará? ¿Qué misterio habrá? ¡Hoy puede ser un gran día para la Historia!
Objetivos de aprendizaje	- Adquirir conocimientos relacionados con el encuentro que tuvo lugar en Mojados entre el Príncipe Carlos de Habsburgo y su hermano Fernando. - Adquirir conocimientos relacionados con las repercusiones históricas de este encuentro en los habitantes de Castilla. - Descubrir el patrimonio cultural de la ciudad de Mojados a través del encuentro y promocionarlo mediante el turismo activo.

	- Desarrollar habilidades para contextualizar históricamente a los protagonistas de esta historia y a sus familias.
Materiales generales	Todo se hará en pantallas digitales. - Dos walkie talkies, ropa para Laurent Vital (capa y sombrero)
Tiempo	50 minutos
Ubicación	Interior
Tamaño del grupo	Grupos de 5 personas
Misión	Sal de la Escape room consiguiendo el toisón de oro y explica qué es.
Papel del director de juego	Ayuda, proporciona pistas cuando sea necesario, a través de walkie talkies, teléfono, papeles bajo la puerta, etc. El game master se llamará Laurent Vital, que fue Cronista Oficial del Emperador Carlos I en su primer viaje a España. El Game Master será una entidad digital que estará en cada una de las pantallas.
Retos y materiales para cada uno	**<u>Reto 1:</u>** Bienvenido al viaje: ¿Por qué municipios pasó el Príncipe Carlos en su primer viaje a España antes de llegar a la localidad de Mojados? https://www.cabezondelasal.net/2015/03/04/se-crea-en-cabezon-la-asociacion-ruta-de-carlos-i/ (pensado para ser resuelto en 15 minutos) **Materiales:** - Panel con sopa de letras de 7x11 y puerta electrónica. - Panel con el mapa de abajo, pero con las 5 ciudades a buscar tachadas.

-77 luces y 77 pulsadores
-Un panel con un ordenador, una pantalla táctil, altavoces y una puerta.
-Un software que implementa el juego de sopa de letras. El propio software, una vez resuelto el reto, dará al usuario un código para desbloquear la siguiente puerta.

t	O	r	d	e	s	i	l	l	a	s
a	S	o	n	i	e	r	f	s	a	r
z	E	t	l	s	a	l	b	h	f	r
o	R	s	m	t	f	t	a	u	m	a
n	I	x	a	i	e	r	z	n	y	f
e	U	a	i	d	u	p	m	a	n	i
s	V	i	l	l	a	n	u	b	l	a

SUGERENCIA para los jugadores: busquen las ciudades. El mapa puede ayudarte.

Pista maestra del juego: (después de 10 minutos de no haberlo resuelto) te dirá la inicial de la ciudad que te queda.

DESAFÍO 1 PUZLE:

Aparecerá una gran sopa de letras donde los jugadores tendrán que descubrir los siguientes lugares, cada letra tendrá un botón que tendrán que pulsar y la letra se iluminará.

Se mostrará una pantalla táctil con una sopa de letras digital, en la que los jugadores tendrán que descubrir los siguientes lugares:

Tazones, Reinosa, Ampudia, Villanubla, Tordesillas

Cuando se encuentren todas las palabras, se desbloqueará la salida.

Aparecerá el siguiente mapa con algunas letras tachadas.

ESTABLECER UN VÍNCULO ENTRE EL RETO 1 Y EL RETO 2.

	Explícale el viaje y pregúntale por la comitiva. El 19 de septiembre de 1517, tras doce días de azarosa navegación, el futuro rey Carlos I de España llegó a Tazones (Asturias) procedente de Flandes, emprendiendo un largo viaje por la costa cantábrica para adentrarse después en tierras de Castilla. Fue el 12 de noviembre de ese mismo año cuando, acompañado de su séquito, llegó al municipio de Mojados, El Príncipe Carlos permaneció dos días en Mojados, un episodio trascendental en su vida, ya que fue aquí donde conoció a su hermano Fernando, a quien hizo valer su papel de primogénito y sus derechos sucesorios para heredar los reinos que le correspondían y enviarle fuera de Castilla, encomendándole el gobierno de otros reinos centroeuropeos. ¿Quién acompañó a Carlos y quién a Fernando a su llegada a Mojados? **Reto 2:** Descubrir nombres importantes en el séquito de Carlos y nombres importantes en el séquito de Fernando a su llegada a Mojados. MuseoCarlosVes | Museo Carlos V (destinado a ser resuelto en 10 minutos) **DESAFÍO 2 PUZZLE:** En este puzle tendrás que descubrir los siguientes nombres: -Del séquito de Carlos: Leonor, Adriano de Utrecht, Catalina -Del séquito de Fernando: Juan de Padilla **Materiales:** -Un panel con un ordenador, una pantalla táctil, altavoces y una puerta. -Un software que implemente el juego para averiguar quién es quién. Será el propio software el que, una vez

	resuelto el reto, dará al usuario un código para desbloquear la siguiente puerta. -Un candado. Un panel dividido en dos: El séquito de Carlos y el séquito de Fernando; con los mismos nombres en cada uno de ellos y un botón para cada nombre y una pequeña biografía de cada uno de ellos. Una grabación con un ruido de fondo, un ruido de caballos, un ruido de comitivas, que dice los 4 nombres que buscamos pero que no se entienden muy bien; y los jugadores deben escuchar atentamente estos nombres y, mediante unos botones, seleccionarlos en la comitiva correspondiente. **El software se encargará de dar el código al usuario, una vez resuelto el reto.** Los nombres que se mostrarán serán los mismos en ambos grupos: Leonor, Adriano de Utrecht, Catalina, Juana de Castilla, Juan de Padilla, Jesucristo, María de Borgoña. **SUGERENCIA del game master**: (tras 7 minutos sin conseguirlo)- Si escuchas atentamente el audio, encontrarás los nombres de los escoltas entre el bullicio del siglo XVI. ESTABLEZCA UN VÍNCULO ENTRE EL RETO 2 Y EL RETO 3. Explica la comitiva y pregunta dónde se alojan. Tanta gente para un pueblo tan pequeño... ¡¡¡no me extraña que los lugareños estuvieran tan emocionados!!! ¿Y dónde las colocamos? **<u>Reto 3:</u>** Descubrir el lugar histórico del municipio donde se alojó Carlos antes del viaje a Valladolid para la investidura

	del Príncipe Carlos como Rey de Castilla y el lugar histórico del municipio donde se alojó su hermana Leonor durante estos días. PalacioArzobispales | Museo Carlos V CasaSolariegaes | Museo Carlos V (destinado a ser resuelto en 10 minutos) **Materiales:** -Un panel con un ordenador, una pantalla táctil, altavoces y una puerta. -Un software que implemente el juego. Será el propio software el que, una vez resuelto el reto, dará al usuario un código para desbloquear la siguiente puerta. -Un candado. **PREGUNTA DEL MAESTRO DEL JUEGO:** ¿Dónde elegirías quedarte? **CONSEJO DEL MAESTRO DEL JUEGO:** (después de 7 minutos sin conseguirlo): Dos de ellas no se construyeron en su momento. Las otras dos son iglesias. **DESAFÍO 3 PUZLES:** Desplegaremos DIGITALMENTE un mural con imágenes de varios lugares de Mojados, y sus respectivos nombres, y en cada lugar se levantará una trampilla que puede contener una llave; y mostraremos un pequeño detalle de los lugares que tienen que encontrar. El alojamiento de Carlos era el Palacio Arzobispal. Hoy en día lo único que queda de él es una parte de los arcos que se ven desde el patio del Auditorio, así que esto es lo que te mostraremos en una pequeña ficha. El jugador tiene que buscar este lugar en el mural y abrir la trampilla para conseguir la llave.

El alojamiento de Leonor era la Casa Solariega del Conde de la Patilla, por lo que mostraremos una pequeña ficha que sólo contendrá una de las bolas isabelinas. El jugador tiene que buscar este lugar en el mural y abrir la trampilla para conseguir la llave.

	RELACIONAR LOS RETOS 3 Y 4 Estamos en la recta final de la Escape Room, y estás muy cerca de conseguir el premio. Un premio que también ganó el mismísimo Fernando de Habsburgo hace más de 500 años. Y hablando de Fernando... juguemos a descubrir personajes: **Reto 4:** Descubre, a través de una serie de pistas, de qué personaje se trata, situándolo en su contexto histórico en la Guerra de las Comunidades Castellanas: Juan de Padilla. Juan de Padilla - Wikipedia, la enciclopedia libre (pensado para ser resuelto en 15 minutos) **Materiales:** -Un panel con un ordenador, una pantalla táctil, altavoces y una puerta. -Software de implementación del juego. Será el propio software el que, una vez resuelto el reto, dará al usuario un código para desbloquear la siguiente puerta. -Un candado. **RIDGE para los jugadores**: Ring, ring... averigua qué personaje estamos buscando. **SUGERENCIA DEL MAESTRO DEL JUEGO**: (3 minutos después de no haber empezado a llamar) llama a los contactos para saber quién es. (después de 7 minutos de no haberlo resuelto) es un personaje muy querido en nuestra Comunidad. **DESAFÍO 4 PUZLE**: En la sala habrá una pantalla digital con un juego: un teléfono y una guía telefónica de personajes históricos con sus respectivos números de teléfono. y tarjetas de personajes históricos con números de 4 cifras en el reverso.

	El jugador tendrá que llamar a estos números de teléfono, que le darán pistas. Cuando sepa de quién se trata deberá coger su tarjeta y mirar detrás, ya que ésta contendrá el número secreto que abrirá el candado de la puerta. El teléfono de Juana de Castilla: él y su amigo exigieron hablar conmigo en 1520. Me reconocieron como su única soberana. Se dice que les impresioné, pues esperaban encontrar a una mujer enajenada. Sin embargo, encontraron a una mujer cuerda, aunque desorientada y confusa. Querían demostrar al pueblo de Castilla que yo no estaba loca. Necesitaban mi firma para refrendar sus acuerdos. Sin embargo, yo sabía que mi firma podía significar el fin del reinado de mi hijo Carlos, así que nunca firmé. El teléfono de Carlos V: el 24 de abril de 1521, al día siguiente de la batalla de Villalar, fue acusado de haber cometido el delito de lesa majestad, es decir, rebelión y traición a mi persona, que conllevaba la pena de muerte. El teléfono de Juan Bravo: Pedí morir antes que él, para no verlo ir al cadalso. Teléfono de María Pacheco: Nos casamos el 18 de agosto de 1511 en la ciudad de Granada. Biografías: Juan de Padilla (Toledo, 10 de noviembre de 1490-Villalar, 24 de abril de 1521) fue un hidalgo castellano, conocido por su decisiva participación en la Guerra de las Comunidades de Castilla, en la que apoyó al bando alzado en armas contra el monarca Carlos I. Fue decapitado tras la derrota comunera en Villalar. Francisco Maldonado (Salamanca, 1480 - Villalar, 24 de abril de 1521), aristócrata castellano. Junto con Juan Bravo y Juan de Padilla, fue uno de los cabecillas del levantamiento de las Comunidades, que tuvo lugar en

	Castilla en 1520 contra la excesiva fiscalidad impuesta por Carlos I. Felipe I de Castilla, llamado "el Hermoso" (Brujas, 22 de julio de 1478-Burgos, 25 de septiembre de 1506), fue duque titular de Borgoña -como Felipe IV-, Brabante, Limburgo y Luxemburgo, conde de Flandes, Habsburgo, Henao, Holanda y Zelanda, Tirol y Artois, y señor de Amberes y Malinas, entre otras ciudades, entre 1482 y 1506, y rey iure uxoris de Castilla (1504-1506) por su matrimonio con Juana, hija y heredera de los Reyes Católicos tras la muerte de sus hermanos los infantes Juan e Isabel. Catalina de Austria (Torquemada, 14 de enero de 1507-Lisboa, 12 de febrero de 1578)[1] fue reina de Portugal. Nació en Torquemada (Palencia), como sexta y póstuma hija de Felipe I de Castilla (Felipe el Hermoso) y Juana I de Castilla (Juana la Loca)[1] Creció con su madre en el castillo de Tordesillas, donde sufrió privaciones y malos tratos a manos de los marqueses de Denia, tutores de la reina Juana. Cuando su hermano Carlos I llegó a España por primera vez en 1517, concertó su matrimonio con Juan III de Portugal. Francisco Jiménez de Cisneros, más conocido como Cardenal Cisneros (Torrelaguna,[1] 1436-Roa, 8 de noviembre de 1517) fue un cardenal, arzobispo de Toledo, regente de Castilla, primado de España y tercer inquisidor general de Castilla, perteneciente a la Orden Franciscana (O.F.M. Obs.). Gobernó la Corona de Castilla en dos ocasiones por incapacidad de la reina Juana. Entre 1506 y 1507 presidió el Consejo de Regencia que se hizo cargo del gobierno castellano tras la muerte del rey Felipe el Hermoso a la espera de la llegada de Fernando el Católico. Entre 1516 y 1517 volvió a hacerse cargo del gobierno tras la muerte del rey Fernando y a la espera de la llegada de Carlos I.

	(Adriano de Utrecht; Deel, Utrecht, Países Bajos, 1459 - Roma, 1523) Papa de la Iglesia católica (1522-1523). Profesor de Teología en la Universidad de Lovaina, fue preceptor de Carlos de Gante (futuro rey y emperador Carlos V). En 1515 fue enviado a España para defender los intereses de Carlos en la sucesión de Fernando el Católico; tras la muerte de Fernando en 1516, Adriano VI tuvo que luchar con el nuevo regente, el cardenal Cisneros, hasta la proclamación de Carlos I como rey en vida de su madre, Juana I de Castilla, más conocida como Juana la Loca. Adriano fue nombrado inquisidor general en 1518, y cuando Carlos marchó a Alemania tras ser elegido emperador, Adriano quedó como regente de Castilla (1520), cargo desde el que tuvo que hacer frente a la rebelión de los comuneros. Laurent Vital: Cronista flamenco que narró el primer viaje de Carlos de Habsburgo a la Península Ibérica en 1517, meses antes de su coronación como rey de Castilla en la capital del reino. Vital describe un viaje lleno de sorpresas desde su desembarco imprevisto en la localidad asturiana de Villaviciosa a causa de un temporal, pasando por el territorio de la mancomunidad tras abandonar Colombres y abandonándolo tras pasar Los Tojos por el puerto de Palombera en dirección a Valladolid.

3. Andorra - La búsqueda de reliquias

3.1 Un poco de historia

La vida en el pueblo

Siglo V a.C.

La vida en el pueblo no es fácil. La comida depende tanto de la climatología como del propio trabajo en la tierra. Con una alimentación basada en legumbres y cereales, la búsqueda de tierras fértiles, agua y árboles es el objetivo que cualquier jefe de clan debe alcanzar para proporcionar un hogar a sus seguidores.
Construir un poblado para cobijar y defender a sus habitantes en tiempos en los que un simple trozo de madera era un preciado tesoro, no es una tarea inútil. Protegerse de los elementos, de los animales y de los frecuentes ataques de otros pueblos es una lucha constante en la vida de nuestros protagonistas.
Y aquí están, viviendo en una aldea defensiva, con sus murallas escalonadas. Han pasado muchos días apilando piedras en grandes hileras que resistirán el ataque de los posibles saqueadores.
Han utilizado el suelo arcilloso, cercano al río que les suministra agua pura, para fabricar grandes ladrillos de adobe con los que construyen sus casas. Los juncos que crecen cerca del agua sirven para techar sus viviendas. Cada uno construye su casa con la ayuda de sus vecinos, a los que ayudan a su vez, compartiendo paredes que los unen en lugar de separarlos, construyendo así poco a poco un pueblo unido de pared a pared.
Sin olvidar dar cobijo a los animales, construyen pequeños espacios dentro de sus casas, Saben que el calor que desprenden les ayudará a soportar los fríos días de invierno.
Sólo el jefe tiene su propio edificio, con grandes piedras areniscas que forman una hermosa muralla interior, situado en la parte alta del pueblo, desde donde tiene una vista sin obstáculos del trabajo de su pueblo.
No sólo han estado construyendo una aldea, sino que no se olvidan de pedir ayuda a los dioses cada mañana, ni de dar gracias por ella cada noche.
Sus ritos les unen a las divinidades del mismo modo que les unen a sus familias. Pequeños altares decoran las casas con exvotos únicos y velas de sebo.

Será un buen lugar para vivir, agua cerca, comida abundante, animales para mantenerse, comerciantes que les visitan ofreciéndoles nuevos materiales, nuevas vasijas, nuevos alimentos...
No fue fácil llegar hasta aquí. Cuando tuvieron que abandonar su anterior aldea, lo hicieron con la dignidad de quien quiere sobrevivir a toda costa, llevando consigo la madera que sostenía sus tejados, sabiendo que les serviría para el mismo fin en otro lugar. Madera vieja pero poderosa que les evitaría tener que volver a talar árboles.
Ahora todos podrán realizar su trabajo, el trabajo para el que se han preparado desde niños y para el que les han enseñado sus mayores. Lo harán en tiempos de paz, en tiempos en los que ni el cielo ni sus enemigos les molesten, pero estarán preparados para unirse y defender su aldea en tiempos de guerra o tal vez tengan que abandonarla como han hecho antes... los dioses proveerán.
Poco a poco, el pueblo crece y se hace más conocido en los alrededores.
Su cerámica se utiliza para comerciar con otros pueblos, fabricada con arcillas que resisten la intemperie y el calor.
Su herrero les proporciona buenas herramientas hechas de un metal de hierro que extrae de una cantera no lejos del pueblo, lo que les permite, por ejemplo, trabajar sus tierras con menos esfuerzo; cada vez pueden trabajar más y más tierra, lo que significa más cosecha.
La piel de sus animales, que curten con piedras afiladas, les protegerá el cuerpo, y la lana de sus ovejas les proporcionará ropa y mantas, no sin antes trabajarla incansablemente hasta conseguir una pequeña fibra de hilo.
En definitiva, todos y cada uno de los habitantes del pueblo dedicados a diferentes tareas, aquellos oficios que se han ido transmitiendo de generación en generación.
Siempre agradecen a los dioses su buena fortuna, teniendo mucho cuidado de no ofenderlos, ya que la ofensa puede costarles muy cara.
Ahora la vida les sonríe, son unos privilegiados por haber encontrado esta tierra fértil y generosa.
Pero, ¿será siempre así?
La envidia de los demás les hace temer por su destino. La ira de los dioses puede desatarse en cualquier momento. ¿Los tiempos de paz en los que aprenden a tallar grandes figuras o letras en piedra, en los que plasman su vida cotidiana en vasijas, serán tiempos de paz para siempre, o tendrán que utilizar la habilidad del herrero para fabricar lanzas y falcatas con las que defenderse?
Confían en su jefe, ese gran personaje que puede ser despiadado y que se rodea de feroces guerreros que le juran obediencia ciega hasta el fin de sus propias vidas.
Confían en el sabio, que les explica el significado de las cartas que lanza al aire y caen sobre la mesa formando dibujos que sólo él sabe descifrar.
Confían en la sacerdotisa, la que les conecta con los dioses, la que les ayuda a pasar al otro lado cuando llega la muerte, la que vela por su bienestar.

Y saben que su prosperidad se debe a la buena sintonía que deben tener siempre con los tres, procurando no provocar la ira de ninguno de ellos.
Así vivirán su presente, pero también su futuro, dejando a quienes les sucedan la experiencia de una vida humilde y sacrificada, pero también generosa, en sintonía con la naturaleza y temerosa de los dioses.

3.2 Trama de Escape Room

LA MUERTE DE NEITIMBELES

Hay fiesta en el pueblo, la gente celebra que el sol calienta, que los días fríos llegan a su fin.
El jefe está en la cima del pueblo, no es un buen día para él.
De repente oye un grito procedente de su casa... su hija enferma acaba de morir.
Al oír el grito, todos se callan y corren hacia la aldea. La fiesta se acaba de repente.
Ahora es la sacerdotisa la que grita, las reliquias que utiliza para sus ceremonias han desaparecido de su casa. No podrá preparar el cuerpo de la niña para que sea aceptado por los dioses del otro lado.
El jefe, roto de dolor, grita que su hija no irá sola al otro lado.
Si la sacerdotisa no encuentra pronto lo que utiliza en sus ceremonias, alguien importante tendrá que dar su propia vida para acompañarla en su viaje.
Ordena cerrar las puertas del pueblo. La paciencia del jefe pronto se agota...

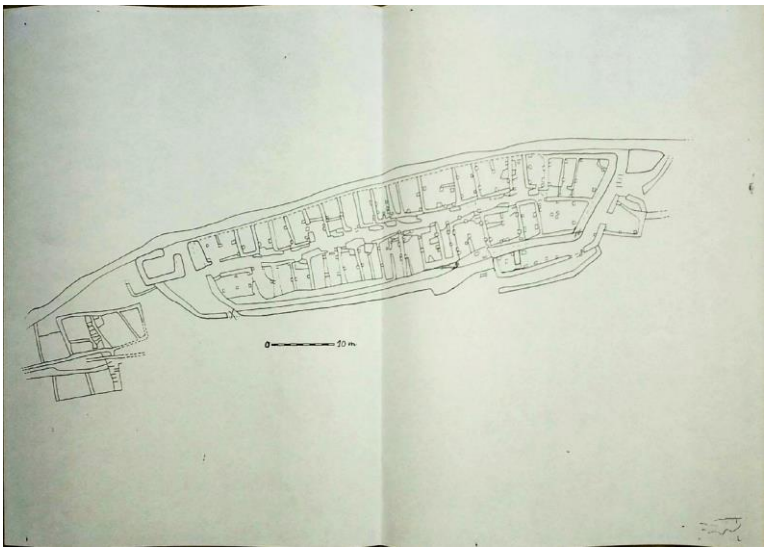
3.3 Actividad de escape

Nombre del juego	La búsqueda de reliquias
Objetivos de aprendizaje	-Conocer los ritos de los íberos. -Conocer los diferentes estatus en la organización de un pueblo. -Conocer la escritura ibérica y cómo se leía.
Materiales generales	**Primer reto:** -Una caja de madera -Tres exvotos con imán -Un troquel con símbolos ibéricos

	-Seis vasijas de barro decoradas con damas oferentes, tres con los brazos hacia arriba y tres hacia abajo, y con los símbolos de los dados ibéricos. -Caja con sistema magnético Cryptex. -Puzle para completar el vocabulario ibérico con su transcripción sonora. -Lista en una pista con nombres ibéricos en latín e ibérico para poder completar el puzzle anterior. **Segundo reto:** -Vaso funerario -Huesos neonatos, (fabricados con impresora 3D) -Medallón de bronce del tipo tabellae defixionum con un texto en letras ibéricas (maldición). Caja de madera con mecanismo de código de 4 dígitos, formado por letras ibéricas. - Vasija de cerámica con representaciones ibéricas en la que podemos descubrir el motivo del robo de los objetos. -Algunas pestañas **Tercer reto:** -Altar en forma de piel de toro, con símbolos de fuego, tierra, agua y aire, así como un espacio para la diosa Tanit. -Vaso ritual con la imagen de la diosa Tanit. -Un manojo de hierbas aromáticas cubierto con un paño decorado. Una pequeña bolsa de piedras semipreciosas. -Una vela con incrustaciones de oro. -Un cráter finamente decorado para el agua ritual. Caja de madera con mecanismo de código de tres dígitos. -Tres tablillas de arcilla con predicciones. -Tabas, maderitas y runas (colocadas para dar una pista de la forma de la llave). -Dos cerraduras ibéricas según la forma encontrada en yacimientos, una para mostrar su funcionamiento y otra para abrir, cada una con su llave.

	-Dos llaves más para formar un grupo de tres, de las que tendrán que averiguar cuál es la llave de la cerradura. Además de estos materiales, los necesarios para ambientar cada una de las estancias, mesas, bancos, objetos cotidianos de su vida, etc. ....
Tiempo	Aproximadamente 1 h
Ubicación	-El asentamiento ibérico de El Cabo Estaba situado a 2 km de Andorra, en el Val de Ariño, sobre un relieve estructural monoclinal estratégicamente situado dominando el propio Val de Ariño, afluente del río Martín, al oeste y al mismo tiempo la cabecera del río Regallo al noreste. La excavación completa del asentamiento comenzó el 15 de diciembre de 1998, cuando se vio afectado por los enormes movimientos de tierra producidos por la mina a cielo abierto, para su estudio y destrucción, Al finalizar en 1999, después de 8 meses y dado el interés y el buen estado de conservación e importancia de los restos arqueológicos encontrados, el Ayuntamiento de Andorra llegó a un acuerdo con ENDESA, previa autorización de la Dirección General de Patrimonio del Gobierno de Aragón, para que los restos arqueológicos más significativos y los elementos líticos singulares fueran desmontados y trasladados al monte San Macario, montaña muy querida por los andorranos. El Cabo es un asentamiento formado por una calle central en forma de espolón, compuesta por 51 viviendas, dispuestas a ambos lados de la calle en dirección este-

	oeste. Estas casas, probablemente de dos plantas, están rodeadas de gruesos muros, dos torres y estrechos accesos que indican claramente su uso defensivo. Mención especial merece un espacio situado al este, con tres habitaciones en una sola vivienda, que parece ser el más importante del asentamiento, ya que se encuentra en el nivel más alto y está fuertemente protegido por la muralla. Esta ocupación y abandono debió producirse aproximadamente en la primera mitad del siglo V a.C., coincidiendo con el periodo correspondiente al final de la época ibérica temprana y el inicio de la época ibérica plena. En esta época parece haberse producido un proceso de ruptura, provocado por un periodo de inestabilidad política y comercial en el Mediterráneo, que también afectó a nuestro territorio. MAPA DEL ASENTAMIENTO DONDE TIENE LUGAR EL ESCAPE ROOM PUEBLO DEL CABO IBERICO (siglo V a.C.)

	
Tamaño del grupo	De 6 a 9 participantes
Misión	Encontrar las reliquias necesarias para realizar el rito de paso al más allá de NEITIMBELES.
Papel del director de juego	-Nuestro game master será un personaje importante en la aldea, una persona culta que sabe todo lo que pasa en todos los estamentos de nuestra aldea, es el que hace los contratos comerciales y los acuerdos entre los jefes de las aldeas, es también el que recoge las historias y todos los hechos, y los colecciona en finas láminas de plomo y cobre... es el escriba. Dadas las características del pueblo, con varias casas reconstruidas, varios espacios que se pueden utilizar y delimitados por una muralla, (se puede pensar en ocasiones especiales para hacer el Escape Room acompañado de varios personajes, cada uno en un papel de los habitantes del pueblo, que pueden interactuar con los jugadores).

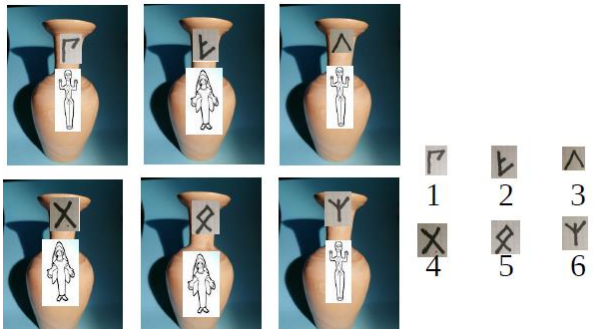
	El escriba será el personaje que dará pistas para ayudar en los casos en que los participantes no puedan resolver un reto o acertijo, así como aclarará partes de la historia a medida que se vaya descubriendo y dará alguna indicación después de encontrar una pista sobre adónde nos lleva, quién es o quién la utiliza, para que sepan adónde tienen que ir para seguir buscándola. También será él quien les diga algunas de las reglas del juego cuando sea necesario, como por ejemplo que de la casa del herrero sólo puede salir una llave a la vez, y que para conseguir otra hay que dejar la primera.
Desafíos	**INTRODUCCIÓN AL JUEGO** El escriba da la bienvenida a los participantes en el juego y les invita a visitar el pueblo. En primer lugar, les lleva a su casa y les explica su papel en el pueblo, como guardián de las tradiciones orales y escritas de su pueblo, y comienza a contarles la historia que acaba de tener lugar. Así los lleva a la casa de la sacerdotisa, En la sala que hace las veces de templo hay un altar con forma de piel de toro, lugar principal para la diosa Tanit, y también cuatro símbolos. Estos son el aire, el agua, la tierra y el fuego, y cada objeto que se localiza está relacionado con cada uno de ellos. Les cuenta la historia de la muerte de la hija del jefe mientras celebraban un banquete en la aldea. Pero eso no fue todo, pues alguien robó del lugar de culto los utensilios que utilizaría la Sacerdotisa para realizar el paso del alma del difunto al otro lado de la puerta, donde sería recibida por los dioses.

	El jefe de la aldea, afligido por su pérdida, se enfurece al enterarse de este hecho y jura que el alma de su hija no viajará sola si el rito no se consuma en breve. Ahora el escriba les muestra una extraña caja que no debería estar ahí y con la que van a empezar el juego. Estos son los objetos que, tras resolver todos los retos, tendrán que encontrar para finalmente llevarlos a casa de la Sacerdotisa y realizar el rito. -Aire -Un manojo de hierbas aromáticas para utilizar como incienso. -Agua -Una crátera finamente decorada para contener agua. Tierra -Piedras semipreciosas en bolsa. -Fuego -Una vela de sebo y cera con incrustaciones de oro. **<u>PRIMER RETO</u>** Los objetos de la caja se dejan en el lugar del que han desaparecido los objetos sagrados. -Tres exvotos, que son pequeñas figuras que se dejaban en los lugares donde se rendía culto a los dioses como ofrenda, los tres exvotos tienen los brazos hacia abajo en señal de ofrenda. -Un troquel de madera o cerámica con letras ibéricas indicando los numerales. -Seis vasijas de madera o cerámica, cada una con un símbolo de los dados en el reverso y el dibujo de una dama oferente, tres con los brazos hacia arriba y tres con los brazos hacia abajo. -Una caja criptex de madera con seis espacios marcados con números romanos en los que colocar los exvotos.

-Texto explicativo sobre las posibles formas de colocar los números en los dados.

Los exvotos tienen imanes en la parte de soporte que liberan un mecanismo cuando se colocan en la posición correcta, y la madera central se puede retirar.

Se da el valor de estos tres lados del dado, y tienes que completarlo con la ayuda del texto que explica las reglas de la suma de los lados opuestos.

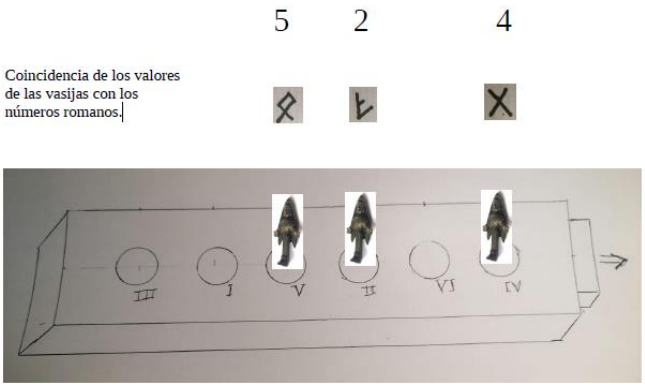


Valores de las caras del dado, y colocación de las macetas del 1 al 6.

Texto explicativo para completar el valor de los dados:
La colocación de los números en el dado viene dada por la norma etrusca del valor de la suma de los opuestos que será 3, 7 y 11 utilizada hasta el siglo V a.C., o la norma clásica en la que la suma de los opuestos es 7, 7 y 7, que comenzó a utilizarse entonces y es la que ha llegado hasta nuestros días.

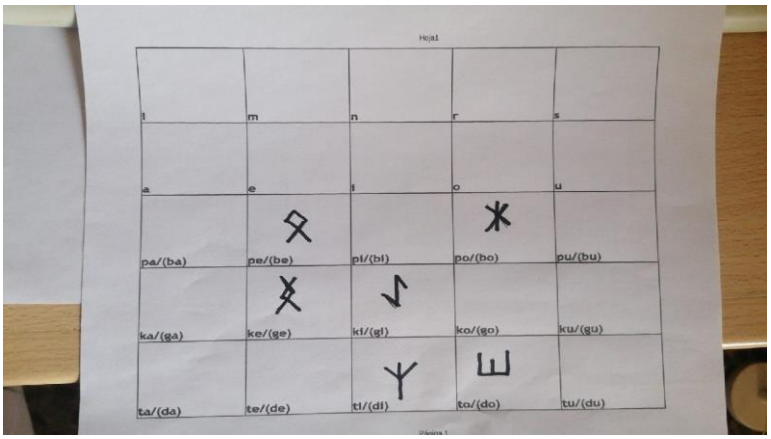
La resolución del reto consiste en descubrir los valores que se necesitarán para completar los dados, teniendo en cuenta lo escrito en la caja en la que habremos explicado las reglas de los valores opuestos en los dados, dando, a su vez, el valor de tres de sus caras.
Una vez superado el primer reto, deberán encargar las vasijas, que indicarán el orden exacto en el que deben colocarse los exvotos en la caja criptex, haciendo coincidir el número romano con el número ibérico.

Hacer coincidir los valores de los vasos con los números romanos.

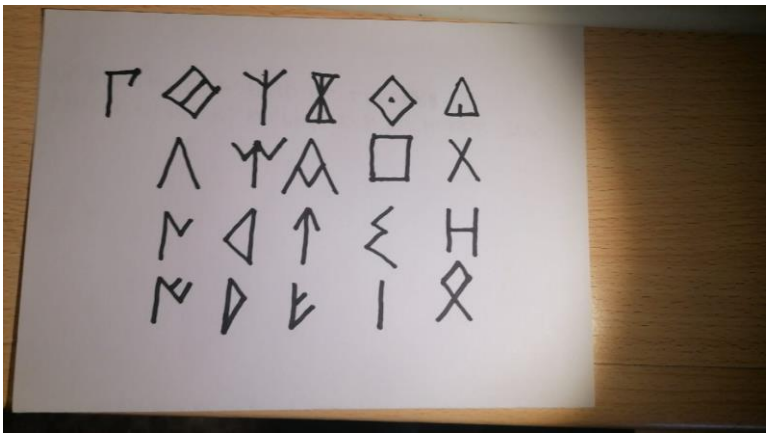


Una vez colocada en su lugar correspondiente, la caja puede abrirse para revelar unas letras ibéricas, y para resolver este enigma tendremos que buscar otro lugar donde podamos descifrarlo.

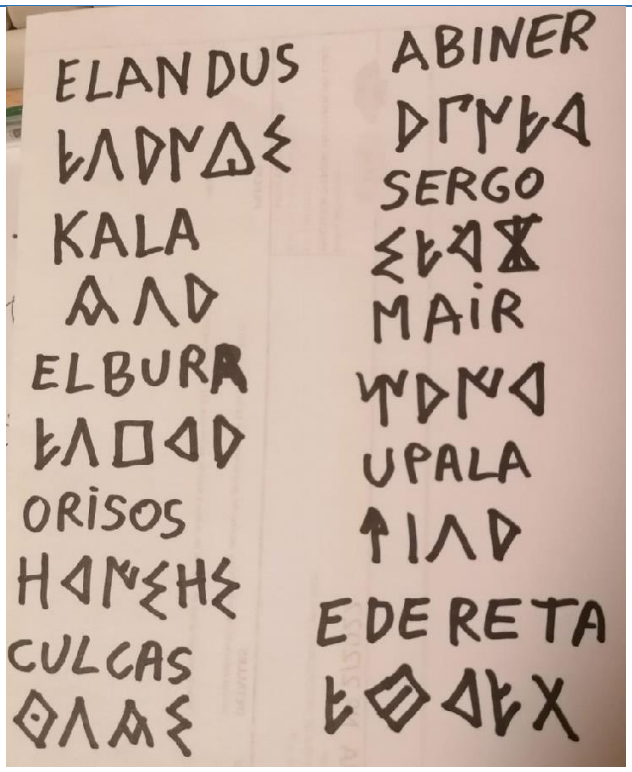
En la casa del escriba habremos visto una tablilla de madera con un alfabeto ibérico incompleto.
Tendremos que colocar las letras que faltan en su lugar con la ayuda de un texto con los nombres de algunos habitantes del pueblo y su transcripción sonora.



Alfabeto para completar



Faltan letras ibéricas.
Tanto el alfabeto como las letras se harán en un puzle de madera.



Nombres ibéricos que se escribirán en un plomo y servirán para completar el alfabeto.

Una vez descifradas las letras podremos leer NESURIN, el escriba nos explicará que es una de las ayudantes de la sacerdotisa y nos indicará donde vive.

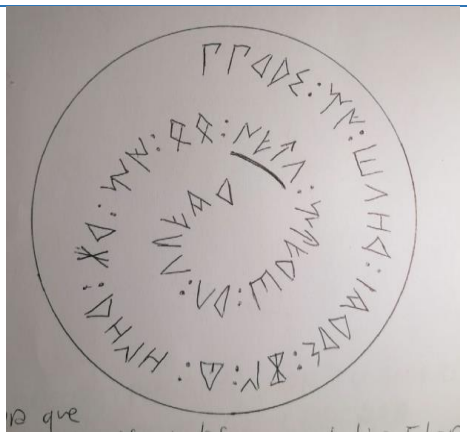
<u>SEGUNDO RETO</u>

Una vez conozcamos al culpable, iremos a su casa o espacio donde encontraremos una rudimentaria caja con cuatro botones octogonales, para abrirla necesitaremos un nuevo código.

El azulejo de la esquina debería llamar nuestra atención, ya que no hay nada más en el sitio.

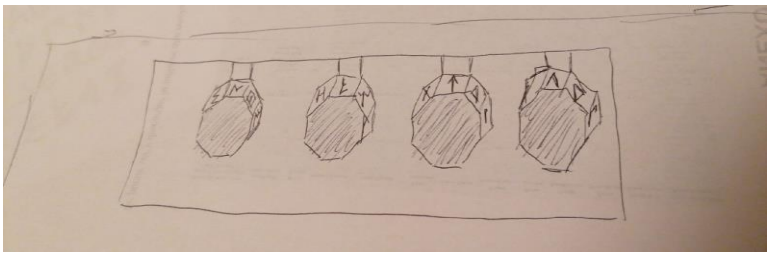
Levantándola encontraremos una vasija funeraria con los restos de un niño recién nacido, enterrado hace muchos años, junto a los restos encontraremos una placa circular de bronce con un texto escrito en íbero, que tendremos que descifrar, ya que en su interior estará el motivo por el que han robado los objetos de la sacerdotisa.

	Una vez abierta la caja, veremos una cerámica decorada con una serie de imágenes que nos contarán la historia de Nesurin. Una figura femenina con un bebé sin vida en brazos, pide algo a la sacerdotisa, que se lo niega, un entierro del recién nacido en una vasija en el hogar. También encontraremos unas pestañas, que nos indicarán el lugar donde encontraremos las siguientes pistas para empezar a descubrir los objetos robados. Los niños que no habían alcanzado la madurez no podían ser enterrados en la necrópolis, por lo que sus madres los enterraban en una tinaja que se colocaba en un rincón de la casa, donde se consideraba que estaban protegidos por sus familiares. TABELLA DEFIXIONUM Mensaje para que el difunto entregara a los dioses, que solicitaban el favor del dios o diosa ibérico para que enviara una maldición sobre los enemigos del difunto.



"CON TU HONOR POR MI BEBE <u>NEUL</u> MUERTO AL LLEGAR" que significa CON TU HONOR POR MI BEBE NEUL MUERTO AL LLEGAR.

Donde el nombre NEUL será la llave para abrir la caja de combinaciones de la habitación.



Todo el mecanismo es de madera, los botones para poner el código serán octogonales, donde habrá letras ibéricas escritas en los laterales, y tendrás que ponerlas en el orden correcto para abrir el cofre.
La pista de las pestañas nos lleva a la casa del chamán.

<u>TERCER RETO: ENCONTRAR LOS OBJETOS</u>

Las pestañas encontradas en el desafío anterior nos llevan a la casa del chamán.

	En una pequeña mesa en el centro de la habitación, encontramos más fichas mezcladas con piedras y pequeños trozos de madera. Allí encontramos las últimas adivinaciones que ha realizado. El chamán ha escrito sus predicciones en tres tablillas de arcilla. La primera tablilla indica dónde encontrar unos cinturones tejidos que nos darán la llave para abrir la caja de la casa del jefe. (Los cinturones son estrechos y largos, con los símbolos muy estirados, y sólo mirándolo inclinado y acortando el cinturón podremos ver las letras del código). Sin embargo, en la caja habrá más objetos, tienen que descubrir cuáles son los objetos sagrados entre otros. La segunda tablilla explica dónde está el objeto, qué representa, y cómo conseguirlo, que está en casa del guerrero, y la llave de su casa está en casa del herrero, junto con dos más, y sólo se pueden sacar de una en una, por lo que si no saben descifrar los objetos con los que ha hecho la adivinación, y donde nos dice la forma de la llave, aún tienen que hacer tres viajes, y no está cerca, una vez abierta tendrán que encontrar el objeto que estará escondido, pero tapado con una tela decorada. La tercera tablilla explica dónde encontrar el último objeto, en este caso nos dice directamente dónde está, que es en la urna de la sepultura bajo los huesos del recién nacido. **TABLA 1** En el telar hay que buscar La trama no es casual En la casa del jefe tienes que usarlo Tierra y agua encontrarás Pero entre varios objetos los encontrarás **CUADRO 2** Igual que protege el pueblo, mi objeto lo protege sin saberlo.

	Aire es, humo será. Necesitarás una llave de hierro, estará en la casa del herrero, solo no la encontrarás, pero solo de uno en uno podrás cogerla. Si tres viajes no quieres hacer, mi oráculo entenderás. **CUADRO 3** El alma que el portal no pudo atravesar, el Fuego la custodiará, sus huesos debes tocar, si el objeto que quieres encontrar Una vez encontrados todos los objetos, se colocarán en el altar, todos ellos tienen su posición específica, de modo que si uno de ellos está mal, se verá inmediatamente. La figura de la diosa Tanit estará junto a varias diosas, pero por la forma de la base y el dibujo del altar sabremos que será ella la que tengamos que colocar en él. (Tanit era la divinidad del amor, la fertilidad, la prosperidad, la cosecha, la muerte y la luna. También era la diosa del subsuelo y, por tanto, del infierno, la salud y la muerte, por lo que era la protectora de los muertos). Una vez que todo esté en su sitio, se podrá realizar el rito y el alma de la niña podrá cruzar el umbral, y la ira del jefe de la aldea quedará aplacada. EL JUEGO SE HA COMPLETADO.
Sugerencias	**PRIMER RETO** Dado- Las letras de cada cara del dado no son números, son la primera letra del nombre del numeral, del 1 al 6 en la lengua ibérica. Tres letras tienen su número escrito, el resto no. Vasijas - Fíjate en cómo son las imágenes de la cerámica, si ofrecen divinidades o la tierra, y cómo son las figuras. Caja - Se habrá fijado en los números romanos.

	SEGUNDO RETO Maldita sea, ¿hay alguna letra resaltada? **TERCER RETO** Cinturones- Si acorta el cinturón, verá el símbolo . Caja de objetos- Relaciona los objetos de la caja con los elementos nombrados en la adivinación. (tierra y agua) Oráculo- Busca la forma de la llave entre todos los objetos de la mesa. Cerradura - En la casa de al lado hay una cerradura con su llave, puedes hacerla funcionar. Vasija funeraria - Donde encontraste la maldición, encontrarás el objeto de fuego. Entiendo que sólo hay que dar la pista que se necesite en cada momento, una vez hecha la contrarreloj del scape room, podemos decidir si damos alguna pista gratis, o todas tendrán penalización de tiempo.
Debriefing	- ¿Qué puede decirme sobre lo que se sabe de la lengua ibérica? - ¿Quiénes eran las personas más importantes del pueblo en la escala social? - ¿Cómo crees que trataban con los dioses y a través de quién lo hacían? -¿Eran supersticiosos los íberos? -¿Tenían juegos de azar?

4. Atapuerca - La Batalla de Atapuerca

4.1 Un poco de historia

Cuando escuchamos el nombre de Atapuerca, automáticamente pensamos en el origen del ser humano, en el camino de la evolución humana, pero Atapuerca es también camino de peregrinos, paso obligado del Camino de Santiago Francés en la peregrinación hacia Santiago de Compostela.

La Sierra de Atapuerca cuna de la Humanidad y testigo del caminar de los peregrinos, fue también frontera natural en el siglo XI entre el condado de Castilla y el reino de Pamplona, a sus pies, en los Campos de Papasol, se libró la Batalla de Atapuerca en el año 1054, cuyo desenlace sentaría los cimientos para el nacimiento del reino de Castilla.

Pese a tener un nombre mundialmente conocido, no todos saben que existe una localidad llamada Atapuerca, con poco menos de 200 habitantes, y unos 25 km², situada a 17 km de la ciudad de Burgos, en la ladera norte de la Sierra de Atapuerca, una pequeña localidad que cuenta con dos Patrimonios de la Humanidad declarados por la UNESCO, los Yacimientos de Atapuerca y el Camino de Santiago, una fiesta declarada de Interés Turístico de Castilla y León, la Batalla de Atapuerca; un importante valor medioambiental, los Humedales de Atapuerca, situados en el corredor de la Bureba, el paso de aves migratorias más importante de la Península Ibérica; una localidad que acoge anualmente la celebración del Cross Internacional de Atapuerca, en el que se dan cita los mejores atletas de campo a través y el deporte de base, el mejor cross del mundo según la RFEA; todo ello hace de este entorno un lugar privilegiado en el medio rural, reconocido como “Primer espacio cultural de Castilla y León”.

Además de la Iglesia de San Martín, otro de los patrimonios culturales de la localidad son las antiguas escuelas municipales de Atapuerca, construidas en los años 30, gracias a la donación de uno de sus vecinos Pablo García Virumbrales, emigrado a la ciudad de Puebla, (Méjico) quien al morir lejos de su pueblo natal, dejó una importante suma de dinero indicando en su testamento que debería ser destinada a la construcción de unas escuelas con el fin de dedicarlas a la educación de los niños y las niñas. Con este dinero se construyó todo el complejo que sirvió como escuela municipal hasta finales de los años 70. Actualmente alberga el Ayuntamiento, el salón de actos, un punto de información comarcal, un coworking, la sede de la asociación cultural Amigos de Atapuerca, y el Centro Turístico Cultural Batalla de Atapuerca, en el que también se ubica la Oficina de Turismo de Atapuerca y el Centro de Iniciativas Turísticas Sierra de Atapuerca.

BATALLA DE ATAPUERCA, 1 DE SEPTIEMBRE DE 1054

Declarada Fiesta de Interés Turístico de Castilla y León.
Distinguida como Mejor Iniciativa de Desarrollo Local de Castilla y León

La representación histórica de la Batalla de Atapuerca, que se realiza ininterrumpidamente desde 1996, el penúltimo domingo de agosto, conmemora el enfrentamiento que tuvo lugar el 1 de septiembre de 1054 entre los reyes y hermanos Fernando I, rey de León y conde de Castilla, y García III, rey de Pamplona.

Para entender lo que ocurrió el 1 de septiembre de 1054 en Atapuerca, tenemos que retroceder en el tiempo hasta el año 1035, cuando a la muerte del rey Sancho III el Viejo, el reino fue dividido entre sus cuatro hijos tal y como él había ordenado: García, su primogénito, heredó el reino de Pamplona, Fernando el condado de Castilla, Ramiro Aragón y Gonzalo Sobrarbe y Ribagorza. Este reparto no fue del agrado de sus hijos y pronto comenzaron las disputas.

Dos años más tarde, en 1037, Fernando pidió ayuda a su hermano García III para enfrentarse a su cuñado Bermudo III en la batalla de Tamarón, prometiendo entregarle unos territorios en el norte de Burgos, entre ellos Atapuerca, si salían victoriosos. García le prestó su ayuda y Bermudo murió en la batalla, lo que permitió a Fernando reclamar el reino de León y cumplió su promesa, entregando a su hermano los territorios prometidos, con lo que Atapuerca pasó a formar parte del reino de Pamplona durante 17 años, hasta la Batalla de Atapuerca de 1054.

Según el Monje de Silos, García III estaba celoso de las posesiones de su hermano Fernando y aprovechó una visita a Nájera para atentar contra su vida. Al poco tiempo y tras curarse de una enfermedad que le tuvo al borde de la muerte, se arrepintió y devolvió la visita a su hermano, pero Fernando se negó a perdonar la ofensa y le hizo encadenar y encerrar en una torre del castillo de Cea, de la que consiguió escapar y, en venganza, declaró la guerra al castellano.

La cuestión es que, entre disputa y disputa, pasó el tiempo y Fernando se arrepintió del regalo que había hecho a su hermano años atrás. Quiso recuperar esos territorios para engrandecer el condado de Castilla, pero García no quiso devolvérselos y aunque los abades de Santo Domingo de Silos y San Salvador de Oña intentaron mediar en el conflicto para que los dos hermanos evitaran un enfrentamiento, no atendieron a razones y el 1 de septiembre de 1054 ambos reyes hermanos se encontraron en la frontera de Atapuerca con sus respectivos ejércitos. Fernando I, rey de León y conde de Castilla, contó con la ayuda de Diego Laínez, padre de Rodrigo Díaz de Vivar "El Cid", mientras que García III, rey de Pamplona, contó con la ayuda de su hermano Ramiro de Aragón.

Aunque los reyes intentaron parlamentar, no llegaron a ningún acuerdo, el enfrentamiento fue inevitable y en los campos de Papasol de Atapuerca, llegaron a las armas. La confusión de la lucha fue aprovechada por un caballero del rey navarro llamado Sancho Fortún que, al descubrir que el rey le había insultado con su mujer, mató a su propio rey. En los Anales Compostelanos

encontramos una referencia a que "... el día primero de septiembre, el rey García fue muerto peleando con su hermano el rey Fernando en Atapuerca por un caballero suyo llamado Sancho Fortún, a quien había insultado con su mujer".

Cuando el rey García III fue herido de muerte, sus hombres lo retiraron del campo de batalla, conocido como los campos de Papasol, y lo llevaron a morir al campo de la matanza, también conocido como Piedrahita. En el lugar donde murió se erigió un menhir en el que se puede leer la siguiente inscripción: "Fin del rey D. García de Navarra Batalla de Atapuerca 1054".

Fernando, dolido por el inesperado desenlace, desistió de la persecución de los navarros que coronaron en el mismo campo de batalla al hijo de García III, el joven Sancho, que pasó a la historia como Sancho IV de Peñalén. A continuación recogieron el cuerpo del rey García III y lo llevaron a enterrar al Monasterio de Santa María la Real de Nájera, monasterio que él mismo había mandado construir unos años antes.

Con la victoria, Fernando recuperó para el condado de Castilla los territorios del norte de Burgos, incluido Atapuerca. Sufrió grandes pérdidas, pero salió victorioso, desde las puertas de Burgos hasta Oca, Briviesca, el valle de Urbel, Castrobarto, Bricia, Santander y el Nervión. El resultado de la batalla de Atapuerca, con la muerte del rey navarro, sentó las bases para el nacimiento del reino de Castilla.

4.2 Actividad de escape

Nombre del juego	Escape room de la batalla de Atapuerca
Tema	“En busca del anillo real”
Objetivos de aprendizaje	• Conocer la historia de la Batalla de Atapuerca. • Identificar a los personajes de la Batalla de Atapuerca. • Promover el patrimonio cultural de Atapuerca a través del turismo activo. • Luchar contra la despoblación de nuestro medio rural. • Desarrollar capacidades de razonamiento y de resolución de problemas. • Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y de gestión del tiempo.

Materiales generales	- Vídeo de introducción - Espadas - Cartulinas - Folios - Lapicero - Baúl de madera - Cryptes numérico - Anillo real - Candado con combinación de cinco letras - Linterna con luz ultravioleta - Espejo - Lupa
Tiempo	Aproximadamente 1 hora
Ubicación	**CENTRO TURÍSTICO CULTURAL DE LA BATALLA DE ATAPUERCA** El Centro Turístico Cultural de la Batalla de Atapuerca es el lugar donde tendrá lugar el escape room. Ubicado en las antiguas escuelas municipales de Atapuerca, alberga la exposición permanente de la Batalla de Atapuerca. El espacio corresponde a los espacios dedicados a las aulas de la antigua escuela. Se trata de una amplia y luminosa sala de unos 120 m², distribuida en una sola planta, con acceso desde la Plaza Pablo García Virumbrales y con salida a un gran patio exterior vallado. Su uso reutiliza un espacio inicialmente destinado a la educación de los niños, utilizándolo para el aprendizaje de la historia de la Batalla de Atapuerca, lo que permite

	difundir el acontecimiento histórico y su representación durante todo el año, mostrando a los visitantes la forma de vida de la época, generando empleo en el medio rural y ampliando la oferta turística de la localidad a través de la fiesta histórica. Consta de paneles informativos que sitúan al visitante en el tiempo y el lugar del acontecimiento histórico, mostrando cómo era la vida en el siglo XI y cómo se desarrolló la Batalla de Atapuerca. En el Centro de Participación Turística también podemos conocer a los cuatro protagonistas de la Batalla de Atapuerca, que cobran vida como gigantes de más de tres metros de altura. El centro, que cuenta con recursos lúdicos que permiten al visitante interactuar con los elementos, es una apuesta por el desarrollo sostenible del medio rural, ya que se ha equipado con recursos propios, elaborando los recursos expositivos con la colaboración de jóvenes de toda España que han participado en diferentes ediciones del Campo de Voluntariado Sierra de Atapuerca. El proyecto es fruto de la colaboración entre la Asociación Amigos de Atapuerca, organizadora de la Batalla de Atapuerca, y el Centro de Iniciativas Turísticas Sierra de Atapuerca, y se ubica en un local municipal perteneciente al Ayuntamiento de Atapuerca.
Tamaño del grupo	Pequeños grupos de 3 a 6 participantes
Misión	“Encontrar el anillo real del rey García III de Pamplona-Nájera”

	Vuestra misión será descubrir qué ocurrió con el anillo real y encontrarlo para poder exhibirlo en nuestro museo, tendréis que ser rápidos, sólo así podréis pasar a la historia como los grandes investigadores que descubrieron el secreto de una historia jamás contada.
Trama	*(Comienza el vídeo en la televisión)* Un historiador especializado en el siglo XI y en la Batalla de Atapuerca ha descubierto el museo y se ha dado cuenta que en él falta una pieza muy importante, el anillo del rey García III. En el año 1054 tras la batalla de Atapuerca, que enfrentó a los reyes y hermanos Fernando I, rey de León y conde de Castilla y a García III, rey de Pamplona-Nájera, se perdió el anillo y es la pieza que falta en el museo. El historiador ha estado buscando el anillo en los Yacimientos de Atapuerca, en el Camino de Santiago, en la Mina Esperanza y en los Campos de Papasol, donde se libró la batalla, también ha buscado en el menhir donde murió el rey García pero tampoco lo ha encontrado. Está seguro de que el anillo está escondido en nuestro museo y necesita ayuda para encontrarlo. El vídeo finaliza con una pista que da el profesor para encontrar el primer objeto y descubrir qué ocurrió. “Todo empieza por el fin, donde terminó el rey comenzará vuestra aventura”.
Papel del director de juego	El guardés/a del centro será el que reciba a los participantes del escape room de la Batalla de Atapuerca, les explicará las reglas y les acompañará hasta la pantalla de televisión donde se proyecta el vídeo con el que da comienzo el escape room. Se hace hincapié a los

	participantes de que nos encontramos en un museo y que tenemos que tratar todos los elementos con mucho cuidado para no romper nada. No podemos abrir las vitrinas. El game master estará allí todo el tiempo, en el mostrador de la entrada, pero sólo proporcionará pistas cuando sea necesario, si los participantes necesitan una pista tendrán que acercarse al mostrador y tocar la campana, sólo podrán solicitar tres pistas durante el escape room. Les entregará una bolsa de arpillera con una linterna, un espejo y una lupa. "Puede que lo necesitéis en vuestra aventura" y les indicará que disponen de 30 minutos para resolverlo. a continuación aparecerá el tiempo con la cuenta atrás en la televisión.
Desafíos y rompecabezas	**<u>Prueba 1:</u>** - **Desafío 1**: Descubrir el desenlace de la Batalla de Atapuerca.¿Dónde terminó el rey? - **Rompecabezas 1**: Siguiendo la pista del vídeo de presentación, tendremos que buscar el lugar en el que termina el rey García, el menhir de fin de rey indica el lugar en el que murió. En el Centro Turístico hay una fotografía del menhir con el texto que figura en su inscripción *"Fin de rey. Don García de Navarra. Batalla de Atapuerca 1054"*. En la esquina derecha de la lona del menhir se encuentra escondido un sobre con un mensaje para descifrar: 5ÓLO C13R745 93R5ON45 LO H4N LO6R4DO M1 M4NO D3R3CH4 M3 3NGAÑÓ Y 45351NÓ 8U5CA 3NTR3 LO5 P3R5ON4J35

Algunas letras se han sustituido por números y los participantes tendrán que descubrir el mensaje secreto.

Solución: SÓLO CIERTAS PERSONAS LO HAN LOGRADO
MI MANO DERECHA ME ENGAÑÓ Y ASESINÓ
BUSCA ENTRE LOS PERSONAJES

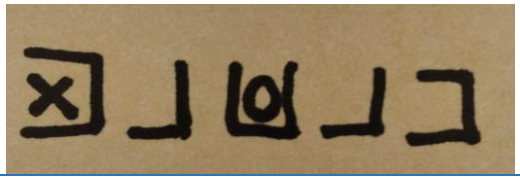
- **Desafío 2:** Averiguar quién es el personaje que acabó con la vida del rey García III.

- **Rompecabezas 2.1:**
- En el centro turístico, hay cinco maniquíes, cuatro de ellos corresponden a los personajes principales de la Batalla de Atapuerca, a sus pies hay un cartel que nos indica quienes son (la reina Estefanía de Foix, el rey Fernando I, el rey García III y Sancho Fortún "el traidor"). Detrás del cartel de Sancho Fortún, aparece el siguiente mensaje: *"con mi espada acabé con él".*

- **Rompecabezas 2.2:** Los visitantes tendrán que encontrar la espada de Sancho Fortún, que falta de su maniquí, por lo que tendrán que buscar en el museo dónde hay más espadas.
  En uno de los paneles hay tres espadas colgadas, dentro de la empuñadura de la que se sitúa en el centro se esconde un pequeño pergamino y un código secreto.

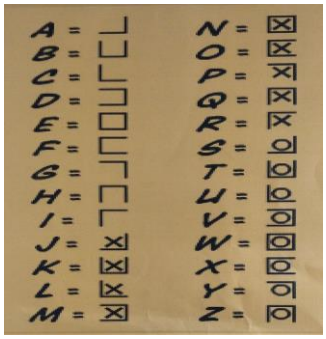
  En el mensaje del pergamino podemos leer: *"Los abades intentaron mediar en el conflicto"*

  Y en otra cartulina hay un código secreto con cinco símbolos, que tendrán que descifrar. Para descifrarlo tendrán que adivinar cuál es su posición correcta.



- **Desafío 3**: Conocer a los mediadores en el conflicto, los abades de Oña y Santo Domingo de Silos.

- **Rompecabezas 3**: Siguiendo la pista de la espada, hay que encontrar el libro del Abad, en el que se esconde la pauta para descifrar el código secreto de la espada.
  El libro está colocado encima de la silla del Abad y en su última página figura un abecedario con letras y símbolos.



- **Rompecabezas 3.1**: Descifrar el mensaje oculto en la espada, encontrando el significado de los símbolos del código secreto, lo que los llevará a buscar otro elemento para el siguiente desafío.

  Solución: MATAD

<u>Prueba 2:</u>

- **Desafío 4**: Conocer dónde guardaban sus secretos, en su baúl.

- **Rompecabezas 4.1**: Abrir el baúl que se encuentra en un lateral del panel de las espadas. La solución al rompecabezas anterior será la clave para abrir el candado. Dentro de la caja se encuentra un crytex alfabético de seis posiciones, un pergamino blanco con el texto escrito con tinta invisible, y un pergamino con un acertijo *"Sol parece y en las noches oscuras aparece"* como pista para que usen

	la linterna ultravioleta que llevan en la bolsa que les hemos entregado al comienzo del escape room y así puedan leer el mensaje. Solución al mensaje de tinta invisible: "En la descendencia del rey García III encontraréis la solución" - **Desafío 5:** Conocer la familia del rey García III. - **Rompecabezas 5.1**: En uno de los paneles del museo se encuentra un árbol genealógico con la descendencia de los dos reyes que se enfrentan en la Batalla de Atapuerca, si probamos con los nombres de sus hijos e hijas, uno de ellos nos dará la solución para abrir el crytex que hemos encontrado en el rompecabezas anterior. Solución: JIMENA **<u>Prueba 3:</u>** - **Desafío 6**: Descubrir personajes secundarios de la Batalla de Atapuerca, los campesinos. - **Rompecabezas 6.1**: Al abrir el crytex descubrimos un mensaje escrito al revés, para poder leerlo tendremos que usar el espejo que tenemos en la bolsa. SOLUCIÓN: FERNANDO NO ENCONTRÓ EL SELLO REAL, CUANDO A GARCÍA SE LE CAYÓ, UNA CAMPESINA LO ENCONTRÓ - **Desafío 7:** Descubrir la vestimenta propia del campesinado del siglo XI. - **Rompecabezas 7**: Buscar en el maniquí de la campesina para descubrir dónde ha guardado el anillo real.

	SOLUCIÓN: En el lazo que lleva como cinto, en la parte de atrás, lleva colgada una bolsita de tela y dentro está el anillo real del rey García III de Pamplona-Nájera. Cuando encuentran el anillo real, el game master para el cronómetro de la televisión, les indica cuánto tiempo les ha sobrado y calculan el tiempo empleado, después les ofrece la posibilidad de hacerse una fotografía para recordar su experiencia.
Configuración	Todo el material debe de estar colocado en su lugar correspondiente antes de que lleguen los participantes, cada vez que finaliza una prueba, colocaremos todos los materiales en su lugar, así estará todo preparado para los próximos visitantes. El tiempo necesario para colocar todos los materiales es de 15 minutos.
Pistas	Se establecen tres pistas para todo el escape room, cuando los participantes necesiten una pista deberán dirigirse al mostrador y tocar la campana. Las pistas consistirán en hacerles reflexionar sobre el rompecabezas que necesitan resolver, indicando que en el museo hay un espacio que hace referencia a ello, no hay que darles la solución sino ayudarles a encontrarla. EJEMPLOS DE PISTAS: - PISTA PERSONAJES: En el museo hay un espacio en el que podemos encontrar a todos los personajes principales con sus vestimentas (maniquíes). - PISTA DESCENDENCIA: En el museo hay un panel explicativo con el reparto de los reinos y la familia de nuestros protagonistas (árbol genealógico).
Debriefing	Cuando los participantes han terminado su escape room, les hacemos unas preguntas finales que nos servirán para valorar su experiencia y nuestro juego. - ¿Habíais estado alguna vez en un escape room?

	- ¿Qué es lo que más os ha gustado? - ¿Conocíais la historia de la Batalla de Atapuerca? - ¿Qué habéis aprendido? - ¿Qué prueba os ha parecido más sencilla? - ¿Qué prueba os ha parecido más difícil? - ¿Las pistas han sido claras? - ¿Recomendarías esta experiencia?

5. Jerez de los Caballeros - El Gran Maestre de Jerez

5.1 Un poco de historia

Jerez de los Caballeros, construida en las estribaciones de Sierra Morena, tiene un contorno inconfundible que encierra miles de años de historia que piden ser vividos y descubiertos. Este patrimonio natural es una visita obligada en el sur de Badajoz y en Extremadura en general. Extremadura en general. Fenicios, romanos, visigodos, musulmanes y cristianos pueden dar fe de la riqueza de su entorno y del encanto de sus monumentos, templos y calles. Ilustres jerezanos han dejado su huella en la concepción del mundo, como lo demuestran los nacimientos en esta ciudad de Vasco Núñez de Balboa y Hernando de Soto. Esta larga historia ha hecho que Jerez sea considerada Conjunto Histórico-Artístico Monumental desde 1966.

Su historia se remonta a los albores de la civilización. El Dolmen de Toriñuelo, declarado Monumento Nacional y Bien de Interés Cultural, confirma la importancia de la zona en la prehistoria, cuando era la zona en la prehistoria, interés que perdura hasta nuestros días. Los fenicios fueron los primeros en descubrir la riqueza de estas tierras y es posiblemente de ellos de quienes se adopta el topónimo Ceretanus. Esta raíz aún puede encontrarse en estelas funerarias romanas. Fue en esta época cuando Jerez se convirtió en municipio romano, adquiriendo el nombre de Seria Fama Iulia. La Domus Suburbana de El Pomar, los puentes romanos de 'El Pontón' y 'Puente Viejo' y los restos del Puente Viejo romano y de una calzada romana que conducía a Mérida ejemplifican la importancia que tuvo el enclave.

Posteriormente, los visigodos continuaron con su forma de vida y creencias en la ciudad, como lo demuestran las inscripciones encontradas en una columna de la Iglesia de Santa María. La dominación musulmana hizo que la iglesia fuera utilizada como mezquita, pero el principal legado arquitectónico que dejaron es, sin duda, la Alcazaba. Esta construcción defensiva no pudo resistir el avance cristiano desde el norte. La conquista de la ciudad por la Orden Templaria marcará la historia de este enclave hasta nuestros días. Convirtieron Jerez en la localidad más importante del sur de Badajoz al tiempo que reformaron y fortificaron las líneas defensivas de la ciudad.

Reorganizaron el urbanismo y la estructura de la ciudad medieval, trazando la forma inicial a partir de la cual se construirían los nuevos edificios y barrios. La gloria y la caída de los templarios están envueltas en un halo de leyenda que conservamos intacto hasta nuestros días.

Fruto directo de este patrimonio es la celebración anual del Festival Templario, Fiesta de Interés Turístico Regional que convierte a la ciudad en una villa medieval, repleta de actos culturales y lúdicos, donde destacan los actos culturales, con la representación de la obra de teatro 'El Último Templario'. El fin de la Orden Templaria no significó el declive de la vida y la grandeza de la ciudad. La entrada de otra Orden, en este caso la de Santiago, marcó el inicio de una nueva etapa de esplendor y enriquecimiento que, a imagen de su predecesora, acabó por consolidar la estructura, la arquitectura la estructura, la arquitectura y la importancia de la ciudad.

Una vez que la Reconquista se había asentado a lo largo y ancho de la Península, la importancia de la ciudad permaneció intacta. En los albores de la Edad Moderna, Carlos V le concedió el título de "Muy Noble y Muy Leal Ciudad", demostrando así el protagonismo de la villa, que seguía siendo una de las más importantes de la región. En aquellos años de estabilidad política y prosperidad económica, parecía como si los muros se quedaran pequeños para muchos de los vecinos. La aventura americana fue el pistoletazo de salida para la gloria de Castilla y de muchos de sus protagonistas. En esa epopeya cabe destacar a dos jerezanos que forjaron para siempre la grandeza de aquella empresa y la historia de la ciudad. El primero de ellos es Vasco Núñez de Balboa, descubridor del Pacífico, sin duda el paisano más ilustre. La importancia de su figura se refleja, por ejemplo, en la existencia del Centro de Interpretación "Casa Natal Vasco Núñez de Balboa". Situado en la calle La Oliva, en él podemos descubrir todos los detalles de su aventura, así como una historia general de Jerez y de los citados templarios. El otro jerezano ilustre en la campaña americana fue Hernando de Soto, descubridor y conquistador de la Florida americana. Florida.

La llegada del Barroco acabó por dar a la ciudad el carácter religioso y señorial que conserva hoy. Las cuatro iglesias representan los pilares sobre los que se asienta la imagen de la ciudad. imagen de la ciudad, destacando entre cientos de casas blancas. A este perfil hay que añadir multitud de ermitas, conventos, fuentes, palacios señoriales y casas nobles. Este conjunto monumental es un referente esencial del patrimonio extremeño.

HISTORIA TEMPLARIA

Jerez de los Caballeros pasará a la historia de España en torno al año 1230, cuando Alfonso IX de León consiguió, con la ayuda de la Orden del Temple y la Orden de Santiago, arrebatar a los árabes la zona de la Sierra suroccidental de la actual provincia de Badajoz. Con los musulmanes,

Alfonso IX donó la ciudad a los templarios. Caballeros Templarios. Aunque no se ha conservado el documento de esta donación, se sabe de su existencia por un documento posterior.
La Orden del Temple recibió una ciudad de características árabes. La inseguridad de los conquistados les obligó a fortificarla cuanto antes. De ahí la reconstrucción y ampliación de las almenas defensivas de la ciudad por parte de los templarios, de cuya magnificencia aún hoy podemos disfrutar. Los templarios, dueños de Jerez, la ampliaron considerablemente y la convirtieron en una de las mejores posesiones de la Orden en el reino de León.

Tras una efectiva repoblación, Jerez se convirtió en la capital de la encomienda, conocida como el "Bayiliato", según consta en las actas del Capítulo celebrado en 1272 por los Caballeros del Temple, abarcando las villas y términos de Villanueva del Fresno, Valencia del Ventoso, Zahínos, Higuera de Vargas, Cheles, Alconchel, Oliva de la Frontera, Valverde de Burguillos, Burguillos del Cerro y Atalaya. Cerro y Atalaya. En estas localidades y en algunas otras de Extremadura se aplica el "Fuero del Baylío". El llamado "Fuero del Baylío", introducido por los templarios y tomado de la legislación portuguesa, principalmente de la "Ley de miatade". En virtud de esta ley, todos los bienes del matrimonio pertenecían a los dos cónyuges de la misma manera y eran objeto de partición como si fueran bienes gananciales, sin tener en cuenta la diferencia de cantidad de los bienes aportados a la sociedad conyugal por cada cónyuge. Esta legislación fue un pilar importante para consolidar la población de la encomienda templaria a lo largo del tiempo.

En este periodo de la historia de Jerez se planteó por primera vez el problema de la jurisdicción canónica sobre los vecinos de la villa, entablándose un pleito entre el Obispado de Badajoz y la Orden del Temple sobre este asunto. En esta ocasión, en 1256, la Orden reconoció el derecho del obispado a realizar visitas y cobrar diezmos, aunque se puede comprobar cómo esta cuestión no se zanjó definitivamente hasta más adelante. En 1283, Alfonso X "El Sabio" devolvió a los templarios sus dominios en Extremadura, que habían sido confiscados por el Rey.

La Orden apoyó al infante don Sancho, aprovechando la ausencia del maestre Juan Fernández Coy, que regresó de su peregrinación a Tierra Santa para rendir homenaje al rey, quien le concedió carta de restitución. Cuando éste regresó de su peregrinación a Tierra Santa, rindió homenaje al rey, quien le concedió carta de restitución de los territorios intervenidos. En este documento se especifica que Jerez había sido donada previamente a los templarios por Alfonso IX. Algunas fuentes históricas recogen noticias de estos años, señalando cómo los templarios vivieron apartados de su regla y se olvidaron de luchar contra los árabes, creando una situación de descrédito para la orden. También hay que tener en cuenta el interés de los reyes de Portugal, Castilla, Aragón y Francia en que el papado procediera de forma ejemplar contra los templarios, con el fin de actuar ejemplarmente contra los templarios para obtener sus posesiones. Clemente V convocó el Concilio de Viennes para estudiar el problema, y en 1312 llegó a la conclusión de

que la Orden del Temple debía disolverse. del Temple debía disolverse y sus bienes pasar a otras instituciones religioso-militares. La bula "Adprobidam" de Clemente V así lo dispuso.

El contenido del documento no pudo ponerse en práctica en España porque la corona ya poseía la mayor parte de los territorios de una Orden en proceso de disolución. Los templarios de Jerez no aceptaron la decisión pontificia y resistieron en la fortaleza hasta que las tropas reales, tras un asedio, consiguieron tomarla. La tradición jerezana llama a una de las torres de la fortaleza "Sangrienta", pues se cree que allí fueron degollados los caballeros que la defendieron.

FESTIVAL TEMPLARIO

Durante los cuatro días que dura el Festival Templario, y gracias a la constante implicación de todo un pueblo y sus habitantes, la ciudad de Jerez de los Caballeros se convierte en la ciudad medieval que tanto esplendor alcanzó bajo el mandato de la Orden del Temple, trasladándose a una época habitada por soldados, clérigos y soldados, clérigos, trovadores y músicos que, durante el festival, vuelven a la vida en las calles y mercados.

Un festival lleno de historias y leyendas, de recuerdos y experiencias inolvidables, con un amplio programa de actividades lúdicas y culturales, donde la obra de teatro "El Último Templario de Xerez", representada por la asociación cultural "Jerez a escena", se convierte en uno de los atractivos más destacados al recrear el final de los Caballeros Templarios.

Todo ello en un marco patrimonial excepcional, el castillo templario, que junto a sus iglesias, palacios, ermitas, conventos y un sinfín de rincones hacen de Jerez de los Caballeros un atractivo turístico de primer orden, que se complementa con un bello entorno natural de dehesas de encinas y una y una gastronomía que combina tradición y vanguardia.

PATRIMONIO - LUGAR PRINCIPAL PARA EL DESARROLLO DE LA SALA DE EVACUACIÓN

Castillo de los Templarios: Es el lugar más visitado de la ciudad, no sólo por su importancia histórica,sino también por el atractivo del entorno paisajístico y las magníficas vistas panorámicas desde una fortaleza vistas desde una fortaleza que es evocadora de una época en la que leyenda e historia se entrelazaban inevitablemente, lo que añade aún más atractivo enigmático de este magnífico conjunto histórico-artístico de Jerez.

El castillo está situado dentro del recinto amurallado, en el lado sur, frente al amplio y fértil valle del río Ardila. Ocupa un amplio espacio de forma irregular, con un gran patio interior de armas, más ancho en el lado este, y cuya parte más larga mide más de 100 metros. Tiene cinco torres

cuadrangulares en su perímetro. Los muros están almenados y su construcción es similar a la de la propia muralla, ya que además de sillares de granito, se utiliza mampostería de piedra, con fragmentos de ladrillo y pizarra, todo ello compactado con cal.

Parece seguro que pudo tener un origen musulmán, ya que durante la dominación árabe era habitual la construcción de alcazabas defensivas. Apenas quedan restos de esa época, ya que sufrió varias remodelaciones. También cabe suponer que a partir de las primeras décadas del siglo XIII, coincidiendo con el siglo XIII, coincidiendo con la reconquista de la zona por el rey Alfonso IX de León, la antigua alcazaba se convirtió en una fortaleza cristiana con una clara función militar, ya que estaba situada en un lugar estratégico (no olvidemos su proximidad al reino de Portugal). En los Libros de Visita de la Orden de Santiago hay varias referencias a la fortaleza de la localidad de Xerez cerca de Badajoz.

A la Alcazaba se podía acceder por la entrada actual, situada en la muralla del lado oeste, y también por otra situada junto a la torre del homenaje. No quedan restos de las antiguas caballerizas y cuartel de tropa, construidos en el siglo XV en el lado oeste, posiblemente donde se construyó una escuela durante la Segunda República Española. Sin embargo, de esa época se conserva la capilla situada en el lado sureste del patio de armas, de planta cuadrada y cubierta de cúpula (conocida como el Morabito), a la que se accede por dos de sus lados a través de soportales (arcos). En el siglo XVIII se construyó el cuartel militar, justo donde hoy se alza el Ayuntamiento.

De todas las torres del castillo destacan dos: en el extremo sureste está la torre del homenaje, de aspecto macizo y reforzada en las esquinas con sillares de granito en las esquinas. En su interior hay una sala abovedada con una ventana geminada orientada al sur. Esta torre es conocida tradicionalmente como la Torre Sangrienta, nombre legendario que se le dio por la ejecución de los templarios que se negaron a entregar la ciudad al rey Fernando IV con motivo de la disolución de su Orden Militar.

En el lado oeste, junto a la muralla, se alza otra torre conocida como la Torre del Reloj. También tiene planta cuadrangular y una construcción similar. La primera parte de la torre sólo tiene un vano apuntado y ventanas ciegas pareadas. El cuerpo superior es un añadido posterior, que sirve de pequeña espadaña (al estilo de las existentes en las torres de las torres de Jerez) y en el que destaca el popular reloj que le da nombre.. La torre está coronada por una imagen de Cristo con los brazos abiertos.

Recinto amurallado: En la actualidad, gran parte del bastión medieval sigue en pie. Cuyo levantamiento se atribuye a los templarios, aunque en realidad, es el resultado de continuas reconstrucciones y mejoras, hasta el punto de que la guerra provocó un importante deterioro en

el importante deterioro, que también se produjo durante la época en la que Jerez fue villa real, cuando formaba parte del territorio de la Orden Militar de Santiago.

En cualquier caso, es importante destacar cómo el recinto amurallado de Jerez, con su característica forma almendrada característica que se aprecia en el plano de la ciudad, encierra en su interior buena parte de lo que pudo ser en su interior buena parte de lo que pudo ser la ciudad hasta finales del siglo XV, ya que el resto de la población del Jerez actual comenzó a vivir fuera del recinto a partir de ese momento. Es de suponer que a partir de los primitivos núcleos habitados medievales que rodeaban las iglesias de Santa María y San Bartolomé, las calles fueron creciendo, confluyendo hacia la parte central de la ciudad, donde se ubicaría la plaza central, donde se situaría la plaza de la villa y la iglesia parroquial de Santiago, posteriormente llamada de San Miguel. Miguel.

Las murallas encierran un espacio de unos 150.000 metros cuadrados y se extienden a lo largo de casi un kilómetro y medio, estando construidas en algunas zonas con sillares de granito, aunque predomina la mampostería. Apenas alcanzan los 10 metros de altura, aunque las torres defensivas que sobresalen sobre ellas están estratégicamente situadas a lo largo del perímetro, y entre algunas de ellas se encuentran las seis antiguas puertas que daban acceso a la ciudad medieval, a saber: la Puerta de la Villa, la Puerta de Alconchel, la Puerta de Santiago, la Puerta de Burgos, la Puerta de Sevilla y la Puerta de la Nueva. Hoy sólo se conservan dos de ellas, la Puerta de la Villa y la Puerta de Burgos, de las que hablaremos a continuación.

La Puerta de la Villa está situada en el extremo occidental de la ciudad, y su nombre se debe a que pudo ser la puerta más importante de una villa que no tendría el título de ciudad hasta principios del siglo XVI. Es la única puerta medieval que conserva el mismo aspecto que cuando se construyó, abierta sobre una escalinata formada por un arco de medio punto y con un dintel de piedra de granito. Sobre ella se eleva una plataforma o matacán, formada por dos arcos ciegos de medio punto pareados. Al acceder al interior hay un espacio, abovedado en ladrillo, que da paso a un nuevo arco apuntado, también de granito, y desde el que se accede a otro recinto cubierto de la misma forma, en el que se encuentra el recodo de la capilla de San Antonio, de donde arranca la escalera que conduce a la calle superior.

La Puerta de Burgos, sin duda la más famosa y monumental de la ciudad, está situada en el extremo opuesto de la muralla. extremo opuesto de la muralla, en el lado oriental, conectando el centro de la ciudad con los primeros barrios extramuros que fueron los primeros barrios extramuros que se construyeron en la ciudad. Fue reconstruida en varias ocasiones reconstruida en varias ocasiones, como tras el asedio que sufrió Jerez durante la Guerra de Sucesión Española a principios del siglo XVIII. del siglo XVIII. La reforma más reciente data de hace varias décadas.

La puerta se abre en forma de vano apuntado, con dovelas de granito, bajo el mismo muro almenado y junto a una torre de mayor altura. torre. En el lado oriental de la puerta se alza, sobre un pedestal, la estatua de piedra del del descubridor de Florida, Hernando de Soto, colocado aquí en 1969, procedente de la Exposición Iberoamericana de Sevilla de 1929.

Plaza de España: El paulatino crecimiento de las calles surgidas de las parroquias de Santa María y San Bartolomé dentro del recinto amurallado medieval dio lugar a finales del siglo XV a lo que hoy es la zona central del casco urbano de Jerez de los Caballeros. Jerez de los Caballeros. Está formado principalmente por la Iglesia de San Miguel y la plaza que la antecede.
El lugar en sí es de singular atractivo para el recién llegado. Llama la atención el espléndido aspecto del cuerpo y torre de la iglesia, de marcado estilo barroco. San Miguel está enclavado en un espacio donde la hermosa fachada de lo que fueron las Casas Consistenciales y los soportales adosados a ellas, y donde las ventanas góticas del palacio del Bachiller Martínez de Logroño, hoy convertidas en símbolo de la ciudad histórica de Jerez, parecen esperar pacientemente la mirada de todos aquellos que se deleitan con su bella factura.

Centro de Interpretación de la Casa Natal de Vasco Núñez de Balboa: El trabajo realizado por los arquitectos Isabel Amores y Modesto García ha conseguido la difícil tarea de abrir los espacios recreados en la casa a la propia ciudad. Tras la ejecución del proyecto, el resultado es una simbiosis amable entre lo doméstico y este toque contemporáneo. Así, el visitante observa un juego de contrastes y el resultado es sobresaliente. En la nueva concepción del proyecto arquitectónico, voluntariamente orientado a conciliar la innovación con la tradición, encontraremos pautas que son como susurros antropológicos de un ayer desaparecido. Estas nuevas secuencias ayudan a hilvanar el resto de líneas vernáculas que perviven con un vanguardismo despreocupado, directo y sin complicaciones.

El ensamblaje entre el ayer y el mañana conseguirá despertar en el espectador un conjunto de sabores inéditos, sabores del pasado y del futuro, sabores inéditos, sensaciones nunca antes experimentadas. Todo ello contribuirá a que el subconsciente se deslice suavemente hacia un espacio onírico en el que se podrán imaginar aventuras jamás contadas, sufrimientos imposibles de repetir y las glorias profundamente vividas por el Capitán Vasco Núñez de Balboa. En la búsqueda de la funcionalidad del Centro de Interpretación, y para entender que la oferta cultural no se limita a los siglos XV y XVI, algunos rincones de la casa han sido diseñados para ir más allá y rebasar la mera cronología de estos siglos. Aquí vemos sobre atractivos soportes páginas pasadas del Jerez de ayer. Leyenda, magia e historia jugarán al escondite con el visitante y la cronología parece ensancharse para ayudarnos a comprender lo que a simple vista no apreciamos, desde los templarios hasta nuestros días. Héroes y santos, maestros de obras y gente

de forja y madera, talladores de altares, misioneros aquí nacidos y formados y equipados sólo con una cruz como arma, vinieron con sólo una cruz como arma, llegaron a las Indias de los sueños y el oro. Sólo daban la palabra como soporte de sus creencias. Naturalmente, todo esto no cabe en casa, pero ofrece una muestra suficiente para acercarse a algunos de los infinitos recovecos de una ciudad antigua.

Convento de San Agustín: El monumento es un edificio de dos plantas con vanos rectangulares. Tiene una puerta con dintel de granito sin ningún tipo de ornamentación. En los seis balcones superiores, el dintel está decorado con cornisas que sostienen molduras prolongadas por dos pilastras, que también sostienen jambas. En las mesetas hay robustas barandillas de hierro forjado y, en la planta baja, rejas en las ventanas del mismo tipo que las superiores. El edificio está coronado por una terraza con una barandilla de hierro sostenida por pilastras rematadas por once pináculos de loza vidriada. pináculos de loza vidriada. Encima del balcón, en el centro, hay un escudo heráldico de granito. El interior se desarrolla a través de un patio central, clausurado por los cuatro costados, con arcos de medio punto en la planta baja sostenidos por pilares.
En este edificio, hay que destacar la obligación que tenían los agustinos de proporcionar clases de latín, gramática, teología y arte a los vecinos de la ciudad, convirtiendo el convento en un auténtico centro cultural de la ciudad. Según los archivos, en 1791 había en el convento 17 maestros y 3 seglares. Posteriormente ha tenido diferentes funciones ya que, como consecuencia de la exclaustración, fue abandonado por los frailes, entre 1835 y 1837, en lo que se conoce como el "convento de los monjes". 1835-1837, en lo que se conoce como el periodo de la gran desamortización. En esta época se convirtió en residencia de los duques de T'Serclaes, a cuya familia pertenecía. Posteriormente, en 1904, se fundó allí la residencia de San Agustín y, dos años más tarde, el Colegio de niños Corazón de María. Más tarde pasó a ser Ayuntamiento y recientemente ha retomado su antigua ocupación y se ha convertido en el Centro Cultural "San Agustín", en el que existen diferentes servicios relacionados con las artes y la literatura.

Adosada al convento se encuentra la capilla. Su portada principal se abre a los pies del templo, mediante un arco de medio punto, coronado por un tímpano triangular, sobre el que hay otra ventana, con arco de medio punto, y encima una moldura de granito. Sobre la puerta principal hay un campanario de dos pisos con tres tramos. El interior de la iglesia es una pequeña nave, que actualmente se utiliza como Casa de Cultura.

5.2 Actividad de escape

Nombre del juego	El Gran Maestre de Jerez
Tema	El pasado templario de la ciudad de Jerez
Objetivos de aprendizaje	El objetivo principal del escape room es difundir la historia de Jerez de los Caballeros y su comarca; y principalmente la historia templaria a través del a través del patrimonio histórico-artístico y cultural de la localidad. El objetivo es implicar activamente a las personas a través de las diferentes pruebas que contiene el escape room, de una forma lúdica, interactiva y cooperativa.
Materiales necesarios para cada reto	**Prueba 1-Materiales**: 12 imágenes impresas en PVC, nueve de las cuales componen la imagen de la Puerta de Burgos, y otras tres imágenes que sirven para aumentar la dificultad de la prueba. **Prueba 2-Materiales**: sobre con pregunta, candado numérico, cofre o cajita de madera, imagen de la portada del Centro de Interpretación. **Prueba 3-Materiales**: dos pergaminos sobre papel de efecto envejecido. **Prueba 4-Materiales**: pergamino de las preguntas, cofre o caja de madera, candado numérico de 4 cifras y foto o dibujo del candado numérico y foto o dibujo de la Fortaleza Templaria. **Prueba 5-Materiales**: candado alfabético de cinco letras para la Torre Sangrienta, cinco folios A4 plastificados con

	un código QR. plastificados con un código QR en el que aparecen las cinco letras que forman la palabra Xerez y dos actores, el Gran Maestre y los actores, el Gran Maestre y el último templario.
Tiempo	Alrededor de 1 hora
Ubicación	Exteriores: Plaza de España, Puerta de Burgos, Centro de Interpretación, Conventual de San Agustín y Convento de San Agustín y Fortaleza Templaria.
Tamaño del grupo	Entre 5 y 10 participantes
Misión	Rescata al último templario de Jerez cautivo en la torre del homenaje de la Fortaleza Templaria.
Parcela	El 22 de marzo de 1312, el Papa Clemente V promulga la bula papal titulada "Vox in excelso", en la que ordena disolver la Orden del Temple y confiscar todos sus bienes. Desobedeciendo al Papa, los templarios en sus fortalezas donde luchaban contra las tropas de las distintas coronas europeas dispuestas a acabar con ellos. En Castilla, la ciudad de Jerez, capital del bayliato, sería la última fortaleza que resistiría a las tropas del rey castellano para finalmente sucumbir, dando paso al trágico final que sufren sus últimos caballeros, siendo decapitados en la Torre del Homenaje conocida desde entonces por la población local como Torre Sangrienta.
Papel del director de juego	Las funciones de "maestre de caza" serán desempeñadas por el Comendador del Bayliato Templario de Jerez. El Comendador era la máxima figura de autoridad en el territorio y desempeñó sus funciones desde finales del siglo XIII hasta el siglo XIV. Su participación tendrá un

	componente teatralizado, siendo un personaje caracterizado por la época y acorde con la Fortaleza Templaria donde finaliza la actividad. actividad.
Desafíos	El escape room de Jerez se compone de un total de cinco pruebas. Inicio de la escape room: Plaza de España. Fin de la escape room: Fortaleza Templaria. **Prueba 1:** Comenzamos en la Plaza de España. La primera prueba consistirá en montar un gran puzzle, compuesto por 9 imágenes impresas en PVC que habrá que ordenar para que formen una imagen, esta imagen será la Puerta de Burgos, que será el lugar donde se realizará la siguiente prueba. Además de estas 9 imágenes que forman la imagen de la Puerta de Burgos, se repartirán otras 3 imágenes de las mismas dimensiones mostrando otros monumentos para confundir a los participantes. **Materiales:** 12 imágenes impresas en PVC, nueve de las cuales componen la imagen de la Puerta de Burgos, y otras tres imágenes que sirven para aumentar la dificultad de la prueba. **Prueba 2:** En la Puerta de Burgos habrá un sobre situado en la estatua de Hernando de Soto y un cofre escondido detrás de la Puerta de Burgos en una ventana enrejada que hay allí. El sobre contendrá una pregunta y la siguiente información: " ¿Cuántas puertas había en la ciudad de Jerez en la época de los templarios? Respuesta: Seis: Burgos, de Alconchel, de la Villa, Nueva, de Sevilla y de Santiago. Ahora busca lo que tienes que abrir al otro lado de la puerta".

	Tras obtener la respuesta tendrán que buscar el cofre para abrir el candado cuyo número se corresponde con el número de puertas de la Villa de Jerez (6). Al abrir el candado encontrarán en el cofre una imagen de la fachada del Centro de Interpretación, que les conducirá a este edificio, a la nueva ubicación y a la siguiente prueba. **Materiales:** sobre con pregunta, candado numérico, cofre o cajita de madera, imagen de la fachada del Centro de Interpretación. **Prueba 3:** Una vez en el Centro de Interpretación, un pergamino situado en la réplica de la pila bautismal estará esperando a los participantes. esperando a los participantes y les conducirá a la planta dedicada a la Orden del Temple (segunda planta). planta). Allí tendrán que buscar el juego de la oca, donde habrá un segundo pergamino con una pregunta. **Pregunta:** "33 fueron los templarios que fueron decapitados, si restamos. el número correspondiente al piso donde nos encontramos encontraremos el número cuya casilla tenemos que mirar". Mirando el tablero de la Oca de esta planta, en la casilla número 31 hay una imagen del pozo del claustro del Convento de San Agustín. **Materiales:** dos pergaminos sobre papel de efecto envejecido. **Prueba 4:** Esta prueba tendrá lugar en el Convento de San Agustín. En el pozo de la imagen que tiene encontrarás un pergamino con cuatro preguntas y, junto a él, un cofre cerrado por una

	cerradura numérica que, al abrirse, muestra una imagen de la Fortaleza Templaria. Preguntas (con respuestas): -¿Cuántas torres podemos ver en la Fortaleza Templaria? (La respuesta es 5: Torre del Homenaje, Torre del Carbón, Torre del Reloj, Torre de la Veleta y Torre de Armas). -¿Cuántas fuentes hay en Jerez? (La respuesta es 4: Fuente de los Caballos, Fuente de Santiago, Fuente del Corcho y Fuente de los Santos). -¿Cuántos pueblos formaban parte del Bayliato Templario de Jerez? (La respuesta es 10: Burguillos del Cerro, Valverde de Burguillos del Cerro, Valverde de Burro y Valverde de Jerez). Cerro, Valverde de Burguillos, Atalaya, Higuera de Vargas, Zahínos, Oliva de la Frontera, Cheles, Valencia del Ventoso, Alconchel, Villanueva del Fresno). **Materiales:** pergamino de las preguntas, cofre o caja de madera, candado numérico de 4 cifras y foto o dibujo de la Fortaleza Templaria. **Prueba 5 ("prueba compuesta"):** El Gran Maestre recibe a los participantes a su llegada a la Fortaleza Templaria, donde da las pautas para la prueba que se va a realizar. para la prueba que se va a realizar en ese espacio. Esta prueba es en realidad un test, ya que primero tienen que buscar unos códigos QR que les proporcionarán las letras que tendrán que ordenar para formar una palabra. que posteriormente tendrán que ordenar para formar la palabra clave para abrir el candado de la "Torre del Homenaje" o "Torre Sangre". Torre del Homenaje o "Torre Sangre": "XEREZ". **Palabras del Gran Maestre:** "Habéis llegado al punto final de vuestra aventura, en este recinto, en nuestra fortaleza, hay cinco torres. Debéis buscar en cada una de ellas un

	código que os conduzca a las letras necesarias para abrir el candado que mantiene a mi fiel compañero, el último templario de Jerez, encerrado en esa que llamáis la Torre Sangrienta. Por favor, no os demoréis más y preparaos para terminar este calvario, al caballero le queda poco tiempo". En cada una de las torres (Torre del Homenaje, Torre del Carbón, Torre de la Veleta, Torre de Armas y Torre del Reloj) los participantes y Torre del Reloj) participantes encontrarán una hoja de papel A4 plastificada con un código QR que, al ser escaneado, les proporcionará al escanearlo las letras que componen la palabra "XEREZ" de forma desordenada, Tendrán que formar la palabra para poder abrir el candado que se encuentra en la "Torre Sangrienta", manteniendo prisionero al último templario. **Materiales:** candado alfabético de cinco letras para la "Torre Sangrienta", cinco hojas A4 de papel plastificado con un código QR que muestra las cinco letras que forman la palabra Xerez y dos actores, el Gran Maestre y el último templario.

6. Mas de las Matas - El desafío al Comendador

6.1 Trama de Escape Room

Durante el siglo XVIII Mas de las Matas se vio envuelto en multitud de pleitos, unos contra el Cabildo de Zaragoza por el pago de diezmos por la producción de seda y de judías y panizo (maíz), otros surgieron por el uso del agua del río Guadalope entre pueblos vecinos, etc. Hubo uno de especial importancia para los habitantes de la villa y de los pueblos vecinos de Aguaviva y La Ginebrosa, el pleito del molino contra el comendador de Castellote.

La cuestión del uso del agua fue fundamental en este siglo de progreso. En aquella época aún existían los derechos de riego que Artal de Alagón había cedido en 1291 a los herederos de Camarón y Florenze.

Ya entonces se estableció el uso del agua: durante el día para regar las fincas y por la noche para mover el molino Camarón. Este documento pasó a manos del Temple, fue confirmado por la Orden de San Juan, transcrito de letra gótica a moderna en el siglo XVII y conservado en el archivo de La Ginebrosa. La dependencia de los tres pueblos de tener que moler en Camarón, un lugar muy lejano, sobre todo para los habitantes de la Ginebrosa, era uno de los símbolos más perdurables de aquel pasado feudal.

Pero los tiempos habían cambiado y fue Mas de las Matas, el municipio con menos tradición histórica y mayor potencial de habitantes de otras tierras, capaz de construir una gran iglesia con un campanario que imponía su modernidad y esplendor por encima de todos los demás, quien dio el primer paso para liberarse de aquella servidumbre. Así, el día de Navidad de 1745, una treintena de vecinos se reunieron en la Casa de la Villa con la intención de construir un molino harinero. La acaudalada familia La Mata impulsó el proyecto: Miguel La Mata dio cien doblones para esta empresa; su hijo Francisco se ofreció a ir al archivo de La Ginebrosa, examinar los derechos del Comendador y obtener el permiso correspondiente; y Pedro La Mata se comprometió a impulsar la muela con su galera a cambio de varios años de molienda gratis. El lugar elegido fue una huerta propiedad de Pedro Aguerri situada bajo la acequia nueva y sobre la acequia vieja, a escasos cien metros del municipio.

Los vecinos de Aguaviva y La Ginebrosa estaban al corriente de esta intención y el 2 de enero del año siguiente se reunieron los ayuntamientos y acordaron extender la petición a los tres municipios. Acordaron que si no se concedía el permiso, interpondrían la demanda en nombre de Mas de las Matas y compartirían los costes del proceso. Como vemos, los enfrentamientos por el agua no impidieron que se unieran cuando se trataba del bien común.

Pero la empresa no iba a ser fácil. El 6 de febrero de 1746 se solicitó licencia para la construcción de los molinos, pero el Comendador de Castellote, a la sazón Gran Castellán de Amposta, Manuel de Sada y Antillón, denegó el permiso alegando que el proyecto era contrario a su derecho de aprovechamiento de aguas. El pleito previsto se llevó entonces ante la Real Audiencia de Zaragoza y las obras no pudieron comenzar.

La Orden había arrendado sus molinos a vecinos del Mas: el de Batán a Pedro Blasco, Francisco Gil y Matías Aguilar, y el de Camarón a Carlos Serrano. El molinero de Camarón, que tenía la idea de ampliar el negocio con una tercera muela para pequeñas hogazas de pan, vio acercarse su ruina con la construcción del molino. En cuanto se enteró de los planes de sus vecinos, trató de impedir que se llevaran a cabo. Envió cartas a los apoderados y procuradores del Comendador acusando a los regantes de no reservar el agua para la molienda desde la puesta hasta la salida del sol, como se había establecido en 1291. También alegaba que si al aumento de regadíos se añadía un nuevo molino, el agua necesaria no dejaría suficiente para alimentar la acequia de Camarón en épocas de estiaje, máxime cuando ya no se utilizaban las antiguas "casillas" que al parecer existían en las acequias para cerrar el paso del agua al atardecer y devolverla al río. El molinero señalaba en sus cartas lo odioso que se había vuelto entre los masinos, todo por defender los intereses de la Religión; y cómo sus vecinos, en represalia, dejaban de moler en Camarón y lo hacían en Vilar de Zorita o en los nuevos molinos limítrofes con el reino de Valencia.

Los masinos también escribieron cartas respondiendo al cumplimiento de las horas de riego, añadiendo que el agua de su azud y acequias no debía nada al molino; por tanto, el molinero no podía impedir a los vecinos regar, ni se les podía obligar a moler en Camarón. Así continuaron las tensiones y discusiones durante cuatro años.

En 1748, los masinos tenían todo listo para construir el molino. Ese año, el alcalde Simón Añón y el molinero Carlos Serrano comparecieron ante notario para dar fe del pleito. El molinero continuó con sus cartas dirigidas al procurador del Comendador, en las que insistía en la falta de agua para poder moler e incluso regar el campo de viñas y moreras que la Orden poseía junto al molino. Informa de la influencia que Pedro La Mata ejerce sobre los vecinos para "mortificarle más" y advierte a "Vuestra Gracia" que ya le han ajustado la cal para su trabajo.

Tras los primeros informes notariales, comenzó el juicio del molino en la Real Audiencia. Fueron citados tres testigos por cada una de las partes. La Orden alegó tener dominio sobre aguas, montes y ademprios, según se especificaba en la Carta de Población. La Orden reivindicaba el dominio sobre aguas, montes y ademprios, tal y como se especificaba en la Carta de Población, donde se hacía constar expresamente que no se podían construir molinos harineros ni traperos

sin su consentimiento. También reconocía su derecho a nombrar alcaldes regidores y síndicos. La otra parte contestó que el derecho a nombrar alcalde era puramente testimonial, ya que se hacía a propuesta de los vecinos, y que correspondía a la Real Audiencia nombrar jurados, regidores y síndicos. También manifestaron que hace 25 años habían construido una almazara sin permiso de nadie; que el ayuntamiento es el propietario de la presa y acequias, ya que han sido construidas a sus expensas, y que el derecho a regar de sol a sol sólo debe aplicarse a los que lo hacen por la acequia más baja, que es la original de Camarón, pero no a los que riegan con las otras.

En 1749 la Real Audiencia falló a favor de Mas de las Matas. A partir de entonces, las obras se llevaron a cabo con gran entusiasmo y el 28 de marzo de 1750, día del Corpus Christi, tuvo lugar la primera molienda. Como prueba, se molieron seis cuartos de trigo. Cuentan las crónicas que los vecinos estaban tan contentos que se tiraban harina unos a otros como si fueran Carnestolendas.

6.2 Actividad de escape

Nombre del juego	El desafío al Comendador
Tema	El conflicto de los molinos
Objetivos de aprendizaje	1. Conocer la figura del Comendador de Castellote de la Orden de San Juan de Jerusalén. 2. Conocer la demanda del Molino de Camarón y cómo el trabajo en equipo, tanto de los pueblos afectados como de los propios vecinos, fue decisivo para conseguir el objetivo. 3. Conocer la ubicación del Molino de Camarón y el molino de Mas de las Matas en 1750. 4. Conocer la importancia del agua en Mas de las Matas. 5. Resolver problemas trabajando en equipo. 6. Gestión del tiempo para obtener resultados.
Materiales generales	- Cesta de mimbre - 1 saco de nueces - Rotuladores - Caja - Candado numérico de 4 cifras

	- Bolsa de tela - 100 doblones de oro - Caja - Candado de dirección - Mapa (imprimir) - Carta Puebla (imprimir) - Espejo - Plantilla transparente - Criptex - Tinta invisible - Bolsa de tela - Piedras - Marcadores de piedra - Caja más candado numérico - Imprimir documento Aplicación - Linterna para ver la tinta invisible - Campana - Sobres con sello lacado - Sobre grande + 6 sobres - Impresiones, fotocopias, - Marcadores negros - Ajedrez - Ajedrez - Puzzle de madera con la imagen del molino de viento (4 cubos) - Caja - Candado numérico - 6 sacos de harina con la imagen del escudo de Mas de las Matas.
Tiempo	Alrededor de 1 hora
Ubicación	Interior del Museo de Mas de las Matas, sala dedicada al Comendador.
Tamaño del grupo	Grupo reducido, aproximadamente 6 personas.

Misión	Bienvenidos a 1745, el año en que comienza esta historia. Durante demasiados siglos los habitantes de Mas de las Matas, La Ginebrosa y Aguaviva se han visto obligados a moler su trigo en el molino de Camarón, situado en la vega del río Guadalope, un lugar muy apartado para los tres municipios. Este molino pertenece al Comendador de Castellote Don Manuel de Sada y Antillón, el Gran Castellán de Amposta, y está arrendado a Carlos Serrano, molinero de Camarón. Pero en la Navidad de 1745 dicen ¡basta! y un grupo de masinos, encabezados por la familia de La Mata, quieren construir un molino en el pueblo de Mas de las Matas. ¿Lo conseguirán? ¿Les ayudarás?
Papel del director de juego	La maestra de juego principal será Ana, una masina del siglo XVIII que ayudará a los participantes. El Comendador y Carlos Serrano tendrán un papel negativo.
Retos y materiales para cada uno	**Reto 1:** Reunir todo lo necesario para solicitar el permiso y preparar la construcción del molino. >> Ayuda a Miguel La Mata a conseguir los 100 doblones para construir el molino. >> Ayuda a su hijo Francisco La Mata a llegar al archivo de La Ginebrosa y examinar los derechos del Comendador según la Carta Puebla. Derechos del Comendador según la Carta Puebla. >> Solicitar apoyo a La Ginebrosa y Aguaviva en caso de que el Comendador deniegue la petición. >> Ayuda a Pedro La Mata a llevar la piedra de moler con su galera. >> Consigue que Pedro Aguerri ceda su huerto ya que necesitan un salto de agua para construir el molino. Cuando han completado el reto, aparece la figura del Comendador para denegarles el permiso, muy enfadado

	con las intenciones del pueblo. "En 6 de febrero de 1746, yo, don Manuel de Sada y Antillón, Gran Castellán de Amposta, denegué el permiso para construir el molino. Castellán de Amposta, deniega el permiso que el pueblo de Mas de las Matas se atreve a pedir… nunca se construirán molinos en estas tierras sin mi permiso...jajajajaja". **Reto 2**: Defenderse de las cartas del molinero de Camarón, Carlos Serrano. Aparece el molinero (actor) para jactarse de ellos y decir: "Os vais a enterar, listillos, jajajajajajajajaa, le voy a contar al Comandante todo lo que hacéis, no os ha dado permiso para construir el molino, pero no me dejáis en paz, queréis ese maldito molino... queréis dejarme sin trabajo, sin agua, mi bien más preciado, etc." >> Obtén la 1ª réplica: "¡No es verdad, mantenemos las horas de riego!". >> Obtén la 2ª réplica: "El agua de nuestro azud no le debe nada al molino, ¡no puedes impedirnos regar!". >> Consigue la 3ª réplica: "¡No tenemos ninguna obligación de moler en Camarón!". >> Recibe la 4ª respuesta: "¡No te tenemos miedo! Iremos hasta la Corte Real si es necesario". Aparece de nuevo el Comendador, para decirles enfadado que: "He recibido cartas de Carlos Serrano, y no me gusta lo que está pasando aquí, me dice que no se cumplen las horas de riego, que con vuestras nuevas acequias no le dejáis agua para moler, que le odiáis por defender al Comendador y que no vais a moler en Camarón...". ¿Qué tienes que decir al respecto? Los jugadores se defienden contestando con las cuatro réplicas obtenidas anteriormente y el Comendador continúa el enfrentamiento: "Si sois tan valientes, nos veremos delante de la Corte Real". **Reto 3:** Defenderse en la Corte Real con tres testigos para obtener una sentencia favorable.

	Llega una carta/mensaje con las declaraciones de los tres testigos del Comendador. >> Testigo 1 Comandante: "La Carta Puebla establece el dominio del Comandante sobre aguas, montes y ademprios". >> Testigo 2 Comandante: "En la propia Carta Puebla dice que no se pueden construir molinos harineros ni traperos...". sin su consentimiento". >> Testigo 3 Comendador: "El Comendador también tiene derecho a nombrar alcaldes, concejales y síndicos" >> Testigo 3 Comendador: "El Comendador también tiene derecho a nombrar alcaldes, concejales y síndicos". Los jugadores tienen que encontrar a sus tres testigos. >> Testigo 1 de la Villa de Mas de las Matas: "El derecho a nombrar alcalde es puramente testimonial porque es a propuesta de los vecinos. propuesta de los vecinos, siendo potestativo de la Real Audiencia el nombramiento de jurados, regidores y síndico". >> Testigo 2 de la localidad de Mas de las Matas: "Hace 25 años se construyó una almazara sin permiso de nadie". >> Testigo 3 de la localidad de Mas de las Matas: "El ayuntamiento es el propietario del azud y de las acequias porque se han construido a su a sus expensas. El derecho a regar desde el amanecer hasta la puesta del sol sólo debe aplicarse a quien lo haga utilizando la acequia más baja, que es la primitiva de Camarón, pero no a quien riega con las otras". Una vez obtenidos los tres testigos, el Comendador apareció de nuevo con la nueva caja cerrada, diciendo: "Acabo de recibir este cofre que contiene la decisión de la Corte Real, vas a descubrir que tengo razón...". Cuando lo abran, leyeron la sentencia, que era favorable a la Villa de Mas de las Matas. El Comendador, muy enfadado, los despidió: "Vete de aquí y construye tu maldito molino, vete a tu molino".

	Es en este momento cuando se cambia de ubicación, salimos del Museo y el grupo se dirige al Molino. **Reto 4:** Construir el molino en el pueblo de Mas de las Matas. >> Tienes que encontrar las piezas necesarias para construir un molino de agua del siglo XVIII (tipo puzle). Cuando lo consigan, podrán abrir un cofre en cuyo interior habrá 6 mini sacos de harina con el escudo de la ciudad Mas de las Matas. * Guión guía de los actores. **ROMPECABEZAS:** **Desafío 1:** Cuando los jugadores entren en la Sala del Comendador del Museo de Mas de las Matas encontrarán: >> 1 cesta de mimbre llena de nueces. Estas nueces esconden una última pieza de puzle para completar en el molino. La pieza lleva el número 1. Las tuercas están marcadas con un punto de color: rojo, verde, azul y amarillo. Contando las nueces de cada color puedes abrir la cerradura codificada por colores de un cofre. >> Cofre con candado codificado por colores, que se abre contando las tuercas, tiene en su interior: - Bolsa con 100 doblones de oro, entre ellos hay otra pieza del puzle final para completar en el molino, éste con el número 7. - Otra caja con un candado de dirección, un mapa y un mensaje. Dentro de esta caja está la Carta Puebla donde tendrás que encontrar las palabras encriptadas que se leerán con un espejo. - Una plantilla transparente, que colocándola encima de la Carta Puebla podrás averiguar las letras para abrir un criptex. - El criptex contiene dos documentos escritos con tinta invisible. Son los soportes de Aguaviva y La Ginebrosa.

	>> Una bolsa de tela en la que hay piedras numeradas y una caja cerrada con un candado numérico. Se colocan las piedras en orden (formando una palabra "piedra de moler") y se abre la caja donde se encuentra la tercera pieza del puzle final en el molino que lleva el número 5. >> Un documento titulado "Solicitud" con palabras que faltan. Estos huecos se rellenarán con las palabras encriptadas que se pueden leer con el espejo de la Carta Puebla. >> Joyero / caja con espejo, linterna para ver la tinta invisible y una campanilla con el mensaje: "Cuando la aplicación esté completa y se hayan añadido los soportes de La Ginebrosa y Aguaviva, toca la campana para conocer la resolución de la aplicación". >> Una vez tocada la campana, apareció el Comendador: "En 6 de febrero de 1746, yo, Don Manuel de Sada y Antillón, Gran Castellán de Amposta, deniego el permiso que el pueblo de Mas de las Matas se atreve a pedir... Jamás se construirán molinos en estas tierras sin mi permiso...jajajajaja". **Desafío 2:** Aparece el molinero (actor) con cartas en la mano para presumir de ellos y decir: "Os vais a enterar, listillos, jajajajajajajaja, le voy a contar al Comendador todo lo que hacéis, no os ha dado permiso para construir el molino, ¡pero no me dejáis en paz, queréis ese permiso para construir el molino, pero no me dejáis en paz, queréis ese permiso!". Queréis ese maldito molino... queréis dejarme sin trabajo, sin agua, mi bien más preciado... ya tenéis el dinero, el terreno para hacerlo y la piedra del molino, voy a enviar estas cartas al Comandante para informarle de todo, etc." >> Se entregará a los jugadores un sobre grande que contiene 6 sobres y una explicación sobre los laberintos barrocos y las decisiones que se toman. A su vez, estos 6 sobres contendrán laberintos barrocos de palabras en los

	que tendrán que formar las palabras con las que tendrán que formar las frases de las réplicas: >> 1ª réplica: "¡No es verdad, nosotros mantenemos las horas de riego!" >> 2ª respuesta: "El agua de nuestro azud no le debe nada al molino, ¡no pueden impedirnos regar! >> 3ª réplica: "¡No tenemos ninguna obligación de moler en Camarón!" >> 4ª respuesta: "¡No te tenemos miedo! Iremos hasta la Corte Real si es necesario". El 5º y 6º sobre contendrán laberintos de palabras con otras frases, tendrás que elegir las 4 más correctas para realizar las respuestas. (www.festisite.com) Aparece de nuevo el Comendador, para decirles enfadado que: "He recibido cartas de Carlos Serrano, y no me gusta lo que está pasando aquí, me dice que no se cumplen las horas de riego, que con vuestras nuevas acequias no le dejáis agua. Me dice que con vuestras nuevas acequias no le dejáis agua para moler, que le odiáis por defender al Comendador y que no moleréis a Camarón...". ¿Qué tienes que decir al respecto? Los jugadores se defienden contestando con las cuatro réplicas obtenidas anteriormente y el Comendador continúa el enfrentamiento: "Si sois tan valientes, nos veremos delante de la Corte Real". **Reto 3:** Llega una carta de la Real Audiencia con los QR de los testigos del Comendador: >> Testigo 1 Comendador: "En la Carta Puebla establece al Comendador el dominio sobre aguas, montes y ademprios". >> Testigo 2 Comandante: "En la misma Carta Puebla dice que no se pueden construir molinos harineros ni traperos sin su consentimiento".

	>> Testigo 3 Comendador: "El Comendador también tiene derecho a nombrar alcaldes, concejales y síndicos" >> Testigo 3 Comendador: "El Comendador también tiene derecho a nombrar alcaldes, concejales y síndicos". Para litigar en la Real Audiencia, los masinos necesitan tres testigos. Para encontrarlos, tendrán a su disposición un juego de ajedrez, unas indicaciones o preguntas y unos códigos QR que deberán pintar en unas casillas (dejarlas en blanco o pintarlas de negro). Si aciertan, podrán leer el código QR con sus móviles y escuchar los testimonios. (www.mal-den-code.de) >> Testigo 1 de la localidad de Mas de las Matas: "El derecho a nombrar alcalde es puramente testimonial porque es a propuesta de los vecinos, y corresponde a la Real Audiencia nombrar jurados, concejales y síndicos". >> Testigo 2 de la localidad de Mas de las Matas: "Hace 25 años se construyó una almazara sin permiso de nadie". >> Testigo 3 de la localidad de Mas de las Matas: "El azud y las acequias son de titularidad municipal porque se han construido a su costa. El derecho a regar de sol a sol sólo debe aplicarse a quienes lo hacen con la acequia más baja, que es la primitiva de Camarón, pero no a quienes riegan con las otras". Una vez conseguidos los tres testigos, el Comendador apareció de nuevo con un cofre cerrado, diciendo: "Acabo de recibir este cofre que contiene el fallo de la sentencia de la Real Audiencia, os vais a enterar, tengo razón...". Al abrirlo, leen la sentencia que es favorable a la Villa de Mas de las Matas. El Comendador, muy enfadado, los despide: "Vete de aquí y construye tu maldito molino, vete a tu molino". Irán al molino llevando consigo los 3 trozos de puzle encontrados en el reto 1. **Reto 4:** >> Van al molino con las 3 piezas del puzle y allí tendrán que encontrar la cuarta pieza con el número 0.

	Completando el puzzle obtendrás el año 1750. El puzzle es una imagen de un molino harinero del siglo XVIII. >> En el molino habrá un cofre con cerradura numérica, al abrirlo con el año 1750 dentro hay 6 sacos de harina con la imagen del escudo del Ayuntamiento que se encuentra en la puerta del molino. También encontrarás un mensaje que dice "El 28 de marzo de 1750, día del Corpus Christi, se realizó la primera molienda. Como prueba se molieron 6 cuartos de trigo. Cuentan las crónicas que tal fue la alegría de los vecinos que se arrojaban harina unos a otros como si fueran Carnestolendas".
Debriefing	1. ¿Qué localidades apoyaron a Mas de las Matas para ganar el pleito del molino? 2. ¿Contra quién tuvieron que luchar para conseguir que se construyera su propio molino comunal? 3. ¿A quién pertenecía el molino de Camarón? 4. ¿Qué familia quería construir el molino en Mas de las Matas?

SCOUT SOCIETY - Escape room

1. Târgu Jiu - Constantin Brancusi, el escultor del alma rumana

1.1 Trama de Escape Room

Lugar: Casa Barbu Ganescu (Casa Barbu Ganescu), Targu-Jiu, Rumanía

Descripción del lugar: Esta es la casa donde Constantin Brâncuși, el gran escultor, vivió en 1937-1938, periodo en el que trabajó en las obras de Targu Jiu: La Mesa del Silencio, el Callejón de las Sillas, la Puerta del Beso y la Columna Interminable.

Es la casa situada junto a la prefectura de Gorj, que parece estar separada del resto de la ciudad por una valla. Y efectivamente, una vez que abres

la puerta y entras, te das cuenta de que te transportan a otro lugar. Sólo hay que desearlo. Sorprendentemente, aunque a pocos pasos hay una calle muy transitada, el ruido no llega hasta allí.

La casa y el patio tienen, quizá, una energía positiva, dado que a lo largo de los años ha acogido actos culturales, luego a niños y más tarde al escultor Constantin Brâncuși. Dejó allí una Mesa del Silencio y varias piedras recogidas de los ríos Gorj, que tenían un significado para Brâncuși. Había 30 piedras, pero ahora sólo quedan 10.

La historia:

En egipcio, la palabra "escultor" significa "creador". Ustedes tienen la oportunidad de ser a su vez salvadores y creadores del alma rumana que Constantin Brancusi esculpió a través de sus obras maestras.

La Mesa del Silencio y varias sillas de piedra que permanecen inmóviles en el jardín de la casa representan las obras de arte que Brancusi dejó en esta casa. Sin embargo, estas últimas piezas que mantienen vivo el recuerdo de Brancusi en este lugar, están amenazadas de ser robadas por 3 Ladrones de Arte.

Vosotros, los protagonistas, tenéis que encontrar por toda la casa piezas de rompecabezas que creen el puzle final: el alma rumana del arte. Cuando todas las piezas se unen y forman el corazón, los jugadores encuentran la llave que abre la puerta para que puedan escapar de la casa en un minuto. Al cabo de un minuto, se levanta un muro y se activa una trampa que atraerá a los ladrones al interior de la casa.

Los jugadores podrán entonces salvar la Mesa del Silencio y sus sillas, las piedras que Brancusi encontró alrededor del río y que están colocadas en el jardín de la casa.

Si no resuelves el rompecabezas en una hora, se les acabará el tiempo y los objetos desaparecerán.

Tiempo: límite de una hora

Jugadores: entre 3 y 6

Objetos: imágenes con esculturas de Constantin Brancusi, escondidas cronológicamente por la casa: Sărutul ("La Baiser"), "Muza adormită" (1909), "Pasărea măiastră" (1910), "Prometeu" (1911), "Mademoiselle Pogany", Poarta Sarutului, Coloana fara sfarsit.

Vestuario y decoración;

Sonidos especiales, efectos de iluminación y sistema de audio;

Manual de juegos, sobre el funcionamiento de los juegos y salas, adivinanzas.

1.2 Retos de la Escape Room

Objetos: taquillas, candado, carta, 1 mapa, bolígrafos, cuerda

Advertencia: cuanto más rápido seas en los 3 primeros desafíos, mejor, ya que ganarás tiempo para el puzzle final.

Reto 1: Adivinanzas Heigh-ho

Los participantes recibirán un mapa con los puntos que tienen que descubrir por la casa para encontrar 5 sobres. Para encontrar los lugares donde están escondidos los sobres, los participantes tienen que resolver 5 acertijos.

Acertijo 1:

Acertijo 2:

Acertijo 3:

Acertijo 4:

Acertijo 5:

Tras resolver los enigmas, los participantes podrán resolver el rompecabezas: dónde están escondidos los sobres. Cada sobre contiene 1 obra que creó Constantin Brancusi. Tienen que reunirlas todas y pasar al siguiente desafío.

Papel de los jugadores: el maestro de juego tendrá el mapa y coordinará a los demás jugadores a qué lugares de la casa deben ir para encontrar las cartas. Un jugador llevará el acta y recordará a los demás jugadores que fueron a buscar las cartas cuánto tiempo les queda.

Reto 2: ¿Hasta qué punto es Cronoledgeable?

Una vez recogidas las obras, los participantes tendrán que seguir la cuerda alrededor de la casa y llegar a cada una de sus habitaciones. En cada habitación hay un personaje o momento histórico

que coincide con los años en que se crearon las obras de Brancusi (que descubrieron en las cartas).

Los participantes tienen que adivinar el nombre del personaje o momento histórico y el año al que pertenece. Después de adivinar el año, tienen que averiguar a qué año corresponde la obra. Cada personaje y momento histórico dará una pista a los participantes sobre qué obra de arte podría ser. La pista puede ser una palabra clave escondida en una canción, una inscripción, una prenda de vestir.

Papel de los jugadores: Los jugadores se reúnen y delegan las habitaciones entre ellos. Cada jugador será responsable de adivinar los años. Un jugador se encargará de nuevo de llevar el acta y recordar a todos cuánto tiempo queda.

Reto 3: ¡Cuidado con las minas terrestres!

Cuidado: ¡sólo una persona puede cruzar las minas terrestres!

Para pasar a la sala donde se encuentra el puzle final, la recreación del alma del arte rumano, el game master necesita cruzar una sala que está llena de minas terrestres. Sus compañeros de juego guiarán al maestro de juego para vigilar las minas terrestres y cruzar con éxito la sala y llegar a la sala del puzle final.

Papel de los jugadores: El maestro del juego tiene que cruzar la habitación de forma segura, mientras tiene los ojos vendados. Los demás jugadores le guiarán para evitar las minas terrestres.

Reto 4: Llamada final

La llamada final para crear el puzzle del Alma Rumana del Arte y salvar las piezas de arte de Brancusi que quedan en el patio.

Cuidado: ¡sólo puede estar una persona en la habitación!

El maestro de juego tiene que abrir un armario donde está el formulario para el puzle final. En el armario hay un texto largo. El maestro de juego tiene que leer el texto y extraer de él tres palabras únicas. Después, si aciertan, pueden proceder a desbloquear el candado con la ayuda de las palabras únicas. Tienen 2 intentos. Ahora hay dos opciones:

1. Si consiguen adivinar cuál es la palabra correcta que abre el candado, podrán abrir el armario. A continuación, el maestro de juego reintegrará las piezas de puzle que hayan recogido por el camino, desde el Desafío 1 y creará la forma final del Alma Rumana del Arte. El rompecabezas tendrá dentro la llave que los jugadores necesitan para abrir la

puerta y escapar de la casa de los contratiempos. Si el maestro de juego tiene éxito, sus compañeros podrán cruzar la sala de las minas terrestres, ya que éstas se desactivan una vez resuelto el puzzle final.
Después, se levanta un muro y los Ladrones del Arte quedan atrapados en él. Y las obras de arte se salvan.

2. Si no consiguen adivinar la palabra correcta en la primera prueba, el maestro de juego tendrá que esperar 2 minutos para que se abra el candado y tendrá que volver a leer el texto y comprobar en él el nombre del famoso escultor con el que Brancusi trabajó en París. Si no lo consigue, los jugadores serán atraídos al interior y los Ladrones del Arte conseguirán robar las piezas de arte restantes.

Papel de los jugadores: El maestro del juego será quien resuelva el puzzle final. Será el único jugador en la sala, mientras que los demás jugadores se situarán en la sala de las minas. Podrán observar y ayudar al game master en la sala final a través de una cámara y utilizando el magnetofón que se utilizó para recordar el tiempo restante.

1.3 Actividad de escape

Nombre del juego	Constantin Brancusi, el escultor del alma rumana
Tema	Patrimonio cultural
Objetivos de aprendizaje	1. Sensibilizar sobre la importancia de preservar el patrimonio cultural 2. Educar a los jóvenes para que comprendan la cultura y la historia de su comunidad
Materiales	Desafío 1: - 4 sobres y 4 obras de Brancusi (impresas en colores) - Papel A4 con las adivinanzas - Distintivo impreso en color - Bolígrafos Desafío 2: - Una cuerda

	- Imágenes con los personajes históricos (impresas) - Distintivo impreso en color Reto 3: - Signo distintivo - Mapa impreso o en formato electrónico - Minas terrestres (trozos de papel A4 rosa, azul, negro y blanco) Reto 4: - Texto impreso en el armario - Wordlock - Una clave Piezas finales del puzzle de cartón
Ubicación	Interior
Tamaño del grupo	PEQUEÑOS GRUPOS 3-6
Misión	Recreación del Alma Rumana del Arte
Narrativa	En egipcio, la palabra "escultor" significa "creador". Ustedes tienen la oportunidad de ser a su vez salvadores y creadores del alma rumana que Constantin Brancusi esculpió a través de sus obras maestras. La Mesa del Silencio y varias sillas de piedra que permanecen inmóviles en el jardín de la casa representan las obras de arte que Brancusi dejó en esta casa. Sin embargo, estas últimas piezas que mantienen vivo el recuerdo de Brancusi en este lugar están amenazadas de ser robadas por 3 Ladrones de Arte. Vosotros, los protagonistas, tenéis que encontrar por la casa piezas de rompecabezas que creen el puzzle final: el alma rumana del arte. Cuando todas las piezas se unen y forman el corazón, los jugadores encuentran la llave que abre la puerta para que puedan escapar de la casa en un

	minuto. Al cabo de un minuto, se levanta un muro y se activa una trampa que atraerá a los ladrones al interior de la casa. Los jugadores podrán entonces salvar la Mesa del Silencio y sus sillas, las piedras que Brancusi encontró alrededor del río y que están colocadas en el jardín de la casa. Si no resuelven el enigma en una hora, se les acabará el tiempo y los objetos desaparecerán.
Papel del director de juego	1. Coordinación del equipo. 2. Explica las reglas del juego. 3. Garantizar la seguridad de los jugadores durante todo el partido. 4. Mediar en cualquier conflicto que pueda surgir entre los jugadores. 5. Ayuda al equipo con pistas/indicios.
Desafíos	*Reto 1 - Adivinanzas Heigh-ho* *Reto 2 - ¿Hasta qué punto es Cronoledgeable?* *Reto 3 - ¡Cuidado con las minas terrestres!* *Reto 4 - Llamada final*
Puzzles	*<u>Desafío 1 - Puzle 1.1</u>* Los participantes recibirán un mapa de las zonas que tienen que descubrir por la casa para encontrar 4 enigmas que les llevarán a los 4 sobres. Para encontrar esos lugares, los participantes deben resolver los 4 acertijos y luego dirigirse

al lugar donde están escondidos los sobres. La solución está oculta en el acertijo.

Adivinanza rítmica 1: La golosina está escondida,
Cuando te encuentren cantarás,
En un cuenco sobre una mesa,
¡Debajo de la cosa naranja!

Adivinanza de rima 2: Todo brillante y plateado,
Con una cara preciosa,
Mira dentro de mí,
Y encontrar este lugar.

Adivinanza 3: Tienes que pararte y echar un vistazo
En el contenido de cualquier libro
Aquí puede leer
No es una biblioteca lo que necesitas

Acertijo rítmico 4: Atraviesa el lugar,
Que alberga las sillas.
El sobre está oculto,
En la...?????

Tras resolver los enigmas, **los participantes podrán resolver el rompecabezas: dónde están escondidos los sobres. Cada sobre contiene una obra de Constantin Brancusi y el año en que se realizó.** Tienen que reunirlos todos y pasar al siguiente reto.

Desafío 2 - Puzle 2.1

Una vez recogidas las obras de la sala número 2, los participantes deberán bajar a la sala número 1 para continuar con el Desafío 2. En la sala, en una de las paredes, hay imágenes repartidas que representan

acontecimientos históricos que coinciden con los años en que se crearon las obras de Brancusi (que descubrieron en las cartas).
Los participantes tienen que adivinar primero el año en que tuvieron lugar estos acontecimientos históricos y, a continuación, emparejar los sobres con los acontecimientos históricos.
Recuerde: sólo 4 acontecimientos históricos coinciden con el año de las obras maestras de Brancusi. Los otros 4 son trampas. Ahora tienes que adivinar qué acontecimientos coinciden. Si tienes dificultades y necesitas una pista, ten en cuenta que te costará 5 minutos del tiempo total.
Recordatorio: Después de resolver este puzzle, recuerda llevarte los 4 sobres de th , ya que los necesitarás para el puzzle final.
Pista: 1908: Inauguración
1913: Conflicto
1937: Dibujos animados
1938: Política

Reto 3 - Puzle 3.1

Cuidado: ¡sólo un jugador puede cruzar las minas terrestres de la sala número 3!
Para pasar a la sala donde se encuentra el puzle final, la recreación del alma del arte rumano, el jugador que coja el equipo deberá atravesar una sala llena de minas terrestres. Ese jugador tendrá los ojos vendados por sus

	compañeros y será guiado a través de las minas terrestres con la ayuda de un mapa para llegar al pasillo. Las minas están repartidas por toda la habitación. Los jugadores utilizan el mapa para dar indicaciones al jugador. Los propios jugadores tienen que darse cuenta de qué minas terrestres son peligrosas y no deben tocarse y qué trozos de minas terrestres son inofensivos y permiten que el jugador que cruza las pise. Mensaje para el jugador: presta atención a las indicaciones de tus compañeros. Si los jugadores que guían no adivinan qué color hay que seguir en el mapa y guían mal, hay que volver al punto de partida y empezar de nuevo y perder de su tiempo total. Los co-jugadores se quedarán atrapados en la habitación número 3, donde está la caja con el puzle final. A continuación serán liberados. *Reto 4 - Puzle 4.1* La llamada final para crear el puzzle del Alma Rumana del Arte y salvar las piezas de arte de Brancusi que quedan en el patio. **Cuidado:** ¡sólo puede haber una persona en el pasillo! El jugador que haya cruzado las minas terrestres encontrará en el pasillo un texto. El jugador tiene que leer el texto contretemps, consultar con el equipo entonces y extraer un número único de él. Después, si aciertan, pueden proceder a desbloquear la cerradura numérica con la ayuda de uno de los números únicos. Puedes intentarlo tantas veces como sea posible. Si necesitas pistas del maestro del juego, puedes pedir una pista una vez cada 15 minutos. Ten en cuenta que cada pista que pidas te costará 5 minutos de tu tiempo total. Si se te acaba el tiempo, te atraerán al interior y los Ladrones del Arte conseguirán robar las piezas de arte restantes. **Papel de los jugadores:** El jugador que haya cruzado las minas terrestres será el encargado de leer el texto. Será el

	único jugador en el pasillo, mientras que los demás jugadores se situarán en la sala de las minas, la número 3, con la caja y el candado juntos.
Configuración	Los desafíos se juegan en el interior de una casa, a lo largo de 3 habitaciones y un pasillo. El equipo trabajará en equipo. Después de resolver los 3 desafíos, pasarán al desafío final. Todas las habitaciones están marcadas con un signo distintivo para saber cuándo los jugadores entran en cada uno de los desafíos.
Sugerencia	*Desafío 1:* . *Puzle 1* *Desafío 2:* . *Puzle 1: 1 pista* *Reto 3:* . *Puzle 1* *Reto 4:* . *Puzle final: 1 pista*
Debriefing	El maestro de juego se encargará del debriefing, para garantizar que se alcanzan los objetivos de aprendizaje. Algunas preguntas para el grupo: 1. Describa su experiencia. ¿Cómo se sintió? 2. ¿Qué ha aprendido sobre Constantin Brancusi? 3. ¿Usted también animaría a sus amigos a conocer a Constantin Brancusi? 4. ¿Qué opina del trabajo en equipo? 5. ¿Por qué las cosas fueron como fueron? 6. ¿Qué aprendió de los rompecabezas? 7. ¿Qué ha ido bien? ¿Qué podría mejorarse? 8. ¿Qué haría que estos retos representaran una experiencia mejor?

YOUTH ON BOARD - Escape rooms

1. Štip - Encuentra la piedra mágica

1.1 Trama de Escape Room

Stip es una ciudad de la parte oriental de Macedonia, situada en el valle del río Bregalnica. Esta ciudad es uno de los centros educativos y económicos más importantes del este, pero son sus bellezas ocultas las que hacen que realmente merezca la pena visitarla. La antigua fortaleza "Isar" se encuentra en la colina del mismo nombre, sobre los cimientos de la antigua "Astibo" y la bizantina "Stipion", en la parte suroeste de la ciudad de Stip, entre los ríos Bregalnica y Otinja.
La fortaleza está construida en dos partes, rodeadas por cinturones de murallas separadas. El castillo está situado en la parte más alta de la colina. La parte norte termina con una torre triangular. Hay dos depósitos de recogida de agua de lluvia al norte y al sur del recinto. En el centro de la muralla este se alza la torre principal. Junto a ella, en el lado sur, había una puerta para entrar en el castillo, y en el lado norte de la torre hay un cuerpo de guardia para la puerta interior. Por esta puerta se entraba desde el patio delantero al patio del palacio. El túnel, que en el pasado conectaba la fortaleza de Stip con el río Bregalnica (fue decisivo para la conquista de la fortaleza por los otomanos), fue encontrado en 2009, por los arqueólogos de Stip. Esto confirmó la leyenda más narrada de Stip sobre la conquista de la ciudad a través de un túnel secreto bajo el Isar, sobre el que escribió el escritor de viajes turco Evliya Çelebi en el siglo XVII. Se utilizaba como suministro secreto de agua para los habitantes de la fortaleza.
La colina está situada cerca del centro de la ciudad, y una vez que suba a ella querrá volver una y otra vez. La vista es extraordinaria y se puede admirar el paisaje de la ciudad de día o de noche.
Chetrse - una costumbre única y centenaria en Stip, que se practica en la fiesta religiosa "Los 40 Santos Mártires" el 22 de marzo. Incluida en la lista del patrimonio cultural inmaterial de la

humanidad en 2013. Esta fiesta se ha convertido en un protegido de la UNESCO y es una obra maestra de valor universal que ahora, después de la inscripción, se convierte oficialmente en parte del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad.

Los participantes se reúnen en las calles y plazas de Stip y luego suben la empinada Isar. Por el camino, se detienen en la iglesia para presentar sus respetos a los Santos Cuarenta Mártires. Al subir, según la tradición, los participantes deben saludar al menos a 40 personas. Tienen que dar la mano a 40 desconocidos mientras suben a la fortaleza.

Los jóvenes recogen 40 guijarros de camino al punto más alto de la fortaleza. 39 los tiran en Bregalnica y dejan un guijarro bajo la almohada porque, según la creencia, soñarán con un compañero de vida.

La fiesta es transmitida por los padres, que guían a los hijos, o por parientes y amigos mayores, que transmiten la tradición a las generaciones más jóvenes. Este acontecimiento primaveral requiere la cooperación desinteresada de muchas personas de todas las edades, clases sociales y orígenes, lo que promueve y fomenta la unidad y la solidaridad. La fiesta es también una forma de reunir a los distintos grupos religiosos y étnicos que viven en Stip, lo que perpetúa el sentimiento de pertenencia a la ciudad y sus tradiciones.

No importa si el día es soleado, lluvioso o ventoso. No importa si hay que ir al colegio o no, este es el día en que los habitantes de Shtip dan la bienvenida a la primavera y celebran la estación que se avecina. Si no cree en la magia de la fiesta de los "40 Mártires Santos", pregunte a los lugareños por el guijarro mágico e intente encontrar el suyo.

1.2 Introducción

Para empezar con los juegos, tienes que leer las instrucciones y planificarlo todo de antemano. En los juegos en los que participe más de una persona, asegúrate de compartir las instrucciones con ellas. Cada juego contiene preguntas de autorreflexión que te ayudarán en el proceso de crecimiento personal y a establecer relaciones de confianza con tus amigos y familiares.

El director explicará a los participantes las reglas y el periodo de tiempo del juego, también recibirán hojas impresas con toda la trama de la historia, se les dirá que tienen que leer cada enigma con atención y actuar y trabajar como un verdadero equipo. Recibirán 2 cartas mágicas especiales del jefe desde el principio y podrán usarlas para recibir información extra si no pueden resolver uno de los puzzles. Durante todo el juego tendrán que recoger todos y cada uno de los objetos mientras resuelven los puzles. Estos objetos les ayudarán a resolver otros puzzles. El juego tendrá 3 niveles diferentes marcados con señales específicas que no les permitirán ir en la dirección equivocada.

El juego comienza cuando el director explica a los participantes las reglas del juego y les da el primer puzle.

Jefe maestro 1:

Saludos participantes,

Bienvenido al viaje de las "200 escaleras para encontrar las piedras mágicas". Este viaje traerá destellos a tu vida y el sueño que nunca has soñado antes.

Las antiguas culturas europeas reforzaron la creencia en la interacción entre la radiación cósmica, las piedras preciosas y los seres humanos. Si un hombre o una mujer llevan una piedra que les conviene por el planeta al que se les atribuye, las piedras agrupan esta energía como una lente y liberan fuerzas positivas. La superstición dice que ocurre precisamente lo contrario si se lleva la piedra "equivocada". Las piedras agudizan la sabiduría y el amor y protegen a su dueño contra la envidia y la enfermedad.

Hay piedras mágicas escondidas en algún lugar del bosque que se adaptan perfectamente a tu energía.

Tienes que resolver 19 rompecabezas que te guiarán hasta el premio final. El trabajo en equipo es muy importante. Tenéis que trabajar juntos y utilizar vuestras dotes detectivescas, imaginación e inteligencia.

En tu camino hacia arriba tienes que recoger 39 guijarros que están escondidos en cada puzle. Estos guijarros desatarán la magia del guijarro mágico una vez que encuentres los guijarros mágicos necesarios para lanzar los 39 guijarros en Bregalnica.

Lo que es importante saber:

-Ten cuidado y pide ayuda si la necesitas (la carretera puede estar resbaladiza);

-En tu camino hacia arriba, conocerás a los otros dos jefes que compartirán contigo importantes mensajes. -Algunos de los puzles tienen energizantes que reventarán tu energía (como bebidas y aperitivos).

-El primer rompecabezas está en mi brazo, una vez que se los entregue el tiempo empezará a correr. El reloj empezará a contar y se irán caminando hasta que encuentren las piedras mágicas;

-10 minutos antes del final el 3er director anunciará la hora.

-Ahora, uno de ustedes, por favor, adelántese y entregue el primer rompecabezas a su grupo.

Buena suerte.

1.3 Puzles

Puzle 1:

El director anunciará el 1er puzle mientras dice en voz alta esta frase:

* Con su belleza, la flor es más bella, sin ella, el mundo entero es más pobre.
Solución: En un pequeño sobre en un pedazo de papel se colocará en uno de los monumentos en la colina el dicho está tallado en uno de los monumentos. Una vez encontrado encontrarán un pequeño sobre escondido que les guiará al segundo puzle.

Puzle 2:
*Soy el cuarto de los 92, soy una escuela, soy una calle, soy una canica.
(Hay 92 pilares de mármol con los nombres de los combatientes muertos en la Segunda Guerra Mundial. Encontrarán la pista en los 4 pilares de mármol; escanearán un código QR en el sobre del segundo puzle. Una vez escaneado el código, encontrarán un símbolo que estará grabado en uno de los monumentos). En el segundo enigma encontrarán el tercer enigma escrito.

Respuesta: En el cuarto monumento (Toso Arsov) estará escondido un código QR, cuando lo encuentren y lo escaneen aparecerá un enlace, después de abrir el enlace encontrarán un símbolo de alas aceleradas.

Puzle 3:
Después de escanear el código QR aparecerá una imagen del monumento que parece un ala y si subes a ella podrás ver el cielo de la ciudad. Debajo de la imagen estará escrito: Extiende tus alas Es hora de volar. Da el salto. Sé dueño del cielo.

* Solución: En la parte superior del monumento habrá un sobre unido con un pequeño cable alcanzable donde tienen que tirar hacia abajo, una vez que se abren encontrarán un código QR. Una vez escaneado, leerán el enigma nº 4.

Puzle 4:
El código QR abrirá un enlace donde estará escrito: "Visité Francia cuatro veces y luego no he vuelto a ir en ocho años. Fue divertido, pero ahora tengo tres hijos, así que mis días de viaje han terminado". - Este puzle se encuentra en el nivel 2.
*Solución: La combinación es 483. Tienen que encontrar este número.

Puzle 5:
En uno de los árboles habrá números colgados. Una vez que descubran el número 483 encontrarán una imagen en cada uno de los papeles:

I **see** **bench**

Solución: En el 2º nivel sólo hay un banco donde se encuentra el siguiente puzle junto con una pequeña bolsa que contendrá una parte de las 39 piedrecitas.

Puzle 6:

Mientras buscan alrededor del banco descubrirán un mapa, en este mapa estarán dibujados objetos específicos y observaciones donde deberán seguir la pista que les llevará al siguiente puzzle junto con la bolsa con los guijarros.

Solución: Encontrarán un mapa, en ese mapa estarán dibujados objetos específicos como el banco, los monumentos y 41 escaleras que les llevarán a los dos pinos donde tienen que buscar el siguiente puzzle escondido.

Puzle 7:

Entre los dos pinos, verán una pequeña pala clavada en el suelo y debajo de la pala, estará colocado un mapa.

Solución: Los participantes tienen que seguir el mapa para encontrar los dos pinos y la pala con la que tienen que cavar, para encontrar el siguiente mapa.

Puzle 8:
*Después de encontrar la pala encontrarán un mapa. Este mapa revelará el siguiente acertijo, que es una flor que cuelga de un árbol específico junto con una imagen que los guiará al siguiente acertijo.
Solución: En el mapa verán 19 escaleras que les llevarán a los dos siguientes árboles donde tienen que encontrar una flor escondida con un cartel de ojos verdes. La parte importante es recoger la flor con ellos junto con el signo.

Puzle 9:

*En este puzle esconderemos una pequeña botella llena de agua con un mensaje pegado a ella. El mensaje será: Por favor, encuentra un lugar donde plantarme, si no estoy en la tierra moriré, si no bebo agua desapareceré.

Solución: Para encontrar la botella específica tendrán que encontrar el símbolo coincidente del mapa con los ojos verdes en él, y después de eso coger la botella de agua y usarla para plantar la flor.

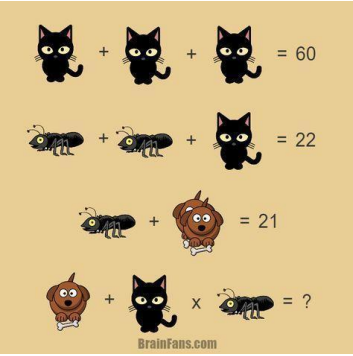
Puzle 10:
*La imagen tendrá un cartel de jardinería y un pequeño mensaje de texto que dirá (que si estoy en la tierra creceré mucho más), por lo que deberán cavar un pequeño agujero en el lugar marcado y plantar la flor (con la pala encontrada previamente). Mientras cavan encontrarán un problema matemático que deberán resolver para obtener el número concreto que les llevará al puzle número 11 .

Solución: Cavar en el lugar específicamente marcado con el cartel de jardinería, donde encontrarán el problema matemático escondido.

Puzle 11:

El undécimo puzle estará escondido en el mismo lugar donde tienen que plantar la flor para terminar la tarea. Después de resolver el enigma y obtener la respuesta correcta, que es el número 30, tendrán que encontrar ese número. Tienen que encontrar ese número específico que se colocará en una caja entre todas las demás cajas plantadas allí.

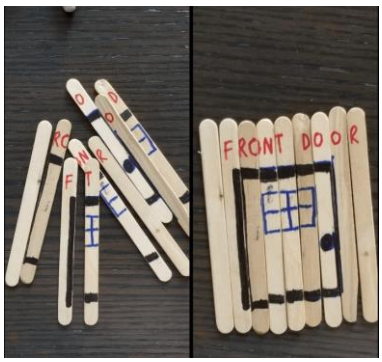
*Solución: resolver el problema matemático y encontrar el número 30 en una de las cajas colocadas cerca.



Puzle 12:

En la caja encontrarán múltiples palitos de helado en los que se dibujará un punto de referencia y, tras ensamblarlos en el orden correcto, tendrán que encontrar el punto de referencia donde se esconderá el siguiente puzzle.

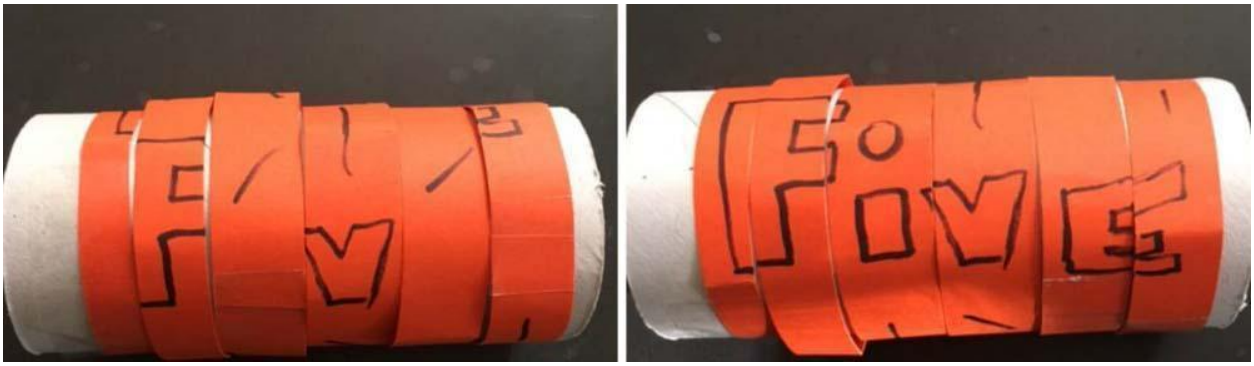
*Solución: Tendrán que unir las piezas de la paleta, lo que revelará la siguiente ubicación.



Puzle 13:

Tras localizar el punto de referencia, se ocultará el siguiente puzle. Encontrarán varios trozos de papel que tendrán que alinear en el orden correcto.

Este rompecabezas contendrá una palabra mágica que debería invitar al segundo Jefe Maestro a la escena:

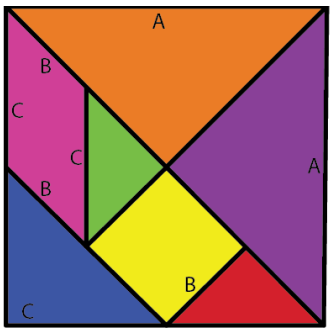


Solución: La palabra mágica será 21 DE MARZO que tendrán que decir en voz alta.

Puzle 14 y 15:
Tras oír la palabra mágica, aparecerá el Jefe 2 y les dará un código QR en el que tendrán que completar algunas actividades a través de las cuales descubrirán algunos datos interesantes sobre el lugar en Internet.
Actividades:
1. Hazte una foto de grupo
2. ¡Recoge 5 objetos de la naturaleza!
3. Pregunta a alguien del público por su canción favorita y grábalo.
4. Tendrán que colgar una foto en nuestro perfil de Instagram y poner el hashtag #escaperoom #findingthesecretstone #youthonboard #youthandnature
5. Pregunta al Jefe Maestro 2 por su grupo favorito y encontrarás el siguiente reto. (La respuesta será ROLLING STONES y el siguiente reto estará escondido bajo la roca con el cartel de Rolling Stones).
Solución: Completar las actividades dadas y encontrar la roca con el cartel de los Rolling Stones.

Puzle 16:
Después de encontrar la roca con el letrero de los Rolling Stones, encontrarán una pequeña caja llena de un colorido trozo de papel y las instrucciones que deberán seguir para cortar el papel por las líneas marcadas, después de completar las piezas el resultado será la forma de un avión. En la parte trasera encontrarán un mensaje que les conducirá a su siguiente puzle.

Solución: Resolver el puzle tangram (unir los trozos de papel de colores) y hacer la forma de avión y leer el mensaje.

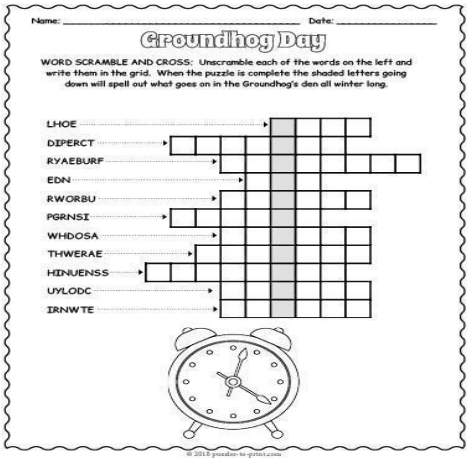


Puzle 17:

Mientras buscan por la zona, tienen que encontrar un objeto con forma de avión que les revelará el siguiente puzzle:

En el objeto con forma de avión, encontrarán un crucigrama oculto, las respuestas estarán relacionadas con la historia y la leyenda de la fortaleza Isar. Después de resolverlo la palabra clave les llevará al siguiente puzle.

Solución: Resuelve el crucigrama usando internet y la palabra clave será ANTEHA (Antena)



Puzle 18

El puzzle 17 les llevará al nivel 3 final. Tienen que buscar por los alrededores de la Antena (especialmente debajo de las piedras, o entre los arbustos) para encontrar los pocos trozos de la fotografía arrancada que, una vez unidos, les darán la localización donde encontrarán los ladrillos y las instrucciones para el siguiente juego.

Solución: Junta los trozos de la fotografía y ve a la siguiente localización y lee las instrucciones del siguiente juego.

Puzle 19:

Después de encontrar las instrucciones y los ladrillos tendrán que usarlos sabiamente para llegar al puzle final. En las instrucciones estará escrito:”Pisando sólo los ladrillos, tienes que llegar al punto final donde verás la señal de final".

Solución: Para completar la tarea, la idea principal es jugar como un equipo de verdad. Habrá seis ladrillos y cinco participantes. Tienes que colocar cada uno de los ladrillos delante de ti, un ladrillo estará disponible.

Ese ladrillo debe pasarse a la primera persona del equipo, que debe ponerlo delante y pisarlo. Repitiendo el proceso, una y otra vez, llegarán a la meta con el cartel de final.

Puzle 20:

Cuando crucen la señal de finalización del puzle 19 , verán bolsas esparcidas por todas partes, algunas de ellas llenas de arena, otras de corchos y varias bolsas estarán llenas de piedras decorativas por lo que recogiéndolas llegarán al número total de piedras. Dicho esto, el número total de piedras recogidas de todos los juegos anteriores será 39 y en una de las bolsas habrá un mensaje sobre lo que los participantes tienen que hacer con las piedras fundacionales. (Conocéis nuestro objetivo desde el principio. Somos mágicos, y tenemos que ser arrojados al río Bregalnica). Después de tirar todas las piedras, aparecerá el Tercer Director y les anunciará que han completado todos los puzles y terminado el juego, y les dará la última piedra que tendrán que llevar a su casa y poner debajo de la almohada.

Solución: Buscar entre las bolsas, encontrar las correctas con las piedras y, tras leer el mensaje mágico, tirarlas al río Bregalnica.

1.4 Actividad de escape

Nombre del juego	Encuentra la piedra mágica
Tema	Exploración del significado histórico y la naturaleza de la colina ISAR
Objetivos de aprendizaje	- Desarrollar en los jóvenes el conocimiento y la comprensión del patrimonio histórico en el contexto de su entorno local. - Evaluar la importancia histórica de los lugares locales. - Desarrollar la capacidad de comunicación compartiendo sus conocimientos con los demás. - Desarrollar el sentido de bienestar de los jóvenes mediante actividades regulares en su entorno local. - Garantizar que los jóvenes se sientan seguros de sí mismos y participen plenamente en el entorno al aire libre.
Materiales	La idea de esta actividad es utilizar materiales reciclados en el juego. Cilindros de cartón, cartones de huevos, material de embalaje, plástico, caucho, vidrio, papel, cartulina, metal y botellas de plástico pueden inspirar la imaginación de los más pequeños. No costarán nada pero serán muy divertidos. Los mapas se pueden dibujar en papel y se pueden utilizar números y letras de los periódicos. Para hacerlo más divertido, puedes imprimir algunos de tus materiales, pero te recomendamos encarecidamente que lo hagas por tu cuenta. Para decorar, utilizamos botellas vacías viejas, hicimos telarañas con servilletas y arañas con tela. Recogimos

	conos y flores de la naturaleza e hicimos la actividad aún más interesante. Mapas: 2 se ahogan en un papel, 1 se ahoga en palos Para las directrices utilizamos flechas. El presupuesto aproximado para organizar la actividad es de 30 a 60 euros.
Ubicación	Al aire libre - cualquier lugar histórico importante
Tamaño del grupo	3-6 participantes en un grupo
Misión	Encontrar 39 piedras para completar el desafío y encontrar la última cuadragésima piedra mágica.
Número de rompecabezas por resolver	20
Papel del director de juego	Tienes que nombrar a 3 Directores que tendrán diferentes funciones durante la actividad. Cada uno de ellos tiene un escenario y un papel importante que se describe en el texto siguiente. El primer Jefe debe dar las instrucciones para jugar al desafío. También lee el argumento de la historia y entrega al grupo el primer rompecabezas. El segundo Jefe Maestro aparece tras completar los 13 enigmas. El maestro entrega un código QR con actividades que los participantes deben resolver. Aparecerá el tercer Director y les anunciará que han completado todos los puzles y terminado el juego. Les dará la última piedra, que tendrán que llevar a su casa y poner debajo de la almohada.
Tiempo por puzzle	De 2 a 10 minutos
Tiempo para completar todo el juego	De 50 minutos a 90 minutos
Sobre el reto	Todos los puzles están conectados entre sí. Para pasar al siguiente reto, hay que resolver el anterior, en el que se

	descubre una pista o guía para el siguiente. Los puzles se dividían en varias categorías: lógicos, históricos, matemáticos y visuales, relacionados con los escenarios naturales del lugar elegido, códigos QR, mensajes vocales y mapas. Para tener éxito en la resolución del reto tienes que prestar atención a lo que te rodea, leer con atención y relacionar las cosas entre sí. El trabajo en equipo es esencial y tienes que colaborar.
¿Y si algo sale mal? La carta del comodín	Si el grupo no puede resolver algún puzle durante más de 10 minutos, también puedes incluir al Joker en el proceso. El grupo puede tener 2 Jokers en total para obtener ayuda del Head Master. Esto no significa que el Jefe Maestro dará la solución a los participantes pero puede guiarlos hacia la solución. Esto es opcional y puedes adaptarlo según tus necesidades.
Cómo preparar al grupo para este reto	Como se trata de una actividad al aire libre, hay que preparar los escenarios y al grupo con antelación. El lugar: - Compruebe el lugar un día antes del desafío y marque la zona. - Pon una X en los lugares que puedan ser peligrosos para ellos. Los participantes: - Infórmeles de que deben llevar calzado y ropa cómodos. - Trae botellas de agua; - Lleva un kit de seguridad;
Cómo preparar el escenario	Compruebe el lugar un día antes del desafío y marque la zona.

	- Pon una X en los lugares que puedan ser peligrosos para ellos. Decoración: Esto es opcional y depende de sus necesidades y presupuesto. Traiga materiales y personal adicionales que estén relacionados con su reto. Utiliza materiales de la hermosa naturaleza. Recoge piedras, conos, hojas, ramas... Los rompecabezas deben estar escondidos en diferentes partes del propio yacimiento. Cualquier monumento, inscripción o edificio puede servir de inspiración para el puzzle.
Sesión de reflexión en grupo	Organiza una sesión de reflexión después de que resuelvan el puzzle. Háblales de sus sentimientos y su emoción durante el juego. Pregúntales qué les ha funcionado y qué no. Ofrece a los participantes un espacio para compartir su experiencia y, si es posible, dales un pequeño premio.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresadas son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.