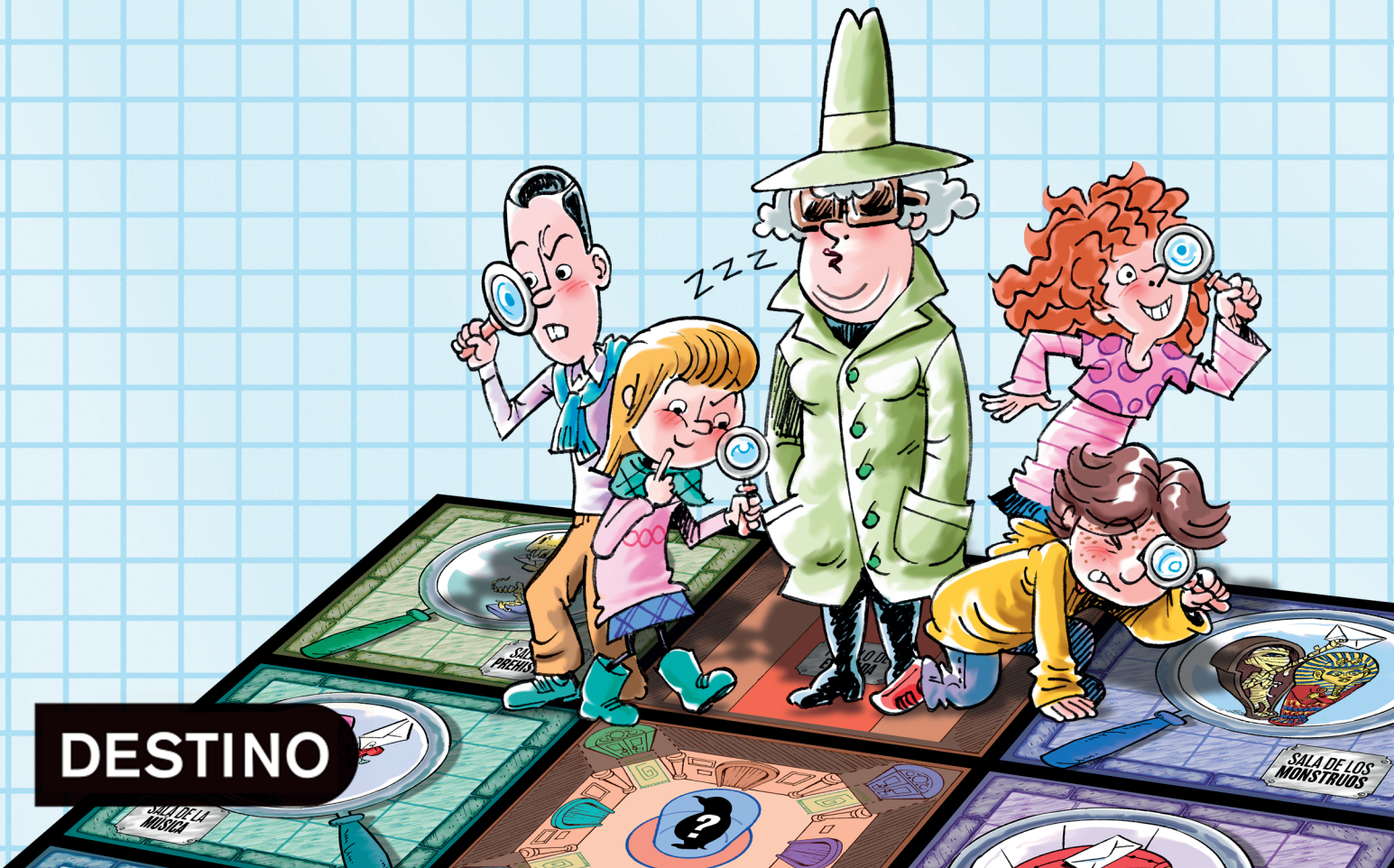
ESCAPE ROOM

Misterioso robo en el Museo Variopinto

Enrique Carlos Martín

Detectives EXTRA escolares

GUION DEL NARRADOR



DESTINO

¡ATENCIÓN!

¡Este guion NO lo deben leer los niños participantes!

Nota: antes de jugar hay que leer el TUTORIAL.

EL NARRADOR

El **NARRADOR** modera el escape room.

Narra la introducción, resto de textos y diálogos de los personajes.

Lee las pistas o pide a los participantes que las lean.

(Ojo, este guion recoge las respuestas a las pistas, se debe evitar que los participantes las vean).

Controla el tiempo.

Señala lugares y personajes.

Imita sonidos y crea tensión.

EL TEXTO EN ROJO NO SE LEE EN VOZ ALTA.

INTRODUCCIÓN

Os encontráis de visita en una excursión del cole en el curioso Museo Variopinto.

Este tablero representa la planta del edificio, el mapa de las salas.

(Señalar el TABLERO)

Estáis recorriendo la SALA CENTRAL cuando salta una alarma escandalosa.

(Imitar el ruido de alarma)

En ese momento y en esa misma sala, se encuentran también estas otras personas:

(Señalar la Hoja de Sospechosos, que se coloca junto al tablero)

RESPONSABLE DE MANTENIMIENTO: Lolopuloski Laese.
RESTAURADORA: Anabel Entrepaños Cuadrado.
RESPONSABLE DEL PUNTO DE INFORMACIÓN: Regla Unaele.
VISITANTE: Marajá Muhir Eme.
VISITANTE: Señor Williams Zeta.
Y por último aparece la DIRECTORA: Maricuri de la Cierva Laú.

La directora, Maricuri, se dirige a todos algo nerviosa:

—¡Han robado en el museo! Han saltado las alarmas y nos hemos quedado ENCERRADOS. He intentado abrir y ha sido imposible.

—En la puerta he encontrado una nota del responsable, en la que dice que ha robado la famosa joya «El Pingüino Aragonés».

(Señalar enseñar el tarjetón de la imagen de El Pingüino Aragonés)

—Efectivamente, veo que la urna que la contenía está rota y la joya ha volado.

(Señalar la imagen central de la sala)

—La nota, firmada por **EL LADRÓN BURLÓN**, dice que él aún se encuentra entre los presentes, pero que si queremos escapar de esta prisión, desvelar su identidad y recuperar la joya, tendremos que seguir las pistas que nos ha dejado, porque le encanta jugar con sus víctimas. Cada pista se deberá resolver en DOS MINUTOS, o él escapará con la joya y nos dejará encerrados.

(Enseñar el tarjetón de la imagen de El Ladrón Burlón)

—He llamado a los DETECTIVES EXTRAESCOLARES para que nos ayuden, pero no pueden entrar, está todo cerrado. Nombran DETECTIVES EXTRAESCOLARES PROVISIONALES a los niños presentes, para que ocupen su lugar y resuelvan el robo.

—Junto a la nota del ladrón estaba preparada la PRIMERA PISTA.

PRIMERA PISTA

(Mostrar el sobre con la primera pista y sacar el contenido)

El NARRADOR reparte entre los niños UNA HOJA para cada uno.

El NARRADOR o los niños, leen la explicación de la actividad (deben descifrar palabras, sustituyendo los símbolos por letras o encontrarlas en la sopa de letras).

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES

Las palabras que encontrarán apuntan a la SALA DE LA PREHISTORIA (fósil, tribu, hueso, piedra, dinosaurio, cueva...).

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

Deben seguir al Ladrón Burlón según les indica el resultado de la actividad, el NARRADOR PREGUNTA:

Mirad el tablero, ¿hacia dónde creéis que hay que ir?

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES
Deben decir: «¡A la Sala de la Prehistoria!».

Vais en dirección a la sala, pero no podéis entrar: la puerta de la sala está cerrada con un **CANDADO NUMÉRICO**, pero hay una nota al lado con un enigma que tiene la clave para entrar.

El NARRADOR enseña el CANDADO y lee el ENIGMA:

«En mi **firma** encontrarás los números a pulsar: primero, las que no se repiten, segundo, las que riman y por último, el total. Firmado: Ladrón Burlón».

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES
Solución: 4 (las letras que no se repiten), 2 (rimán: "o-n"), 12 (total): 4-2-12.

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

El NARRADOR pulsa en el candado de forma dramática.

Introducís el número y ¡el candado se ha abierto!

Podéis entrar en ¡la SALA DE LA PREHISTORIA!

El NARRADOR dramatiza la entrada en la Sala de la Prehistoria)

La sala está vacía y en penumbras. Las paredes están repletas de vitrinas con herramientas hechas de piedra y hueso, y hay paneles con dibujos de los humanos en la prehistoria. En medio, el esqueleto de un gran dinosaurio sobre una tarima llama mucho la atención. Sobre todo, porque entre sus colmillos sujeta un sobre. Este sobre.

(Mostrar el sobre con la segunda pista y sacar el contenido).

SEGUNDA PISTA

✔ **El NARRADOR** reparte entre los niños UNA HOJA para cada uno.

✔ **El NARRADOR** o los niños, leen la explicación de la actividad (deben seguir las instrucciones hasta que revelen un dibujo).

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES
La actividad revelará dibujos que apuntan a la SALA DE LOS MONSTRUOS (vampiro, Frankenstein, bruja…).

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

Deben seguir al Ladrón Burlón según les indica el resultado de la actividad, el NARRADOR PREGUNTA:

Mirad el tablero, ¿hacia dónde creéis que hay que ir?

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES
Deben decir: ¡A la Sala de los Monstruos!

Vais hacia la SALA DE LOS MONSTRUOS, esta vez no hay puerta cerrada.

El NARRADOR dramatiza la entrada en la Sala de los Monstruos.

Nada más entrar os dais cuenta de que alguien os observa... Tiene mucho pelo en la cara, grandes colmillos, orejas puntiagudas... ¡Es un hombre lobo! Por suerte, es solo un montaje del museo. Un maniquí, claro. A su alrededor hay expuestos elementos conocidos del mundo de los monstruos: la capa del Conde Drácula, la máquina que da vida al monstruo de Frankenstein... Pero os llama la atención el ataúd de la momia, porque tiene su esquelético brazo cubierto de vendas levantado, sujetando un sobre con sus finos dedos. Este sobre.

El NARRADOR muestra el sobre con la tercera pista y sacar el contenido.

TERCERA PISTA

✔ EN ESTA OCASIÓN, EL SOBRE CONTIENE, además de la actividad, UNA HOJA CON UN **DECODIFICADOR**.

✔ **El NARRADOR** explica cómo se utiliza el **DECODIFICADOR (ver TUTORIAL)**.

✔ **El NARRADOR** reparte entre los niños UNA HOJA con la actividad.

✔ **El NARRADOR** o los niños, leen la explicación de la actividad. Deben descifrar el mensaje con la ayuda del Decodificador.

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES
La actividad revelará palabras que apuntan a la SALA DEL CÓMIC (historieta, onomatopeya, publicación, dibujo, viñeta...).

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

Deben seguir al Ladrón Burlón según les indica el resultado de la actividad, el NARRADOR PREGUNTA:

Mirad el tablero, ¿hacia dónde creéis que hay que ir?

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES

Deben decir: ¡A la Sala del Cómic!

El NARRADOR dramatiza la llegada a la puerta de la sala.

Vais en dirección a la sala, pero al llegar a su puerta, os detenéis. Junto a ella hay una caja de metal de la que salen seis cables que se pierden bajo la enorme alfombra que cubre todo el suelo del pasillo. Un mensaje escrito por el Ladrón Burlón os pone en guardia.

El NARRADOR enseña el dibujo de la caja de metal y el mensaje.

«Atención: Habéis caído en una trampa, JA-JA-JA. Me río de vosotros, sí. Estáis pisando un suelo muy peligroso. No podéis moveros más. Si lo hacéis, las pistas que he dejado se autodestruirán y perderéis. JA-JA-JA, me vuelvo a reír. Para salir del atolladero, tenéis que cortar el cable correcto antes de DIEZ SEGUNDOS. El cable correcto es aquel que SOLO TIENE NÚMEROS PARES. Empieza la cuenta atrás».

El NARRADOR dramatiza, comienza a contar de diez a cero de forma lenta.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES
Solución: El cable correcto es el tercero (C).
(Los niños señalarán el cable y El NARRADOR simula cortarlo).

Habéis neutralizado la trampa, ¡bien! Ya podéis entrar en la SALA DEL CÓMIC.

El NARRADOR dramatizaEl NARRADOR dramatiza la entrada en la Sala del Cómic.

La sala del CÓMIC es muchísimo más alegre que la anterior. Os situáis en medio y miráis alrededor. Hay muñecos e ilustraciones enormes de personajes que conocéis bien, como Spiderman, Tintín, Astérix, Mortadelo y Filemón, Mafalda o Doraemon. Pero llama mucho la atención un personaje que no esperábais allí: doña Equis. Sí, la profe detective de los Detectives Extraescolares. Hay una figura de ella que está examinando unas huellas de pisadas pintadas en el suelo. Pero en una de aquellas pisadas, justo bajo la lupa de doña Equis, el LADRÓN BURLÓN ha colocado un sobre.
Este sobre.

El NARRADOR muestra el sobre con la cuarta pista y sacar el contenido.

CUARTA PISTA

✔ **El NARRADOR** reparte entre los niños UNA HOJA con la actividad.

✔ **El NARRADOR** o los niños, leen la explicación de la actividad.

Deben tachar las letras repetidas.

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES

La actividad revelará palabras que apuntan a la SALA DEL JUGUETE (balón, comba, parchís...).

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

Deben seguir al Ladrón Burlón según les indica el resultado de la actividad, el NARRADOR PREGUNTA:

Mirad el tablero, ¿hacia dónde creéis que hay que ir?

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES

Deben decir: ¡A la Sala del Juguete!

Vais hacia la SALA DEL JUGUETE y en esta ocasión os encontráis la puerta abierta.

El NARRADOR dramatiza la entrada en la Sala del Juguete.

Si la sala anterior era divertida, esta nueva sala le supera. Hay juguetes de todos los tiempos y tamaños; muñecos y muñecas, bicicletas de los abuelos y patinetes voladores, trenes, coches, caballos, drones, videojuegos... Pero hay uno que destaca: un enorme oso panda sentado, que parece reinar en el lugar. Un nuevo sobre aparece sobre su redonda barriga.
Este sobre.

El NARRADOR muestra el sobre con la cuarta pista y sacar el contenido.

QUINTA PISTA

✔ **El NARRADOR** abre el sobre y esta vez NO HAY NADA para repartir. Solo una cartulina con un mensaje del Ladrón Burlón.

✔ **El NARRADOR** lee la nota.

Esta vez no hay nada que repartir, solo esta nota:
«¡Qué listos sois! Habéis llegado al final, y aún os quedan unos minutos. Pero no me habéis atrapado. Para saber quién soy, tenéis que UNIR VUESTROS PASOS, SALA A SALA, DESDE LA PRIMERA A LA QUE OS MANDÉ».
Junto con el mensaje, el Ladrón ha dejado un cordón rojo dentro del sobre.

✔ **El NARRADOR** saca el cordón rojo y se lo entrega a los participantes.

✔ Si no saben qué hacer, el **NARRADOR** vuelve a leer la parte de la nota que dice «Para saber quién soy tenéis que unir vuestros pasos, sala a sala, desde la primera a la que os mandé».

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

OJO, INFO QUE NO DEBEN LEER LOS PARTICIPANTES

La actividad consiste en unir con el cordón rojo las salas visitadas en su orden. El recorrido dibujará **una Z** (desde «Prehistoria», a «Monstruos», a «Cómic», hasta «Juguete»).

Esa letra les llevará a saber quién es el ladrón: WILLIAMS ZETA.

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

Deben desvelar la identidad del Ladrón Burlón, según les indica el resultado de la actividad, el NARRADOR PREGUNTA:

¿Señala esto a un sospechoso?

Los niños deben señalar a **WILLIAM ZETA**.

El NARRADOR saca de nuevo el tarjetón del Ladrón Burlón. Según lo explicado en el TUTORIAL, dentro del sobre habrá guardado la tarjeta con la pista para encontrar la joya robada. Será un texto escrito a mano por el NARRADOR, más o menos como el que sigue:)

Aquí está el Ladrón Burlón, y ha dejado esta nota:
«¡Me habéis pillado, soy WILLIAMS ZETA! ¡Sí que sois listos! Pero aún no habéis acabado, os queda encontrar la joya robada, EL

PINGÜINO ARAGONÉS. Aunque creo que no la encontraréis porque la he escondido en...
(El NARRADOR habrá escrito los detalles de la última pista)».

TIENEN DOS MINUTOS para realizar la actividad: se pone en marcha el cronómetro.

El NARRADOR controla el tiempo y avisa cuando se acaba.

El NARRADOR pide un aplauso para los sagaces Detectives Extraescolares, ¡que han atrapado al culpable y recuperado la joya!

Y se reparten los **DIPLOMAS DE DETECTIVE EXTRAESCOLAR** entre los participantes.