

ESCAPE ROOM

PENTECOSTÉS

Objetivos

El objetivo principal del juego es que conozcan algo más de Pentecostés y de la Jerusalén que vivió Jesús. Para ello las pruebas está ubicadas en lugares de Jerusalén que existieron en tiempos de Jesús. No están todos los lugares de Jerusalén porque se reparten entre las tres rutas, una Sumeria, otra egipcia y otra fenicia. Aquí vamos a exponer solo la ruta egipcia, porque las otras rutas deben de ser probadas y jugadas, para ver los posibles errores y las habilidades de los alumnos, antes de ponerlas a disposición de la comunidad de los profesores de religión católica. Las dificultades de las rutas son distintas, la sumeria es la más difícil, la fenicia es la más fácil. La egipcia, que es la que se ha probado puede durar entre 40 y 55 minutos. Los alfabetos que se utilizan son los originales de las tres lenguas, aunque un poco castellanizados.

Es evidente que el objetivo oculto de hacer este escape room al final del curso, es el de lograr un mayor grado de satisfacción de los alumnos que optan por la asignatura de religión, y darles argumentos para que convencan a sus compañeros para elegir la asignatura para el próximo curso.

Está diseñada para alumnos entre 1º de la ESO y 1º de Bachillerato. Se recomienda que los grupos de alumnos sean de entre 4 y 7. Si hay menos se encuentran sobrepasados por el juego, y si hay más algunos pueden aburrirse.

Normas

Las normas son básicas, para poder dar lugar a la iniciativa de los alumnos. Están recogidas en un documentos llamado "Normas", que se les da a los alumnos, se les lee antes de comenzar y que están en dos carteles en las paredes de la clase. Aparte de las normas escritas, se les advierte que hacer trampas en el juego o saltarse un lugar a dónde les lleven las pistas son motivo de descalificación y final del juego.

Recursos

Para el juego lo primero que debemos de tener es una clase o lugar donde desarrollarlo. He podido disponer de una de las aulas de 2º de Bachillerato desde final de mayo, aprovechando que han terminado el curso y que hay pocos alumnos que deben de recuperar asignaturas, para lo cuál la Jefatura de Estudios ha dispuesto que los alumnos fueran a otra aula vacía en vez de la suya.

Adjunto un documento sobre el material que he utilizado. Algún material lo he tenido que comprar y otro ya lo tenía de otros juegos anteriores.

No he podido dedicar, en mi caso, ni tiempo ni recursos para poder hacer una decoración, que sería recomendable, para que los alumnos se sientan inmersos en la Jerusalén del siglo I. Tampoco he podido disponer de un vestuario acorde con el periodo histórico, que también es recomendable.

Dinámica

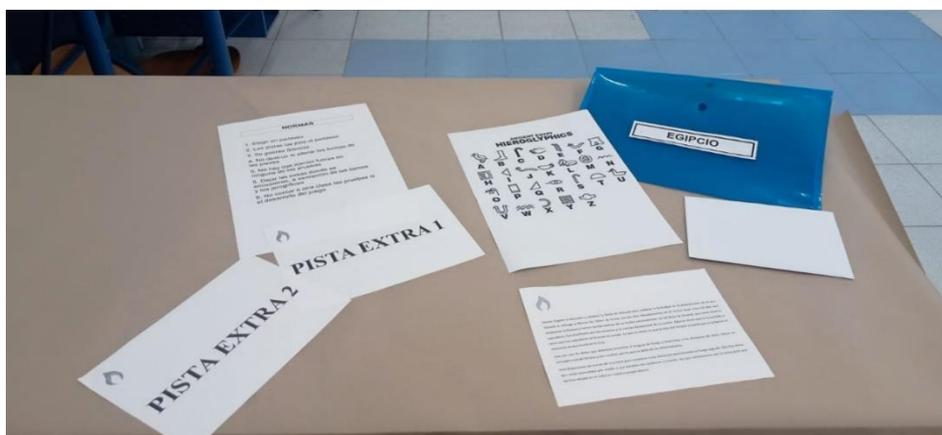
En primer lugar se divide la clase por grupos, un grupo entra en el juego y el resto se queda con otro profesor voluntario.

Una vez que van a entrar se encuentran con la poca decoración que he podido hacer y que adjunto en documentos. La imagen a continuación es la entrada al Escape room.



Los carteles fueron colocados por los alumnos voluntarios de 1º de Bachillerato, así como parte de la decoración, pero no las pruebas para que también pudieran hacerlas.

Una vez dentro, en la entrada se le da diversa documentación y se leen las normas.



Entre los documentos hay: las normas, un sobre para ir llevando y conservando las pruebas y las llamas, dos pistas extras, dos copias del alfabeto egipcio, dos lápices, el relato del juego y su inicio, y el sobre con la primera pista. Para ayudarles a organizarse se les recomienda que hagan al principio tres grupos, uno para traducir los diferentes carteles en la habitación para saber dónde están los distintos lugares, otro para traducir la primera pista, y otro para ir localizando y encontrando las tres llamas que están escondidas, las otras tres llamas están en las pruebas.

El texto del relato, que también adjunto en un documento, es el siguiente:

Hemos llegado a Jerusalén a celebrar la fiesta de Shavuot para celebrar la proclamación en la que Dios le entregó a Moisés los Diez Mandamientos. Hace 50 días que celebraron la Pascua y hemos tenido noticias de un hecho extraordinario. Un tal Jesús de Nazaret, que tiene muchos seguidores, fue crucificado por los romanos y su cuerpo desapareció de su tumba. Algunos dicen que ha resucitado y otros que sus seguidores se llevaron el cuerpo. Lo que es cierto es que el Velo del Templo se partió por la mitad en el momento en que murió en la Cruz.

Una voz nos ha dicho que debemos encontrar 6 lenguas de fuego y llevárselas a los discípulos de Jesús. Llevan en Jerusalén más de 50 días y son muchos, por lo que no debe de ser difícil hallarlos.

Solo disponemos de menos de una hora para encontrar a sus discípulos, que nos han dicho que están escondidos por miedo a que también los condenen a muerte para llevarles el fuego sagrado. Así que comenzamos con la única pista que nos han dejado en el sobre.

Las llamas tienen un imán por detrás para mejor esconderlos.



La primera pista es la siguiente:



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Y su traducción es: A uno de los guardias de Caifás le cortaron una oreja uno de los discípulos y Jesús se la pegó. Puede tener una pista.

Lo que los hace dirigirse a la Casa de Caifás. Un vez allí se encuentran con el escenario siguiente:



Hay unos planos de Jerusalén y un calendario que son pistas falsas. Hay un extensor con la punta imantada y un tubo de cartón porta documentos que dentro tienen la siguiente pista y una linterna de luz ultravioleta. Deben de introducir el extensor en el tubo para obtener la linterna.



La pista 2 es la siguiente:



ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ
ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ
ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ
ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ ᐱᓂᓂᓂ

Y su traducción es: Uno de los guardias de la tumba de Jesús sigue allí buscando respuestas. Ayúdale con la luz.

Deben de dirigirse ahora al lugar de "La tumba de Jesús". Allí se encuentran con el siguiente escenario:



Hay una Biblia que es una pista falsa, una caja con candado de letras y un marco con letras en egipcio:



La traducción es: Hoy es el inicio de la Iglesia. Aspira a ser ¿ ... ?

La respuesta es: SANTA, que son las letras que hay que poner en el candado para que se abra.



Una vez abierta la caja se encuentran con la pista 3:



En el Palacio de Herodes tendréis que medir
vuestra inteligencia para obtener las respuestas que queréis.
Deben de dirigirse ahora al Palacio de Herodes, dónde se encuentran con el
siguiente escenario:



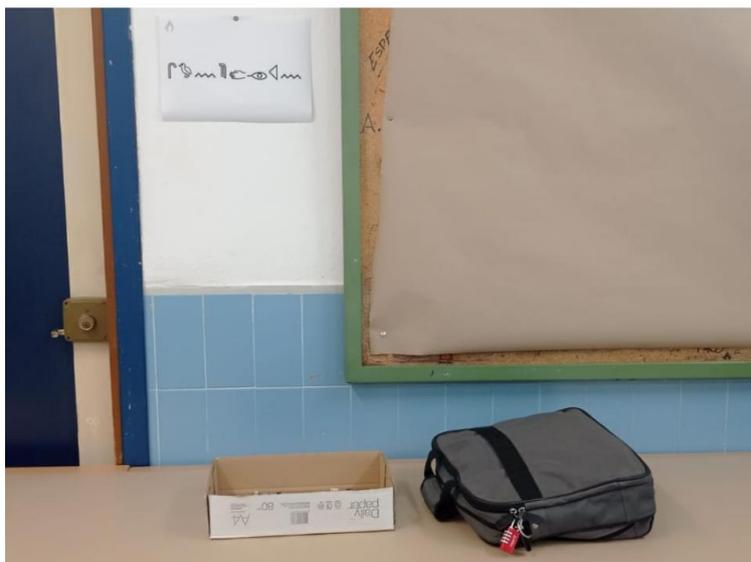
Hay un metro, un libro de texto, unas varillas, un portafotos con una pirámide con tres colores y una caja con una combinación de tres números. Se resuelve de la siguiente forma: hay que medir las varillas diferentes en tamaño que corresponden con los colores que hay en la pirámide. Los centímetros de las varillas los conducirán a las páginas del libro de texto donde se encuentran los números de la combinación, que han sido escritos con tinta mágica y que verán al aplicarle la luz ultravioleta. Esos números deben de ponerse por el orden de los colores de la pirámide y obtendrán la combinación del candado. Al abrir la caja se encontrarán con la pista 4:


 412 123456789 10 11121314 15
 1617181920 21 22 23242526
 27 282930 31 32333435
 36373839 40 414243 44 45
 464748

La traducción es la siguiente: Del Palacio de Herodes lo devolvieron al Pretorio. El escriba de Pilatos escondió la clave en sus escritos.

En el lugar con el cartel de Pretorio se encontrarán con el siguiente escenario:

Deben de dirigirse ahora al Sanedrín donde se encuentran con un maletín con un candado de 4 cifras, una plantilla y una caja con distintos dados con letras:





Cogiendo los dados mayores pueden poner los números 7 2 3 2, que corresponde a la combinación del maletín. Al abrirlo se encontrarán con un cartel de se busca en latín, una llama y la pista 6. El cartel es el siguiente:



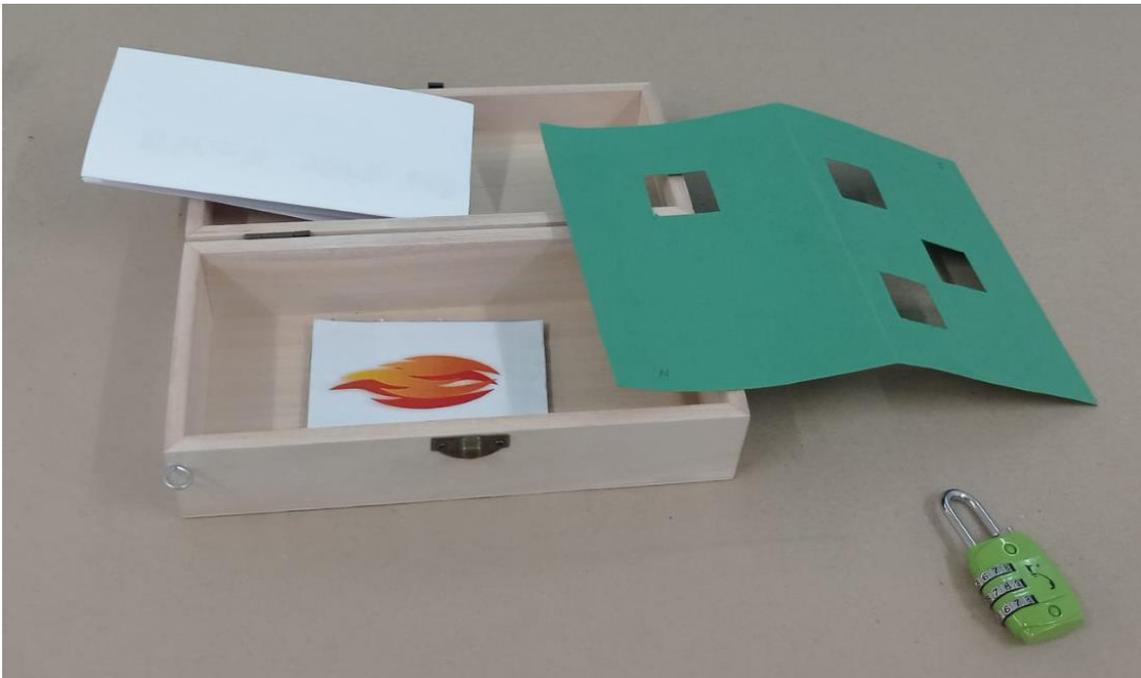
La parte gris es un rasca y al rascarlo aparecen los números 565. Y la pista 6 es la siguiente:



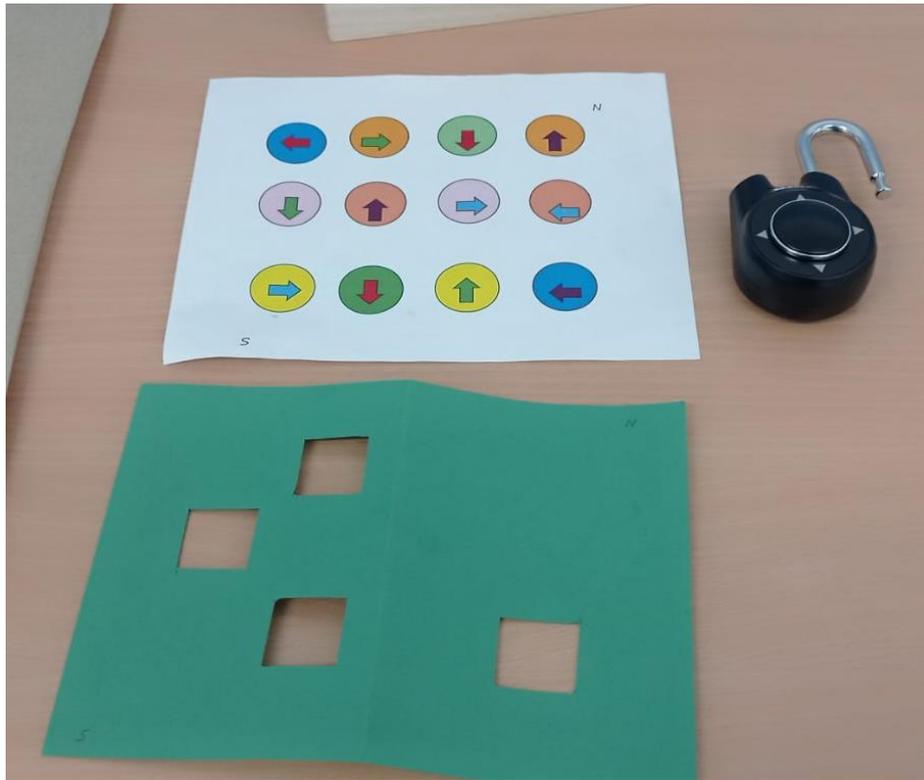
El criado del publicano se reunió con Gamaliel en su casa. Ocultan algo.

Lo que les conduce a la Casa de Mateo, dónde solo hay una caja con candado y la combinación 565. Al abrirla aparecen dentro de la caja una llama, una cartulina con 4 huecos, y la pista 7.

La cartulina tiene una n y una s, para indicar cual es la parte norte y la sur, así como el lado por el que deben de obtener la respuesta.



La pista 7 dice así:



Al abrir la caja aparece una nota que indica que deben de entregar las llamas a los apóstoles y entonces Pedro sale y da el discurso a los israelitas de Hechos 2, el cual está es otro papel, del que también adjunto documento.



Habéis llegado a la Casa de María dónde están los Apóstoles encerrados. El Padre ha enviado unas lenguas de fuego que se han posado sobre ellos y han recibido el Espíritu Santo. Tal es la fuerza de la que se han llenado que han salido a anunciar la Buena Noticia.

MENSAJE DE PEDRO

Hech. 2, 22-36

²²Israelitas, escuchad estas palabras: A Jesús, el Nazareno, hombre acreditado por Dios entre vosotros con milagros, prodigios y señales que Dios hizo por su medio entre vosotros, como vosotros mismos sabéis, ²³a éste, que fue entregado según el determinado designio y previo conocimiento de Dios, vosotros le matasteis clavándole en la cruz por mano de los impíos; ²⁴a éste, pues, Dios le resucitó librándole de los dolores del Hades, pues no era posible que quedase bajo su dominio; ²⁵porque dice de él David: *Veía constantemente al Señor delante de mí, puesto que está a mi derecha, para que no vacile.* ²⁶Por eso se ha alegrado mi corazón y se ha alborozado mi lengua, y hasta mi carne reposará en la esperanza ²⁷de que no abandonarás mi alma en el Hades ni permitirás que tu santo experimente la corrupción. ²⁸Me has hecho conocer caminos de vida, me llenarás de gozo con tu rostro.

Se toma nota del tiempo dedicado, de las llamas encontradas y se les da una puntuación para competir con los otros grupos y clases.

En mi caso he puesto pistas y lugares falsos. Algunas fotos de dichos lugares y pistas:

