



CARMEN CONDE

ESCAPE ROOM

por Olga Garre



DESAROLLO DEL JUEGO

Una persona de la concejalía con antelación deberá dejar las pistas en sus lugares correspondientes.

Los alumnos se darán cita a a entrada del museo. Mientras un grupo entra, otro se quedará a cargo de un profesor que será quien dirija las miradas hacia la primera pista y quien les acompañará durante el juego que consta de ocho pruebas.

En las primeras pruebas, el profesor puede aportar una información extra, si lo considera oportuno para enriquecer mas la experiencia. Y si no, limitarse al juego.

El juego durará 15 minutos que deberá contabilizar el profesor. Cada pista encontrada y resuelta ha de ser devuelta a su sitio para que el siguiente grupo pueda realizar la actividad.



Introducción
(el profesor lo debe decir en
voz alta)

Hace apenas unos días, entre los archivos olvidados de una antigua biblioteca, se ha descubierto una carta inédita firmada por Carmen Conde.

El hallazgo ha sacudido al mundo literario: en ella, la escritora insinuía la existencia de un manuscrito oculto, una pieza jamás publicada que dejó escondida deliberadamente hasta que pasaran varios años después de su muerte.

*¿Seréis capaces de encontrarlo?
Tendréis que resolver 7 pruebas para ello.*

“No me queda mucho tiempo,
pero aún conservo lucidez
para un último gesto.
Escondida está mi última
voluntad

Que lo encuentre quien sea
capaz de seguir las huellas
que el tiempo no ha borrado.”

Este Escape Room es vuestra oportunidad de seguir esas pistas. Tendréis que recorrer su vida, su obra, sus silencios y sus luchas para recuperar el testimonio que quiso dejar a las futuras generaciones.

¿Estáis preparados para enfrentar el último desafío de Carmen Conde?



PRUEBA 1

El Mapa de Cartagena

LUGAR: PUERTA DEL MUSEO

El profesor debe coger la carta que está situada en el banco dentro de un cilindro marrón y entregársela a un alumno para que la lean en voz alta. y uno de los alumnos la lee en voz alta.

PRUEBA: un puzzle SITUADO DEBAJO DEL BANCO que forma un mapa antiguo

🔍 Al unir las piezas se forma la clave

🔑 Clave: OLIVER

📌 Pista: los trozos debes unir para descubrir el camino a seguir

EXTRA: ¿Quién fue Antonio Oliver? ¿Dónde hay una imagen de él?

Los alumnos deben encontrar un roll up con la imagen de Antonio Oliver situada a pocos metros.

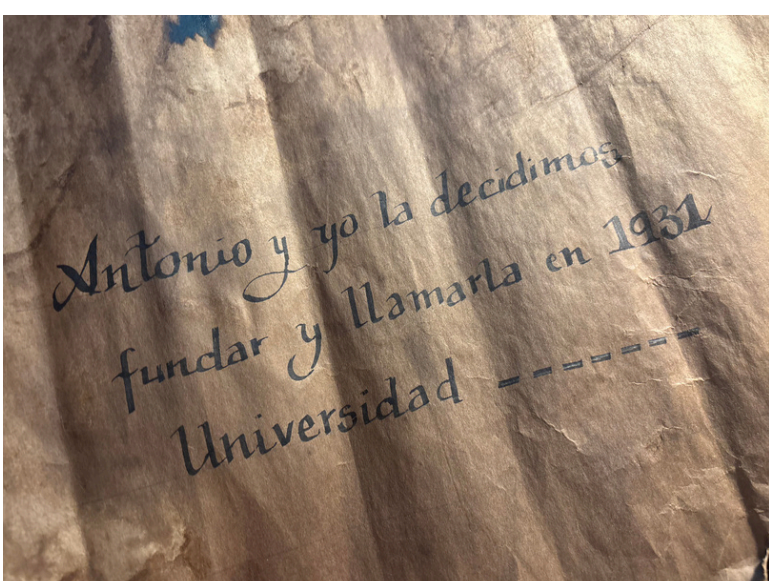


PRUEBA 2. Antonio Oliver

LUGAR: Detrás de un roll up situado junto a la puerta de la Up, con la figura de Antonio Oliver, un acertijo:

“Antonio y yo la decidimos fundar en 1931 y
llamarla Universidad _____”

🔑 Clave: UNIVERSIDAD POPULAR. Tienen que dirigirse a la puerta de la misma. Allí, en la puerta, verán una maleta. Dentro de ella una caja con candado...



Ante la duda, el profesor puede indicarles con el dedo la dirección de la Universidad Popular.

PRUEBA 3.

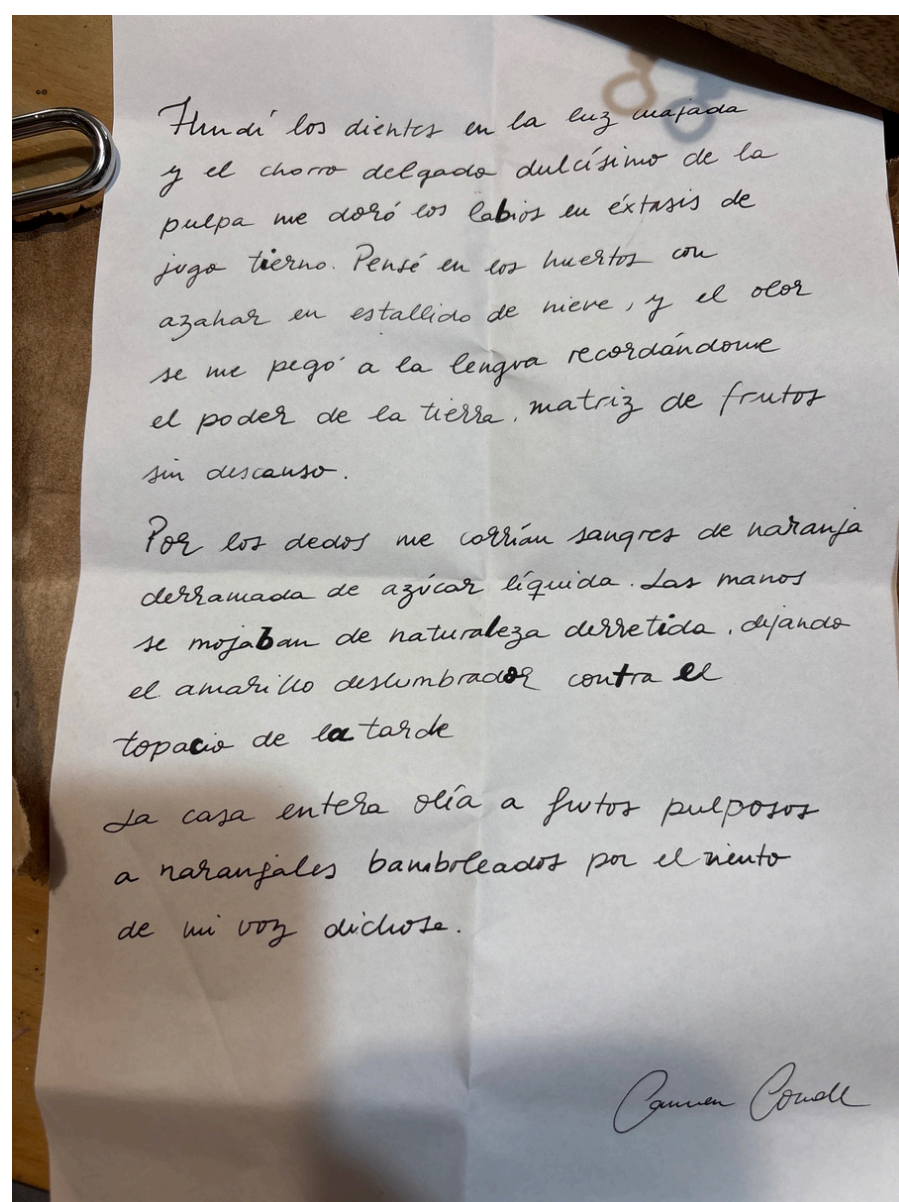
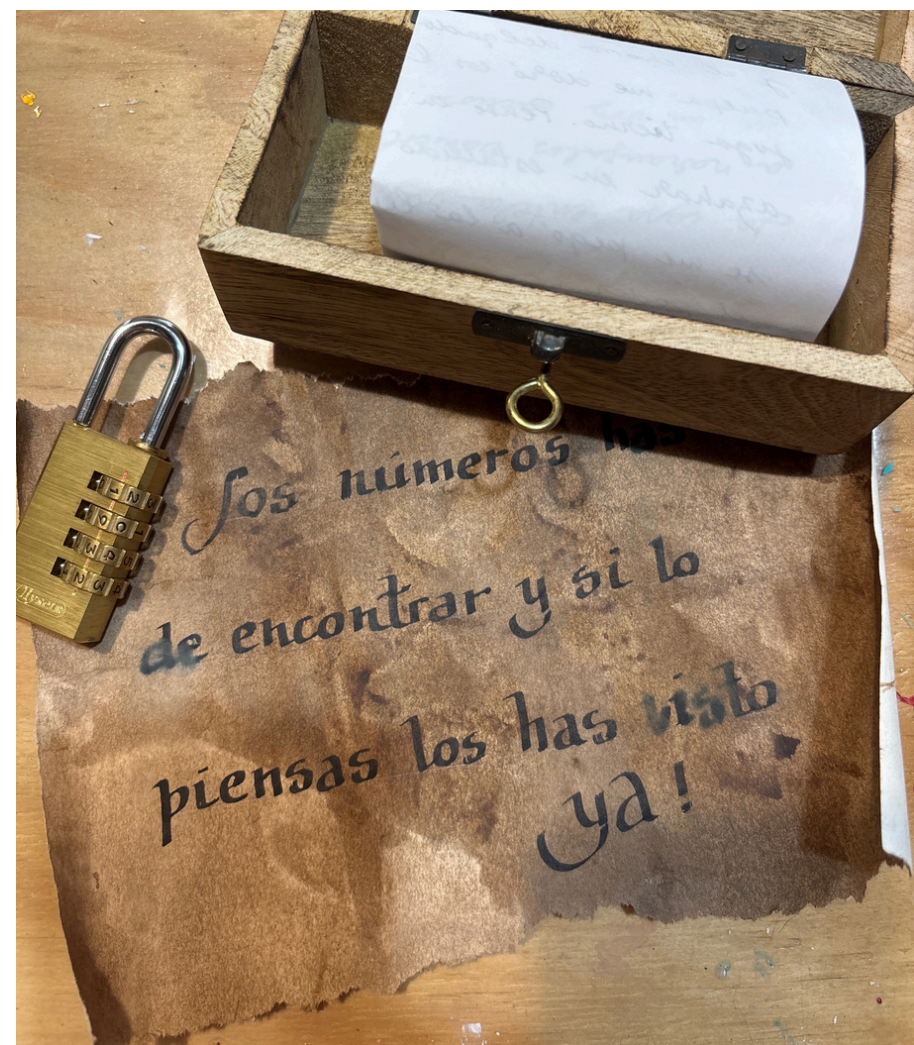
La maleta de los viajes

LUGAR: en la entrada de la Universidad Popular (dentro de la maleta)
una caja con candado.

📌 Pista: los números has de encontrar y si lo piensas los has visto ya

🔒 Clave: candado tiene cuatro cifras que coinciden con la fecha de fundación de la Universidad: 1931.
Dentro de la caja una de las cartas para Amanda.

EXTRA: ¿Qué personajes ilustres pasaron por la Universidad Popular en esos años?



PRUEBA 4.

Cartas para Amanda

- En la carta destacan diez letras, que se encuentran resaltadas.
- 📌 Pista: diez letras tienes que encontrar y después en el mural buscar.
- 🔑 Clave: al unir las letras se forma el concepto clave, la palabra BIBLIOTECA.

Si dudan el profesor puede sugerir que hay un mural junto a la entrada de la biblioteca de adultos

EXTRA: la importancia de la figura de Amanda en la vida de Carmen Conde

PRUEBA 5.

LUGAR: mural Dora Catarineu, biblioteca

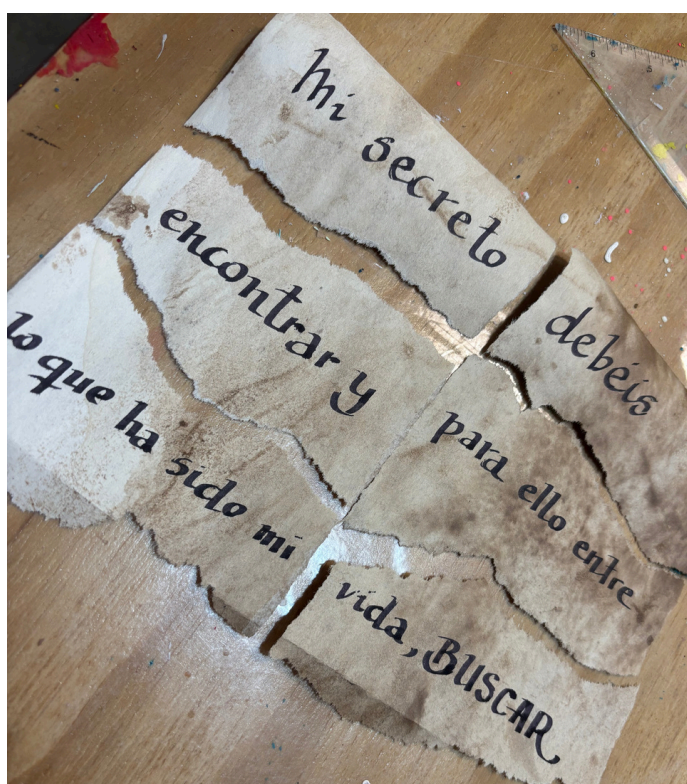
Debajo del mural, en un banco se encuentra la pista en un sobre:

- 📌 Pista: pregunté a Pessoa, y vi a Ícaro volar. Trosky y Joyce me indicaron el camino y Pepe y Dora donde tenía que buscar. (Hace referencia a los libros con ese nombre que hay en el mural, escondidos junto a ellos están los papeles)

Seis papeles escondidos entre el mural que deben unir para formar una frase.

- 🔑 Clave: mi secreto debéis encontrar, y para ello entre lo que ha sido mi vida, BUSCAR.

Deben buscar en esa estantería dentro de la biblioteca





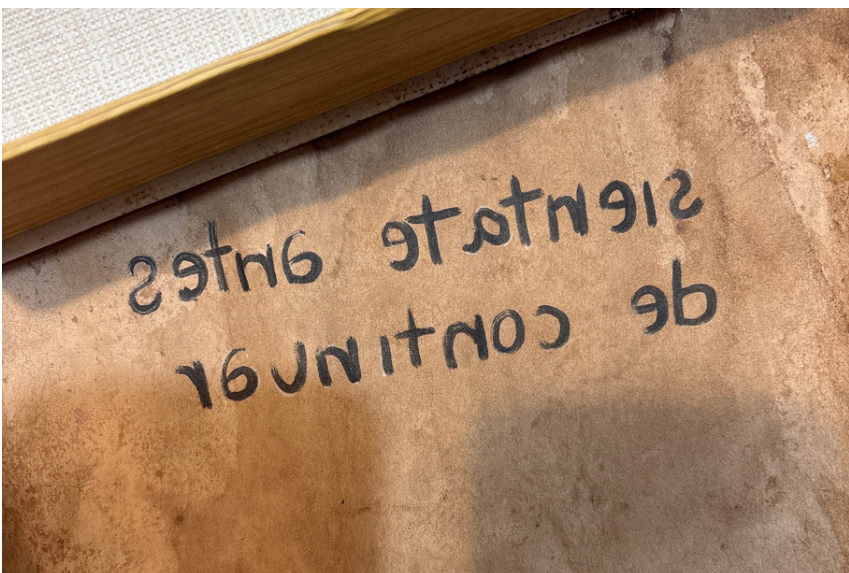
PRUEBA 6.

Lugar: estantería de poesía de la biblioteca.

Dentro de un libro que en realidad es una caja se encuentra la siguiente prueba, escrita con escritura especular para lo cual deberán ir al baño y leerlo en el espejo o reolverla alli mismo.

📌 Pista: parece un libro pero no es, busca dentro y lee al revés.
Clave: siéntate antes de continuar

El profesor les puede sugerir que la zona para sentarse es la zona juvenil, donde están los sofás.



PRUEBA 7.

Lugar: espacio joven de la biblioteca.

Debajo de un sofá encontrarán la siguiente prueba, que es una caja cerrada con un candado y una llave.

Pista: mi vida no fue en drama en general pero para una película si que da.

La llave está escondida en su discurso que está enrollado y escondido en la zona de drama de las peliculas.



PRUEBA FINAL
Lugar: espacio joven de la biblioteca.

Vuelven al sofá, con la llave, abren la caja y encuentran el manuscrito perdido que es la última prueba final.

Un alumno lo leerá en voz alta, y tras ello el profesor les puede dar la enhorabuena y finalizar, dejando todas las pruebas como estaban.



El Manuscrito Perdido

“Enhorabuena, habéis llegado hasta el final.
Gracias por recorrer mis pasos
y ponerlos en mi lugar.

A ti, que caminas este mundo
te dejo este mensaje:

El amor no necesita justificación.
Y la libertad no se pide:
se construye, se cuida,
y, cuando hace falta, se defiende.

Tú, que has llegado hasta aquí,
no dejes nunca de ser libre.

En recuerdo de lo que fui,
y con la esperanza de lo que seremos

Carmen.

(el profesor les felicita por haber encontrado el manuscrito y termina la actividad)

