Abre la caja

Edición de otoño · Instrucciones para quien dirige el juego

Un juego de escape para equipos: dos enigmas llevan a dos códigos numéricos, y los códigos abren la caja.

Lo que necesitas

- Una o varias cajas que se puedan cerrar con candado, por ejemplo una caja de herramientas
- Dos candados de combinación de cuatro dígitos, mejor de dos colores
- Premios para el equipo ganador, según el tamaño de los equipos
- Lápices para todos y algunas hojas en blanco para las cuentas

Lo ideal son equipos de 4 a 6 jugadores; en un grupo pequeño, también de tres.

Los códigos

Búsqueda de los árboles	Crucigrama
1311	2923

Lo que imprimes

Una vez	Búsqueda de los árboles, parte 1: los diez carteles de árboles
Para cada equipo	Búsqueda de los árboles, parte 2, y crucigrama, partes 1 y 2, más algunas copias de reserva. La parte 2 del crucigrama viene en versión fácil (con círculos amarillos para reunir las letras y cinco letras ya escritas) y en versión difícil.
Solo para ti	las tres hojas de soluciones

Preparación

- Da a conocer el juego. Cuéntales a los jóvenes que lo van a jugar y anímalos a traer amigos.
- Pega los diez carteles de árboles en las paredes: en la sala donde juegan o repartidos por otras salas del edificio.
- Programa los candados de combinación: la búsqueda de los árboles en **1311**, el crucigrama en **2923**.
- Pon en la caja los premios o una nota que diga «¡Felicidades por abrir la caja!».
- Cierra la caja y prueba los candados una última vez.
- Pon la caja al frente, en el centro de la sala, mejor sobre una mesa.
- Deja los materiales listos para repartirlos rápido a los equipos, por ejemplo con clips o en fundas transparentes.
- Decide si se permiten los teléfonos. Si es así, aprovéchalo: un equipo gana solo cuando publica en redes sociales una foto de la caja abierta. Así tu grupo de jóvenes se da a conocer.

Desarrollo del juego

- Saluda a los jóvenes y pídeles que formen equipos de 4 a 6 jugadores o, en un grupo pequeño, de tres. Los equipos más grandes tienen ventaja, así que procura que sean de tamaño parecido.
- Reparte los kits de juego: lápices, crucigrama, partes 1 y 2, búsqueda de los árboles, parte 2, y, si hace falta, una hoja en blanco.
- Una de las personas que dirigen el juego se queda junto a la caja todo el tiempo, para que todo sea justo.
- Explica el objetivo:

> *«Su objetivo es abrir la caja como equipo. En su kit hay enigmas que van a resolver juntos. Necesitan dos códigos de cuatro dígitos para abrir la caja. Si prueban un código incorrecto y ya espera otro equipo, le toca a ese equipo. Si ganan, les espera … En sus marcas, listos, ¡abran la caja!»*

- Luego los equipos se reparten y resuelven los enigmas.

Cuando un equipo se atasca

Durante el juego puedes dar pistas, por ejemplo:

> *«Fíjense en las letras marcadas en amarillo en los carteles de árboles.»*

> *«La frase de cuatro palabras se convierte en un código de cuatro dígitos.»*

¿Preguntas? Andy Fronius · andy@thepulse.org · thepulse.org/es