

GUÍA DE JUEGOS

SCAPE FUN



www.scapefun.com

ÍNDICE

ENIGMAS.....Pag.2

1. Agrupar y contar colores, símbolos o palabras.
2. Mensaje cifrado.
3. Acetatos.
4. Cálculo mental.
5. Sopa de números.
6. Figuras de origami.
7. Mensaje oculto con tinta invisible.
8. QR para humanos.
9. Secuencia temporal.
10. Depresores.

JUEGOS DE HABILIDAD.....Pag.13

1. Torre borracha
2. La media loca
3. Telaraña de colores.
4. El rollo recogedor.
5. Gusano ordenado.
6. Pasa el aro.
7. Llena el vaso.
8. Adivina lo que es.
9. La pelota equilibrista.

ACERTIJOS.....Pag.23

MANUALIDADES.....Pag.27

1. Bola de nieve.
2. Peonza.
3. Vidriera.
4. Portalápices.

ENIGMAS

Los enigmas, son las pruebas que componen un scaperoom. Se trata de acertijos o juegos con sentido encubierto para que su comprensión o resolución dificulte y haga mas interesante el juego. Todos los enigmas, deben tener un sentido, que enlace con la historia que se quiere contar o que tenga el propósito de enseñar algo.

Normalmente, todos los enigmas o retos deben tener la siguiente composición:

Desafío: cuál es el problema que hay que resolver,

Solución: cómo se resuelve. Es conveniente contar con pistas para ayudar a los jugadores si se quedan atascados en la resolución.

Recompensa: lo que obtienen cuando consiguen resolver el enigma.

Es importante que los retos sean variados para ofrecer oportunidades a todos los jugadores y mantener el interés durante el juego.

Os presentamos algunos tipos de enigmas sencillos que tu mismo puedes elaborar en casa.

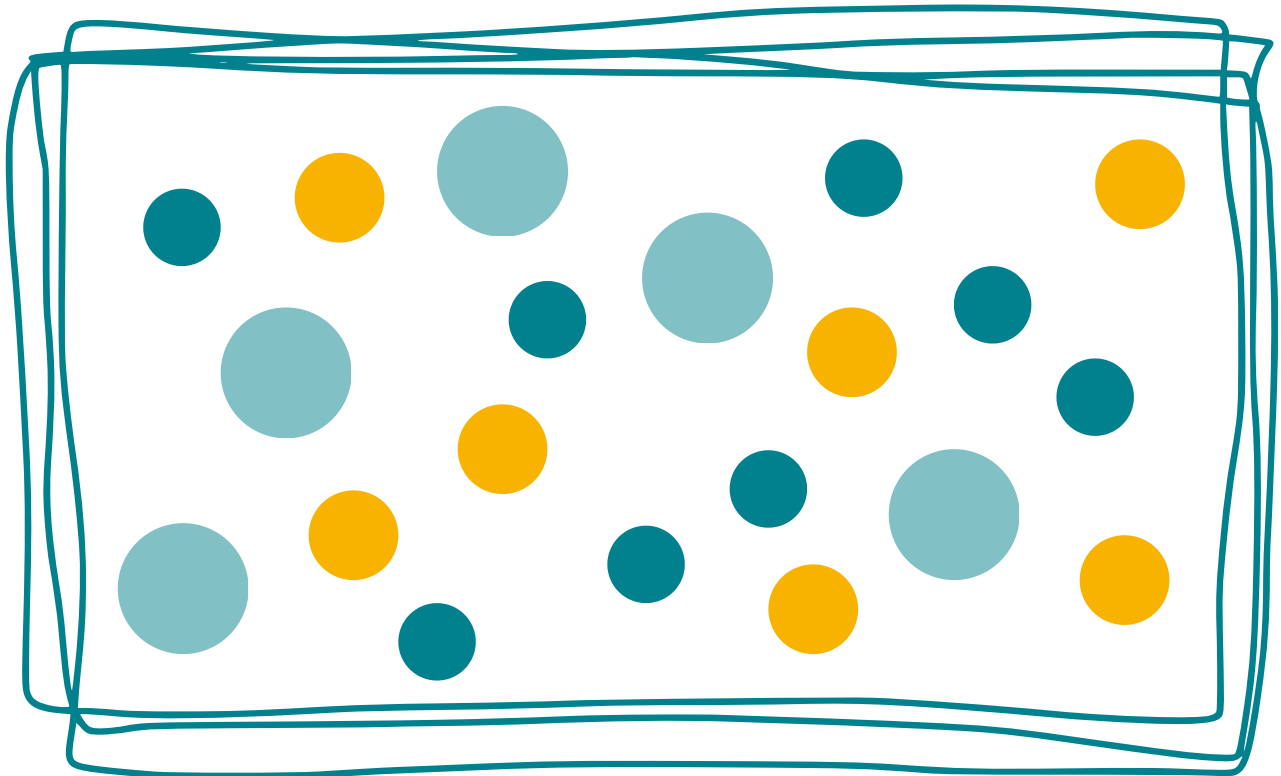


1. AGRUPAR Y CONTAR COLORES, SÍMBOLOS O PALABRAS

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con puntos o símbolos de 3 colores distintos. Tienen que interpretar qué representan.

Solución: Al contar los puntos que hay de cada color obtendrán tres números. Para saber el orden, tendrán que emplear la lógica y ordenar los números según el tamaño de los puntos o símbolos.

Recompensa: Esos tres números son la clave para abrir un candado.



También puedes imprimir los puntos en grande y pegarlos por una habitación para que los reúnan y puedan contarlos.

Se pueden cambiar los puntos por símbolos o personajes de la temática de la fiesta.

Si quieres complicarlo más, podrías utilizar palabras que sean sinónimos, partes de un sistema, tipos de animales, etc.

Los participantes tendrán que agrupar primero las palabras que están relacionadas y luego contarlas.


2. MENSAJE CIFRADO

Desafío: Encuentran una carta escrita con símbolos o códigos que no conocen.

Solución: Deben encontrar, en primer lugar, la tabla con las letras a las que corresponde cada símbolo. Una vez que la tengan, podrán traducir el mensaje.

Recompensa: El mensaje puede ser una adivinanza, una pista para ir a buscar el siguiente enigma o un mensaje que les da acceso a la recompensa.

Puedes escribir o pegar el mensaje cifrado tras un puzzle, tras montarlo, descubrirán el mensaje que tienen que traducir.

A	⊙	G	○	M	◻	R	^	X	♥
B	⊕	H	◻	N	◡	S	+	Y	: ∴
C	⊙	I	◻	Ñ	☆	T	◻	Z	◡
D	⊙	J	◻	O	☀	U	◻	CÓDIGO SECRETO	
E	∩	K	◊	P	↑	V	⇒		
F	∪	L	△	Q	↓	W	←		

3. ACETATOS

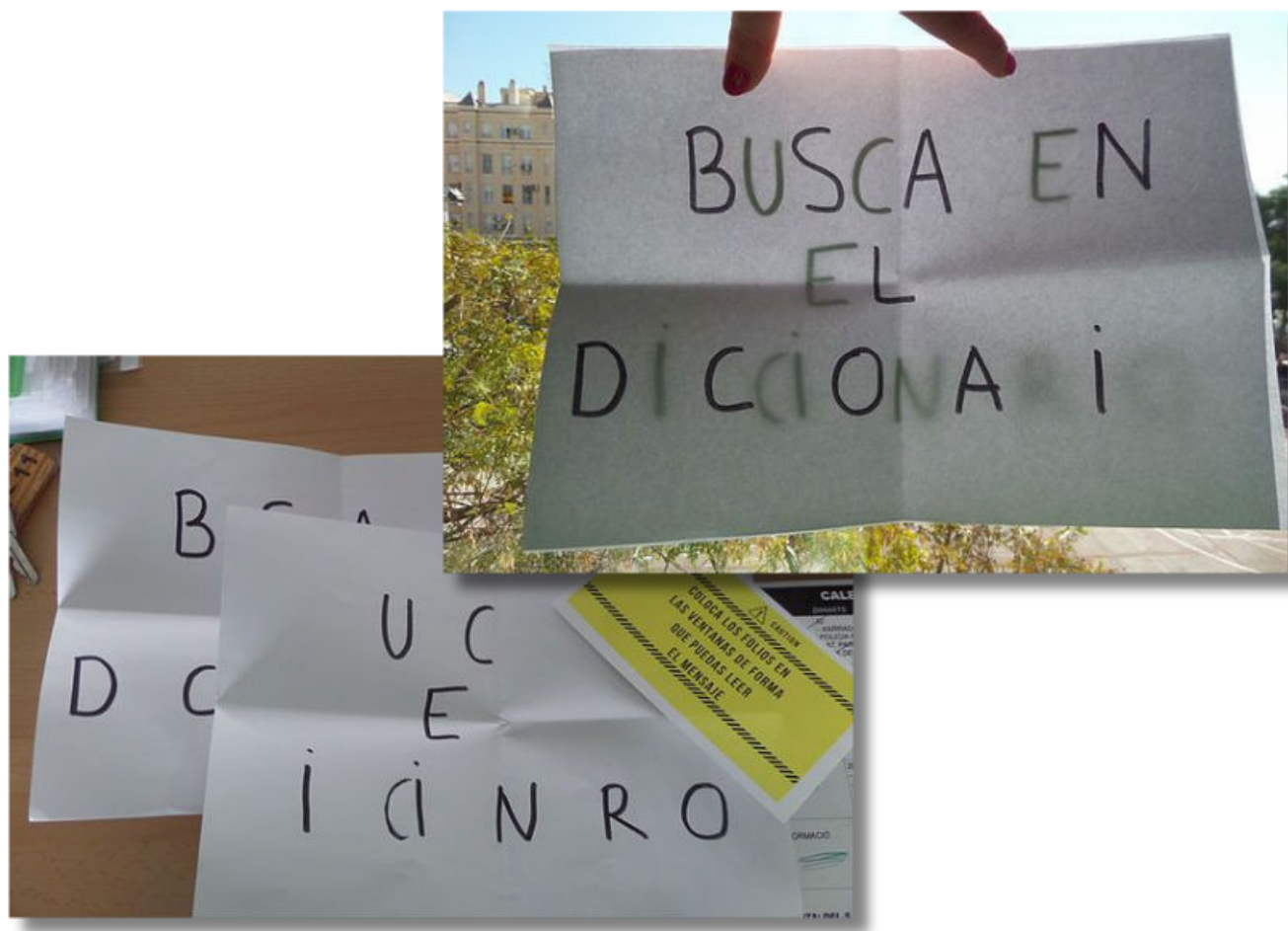
Desafío: Encontrarán varios papeles con líneas, dibujos o símbolos.

Solución: Al superponerlos, descubrirán que estos forman números o palabras que descifran mensajes o códigos ocultos.

Recompensa: Obtienen la pista para la siguiente pista o el código para abrir un candado.

Para crear esta prueba solo necesitas papeles transparentes y que en cada uno esté escrita una parte de un número o de un mensaje.

Se les puede entregar varias hojas y para saber cuales tienen que emplear, se pueden escribir mensajes o palabras que sean de la misma familia y que relacionen que papeles tienen que superponer.



4. CÁLCULO MENTAL

Desafío: Encontrarán piezas donde tendrán símbolos de dos colores diferentes.

Solución: Ayudándose de una tabla que contiene el valor de esos números y símbolos, tendrán que calcular mentalmente cuál es la pieza que les corresponde.


Recompensa: La pieza encontrada, tendrá un nuevo mensaje o ser la pieza que necesitan para resolver el siguiente enigma.


Este enigma puede convertirse en una prueba de habilidad por grupos, se pueden esconder varias piezas con diferente codificación que den distintos resultados. El conjunto que mas piezas consiga con el resultado correcto, gana.

Cada minion, tiene un número asociado

 = 5

El color de cada forma, indica si hay que sumar o restar el número al que equivale

 SUMA

 RESTA

Cada forma es igual a un número

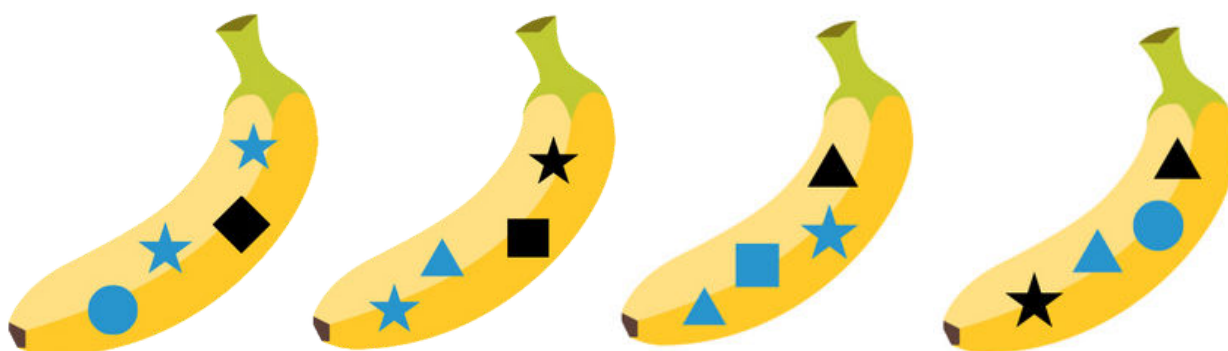
○ = 2

☆ = 4

△ = 7

□ = 3

◇ = 6



5. SOPA DE NÚMEROS

Desafío: Encontrarán una tabla llena de números, al igual que una sopa de letras, pero con dígitos.

Solución: Al tachar el número que les corresponde, verán que estos forman un número o palabra.

Recompensa: Obtienen el código o palabra que les da acceso a la siguiente pista.

Para saber qué número deben tachar, este puede ser la solución del anterior enigma. La solución, puede formar una palabra clave o dar un número, por ejemplo la pagina de un libro donde deben ir a buscar otra respuesta.

4	6	7	9	0	7	8	6	5	4	2	3	6	8	9	7	5	4	4	7	8	9
8	9	0	6	5	4	7	3	4	8	9	0	2	3	8	9	4	5	6	7	6	5
7	5	3	0	2	8	3	9	0	4	3	8	9	3	7	7	1	1	1	1	1	1
6	9	5	3	2	8	4	6	7	8	9	0	0	7	6	4	9	6	3	8	5	1
6	9	5	4	1	5	3	5	7	9	0	8	6	4	2	3	5	7	9	0	1	9
6	7	8	1	1	2	4	6	8	0	9	7	5	3	4	2	6	8	9	0	1	6
6	8	1	6	1	4	6	7	8	9	0	5	4	8	3	6	5	6	4	1	3	9
6	1	5	8	1	6	9	0	4	1	1	1	2	4	6	8	0	9	7	1	5	3
2	3	4	2	1	2	7	4	1	2	2	7	1	3	2	3	0	4	1	2	4	3
4	5	3	5	1	4	5	6	2	5	6	9	1	2	3	6	8	6	1	6	7	6
6	7	6	8	1	6	8	7	5	7	4	0	1	4	2	7	9	1	3	3	3	2
7	4	8	0	1	8	0	9	6	8	1	1	5	3	3	4	7	1	6	8	2	8
9	6	9	6	1	7	4	0	7	9	3	2	1	5	4	8	8	3	2	5	8	4
0	9	2	4	1	9	2	8	0	5	7	7	1	4	3	9	6	6	7	9	6	9
9	0	0	8	1	0	6	2	1	0	9	9	1	6	4	6	7	4	9	4	9	7
7	8	7	9	2	7	7	5	4	1	1	1	6	5	5	0	5	7	4	0	0	0
8	2	9	0	4	5	9	3	7	5	4	3	4	7	4	2	6	5	9	6	3	5
5	5	5	4	6	8	6	5	9	2	2	7	7	6	5	4	4	8	0	9	7	9
6	7	8	3	8	4	5	2	0	7	7	5	9	8	6	3	5	6	4	4	5	3
7	9	4	7	0	6	4	6	2	9	9	9	0	7	5	5	3	9	8	8	9	8
8	0	3	9	9	8	2	7	5	0	6	2	2	9	6	4	4	0	6	6	2	6
5	4	6	0	7	5	0	8	7	7	4	5	5	8	3	6	2	2	0	0	8	9

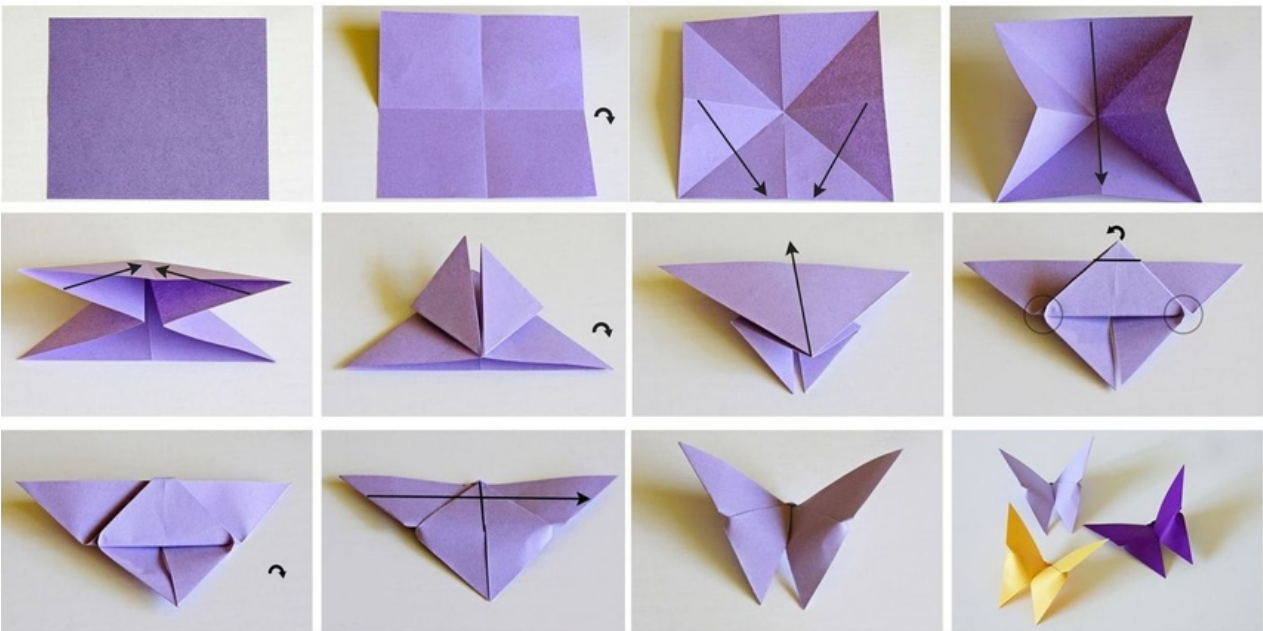
6. FIGURAS DE ORIGAMI

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con palabras escritas en distintas direcciones y muchas dobleces. También hay al lado una figura de origami.

Solución: Los participantes tendrán que doblar de nuevo la hoja y reconstruir la misma figura de origami que tienen de ejemplo para poder leer el mensaje o ver el dibujo de forma correcta.

Recompensa: el mensaje aportará información sobre el siguiente reto.

Elige una figura de origami que sea relativamente sencilla de reconstruir. Haz dos y escribe en una de ellas el mensaje. Luego desdobla la figura en la que habías escrito el mensaje.



7. MENSAJE OCULTO CON TINTA INVISIBLE

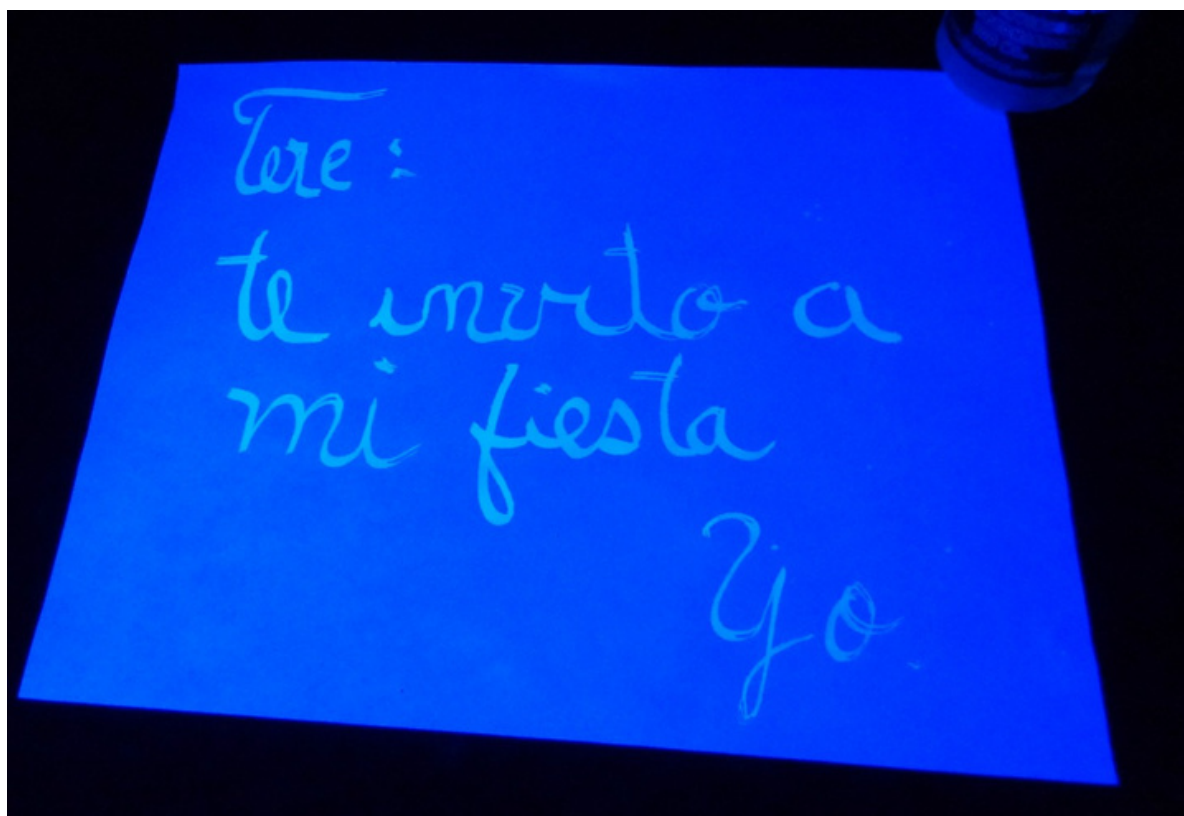
Una de las pruebas que más atrae a los mas pequeños.

Desafío: Los participantes encuentran una hoja llena de números y letras.

Solución: Al iluminar la hoja con una linterna de luz ultravioleta, se verán marcadas las letras o números que conforman la solución.

Recompensa: El código obtenido.

Necesitarás un rotulador especial de tinta invisible. Al secarse el mensaje solo será visible bajo luz ultravioleta. Puedes hacer que los participantes primero encuentren el libro o papel donde está escrito el mensaje en un reto anterior y luego la linterna.



8. QR PARA HUMANOS

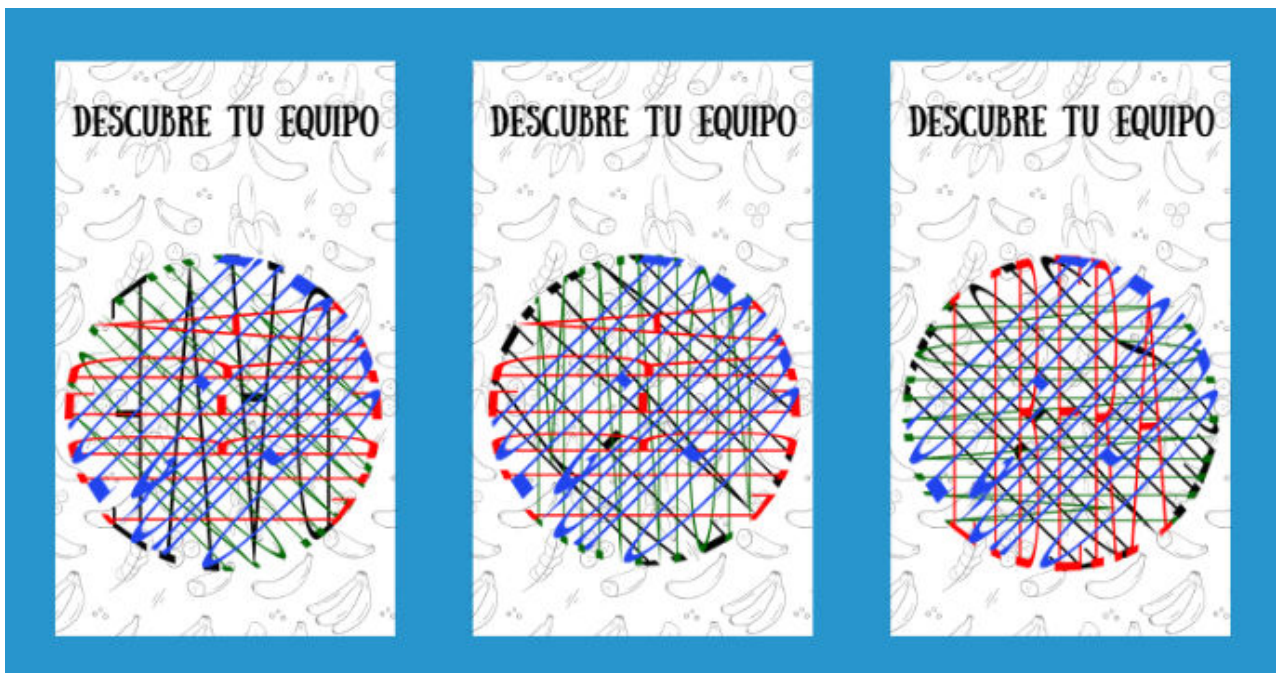
Desafío: Los participantes encuentran una imagen que a simple vista es difícil leer.

Solución: Cerrando un ojo o inclinando el papel (o la pantalla) y girándolo podrán leer las palabras que esconde la imagen.

Recompensa: Las palabras que lean pueden ser una pregunta que deberán responder, una pista para la siguiente prueba o la solución a una pregunta que se les haya planteado.

Puedes generar tus propios códigos QR para humanos con la aplicación Snotes. En el código podrías plantear una pregunta cuya solución fuera la clave para la siguiente prueba.

<https://snotes.com/>



9. SECUENCIA TEMPORAL

Desafío: Los participantes reciben una serie de tarjetas en las que se muestra en cada una un número y un hecho histórico o un determinado paso de un proceso.

Solución: Los participantes deben ordenar las tarjetas de forma correcta.

Recompensa: Al ordenar las tarjetas se obtiene un código de letras o un número que será la pista para acceder al siguiente reto o la clave para abrir un candado.

También se pueden añadir operadores matemáticos (+, -, x, /) en algunas tarjetas para que tengan que resolver la operación y el resultado sea la solución.



10. DEPRESORES

Desafío: Por medio de una búsqueda de las piezas, hallarán varios depresores.

Solución: Uniendo de manera correcta las piezas, formarán un dibujo o un mensaje.

Recompensa: Al ver el dibujo que forman los depresores o descifrar el mensaje, encontrarán una pista.

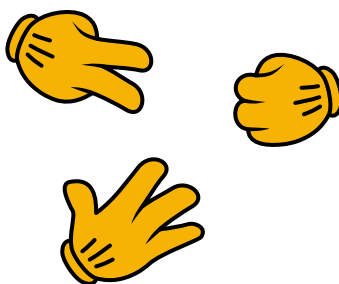
En los depresores se puede pintar o escribir directamente o bien, pegar una imagen sobre ellos que luego se recortará para formar las piezas del puzzle. Se puede escribir sobre ambos lados, en una parte formarán una imagen y al darle la vuelta, encontrarán un mensaje o acertijo que les de la solución al enigma.



JUEGOS DE HABILIDAD

Los juegos de habilidad son aquellos que requieren destreza, coordinación, precisión y rapidez para ser jugados. Estos juegos pueden ser físicos o mentales y se enfocan en el desarrollo de habilidades específicas. Algunos ejemplos de juegos de habilidad son juegos de construcción, juegos de equilibrio, juegos de memoria, juegos de destreza manual, juegos de estrategia, juegos de lógica, entre otros.

En los niños, los juegos de habilidad fomentan el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales. Al jugar, los niños aprenden a resolver problemas, a tomar decisiones, a trabajar en equipo, a mejorar su coordinación y a desarrollar su creatividad. Además, los juegos de habilidad pueden ayudar a los niños a mejorar su autoestima y a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje.



1. TORRE BORRACHA

Materiales:

- Rollos de papel higiénico vacíos.
- Pelotas de colores tipo de piscina de bolas.

Jugadores: Pueden jugar desde una persona hasta varias y hacer una carrera para ver quien forma antes la torre.

Cómo se juega: Sobre una mesa, encontrarán los cartones de los rollos de papel y las pelotas. Deben formar una torre superponiendo un rollo y una pelota. Hay que alcanzar al menos 6 pisos (3 rollos y 3 pelotas).

El primero en conseguir formar la torre sin que se caiga gana.



2. LA MEDIA LOCA

Materiales:

- Una media por jugador
- Pelotas de tenis
- Vasos de plástico o cartón

Jugadores: Pueden jugar desde una persona hasta varias y hacer una carrera para ver quien tira antes todos los vasos.

Cómo se juega: Colocar una media en la cabeza como si fuera un gorro, de forma que las piernas cuelguen por delante. Dentro de la media habrá una pelota de tenis para hacer peso. Los jugadores, tendrán que ir por un pasillo de vasos golpeándolos con la pelota hasta derribarlos todos.



3. TELARAÑA DE COLORES

Materiales:

- Cartulinas de colores
- Cinta adhesiva
- Pelotas de colores tipo de piscina de bolas.

Jugadores: Pueden jugar varias personas por turnos, el que mas pelotas pegue en el color que le corresponde gana.

Cómo se juega: Se recortan tiras de cartulina de distintos colores de unos 10cm de ancho (el color de las cartulinas debe coincidir con el de las pelotas).

Se pegan las cartulinas en el suelo de tal manera que dejemos una línea de cinta adhesiva por la parte que pega sobre ella.

Lanzar rodando las pelotas y conseguir que se queden pegadas en la cartulina del mismo color.



4. EL ROLLO RECOGEDOR

Materiales:

- Rollos de papel higiénico
- Vasos de plástico o cartón con agua

Jugadores: Pueden jugar desde una persona hasta varias y hacer una carrera para ver quien tira antes todos los vasos.

Cómo se juega: Sobre una mesa larga o en el suelo, desenrollar el papel higiénico hasta la longitud que queramos jugar. En el extremo del papel, poner un vaso con agua(a media altura). Hay que volver a enrollar el papel arrastrando el vaso sin tirarlo.



5. GUSANO ORDENADO

Materiales:

- Cinta adhesiva de color.
- Platos de cartón.
- Pelotas de colores tipo de piscina de bolas.

Jugadores: Pueden jugar varias personas por relevos y cronometrar para ver quien tarda menos en hacer el recorrido.

Cómo se juega: Marcar en el suelo una línea con la cinta adhesiva, deberá de ser lo larga que queramos hacer el recorrido. Colorar platos a ambos lados de la línea, a una distancia entre ellos de unos 50cm.

Colocaremos pelotas en los platos del lado izquierdo.

Arrastrándose sentados en le suelo, deberán, pasar las pelotas de un lado a otro solamente con los pies.



6. PASA EL ARO

Materiales:

- Aros de 30-40 cm de diámetro.

Jugadores: Se juega en grupos de partir de cuatro participantes.

Cómo se juega: Sentados en una silla o en el suelo en fila unos al lado de otros, el equipo tendrá que pasarse el aro con los pies sin tocarlo en ningún momento y sin que el aro se caiga.

Otra opción para mas mayores, es colocarse unidos por las manos y pasar el aro por todo el cuerpo de unos a otros sin soltarse.



7. LLENA EL BARREÑO

Materiales:

- Vasos de plástico o cartón
- Agua
- Cubos

Jugadores: Se juega en grupos entre 4 y 6 participantes por grupo.

Cómo se juega: Sentados en una silla o en el suelo en fila unos detrás de otros, el primero de la fila, tendrá que pasar sobre su cabeza un vaso lleno de agua y vaciarlo en el vaso del compañero de atrás, que tratará de colocar el vaso donde caiga el agua para intentar derramar la menor cantidad de líquido posible.

Este hará lo mismo con el siguiente, hasta llegar al último de la fila que tendrá que vaciar el agua que haya recogido en un cubo. Tras varios pases, el equipo que mas agua tenga en el cubo gana.

Es un juego perfecto para el verano.



8. ADIVINA LO QUE ES

Materiales:

- Folios blancos
- Rotuladores
- Cinta adhesiva

Jugadores: Se juega en grupos entre 4 y 6 participantes por grupo.

Cómo se juega: Colocarse en fila unos detrás de otro. de otro. Todos los participantes tendrán un folio en blanco pegado a la espalda. El último de la fila, pintará un dibujo en la espalda del compañero que tiene delante y este al siguiente, intentando dibujar lo mismo que su compañero de atrás un folio en blanco pegado a la espalda. El último de la fila, pintará un dibujo en la espalda del compañero que tiene delante y este al siguiente, intentando dibujar lo mismo que su compañero de atrás



9. LA PELOTA EQUILIBRISTA

Materiales:

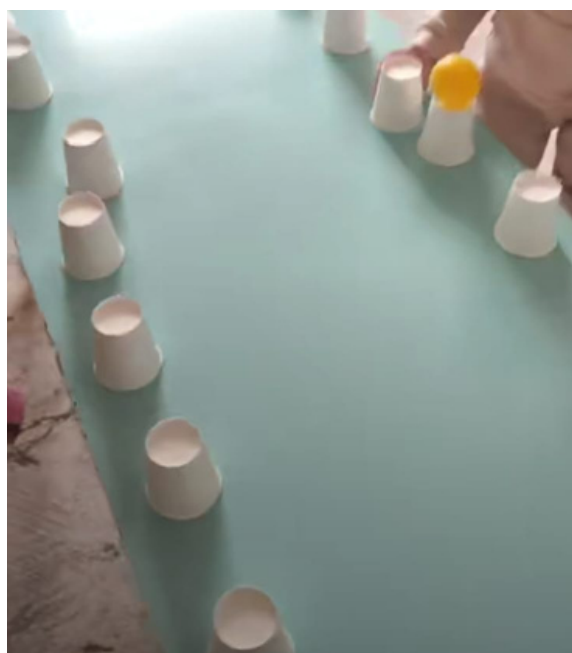
- Vasos de plástico o cartón.
- Pelotas de colores tipo de piscina de bolas.

Jugadores: Se juega de manera individual y pueden competir entre equipos.

Cómo se juega: Se colocan varios vasos boca abajo en fila sobre una mesa.

En el primer vaso, ponemos una pelota.

Hay que pasar la pelota de vaso a vaso, como si fuera un trasvase, sin tirar la pelota, hasta llegar al último vaso.



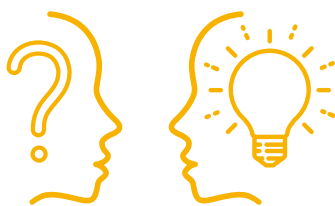
ACERTIJOS

Un acertijo es un cierto tipo de reto, juego o pasatiempo mental, en el que se le ofrece a alguien un enigma, formulado de manera puntual y específica, para que intente dar con su solución. Para ello suele requerirse del [razonamiento](#), la [intuición](#) y la imaginación, a menudo de maneras poco convencionales (como el [pensamiento lateral](#)).

Estos rompecabezas mentales, en sus distintas formas y apariciones, tienen una presencia muy antigua en la [historia](#) humana, ya sea como forma de divertimento, o como reto impuesto por divinidades a los héroes mitológicos.

Los acertijos pueden tener diferentes formas como rimas, narraciones, o problemas matemáticos.

Son una forma de estimular el pensamiento creativo y lateral.



1. Un explorador consigue cuatro cofres, en uno de los cuales hay un tesoro. Al inspeccionarlos, nota que en la tapa de cada cofre hay una inscripción:

Cofre 1: El tesoro no está aquí

Cofre 2: El cofre 1 dice la verdad.

Cofre 3: El tesoro no está en el cofre 2.

Cofre 4: El cofre 3 está vacío.

Solamente dos de las inscripciones dicen la verdad. ¿Dónde está el tesoro?

Respuesta: El tesoro está en el cofre 1.

2. Tres niños cazan tres moscas en tres minutos. ¿Cuánto tardan 30 niños en cazar 30 moscas?.

Respuesta: tres minutos.

3. Un granjero tiene siete pavos, un caballo, tres yeguas, cuatro gallinas y dos gallos. Si a los gallos los llama gallinas ¿Cuántas gallinas tiene?

Respuesta: cuatro gallinas.

4. Hay una puerta con un portero y las personas que van tienen que contestar dándole una contraseña. El portero dice 18, le contestan 9 y pasan. El portero dice 8, le contestan 4 y pasan. El portero dice 14, le contestan 7 y pasan. El portero dice 4, le contestan 2 Y NO PASAN. ¿Cuál es la respuesta correcta?

Respuesta: 6(numero de letras que tiene la palabra 4)

5. El vecino del octavo piso sube todos los días en ascensor hasta el cuarto y hace el resto del recorrido por las escaleras, excepto los días en que llueve o cuando comparte el ascensor. ¿Por qué?

Respuesta: El vecino es muy bajito y no alcanza el botón del octavo piso, excepto con la punta del paraguas.

6. Hay 10 peces en un pecera. 2 Se ahogan. 4 Nadan lejos. 3 Mueren, ¿cuántos peces quedan?

Respuesta: Los 10 peces, porque siguen estando en la pecera.

7. Si tres gallinas ponen tres huevos en tres día. ¿Cuánto tardarán 24 gallinas en poner 24 huevos?

Respuesta: 3 días.

8. Un gallo sube a lo alto de la montaña y pone un huevo. Si el viento sopla de Este a Oeste. ¿Hacia dónde caerá el huevo?

Respuesta: Los gallos no ponen huevos.

9. Un caballo está atado a una cuerda de 5 metros y hay una paca de heno a 7 metros de distancia. Sin embargo, el caballo todavía puede comer del heno. ¿Cómo es esto posible?

Respuesta: Sólo el caballo está atado a la cuerda, pero la cuerda está suelta.

10. ¿Quién es el hombre que con un solo brazo puede detener hasta 50 coches?

Respuesta: El policía de tráfico.

11. En una clase de 6º hay más de 20 y menos de 30 alumnos. Si se agrupan de 4 en 4 sobran 2 y si se agrupan de 5 en 5 sobra 1. ¿Cuántos alumnos hay en esa clase?

Respuesta: 26 alumnos.

12. Juan estaba mirando un retrato y alguien le preguntó: «¿Quién es el hombre de la fotografía?». Él contestó: «No tengo hermanos ni hermanas, pero el padre de este hombre es el hijo de mi padre». ¿Quién es el hombre de la foto?

Respuesta: Es su hijo.

13. Un prisionero debe entrar sí o sí en una de estas 3 habitaciones. En la primera hay tanto fuego que parece el infierno. En la segunda hay explosivos que se detonarán en cuanto el prisionero abra la puerta. Y en la tercera hay leones que llevan años sin probar bocado. ¿Qué habitación debe escoger para sobrevivir?

Respuesta: La tercera porque si los leones llevan años sin comer estarán muertos

14. 2 monjas, muy amigas, descubrieron que debían separarse para ir a diferentes misiones a ayudar a los pobres. Una se fue a África y la otra a Asia. ¿Cómo se llamaban las monjas?.

Respuesta: Por teléfono

15. Si vas conduciendo un bus con 25 personas y se bajan 15, ¿cuántos años tiene el conductor?

Respuesta: Los tuyos porque tu eres el conductor.

16. El padre de Miguel tiene 4 hijos. El primero se llama Pedro, el segundo Esteban, el tercero Leandro y el cuarto... ¿cómo se llama el cuarto?

Respuesta: Miguel.

17. Viajo por todo el mundo pese a que siempre me quedo en mi esquinita, ¿Quién soy?

Respuesta: Un sello.

18. Un granjero tenía 365 ovejas y una escopeta. Un día, apuntó una sola vez y las alcanzó a todas. ¿Cómo se las arregló para tal proeza?

Respuesta: Apuntó con su cámara d fotos para hacerles a todas una panorámica.

MANUALIDADES

Las manualidades son trabajos efectuados con las manos, con o sin ayuda de herramientas.

Las manualidades, contribuyen al desarrollo integral de los niños y niñas en su educación, ya que las combinaciones de formas y colores contribuyen a desarrollar su propia imaginación y creatividad.

Además, trabajan habilidades motoras como:

- **Motricidad fina:** Las manualidades ayudan a los niños a desarrollar la motricidad fina, que es la capacidad de coordinar los movimientos de los dedos y las manos. Al cortar, pegar, pintar, dibujar, etc., los niños están ejercitando esta habilidad.
- **Coordinación ojo-mano:** Las manualidades también ayudan a desarrollar la coordinación ojo-mano, que es la capacidad de coordinar los movimientos de los ojos con los de las manos. Al dibujar, pintar, recortar, etc., los niños están ejercitando esta habilidad.
- **Concentración:** Las manualidades requieren de concentración y atención, lo que ayuda a los niños a desarrollar estas habilidades.
- **Creatividad:** Las manualidades fomentan la creatividad y la imaginación de los niños, ya que les permiten experimentar con diferentes materiales y colores para crear sus propias obras de arte.



1. BOLA DE NIEVE

Materiales:

- Tarro de cristal de conservas que cierre bien.
- Copos de nieve artificiales, purpurina, trocitos de plástico blanco o migajas de porexpan para la nieve.
- Decoración para dentro de la bola.
- Tapón de plástico o un trozo de corcho donde pegar el personaje que irá fijado a la base.
- Pegamento fuerte o pistola de silicona caliente.
- Agua destilada.
- Detergente líquido o aceite de bebe.

Cómo se hace:

1. Sobre la base del tapón del tarro en la base del propio bote, pega bien la figura o decoración que vayas incluir dentro de la bola. Puedes ponerla sobre un pedestal pegando antes un tapón de plástico o corcho, o directamente sobre la base o el cristal.
2. Añade purpurina o copos de nieve.
3. Llena con agua destilada el bote y añade unas gotas de aceite o detergente. Es importante que no quede nada de aire dentro del bote.
4. Cierra bien el bote, puedes sellarlo con algo de silicona para evitar que el líquido se salga.



2. PEONZA

Materiales:

- 2 círculos de cartulina de 10 cm de diámetro.
- Dibujo o mandala circular de 10 cm de diámetro.
- Un palillo, 1 abalorio de 2cm de diámetro y 5 abalorios de 1 cm de diámetro.
- Cartón
- Pegamento y silicona
- Pinturas

Cómo se hace: Recortamos 3 círculos de cartulina y los pegamos uno sobre otro. En el que queda en la base, hacemos un dibujo o mandala que coloreamos con colores vivos.

Hacemos un agujero en el centro del círculo y metemos un palillo. En la parte de abajo, pegamos la bola de 2 cm de diámetro para que sirva de base de giro.

En la parte superior, pegamos el resto de abalorios.



3. VIDRIERA

Materiales:

- Papel de seda o celofán de varios colores
- Cartulina negra
- Tijera y cúter
- Cola

Cómo se hace:

1. Dibuja la forma deseada sobre la cartulina negra. Asegúrate de dibujar también los espacios interiores que calarás con el cúter. Debe haber un borde grueso todo alrededor y las partes internas deben estar conectadas con este borde.
2. Corta muchas tiras de papel de seda, de aproximadamente el mismo ancho, y pégalas sobre tu diseño, poniendo cola en la cartulina negra.
3. Una vez que hayas terminado y la cola se haya secado, recorta el excedente.



4. PORTALÁPICES

Materiales:

- Rollos de papel vacíos o latas.
- Goma eva o pintura.
- Abalorios, pegatinas.
- Tijeras, pegamento, pistola de silicona.

Cómo se hace: Hay infinidad de opciones para poder realizar un portalápices original.

Si utilizamos como base rollos de papel, necesitaremos colocar en la base un cartón que sirva para sostener los materiales que vamos a guardar. que sirva para sostener los materiales que vamos a guardar.

Forraremos los cartones o latas con goma eva de colores, ya sea de un solo color o con franjas de distintos colores que formen un dibujo.

Una vez forrado, podemos adornar nuestro portalápices como queramos: pegatinas, abalorios, cuerdas.....

Otra opción, es forrar la base con depresores de colores, quedará un portalápices mas consistente y original.



Fuentes:

- eduescaperoom.com
- <https://concepto.de/acertijo/#ixzz8KXeKEjFC>
- <https://www.planetacurioso.com/acertijos-con-respuestas/>
- [pinterest](https://www.pinterest.com)
- <https://www.businessinsider.es/75-acertijos-graciosos-divertidos-ingeniosos-respuestas-899527>

SCAPE FUN



644 99 27 62



info@scapefun.com



@scapefun_ _ _



www.scapefun.com

