

¿Cuál es la clave para escapar de un matrimonio normalucho?

# Escape Room MATRIMONIAL



¡Abrid las puertas  
al amor verdadero!

# PARTICIPANTES

Creemos que funciona bien con 3 parejas (4 como máximo) si queremos que todos participen. Está pensado para matrimonios jóvenes que no suelen acudir a otras convocatorias, para propiciar un acercamiento a la iglesia a nuestros grupos de parroquia o de alguna actividad diocesana.

# MATERIALES

Indicamos los materiales necesarios para una sala. Se puede hacer en varias salas a la vez, en ese caso, hay que duplicar los materiales.

- 4 cajas con candado de clave de 3 cifras.
- 1 caja con candado de clave de 4 cifras.
- 1 rotulador de tinta invisible + luz que desvela la tinta invisible.
- 1 cajita pequeña de joyería con un anillo tipo alianza dentro (que sea un anillo de pega, por favor, podría perderse!).
- 1 poco de cinta adhesiva
- 1 rosario
- Un encuadernador
- Hojas de pruebas y cartas impresas (es interesante plastificar algunas cosas, para que sirvan para hacerlo más de una vez)

# ATREZZO INDISPENSABLE

Debemos ambientar la sala como si fuera una casa. No hace falta que sea muy antigua. Algo acogedor, como de una abuela de unos treintañeros... Nosotros pusimos una butaca con una manta y un cojín, una mesita, una consola con una foto de una pareja (la adjuntamos), varios libros y objetos de decoración, donde se puedan esconder cosas.

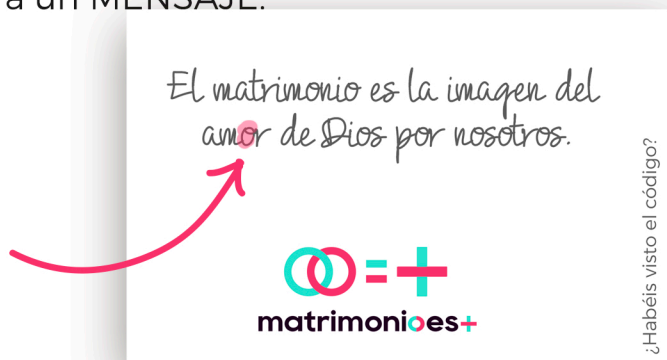
Hay algunas cosas que serán indispensables:

- Un mueble con al menos UN CAJÓN.
- Una cesta con LANA.
- Varios libros, entre ellos UNA BIBLIA y un ejemplar de AMORIS LAETITIA (solo uno de cada, para evitar confusiones).
- Un lápiz o boli por si lo necesitan.

# VAMOS AL LÍO!

Lo primero que encontrarán, porque la habremos dejado bien visible, será la CARTA DE LA ABUELA 1.

AL final de la carta, ella les pedirá que busquen la ALIANZA del abuelo. Así que debemos haberla escondido. Estará dentro de una PEQUEÑA CAJA DE JOYERÍA, junto a un MENSAJE:



En ese mensaje, habremos coloreado con TINTA INVISIBLE cualquier letra “o”.

Debajo de la caja, habremos pegado con celo este código:

II60/III2/IV12/IV23/V7/VI15/VII19/VIII10  
IX16/IX28/X6/X28/XI5/XI29/XII14 🤔  
XIII7/XIV4/XV10/XVI22/XVIII45/XIX28

El mensaje anterior les llama la atención, por si no lo han encontrado. Este código aún no tendrá sentido para ellos, pero será importante después.

Junto a la caja de la alianza, deberán encontrar la CARTA DE LA ABUELA 2, que termina así: “Yo soy para mi amado y mi amado es para mí”. Buscad en el libro más importante esas palabras. Si estáis un poco perdidos, podéis revisar la primera carta..

Quizá os ayude el código que tiene 🤔

El “libro más importante” es la Biblia. Tienen que encontrar esas palabras. Para saber cuál es la cita, deben COMPARAR EL CÓDIGO CON LA PRIMERA CARTA. Los números romanos indican la fila y los arábigos, el orden que ocupa una letra. Están en orden, pueden ir escribiéndolas en el margen. Y encontrarán Cantar de los Cantares 6, 3. (Esta es la prueba más difícil del juego. Si se agobian, se les puede dar alguna pista).

Una vez que hayan descubierto la cita, tendrán que buscarla en la Biblia.

Previamente, habremos preparado la Biblia. Buscaremos la página en la que está esa cita. (Nosotros pusimos una Biblia de la CEE y estaba en la pág 831). Señalaremos claramente con lápiz, que se vea muy bien, el número de la página. y dibujaremos al lado una clave de sol o una nota musical. Dibujaremos en una de las cajas con candado de 3 dígitos el mismo símbolo. (eso les ayudará a identificar esa caja si encuentran varias). El código del candado será el número de la página donde estaba la cita. (En nuestro caso, 831) Dentro de esa caja, guardaremos otro mensaje.



En ese mensaje, habremos coloreado con TINTA INVISIBLE cualquier letra "m".

El mensaje también les habla de un cajón.

Dentro de un cajón, encontrarán una parte de un mensaje mayor.



Deberán encontrar las otras 3 partes de ese puzzle para encontrar la clave de una nueva CAJA, que tendrá DIBUJADO UN CORAZÓN.

Tendrá un candado de 3 dígitos y la clave será 102 (10 mandamientos, que se resumen en 2)

Recomendamos plastificar esa página y luego recortar por la línea de puntos

El corazón permite relacionar este mensaje con la caja.



Dentro de la caja del corazón (código 102), habremos puesto la CARTA DE LA ABUELA 3.

Ese texto termina hablando del rosario. Tendrán que encontrar UNA CAJA CON UN ROSARIO PUESTO ALREDEDOR. La clave será 510 (5 misterios, 10 "Ave María" cada uno).

Dentro de esa caja, habrá dos cosas:

- Un nuevo mensaje:



En ese mensaje, habremos coloreado con TINTA INVISIBLE cualquier letra "r".

Y la CARTA DE LA ABUELA 4. Ahí leerán consejos prácticos de la abuela para el matrimonio y mencionará Amoris Laetitia. Al terminar, les hablará de piezas y de la lana...

Entre la LANA o rodenado un ovillo, habremos colocado UNA PIEZA DEL PUZZLE DE TIRAS. Podemos escribir en la parte de atrás "HAY 8", para que sepan cuántas piezas han de buscar.



Para esta prueba, habremos cortado las piezas por la línea de puntos (recomendamos plastificarla antes). Y esconderemos las piezas por la habitación. Al componerlo, podrán leer varias de las palabras que la abuela les había indicado en la carta. Y al final, Amoris Laetitia 134. Es un punto de la exhortación en el que se habla de la ternura hacia el final.

Deben buscar ese LIBRO y ese punto. Y ahí, con lápiz, habremos señalado otro número. (Nosotros señalamos el número 133).

Ese NÚMERO será la clave de la siguiente CAJA, MARCADA CON AL.

Dentro de esa caja (marcada con AL), habrá varias cosas:

- El último mensaje:



En ese mensaje, habremos coloreado con TINTA INVISIBLE cualquier letra "a".

- Una luz con la que se pueda desvelar la tinta invisible.

- Este texto:

La luz de Dios siempre os dará la respuesta

- Un disco para descifrar un código.



Hay que recortarlo y montarlo con un encuadernador. Queda mejor plastificado antes de recortarlo.

Con esas 4 cosas llegarán al final del juego.

Tendrán que reunir los 4 mensajes que tienen el logo de matrimonios+ y alumbrarlos con la luz para descubrir las 4 letras, que, ordenadas, componen la palabra AMOR.

Como tienen 4 letras y necesitan 4 números para abrir la CAJA FINAL, IDENTIFICADA CON DOS ANILLOS ENTRELAZADOS como los del logo, necesitarán el DISCO que han encontrado.

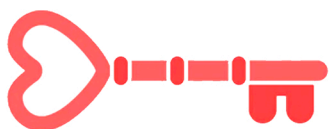
Deberán hacer coincidir las dos flechitas azules. Y encontrarán estas equivalencias:

A = 1 ; M = 3 ; O = 4 ; R = 8.

De manera que la clave para abrir la última caja será 1348. (Como curiosidad, en el disco pone 1 Cor y la clave completa la cita. 1 Cor 13, 4-8. Eso no les sirve para nada, pero nos gusta!)

En la caja final habrá una llave para salir, un mando para parar el tiempo (si habéis puesto una pantalla con cronómetro) o el siguiente mensaje.

¡¡¡Muchas felicidades!!!



Habéis descubierto la clave para salir de un matrimonio normalucho y pasar a tener algo mucho más grande, con Dios en el centro. AMOR.  
1 Corintios 13, 4-8



El juego habrá terminado. Después se puede comentar.

Durante el transcurso del juego, puede ocurrir que encuentren todas las pistas de golpe, pero no pasa nada, porque cada caja lleva algún distintivo para que puedan relacionarla con su pista.

Podéis consultar cualquier duda a Daniel y Teresa  
(Diócesis de Ciudad Rodrigo) 636330874

También podéis solicitar los materiales (no atrezzo)  
ya montados y preparados.

 **Escape Room**  
MATRIMONIAL

  
**matrimonioes+**  
matrimonioesmas.org

