

Empezamos.

Hola mis queridos amigos,

Os hago llegar esta carta para proponeros un enigmático juego de detectives. El primer reto que os propongo es que averiguéis quien soy yo,

y para esto os doy algunas pistas;

- * Soy conocido en todo el mundo como uno de los mejores detectives privados de todos los tiempos.
- * Viví en **Londres** a finales del **siglo XIX** y trabajé con la inestimable ayuda de mi amigo y compañero **el doctor Watson**, ayudando a la policía de Scotland Yard a resolver los casos más difíciles.
- * Siempre destacué por mi gran inteligencia, el hábil uso de la observación y el razonamiento deductivo, virtudes muy importantes en un detective.
- * Siempre llevo conmigo **mi pipa y mi lupa**.



* Y mi frase más famosa, por la que se me conoce en el mundo entero, es:

“Elemental mi querido Watson”

¿Ya sabéis quién soy?



Y ahora que me he presentado, os lanzo el reto más importante:

Estoy buscando un equipo de detectives que me ayude a resolver un nuevo caso para el que me han llamado.

Hace un momento he hablado con el director del **Museo del Louvre de París** y escuchad lo que me ha contado:

«Nuestro museo acaba de sufrir unos robos súper graves:

se trata nada más y nada menos que de dos **cuadros famosísimos**, además de una de las joyas de la corona de Francia pertenecientes al rey Luis XIV"

Pensad que los dos objetos están valorados en miles de millones de euros.

Y la investigación no avanza.

Por eso, me ha contratado para intentar que la investigación vaya más rápido "extraoficialmente".

¿Queréis ayudarme? Pues empezamos ahora mismo, que ya se ha perdido demasiado tiempo.

¡Tenemos que empezar a investigar cuanto antes para encontrar al ladrón o a los ladrones!

Empezamos con nuestro primer enigma :

Enigma 1

Empezamos con mal pie.

Me he dejado las gafas y la lupa en el taxi que me ha traído hasta aquí.

Me parece que hay una cabina telefónica en la esquina. ¿Quién me ayuda a recordar el número de teléfono del taxista?

Me lo había aprendido de memoria pero ahora no estoy seguro de los dos últimos números.

Observad esta serie de números:

El número que falta nos dará la solución.

1 - 2 - 4 - 8 - 16 - 32 - ??

Hay que encontrar los dos últimos números (??). Son los que completan el número de teléfono del taxista que tenemos aquí:

2 2 4 5 1 8 2 0 ? ?



Enigma 2

¡Uf! Muchas gracias.

El taxista me acaba de devolver las gafas y mi lupa.

Por fin puedo ponerme a estudiar la carpeta del informe del caso.

¡Vaya! Qué raro... En la segunda página del informe hay una nota escrita con lápiz.

Alguien ha intentado borrarlo pero aún se pueden ver algunas letras.

Esto es lo que he conseguido sacar en claro.

¿Lograremos deducir qué letras faltan? He puesto un punto en cada hueco...



Enigma 3

O sea que hay una carpeta con otro informe oculta en algún sitio en un escritorio.

Interesante...

Pero, ¿cómo quieren que les ayude si no me dan todos los documentos de la investigación?

Esta noche iremos a echar un vistazo al museo para descubrir qué es lo que me están ocultando.

Pero, antes, tenemos que estudiar esta tabla con los horarios de las rondas de los tres vigilantes del museo y las horas a las que pasan por las zonas A, B y C.

Esta mañana en el museo, he visto una puerta de servicio en la zona C.

Por ahí es por dónde nos colaremos en el edificio.

Necesitamos como mínimo 15 minutos para entrar sin que ninguno de los vigilantes nos vea al hacer su ronda.

¿Alguien ve algún hueco en la zona C en el que no pase ningún vigilante durante al menos 15 minutos?

A	B	C	A	B	C	A	B	C
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Vigilante 1	23:01	23:10	23:18	23:25	23:34	23:43	23:57	0:09	0:21
Vigilante 2	23:12	23:21	23:30	23:38	23:47	23:57	0:11	0:24	0:35
Vigilante 3	23:19	23:29	23:40	23:51	0:05	0:13	0:25	0:38	0:49

¡Perfecto! Ya estamos dentro del museo.

Ahora tenemos que encontrar los documentos secretos

¡Vaya! Es un edificio enorme y hay cámaras de seguridad por todas partes.

Tenemos que llegar al despacho del director, que está en la parte de arriba a la derecha del plano.

¿Por qué pasillo iremos: el 7, el 8 o el 9? ¡Cuidado!

No podemos pasar por la zona amarilla de las cámaras.

Enigma 5



En el escritorio del director no hay nada más que una réplica en miniatura de la **Sagrada Familia** y unos folletos publicitarios de viajes a **Barcelona**.

Pero ¿dónde está la dichosa carpeta del informe?

¿No será en el escritorio de su ordenador? Echemos un vistazo.

Necesitaremos su contraseña para iniciar sesión.

Tendremos que exprimarnos las neuronas otra vez y resolver la adivinanza que tiene anotada el director para acordarse de su contraseña.

**Es como una paloma blanca y negra,
pero vuela sin alas y habla sin lengua**

SOY UNA:

--	--	--	--	--

PISTA: A VECES VA DENTRO DE UN SOBRE

SOLUCIÓN: LA CARTA

No hay nada interesante en la carpeta del escritorio del PC y la papelera está vacía.

Pero sí que hay mensaje muy interesante en la bandeja de entrada de su correo electrónico.



Acabamos de ingresar en su cuenta bancaria n.º 245000, domiciliada en Suiza, la suma de 10 200 000 euros correspondiente a su parte de la venta del cuadro original.

¿Algún avance por su lado en cuanto **AL CNROAOCIÓN DE LAPONEÓN** ?

Por nuestra parte, nosotros hemos terminado la réplica del lienzo de Leonardo Da Vinci.

Estese tranquilo, ni siquiera las últimas técnicas con infrarrojos notarían nada. Acuérdense de marcar la obra con un punto morado en la parte de atrás del marco.

Hasta pronto. JM

¡Así que el director es el cómplice de los ladrones!
Ahora entiendo por qué colaboraba tan poco con la investigación.

Tenemos que descifrar el nombre del cuadro escrito en mayúsculas en el correo electrónico. Lo han codificado con una sencilla técnica de encriptado.

¿ Alguno de vosotras sabe cómo se llama?

Tenemos que encontrar el lienzo que lleva el punto anaranjado para conseguir otra prueba.

Hay tres retratos de **Leonardo da Vinci**.

¿Cómo averiguaremos cuál es?

Leamos este fragmento de la descripción que acabo de encontrar. ¡Muy atentos!

«Pintura al óleo, 77 cm de alto, 53 cm de ancho

¿Cómo no hablar de ella?

El supuesto retrato de la esposa de Francesco del Giocondo se considera el cuadro más famoso del mundo.

Si os fijáis en el efecto de la sonrisa: El pintor quería que desapareciera al mirarla directamente y reapareciera solo cuando la vista se fija en otras partes del cuadro.

El juego de sombras refuerza la sensación de desconcierto que produce la sonrisa.

No se sabe si de veras sonrío o si muestra un gesto lleno de amargura.

Y además ésta es la segunda vez que lo roban, el 21 de agosto de 1911 ya fue objeto de un espectacular robo.



Al entrar en la sala de Gioconda, de repente oímos como se cierran todas las puertas a nuestro alrededor.

Estamos atrapados.

Alguien empieza a hablar a través de la megafonía.

¡Es el director!

nos grita:

«¡¡¡¡Y yo que los elegí porque pensé que nunca averiguarían que estaba implicado...

Pero no importa. De todas formas, necesitaba unas vacaciones!!!!

¡Ah! Se me olvidaba...

Acabo de cortar el sistema de ventilación de la sala. No sé si tendrán suficiente aire para aguantar hasta mañana por la mañana...

¡Hasta nunca, amigos míos! Mi avión me está esperando...»

Tenemos poco tiempo. Hay que encontrar rápidamente la manera de salir de aquí.

Hay un teclado numérico para abrir la puerta con un código. Tenemos que descifrar esa clave para poder avisar a la policía de quién es el ladrón.



1 2 3 NINGUNA CIFRA CORRECTA

9 1 2 UNA CIFRA CORRECTA - MAL COLOCADA

4 5 9 UNA CIFRA CORRECTA - BIEN COLOCADA

8 3 4 UNA CIFRA CORRECTA - BIEN COLOCADA

1 5 7 UNA CIFRA CORRECTA - MAL COLOCADA

Me acaba de llamar el inspector de la policía.

Su equipo ha perdido el rastro del director después de seguirle hasta el aeropuerto.

El inspector quiere que le ayudemos a descubrir en qué avión podría ocultarse.

Antes, el director del museo ha hablado de unas vacaciones. En la lista de vuelos que salen hoy hacia varios países, hay cuatro destinos:

18:50 horas: Roma (Italia)

18:20 horas: Barcelona (España)

19:41 horas: El Cairo (Egipto)

22:43 horas: Nueva York (Estados Unidos)

¿En qué avión podría haber embarcado el director?

Creo que hay un detalle de nuestra investigación que podría ayudarnos a saberlo...



¡Muchas gracias, amigos!

La policía está interrogando al director en este mismo momento.

Pasará muchos años a la sombra por todos esos robos de cuadros.

A mí la junta directiva del museo me acaba de dar una buena recompensa por resolver este misterio.

Así que ahora podré invertir algo de dinero en mi agencia de detectives y a lo mejor dentro de unos meses hasta podéis ser mis socios.

Me acordaré siempre de vosotros, el mejor equipo que nunca ha tenido, porque todos me habéis ayudado mucho hoy.

Y ahora... ¡a saboread la victoria y a tomaros un descanso!

¿Cómo se juega?

1. Imprime en hojas de formato A4 o de carta todos los documentos necesarios para el desarrollo del juego.

Durante su transcurso, tendrás esas hojas: la de organización, la historia de partida, los mapas si los hubiere y la historia de conclusión.

2. Para avanzar en el relato planteado por el juego, los niños tendrán que emprender la búsqueda de los diferentes enigmas.

Por eso, lo primero que debes hacer es buscar un escondite para cada uno de los enigmas que componen el juego.

3. Apunte todos esos escondites en su hoja de organización. En la sección «Consejos» de nuestro sitio web, encontrará un artículo titulado «Lista de escondites» (de interior y exterior), así como varias ideas originales para decírselos a los niños o para hacer que los adivinen.

4. Esconda cada enigma en el escondite anotado en su hoja de organización.

5. Cuando esté todo listo para empezar el juego, reunir a los niños y léeles la historia de partida.

Cuando lo haya hecho, indícales hacia dónde deben dirigirse para buscar el primer enigma.

6. Después de cada enigma, acepta (o corrija) la respuesta o la conclusión de los niños, y luego diríjelos hacia el escondite del siguiente enigma.

7. El juego termina cuando los niños descubran y resuelvan todos los enigmas.

En ese momento, léeles el desenlace de la historia y **entregales los diplomas (uno por jugador).**

opción pruebas (si se quiere)

Las pruebas tienen lugar entre dos enigmas. Son pequeños juegos que forman parte de la historia. Cuando los niños hayan resuelto el enigma anterior a la prueba, léasela para que la hagan. En esta página, te proponemos algunas ideas de pruebas que puede organizar. Elija tres (una por renglón). Las dos cifras indican entre qué enigmas debe organizarse la prueba.

Una vez que los niños hayan superado la prueba, oriéntelos hacia el siguiente escondite para continuar con el juego. .

¿Quién falta? Todos los jugadores se vendan los ojos y se mueven con cuidado.

El organizador elige a un niño, lo saca discretamente del grupo y anuncia que falta alguien. Sin destaparse los ojos y sin hablar, los demás niños tienen que intentar descubrir quién falta. Cuando un jugador cree que lo ha adivinado, levanta la mano y le dice el nombre al oído al organizador.

Si acierta, gana esa manga. Si no acierta, la manga continúa. El primer jugador que gane dos mangas gana la prueba.

¿Qué hay en la bolsa? Los jugadores se dividen en dos equipos (A y B). Sin que nadie lo vea, el organizador pone en una bolsa opaca 10 objetos pequeños (llaves, lápices, juguetes, etc.). Los jugadores del equipo A pasan de uno en uno y palpan los objetos de la bolsa sin mirar. Cuando todos los jugadores del equipo A han pasado, se juntan y anotan en un papel todos los objetos que hayan reconocido. Mientras tanto, los jugadores del equipo B pasan a su vez por la bolsa para palpar su contenido y luego se reúnen para anotar el mayor número de objetos posible. El equipo que reconozca más cosas gana la prueba.

¿Dónde están las llaves? Un jugador se sienta en el suelo con los ojos vendados. Los demás jugadores se reparten en dos equipos, que se colocan a cada lado del jugador sentado. Se pone delante de uno de los equipos un juego de llaves. Un primer jugador intenta llevar el juego de llaves con mucho cuidado hasta ponerlo delante del otro equipo sin hacer ruido. Si el que tiene los ojos tapados oye algo, señala con el dedo el lugar del que viene el ruido. Si es cierto, el jugador pierde su turno y es el otro equipo el que tiene que intentar trasladar las llaves. El primer equipo que lo consiga tres veces gana la prueba.

Las cinco diferencias: Los jugadores se dividen en dos equipos (A y B). El equipo B tiene 2 minutos para observar y memorizar todo lo que hay en una habitación, antes de salir de ella. Entonces el equipo A hace cinco cambios (dar la vuelta a una silla, esconder un libro, abrir un cajón, etc.). El equipo B regresa y tiene otros 2 minutos para encontrar las cinco diferencias. En el turno siguiente, es el equipo A el que sale y el equipo B el que hace los cinco cambios. Después de los dos turnos, se comparan las puntuaciones de los dos equipos para ver cuál gana.

Carrera: El organizador prepara una línea de salida, una línea de meta y una línea intermedia a medio camino entre ambas. Los niños juegan de dos en dos. El jugador 1 se coloca en la línea de salida y el jugador 2 en la línea intermedia. El jugador 1 puede correr normalmente pero el jugador 2 solo puede avanzar saltando en un pie (o con un globo en medio las piernas), «a la pata coja». Los dos niños salen cuando el organizador da la salida y el primero que cruza la línea de meta gana ese turno. Luego se cambian de lugar y se repite hasta que haya un ganador.