

Es recomendable que el alumnado haya leído La casa de Bernarda Alba.

Los diferentes Escape Room que haremos en un mismo día, los realizaremos en un mismo espacio.

Poner un aula a disposición 60 minutos antes de iniciar la actividad con 4, 5 o 6 mesas y sillas para trabajar en grupos de 5 o 6 jugadores. La actividad tendrá una duración de una hora.

En el caso de que haya más de una dinámica, necesitamos un mínimo de 45 minutos entre grupo y grupo para reorganizarlo todo.

En el aula también tiene que haber un proyector conectado a un ordenador y encendido cuando llegue el Game Master. Agradecemos que nos deis el contacto de la persona encargada de la conexión del proyector.

Cada alumno tiene que tener lápiz y goma para borrar.

Os recordamos que durante la actividad entraremos todos en un pacto ficcional de estar encerrados, por la cual cosa es importante que no entren ni salgan docentes ni alumnos durante la actividad.

Es imprescindible que durante el desarrollo de la actividad haya un docente en el aula, preferiblemente el profesor de literatura castellana de referencia.

Necesitamos saber, mínimo dos semanas antes, el número de alumnos exactos que habrá en cada grupo por actividad.

Para que la actividad salga redonda, si tenéis oportunidad sería conveniente que:

- el alumnado conozca y trabaje los personajes y temáticas principales.
- el alumnado tenga clara la simbología más relevante utilizada por Lorca en la obra (agua, casa, bastón...).

Antes de entrar en el aula, el Game Máster pedirá al alumnado que coja, sin mirar, uno de los trozos de cartulina de color de una bolsa de ropa previamente preparada.

El Game Máster les informará que están en 1936 y que hace poco que murió el segundo marido de Bernarda Alba. Estamos en el patio de la casa de Bernarda Alba y la matriarca ha decretado un riguroso luto de ocho años para ella y sus cinco hijas. Se cuenta que la casa está llena de riquezas, pero nadie puede entrar ni salir de ella... ¿Nadie?

El alumnado participante son ladrones que han decidido entrar a robar en la casa de Bernarda Alba y el color de sus cartulinas indica la cuadrilla de la cual forman parte. El silencio debe ser absoluto para no despertar a los habitantes de la casa. Si hablan entre ellos, o se intercambian las cartulinas, sus grupos tendrán menos tiempo para salir de la casa sin ser descubiertos. Una vez dentro del aula, mientras las personas que juegan se sientan en grupos por colores, el Game Máster colocará las «rejas» en la puerta del aula (tiras de cinta de precintar negra en vertical y horizontal) para cerrar la clase («patio»).

El escape room se estructura en 3 fases: la primera fase gira alrededor del argumento de la obra, la segunda trata sobre los personajes y el significado de los símbolos que el autor utiliza en el texto y la última fase es de trabajo en grupo.

