

Sala de aventuras



Ahora se pueden encontrar salas de aventuras en todas las grandes ciudades. Te encierran en una habitación y tienes que salir de ella en un tiempo determinado. También se pueden montar salas de aventuras sencillas y completarlas con niños en una tarde en un club juvenil.

Ideas

Habitación 1

Se ata a los niños con cuerda doméstica (cáñamo/algodón). Esta cuerda debe quemarse con cerillas o velas. Luego tienen que formar una escalera de ladrón hasta un globo en el techo. En este globo está la llave de la puerta.

Sala 2

Todos los niños empiezan en una caja de cartón. A continuación, tienen que resolver un enigma para encontrar el código de una caja fuerte. La caja fuerte contiene una llave para una caja oculta que contiene la llave de la habitación.

Habitación 3

En la habitación se encuentra un peluche "muerto" (lugar del accidente escenificado). Hay que resolver una historia negra para conseguir este peluche. Una vez resuelto el enigma, los niños reciben la llave.

Sala 4

Se llena una habitación con mesas sin huecos (lo que da lugar a dos pisos). Al principio, los niños están atados a las patas de las mesas con una cadena y un candado. La habitación está completamente a oscuras. Ahora tienen que encontrar una linterna y la llave de la cerradura. En un momento dado hay un pasadizo al segundo piso. Sin embargo, este pasadizo está cubierto con una tabla. Ahora se puede abrir la puerta del segundo piso, ya que el picaporte está en el piso superior.

Cartel en el vernissage



Fuente de referencia

- **Imagen de portada:** knipseline / pixelio.de
- **Cartel:** BESJ Team Weekend 2017, www.besj.ch
- **Idea:** Esta idea procede del "Ideas vernissage" del BESJ Teamweekend 2017. Puede encontrar más ideas de este vernissage en el artículo [BESJ Teamweekend 2017](#).