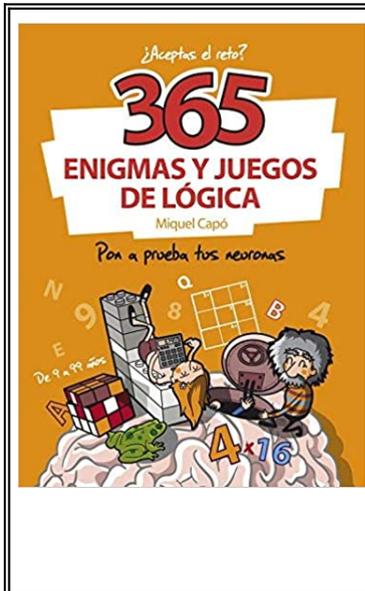


LA BIBLIOTECA RECOMIENDA:

“365 ENIGMAS Y JUEGOS DE LÓGICA: PON A PRUEBA TUS NEURONAS”



365 enigmas y juegos de lógica : [pon a prueba tus neuronas]
[Llibres] / Miquel Capó. 6ª ed., 6ª reimp. [Barcelona] :
Montena, 2019. 224 p. : il. ; 21 cm. Altre tít.: Trescientos
sesenta y cinco enigmas y juegos de lógica. Subtít. pres de la cob.
978-84-8441-226-7

¿Te gustan los desafíos? ¿Eres el rey de los enigmas? Abre este libro y prepárate para exprimir tu cerebro con 365 divertidos y estimulantes juegos de ingenio. De la mano del matemático Miquel Capó, descubrirás los mejores acertijos, paradojas, ilusiones ópticas y problemas matemáticos.

¡El entretenimiento está asegurado!

Existen multitud de juegos para pasar un rato divertido durante el periodo de confinamiento. Y si además hay que poner en funcionamiento la mente y el ingenio resulta mucho más motivador. Uno de ellos es este libro de enigmas, juegos y problemas matemáticos. Otro igualmente divertido, estimulante y lleno de enigmas de lógica y matemáticas, juegos y misterios que resolver, y al que, ahora, podemos acceder fácilmente desde casa, son los *escape rooms* virtuales gratuitos que están surgiendo durante estas semanas en la red. Tan sólo se necesita un ordenador o móvil para seguir las instrucciones y lograr el objetivo final. Por ello, a continuación, os dejamos un listado de *escape rooms* científicos online gratuitos que, desde la biblioteca del CEFIRE CTEM, hemos recopilado para que os escapéis en casa con vuestras neuronas e imaginación. ¿Os vais a atrever? Sólo tienes que hacer “click” en el nombre del *escape room* y ¡a jugar!

ESCAPE ROOMS CIENTÍFICOS ONLINE GRATUITOS:

CIENCIA (VIRUS Y COVID-19):

- **El robatori de l'antivirus: la lluita contra el Covid-19 [en catalán]:**

Diciembre 2019. En la provincia china de Wuhan se dan los primeros casos. En poco tiempo el virus se extiende con rapidez. Un mes más tarde se daban los primeros casos en Italia, y desde aquí el virus viaja por toda Europa, siendo España uno de los focos más importantes. Enero 2020. Un equipo de investigadores catalanes están a punto de viajar hacia China con un medicamento experimental cuando el equipo y el medicamento desaparecen misteriosamente. Todo apunta a que han estado raptados por la organización VIRUSKAN. La OMS (Organización Mundial de la Salud) ha venido a buscarte por tu reputación de investigador. Te piden a que encuentres el equipo y el antivirus tan pronto como sea posible. No te puedes negar. Pero... ¿¿¿por dónde empezar???

- **El antivirus:**

Te entregamos el juego del Antivirus de forma gratuita durante esta etapa de confinamiento. Los juegos de *EscapeGo* están a caballo entre los cuentos y los *escape room*, con una pincelada emocional y un toque de humor: un espacio para crecer, jugando, sintiendo y trabajando en equipo.

Queremos hacer alquimia, como el Doctor Eureka, y despertar en ti una sonrisa y el sabor de la esperanza y la ilusión, a pesar de todo. Esto nos ha parecido más importante que dotar al juego de mayor sofisticación técnica, lo cual reservamos para los que ya estamos preparando. Solo decirte que: “El antivirus” está diseñado para jugar en familia con **niños/as de a partir 7-8 años o grupos de niños/as a partir de 12**. ¿Y por qué no? Admitimos adultos.

- **El suero del profesor Javinski:**

El suero del profesor Javinski es un juego de tipo *escape room* virtual **para toda la familia** en el que, desde vuestros laboratorios, deberéis salvar Nordveria de un extraño virus que está afectando a todos los ciudadanos. La comunidad científica en su conjunto está trabajando sin descanso para encontrar una solución a esta enfermedad y ahí es cuando el jugador entra en acción: debe encarnar a un joven científico que aún sin haber finalizado sus estudios se pone a las órdenes del profesor Javinski, toda una eminencia en este campo. Para ayudar en la investigación, mantiene videoconferencias todos los días con el profesor, pero un día Javinski falta a la cita y recibe un extraño mensaje: cree haber encontrado el suero que acaba con el virus, ¡pero el científico ha desaparecido!
Indicado para jugar en equipos de 2 ó 4 jugadores/as.

- **The COVID19'S battle:**

Este *escape room* está **dirigido a estudiantes de Primaria** y ha sido creado por un grupo de docentes de diferentes colegios de Madrid. En él se plantea la necesidad de luchar contra el virus a través de una serie de actividades gamificadas y relacionadas con contenidos de distintas materias educativas. Está estructurado por niveles y los estudiantes pueden jugar todos los días hasta que consigan completar la misión.

- **COVID-19:**

Un *escape room* educativo virtual con contenidos básicos de **matemáticas** y de **lengua** para alumnado de **1º, 2º y 3º de E.S.O.** del programa de éxito educativo REMA.

En este *escape*, ante la situación crítica del país por el COVID-19, te mandan a una misión muy importante. Un grupo de científicos halló una posible vacuna, pero lamentablemente no pudieron contarla ni llevarla al Ministerio de Sanidad. Debes encontrarla y hacerla llegar a las manos adecuadas.

- **Cuarentena:**

Programa “Libertad”: consiste en hacer un test de inteligencia general de 17 enigmas de lógica, matemática, pensamiento lateral, etc. La persona que logre completar con éxito esta prueba logrará ser libre y salir las veces que quiera de su casa durante el periodo de cuarentena. El programa ya está listo. La oportunidad es una sola. La libertad está en juego. ¿Seréis capaces de ganar?

- **Alerta vírica – Parte I:**

Todo empezó hace unos meses, cuando en las noticias anunciaron el primer caso de misteriovirus. En ese momento nadie se esperaba lo que iba a pasar... Ahora os necesitamos, sois el mejor equipo que hemos tenido nunca y la situación lo requiere. ¿Estáis preparados/as para empezar?

- **Confinamiento *Escape Room*:**

El Covid-19 se está extendiendo por todo el planeta y parar el avance de la pandemia también depende de ti como personal sanitario que eres. El camino está lleno de obstáculos y deberás sortearlos para que consigamos salir de esta situación cuanto antes. ¿Lograrás resolverlo?

- **Coronavirus:**

Año 2021. El virus COVID-19, popularmente conocido como Coronavirus, arrasó ferozmente con todos los países del planeta Tierra. Todos menos uno. La gran República Popular China fue capaz de contener el Coronavirus con gran éxito sin ver diezmada su población. Ahora, el China Dream atraía a los pocos supervivientes del resto de países, con el objetivo de continuar con sus vidas en un territorio salubre. Pepe es uno de los españoles

que se disponen a emigrar a China. En los últimos meses, ha estado comprando material sobrante de hospitales y fábricas, con una idea en mente: convertirse en un *entrepreneur* en China. En su LinkedIn ya se ha actualizado el perfil a “*CEO & Head of Sales Department*”. En la vida real, su objetivo es abrir un bazar, un bazar español en este caso. En su cabeza ya pululan grandes nombres, como *Todo a Chen*.

Escape room indicado **a partir de 14 años**.

- **La cura del virus:**

Cada jugador se convierte en un investigador de un laboratorio diferente cada uno, uno situado en China y otro en España. Estos dos investigadores están buscando "la cura del virus". Los dos investigadores han avanzado mucho en sus investigaciones y ahora tan solo queda que se pongan en contacto para compartir sus hallazgos. A este *escape room* virtual pueden jugar dos personas y se necesitan dos dispositivos, ya sea ordenador, teléfono móvil o tablet.

- **La cura del virus 2:**

Esta es la segunda parte del *escape room* “La cura del virus” y tiene como objetivo encontrar una solución a la pandemia. En este caso, los participantes se siguen poniendo en la piel de dos investigadores y el modo de juego no cambia (dos jugadores o dos equipos) aunque se han añadido novedades respecto a la primera parte: un cronómetro que indica en todo momento el tiempo o el poder elegir la dificultad a la hora de jugar (media o difícil). ¿Estás preparado/a?

- **Coronavirus, el Escape Room:**

La población está encerrada en sus casas a causa de un virus que se transmite muy rápidamente. Acabáis de mudaros a una nueva casa y habéis decidido ayudar montando un laboratorio improvisado en la cocina, pero... ¡os faltan los materiales necesarios para trabajar en la vacuna contra el Coronavirus! Por suerte, Lara, la antigua dueña de la casa era bióloga, y puede que entre los objetos antiguos encontréis lo que buscáis. Para conseguirlos, necesitaréis trabajar en equipo y poner a prueba vuestro ingenio.

Escape room para jugar en familia y que participen los/las más pequeños/as. Indicado **a partir de 8 años** y con conocimientos de inglés.

- **Laboratorios Illa:**

En los Laboratorios ILLA acaba de saltar la alarma de aislamiento manual procedente de la cámara de manipulación de virus del despacho de la doctora Lago. La propagación ha sido contenida, pero hay algo raro en todo esto. ¡Es vuestro turno para investigarlo!

Escape room indicado **a partir de 12 años**.

- **Pandemia:**

Ha pasado más de un año desde que el virus que empezó siendo "una gripe", acabó con el 90% de la población mundial. Han habido algunos cambios en la sociedad: Se ha prohibido cualquier contacto físico entre humanos y se ha restringido por completo la libre circulación. Estás dispuesto/a a ayudar a la supervivencia de la raza humana... ¡Adelante!

- **La maldición de los años 20:**

Nos trasladamos al año 1920, época en la que España se encontraba en situación crítica, debido a la peste neumónica, la cual dejó miles de muertes en todo el país. Federico de León en sus últimos años de vida, se volcó en cuerpo y alma en la creación de la vacuna que derrotaría a la posible pandemia del año 2020. ¿Serás capaz de encontrar la vacuna que dejó Federico de León guardada para terminar con esta pandemia?

- **Operación Pandemia:**

El Presidente os encargará una misión de la que depende el futuro de toda la nación, un virus se ha desatado en China y tenemos que prepararnos para lo peor. Después de la declaración del virus como pandemia, todos los países están trabajando en hallar una vacuna. Por la información que tenemos, nuestro país está muy cerca de descubrirla, pero... Algo no va bien, ayuda a traer la fórmula de la vacuna de vuelta. No caigas en la trampa de descartar cualquier información extra, no sabes si en el futuro la vas a necesitar.

- **SARS 2003:**

En plena cuarentena por el COVID-19, luchando por la supervivencia y la vuelta a la libertad, te das cuenta que la clave para superar esta pandemia reside en aprender del pasado. Por ello, recurrirás a visitar las pandemias históricas por las que ha pasado la humanidad: el SARS de 2003, la peste negra, el cólera.... En cada aventura escapista, deberás viajar a cada uno de estos momentos históricos para recabar la información necesaria con la que regresar a 2020 y poner fin al Coronavirus. Cada 10 días, tu equipo te permitirá viajar en el tiempo a una época diferente, en la que tendrás que resolver los enigmas que te dirigirán a la información que necesitas.

- **La Peste (1347):**

En esta nueva edición viajamos al año 1347, el año que, entre otras cosas, la peste negra entró a Europa y acabó matando al 70% de la población. Concretamente viajamos a Sicilia, mediante tus habilidades y resolviendo los enigmas que te vas encontrando, tendrás que recopilar la suficiente información de esta pandemia mundial. ¡Vigila bien! Tendrás que ir esquivando a los que ya están infectados, ya suficiente tenemos en 2020 con el Covid-19 como para que traigas la peste de vuelta. ¿Aceptas el reto o no te quieres arriesgar?
Escape room indicado **a partir de 15 años.**

- **Estado de alarma:**

En mitad del confinamiento, y aquejado por la fiebre, Yago conseguirá abrir un oscuro secreto familiar que le llevará a una larga aventura por los subsuelos de Alicante. Más que un juego, “Estado de alarma” es un *Escape Book*, pues consta ya de más de 35 capítulos y cada día se publica uno nuevo... al menos mientras dure el confinamiento.

- **El elixir del vago:**

Todo el mundo está obnubilado con la búsqueda de la cura del coronavirus y aquí estás tú, aprovechando esta tesitura para buscar uno de los mayores logros de la ciencia moderna, el elixir para encontrar las ganas de hacer deporte. Aunque, los/las más optimistas dicen que sirve para ponerte en forma desde casa sin moverte del sofá.

- **La prueba:**

¡La tenemos! Sí, habéis oído bien. Por fin hemos descubierto la tan ansiada vacuna. Ahora tenemos miedo de que alguien intente hacer negocio con ella y no llegue a toda la población. Por ello, vamos a poner a prueba a todos los grupos que estáis interesados y se la daremos sólo al equipo que más se la merezca.

- **El antídoto:**

Una vez más toca resolver una serie de acertijos y puzzles para encontrar la cura a un virus que tiene a la población confinada en casa desde hace más de un año. El punto de partida será tu propia casa, tras el hallazgo, por parte de la policía, del cuerpo de tu vecino sin vida.

- **Pandemic:**

Año 2020, un virus desconocido invade el planeta, millones de personas confinadas en sus casas, hospitales colapsados, personal sanitario desbordado... Los infectados se cuentan por miles. Los expertos necesitan vuestra ayuda para encontrar los anticuerpos neutralizantes y elaborar una vacuna que salve al mundo. Vosotros/as sois la esperanza.

- **La traición de Kirimov:**

Tres científicos trabajan en un proyecto de nanotecnología basado en reducir el tiempo necesario para la regeneración de heridas en el cuerpo humano. Uno de ellos tratará de venderle el proyecto a un militar para uso bélico. Debéis impedirselo y conseguir que el proyecto se use como es debido, en el sector sanitario.

Este *escape room* tiene tanto modo cooperativo como opción para jugar tú solo/a.

ASTRONOMÍA:

- **Escapa de la Tierra:**

Parece que ha llegado el aviso de que hay tres meteoritos a punto de estamparse en la Tierra, dejándola totalmente destruida e inhabitable. Como no podemos consentirlo deberemos buscar la manera de evitarlo. Hoy, 11 de mayo de 2070, nos embarcamos en una aventura para averiguar qué le pasa a la Tierra. Nos hemos enterado que el científico J. E. Radcliffe hizo una investigación sobre tres meteoritos que estaban a punto de estrellarse justo el mes que viene. Por eso, te adentrarás en sus investigaciones para saber que está pasando y cómo frenarlos. ¿Estás preparado/a para la aventura?

- **Outer Space:**

Este *escape room* es bastante diferente a lo habitual. Una sala de escape virtual en el espacio exterior te está esperando... donde nadie puede oírte. ¿Estás listo/a? Una estación espacial vacía. Solo un ocupante para recorrerla. Ningún rastro de violencia. Ni tampoco de vida.

- **El viaje del astronauta:**

Hacemos un llamamiento a todos los niños y niñas del mundo para convertirse en astronautas y partir a un viaje espacial dentro de su hogar-universo. Se convertirán en héroes y heroínas que exploran rincones lejanos del espacio. Siempre pueden volver a casa, guiados por una estrella, pero esta vez sus puntos de referencia han desaparecido y han perdido el rumbo...

Escape room para niños/as **de 6 a 10 años.**

- **El viaje de Elsa:**

Tiempos difíciles se viven en la Tierra. Covid-19, un virus muy contagioso está expandiéndose por todo el planeta y sus habitantes están muy preocupados, ya que muchos están enfermando. Por suerte, la estrella Elsa ha venido para reclutar a un grupo de valientes niñas y niños para viajar por el Sistema Solar y encontrar los ingredientes con los que fabricar la preciada vacuna. ¿Queréis acompañar a Elsa en este apasionante viaje?

TIC:

- **Navegando por el Internet:**

Un archivo encriptado puede contener la forma de acceder a la NASA. Cumplir esta misión no va a ser tarea fácil, ya que las claves se encuentran en cualquier parte del Internet. Así que, ¡¡¡prepara tus habilidades de *hacker* y a descifrarlo!!!! Tu deber será descifrar el archivo y encontrar qué esconde. Pero recuerda: «el único tiempo es tu mente».

- **Hack Forward:**

Interpretarás a un experto de la seguridad que investigará una serie de ataques informáticos en empresas de todo el mundo. ¿Estas listo/a para resolver el enigma y descubrir quien está detrás de todo esto?

- **La oficina:**

Las cuentas de una empresa de ingeniería civil son hackeadas. A la mañana siguiente, la secretaria, ajena a todo lo que había pasado, entra en la oficina e, inmediatamente, sabe que necesita de la ayuda de agentes como vosotros/as que investiguen y den respuesta a tantas preguntas sin resolver.

- **La extorsión del hacker:**

Un *escape room* de dificultad alta (tiene hasta un tutorial) en el que han hackeado tu teléfono móvil y los de tus amigos, amenazando con contar todos vuestros trapos sucios en Internet si no resolvéis las pruebas que se os plantean. ¿El objetivo? Primero, acceder a los archivos robados y borrarlos. Segundo, descubrir la identidad del *hacker*.

OTROS:

→ CIENCIA FICCIÓN:

- **Alien Escape:**

En un mundo sobrepoblado que vive por encima de sus posibilidades, poco podíamos pensar que nuestra mayor amenaza estaba a punto de llegar procedente de otra galaxia. Nadie sabe cómo sucedió, pero ni los científicos más prestigiosos fueron capaces de predecir su llegada.

- **Misión estelar:**

Pertenecéis a la flota estelar del planeta Tierra. Durante estos años vuestra misión ha sido explorar y conseguir alianzas con los cientos de planetas dónde se ha encontrado vida. Año 2340, aún no lo sabéis pero sois la única esperanza para ganar la guerra: la fuerza oscura, liderada por el planeta Delta, quiere acabar con la humanidad. ¡El universo os necesita!

- **Misión Éxodo:**

Tras un gran conflicto en el año 2066 se hizo uso de armas nucleares, provocando la destrucción casi por completo de la Tierra, no tanto por el caos, sino por la radiación provocada por dichas armas. Los pocos supervivientes se vieron obligados a abandonar la Tierra. Ahora toca volver para intentar que resurja la raza humana.

- **Misión Génesis:**

Para poder entender la situación en la que estáis metidos/as, deberíais haber realizado la “Misión Éxodo” anteriormente.

Lográis salir de la estación espacial con dirección a la Tierra. Vuestra misión es comprobar si vuelve a ser habitable después de la masiva exposición a radiación la cual se sometió el planeta. Una vez chocáis con la atmósfera, la nave comienza a tener problemas y os véis obligados/as a desprenderos de una parte de la nave para aligerar peso, para así, evitar el desastre.

- **A.I. TAKEOVER:**

Corre el año 2169. Tu nave ha viajado con éxito al futuro y te encuentras una nueva era donde los humanos conviven con los robots. La humanidad se encuentra más unida que nunca. Sin embargo, el miedo aumenta a medida que el peligro de extinción cada vez es más real. ¡Buena suerte!

- **Hora 26:**

El Doctor Arribia llegó procedente del futuro para transmitirnos un conocimiento necesario para el desarrollo de una tecnología puntera. Pero su máquina del tiempo se ha desconfigurado y no puede regresar a su época. Ahora se encuentra confinado en nuestra época y necesita vuestra ayuda para volver a configurarla y así poder regresar. ¿Estáis preparados/as para ayudarlo?

- **Código alienígena:**

Tu abuelo, músico de profesión, astrónomo aficionado y fanático de todos los temas extraterrestres acaba de fallecer y te ha enviado una carta personal en la que te explica que te deja un juego como herencia y con ello un viaje lleno de retos, códigos y enigmas. Te introducirás en una historia llena de aventuras, códigos, secretos, extraterrestres y música.

Escape room indicado **a partir de 12 años.**

- **Lektex:**

Lektex es un extraterrestre que visita la Tierra para recuperar su nave espacial que dejó mal aparcada durante su alocado último viaje. Para ello, necesitará la ayuda de los humanos ante el desconcierto provocado por la crisis del coronavirus. Para resolver los enigmas y recuperar la nave espacial será necesario pasearse por perfiles de Instagram de los seis impulsores de la iniciativa hasta conseguir las coordenadas y poder geolocalizar la nave de Lektex.

Escape room indicado **a partir de 12 años.**