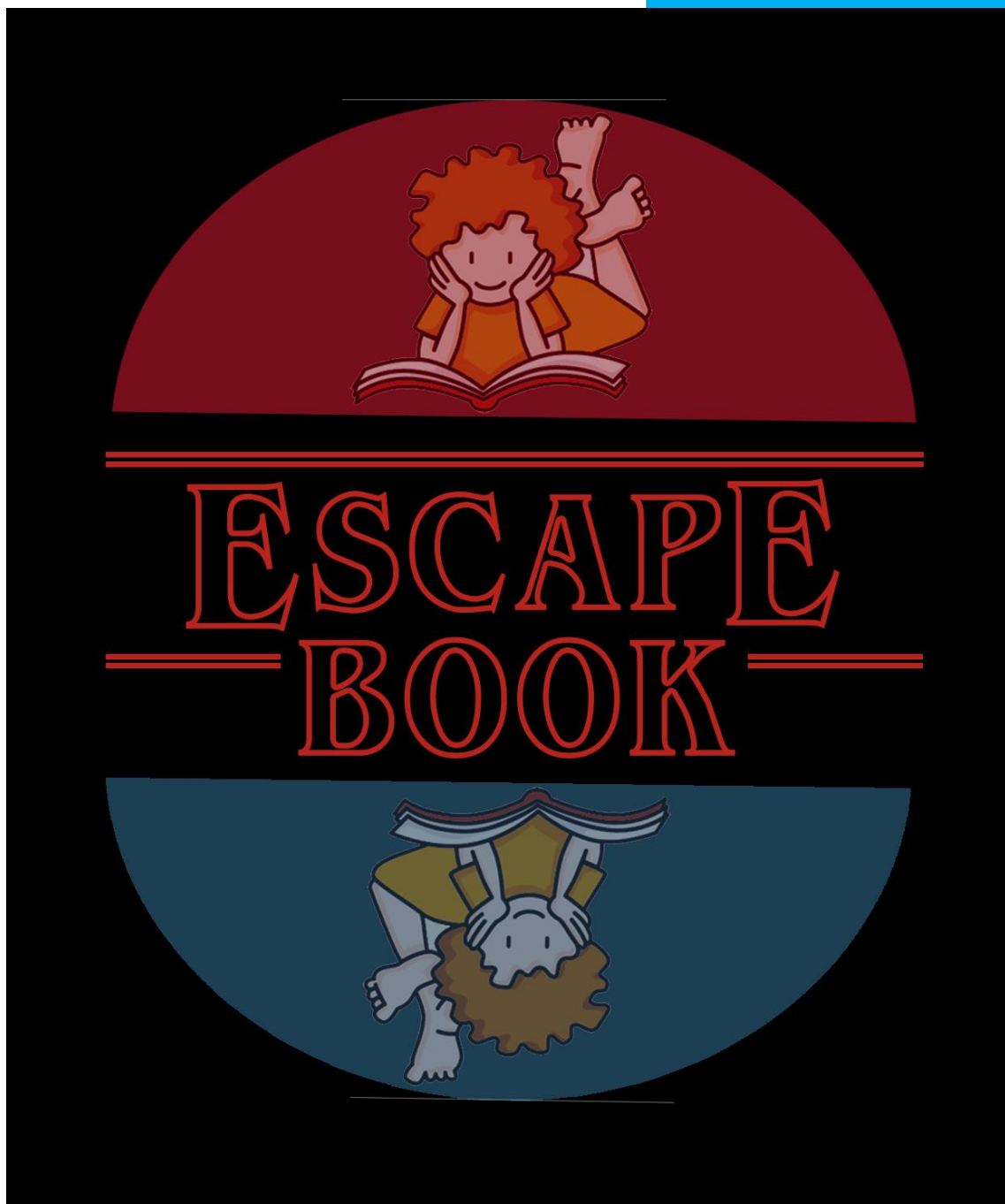


# DIARIO 5



VI Jornada Provincial de Fomento de la Lectura  
Dirección Provincial de Educación de Zamora  
Zamora - 2018

Escape Book

25 de abril de 2018  
Museo Etnográfico de Castilla y León

# ESCAPE BOOK ...

## ... o la historia de un libro diferente

**Este no es un libro al uso, es un “Escape Book”.**

En él se esconde una historia pero habrás de ser tú mismo, con tu inteligencia, intuición y sagacidad, quien la descubra paso a paso.

El Escape Book es un libro enigmático, oscuro, lo tienes en tus manos pero es él quien te posee a ti. Si te enfrentas a sus retos y resuelves sus misterios conseguirás transformarlo de carcelero, en un buen aliado de viaje.

Atrévete a jugar, lee y escucha atentamente lo que te cuenta hasta que encuentres los enigmas que habrás de resolver; sigue entonces sus instrucciones, localiza las pistas y desvela las claves.

58 centros Lugares de Libro te ayudarán en esta aventura.

Comienza la escapada.

**¡Mucha suerte!**



# ESCAPE BOOK

## DÍA 1

### Estoy atrapado.

No sé qué ha pasado pero estoy atrapado, atrapado en el mismo sitio pero sin estarlo.

No consigo comprender cómo he llegado hasta aquí. Recuerdo venir a ver la Exposición "Lugares de Libro", y mientras la estaba viendo, sucedió algo.

De repente sentí una intensa sensación de frío y miedo, de atravesar una puerta hacia un vacío gélido.

Y ahora estoy en el mismo sitio, en la misma exposición, pero a la vez no es la misma. Veo los objetos, veo gente que viene a visitarla, pero ellos no pueden verme ni oír mis gritos. Oigo sus voces, suenan apagadas, lejanas, como si fuesen los ecos de sus conversaciones.

Este lugar tiene una luz extraña. Todo es más oscuro, como si estuviera cubierto con un velo azulado que hace que parezca que los objetos hayan perdido parte de su solidez.

Tras unos primeros instantes de terror recorro las salas, estoy atrapado dentro del edificio, entre el hall y la sala de exposiciones. Intento salir a la calle aprovechando que alguien entra en la exposición, pero una fuerza me repele y me devuelve al interior.



Vuelvo a gritar, a intentar que me vean, que me escuchen, que me ayuden... nadie me ve, nadie me oye, nadie puede ayudarme. Sólo espero que me echen en falta y empiecen a buscarme pronto...

## DÍA 15

**Ya he perdido toda esperanza de que puedan encontrarme.**

Sigo atrapado. Pero no solo en un universo paralelo como la teoría de Hugh Everett, sino también en un bucle temporal.

¡Cada día que me despierto, vuelvo a vivir lo mismo! Veo a la misma gente que viene a la exposición. Oigo las mismas conversaciones, todo se repite paso por paso y mis intentos por pedir ayuda son en vano.

Cada día, al despertar, vuelvo a tener en mi mochila la botella de agua y las barritas energéticas que tenía el primer día, pero el tiempo no pasa en balde, en mi cuerpo noto cómo envejezco, cómo me deterioro.

Estoy atrapado en un maldito cruce entre “Stranger Things” y “El día de la marmota”.

## DÍA 54

**Tengo un atisbo de esperanza.**

Tras 54 días y miles de pruebas e intentos por pedir ayuda, he comprobado que puedo hacer pequeñas variaciones en el



espacio. Puedo hacer pasar pequeñas notas y objetos al otro lado y que los visitantes los vean.

Además, tras infinidad de pruebas me he dado cuenta de que al dejar un pequeño enigma o prueba, cuando alguien lo encuentra e investiga hasta que lo resuelve, se crea una especie de energía que recorre las salas y por un instante se abre una minúscula ventana entre este universo y el real.

## DÍA 156

**Esto marcha.**

Después de infinidad de pruebas he comprobado mi teoría: la energía que fluye al resolver los enigmas conecta los dos mundos. El problema es que para abrir una puerta dimensional entre los dos universos voy a necesitar que todas las personas que vienen a la exposición participen a la vez.

La buena noticia es que cada vez tengo más experiencia en hacer pasar objetos al otro lado y cambiar lo que ocurre a lo largo del día. La mala es que tengo que prepararlo todo en un día ya que al siguiente todo empieza de nuevo.

## DÍA 1438

**Si estás leyendo estas páginas es que de momento mi plan está funcionando.**





He perdido la cuenta de los intentos y me quedan pocas fuerzas, pero tú has de luchar hasta el final.

En este diario encontrarás 6 pistas diferentes enlazadas con 6 centros “Lugares de Libro” que llevan a una séptima pista final.

He hecho diarios con rutas diferentes para que si alguien se queda atascado, los demás continúen, la energía fluya de forma constante y el portal se abra.

**¡¡¡POR FAVOR, AYÚDAME!!! ...**

**... PIENSA, INVESTIGA Y RESUELVE ESTE ENIGMA.**

**Intenta que todo mi esfuerzo haya merecido la pena.**

## **Dinámica de acción:**

Para solucionar este diario, tendrás que superar 7 pruebas que surgirán de los sueños, por cada una de las 6 primeras obtendrás como recompensa un sobre que te servirá para resolver la séptima.

En cada “sueño” tendrás que visitar un centro “Lugar de Libro” en la exposición. Allí encontrarás claves-pistas que te ayudarán a resolver los enigmas más complicados.

Una vez resueltos, no te olvides de recoger en cada “lugar” el pequeño sobre que te ayudará con el último reto.

Cada vez que haya que visitar la exposición, para evitar aglomeraciones, solo lo harán dos miembros del equipo, el



resto esperará en el lugar de trabajo. Cuando estés en la exposición procura no descolocar ni romper nada, las claves y pistas se ven con facilidad.

*¡Quiero que el portal se abra!  
Lucho de día y también de noche.  
Cierro los ojos y sueño.*



*“Ya sé que no hay salida, pero  
dejad que siga por aquí”*

¡Y otra noche!

Hoy he decidido aliarme con el destino y soñar sus sueños.  
Jugar a sus juegos.





## PISTA 1: Primer sueño

En muchos de estos días de encierro he buscado mil modos de entretenerme y de solapar la angustia que me atenazaba. Y son muchas las ocasiones en las que me dejé seducir por recuerdos, más de una vez mi infancia fue la protagonista.

Busca un Lugar de Libro donde estén estos cuentos y trata de resolver el enigma.

*“No me pidáis que vuelva.  
Se han clavado mis ojos y mi carne,  
y no puedo volver”.*

Ya me he dormido y estoy soñando...

...Soy un lobo, y ella es hermosa. Ya no me tiene miedo, me ha invitado a su fiesta.

Entra despacio al salón de la abuela, todos la miran, yo la miro. Arrastra su inmensa capa roja mientras se frota las manos. De pronto, se para. Da la vuelta y sale corriendo. Yo corro tras ella.

- ¿Qué ha pasado?

- Son mis guantes, los he olvidado. ¡Esto es un desastre!

- ¿Cómo puedo ayudarte?



- Mi abuela guarda doce pares hechos a medida en la cómoda de la habitación. 6 pares son negros y 6 rojos.

Necesito un par rojo. Por favor, ¿puedes ayudarme?

- Por supuesto, te los conseguiré y seré discreto.

Ya estoy en la habitación, los cogeré a oscuras para que no me descubran.

*¿Sabrías decir cuántos guantes tiene que coger el lobo para asegurarse que haya al menos un par del mismo color?*

**¡Escríbelo y sigue soñando!**



## PISTA 2: Segundo sueño



*“... y no puedo volver.  
Y no quiero volver.”*

*Y sigo soñando...*

- ¡Sancho amigo, despierta! Tenemos que partir, ha comenzado a nevar con ganas.

¡No puede ser! Soy Sancho y tengo ante mí al mismísimo Don Quijote.

- Disculpe vuestra merced, ¿de verdad es usted Don Quijote?

- Querido Sancho, ¿se te ha nublado la razón? Decididamente, no son buenas las cenas tan copiosas. Abrevia y pongámonos en marcha, tenemos que alcanzar Puebla antes de que la nieve nos aíse.

- No se preocupe vuestra merced, ya tengo recogido y podemos partir. Lo que me preocupa es aquel lobo, no nos quita ojo.

- Cierto Sancho, nos sigue desde que pasamos ayer por Robledo.



Pasadas unas leguas, el lobo sigue acercándose, hasta que, mansamente, camina a la par con los dos personajes.

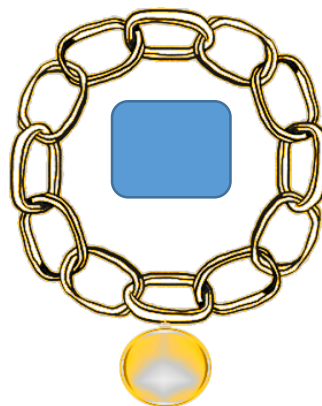
- Sancho, creo que tenemos un nuevo caminante. Se me ocurre una idea:

En mis alforjas tengo 4 trozos de cadena con 3 eslabones cada uno. Me gustaría que construyésemos un pequeño collar para nuestro amigo.



*¿Cuál es el número mínimo de eslabones que deben cortar y soldar Don Quijote y Sancho para hacer el siguiente collar?*

**¡Escríbelo y sigue soñando!**



## PISTA 3: Tercer sueño



*“... Ya no me gritéis más que no hay salida  
creyendo que no oigo,  
que no entiendo”.*

Me siento un títere en manos del destino... sigo soñando.

- ¡Junior, despierta!

- ¿Qué pasa? ¿Dónde estamos?

- Déjate de tonterías y ten cuidado con las serpientes.

Llevamos varias horas encerrados y no consigo abrir la cámara del faraón.

¡No me lo puedo creer! Soy Indiana Jones y estoy con mi padre atrapado en la cámara funeraria de una pirámide.



- ¿Qué tienes ahí?

- Es un pergamino que he encontrado dentro del sarcófago. Creo que tiene que ver con la clave para abrir la puerta.

- Vamos a echarle un vistazo. ¿Nos ayudas?





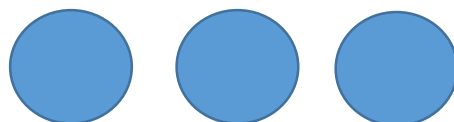
*Pergamino de las Emociones*



			<i>Aquí hay solo una emoción correcta, pero mal colocada.</i>
			<i>Una emoción de esta serie es correcta y está bien colocada.</i>
			<i>En esta serie nada es correcto.</i>
			<i>Sólo hay una emoción correcta y está mal colocada.</i>
			<i>Dos emociones son correctas, pero mal colocadas.</i>

***Revisa con atención las series y los comentarios.***

***¿Sabrías decir qué emociones componen la serie que abrirá la cámara y en qué orden están?***



## PISTA 4: Cuarto sueño



*“Vuestras voces tropiezan en mi costra  
y se caen como cáscaras  
y las piso al andar”.*

Abro muy lentamente los ojos, el sol me ciega. Mientras los vuelvo a cerrar, reconozco vagamente la silueta de una gran pirámide.



- ¡Despierta Passepartout! Te has quedado traspuesto. El viento nos aleja hacia el norte y se acerca la hora del té.

Sobresaltado, descubro que estamos en el aire, ¡viajando en globo! ¡Y tengo a mi lado al mismísimo Phileas Fogg!

- Descuide señor, en un periquete preparo el té.

El calor aprieta y nos disponemos a disfrutar del ritual del té.

- Passepartout, en cuanto terminemos, ¿te gustaría que jugásemos a los dados? Conozco un juego con el que seguro disfrutarás.

- ¿Qué juego es?

- Se llama “*Pétalos alrededor de una rosa*”.

- Ya estoy intrigado, cuando quiera el señor, comenzamos.

- ¡Presta atención! Haré varias tiradas de prueba para que aprendas.



Phileas mete en el cubilete 5 dados de colores, los lanza sobre el tapete y le sale la siguiente jugada. Los mira y dice “2”.



Los recoge y los vuelve a tirar. Ahora dice “8”.



En la siguiente tirada, Phileas, se lo piensa más y dice “14”.



Passepartout mira fijamente a Fogg y no para de darle vueltas a la cabeza. En la siguiente tirada, Phileas dice “0”.



- Una última tirada, señor. ¡Creo que ya lo tengo”

Fogg tira los dados y dice “4”.



Passepartout ya lo tiene claro. Recoge los dados, los agita en el cubilete y los lanza.



*¿Qué contestará Passepartout al ver la anterior jugada?*





## PISTA 5: Quinto sueño



*“Avanzo alegre y sola  
en la exacta mañana  
por el camino mío...”*

¡Siento mucho frío! Mientras me desperezco oigo unos extraños rugidos, todo está oscuro. Al fondo, se ve una intensa claridad y me dirijo hacia ella.

¡Casi me da un infarto! ¡Estaba en una cueva y vestido con escasas pieles! Dos inmensas piedras bloqueaban la salida.

¿Qué ha pasado? No recuerdo nada. Me he dormido y he aparecido aquí. No veo por dónde salir.

Me acerco con mucho cuidado y observo el exterior a través de una pequeña abertura que hay entre las dos grandes rocas. Lo que veo me deja helado, ¡estoy rodeado de dinosaurios!

Aturdido, me siento e intento pensar qué hacer.

No se me ocurre nada, tengo miedo y dejo perdida la mirada. No sé cuánto tiempo ha pasado. De pronto, veo aparecer del fondo de la cueva una extraña figura.



Ya está frente a mí, es un hombre de mediana estatura y vestido con el mismo tipo de pieles que yo.

Me mira fijamente y comienza a emitir una serie de sonidos mientras señala unos extraños dibujos sobre la piedra que no reconozco. Intento una y otra vez decirle que no entiendo lo que me dice.

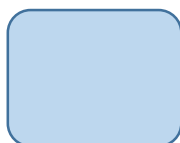
Como por arte de magia, comienzo a comprender. Me acerco a las piedras y veo claramente los dibujos. Ahora pongo atención y escucho a mi acompañante.

- Me llamo Clan y te propongo un juego, “*Menhires y Dinosaurios*”. Si eres capaz de resolverlo te indicaré la salida y podrás irte de la cueva sin problemas.

- De acuerdo. Me pongo a ello.



*¿Sabes qué número tenemos que colocar sobre el mamut de la derecha para que Clan nos indique la salida de la cueva?*



## PISTA 6: Sexto sueño



*“...por el camino mío que he  
encontrado  
aunque no haya salida.”*

- ¡Qué maravillosos cantos! Es fantástico despertarse con voces tan melodiosas.

Abro los ojos y me sobrecoge la escena. Estoy en un barco a merced de las olas y atado al mástil. Una tras otra, las olas golpean el barco y bañan la cubierta, pero yo me siento tranquilo. Estoy extasiado escuchando esas voces tan dulces. Mientras, el barco va directo a encallar en los arrecifes cercanos.

Sobre unas rocas cercanas, un coro de sirenas entona maravillosas canciones.

- ¡Ulises, Ulises!

Otra voz me susurraba, era la voz de Circe que me advertía del peligro de escuchar la voz de las sirenas. Todos mis marineros dormían plácidamente y yo no podía hacer nada para evitar el desastre.

Troya ya queda lejos y Penélope me espera.

Aunque me siento hechizado por su música tengo que pensar en cómo salvarnos.

- ¡Qué bellos cantos! Me gustaría que alguna de vosotras me acompañase a Ítaca para que os pudiesen escuchar mi mujer Penélope y mi hijo Telémaco.



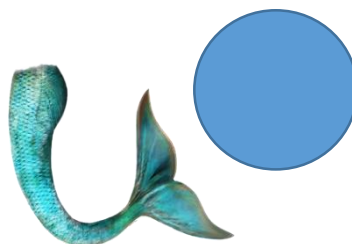
Ninguna respondía, seguían con su música. Los arrecifes esperan y yo lloré maravillado por sus cantos.

De entre todas, Parténope, se apiadó de mí y se lanzó al mar. Nadó hasta el barco y me propuso lo siguiente:

- Escucha Ulises, te propongo un reto. Si respondes con acierto, os salvaréis tu tripulación y tú.
- Estoy dispuesto a ello. ¿Qué me propones?
- Mira con atención los siguientes barcos.

*¿Sabrías decirme cuantas colas de sirena hay en el último barco?*

### Colas de Sirena





## PISTA 7: Séptimo sueño



*Ya pronto se acaba el sueño.  
¡El portal se abrirá,  
despertaré y seré libre!*

CRYPTEX

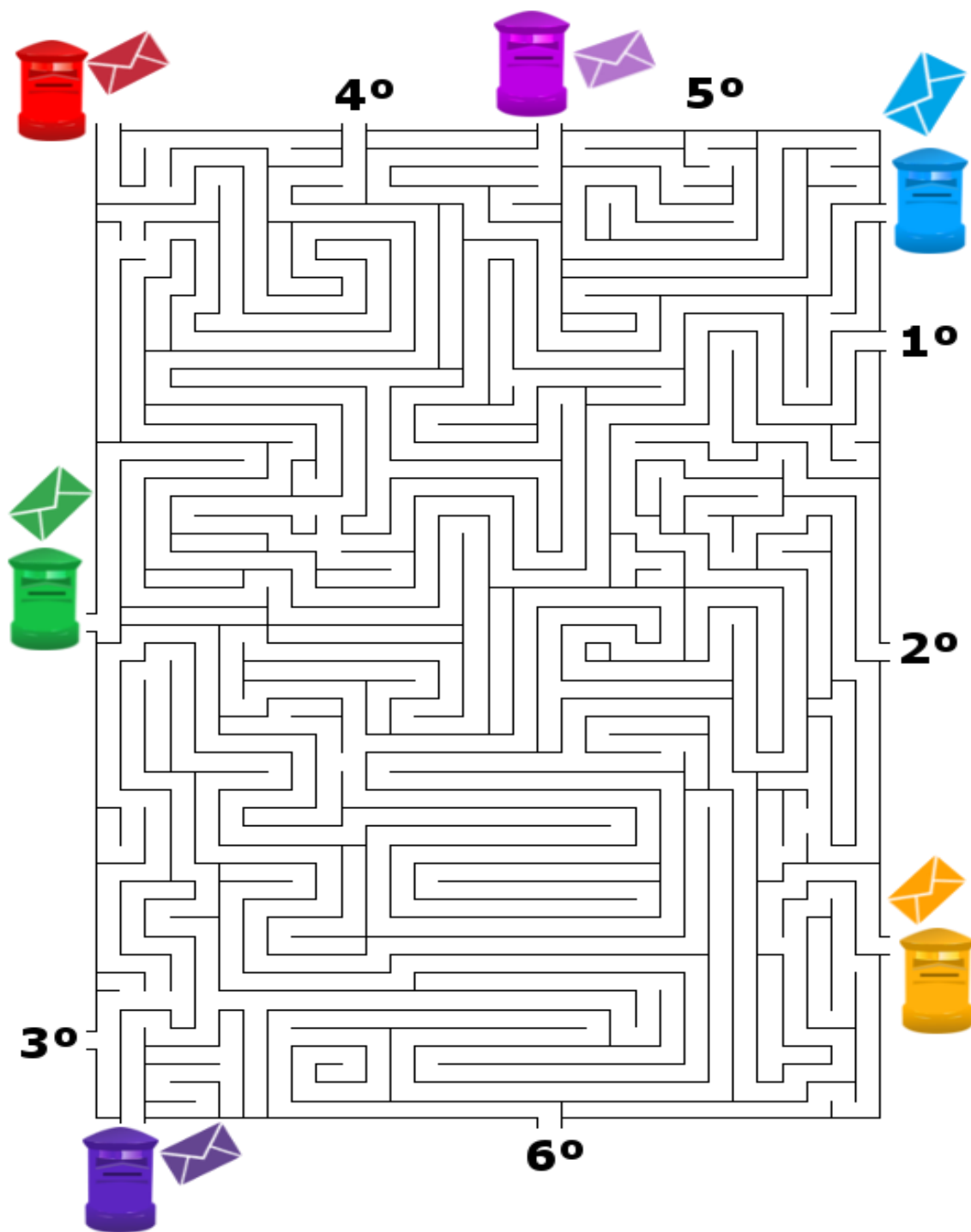
En un duermevela comienzo a recordar quién soy. Noto algo extraño en mi mano y tengo mucho frío, siento que alguien me observa.

- ¿Quién eres?
- Pronto lo sabrás. No tengas miedo, solo quiero ayudarte. Te he acompañado en todos tus sueños.
- No lo recuerdo, pero gracias. ¿Sabes qué es esto? ¿Qué tengo que hacer con los sobres que he recogido?
- Ese artilugio es un Cryptex, en su interior se esconde mi nombre y con él obtendrás la salida. Los sobres te ayudarán a abrirlo.
- Dime qué debo hacer.
- Mira con atención el “Laberinto de buzones de colores” y echa cada sobre en el buzón correspondiente. Síguelos por el laberinto y encuentra su salida.

Abre los sobres y recuerda:

*“El orden de salida es clave para abrir el Cryptex”*





1º	2º	3º	4º	5º	6º

¿Quién Soy?



## Centros “Lugares de Libro 17/18”

Nº	Centro	Localidad	Lugar de Libro
1	IES Aliste	Alcañices	Alisterios
2	CEIP Matilde Ledesma	Almeida de Sayago	Los mundos de Alicia
3	CEIP Fernando II	Benavente	¡3, 2, 1 y... Acción!
4	CEIP Las Eras	Benavente	Una Odisea en las Eras
5	IES León Felipe	Benavente	Literatura en nuestra memoria
6	CEIP Los Salados	Benavente	Estación Salados: De Europa al mundo
7	IESO Los Salados	Benavente	Los valores en el mundo mágico de Hogwarts
8	IES Los Sauces	Benavente	La palabra toma las aulas
9	CEIP San Isidro	Benavente	Tenemos mucho cuento
10	CC San Vicente de Paúl	Benavente	El universo de las palabras
11	CEIP Ntra. Sra. de Gracia	Bermillo de Sayago	Con Gloria, poesía y fantasía
12	CRA Valle de Valverde	Burganes de Valverde	El clan de la BiblioTIC@
13	CEIP El Tera	Camarzana de Tera	Érase dos veces... una biblioteca de cuento
14	IES Los Valles	Camarzana de Tera	El principito cumple 75 años: Felicidades Petit Prince
15	CEO de Coreses	Coreses	¡Música, maestro!
16	CEIP Monte Gándara	El Puente de Sanabria	Quijosanabresco
17	CEIP de Fermoselle	Fermoselle	Los monstruos vienen a vernos
18	CRA de Ferreras de Abajo	Ferreras de Abajo	Caperucita
19	CEIP Valle del Guareña	Fuentesauco	El castillo encuentado del Valle del Guareña
20	CRA Guareña	Guarrate	Zamoranos por el mundo
21	CEIP Tuela-Bibey	Lubián	Somos lobos
22	CRA de Mahíde	Mahíde	Viajeros del tiempo: Nos embarcamos
23	CRA de Moraleja del Vino	Moraleja del Vino	Castillos en el aire
24	CRA Alfoz de Toro	Morales de Toro	Entre viñas y campos
25	CRA San Pelayo	Morales del Rey	Jurassic CRA
26	CEIP Morales del Vino	Morales del Vino	En Morales, monstruos a raudales
27	CEIP Viriato	Muelas del Pan	Blancanieves y el mundo fantasía
28	CRA Tierras de Sayago	Torregamones	El legado de Luigi
29	CRA de Nuez de Aliste	Nuez de Aliste	Saliste enduendado
30	CRA Vía de la Plata	San Cristóbal de E.	La vuelta al libro en 80 días





## Centros “Lugares de Libro 17/18”

Nº	Centro	Localidad	Lugar de Libro
31	CRA Tres Ríos	Santa Cristina de la P.	Sumérgete en un mar de letras
32	CEIP Sansueña	Santibáñez de V.	Convive
33	CRA de Riofrío de Aliste	Sarracín de Aliste	Academia de magia: Wizardliste
34	CRA de Tábara	Tábara	Máster Chef literario
35	CEIP Hospital de la Cruz	Toro	Hace tiempo... en un castillo...
36	CRA de Villafáfila	Villafáfila	Una ventana hacia el pasado
37	CEIP La Inmaculada	Villalpando	Alicia convive con nosotros
38	CRA Villanueva del Campo	Villanueva del Campo	Cuento con sentTICmientos
39	CEIP Ntra. Sra. de la Paz	Villalaralbo	Better imagine together a wonderfulworld
40	CRA de Villarrín de C.	Villarrín de Campos	Caverni-cole
41	CEIP Alejandro Casona	Zamora	Trepando por el árbol de la fantasía
42	CEIP Arias Gonzalo	Zamora	Me gustan las letras... de cuentos, fábulas o leyendas
43	CRIE de Zamora	Zamora	Distrito Zero: lecturas y escrituras saludables
44	CC Divina Providencia	Zamora	Yo, contigo
45	Escuela de Arte y Superior de Diseño	Zamora	León Felipe vive: cincuentenario de su fallecimiento (1968/2018)
46	CEIP Gonzalo de Berceo	Zamora	Historias mil... Perdidos en el desierto
47	CEIP Juan XXIII	Zamora	El libro de la selva viaja al colegio
48	CEIP La Hispanidad	Zamora	Libros con historia
49	CEIP La Villarina	Zamora	¿Cómo me siento hoy?
50	CEIP La Viña	Zamora	La magia de la lectura en el mundo
51	IES María de Molina	Zamora	Viñetas: ventanas al mundo
52	CEIP Miguel de Cervantes	Zamora	Comickeando
53	CEIP Ntra. Sra. de la Candelaria	Zamora	La oca de los cuentos
54	CEIP Riomanzanas	Zamora	LEC-RM18: Viaje al futuro
55	CC San José	Zamora	Los viajes de Julio Verne
56	CEIP Sancho II	Zamora	Descubriendo Reino Unido para Clementina
57	CC Santísima Trinidad	Zamora	El ministerio del tiempo
58	IES Alfonso IX	Zamora	El reloj de los libros





## VI Jornada Provincial de Fomento de la Lectura

Dirección Provincial de Educación de Zamora  
C/ Prado Tuerto, s/n. 49019. Zamora. Tlfno: 980 522 750 - Fax: 980 518 506