

### Estructura del Juego "Salvar al mundo"

Se compran varios candados con números, letras... que son baratos en Amazon, Aliexpress...

Todo el alumnado que quiera participar debe hacerse una cuenta en Edmodo.

Se crean varias páginas en edmodo, a las que hay que acceder con una clave.

Al alumnado se le entrega un primer enigma que debe resolver, con el que obtendrá la clave para el primer candado, que está unido a una caja de madera (a 60 céntimos en cualquier Todo a cien).

Dentro de esa caja existe otro enigma que lleva a una página de Edmodo (que la podéis ver en otro de los documentos). Así cada página de edmodo o cada interior de una caja lleva a uno o dos enigmas que deben resolverse con la ayuda de internet, de los conocimientos previos, de conocimientos del instituto.

Finalmente existe un cryptex



Para resolverlo hay que encontrar la tercera letra de la página 27 de seis libros del instituto (que también hay que encontrar con 6 pistas).

Por cada persona que hay en el grupo se le dan dos pistas en el momento que quieran tenerlas, pistas que decide el profesor viendo en qué lugar se encuentran del juego. También se dan pistas gratis en algunos momentos.