

La historia



A mediados del siglo XIV todos los habitantes de la cercana villa de Valtierra abandonan sus casas y sus fértiles tierras. Hasta ahora nadie conoce la razón de su extraño proceder, pero lo cierto es que eligen el caserío de Arganda como nuevo asentamiento, un factor determinante para el crecimiento y desarrollo de la ciudad.

Se ha transmitido de generación en generación durante más de siete siglos, de padres a hijos, de abuelos a nietos, y es mucho más que una leyenda, lo han contado siempre como un suceso terrible pero cierto: tuvieron que abandonar Valtierra por una invasión de termitas. Un hecho que se intenta reafirmar por la frecuente aparición de estos insectos en el subsuelo de Arganda y que algunos relacionan con esa misteriosa plaga de insectos.



La leyenda

El enigma



La primera sorpresa es que de la villa de Valtierra, de sus casas, no queda absolutamente nada. Es imposible saber la ubicación del caserío, es cierto que eran humildes construcciones, pero sorprende que no se conserve el más mínimo resto. Sólo ha quedado un mudo testigo, los muros de de su antigua ermita mudejar. Hace unos años aparecieron en sus proximidades las tumbas de los que seguramente serían los últimos habitantes de Valtierra, y con ellos parece que quedó también enterrado su secreto.

Una misteriosa dama, viuda, que aparece por la villa en esos mismos años. Nadie la conoce, comentan que viene de tierras segovianas, y se dedica a comprar y vender tierras. Parece aprovecharse de estos malos momentos. Algunos seguro que la relacionaron con estos desastres. Son tiempos de magos y hechizos, lo sobrenatural forma parte de sus vidas. ¿Quién era esta mujer?

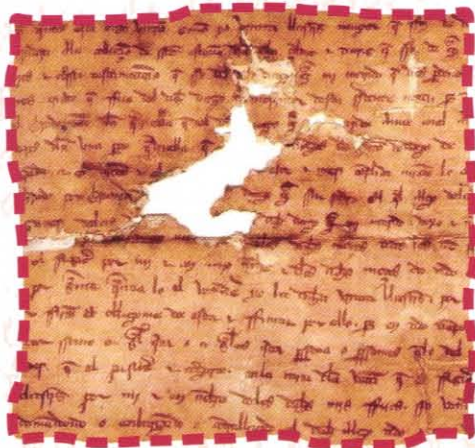


Una sospecha

El documento



Un manuscrito del que sólo sabemos que se ordenó guardar copia en el 'arca del concejo'. En esa época todos los documentos se guardaban bajo llave ya que eran la prueba de los testimonios y derechos de la villa y tenían que estar siempre al servicio de sus vecinos. Pero de aquellos sucesos han pasado ya más de setecientos años ¿Se conservará ese documento?



A todos los documentos el escribano les daba un número o signatura para luego localizarlo. Esa es la clave que ahora tienes que buscar en el Archivo. **¿Cómo hacerlo?** Resuelve el enigma siguiendo las pistas que se ocultan en cuatro lugares diferentes de la ciudad. Estas te llevarán a cuatro cifras, súmalas y obtendrás el código secreto. Sólo entonces podrás buscar y localizar el nombre de esa dama que después de siete siglos parece que de nuevo vuelve a cobrar vida ...

La clave

NOMAS

Objetivo

Descubrir el nombre de una misteriosa dama segoviana que tenía intereses en Arganda en el siglo XIV. Todas las claves están en un manuscrito que se conserva en el Archivo. Para localizarlo los equipos tendrán que superar un recorrido por los rincones medievales de la ciudad y encontrar un código que les va a conducir a ese documento. Gana el equipo que logra descifrar el enigma en menos tiempo.

Reglas

- 1.-Cada clase, formada por 4-5 equipos, tendrá a su cargo un profesor que se hará responsable de su grupo, y tomará los tiempos en los distintos puntos de control.
- 2.-Los equipos se identificarán con un color (por ejemplo: 2º B – verde) y tendrán un portavoz ante la organización.
- 3.-Durante la realización de la actividad los equipos estarán acompañados por un monitor en cada una de las zonas. Siguiendo las indicaciones del equipo el monitor realizará las fotos de grupo que aparecen en las actividades.
- 4.-La actividad es rotativa de forma que cada clase comenzará en una zona diferente. Todos los equipos tiene que recorrer todas las zonas en un tiempo máximo que se indicará en los distintos puestos de control:
 - Zona 1: La Iglesia. Plaza de la Constitución
 - Zona 2: El Arrabal. Plaza de los Bienvenida
 - Zona 3: El Castillo. Plaza en C. Virgen del Castillo
 - Zona 4: El Archivo. Centro "Montserrat Caballé"
- 5.- Existe un tiempo límite para resolver cada una de las claves. Computa el tiempo del último miembro del equipo que llegue al puesto de control.
- 6.-Los equipos tendrán penalizaciones de 1 minuto en los siguientes casos:
 - . Por superar el tiempo máximo
 - . Por no identificar la clave
 - . Por no realizar correctamente la fotografía
- 7.- Con el fin de que puedan continuar con la actividad, una vez concluida cada zona se facilitará a todos los equipos la clave correcta y el tiempo invertido.
- 8.- Después de la última etapa se sumarán los cuatro tiempos parciales y se proclamará ganador al equipo que haya resuelto en menos tiempo el enigma.

Premio

El equipo ganador recibirá un un premio-regalo del Ayuntamiento de Arganda del Rey