

INMERSIÓN EN LA LEYENDA DE SAN JORGE Y EL DRAGÓN



Vas a entrar en el juego de inmersión en realidad virtual de La Leyenda de San Jorge y el dragón. Esta ficha te será muy útil para ir apuntando todas las respuestas que te permitirán avanzar progresivamente.

¿Estás preparad@?

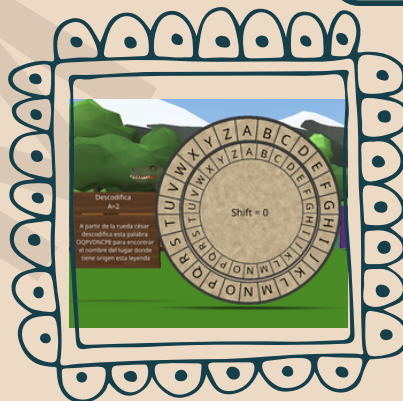
Pues, ¡adelante!

Escanea el código qr (con la tablet o el móvil si tienes gafas de realidad virtual) y ¡que empiece la aventura!



EMPIEZA DESEODIFICANDO CON LA RUEDA

Escribe la respuesta correcta con el nombre del lugar: -----



TIENES POR DELANTE VARIOS DESAFÍOS ... ¡VAMOS!

Desafío 1:

Detrás de esta primera puerta, te encontrarás con el dragón ... ¡Ten mucho cuidado! Escucha con atención la grabación y apunta las respuestas correctas en la ficha.

Di si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- a. La gente del reino vivía feliz
- b. El dragón era malísimo
- c. Los vecinos entregaban seres humanos al dragón.

Desafío 2:

Tienes que encontrar el acceso a la torre para escuchar las informaciones que necesitas saber sobre la princesa.

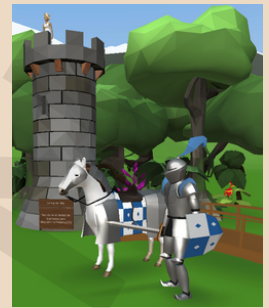
Completa la frase: La princesa se llamaba ----- y era -----, ----- y de ----- corazón.





Desafío 3:

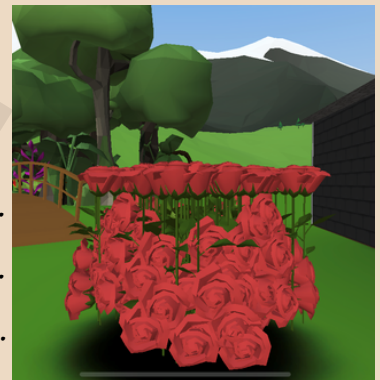
Completa las siguientes frases con las informaciones de la grabación:



- El caballero se llamaba ----
- Su plan era
- En la batalla con el dragón le incrustó
- De la sangre que derramó el dragón nació

Desafío 4:

- Escucha la grabación y apunta la fecha exacta en la que se regalan flores
- Explica por qué se regalan libros también



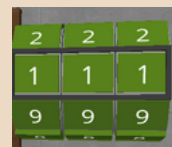
Desafío 5:

Para poder entrar en casa y sentarte en el sofá, tienes que desbloquear el acceso encontrando la combinación correcta.

Primer número:

Segundo número:

Tercer número:



Desafío 6:

Mira el vídeo y responde a las preguntas:

- El día del libro celebra
- Gracias a dos autores mundialmente conocidos
- Es una fecha clave para las -----
- La tradición cuando se compra el libro en esta fecha es
- La persona (valenciana) que hizo la propuesta fue -----

