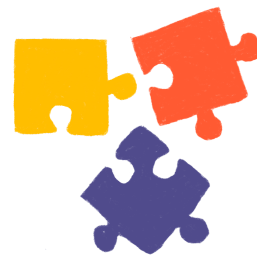


Reglas antes de empezar...

Papis, mamis... este es un juego en familia. Deberemos ayudarles a encontrar todas las pistas y descifrarlas. Ayudarles a encontrar las palabras que se buscan sin que se lo digamos o usar algunos sinónimos si no lo entienden como está redactado. ¡Vosotros podéis! Es fácil y muy divertido. Hemos creado este juego con mucha ilusión para que podamos conocer el Parque del Capricho con todas sus historias reales en familia. Es un lugar importante de Madrid, un poco apartado pero que lleno de magia. ¡Os gustará! Y si ya lo habéis visitado, os invitamos volver hacerlo para pasar una mañana o tarde agradable jugando.



El juego es genial para peques de 6 a 10 años. Si lo hacéis con menos edad, tendréis que adaptar las historias con vuestras palabras para que puedan llegar a entender el mensaje y el significado de algunas de ellas. Así que, lee todo previamente y piensa como puedes contarles esas historias. Es bonito igual, divertido y pasaréis un rato maravilloso en familia.



Que lleven un cuadernito, con algún lápiz, colores y goma de borrar, para hacer una de las actividades. Solo son 6 pistas que tendréis que buscar para descifrar el tesoro final: El descubrimiento de la Duquesa. Os recomiendo que llevéis también un mini picnic para acompañar el juego o si hace buen tiempo podéis también pasar un rato haciendo acuarelas y plasmando uno de los rincones del parque. Por ejemplo, sentados en un banco del estanque.

Podéis descargaros el mapa e ir pegando en cada lugar encontrado una pegatina o haciendo una cruz sobre él. Si queréis para terminar, a parte de la historia final, podréis llevar algo para darles. Tipo insignia, pin de explorador, o un certificado impreso como que ha logrado completar el mapa. Es muy divertido y les picará el gusanillo de seguir haciendo juegos así en familia.

Con este tipo de juegos conseguiréis reforzar los lazos familiares, el vínculo y conseguir una comunicación más fluida. Fortalecerán la colaboración, la diversión compartida, el razonamiento y pensamiento lógico, incluso la estimulación cognitiva. Por supuesto, y sin dejar a un lado, la creatividad y la resolución de problemas.



¿Estáis preparados? ¡Pues empezamos!

Lee detenidamente los enunciados. Pararos a pensar que podría ser la respuesta y empezar el camino hasta llegar a ella. No os daremos el título para no desvelaros el punto de encuentro, así, mayores también tendrán que pensar en el camino.

El parque es enorme pero “todos los caminos conducen a Roma” y es fácil encontrar los puntos de las pistas.

“El secreto de la Duquesa”



*Si estás leyendo esto, es que estás pasando por la puerta principal del Parque. ¿Te has fijado en su nombre? Lo pone en la puerta principal y tendrás que recordarlo hasta encontrar la pista final. Para empezar tendréis que ir resolviendo 6 pistas para poder descifrar ese enigma final. ¡No os despistéis! Y seguir bien los caminos, recordar estar bien atentos y atender con los cinco sentidos, ¿sabemos cuáles son?

¡Pues atentos! Porque empezamos por el arte y la elegancia, que guardan el primer paso al enigma. No lo podrás visitar, porque algunas obras han de acabar y cuando las terminen, un gran museo artístico será. Una Duquesa lo mandó construir, para pavonearse con una gente adinerada y poderosa de Madrid, si sigues adelante por la avenida principal del parque, una gran fuente de carpas está junto a el.

¿De que se trata?



*Cuenta la leyenda que todos los niños invitados a palacio entraban en él; el que no lograba llegar al centro no podía encontrar la flor que cumplía deseos, y los que sí, sus sueños se hacían realidad.

Pista: Solo quien se atreve a perderse, encuentra el camino verdadero. ¿Qué será, qué tenemos que buscar?

*Existe un lugar en todo el parque que aún cuenta historias de la guerra. La puerta permanece cerrada y muy pocos días al año se abre. Un gran agujero en la puerta te permitirá descubrir de que se trata. Agarra la linterna y busca el refugio del que se trata. Si lográis encontrarlo, podréis leer la siguiente historia:



“Cuentan los viejos árboles del parque que, bajo sus raíces, se esconde un corazón de piedra. No late como los nuestros pero guarda un eco antiguo, un murmullo que suena cuando el viento sopla entre los setos y se le escapa un.... Shhhhhh, el jardín también tuvo su guerra...”

Hace muchos años, cuando el mundo parecía gris, los hombres y mujeres que amaban este parque tuvieron miedo de perderlo. Así que, en silencio, cavaron un escondite secreto bajo las flores; un refugio donde proteger la vida, las ideas y los sueños. Le llamaron Búnker. Pero este no era un Búnker cualquiera. Dicen que la Duquesa, que había creado el parque muchos años antes, dejó allí una última protección: un hechizo de esperanza, tejido con pétalos, agua del estanque y risas de los niños que jugaban.

El Búnker se llenó de ecos, pasos, suspiros y también mucha valentía.

Y todos en el refugio decían... “Cuando la guerra pase, el jardín volverá a florecer”.

La esperanza se llenó de vida, la guerra terminó y el hechizo de protección cubrió el parque devolviendo su color y aquel verde corazón.”

Por eso si te asomas por el misterioso agujero, podrás escuchar el silencio que cuida y protege el hechizo.



*Busca que te busca y siguiendo los caminos; allá por lo alto, encontrarás a un Dios romano. Si su nombre quieres saber, su monumento debes encontrar y su acertijo adivinar;

“Entre fiestas y viñas, yo suelo reinar; con racimos de uvas me gusta brindar. Dios de la alegría, del vino y del canto, siempre me enredo con las uvas y un llanto. ¿Sabes como me llamo ya?”

*Seguimos por los caminos para descubrir el estanque. Agarra tu cuaderno, porque tendrás que dibujar las 5 cosas más bonitas que te encuentres a su alrededor. ¡Empiezo yo! Fuimos en otoño y nos encontramos estas setas tan alucinantes. ¿Qué vas a dibujar tú?



-Leer en el estanque con la actividad acabada-

Si el estanque has encontrado y las 5 cosas has dibujado; una historia sobre este lugar te has ganado.

La Leyenda del Estanque de los Espejos”

Dicen que, si caminas al atardecer por el Parque de El Capricho, cuando las sombras se alargan y el aire huele a hojas húmedas, puedes escuchar un suave murmullo que viene del agua.

No es el viento, ni los patos, ni el rumor de las ramas.

Es el susurro del estanque, que lleva siglos guardando un secreto.

Hace muchos, muchos años, cuando el parque era joven y recién plantado, todo estaba lleno de vida.

Los jardineros cuidaban las flores con mimo, los artistas paseaban buscando inspiración y los músicos tocaban sus melodías mientras las barcas flotaban sobre el agua.

Cerca del estanque se alzaba un templete de piedra dedicado al dios Baco, el dios de la alegría, del vino y de la celebración. Y tu

ya sabes cual es.

Allí, los visitantes brindaban, reían y veían reflejado el cielo en el agua clara.

Pero no todos los días fueron de fiesta.

Una tarde de otoño, una cocinera del palacio decidió preparar una tarta especial para un banquete que se celebraría junto al estanque.

Quiso que fuera diferente, con un toque mágico.

Mientras paseaba por la orilla, vio unas setas pequeñas y brillantes que crecían bajo los sauces, justo donde el agua rozaba la tierra.

“¡Qué aroma tan dulce!”, pensó, y las recogió una a una, sin saber que eran setas del tipo que solo aparecen cuando el aire está demasiado húmedo y la luna llena se refleja en el agua.

Esa noche, el banquete fue magnífico.

Las lámparas colgaban de los árboles, la música flotaba sobre el estanque, y las risas se mezclaban con el sonido del agua.

El Templete de Baco parecía brillar más que nunca, como si el propio dios estuviera allí, observando la celebración.

Pero, cuando sirvieron la tarta, algo cambió.

El reflejo del templete en el agua tembló, y un silencio extraño cayó sobre los invitados.

Uno a uno, comenzaron a sentirse mareados... y el canto de los pájaros se detuvo.

Dicen que el estanque, al ver lo que ocurría, se volvió oscuro como el espejo de una noche sin luna.

Nadie sabe qué pasó realmente.

Algunos dicen que las setas estaban envenenadas.

Otros, que el dios Baco se enfadó porque los humanos habían usado su templo para un festín demasiado ambicioso.

Y hay quien jura que fue el propio parque el que quiso poner fin a tanta risa, recordando que hasta la belleza necesita silencio.

Cuando amaneció, el estanque estaba en calma.

Las barcas flotaban vacías, y sobre el agua se veían hojas secas... y un pastel que giraba lentamente, hundiéndose.

Desde entonces, las setas dejaron de crecer allí.

Y, cuando la luna llena ilumina el templete, algunos aseguran ver el reflejo de una tarta dorada flotando en el agua, aunque ya no quede rastro de ella.

Los jardineros del parque cuentan que el estanque sigue vivo.

Si te acercas en silencio y miras tu reflejo, el agua te mostrará lo que llevas en el corazón:

si es bondad, verás luz; si es soberbia, solo sombras.

Por eso, cuando los niños visitan el Capricho, deben hacerlo con respeto y curiosidad, sin alterar la calma del agua, porque el estanque recuerda todo lo que ha visto.

Y así, cada vez que cae la tarde, el parque entero se convierte en un espejo de historias,

y el estanque sigue susurrando:

“Nada en este lugar es solo un adorno... todo guarda un secreto.”

Ahora dime, ¿tú que ves, brillo o sombras?



Estamos a punto de encontrar el tesoro y no son mil monedas de oro; es la verdadera historia que guarda la Duquesa que guarda con mucha euforia. Sigue el camino porque verás algo increíble; una casa de campo vieja y abandonada en mitad de la nada. La Duquesa la mandó construir junto con el palacio y nadie vivió allí, solo robots, que eran como muñecos y recreaban escenas de la vida cotidiana.

A simple vista parece cerrada, pero si te das una vuelta encontrarás algo importante, por lo que parece habitada. Si sabes de que se trata, habrás llegado al final y el nombre de la Duquesa junto a su historia podemos revelar.

¿Preparados para leerla ya?



El Secreto de la Dama del Capricho

Durante toda vuestra aventura habéis seguido sus pasos sin saber su nombre.

Habéis caminado por su laberinto, observado sus flores favoritas, visitado su casa de juegos y escuchado los ecos de las fiestas que un día llenaron este jardín de risas y música.

Ahora, frente a los árboles más antiguos, se dice que si guardas silencio... puedes oír su voz.

Una voz suave, elegante y sabia que parece venir del viento.

“Busqué un lugar donde el arte y la naturaleza pudieran hablarse sin palabras...

donde cada fuente contara un secreto,

donde el agua, las flores y las esculturas formaran un poema.”

Así nació El Capricho, un parque que no fue obra del azar.

Su creadora fue una mujer adelantada a su tiempo: una duquesa amante de la belleza, la música, la poesía y la libertad.

Una dama que no quería un simple jardín, sino un universo propio donde los sueños tuvieran forma de caminos, estanques y templos.

Mandó construir este lugar a finales del siglo XVIII, cuando las mujeres apenas podían decidir su destino.

Sin embargo, ella lo hizo: eligió cada rincón, encargó esculturas, diseñó paseos, y trajo desde Italia y Francia a los mejores artistas y jardineros.

Quería un espacio que hablara de la inteligencia, la imaginación y el poder del espíritu humano.

Pero no todo fue luz.

Cuentan que algunas noches se la veía pasear sola, envuelta en un manto oscuro, observando cómo la luna se reflejaba en el estanque.

Sus criados decían que buscaba inspiración... otros, que hablaba con los fantasmas de los poetas que tanto admiraba.

En una ocasión, se dice que mandó detener las obras hasta que el viento soplara “en la dirección adecuada para las musas”.

Y así era ella: misteriosa, decidida, y llena de magia.

Su verdadero nombre estuvo oculto en las seis pistas que habéis seguido.

Cada lugar, cada historia, llevaba un pedacito de su alma:

el arte del palacio, la imaginación del laberinto, la alegría del estanque, la astucia de la Casa de la Vieja, la ternura del jardín de flores, y la fortaleza del búnker.

Juntad esas virtudes, y entenderéis quién fue capaz de crear algo tan único.

“No quise un parque para el lujo,
sino un refugio para el alma.”

Con esas palabras, el viento pronuncia su nombre por fin...

🌹 ***María Josefa Pimentel, Duquesa de Osuna*** 🌹

*Dama de la Ilustración, protectora de artistas como Goya, amante de la ciencia, del teatro y de la naturaleza.
Una mujer que creyó que la belleza podía educar el corazón y hacer más sabios a los hombres.*

Desde entonces, su espíritu sigue paseando por El Capricho.

Dicen que, si caminas despacio al atardecer, entre los árboles oyes el sonido de un vestido arrastrándose y una risa lejana que murmura:

“El Capricho no es mío... es de todos los que aún saben soñar.”

🕯️ ***Mensaje final del juego***

Has resuelto el enigma del Capricho y descubierto a su creadora.

Ahora eres Guardián o Guardiana del Secreto:

cuida la belleza, escucha la naturaleza y mantén viva la curiosidad.

Porque eso, y no otra cosa, fue lo que la Duquesa quiso dejar al mundo.



