

ESCAPE ROOM



DERECHOS DE AUTOR

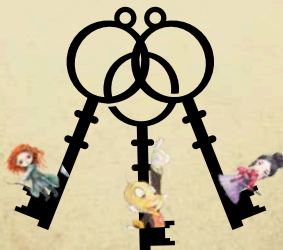
Dicen que este libro guarda secretos antiguos... y para que su magia no se rompa, se establecen las siguientes normas encantadas:

- Todos los pergaminos, pistas y objetos de este escape room están protegidos por un hechizo especial (licencia Creative Commons). Nadie puede copiarlos, cambiarlos o compartirlos sin el permiso de sus guardianes: [@la_magiadeensenarte](#) y [@maestrilloalvarillo](#).
- Este mágico escape room solo puede usarse para aprender y divertirse. ¡No está permitido usar su magia para ganar dinero!
- Trata cada pista con cuidado y respeto. No cambies nada, o el misterio podría desaparecer para siempre...
- Si alguien quiere compartir parte del secreto, deberá hacer referencia a los guardianes del libro que susurra, para que la magia y la originalidad del mismo sigan vivos.



ÍNDICE

1. Introducción y preparación.
Consideraciones previas.
2. Pergamino presentación escape.
3. Escape room Educación Infantil.
4. Primer ciclo Primaria.
5. Segundo ciclo Primaria.
6. Tercer ciclo Primaria.
7. Regalos para el cofre.



¿Qué pasaría si, por un día, los cuentos dejaran de estar en orden?

¿Y si un libro misterioso comenzara a susurrar enigmas en la biblioteca?

Este escape room ha sido diseñado como una propuesta motivadora para celebrar el Día del Libro de una forma activa, participativa y significativa. A través de una narrativa envolvente, el alumnado se convierte en explorador de historias, resolviendo retos relacionados con los cuentos clásicos y no tan clásicos para descubrir la llave de la imaginación.

Preparación

- Imprimir las pruebas (tarjetas, pistas, materiales manipulativos) y organizarlas por estaciones o fases.
- Preparar un espacio ambientado (biblioteca, aula o rincón de lectura), incorporando elementos como libros, pergaminos o iluminación tenue para aumentar la inmersión.
- Disponer de un cofre o caja con candado donde se encuentre la recompensa final (diplomas, regalo, "llave de la imaginación"...).
- Organizar al alumnado en pequeños grupos para favorecer la cooperación.

Desarrollo

El escape se inicia con la lectura de la historia introductoria, que sitúa al alumnado en el misterio del libro que susurra. A partir de ahí, deberán superar diferentes pruebas: Asociación de personajes y elementos (dominó de cuentos), Adivinanzas narrativas, Reconstrucción de palabras de cuentos, Retos matemáticos contextualizados, entre otras.

Cada prueba proporciona un número que, al final, permitirá abrir el cofre que se encontrará al otro lado de la puerta.

Es importante que el docente acompañe el proceso, guiando con pequeñas pistas si es necesario y manteniendo el ritmo del juego.

El cierre incluye un momento final significativo en el que se revela el verdadero mensaje: la imaginación es la clave que da vida a las historias.

Adaptado a Educación Infantil y los diferentes ciclos de Primaria.





Esta mañana, en la biblioteca, ha ocurrido algo fuera de lo común.

Cuando la bibliotecaria llegó para empezar el día, encontró un libro abierto sobre una mesa. No recordaba haberlo visto antes. Estaba segura de que ayer no estaba allí.

Se acercó con curiosidad.

Entonces lo escuchó.

El libro susurraba.

Pero no lo hacía con palabras normales. Sus páginas estaban llenas de enigmas, juegos y pistas, como si esperaran a alguien capaz de entenderlas.

Al leer con atención, descubrió un mensaje:

“Alguien —o algo— ha escondido en la biblioteca el mayor tesoro de todos: la llave de la imaginación.”

No es una llave cualquiera. No abre puertas de madera ni de hierro. Abre mundos, despierta historias y da vida a todo aquello que aún no ha sido inventado.

El libro advertía:

“Solo quienes sepan imaginar, crear y soñar podrán encontrarla.”

Desde ese momento, la biblioteca ya no es la misma.

Algunos libros han cambiado de lugar.

Hay páginas que esconden secretos.

Y parece que los personajes de los cuentos han empezado a moverse entre las estanterías.

Antes de quedarse en silencio, el libro dejó un último mensaje:

“Si lográis superar los retos de la biblioteca, descubriréis el secreto que se esconde en sus páginas.”

“Pero si no lo conseguís, las historias se apagarán... y la imaginación quedará dormida.”

Ahora todo depende de vosotros.

¿Seréis capaces de resolver el misterio del libro que susurra?

¿Podréis encontrar la llave de la imaginación antes de que sea demasiado tarde?

Alvarillo



ESCAPE ROOM



EDUCACIÓN INFANTIL



@la_magia_de_ensenarte



@maestrilloalvarillo



ESCAPE ROOM

EDUCACIÓN INFANTIL

Instrucciones

El escape room se resuelve cuando se logra abrir el cofre final que contiene la llave de la imaginación perdida. Además, podemos incluir diplomas, marcapáginas de diferentes protagonistas o un cuento a trabajar a raíz de la celebración del día del libro.

El cofre tiene un candado con una combinación de 4 números. Cada número secreto se consigue al resolver correctamente un reto.

El alumnado se dividirá en grupos de trabajo, que pueden ser los equipos de trabajo diario o los mismos con algunas variaciones. Cada reto estará distribuido en distintas zonas de la clase, pudiendo ser las propias mesas de trabajo ambientadas.

El alumnado debe resolver cada uno de los retos y, una vez que crea tener la solución, ir a la mesa de docente y compartirla. Si es correcta, el docente les dará el número de la clave, si no lo es, deberán volver a su mesa e intentar descifrar correctamente el reto.

Cuando se tengan los 4 números, el cofre se abrirá y el alumnado conseguirá la "llave de la imaginación" y la biblioteca volverá a recuperar su magia.

Todos los retos vienen acompañados de una pista para facilitar su resolución. El docente deberá compartirla a la par que propone el reto.



RETO I:

El vínculo olvidado



INTRODUCCIÓN:

“Los cuentos se han mezclado... y los personajes han perdido sus cosas. Ya no saben qué es suyo y sus historias se están olvidando. Si les ayudan a encontrar lo que han perdido, los cuentos volverán a tener magia.

Pero cuidado... hay números que quieren engañar. Solo uno es el correcto.

Escuchad bien la pista, pensad un poquito... y encontrad el número que abrirá el camino.”

PISTA:

“No lleva capa roja,
ni vive en castillo.
Le gustan los cuentos...
y de regalo, siempre elige un libro.”





5



8



7



4



RETO 2:

Las voces de los cuentos



INTRODUCCIÓN:

“El libro ha empezado a susurrar... y los personajes han salido a jugar. Pero algo ha pasado, mirad con cuidado... porque algunos se han colado en un cuento equivocado.

Mirad bien, pensad un poquito... hay un intruso, ¡seguro que lo habéis visto!

Si lo encuentran sin dudar... el número siguiente del candado dirá”

PISTA:

“Entre los intrusos hay uno especial...

le gusta el té y no para de charlar.

Lleva sombrero y está un poco alocado,

sus horas no van... ¡se han despistado!

Si miras bien y sabes buscar...

el siguiente número del candado te podrá dar.”





1



6



3



5



7



RETO 3:

El hechizo de las palabras rotas



INTRODUCCIÓN:

“El libro ha empezado a susurrar...
y los sonidos han huido de su lugar.
Cada imagen tiene un sonido al empezar,
pero ahora no saben dónde encajar.
Escuchen bien, no se vayan a equivocar,
cada primer sonido deben encontrar.
Si lo unen con su dibujo al pensar...
otro número vendrán a mostrar.”

PISTA:

“Hay una imagen especial,
que cambió una historia sin avisar.
Es roja y fácil de encontrar...
si sabes cuál es,
el número te dará.”





2

Z



4

R



7

M



3

L

RETO 4:

Cuentos con cuentas



INTRODUCCIÓN:

“Los cuentos también tienen números... y hay que saber contar.

Mira bien cada dibujo y empieza a pensar.

Cuenta con cuidado, sin equivocarse... Porque solo uno de todos te dará el número final.”

PISTA:

No lee los libros... le gusta morder,
y deja sus marcas sin querer esconder.

Buscad su tarjeta sin dudar...
el número que tiene
es el que falta para terminar.





8

5

4



7

8

6



2

1

3



6

7

8



7

2

4



3

1

2



6

5

4

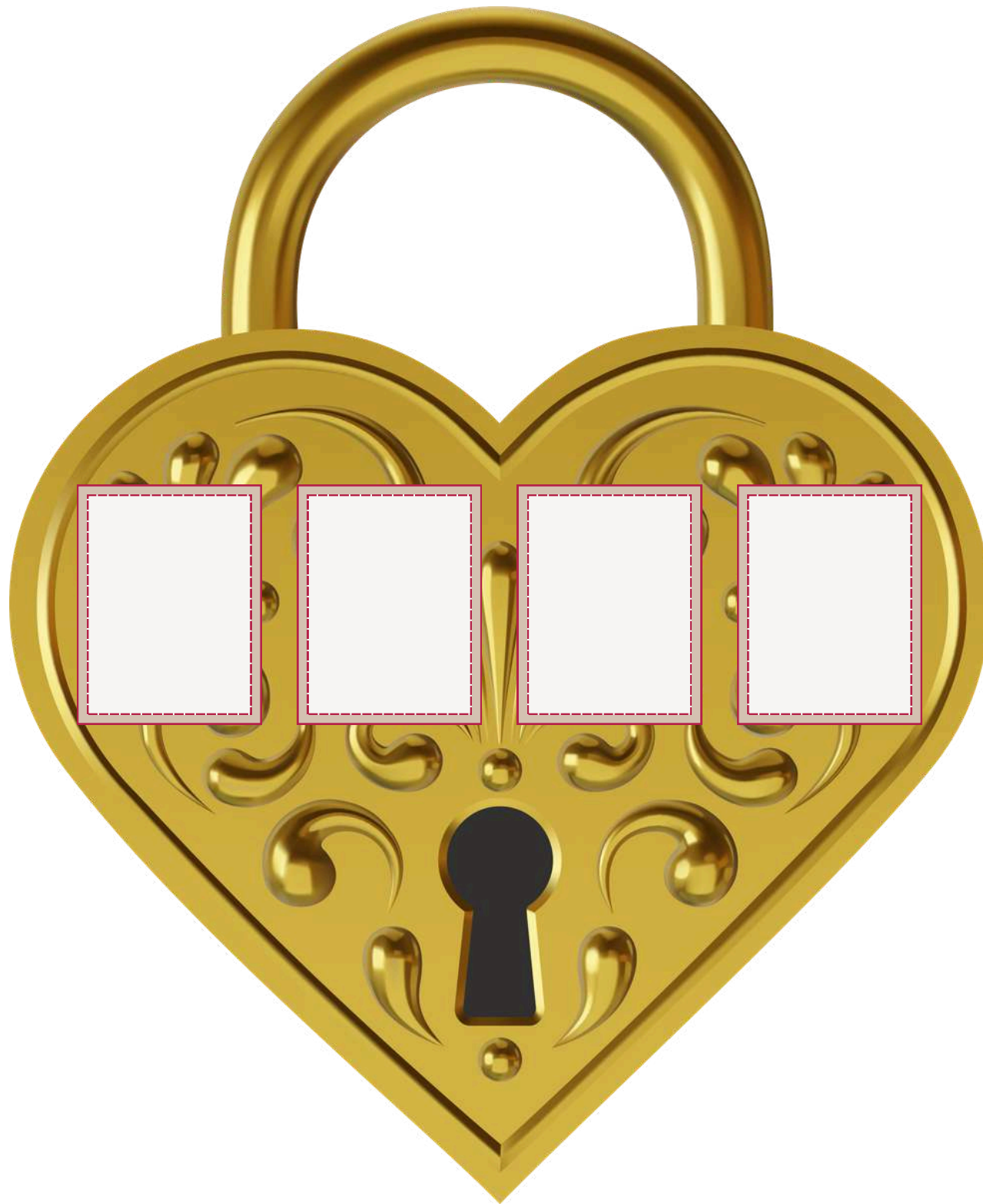


5

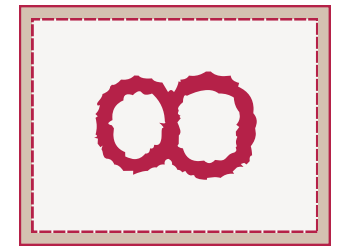
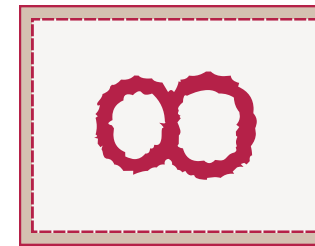
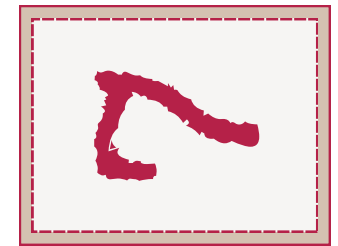
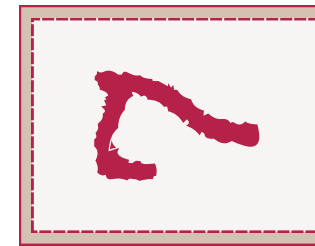
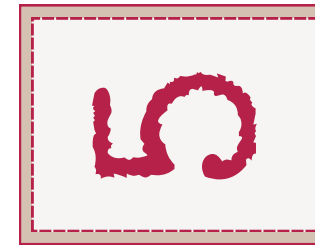
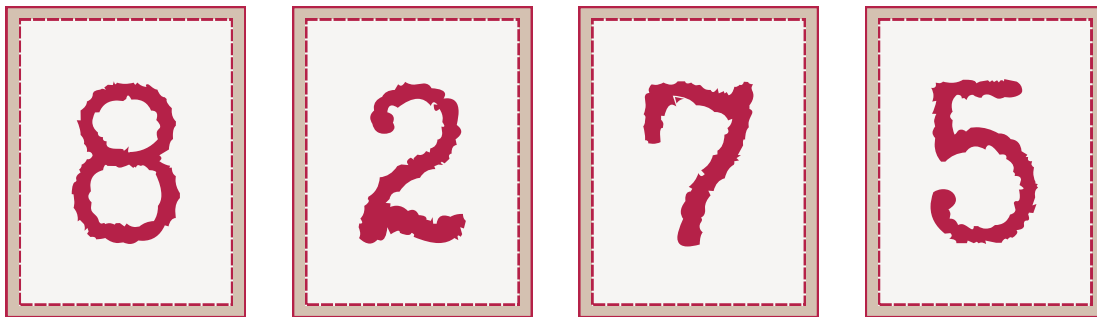
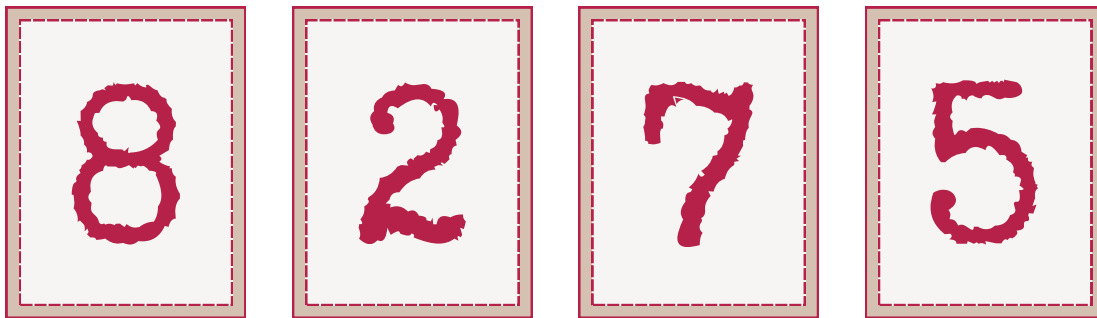
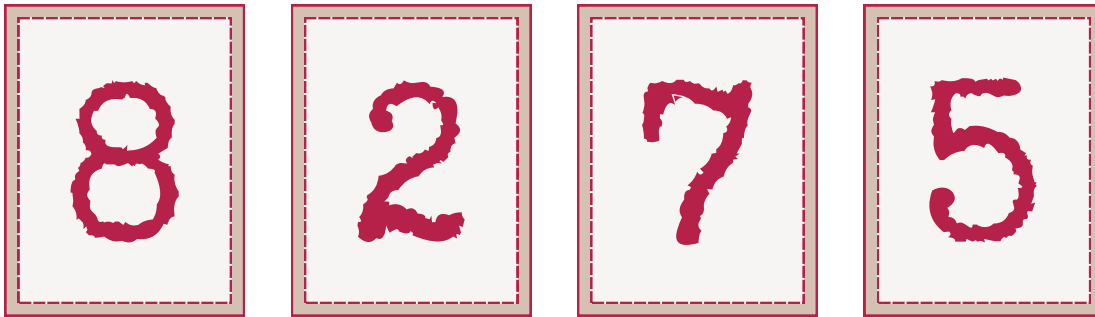
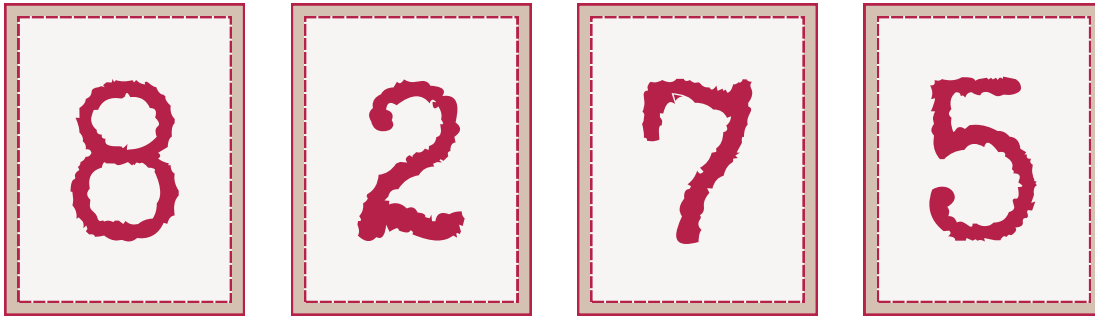
7

9





Tarjetas para dar a cada grupo cuando resuelvan cada reto para pegar en el candado:





ESCAPE ROOM

PRIMER CICLO
PRIMARIA





ESCAPE ROOM

PRIMER CICLO

Instrucciones

El escape room se resuelve cuando se logra abrir el cofre final que contiene la llave de la imaginación perdida. Además, podemos incluir diplomas, marcapáginas de diferentes protagonistas o un cuento a trabajar a raíz de la celebración del día del libro.

El cofre tiene un candado con una combinación de 4 números. Cada número secreto se consigue al resolver correctamente un reto.

El alumnado se dividirá en grupos heterogéneos de 5-6 en función de la ratio de cada aula. Cada reto estará metido en un sobre que el docente entregará a cada grupo o que esconderá por la clase para que el alumnado encuentre.

Cada grupo debe resolver cada uno de los retos y, una vez que crea tener la solución, ir a la mesa de docente y compartirla. Si es correcta, el docente les dará el número de la clave, si no lo es, deberán volver a su mesa e intentar descifrar correctamente el reto.

Cuando se tengan los 4 números, el cofre se abrirá y el alumnado conseguirá la “llave de la imaginación” y la biblioteca volverá a recuperar su magia.

Todos los retos vienen acompañados de una pista para facilitar su resolución.



RETO I:

El vínculo olvidado



INTRODUCCIÓN:

“Los cuentos se han mezclado y sus personajes ya no reconocen los objetos que les pertenecen. Si no consiguen devolver a cada uno lo que ha perdido, sus historias desaparecerán. Pero cuidado: el libro susurra que muchos números intentarán engañar. Solo el objeto del personaje afortunado guarda el número verdadero. Lean bien la pista. Pensad. Relacionad. Y encontrad el número que abrirá el camino.”

PISTA:

“No lleva capa roja,
ni duerme en un castillo encantado.
No teme a bestias...
porque conoce las historias.
Si quieres encontrar el número acertado,
busca a quien prefiere un libro
antes que un beso encantado.”





5



6



8



3



7



9



4



1



0



2



RETO 2:

Las voces de los cuentos



INTRODUCCIÓN:

“El libro ha empezado a susurrar...
pero no lo hace de manera habitual.

Son los propios personajes quienes intentan comunicarse.

Si logran descubrir quién da voz a cada adivinanza,
estarán más cerca de devolver el orden a las historias.

Pero atención...

Solo una de esas voces el número verdadero guardará.”

PISTA:

“Entre todos estos personajes
a los protagonistas podrás encontrar,
pero atención, no te dejes engañar...
no todos aparecen
ni todos dicen la verdad.

Y recuerda bien, antes de terminar...

el último en hablar
será quien el número te dará.”



4



CENICIENTA

5



BELLA

7



EL LOBO

1



CAPERUCITA

2



SOMBRERERO LOCO

8



GENIO

3



CAMPANILLA

9



PINOCHO

10



BLANCANIEVES

6



BELLA DURMIENTE

1

Vivo entre libros,
me encanta imaginar,
aunque haya una bestia...
no dejo de soñar.



2

Duermo en un bosque
por culpa de un hechizo,
una rueca me pinchó...
y ese fue mi aviso.



3

No soy de verdad
aunque lo quiero ser,
si digo una mentira...
algo empieza a crecer.



4

Tengo un zapato
que brilla al caminar,
a medianoche huyo...
y lo dejo sin pensar.



5

Llevo un sombrero alto
y no dejo de tomar té,
mis horas van al revés...
¿quién crees que puedo ser?.



RETO 3:

El hechizo de las palabras rotas



INTRODUCCIÓN:

“Algo no encaja.

Estas palabras... deberían contar historias,
pero ahora están rotas.

Si consiguen ordenarlas,
volverán a tener sentido.

Y cuando una historia recupere su forma...
les dará lo que están buscando.”

PISTA:

“No fue magia ni una batalla,
solo hizo falta un pequeño gesto.

De todas estas palabras,
elige la que con un solo bocado
cambió todo por completo .”



Blank circle

A N A A

A N Z M

Blank rounded rectangle

7

Blank circle

P A A

A L R M

Blank rounded rectangle

3

Blank circle

C R A

E U

Blank rounded rectangle

4

Blank circle

P A A

Z O T

Blank rounded rectangle

9





F A I
F R O G

5

RETO 4:

Cuentos con cuentas



INTRODUCCIÓN:

“Parece que las historias también esconden números.
Resuelve con cuidado cada problema y escucha bien la pista
final.

Solo uno de esos resultados guarda el último número del
candado.”

PISTA:

“Habéis contado muy bien... escuchad...
No todo está en los cuentos de siempre,
ni en los personajes que podéis recordar.
En esta biblioteca hay alguien más,
que ha estado muy cerca... sin llamar.
Le gustan los libros, pero no para leer,
sino porque le encanta morder y morder.
Si queréis la clave de verdad,
mirad quién deja huellas al pasar...
quién ha mordisqueado la historia sin parar.





Pinocho tenía 2 trozos de madera
y Geppetto encontró 3 más.
¿Cuántos trozos tienen ahora?

8

5

4



Caperucita llevaba 4 flores y
cogió 2 más por el camino.
¿Cuántas flores lleva en total?

7

8

6



Bella encontró 3 libros y
después cogió 4 más.
¿Cuántos libros tiene ahora?

9

7

8



Peter Pan volaba con 5 niños,
pero 2 bajaron a descansar.
¿Cuántos siguieron volando?

6

7

3



En el castillo había 8 velas encendidas y se apagaron 3.
¿Cuántas quedan encendidas?

7

5

4



Alicia vio 6 relojes y encontró 2 más.
¿Cuántos relojes hay en total?

7

8

6



Ñac-Ñac ha mordido 2 libros esta mañana y después ha mordido 3 más.
¿Cuántos libros ha mordido en total?

6

5

4

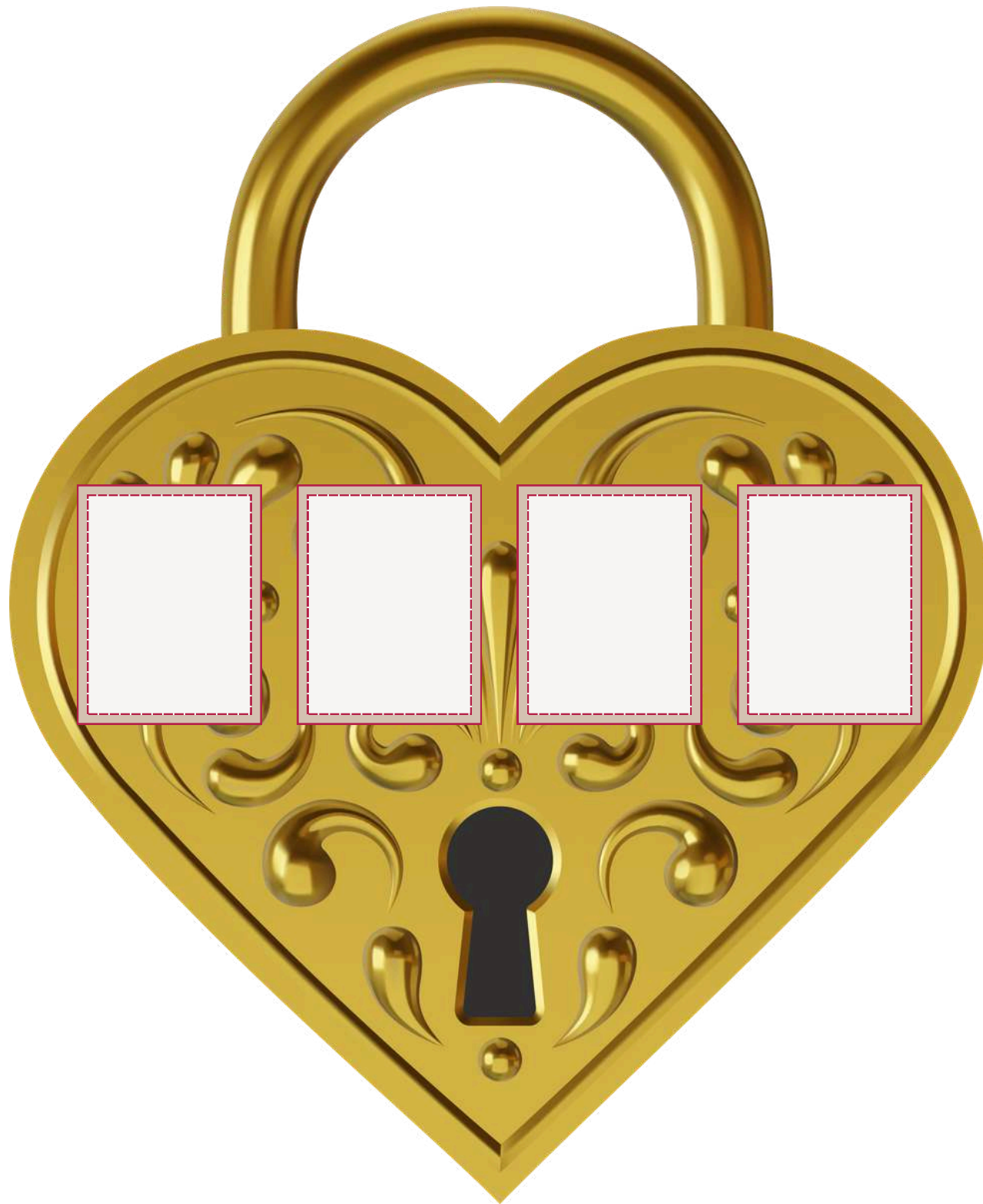


Aladín frota la lámpara y el genio le concede 2 deseos.
Después pide 7 deseos más.
¿Cuántos deseos ha pedido en total?

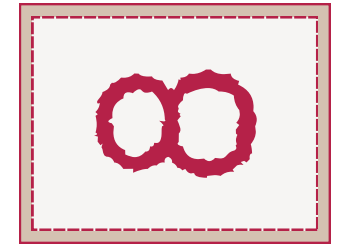
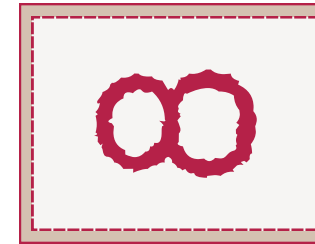
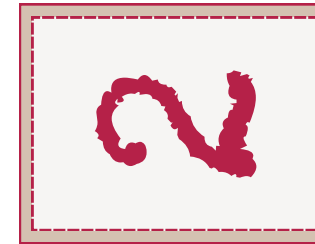
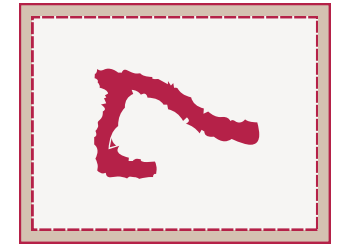
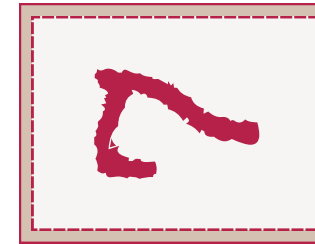
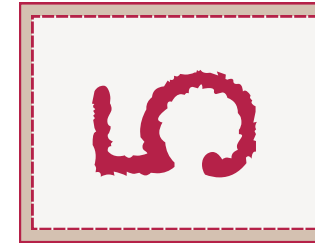
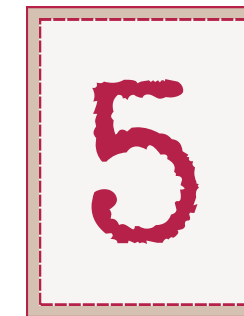
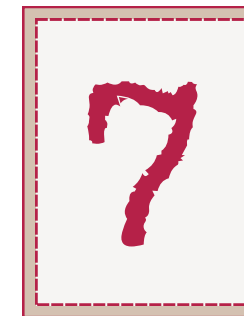
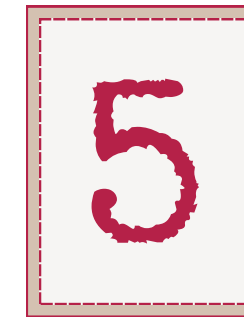
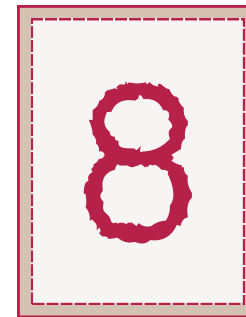
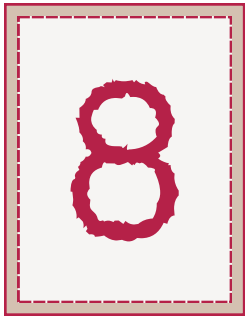
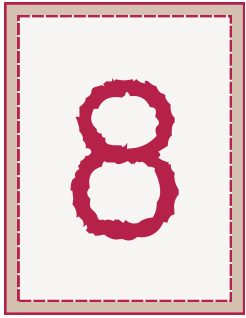
5

7

9



Tarjetas para dar a cada grupo cuando resuelvan cada reto para pegar en el candado:





ESCAPE ROOM

SEGUNDO CICLO PRIMARIA





ESCAPE ROOM

SEGUNDO CICLO PRIMARIA

Instrucciones

El escape room se resuelve cuando se logra abrir el cofre final que contiene la “llave de la imaginación” que se ha perdido. El cofre tiene un candado con una combinación de 4 números. Cada número secreto se consigue al resolver correctamente un reto.

El alumnado se dividirá en grupos heterogéneos de 4 personas. Cada reto estará metido en un sobre que el docente entregará a cada grupo o que esconderá por la clase para que los niños/as lo encuentren.

El alumnado debe resolver cada uno de los retos y, una vez que crea tener la solución, ir a la mesa del profesor/a y decírsela. Si es correcta, el docente les dará el número de la clave, si no lo es, deberán volver a su mesa e intentar descifrar correctamente el juego.

Cuando se tengan los 4 números, el cofre se abrirá y el alumnado conseguirá la “llave de la imaginación” y la biblioteca volverá a recuperar su magia.



RETO I:

El vínculo olvidado



INTRODUCCIÓN:

“En todo cuento hay un personaje mítico que nos hace recordarlo para siempre. Muchas veces, esos personajes también van acompañados de un objeto que relacionamos inmediatamente con ellos.

Alguien dejó la ventana abierta y una ráfaga de viento ha mezclado todas las tarjetas. Si conseguís juntar cada personaje con su objeto característico, los cuentos volverán a tener magia.”

INSTRUCCIONES:

Emparejad cada personaje con su objeto y ordenadlos basándoos en los números que tienen las tarjetas de los personajes. Se formará una palabra que tiene relación con la literatura y los cuentos, pero le falta una letra. Averiguad cuál es y decírsela a vuestro/a profe. Si es correcta, decirle cuántas veces se repite esa letra en la palabra. Ese será el primer número de la combinación secreta del candado.



RETO I:

El vínculo olvidado

SOLUCIÓN:

Si emparejan bien todas las cartas, la carta del interrogante va con la número 9 y formarían la palabra: NARRACIÓ9, por lo que la letra oculta es la N (es la que os tienen que decir).

Después, también se les pide que digan cuántas veces se repite esa letra en la palabra escondida y la respuesta sería 2. Ese es el primer número de la combinación del candado. Se lo apuntan o les entregáis la tarjeta de abajo.



1



CENICIENTA

N



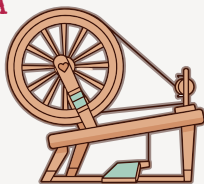
ZAPATO DE CRISTAL

2



AURORA (BELLA DURMIENTE)

A



RUECA

3



HARRY POTTER

R



ESCOBA NIMBUS 2000

4



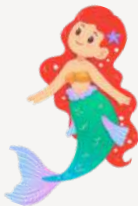
BELLA Y BESTIA

R



ROSA

5



ARIEL (LA SIRENITA)

A



TENEDOR

6



ALADDÍN

C



LÁMPARA MÁGICA

7



JACK

I



HABICHUELAS MÁGICAS

8



BLANCANIEVES

Ó



MANZANA ENVENENADA

9



PULGARCITO

?



MIGAS DE PAN



RETO 2:

Las palabras de los libros



INTRODUCCIÓN:

“Desde que la biblioteca está encantada, todos los libros y personajes se han revuelto.

En el siguiente reto tendrás que buscar palabras en la sopa de letras relacionadas con el Día del Libro y el mundo de la literatura y los libros.”

INSTRUCCIONES:

El alumnado debe resolver la sopa de letras. Hay 6 palabras escondidas que tienen relación con los libros. Tenéis 2 versiones: una sin las palabras que tienen que encontrar y otra con la lista de las 6 palabras (elegid según el curso o el nivel del alumnado).

Cuando esté resuelta, el profe debe preguntarles qué posición ocupa en el alfabeto la primera letra de la palabra que se encuentra en la última fila de la sopa. Ese número será el segundo en la combinación del candado.



RETO 2:

Las palabras de los libros

SOLUCIÓN:

La palabra que está en la última línea de la sopa de letras es **ESCRITORES** (está puesta del revés), por lo que su primera letra es la **E**, que en el alfabeto ocupa la quinta posición.

Por lo tanto, el segundo número de la combinación secreta del candado es el **5**.



SOPA DE LETRAS

Encuentra 6 palabras relacionadas con el Día del Libro. Las palabras pueden estar en horizontal o vertical y escritas hacia delante o hacia atrás.

A	Ó	É	C	G	O	Á	V	Í	R
C	T	L	I	B	R	E	R	Í	A
A	C	E	T	O	I	L	B	I	B
T	D	N	Z	C	I	Y	Á	E	Ñ
Q	I	M	A	G	I	N	A	R	L
G	E	Y	N	Z	S	F	H	L	J
G	Y	É	B	N	O	I	L	D	L
U	X	W	S	A	N	I	G	Á	P
B	X	P	O	R	T	A	D	A	Q
W	R	O	T	I	R	C	S	E	J



SOPA DE LETRAS

Encuentra 6 palabras relacionadas con el Día del Libro. Las palabras pueden estar en horizontal o vertical y escritas hacia delante o hacia atrás.

A	Ó	É	C	G	O	Á	V	Í	R
C	T	L	I	B	R	E	R	Í	A
A	C	E	T	O	I	L	B	I	B
T	D	N	Z	C	I	Y	Á	E	Ñ
Q	I	M	A	G	I	N	A	R	L
G	E	Y	N	Z	S	F	H	L	J
G	Y	É	B	N	O	I	L	D	L
U	X	W	S	A	N	I	G	Á	P
B	X	P	O	R	T	A	D	A	Q
W	R	O	T	I	R	C	S	E	J

ENCUENTRA LAS SIGUIENTES PALABRAS:

Biblioteca

Portada

Páginas

Librería

Escritores

Imaginar



SOPA DE LETRAS

Solución:

Día del Libro

* * * * *
* * L I B R E R Í A
A C E T O I L B I B
* * * * *
* I M A G I N A R *
* * * * *
* * * * *
* * * S A N I G Á P
* * P O R T A D A *
* R O T I R C S E *

BIBLIOTECA, LIBRERÍA, ESCRITOR, PORTADA, PÁGINAS, IMAGINAR



RETO 3:

Las letras perdidas



INTRODUCCIÓN:

“Algo no encaja.

Estas palabras... deberían contar historias,
pero ahora están rotas.

Si consiguen ordenarlas,
volverán a tener sentido.

Y cuando una historia recupere su forma...
les dará lo que están buscando.”

INSTRUCCIONES:

El alumnado debe completar el texto con las letras que faltan,
siguiendo las reglas de ortografía conocidas.

Quando el texto esté completo, se lo enseñarán al profe y, si
está todo correcto, éste/a les preguntará cuántas veces han
escrito en los huecos la letra V. Ese número será el tercero en
la combinación del candado.



RETO 3:

Las letras perdidas

SOLUCIÓN:

La letra V se repite en los huecos 9 veces, si los estudiantes han escrito bien todas las palabras y han contado bien, ese es el número que deben decirnos.

Por lo tanto, el tercer número de la combinación secreta del candado es el 9.



El caballo mágico

Ha__ía una __ez un ca__allo que __ivía en un
__osque. Un día, una niña lo __io y le
lle__ó un poco de hier__a y a__ua porque
esta__a muy dé__il.

El caba__ __o, muy a__radecido, le dijo:
“Gra__ias por tu a__uda”. Entonces la
in__itó a __iajar con él hasta un
casti__ __o escondido.

A__ __í tenían que hallar una lla__e para
sal__ar el lugar. La niña la ha__ __ó
deba__o de una __oja.

Al final, todo el mundo estu__o muy feli__ y
cele__raron juntos.



El caballo mágico

Había una vez un caballo que vivía en un bosque. Un día, una niña lo vio y le llevó un poco de hierba y agua porque estaba muy débil.

El caballo, muy agradecido, le dijo: "Gracias por tu ayuda". Entonces la invitó a viajar con él hasta un castillo escondido.

Allí tenían que hallar una llave para salvar el lugar. La niña la halló debajo de una hoja.

Al final, todo el mundo estuvo muy feliz y celebraron juntos.

B: 7

LL:4

Y: 1

V: 9

Z: 1

J: 1

G: 1

H: 1

C: 1



RETO 4:

Cuentos con cuentas



INTRODUCCIÓN:

“Parece que las historias también esconden números. Resuelve con cuidado cada cuenta y conseguirás averiguar el último número del candado.”

INSTRUCCIONES:

El alumnado tiene que resolver cada una de las cuentas, éstas incluyen sumas y restas. Deben averiguar el número que representa cada libro (hay tres diferentes, cada uno representado por un libro de un color).

Una vez que sepan que número se esconde detrás de cada color, resolverán la cuenta final y dirán al profesor/a los resultados, quien comprobará que todo esté correcto.

Cuando tengan el resultado de la cuarta cuenta, deberán sumar sus cifras entre sí y decírsela al maestro/a. Esa será la última cifra secreta del candado.



RETO 4:

Cuentos con cuentas

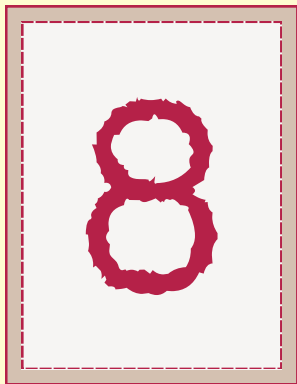
SOLUCIÓN:



Sabiendo que estos son los números que representa cada color, la cuenta final sería: $20+10+5=35$.

Si sumamos las cifras de 35 entre sí, nos daría el número 8 ($3+5=8$). Ese es el número que os tienen que decir.

Por lo tanto, el cuarto número de la combinación secreta del candado es el 8.



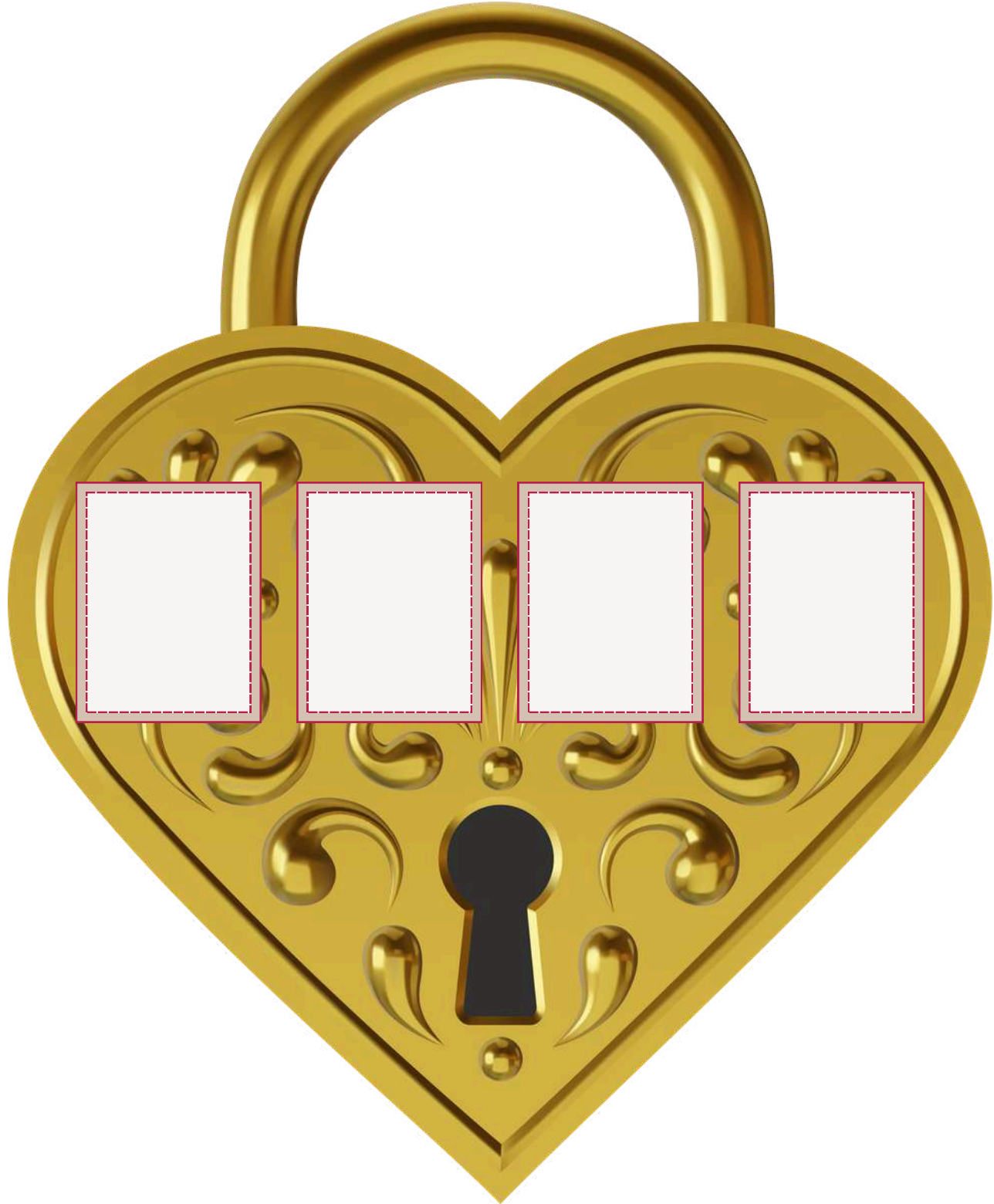
$$\text{Red Book} + \text{Red Book} + \text{Red Book} = 60$$

$$\text{Red Book} + \text{Blue Book} = 30$$

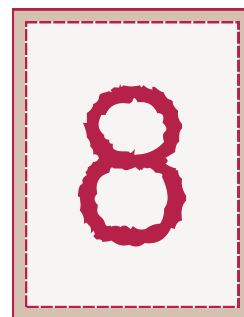
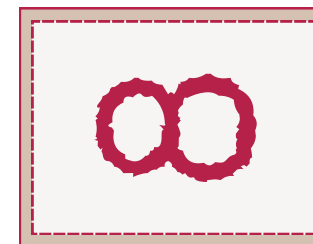
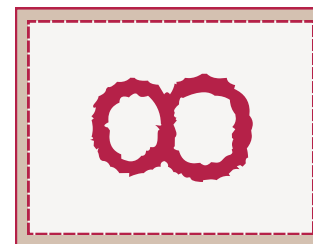
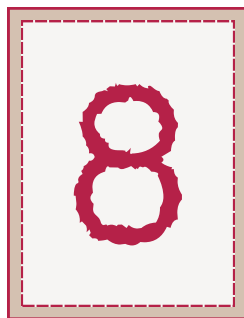
$$\text{Blue Book} - \text{Green Book} = 5$$

$$\text{Red Book} + \text{Blue Book} + \text{Green Book} = ?$$





Tarjetas para dar a cada grupo cuando resuelvan cada reto para pegar en el candado:





ESCAPE ROOM

TERCER CICLO PRIMARIA





ESCAPE ROOM

TERCER CICLO PRIMARIA

Instrucciones

El escape room se resuelve cuando se logra abrir el cofre final que contiene la “llave de la imaginación” que se ha perdido. El cofre tiene un candado con una combinación de 4 números. Cada número secreto se consigue al resolver correctamente un reto.

El alumnado se dividirá en grupos heterogéneos de 4 personas. Cada reto estará metido en un sobre que el docente entregará a cada grupo o que esconderá por la clase para que los niños/as lo encuentren.

El alumnado debe resolver cada uno de los retos y, una vez que crea tener la solución, ir a la mesa del profesor/a y decírsela. Si es correcta, el docente les dará el número de la clave, si no lo es, deberán volver a su mesa e intentar descifrar correctamente el juego.

Cuando se tengan los 4 números, el cofre se abrirá y el alumnado conseguirá la “llave de la imaginación” y la biblioteca volverá a recuperar su magia.



RETO I:

Principios sin fin



INSTRUCCIONES:

A continuación se muestran los comienzos de seis cuentos y libros míticos de la literatura.

Teneéis que escribir a que libro corresponden y el autor/a que los escribió. Si no os los sabéis, podéis utilizar vuestras tablets/ordenadores de clase.

Una vez tengáis los seis completados, deberéis enseñárselos a vuestro/a profe que os preguntará que lugar ocupa en el abecedario la letra por la que comienza el nombre del autor del libro que empieza así “Cuando yo tenía seis años...”.

Ese número será el primero que deberéis poner en el código del candado.



RETO I:

Principios sin fin

SOLUCIÓN:

El nombre del autor del libro que comienza por “Cuando yo tenía seis años...” es ANTOINE, por lo que su primera letra es la A, que en el alfabeto ocupa la primera posición.

Por lo tanto, el primer número de la combinación secreta del candado es el I.



PRINCIPIO

“Ocurre una cosa graciosa con las madres y los padres. Aunque su hijo sea el ser más repugnante que uno pueda imaginarse, creen que es maravilloso.”

“Cuando yo tenía seis años, vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba ‘Historias vividas’...”

LIBRO

AUTOR



PRINCIPIO

“El señor y la señora Dursley, que vivían en el número 4 de Privet Drive, estaban orgullosos de decir que eran muy normales, afortunadamente.”

“En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.”

LIBRO

AUTOR



PRINCIPIO

“Todos los niños, menos uno, crecen.”

“La noche que Max se puso su traje de lobo y se dedicó a hacer travesuras de una clase y de otra, su madre lo llamó «¡MONSTRUO!» y Max le contestó «¡TE VOY A COMER!» y lo mandaron a la cama sin cenar.”

LIBRO

AUTOR



Soluciones



PRINCIPIO

“Ocurre una cosa graciosa con las madres y los padres. Aunque su hijo sea el ser más repugnante que uno pueda imaginarse, creen que es maravilloso.”

“Cuando yo tenía seis años, vi una vez una lámina magnífica en un libro sobre el Bosque Virgen que se llamaba ‘Historias vividas’...”

LIBRO

Matilda

El Principito

AUTOR

Roald Dahl

Antoine de
Saint-Exupéry



PRINCIPIO

“El señor y la señora Dursley, que vivían en el número 4 de Privet Drive, estaban orgullosos de decir que eran muy normales, afortunadamente.”

“En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.”

LIBRO

Harry Potter y la
piedra filosofal

Don Quijote de
La Mancha

AUTOR

J. K. Rowling

Miguel de
Cervantes



PRINCIPIO

“Todos los niños, menos uno, crecen.”

“La noche que Max se puso su traje de lobo y se dedicó a hacer travesuras de una clase y de otra, su madre lo llamó «¡MONSTRUO!» y Max le contestó «¡TE VOY A COMER!» y lo mandaron a la cama sin cenar.”

LIBRO

Peter Pan

Donde viven los
monstruos

AUTOR

J. M. Barrie

Maurice Sendak



RETO 2:

Los deseos de la lámpara



INSTRUCCIONES:

Aladdin ha frotado la lámpara mágica y todos los deseos han salido volando... Como estamos en una biblioteca, los deseos se han convertido en palabras que el genio pide que se organicen en categorías gramaticales para poder seguir vuestra misión.

Por lo tanto, debéis recortar las palabras que os dé vuestro maestro/a y pegarlas en la categoría que les corresponda, según sean sustantivos, adjetivos o verbos.

Una vez que lo tengáis hecho, deberéis enseñárselo a vuestro/a profe que os lo corregirá y si está todo bien, tendréis que decirle cuántas palabras hay en el recuadro de adjetivos.

Ese será el segundo número de la combinación secreta del candado.



RETO 2:

Los deseos de la lámpara

SOLUCIÓN:

Verbos: escribir, hojear, devorar

Sustantivos: estrofa, pupitre, marcapáginas

Adjetivos: romántico, trepidante, cautivador

Por lo tanto, el número de adjetivos que hay es 3.

Ese es el número que os deben decir y el segundo en la combinación secreta del candado.



Escribir

Hojear

Estrofa

Romántico

Marcapáginas

Trepidante

Devorar

Pupitre

Cautivador



VERBOS

SUSTANTIVOS

ADJETIVOS



RETO 3:

Las letras perdidas



INSTRUCCIONES:

El alumnado debe completar el texto con las letras que faltan, siguiendo las reglas de ortografía conocidas. Cuando el texto esté completo, se lo enseñarán al profe y, si está todo correcto, éste/a les preguntará cuántas veces han escrito en los huecos la letra R. Ese número será el tercero en la combinación del candado.

RETO 3:

Las letras perdidas

SOLUCIÓN:

La letra R se repite en los huecos 2 veces, si los estudiantes han escrito bien todas las palabras y han contado bien, ese es el número que deben decirnos.

Por lo tanto, el tercer número de la combinación secreta del candado es el 2.



La llave escondida

Ha__ía una __ez una jo__en llamada __lanca que __ivía cerca de un __osque u__brío. Un día, oyó una sua__e __oz que pro__enía de una cue__a.

Con algo de mie__o, decidió a__anzar hasta la entrada. Allí ha__ía un ca__allero que esta__a __erido y ne__esita__a a__uda. La niña le lle__ó a__ua y una sá__ana para cu__rirlo.

El ca__allero le ha__ló de una lla__e mágica que de__ía ha__er en__ontrado __ace tiempo para sal__ar a su pue__lo. Sin ella, el valle permane__ería en peli__ro.

Tras __uscar durante ho__as, la jo__en la ha__ __ó de__a__o de unas pied__as. Gra__ias a su __alor, todo __ol__ió a la normalidad.



La llave escondida

Había una vez una joven llamada Blanca que vivía cerca de un bosque umbrío. Un día, oyó una suave voz que provenía de una cueva.

Con algo de miedo, decidío avanzar hasta la entrada. Allí había un caballero que estaba herido y necesitaba ayuda. La niña le llevó agua y una sábana para cubrirlo.

El caballero le habló de una llave mágica que debía haber encontrado hace tiempo para salvar a su pueblo. Sin ella, el valle permanecería en peligro.

Tras buscar durante horas, la joven la halló debajo de unas piedras. Gracias a su valor, todo volvío a la normalidad.

B: I6

D: I

G: I

J: I

V: I4

C: 4

J: I

R: 2

M: I

H: 2

LL: I



RETO 4:

Cuentos con cuentas



INSTRUCCIONES:

El alumnado tiene que resolver cada una de las cuentas, éstas incluyen sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Deben averiguar el número que representa cada libro (hay tres diferentes, cada uno representado por un libro de un color).

Una vez que sepan que número se esconde detrás de cada color, resolverán la cuenta final y dirán al profesor/a los resultados, quien comprobará que todo esté correcto. Cuando tengan el resultado corregido de la cuarta cuenta, lo utilizarán como la última cifra secreta del candado.



RETO 4:

Cuentos con cuentas

SOLUCIÓN:



Sabiendo que estos son los números que representa cada color, la cuenta final sería: $(19 + 1) : 5 = \underline{4}$.

Por lo tanto, el cuarto número de la combinación secreta del candado es el 4.



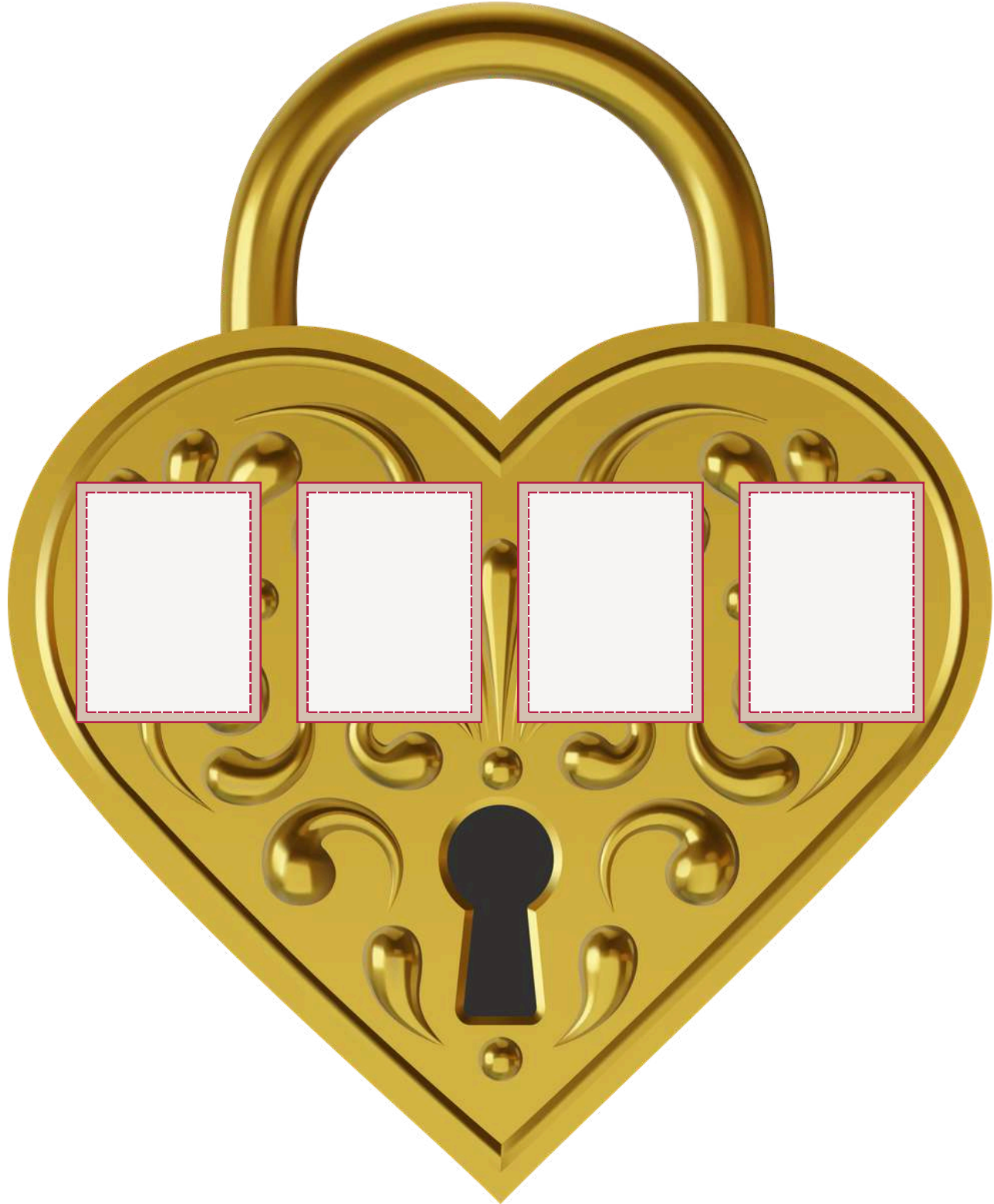
$$\text{Red Book} \times \text{Blue Book} = 95$$

$$\text{Red Book} + \text{Red Book} + \text{Red Book} = 57$$

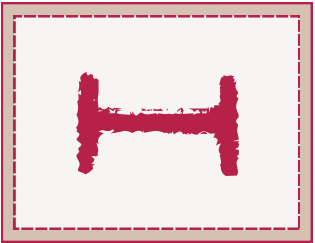
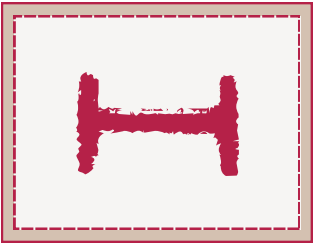
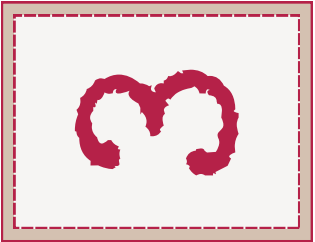
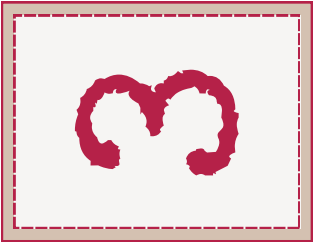
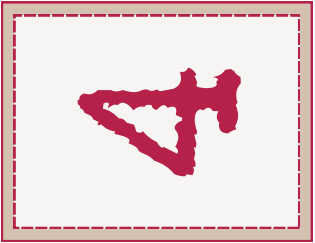
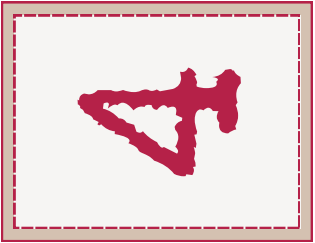
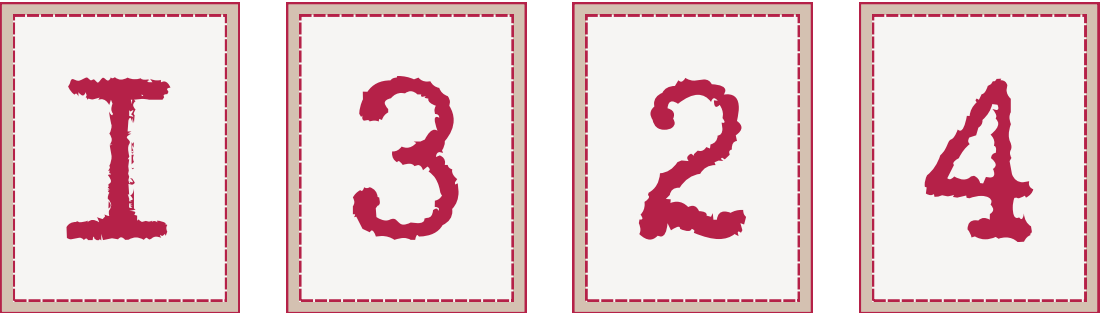
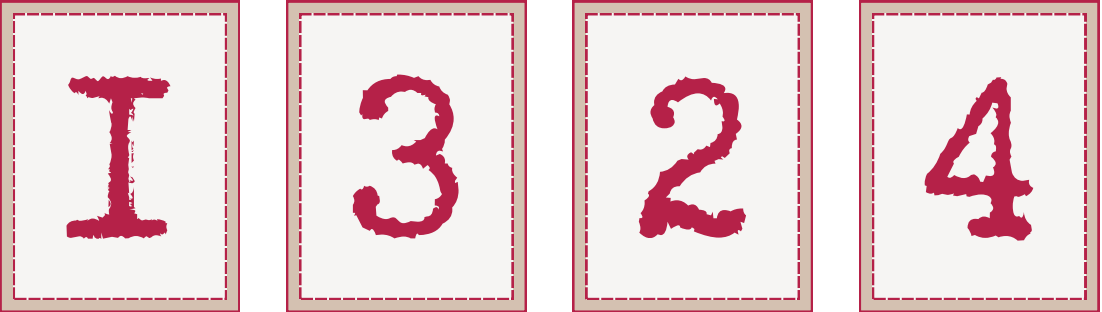
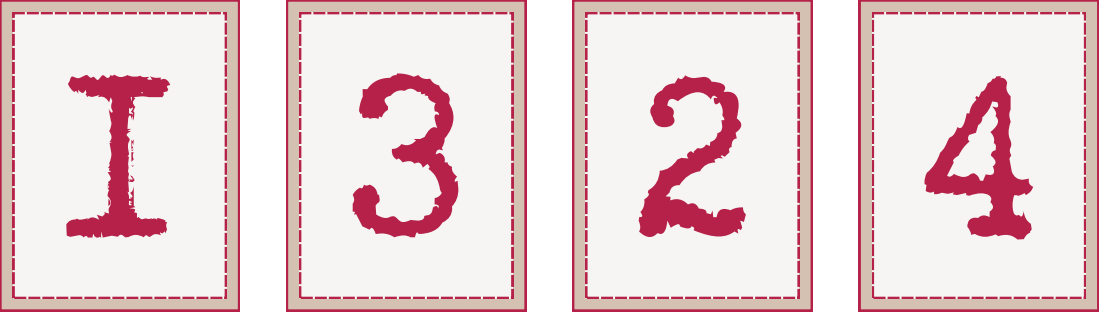
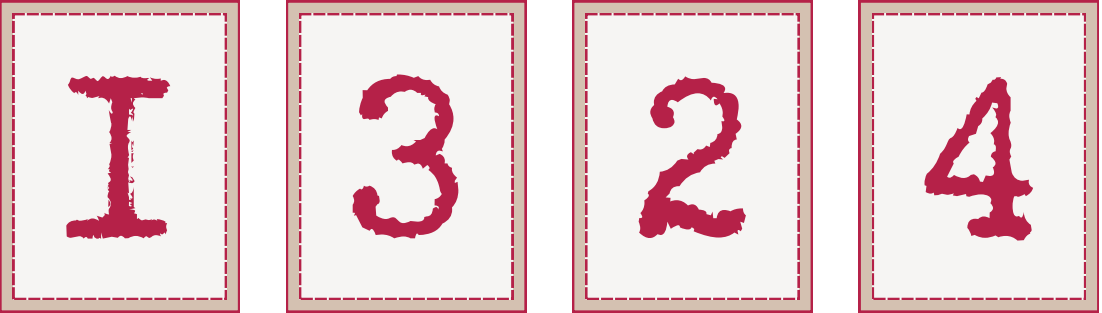
$$\text{Blue Book} : \text{Green Book} = 5$$

$$(\text{Red Book} + \text{Green Book}) : \text{Blue Book} = ?$$





Tarjetas para dar a cada grupo cuando resuelvan cada reto para pegar en el candado:





ESCAPE ROOM

SUPER REGALOS
PARA EL
COFRE





Una vez resueltos los 4 retos y adivinado el código secreto del candado, el cofre se abrirá y podrás revelar a tu alumnado todo lo que contiene.

(Puedes crear un cofre a partir de una caja, cartón reciclado, goma eva, una caja de zapatos, etc.):

- Póster “Has encontrado La llave de la imaginación”
- Llave de la imaginación (puedes imprimirla en Din-A3 y plastificarla para entregársela a los equipos).
- Diploma.
- Marcapáginas literario.
- Otros regalitos relacionados con el Día del Libro (cuentos para la biblioteca de aula, salida a la biblioteca del barrio/pueblo, bolígrafos, llaveros, etc.) .





Llave de la Imaginación ..





DIPLOMA

Se otorga a

por haber completado con éxito el
Escape Room del Día del Libro,

¡Habéis superado todos los retos de la
biblioteca mágica y encontrado la Llave
de la Imaginación!

Sois unos valientes exploradores y
guardianes de los cuentos.



¡Enhorabuena, sois unos
auténticos detectives de cuentos!

Fecha: _____

FELIZ DÍA
DEL LIBRO



la
imaginación
es PUENTE
hacia otros
MUNDOS



LEER ES
soñar

CON LOS OJOS
ABIERTOS

FELIZ DÍA
DEL LIBRO



15 de Abril

Leer te lleva a
mundos mágicos

