

Murdokus, Harry Potter.

@yaya4profe

25 páginas de Murdokus

25 páginas de soluciones

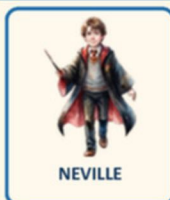
Volumen 2

www.yaya4profe.com

LA COPA BRILLANTE

La copa brillante desapareció de Hogwarts. El equipo debe ordenar las pistas antes de que termine la ronda. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 1/25

PISTAS

1. A las 13:00 apareció la señal «campanilla»; a las 12:00, «sello morado».
2. La señal piedra lisa quedó junto a «ordenó los libros»; pluma blanca, junto a «cerró una puerta».
3. La hora 11:00 lleva piedra lisa y la hora 14:00, pluma blanca.
4. Bellatrix estuvo en Aula de Pociones, y Filch estuvo en Jardín.
5. En Pasillo fueron las 13:00; en Enfermería, las 11:00.
6. La visita a Torre quedó anotada a las 10:00 y la de Campo de juego, a las 12:00.
7. El registro coloca a Lucius en Enfermería y a Draco en Campo de juego.
8. El registro marca 14:00 para Jardín y 09:00 para Aula de Pociones.
9. Quien dejó rastro verde realizó «limpió el aula» y quien dejó sello morado, «avisó al equipo».
10. Relaciona las horas: 10:00 con rastro verde; 09:00 con polvo plateado.
11. La señal polvo plateado corresponde a «revisó una pista».
12. Crabbe visitó Torre; Dudley, Pasillo.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



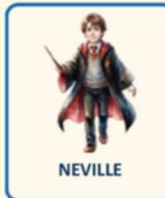
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL MAPA BORRADO

El mapa de los pasadizos perdió sus dibujos. Seis sospechosos pasaron por lugares distintos esa tarde. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 2/25

PISTAS

1. La visita a Campo de juego quedó anotada a las 14:00 y la de Torre, a las 09:00.
2. Quien dejó polvo plateado realizó «avisó al equipo» y quien dejó sello morado, «cerró una puerta».
3. La hora 13:00 lleva rastro verde y la hora 09:00, sello morado.
4. El registro coloca a Filch en Torre y a Bellatrix en Pasillo.
5. Relaciona señales y acciones: piedra lisa - «revisó una pista»; campanilla - «ordenó los libros».
6. El registro marca 12:00 para Pasillo y 10:00 para Enfermería.
7. Dos lugares ya tienen hora: Aula de Pociones, 11:00; Jardín, 13:00.
8. Relaciona las horas: 11:00 con campanilla; 10:00 con pluma blanca.
9. El registro de las 12:00 dice «piedra lisa»; el de las 14:00, «polvo plateado».
10. Dudley visitó Campo de juego; Crabbe, Jardín.
11. Dos sospechosos ya tienen lugar: Draco en Enfermería y Lucius en Aula de Pociones.
12. La señal pluma blanca corresponde a «limpió el aula».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



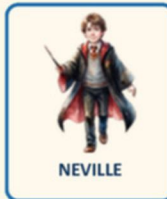
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA PLUMA CONGELADA

Una pluma quedó cubierta de hielo junto ala torre. Las pistas pueden revelar quién la llevó hasta allí. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
● HORA
● PISTA
● ACCIÓN

RETO 3/25

PISTAS

- Relaciona las horas: 10:00 con piedra lisa; 11:00 con campanilla.
- Relaciona señales y acciones: polvo plateado - «avisó al equipo»; rastro verde - «cerró una puerta».
- El apunte une piedra lisa con «ordenó los libros» y campanilla con «limpió el aula».
- El registro marca 12:00 para Campo de juego y 11:00 para Enfermería.
- El registro de las 13:00 dice «pluma blanca»; el de las 09:00, «rastro verde».
- Primero anota polvo plateado a las 14:00 y después sello morado a las 12:00.
- Dos lugares ya tienen hora: Jardín, 09:00; Torre, 13:00.
- Draco visitó Pasillo; Filch, Campo de juego.
- La señal pluma blanca corresponde a «revisó una pista».
- Dos sospechosos ya tienen lugar: Bellatrix en Jardín y Crabbe en Torre.
- La ronda pasó por Aula de Pociones a las 10:00 y por Pasillo a las 14:00.
- La tabla sitúa a Lucius en Aula de Pociones; a Dudley, en Enfermería.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



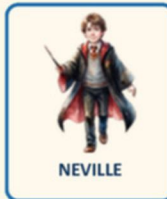
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL RELOJ DETENIDO

El reloj del castillo se detuvo durante la investigación. Cada visita dejó una señal diferente. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 4/25

PISTAS

1. El apunte une rastro verde con «cerró una puerta» y sello morado con «ordenó los libros».
2. El registro de las 09:00 dice «sello morado»; el de las 14:00, «pluma blanca».
3. Primero anota rastro verde a las 12:00 y después polvo plateado a las 13:00.
4. Dos parejas ya están claras: campanilla con «avisó al equipo» y piedra lisa con «revisó una pista».
5. Dos sospechosos ya tienen lugar: Crabbe en Torre y Dudley en Enfermería.
6. Dos lugares ya tienen hora: Campo de juego, 10:00; Enfermería, 13:00.
7. A las 10:00 apareció la señal «campanilla»; a las 11:00, «piedra lisa».
8. La señal polvo plateado corresponde a «limpió el aula».
9. La ronda pasó por Jardín a las 09:00 y por Torre a las 11:00.
10. La tabla sitúa a Draco en Pasillo; a Bellatrix, en Jardín.
11. En Aula de Pociones fueron las 14:00; en Pasillo, las 12:00.
12. Lucius estuvo en Aula de Pociones, y Filch estuvo en Campo de juego.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA LLAVE DE LA TORRE

La llave de la torre yano está en su caja. El equipo compara horas, lugares y acciones para encontrarla. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 5/25

PISTAS

1. La tabla sitúa a Draco en Jardín; a Filch, en Enfermería.
2. La ronda pasó por Pasillo a las 12:00 y por Enfermería a las 09:00.
3. Primero anota rastro verde a las 10:00 y después sello morado a las 14:00.
4. Crabbe estuvo en Pasillo, y Dudley estuvo en Campo de juego.
5. En Torre fueron las 14:00; en Campo de juego, las 13:00.
6. A las 11:00 apareció la señal «piedra lisa»; a las 13:00, «campanilla».
7. La visita a Aula de Pociones quedó anotada a las 10:00 y la de Jardín, a las 11:00.
8. Dos parejas ya están claras: campanilla con «avisó al equipo» y polvo plateado con «limpió el aula».
9. El registro coloca a Bellatrix en Torre y a Lucius en Aula de Pociones.
10. La señal pluma blanca quedó junto a «ordenó los libros»; rastro verde, junto a «revisó una pista».
11. La hora 12:00 lleva polvo plateado y la hora 09:00, pluma blanca.
12. La señal sello morado corresponde a «cerró una puerta».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



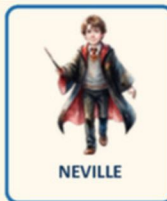
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL MENSAJE INVISIBLE

Un mensaje invisible apareció sobre un pupitre. Solo una combinación de datos permite leer lo ocurrido. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 6/25

PISTAS

1. No unas campanilla con «cerró una puerta»: hizo «limpió el aula». Rastro verde hizo «avisó al equipo».
2. La casilla de Campo de juego no puede ser 10:00: fue a las 09:00. Enfermería fue a las 14:00.
3. Draco no estuvo en Jardín: su casilla es Torre. Crabbe estuvo en Aula de Pociones.
4. Descarta Jardín para Lucius; queda Enfermería. El lugar de Bellatrix es Pasillo.
5. A las 10:00 no apareció piedra lisa: apareció campanilla. A las 13:00 apareció sello morado.
6. Descarta 09:00 para Jardín; su hora es 10:00. En Torre fueron las 11:00.
7. Descarta «limpió el aula» para polvo plateado; conserva «cerró una puerta». Piedra lisa va con «revisó una pista».
8. Aula de Pociones no corresponde a 09:00, sino a 12:00. La visita a Pasillo fue a las 13:00.
9. Descarta campanilla en 14:00; la señal correcta es rastro verde. En 09:00 quedó piedra lisa.
10. La señal pluma blanca no puede ir con otra acción: corresponde a «ordenó los libros».
11. La hora 12:00 no lleva piedra lisa, sino pluma blanca; 11:00 lleva polvo plateado.
12. La pista elimina Aula de Pociones para Filch y confirma Campo de juego. Dudley ocupa Jardín.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



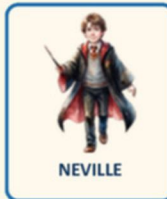
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA HUELLA EN EL INVERNADERO

Una huella verde cruza el invernadero. Los investigadores deben averiguar quién la dejó y cuándo. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 7/25

PISTAS

1. Descarta Jardín para Filch; queda Campo de juego. El lugar de Dudley es Aula de Pociones.
2. Descarta campanilla en 11:00; la señal correcta es piedra lisa. En 14:00 quedó rastro verde. Descarta «cerró una puerta» para polvo plateado.
3. plateado; conserva «limpió el aula». Piedra lisavacon «revisó una pista».
4. La hora 09:00 no lleva piedra lisa, sino campanilla; 12:00 lleva pluma blanca.
5. Descarta 09:00 para Campo de juego; su hora es 10:00. En Aula de Pociones fueron las 14:00.
6. Jardín no corresponde a 09:00, sino a 12:00. La visita a Enfermería fue a las 13:00.
7. La hora 09:00 queda fuera de Torre; allí fueron las 11:00. Pasillo marca 09:00.
8. La pista elimina Aula de Pociones para Draco y confirma Jardín. Crabbe ocupa Pasillo.
9. Sello morado no va con «cerró una puerta», sino con «ordenó los libros». Campanilla se une a «avisó al equipo».
10. Para 10:00, elimina piedra lisa y conserva polvo plateado. La otra señal, sello morado, va a 13:00.
11. La señal pluma blanca no puede ir con otra acción: corresponde a «cerró una puerta».
12. No pongas a Lucius en Jardín: estuvo en Enfermería. Bellatrix pasó por Torre.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



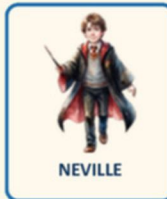
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL CALDERO VACÍO

El caldero principal amaneció vacío. Nadie cuenta toda la verdad, pero las tablas sí. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 8/25

PISTAS

1. La hora 13:00 no lleva campanilla, sino rastro verde; 11:00 lleva piedra lisa.
2. Rastro verde no va con «limpió el aula», sino con «revisó una pista». Pluma blanca se une a «cerró una puerta».
3. «cerró una puerta» queda fuera de sello morado; marca «avisó al equipo». Polvo plateado lleva «limpió el aula».
4. La pista elimina Jardín para Bellatrix y confirma Torre. Dudley ocupa Enfermería.
5. Para 14:00, elimina piedra lisa y conserva pluma blanca. La otra señal, campanilla, va a 10:00.
6. No pongas piedra lisa a las 12:00: allí apareció polvo plateado. La hora 09:00 corresponde a sello morado.
7. No pongas a Filch en Jardín: estuvo en Campo de juego. Lucius pasó por Pasillo.
8. Jardín no corresponde a 09:00, sino a 10:00. La visita a Enfermería fue a las 09:00.
9. La señal piedra lisa no puede ir con otra acción: corresponde a «ordenó los libros».
10. La hora 09:00 queda fuera de Campo de juego: allí fueron las 12:00. Pasillo marca 14:00.
11. Para Crabbe, tacha Torre y conserva Jardín; para Draco, anota Aula de Pociones.
12. Si buscas Torre, elimina 09:00 y conserva 13:00. Para Aula de Pociones, anota 11:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



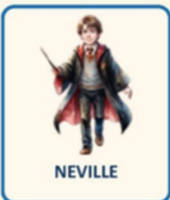
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA TINTA PLATEADA

La tinta plateada se derramó en un informe. Las seis visitas esconden una única secuencia correcta. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 9/25

PISTAS

1. Para 11:00, elimina polvo plateado y conserva piedra lisa. La otra señal, campanilla, va a 14:00.
2. No pongas a Filch en Jardín: estuvo en Campo de juego. Draco pasó por Torre.
3. Para Crabbe, tacha Torre y conserva Aula de Pociones; para Dudley, anota Jardín.
4. La hora 09:00 queda fuera de Torre: allí fueron las 13:00. Campo de juego marca 09:00.
5. Si buscas Jardín, elimina 09:00 y conserva 11:00. Para Pasillo, anota 14:00.
6. La casilla de Aula de Pociones no puede ser 09:00: fue a las 12:00. Enfermería fue a las 10:00.
7. No pongas piedra lisa a las 12:00: allí apareció rastro verde. La hora 09:00 corresponde a polvo plateado.
8. «limpió el aula» quedafuera de piedralisa; marca «cerró una puerta». Sello morado lleva «revisó una pista».
9. Para pluma blanca, elimina «cerró una puerta» y marca «avisó al equipo». Rastro verde lleva «ordenó los libros».
10. Bellatrix no estuvo en Jardín: su casilla es Pasillo. Lucius estuvo en Enfermería.
11. A las 13:00 no apareció piedra lisa: apareció pluma blanca. A las 10:00 apareció sello morado.
12. La señal campanilla no puede ir con otra acción: corresponde a «limpió el aula».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



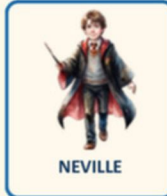
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL LIBRO CAMBIADO

Un libro cambiódese estanteríasinque nadielo reconociera. Las acciones ayudarán a reconstruir la escena. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 10/25

PISTAS

1. Si buscas Aula de Pociones, elimina 09:00 y conserva 14:00. Para Torre, anota 13:00.
2. No pongas piedra lisa a las 12:00: allí apareció polvo plateado. La hora 14:00 corresponde a campanilla.
3. Para Draco, tacha Torre y conserva Aula de Pociones; para Lucius, anota Jardín.
4. La casilla de Enfermería no puede ser 09:00: fue a las 11:00. Jardín fue a las 09:00.
5. Para polvo plateado, elimina «cerró una puerta» y marca «ordenó los libros». Sello morado lleva «limpió el aula».
6. Filch no estuvo en Jardín: su casilla es Torre. Dudley estuvo en Pasillo.
7. Descarta Jardín para Bellatrix; queda Campo de juego. El lugar de Crabbe es Enfermería.
8. No unas rastro verde con «cerró una puerta»: hizo «revisó una pista». Pluma blanca hizo «avisó al equipo».
9. A las 10:00 no apareció campanilla: apareció pluma blanca. A las 09:00 apareció piedra lisa.
10. La señal campanilla no puede ir con otra acción: corresponde a «cerró una puerta».
11. Descarta piedra lisa en 11:00; la señal correcta es sello morado. En 13:00 quedó rastro verde.
12. Descarta 09:00 para Campo de juego; su hora es 10:00. En Pasillo fueron las 12:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



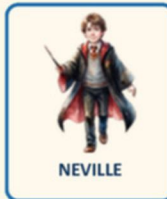
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA BUFANDA PERDIDA

La bufanda de la casa desapareció delparchero. El rastro de cada visitante conduce a una casilla distinta. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 11/25

PISTAS

1. La visita a Aula de Pociones fue a las 09:00, antes que la de Enfermería, a las 10:00.
2. Bellatrix visitó Aula de Pociones antes que Dudley, que estuvo en Enfermería.
3. Al seguir el rastro, sello morado lleva a «ordenó los libros» y pluma blanca a «revisó una pista».
4. Primero apareció Filch en Jardín; después, Draco en Torre.
5. La señal «sello morado» apareció a las 09:00, antes que «piedra lisa», a las 10:00.
6. Jardín aparece primero, a las 11:00; después figura Torre, a las 12:00.
7. Primero se registró rastro verde (11:00) y después polvo plateado (12:00).
8. El orden de las señales es campanilla y luego pluma blanca: 13:00 antes que 14:00.
9. La relación entre señales y acciones es campanilla - «avisó al equipo»; rastro verde - «limpió el aula».
10. El orden de las visitas fue Lucius (Pasillo) y luego Crabbe (Campo de juego).
11. El orden de los lugares es Pasillo y luego Campo de juego: 13:00 antes que 14:00.
12. El rastro de piedra lisa termina en la acción «cerró una puerta».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



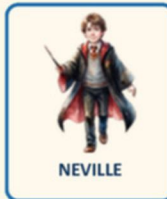
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL CRISTAL DE LA CRIPTA

Un cristal de la cripta apareció fuera de su vitrina. El equipo necesita relacionar cada detalle sin adivinar. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 12/25

PISTAS

1. Primero se registró rastro verde (09:00) y después polvo plateado (10:00).
2. Primero apareció Crabbe en Pasillo; después, Dudley en Aula de Pociones.
3. El orden de las visitas fue Bellatrix (Enfermería) y luego Lucius (Jardín).
4. El orden de las señales es campanilla y luego piedra lisa: 11:00 antes que 12:00.
5. Entre estas señales, sello morado va antes (13:00) y pluma blanca después (14:00).
6. La relación entre señales y acciones es piedra lisa - «cerró una puerta»; polvo plateado - «avisó al equipo».
7. Une cada señal con su acción: rastro verde termina en «revisó una pista» y pluma blanca en «ordenó los libros».
8. Pasillo aparece primero, a las 09:00; después figura Aula de Pociones, a las 10:00.
9. El orden de los lugares es Enfermería y luego Jardín: 11:00 antes que 12:00.
10. Entre estos dos registros, Torre ocurrió antes (13:00) que Campo de juego (14:00).
11. Draco llegó antes, a Torre; más tarde llegó Filch, a Campo de juego.
12. El rastro de sello morado termina en la acción «limpió el aula».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



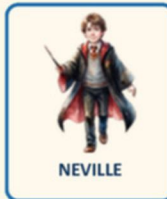
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA CAMPANA SILENCIOSA

La campana del patio dejó de sonar. Las pistas registradas durante la ronda guardan la respuesta. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 13/25

PISTAS

1. El orden de las señales es rastro verde y luego pluma blanca: 09:00 antes que 10:00.
2. El orden de los lugares es Aula de Pociones y luego Pasillo: 09:00 antes que 10:00.
3. El orden de las visitas fue Filch (Aula de Pociones) y luego Draco (Pasillo).
4. Entre estas señales, sello morado va antes (11:00) y polvo plateado después (12:00).
5. Une cada señal con su acción: rastro verde termina en «avisó al equipo» y campanilla en «limpió el aula».
6. Dudley llegó antes, a Enfermería; más tarde llegó Crabbe, a Torre.
7. La ronda registró antes a Bellatrix en Campo de juego que a Lucius en Jardín.
8. El informe relaciona pluma blanca con «cerró una puerta» y polvo plateado con «revisó una pista».
9. Entre estos dos registros, Enfermería ocurrió antes (11:00) que Torre (12:00).
10. La ronda visitó Campo de juego a las 13:00 y no llegó a Jardín hasta las 14:00.
11. La ronda anotó piedra lisa a las 13:00; más tarde, campanilla a las 14:00.
12. El rastro de piedra lisa termina en la acción «ordenó los libros».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



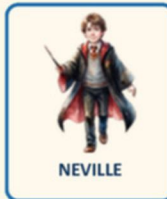
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL RETRATO GIRADO

Un retrato amaneció girado hacia la pared. Los investigadores comparan lo que ocurrió en cada lugar. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 14/25

PISTAS

1. Filch llegó antes, a Enfermería; más tarde llegó Draco, a Torre.
2. Entre estas señales, piedra lisa va antes (09:00) y campanilla después (10:00).
3. La ronda anotó rastro verde a las 11:00; más tarde, polvo plateado a las 12:00.
4. La señal «sello morado» apareció a las 13:00, antes que «pluma blanca», a las 14:00.
5. El informe relaciona campanilla con «revisó una pista» y sello morado con «avisó al equipo».
6. Entre estos dos registros, Enfermería ocurrió antes (09:00) que Torre (10:00).
7. Dos conexiones del rastro son polvo plateado -> «ordenó los libros» y piedra lisa -> «cerró una puerta».
8. El rastro de pluma blanca termina en la acción «limpió el aula».
9. La ronda registró antes a Crabbe en Aula de Pociones que a Dudley en Campo de juego.
10. Lucius visitó Jardín antes que Bellatrix, que estuvo en Pasillo.
11. La ronda visitó Aula de Pociones a las 11:00 y no llegó a Campo de juego hasta las 12:00.
12. La visita a Jardín fue a las 13:00, antes que la de Pasillo, a las 14:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA CARTA SIN SELLO

Una carta llegó sin sello y con la esquina doblada. Las seis historias encajan de una sola manera. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 15/25

PISTAS

- La ronda registró antes a Filch en Jardín que a Bellatrix en Aula de Pociones.
- La ronda visitó Jardín a las 09:00 y no llegó a Aula de Pociones hasta las 10:00.
- La visita a Campo de juego fue a las 11:00, antes que la de Enfermería, a las 12:00.
- La ronda anotó sello morado a las 09:00; más tarde, pluma blanca a las 10:00.
- Crabbe visitó Campo de juego antes que Dudley, que estuvo en Enfermería.
- Dos conexiones del rastro son campanilla -> «revisó una pista» y piedra lisa -> «ordenó los libros».
- Al seguir el rastro, polvo plateado lleva a «avisó al equipo» y rastro verde a «limpió el aula».
- El rastro de pluma blanca termina en la acción «cerró una puerta».
- Primero apareció Lucius en Torre; después, Draco en Pasillo.
- La señal «piedra lisa» apareció a las 11:00, antes que «campanilla», a las 12:00.
- Torre aparece primero, a las 13:00; después figura Pasillo, a las 14:00.
- Primero se registró polvo plateado (13:00) y después rastro verde (14:00).

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
HORA: _____
PISTA: _____
ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

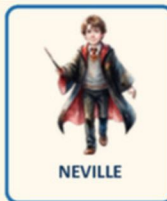
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA ESCAMA DE DRAGÓN

Una escama de dragón apareció junto a los libros. El equipo sigue el orden exacto de las visitas. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 16/25

PISTAS

1. El registro de Crabbe indica Campo de juego; el de Lucius, Aula de Pociones.
2. La persona de Pasillo llegó a las 09:00; la de Jardín, a las 10:00.
3. El registro de las 09:00 lleva campanilla; el de las 11:00, rastro verde.
4. Relaciona cada hora con su señal: 10:00 - piedra lisa; 13:00 - pluma blanca.
5. La acción «ordenó los libros» dejó sello morado; la acción «limpió el aula» dejó pluma blanca.
6. El registro de Enfermería indica 12:00 y el de Aula de Pociones, 14:00.
7. Quien hizo «cerró una puerta» dejó campanilla, mientras que «avisó al equipo» dejó rastro verde.
8. El registro de piedra lisa indica la acción «revisó una pista».
9. La señal de 12:00 es sello morado, mientras que la de 14:00 es polvo plateado.
10. Relaciona sospechosos y lugares: Dudley - Jardín; Bellatrix - Torre.
11. La casilla de Draco es Pasillo y la de Filch, Enfermería.
12. Relaciona lugar y hora: Torre con 13:00; Campo de juego con 11:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



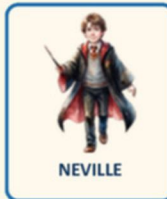
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL PASADIZO CERRADO

Un pasadizo quedó cerrado desde dentro. Las relaciones entre las pistas permiten descubrir quién actuó. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 17/25

PISTAS

1. Quien hizo «limpió el aula» dejó campanilla, mientras que «revisó una pista» dejó polvo plateado.
2. El registro de Pasillo indica 09:00 y el de Enfermería, 10:00.
3. Relaciona sospechosos y lugares: Bellatrix - Enfermería; Crabbe - Aula de Pociones.
4. Relaciona lugar y hora: Torre con 13:00; Aula de Pociones con 11:00.
5. La casilla de Filch es Campo de juego y la de Dudley, Torre.
6. Busca las acciones: «cerró una puerta» corresponde a pluma blanca y «avisó al equipo» a sello morado.
7. Relaciona cada hora con su señal: 09:00 - piedra lisa; 12:00 - sello morado.
8. La hora de Campo de juego fue 14:00. La de Jardín fue 12:00.
9. La señal de 14:00 es polvo plateado, mientras que la de 10:00 es rastro verde.
10. En la lista aparecen Lucius en Jardín y Draco en Pasillo.
11. A las 11:00 quedó pluma blanca. A las 13:00 quedó campanilla.
12. El registro de rastro verde indica la acción «ordenó los libros».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA POCIÓN ALTERADA

Una poción fue alterada antes de la cena. Cada sospechoso dejó una combinación diferente. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 18/25

PISTAS

1. La señal de 09:00 es polvo plateado, mientras que la de 13:00 es campanilla.
2. Relaciona lugar y hora: Jardín con 09:00; Enfermería con 14:00.
3. La casilla de Crabbe es Torre y la de Bellatrix, Pasillo.
4. A las 10:00 quedó sello morado. A las 14:00 quedó piedra lisa.
5. Dos apuntes coinciden así: pluma blanca con 12:00 y rastro verde con 11:00.
6. En la lista aparecen Lucius en Campo de juego y Draco en Aula de Pociones.
7. Busca las acciones: «ordenó los libros» corresponde a piedra lisa y «avisó al equipo» a polvo plateado.
8. Dos registros quedan unidos: Filch con Enfermería y Dudley con Jardín.
9. La hora de Pasillo fue 11:00. La de Aula de Pociones fue 13:00.
10. El registro une «limpió el aula» con pluma blanca y «cerró una puerta» con campanilla.
11. El registro de sello morado indica la acción «revisó una pista».
12. Quedaron dos apuntes: Torre a las 12:00 y Campo de juego a las 10:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



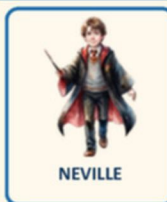
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL GUANTE DESAPARECIDO

El guante de un estudiante desapareció de la aula. Solamente una investigación ordenada resolverá el misterio. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 19/25

PISTAS

1. A las 14:00 quedó polvo plateado. A las 13:00 quedó campanilla.
2. En la lista aparecen Bellatrix en Pasillo y Lucius en Aula de Pociones.
3. Dos apuntes coinciden así: pluma blanca con 12:00 y piedra lisa con 09:00.
4. El registro une «ordenó los libros» con sello morado y «limpió el aula» con pluma blanca.
5. La hora de Aula de Pociones fue 13:00. La de Jardín fue 09:00.
6. Dos acciones tienen señal: «cerró una puerta» - rastro verde; «avisó al equipo» - piedra lisa.
7. Dos registros quedan unidos: Filch con Campo de juego y Crabbe con Enfermería.
8. El registro de Dudley indica Torre; el de Draco, Jardín.
9. Quedaron dos apuntes: Torre a las 14:00 y Campo de juego a las 12:00.
10. El registro de las 11:00 lleva rastro verde; el de las 10:00, sello morado.
11. La persona de Pasillo llegó a las 11:00; la de Enfermería, a las 10:00.
12. El registro de campanilla indica la acción «revisó una pista».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



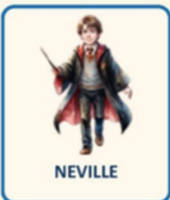
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA ESTRELLA DE HIELO

Una estrella de hielo cayó sobre el patio. El equipo debe cruzar varias pistas para saber qué pasó. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 20/25

PISTAS

1. Quedaron dos apuntes: Campo de juego a las 10:00 y Jardín a las 09:00.
2. Dos registros quedan unidos: Dudley con Torre y Filch con Campo de juego.
3. Dos acciones tienen señal: «avisó al equipo» - polvo plateado; «ordenó los libros» - campanilla.
4. La acción «limpió el aula» dejó rastro verde; la acción «revisó una pista» dejó sello morado.
5. La persona de Aula de Pociones llegó a las 11:00; la de Enfermería, a las 12:00.
6. El registro de Pasillo indica 13:00 y el de Torre, 14:00.
7. Dos apuntes coinciden así: piedra lisa con 12:00 y pluma blanca con 14:00.
8. El registro de las 09:00 lleva polvo plateado; el de las 10:00, sello morado.
9. Relaciona cada hora con su señal: 11:00 - rastro verde; 13:00 - campanilla.
10. El registro de Lucius indica Aula de Pociones; el de Bellatrix, Jardín.
11. El registro de pluma blanca indica la acción «cerró una puerta».
12. Relaciona sospechosos y lugares: Draco - Pasillo; Crabbe - Enfermería.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL COFRE SIN CERRADURA

El cofre apareció abierto y sin cerradura. Ninguna pista aislada basta para reconstruir la visita. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 21/25

PISTAS

1. Sigue la cadena: rastro verde quedó a las 09:00 y sello morado, a las 14:00.
2. Cruza estas dos casillas: polvo plateado -> «cerró una puerta» y pluma blanca -> «limpió el aula».
3. Para continuar la cadena, coloca Torre a las 11:00 y Jardín a las 10:00.
4. Descarta Aula de Pociones para Dudley: su casilla es Jardín. Crabbe ocupa Torre.
5. Comprueba estas dos casillas: Enfermería corresponde a 09:00 y Campo de juego a 14:00.
6. La ronda une Pasillo con 13:00; después, relaciona Aula de Pociones con 12:00.
7. Comprueba las señales piedra lisa - 13:00 y polvo plateado - 11:00.
8. La cadena de acciones enlaza piedra lisa con «revisó una pista» y campanilla con «ordenó los libros».
9. La ronda elimina Jardín para Filch y confirma Campo de juego; Lucius queda en Enfermería.
10. No unas Bellatrix con Jardín: el lugar correcto es Pasillo. El de Draco es Aula de Pociones.
11. La última relación es rastro verde -> «avisó al equipo».
12. Dos enlaces de la ronda son 10:00 con campanilla y 12:00 con pluma blanca.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA SOMBRA DEL PATIO

Una sombra cruzó el patio y dejón rastro. El equipo anota cada relación antes de sacar conclusiones. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 22/25

PISTAS

1. La cadena de acciones enlaza piedra lisa con «avisó al equipo» y polvo plateado con «cerró una puerta».
2. La ronda elimina Jardín para Dudley y confirma Torre; Bellatrix queda en Campo de juego.
3. No unas Filch con Jardín: el lugar correcto es Pasillo. El de Draco es Enfermería.
4. Comprueba dos enlaces: rastro verde - «revisó una pista»; campanilla - «ordenó los libros».
5. La última relación es sello morado -> «limpió el aula».
6. Comprueba las señales sello morado - 09:00 y campanilla - 11:00.
7. Comprueba estas dos casillas: Pasillo corresponde a 09:00 y Campo de juego a 14:00.
8. Dos enlaces de la ronda son 12:00 con rastro verde y 13:00 con polvo plateado.
9. La ronda une Jardín con 10:00; después, relaciona Aula de Pociones con 12:00.
10. La cadena sitúa a Lucius en Jardín; después, coloca a Crabbe en Aula de Pociones.
11. La cadena continúa con piedra lisa a las 14:00 y pluma blanca a las 10:00.
12. Dos enlaces de la cadena son Torre - 11:00 y Enfermería - 13:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

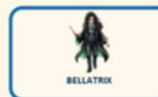
LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



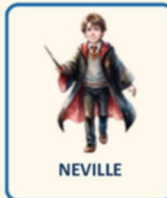
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL PERGAMINO ROTO

Un pergamino roto apareció detrás de una armadura. Las pistas forman una cadena que se puede comprobar. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 23/25

PISTAS

1. No unas Bellatrix con Aula de Pociones: el lugar correcto es Enfermería. El de Filch es Jardín.
2. Dos enlaces de la ronda son 14:00 con rastro verde y 11:00 con sello morado.
3. Comprueba dos enlaces: rastro verde - «limpió el aula»; pluma blanca - «cerró una puerta».
4. La cadena sitúa a Draco en Torre; después, coloca a Dudley en Aula de Pociones.
5. Para completar la tabla, tacha Jardín en Lucius, marca Pasillo y coloca Crabbe en Campo de juego.
6. La cadena continúa con piedra lisa a las 13:00 y polvo plateado a las 10:00.
7. Para avanzar, relaciona piedra lisa con «ordenó los libros» y campanilla con «revisó una pista».
8. La ronda une Jardín con 14:00; después, relaciona Torre con 10:00.
9. Anota estas parejas: 09:00 para campanilla; 12:00 para pluma blanca.
10. La última relación es sello morado -> «avisó al equipo».
11. Dos enlaces de la cadena son Pasillo - 13:00 y Enfermería - 09:00.
12. Anota el doble enlace: Aula de Pociones fue a las 12:00 y Campo de juego a las 11:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



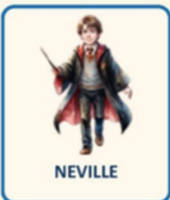
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA LINTERNA AZUL

Una linterna azul se apagó en mitad de la ronda. El orden de las visitas será importante. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 24/25

PISTAS

1. Dos enlaces de la cadena son Aula de Pociones - 14:00 y Pasillo - 12:00.
2. La cadena sitúa a Draco en Enfermería; después, coloca a Crabbe en Torre.
3. Para completar la tabla, tacha Jardín en Lucius, marca Aula de Pociones y coloca Dudley en Campo de juego.
4. La cadena continúa con piedra lisa a las 12:00 y campanilla a las 10:00.
5. Anota el doble enlace: Jardín fue a las 11:00 y Torre a las 09:00.
6. Para avanzar, relaciona campanilla con «limpió el aula» y polvo plateado con «revisó una pista».
7. La ronda deja estas parejas: sello morado con «avisó al equipo» y pluma blanca con «ordenó los libros».
8. Anota estas parejas: 09:00 para polvo plateado; 13:00 para sello morado.
9. La última relación es piedra lisa -> «cerró una puerta».
10. Para continuar la cadena, coloca Enfermería a las 10:00 y Campo de juego a las 13:00.
11. Descarta Aula de Pociones para Filch: su casilla es Pasillo. Bellatrix ocupa Jardín.
12. Sigue la cadena: rastro verde quedó a las 11:00 y pluma blanca, a las 14:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



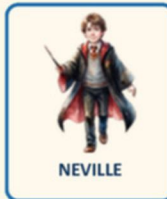
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL ÚLTIMO ENCANTAMIENTO

El último encantamiento dejó una marca en el suelo. El equipo debe unir todas las categorías para resolverlo. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 25/25

PISTAS

1. Anota el doble enlace: Enfermería fue a las 12:00 y Jardín a las 09:00.
2. Para continuar la cadena, coloca Aula de Pociones a las 13:00 y Pasillo a las 11:00.
3. Para completar la tabla, tacha Jardín en Draco, marca Pasillo y coloca Dudley en Campo de juego.
4. Descarta Jardín para Crabbe: su casilla es Torre. Filch ocupa Aula de Pociones.
5. La ronda deja estas parejas: rastro verde con «limpió el aula» y pluma blanca con «avisó al equipo».
6. La ronda elimina Aula de Pociones para Lucius y confirma Enfermería; Bellatrix queda en Jardín.
7. Anota estas parejas: 12:00 para polvo plateado; 13:00 para piedra lisa.
8. Sigue la cadena: sello morado quedó a las 11:00 y pluma blanca, a las 14:00.
9. Cruza estas dos casillas: piedra lisa -> «ordenó los libros» y polvo plateado -> «revisó una pista».
10. Comprueba las señales campanilla - 10:00 y rastro verde - 09:00.
11. La última relación es sello morado -> «cerró una puerta».
12. Comprueba estas dos casillas: Torre corresponde a 14:00 y Campo de juego a 10:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

MIS DEDUCCIONES

DUDLEY

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CRABBE

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

FILCH

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

LUCIUS

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

DRACO

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

BELLATRIX

LUGAR: _____
 HORA: _____
 PISTA: _____
 ACCION: _____

CULPABLE: _____

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA COPA BRILLANTE

La copa brillante desapareció de Hogwarts. El equipo debe ordenar las pistas antes de que termine la ronda. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



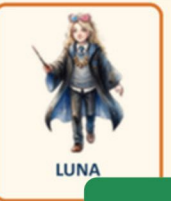
NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 1/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- A las 13:00 apareció la señal «campanilla»; a las 12:00, «sello morado».
- La señal piedra lisa quedó junto a «ordenó los libros»; pluma blanca, junto a «cerró una puerta».
- La hora 11:00 lleva piedra lisa y la hora 14:00, pluma blanca.
- Bellatrix estuvo en Aula de Pociones, y Filch estuvo en Jardín.
- En Pasillo fueron las 13:00; en Enfermería, las 11:00.
- La visita a Torre quedó anotada a las 10:00 y la de Campo de juego, a las 12:00.
- El registro coloca a Lucius en Enfermería y a Draco en Campo de juego.
- El registro marca 14:00 para Jardín y 09:00 para Aula de Pociones.
- Quien dejó rastro verde realizó «limpió el aula» y quien dejó sello morado, «avisó al equipo».
- Relaciona las horas: 10:00 con rastro verde; 09:00 con polvo plateado.
- La señal polvo plateado corresponde a «revisó una pista».
- Crabbe visitó Torre; Dudley, Pasillo.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Pasillo
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ocultó la copa

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 10:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: limpió el aula

FILCH

LUGAR: Jardín
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

LUCIUS

LUGAR: Enfermería
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

DRACO

LUGAR: Campo de juego
HORA: 12:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: avisó al equipo

BELLATRIX

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 09:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: revisó una pista

CULPABLE: DUDLEY

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

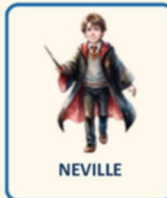
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL MAPA BORRADO

El mapa de los pasadizos perdió sus dibujos. Seis sospechosos pasaron por lugares distintos esa tarde. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 2/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. La visita a Campo de juego quedó anotada a las 14:00 y la de Torre, a las 09:00.
2. Quien dejó polvo plateado realizó «avisó al equipo» y quien dejó sello morado, «cerró una puerta».
3. La hora 13:00 lleva rastro verde y la hora 09:00, sello morado.
4. El registro coloca a Filch en Torre y a Bellatrix en Pasillo.
5. Relaciona señales y acciones: piedra lisa - «revisó una pista»; campanilla - «ordenó los libros».
6. El registro marca 12:00 para Pasillo y 10:00 para Enfermería.
7. Dos lugares ya tienen hora: Aula de Pociones, 11:00; Jardín, 13:00.
8. Relaciona las horas: 11:00 con campanilla; 10:00 con pluma blanca.
9. El registro de las 12:00 dice «piedra lisa»; el de las 14:00, «polvo plateado».
10. Dudley visitó Campo de juego; Crabbe, Jardín.
11. Dos sospechosos ya tienen lugar: Draco en Enfermería y Lucius en Aula de Pociones.
12. La señal pluma blanca corresponde a «limpió el aula».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Campo de juego
HORA: 14:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: avisó al equipo

CRABBE

LUGAR: Jardín
HORA: 13:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ocultó la copa

FILCH

LUGAR: Torre
HORA: 09:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: cerró una puerta

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 11:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ordenó los libros

DRACO

LUGAR: Enfermería
HORA: 10:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: limpió el aula

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 12:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: revisó una pista

CULPABLE: CRABBE

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA PLUMA CONGELADA

Una pluma quedó cubierta de hielo junto ala torre. Las pistas pueden revelar quién la llevó hasta allí. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 3/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- Relaciona las horas: 10:00 con piedra lisa; 11:00 con campanilla.
- Relaciona señales y acciones: polvo plateado - «avisó al equipo»; rastro verde - «cerró una puerta».
- El apunte une piedra lisa con «ordenó los libros» y campanilla con «limpió el aula».
- El registro marca 12:00 para Campo de juego y 11:00 para Enfermería.
- El registro de las 13:00 dice «pluma blanca»; el de las 09:00, «rastro verde».
- Primero anota polvo plateado a las 14:00 y después sello morado a las 12:00.
- Dos lugares ya tienen hora: Jardín, 09:00; Torre, 13:00.
- Draco visitó Pasillo; Filch, Campo de juego.
- La señal pluma blanca corresponde a «revisó una pista».
- Dos sospechosos ya tienen lugar: Bellatrix en Jardín y Crabbe en Torre.
- La ronda pasó por Aula de Pociones a las 10:00 y por Pasillo a las 14:00.
- La tabla sitúa a Lucius en Aula de Pociones; a Dudley, en Enfermería.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

Jardín
Aula de Pociones
Torre
Campo de juego
Enfermería
Pasillo

DU CR FI LU DR BE

HORA

14:00
09:00
10:00
11:00
12:00
13:00

DU CR FI LU DR BE

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

piedra lisa
campanilla
polvo plateado
pluma blanca
rastro verde
sello morado

DU CR FI LU DR BE

ACCIÓN

cerró una puerta
limpió el aula
avisó al equipo
ordenó los libros
revisó una pista
ocultó la copa

DU CR FI LU DR BE

DUDLEY

LUGAR: Enfermería
HORA: 11:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: limpió el aula

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 12:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ocultó la copa

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 10:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 14:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: avisó al equipo

BELLATRIX

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: cerró una puerta

CULPABLE: FILCH

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL RELOJ DETENIDO

El reloj del castillo se detuvo durante la investigación. Cada visita dejó una señal diferente. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

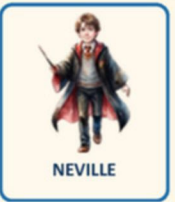
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 4/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- El apunte une rastro verde con «cerró una puerta» y sello morado con «ordenó los libros».
- El registro de las 09:00 dice «sello morado»; el de las 14:00, «pluma blanca».
- Primero anota rastro verde a las 12:00 y después polvo plateado a las 13:00.
- Dos parejas ya están claras: campanilla con «avisó al equipo» y piedra lisa con «revisó una pista».
- Dos sospechosos ya tienen lugar: Crabbe en Torre y Dudley en Enfermería.
- Dos lugares ya tienen hora: Campo de juego, 10:00; Enfermería, 13:00.
- A las 10:00 apareció la señal «campanilla»; a las 11:00, «piedra lisa».
- La señal polvo plateado corresponde a «limpió el aula».
- La ronda pasó por Jardín a las 09:00 y por Torre a las 11:00.
- La tabla sitúa a Draco en Pasillo; a Bellatrix, en Jardín.
- En Aula de Pociones fueron las 14:00; en Pasillo, las 12:00.
- Lucius estuvo en Aula de Pociones, y Filch estuvo en Campo de juego.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastró verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Enfermería
HORA: 13:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: limpió el aula

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: avisó al equipo

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: ocultó la copa

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 12:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ordenó los libros

CULPABLE: LUCIUS

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA LLAVE DE LA TORRE

La llave de la torre yano está en su caja. El equipo compara horas, lugares y acciones para encontrarla. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

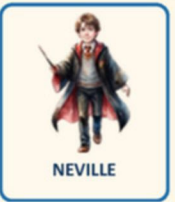
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 5/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- La tabla sitúa a Draco en Jardín; a Filch, en Enfermería.
- La ronda pasó por Pasillo a las 12:00 y por Enfermería a las 09:00.
- Primero anota rastro verde a las 10:00 y después sello morado a las 14:00.
- Crabbe estuvo en Pasillo, y Dudley estuvo en Campo de juego.
- En Torre fueron las 14:00; en Campo de juego, las 13:00.
- A las 11:00 apareció la señal «piedra lisa»; a las 13:00, «campanilla».
- La visita a Aula de Pociones quedó anotada a las 10:00 y la de Jardín, a las 11:00.
- Dos parejas ya están claras: campanilla con «avisó al equipo» y polvo plateado con «limpió el aula».
- El registro coloca a Bellatrix en Torre y a Lucius en Aula de Pociones.
- La señal pluma blanca quedó junto a «ordenó los libros»; rastro verde, junto a «revisó una pista».
- La hora 12:00 lleva polvo plateado y la hora 09:00, pluma blanca.
- La señal sello morado corresponde a «cerró una puerta».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Campo de juego
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: avisó al equipo

CRABBE

LUGAR: Pasillo
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: limpió el aula

FILCH

LUGAR: Enfermería
HORA: 09:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: ordenó los libros

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 10:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: revisó una pista

DRACO

LUGAR: Jardín
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ocultó la copa

BELLATRIX

LUGAR: Torre
HORA: 14:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: cerró una puerta

CULPABLE: DRACO

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

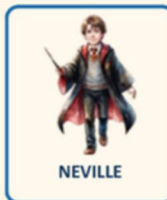
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL MENSAJE INVISIBLE

Un mensaje invisible apareció sobre un pupitre. Solo una combinación de datos permite leer lo ocurrido. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 6/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. No unas campanilla con «cerró una puerta»: hizo «limpió el aula». Rastro verde hizo «avisó al equipo».
2. La casilla de Campo de juego no puede ser 10:00: fue a las 09:00. Enfermería fue a las 14:00.
3. Draco no estuvo en Jardín: su casilla es Torre. Crabbe estuvo en Aula de Pociones.
4. Descarta Jardín para Lucius; queda Enfermería. El lugar de Bellatrix es Pasillo.
5. A las 10:00 no apareció piedra lisa: apareció campanilla. A las 13:00 apareció sello morado.
6. Descarta 09:00 para Jardín; su hora es 10:00. En Torre fueron las 11:00.
7. Descarta «limpió el aula» para polvo plateado; conserva «cerró una puerta». Piedra lisa va con «revisó una pista».
8. Aula de Pociones no corresponde a 09:00, sino a 12:00. La visita a Pasillo fue a las 13:00.
9. Descarta campanilla en 14:00; la señal correcta es rastro verde. En 09:00 quedó piedra lisa.
10. La señal pluma blanca no puede ir con otra acción: corresponde a «ordenó los libros».
11. La hora 12:00 no lleva piedra lisa, sino pluma blanca; 11:00 lleva polvo plateado.
12. La pista elimina Aula de Pociones para Filch y confirma Campo de juego. Dudley ocupa Jardín.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Jardín
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: limpió el aula

CRABBE

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 12:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: ordenó los libros

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 09:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: revisó una pista

LUCIUS

LUGAR: Enfermería
HORA: 14:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: avisó al equipo

DRACO

LUGAR: Torre
HORA: 11:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 13:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ocultó la copa

CULPABLE: BELLATRIX

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA HUELLA EN EL INVERNADERO

Una huella verde cruza el invernadero. Los investigadores deben averiguar quién la dejó y cuándo. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

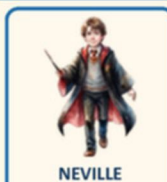
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 7/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Descarta Jardín para Filch; queda Campo de juego. El lugar de Dudley es Aula de Pociones.
2. Descarta campanilla en 11:00; la señal correcta es piedra lisa. En 14:00 quedó rastro verde. Descarta «cerró una puerta» para polvo plateado.
3. plateado; conserva «limpió el aula». Piedra lisavacon «revisó una pista».
4. La hora 09:00 no lleva piedra lisa, sino campanilla; 12:00 lleva pluma blanca.
5. Descarta 09:00 para Campo de juego; su hora es 10:00. En Aula de Pociones fueron las 14:00.
6. Jardín no corresponde a 09:00, sino a 12:00. La visita a Enfermería fue a las 13:00.
7. La hora 09:00 queda fuera de Torre; allí fueron las 11:00. Pasillo marca 09:00.
8. La pista elimina Aula de Pociones para Draco y confirma Jardín. Crabbe ocupa Pasillo. Sello morado no va con «cerró una puerta», sino con «ordenó los libros». Campanilla se une a «avisó al equipo».
9. Para 10:00, elimina piedra lisa y conserva polvo plateado. La otra señal, sello morado, va a 13:00.
10. La señal pluma blanca no puede ir con otra acción: corresponde a «cerró una puerta».
11. No pongas a Lucius en Jardín: estuvo en Enfermería. Bellatrix pasó por Torre.
12. Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 14:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ocultó la copa

CRABBE

LUGAR: Pasillo
HORA: 09:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: avisó al equipo

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 10:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: limpió el aula

LUCIUS

LUGAR: Enfermería
HORA: 13:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ordenó los libros

DRACO

LUGAR: Jardín
HORA: 12:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Torre
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: revisó una pista

CULPABLE: DUDLEY

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL CALDERO VACÍO

El caldero principal amaneció vacío. Nadie cuenta toda la verdad, pero las tablas sí. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 8/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. La hora 13:00 no lleva campanilla, sino rastro verde; 11:00 lleva piedra lisa.
2. Rastro verde no va con «limpió el aula», sino con «revisó una pista». Pluma blanca se une a «cerró una puerta».
3. «cerró una puerta» queda fuera de sello morado; marca «avisó al equipo». Polvo plateado lleva «limpió el aula».
4. La pista elimina Jardín para Bellatrix y confirma Torre. Dudley ocupa Enfermería.
5. Para 14:00, elimina piedra lisa y conserva pluma blanca. La otra señal, campanilla, va a 10:00.
6. No pongas piedra lisa a las 12:00: allí apareció polvo plateado. La hora 09:00 corresponde a sello morado.
7. No pongas a Filch en Jardín: estuvo en Campo de juego. Lucius pasó por Pasillo.
8. Jardín no corresponde a 09:00, sino a 10:00. La visita a Enfermería fue a las 09:00.
9. La señal piedra lisa no puede ir con otra acción: corresponde a «ordenó los libros».
10. La hora 09:00 queda fuera de Campo de juego: allí fueron las 12:00. Pasillo marca 14:00.
11. Para Crabbe, tacha Torre y conserva Jardín; para Draco, anota Aula de Pociones.
12. Si buscas Torre, elimina 09:00 y conserva 13:00. Para Aula de Pociones, anota 11:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Enfermería
HORA: 09:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: avisó al equipo

CRABBE

LUGAR: Jardín
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ocultó la copa

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: limpió el aula

LUCIUS

LUGAR: Pasillo
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

DRACO

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

BELLATRIX

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: revisó una pista

CULPABLE: CRABBE

SOSPECHOSOS



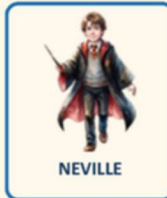
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA TINTA PLATEADA

La tinta plateada se derramó en un informe. Las seis visitas esconden una única secuencia correcta. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 9/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Para 11:00, elimina polvo plateado y conserva piedra lisa. La otra señal, campanilla, va a 14:00.
2. No pongas a Filch en Jardín: estuvo en Campo de juego. Draco pasó por Torre.
3. Para Crabbe, tacha Torre y conserva Aula de Pociones; para Dudley, anota Jardín.
4. La hora 09:00 queda fuera de Torre: allí fueron las 13:00. Campo de juego marca 09:00.
5. Si buscas Jardín, elimina 09:00 y conserva 11:00. Para Pasillo, anota 14:00.
6. La casilla de Aula de Pociones no puede ser 09:00: fue a las 12:00. Enfermería fue a las 10:00.
7. No pongas piedra lisa a las 12:00: allí apareció rastro verde. La hora 09:00 corresponde a polvo plateado.
8. «limpió el aula» quedafuera de piedralisa; marca «cerró una puerta». Sello morado lleva «revisó una pista».
9. Para pluma blanca, elimina «cerró una puerta» y marca «avisó al equipo». Rastro verde lleva «ordenó los libros».
10. Bellatrix no estuvo en Jardín: su casilla es Pasillo. Lucius estuvo en Enfermería.
11. A las 13:00 no apareció piedra lisa: apareció pluma blanca. A las 10:00 apareció sello morado.
12. La señal campanilla no puede ir con otra acción: corresponde a «limpió el aula».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Jardín
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: cerró una puerta

CRABBE

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 12:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ordenó los libros

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 09:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ocultó la copa

LUCIUS

LUGAR: Enfermería
HORA: 10:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: revisó una pista

DRACO

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: avisó al equipo

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 14:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: limpió el aula

CULPABLE: FILCH

SOSPECHOSOS



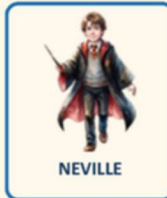
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL LIBRO CAMBIADO

Un libro cambiódese estanteríasinque nadielo reconociera. Las acciones ayudarán a reconstruir la escena. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 10/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Si buscas Aula de Pociones, elimina 09:00 y conserva 14:00. Para Torre, anota 13:00.
2. No pongas piedra lisa a las 12:00: allí apareció polvo plateado. La hora 14:00 corresponde a campanilla.
3. Para Draco, tacha Torre y conserva Aula de Pociones; para Lucius, anota Jardín.
4. La casilla de Enfermería no puede ser 09:00: fue a las 11:00. Jardín fue a las 09:00.
5. Para polvo plateado, elimina «cerró una puerta» y marca «ordenó los libros». Sello morado lleva «limpió el aula».
6. Filch no estuvo en Jardín: su casilla es Torre. Dudley estuvo en Pasillo.
7. Descarta Jardín para Bellatrix; queda Campo de juego. El lugar de Crabbe es Enfermería.
8. No unas rastro verde con «cerró una puerta»: hizo «revisó una pista». Pluma blanca hizo «avisó al equipo».
9. A las 10:00 no apareció campanilla: apareció pluma blanca. A las 09:00 apareció piedra lisa.
10. La señal campanilla no puede ir con otra acción: corresponde a «cerró una puerta».
11. Descarta piedra lisa en 11:00; la señal correcta es sello morado. En 13:00 quedó rastro verde.
12. Descarta 09:00 para Campo de juego; su hora es 10:00. En Pasillo fueron las 12:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Pasillo
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ordenó los libros

CRABBE

LUGAR: Enfermería
HORA: 11:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: limpió el aula

FILCH

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: revisó una pista

LUCIUS

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ocultó la copa

DRACO

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 14:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Campo de juego
HORA: 10:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: avisó al equipo

CULPABLE: LUCIUS

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA BUFANDA PERDIDA

La bufanda de la casa desapareció delperchero. El rastro de cada visitante conduce a una casilla distinta. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 11/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- La visita a Aula de Pociones fue a las 09:00, antes que la de Enfermería, a las 10:00.
- Bellatrix visitó Aula de Pociones antes que Dudley, que estuvo en Enfermería.
- Al seguir el rastro, sello morado lleva a «ordenó los libros» y pluma blanca a «revisó una pista».
- Primero apareció Filch en Jardín; después, Draco en Torre.
- La señal «sello morado» apareció a las 09:00, antes que «piedra lisa», a las 10:00.
- Jardín aparece primero, a las 11:00; después figura Torre, a las 12:00.
- Primero se registró rastro verde (11:00) y después polvo plateado (12:00).
- El orden de las señales es campanilla y luego pluma blanca: 13:00 antes que 14:00.
- La relación entre señales y acciones es campanilla - «avisó al equipo»; rastro verde - «limpió el aula».
- El orden de las visitas fue Lucius (Pasillo) y luego Crabbe (Campo de juego).
- El orden de los lugares es Pasillo y luego Campo de juego: 13:00 antes que 14:00.
- El rastro de piedra lisa termina en la acción «cerró una puerta».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Enfermería
HORA: 10:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: cerró una puerta

CRABBE

LUGAR: Campo de juego
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Jardín
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: limpió el aula

LUCIUS

LUGAR: Pasillo
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: avisó al equipo

DRACO

LUGAR: Torre
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ocultó la copa

BELLATRIX

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 09:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ordenó los libros

CULPABLE: DRACO

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL CRISTAL DE LA CRIPTA

Un cristal de la cripta apareció fuera de su vitrina. El equipo necesita relacionar cada detalle sin adivinar. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

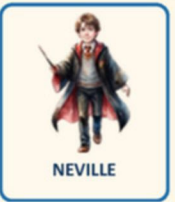
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 12/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- Primero se registró rastro verde (09:00) y después polvo plateado (10:00).
- Primero apareció Crabbe en Pasillo; después, Dudley en Aula de Pociones.
- El orden de las visitas fue Bellatrix (Enfermería) y luego Lucius (Jardín).
- El orden de las señales es campanilla y luego piedra lisa: 11:00 antes que 12:00.
- Entre estas señales, sello morado va antes (13:00) y pluma blanca después (14:00).
- La relación entre señales y acciones es piedra lisa - «cerró una puerta»; polvo plateado - «avisó al equipo».
- Une cada señal con su acción: rastro verde termina en «revisó una pista» y pluma blanca en «ordenó los libros».
- Pasillo aparece primero, a las 09:00; después figura Aula de Pociones, a las 10:00.
- El orden de los lugares es Enfermería y luego Jardín: 11:00 antes que 12:00.
- Entre estos dos registros, Torre ocurrió antes (13:00) que Campo de juego (14:00).
- Draco llegó antes, a Torre; más tarde llegó Filch, a Campo de juego.
- El rastro de sello morado termina en la acción «limpió el aula».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 10:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: avisó al equipo

CRABBE

LUGAR: Pasillo
HORA: 09:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: ordenó los libros

LUCIUS

LUGAR: Jardín
HORA: 12:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: cerró una puerta

DRACO

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: limpió el aula

BELLATRIX

LUGAR: Enfermería
HORA: 11:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ocultó la copa

CULPABLE: BELLATRIX

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

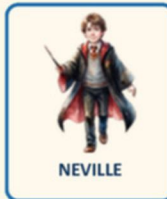
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA CAMPANA SILENCIOSA

La campana del patio dejó de sonar. Las pistas registradas durante la ronda guardan la respuesta. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 13/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. El orden de las señales es rastro verde y luego pluma blanca: 09:00 antes que 10:00.
2. El orden de los lugares es Aula de Pociones y luego Pasillo: 09:00 antes que 10:00.
3. El orden de las visitas fue Filch (Aula de Pociones) y luego Draco (Pasillo).
4. Entre estas señales, sello morado va antes (11:00) y polvo plateado después (12:00).
5. Une cada señal con su acción: rastro verde termina en «avisó al equipo» y campanilla en «limpió el aula».
6. Dudley llegó antes, a Enfermería; más tarde llegó Crabbe, a Torre.
7. La ronda registró antes a Bellatrix en Campo de juego que a Lucius en Jardín.
8. El informe relaciona pluma blanca con «cerró una puerta» y polvo plateado con «revisó una pista».
9. Entre estos dos registros, Enfermería ocurrió antes (11:00) que Torre (12:00).
10. La ronda visitó Campo de juego a las 13:00 y no llegó a Jardín hasta las 14:00.
11. La ronda anotó piedra lisa a las 13:00; más tarde, campanilla a las 14:00.
12. El rastro de piedra lisa termina en la acción «ordenó los libros».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Enfermería
HORA: 11:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ocultó la copa

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 09:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: avisó al equipo

LUCIUS

LUGAR: Jardín
HORA: 14:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: limpió el aula

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 10:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Campo de juego
HORA: 13:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

CULPABLE: DUDLEY

SOSPECHOSOS



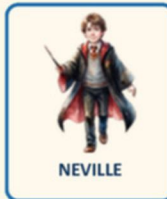
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL RETRATO GIRADO

Un retrato amaneció girado hacia la pared. Los investigadores comparan lo que ocurrió en cada lugar. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 14/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Filch llegó antes, a Enfermería; más tarde llegó Draco, a Torre.
2. Entre estas señales, piedra lisa va antes (09:00) y campanilla después (10:00).
3. La ronda anotó rastro verde a las 11:00; más tarde, polvo plateado a las 12:00.
4. La señal «sello morado» apareció a las 13:00, antes que «pluma blanca», a las 14:00.
5. El informe relaciona campanilla con «revisó una pista» y sello morado con «avisó al equipo».
6. Entre estos dos registros, Enfermería ocurrió antes (09:00) que Torre (10:00).
7. Dos conexiones del rastro son polvo plateado -> «ordenó los libros» y piedra lisa -> «cerró una puerta».
8. El rastro de pluma blanca termina en la acción «limpió el aula».
9. La ronda registró antes a Crabbe en Aula de Pociones que a Dudley en Campo de juego.
10. Lucius visitó Jardín antes que Bellatrix, que estuvo en Pasillo.
11. La ronda visitó Aula de Pociones a las 11:00 y no llegó a Campo de juego hasta las 12:00.
12. La visita a Jardín fue a las 13:00, antes que la de Pasillo, a las 14:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Campo de juego
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ordenó los libros

CRABBE

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ocultó la copa

FILCH

LUGAR: Enfermería
HORA: 09:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: cerró una puerta

LUCIUS

LUGAR: Jardín
HORA: 13:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: avisó al equipo

DRACO

LUGAR: Torre
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: revisó una pista

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: limpió el aula

CULPABLE: CRABBE

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA CARTA SIN SELLO

Una carta llegó sin sello y con la esquina doblada. Las seis historias encajan de una sola manera. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 15/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. La ronda registró antes a Filch en Jardín que a Bellatrix en Aula de Pociones.
2. La ronda visitó Jardín a las 09:00 y no llegó a Aula de Pociones hasta las 10:00.
3. La visita a Campo de juego fue a las 11:00, antes que la de Enfermería, a las 12:00.
4. La ronda anotó sello morado a las 09:00; más tarde, pluma blanca a las 10:00.
5. Crabbe visitó Campo de juego antes que Dudley, que estuvo en Enfermería.
6. Dos conexiones del rastro son campanilla -> «revisó una pista» y piedra lisa -> «ordenó los libros».
7. Al seguir el rastro, polvo plateado lleva a «avisó al equipo» y rastro verde a «limpió el aula».
8. El rastro de pluma blanca termina en la acción «cerró una puerta».
9. Primero apareció Lucius en Torre; después, Draco en Pasillo.
10. La señal «piedra lisa» apareció a las 11:00, antes que «campanilla», a las 12:00.
11. Torre aparece primero, a las 13:00; después figura Pasillo, a las 14:00.
12. Primero se registró polvo plateado (13:00) y después rastro verde (14:00).

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Enfermería
HORA: 12:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: revisó una pista

CRABBE

LUGAR: Campo de juego
HORA: 11:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

FILCH

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ocultó la copa

LUCIUS

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: avisó al equipo

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 14:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: limpió el aula

BELLATRIX

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 10:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

CULPABLE: FILCH

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA ESCAMA DE DRAGÓN

Una escama de dragón apareció junto a los libros. El equipo sigue el orden exacto de las visitas. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 16/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- El registro de Crabbe indica Campo de juego; el de Lucius, Aula de Pociones.
- La persona de Pasillo llegó a las 09:00; la de Jardín, a las 10:00.
- El registro de las 09:00 lleva campanilla; el de las 11:00, rastro verde.
- Relaciona cada hora con su señal: 10:00 - piedra lisa; 13:00 - pluma blanca.
- La acción «ordenó los libros» dejó sello morado; la acción «limpió el aula» dejó pluma blanca.
- El registro de Enfermería indica 12:00 y el de Aula de Pociones, 14:00.
- Quien hizo «cerró una puerta» dejó campanilla, mientras que «avisó al equipo» dejó rastro verde.
- El registro de piedra lisa indica la acción «revisó una pista».
- La señal de 12:00 es sello morado, mientras que la de 14:00 es polvo plateado.
- Relaciona sospechosos y lugares: Dudley - Jardín; Bellatrix - Torre.
- La casilla de Draco es Pasillo y la de Filch, Enfermería.
- Relaciona lugar y hora: Torre con 13:00; Campo de juego con 11:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Jardín
HORA: 10:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: revisó una pista

CRABBE

LUGAR: Campo de juego
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: avisó al equipo

FILCH

LUGAR: Enfermería
HORA: 12:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ordenó los libros

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 14:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ocultó la copa

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 09:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: limpió el aula

CULPABLE: LUCIUS

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

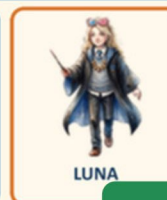
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL PASADIZO CERRADO

Un pasadizo quedó cerrado desde dentro. Las relaciones entre las pistas permiten descubrir quién actuó. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 17/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Quien hizo «limpió el aula» dejó campanilla, mientras que «revisó una pista» dejó polvo plateado.
2. El registro de Pasillo indica 09:00 y el de Enfermería, 10:00.
3. Relaciona sospechosos y lugares: Bellatrix - Enfermería; Crabbe - Aula de Pociones.
4. Relaciona lugar y hora: Torre con 13:00; Aula de Pociones con 11:00.
5. La casilla de Filch es Campo de juego y la de Dudley, Torre.
6. Busca las acciones: «cerró una puerta» corresponde a pluma blanca y «avisó al equipo» a sello morado.
7. Relaciona cada hora con su señal: 09:00 - piedra lisa; 12:00 - sello morado.
8. La hora de Campo de juego fue 14:00. La de Jardín fue 12:00.
9. La señal de 14:00 es polvo plateado, mientras que la de 10:00 es rastro verde.
10. En la lista aparecen Lucius en Jardín y Draco en Pasillo.
11. A las 11:00 quedó pluma blanca. A las 13:00 quedó campanilla.
12. El registro de rastro verde indica la acción «ordenó los libros».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Torre
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: limpió el aula

CRABBE

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 11:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 14:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: revisó una pista

LUCIUS

LUGAR: Jardín
HORA: 12:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: avisó al equipo

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 09:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ocultó la copa

BELLATRIX

LUGAR: Enfermería
HORA: 10:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ordenó los libros

CULPABLE: DRACO

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA POCIÓN ALTERADA

Una poción fue alterada antes de la cena. Cada sospechoso dejó una combinación diferente. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 18/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- La señal de 09:00 es polvo plateado, mientras que la de 13:00 es campanilla.
- Relaciona lugar y hora: Jardín con 09:00; Enfermería con 14:00.
- La casilla de Crabbe es Torre y la de Bellatrix, Pasillo.
- A las 10:00 quedó sello morado. A las 14:00 quedó piedra lisa.
- Dos apuntes coinciden así: pluma blanca con 12:00 y rastro verde con 11:00.
- En la lista aparecen Lucius en Campo de juego y Draco en Aula de Pociones.
- Busca las acciones: «ordenó los libros» corresponde a piedra lisa y «avisó al equipo» a polvo plateado.
- Dos registros quedan unidos: Filch con Enfermería y Dudley con Jardín.
- La hora de Pasillo fue 11:00. La de Aula de Pociones fue 13:00.
- El registro une «limpió el aula» con pluma blanca y «cerró una puerta» con campanilla.
- El registro de sello morado indica la acción «revisó una pista».
- Quedaron dos apuntes: Torre a las 12:00 y Campo de juego a las 10:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

Jardín
Aula de Pociones
Torre
Campo de juego
Enfermería
Pasillo

DU CR FI LU DR BE

HORA

14:00
09:00
10:00
11:00
12:00
13:00

DU CR FI LU DR BE

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

piedra lisa
campanilla
polvo plateado
pluma blanca
rastro verde
sello morado

DU CR FI LU DR BE

ACCIÓN

cerró una puerta
limpió el aula
avisó al equipo
ordenó los libros
revisó una pista
ocultó la copa

DU CR FI LU DR BE

DUDLEY

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: avisó al equipo

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 12:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: limpió el aula

FILCH

LUGAR: Enfermería
HORA: 14:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

LUCIUS

LUGAR: Campo de juego
HORA: 10:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: revisó una pista

DRACO

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ocultó la copa

CULPABLE: BELLATRIX

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL GUANTE DESAPARECIDO

El guante de un estudiante desapareció de la aula. Solo una investigación ordenada resolverá el misterio. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

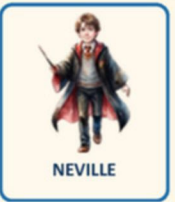
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 19/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- A las 14:00 quedó polvo plateado. A las 13:00 quedó campanilla.
- En la lista aparecen Bellatrix en Pasillo y Lucius en Aula de Pociones.
- Dos apuntes coinciden así: pluma blanca con 12:00 y piedra lisa con 09:00.
- El registro une «ordenó los libros» con sello morado y «limpió el aula» con pluma blanca.
- La hora de Aula de Pociones fue 13:00. La de Jardín fue 09:00.
- Dos acciones tienen señal: «cerró una puerta» - rastro verde; «avisó al equipo» - piedra lisa.
- Dos registros quedan unidos: Filch con Campo de juego y Crabbe con Enfermería.
- El registro de Dudley indica Torre; el de Draco, Jardín.
- Quedaron dos apuntes: Torre a las 14:00 y Campo de juego a las 12:00.
- El registro de las 11:00 lleva rastro verde; el de las 10:00, sello morado.
- La persona de Pasillo llegó a las 11:00; la de Enfermería, a las 10:00.
- El registro de campanilla indica la acción «revisó una pista».

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Torre
HORA: 14:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ocultó la copa

CRABBE

LUGAR: Enfermería
HORA: 10:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ordenó los libros

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 12:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: limpió el aula

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: revisó una pista

DRACO

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: avisó al equipo

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: cerró una puerta

CULPABLE: DUDLEY

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA ESTRELLA DE HIELO

Una estrella de hielo cayó sobre el patio. El equipo debe cruzar varias pistas para saber qué pasó. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

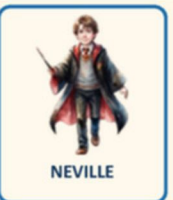
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 20/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- Quedaron dos apuntes: Campo de juego a las 10:00 y Jardín a las 09:00.
- Dos registros quedan unidos: Dudley con Torre y Filch con Campo de juego.
- Dos acciones tienen señal: «avisó al equipo» - polvo plateado; «ordenó los libros» - campanilla.
- La acción «limpió el aula» dejó rastro verde; la acción «revisó una pista» dejó sello morado.
- La persona de Aula de Pociones llegó a las 11:00; la de Enfermería, a las 12:00.
- El registro de Pasillo indica 13:00 y el de Torre, 14:00.
- Dos apuntes coinciden así: piedra lisa con 12:00 y pluma blanca con 14:00.
- El registro de las 09:00 lleva polvo plateado; el de las 10:00, sello morado.
- Relaciona cada hora con su señal: 11:00 - rastro verde; 13:00 - campanilla.
- El registro de Lucius indica Aula de Pociones; el de Bellatrix, Jardín.
- El registro de pluma blanca indica la acción «cerró una puerta».
- Relaciona sospechosos y lugares: Draco - Pasillo; Crabbe - Enfermería.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

Jardín
Aula de Pociones
Torre
Campo de juego
Enfermería
Pasillo

DU CR FI LU DR BE

HORA

14:00
09:00
10:00
11:00
12:00
13:00

DU CR FI LU DR BE

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

piedra lisa
campanilla
polvo plateado
pluma blanca
rastro verde
sello morado

DU CR FI LU DR BE

ACCIÓN

cerró una puerta
limpió el aula
avisó al equipo
ordenó los libros
revisó una pista
ocultó la copa

DU CR FI LU DR BE

DUDLEY

LUGAR: Torre
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

CRABBE

LUGAR: Enfermería
HORA: 12:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ocultó la copa

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 10:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: revisó una pista

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: limpió el aula

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 13:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ordenó los libros

BELLATRIX

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: avisó al equipo

CULPABLE: CRABBE

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL COFRE SIN CERRADURA

El cofre apareció abierto y sin cerradura. Ninguna pista aislada basta para reconstruir la visita. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 21/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- Sigue la cadena: rastro verde quedó a las 09:00 y sello morado, a las 14:00.
- Cruza estas dos casillas: polvo plateado -> «cerró una puerta» y pluma blanca -> «limpió el aula».
- Para continuar la cadena, coloca Torre a las 11:00 y Jardín a las 10:00.
- Descarta Aula de Pociones para Dudley: su casilla es Jardín. Crabbe ocupa Torre.
- Comprueba estas dos casillas: Enfermería corresponde a 09:00 y Campo de juego a 14:00.
- La ronda une Pasillo con 13:00; después, relaciona Aula de Pociones con 12:00.
- Comprueba las señales piedra lisa - 13:00 y polvo plateado - 11:00.
- La cadena de acciones enlaza piedra lisa con «revisó una pista» y campanilla con «ordenó los libros».
- La ronda elimina Jardín para Filch y confirma Campo de juego; Lucius queda en Enfermería.
- No unas Bellatrix con Jardín: el lugar correcto es Pasillo. El de Draco es Aula de Pociones.
- La última relación es rastro verde -> «avisó al equipo».
- Dos enlaces de la ronda son 10:00 con campanilla y 12:00 con pluma blanca.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Jardín
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ordenó los libros

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 11:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: cerró una puerta

FILCH

LUGAR: Campo de juego
HORA: 14:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: ocultó la copa

LUCIUS

LUGAR: Enfermería
HORA: 09:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: avisó al equipo

DRACO

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 12:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: limpió el aula

BELLATRIX

LUGAR: Pasillo
HORA: 13:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: revisó una pista

CULPABLE: FILCH

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

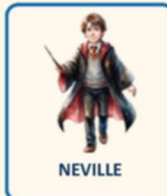
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA SOMBRA DEL PATIO

Una sombra cruzó el patio y dejón rastro. El equipo anota cada relación antes de sacar conclusiones. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 22/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. La cadena de acciones enlaza piedra lisa con «avisó al equipo» y polvo plateado con «cerró una puerta».
2. La ronda elimina Jardín para Dudley y confirma Torre; Bellatrix queda en Campo de juego.
3. No unas Filch con Jardín: el lugar correcto es Pasillo. El de Draco es Enfermería.
4. Comprueba dos enlaces: rastro verde - «revisó una pista»; campanilla - «ordenó los libros».
5. La última relación es sello morado -> «limpió el aula».
6. Comprueba las señales sello morado - 09:00 y campanilla - 11:00.
7. Comprueba estas dos casillas: Pasillo corresponde a 09:00 y Campo de juego a 14:00.
8. Dos enlaces de la ronda son 12:00 con rastro verde y 13:00 con polvo plateado.
9. La ronda une Jardín con 10:00; después, relaciona Aula de Pociones con 12:00.
10. La cadena sitúa a Lucius en Jardín; después, coloca a Crabbe en Aula de Pociones.
11. La cadena continúa con piedra lisa a las 14:00 y pluma blanca a las 10:00.
12. Dos enlaces de la cadena son Torre - 11:00 y Enfermería - 13:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Torre
HORA: 11:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ordenó los libros

CRABBE

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 12:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Pasillo
HORA: 09:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: limpió el aula

LUCIUS

LUGAR: Jardín
HORA: 10:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: ocultó la copa

DRACO

LUGAR: Enfermería
HORA: 13:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Campo de juego
HORA: 14:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: avisó al equipo

CULPABLE: LUCIUS

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL PERGAMINO ROTO

Un pergamino roto apareció detrás de una armadura. Las pistas forman una cadena que se puede comprobar. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

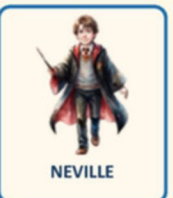
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 23/25

SOLUCIÓN

PISTAS

- No unas Bellatrix con Aula de Pociones: el lugar correcto es Enfermería. El de Filch es Jardín.
- Dos enlaces de la ronda son 14:00 con rastro verde y 11:00 con sello morado.
- Comprueba dos enlaces: rastro verde - «limpió el aula»; pluma blanca - «cerró una puerta».
- La cadena sitúa a Draco en Torre; después, coloca a Dudley en Aula de Pociones.
- Para completar la tabla, tacha Jardín en Lucius, marca Pasillo y coloca Crabbe en Campo de juego.
- La cadena continúa con piedra lisa a las 13:00 y polvo plateado a las 10:00.
- Para avanzar, relaciona piedra lisa con «ordenó los libros» y campanilla con «revisó una pista».
- La ronda une Jardín con 14:00; después, relaciona Torre con 10:00.
- Anota estas parejas: 09:00 para campanilla; 12:00 para pluma blanca.
- La última relación es sello morado -> «avisó al equipo».
- Dos enlaces de la cadena son Pasillo - 13:00 y Enfermería - 09:00.
- Anota el doble enlace: Aula de Pociones fue a las 12:00 y Campo de juego a las 11:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 12:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: cerró una puerta

CRABBE

LUGAR: Campo de juego
HORA: 11:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: avisó al equipo

FILCH

LUGAR: Jardín
HORA: 14:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: limpió el aula

LUCIUS

LUGAR: Pasillo
HORA: 13:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

DRACO

LUGAR: Torre
HORA: 10:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: ocultó la copa

BELLATRIX

LUGAR: Enfermería
HORA: 09:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: revisó una pista

CULPABLE: DRACO

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

LA LINTERNA AZUL

Una linterna azul se apagó en mitad de la ronda. El orden de las visitas será importante. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

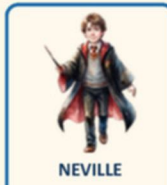
EQUIPO INVESTIGADOR



HAGRID



GINNY



NEVILLE



HARRY



RON



LUNA

CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 24/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Dos enlaces de la cadena son Aula de Pociones - 14:00 y Pasillo - 12:00.
2. La cadena sitúa a Draco en Enfermería; después, coloca a Crabbe en Torre.
3. Para completar la tabla, tacha Jardín en Lucius, marca Aula de Pociones y coloca Dudley en Campo de juego.
4. La cadena continúa con piedra lisa a las 12:00 y campanilla a las 10:00.
5. Anota el doble enlace: Jardín fue a las 11:00 y Torre a las 09:00.
6. Para avanzar, relaciona campanilla con «limpió el aula» y polvo plateado con «revisó una pista».
7. La ronda deja estas parejas: sello morado con «avisó al equipo» y pluma blanca con «ordenó los libros».
8. Anota estas parejas: 09:00 para polvo plateado; 13:00 para sello morado.
9. La última relación es piedra lisa -> «cerró una puerta».
10. Para continuar la cadena, coloca Enfermería a las 10:00 y Campo de juego a las 13:00.
11. Descarta Aula de Pociones para Filch: su casilla es Pasillo. Bellatrix ocupa Jardín.
12. Sigue la cadena: rastro verde quedó a las 11:00 y pluma blanca, a las 14:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Campo de juego
HORA: 13:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: avisó al equipo

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 09:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: revisó una pista

FILCH

LUGAR: Pasillo
HORA: 12:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: cerró una puerta

LUCIUS

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: ordenó los libros

DRACO

LUGAR: Enfermería
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: limpió el aula

BELLATRIX

LUGAR: Jardín
HORA: 11:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: ocultó la copa

CULPABLE: BELLATRIX

SOSPECHOSOS



DUDLEY



CRABBE



FILCH



LUCIUS



DRACO



BELLATRIX

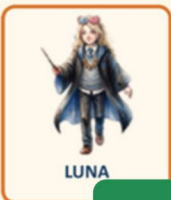
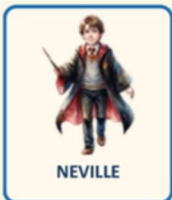
ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

EL ÚLTIMO ENCANTAMIENTO

El último encantamiento dejó una marca en el suelo. El equipo debe unir todas las categorías para resolverlo. Relaciona cada sospechoso con un lugar, una hora, una pista y una acción para resolver el misterio.

EQUIPO INVESTIGADOR



CATEGORÍAS

- LUGAR
- HORA
- PISTA
- ACCIÓN

RETO 25/25

SOLUCIÓN

PISTAS

1. Anota el doble enlace: Enfermería fue a las 12:00 y Jardín a las 09:00.
2. Para continuar la cadena, coloca Aula de Pociones a las 13:00 y Pasillo a las 11:00.
3. Para completar la tabla, tacha Jardín en Draco, marca Pasillo y coloca Dudley en Campo de juego.
4. Descarta Jardín para Crabbe: su casilla es Torre. Filch ocupa Aula de Pociones.
5. La ronda deja estas parejas: rastro verde con «limpió el aula» y pluma blanca con «avisó al equipo».
6. La ronda elimina Aula de Pociones para Lucius y confirma Enfermería; Bellatrix queda en Jardín.
7. Anota estas parejas: 12:00 para polvo plateado; 13:00 para piedra lisa.
8. Sigue la cadena: sello morado quedó a las 11:00 y pluma blanca, a las 14:00.
9. Cruza estas dos casillas: piedra lisa -> «ordenó los libros» y polvo plateado -> «revisó una pista».
10. Comprueba las señales campanilla - 10:00 y rastro verde - 09:00.
11. La última relación es sello morado -> «cerró una puerta».
12. Comprueba estas dos casillas: Torre corresponde a 14:00 y Campo de juego a 10:00.

Cada opción se utiliza una sola vez en cada tabla.

LUGAR

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
Jardín						
Aula de Pociones						
Torre						
Campo de juego						
Enfermería						
Pasillo						

HORA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
14:00						
09:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						

@yaya4profe

www.yaya4profe.com

PISTA

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
piedra lisa						
campanilla						
polvo plateado						
pluma blanca						
rastro verde						
sello morado						

ACCIÓN

	DU	CR	FI	LU	DR	BE
cerró una puerta						
limpió el aula						
avisó al equipo						
ordenó los libros						
revisó una pista						
ocultó la copa						

DUDLEY

LUGAR: Campo de juego
HORA: 10:00
PISTA: campanilla
ACCIÓN: ocultó la copa

CRABBE

LUGAR: Torre
HORA: 14:00
PISTA: pluma blanca
ACCIÓN: avisó al equipo

FILCH

LUGAR: Aula de Pociones
HORA: 13:00
PISTA: piedra lisa
ACCIÓN: ordenó los libros

LUCIUS

LUGAR: Enfermería
HORA: 12:00
PISTA: polvo plateado
ACCIÓN: revisó una pista

DRACO

LUGAR: Pasillo
HORA: 11:00
PISTA: sello morado
ACCIÓN: cerró una puerta

BELLATRIX

LUGAR: Jardín
HORA: 09:00
PISTA: rastro verde
ACCIÓN: limpió el aula

CULPABLE: DUDLEY

SOSPECHOSOS



ESTRATEGIA

Completa primero las afirmaciones directas. Después utiliza los descartes. El culpable será quien realizó la travesura.

Murdokus, Harry Potter.

@yaya4profe

25 páginas de Murdokus

25 páginas de soluciones

✦✦ Aprender jugando
aumenta la motivación

✚ Desarrolla estrategias de
resolución de problemas

🎯 Mejora la atención y la
concentración

🧠 Potencia el razonamiento lógico

Volumen 2

www.yaya4profe.com