CLUB A:

MISIÓN HALLOWEEN EN EL COLEGIO ATÓMICO

5 pruebas para recuperar las insignias de los sentidos



ESCAPE ROOM 1.º PRIMARIA

El misterio de las cinco insignias

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

SOLO PARA DOCENTES

GUÍA DEL PROFESORADO

El misterio de las cinco insignias · 1.º de Primaria



1 PREPARACIÓN

- Preparad cinco sobres numerados con los casos 1 a 5, lápices y colores.
- Entregad una hoja por equipo para anotar los códigos en este orden: vista, oído, olfato, gusto y tacto.
- Para el caso 5, colocad en una bolsa opaca una pieza de goma EVA lisa, blanda y flexible. Comprobad antes esas tres propiedades.
- Guardad en el cofre cinco insignias de los sentidos, dibujadas o impresas.

2 CÓMO JUGAR

Formad equipos de 3 o 4. Leed las consignas cuando sea necesario. Cada equipo resuelve un caso, anota su código y lo muestra al docente antes de recibir el siguiente sobre. Ofreced pistas sin dar la respuesta.

3 SOLUCIONES

1 · VISTA → 6	Seis calabazas tienen los dos ojos triangulares y no llevan sombrero.
2 · OÍDO → 4	La pista 6 señala CALABAZA: CA-LA-BA-ZA, cuatro sílabas.
3 · OLFATO → 5	La poción 5 tiene 3 hojas y 1 luna: suman 4, hay más hojas y su tapón lleva estrella.
4 · GUSTO → 7	FRESA tiene cinco letras, termina en A y contiene E. Su tarjeta es la 7.
5 · TACTO → 3	3 + 4 = 7 señala BLANDO. El objeto es liso, blando y flexible: tarjeta 3.

CÓDIGO FINAL: 64573

6	4	5	7	3
VISTA	OÍDO	OLFATO	GUSTO	TACTO

4 ABRIMOS EL COFRE

COFRE REAL: usad un candado de cinco cifras configurado en 64573. También podéis abrir vosotros la caja al comprobar el código.

COFRE SIMBÓLICO: el equipo comunica 64573. Mostrad un cofre dibujado o abrid un sobre y entregad las cinco insignias.

Recordatorios: MELÓN y LIMÓN llevan tilde. Olfato y gusto son la temática de sus retos; no requieren oler ni probar alimentos.

★ **¡Las cinco insignias han vuelto al Colegio Atómico!** ★

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

1.º DE PRIMARIA

PASAPORTE DEL EQUIPO

El misterio de las cinco insignias



Nombre del equipo: _____

Integrantes: _____

_____

Resolved cada caso y anotad su código. Coloread la insignia cuando el docente lo compruebe.

CASO 1	VISTA		CÓDIGO: ☐	REVISADO: ○
CASO 2	OÍDO		CÓDIGO: ☐	REVISADO: ○
CASO 3	OLFATO		CÓDIGO: ☐	REVISADO: ○
CASO 4	GUSTO		CÓDIGO: ☐	REVISADO: ○
CASO 5	TACTO		CÓDIGO: ☐	REVISADO: ○

¡ABRIMOS EL COFRE!

Copiad vuestros cinco códigos en este orden:

☐	☐	☐	☐	☐
VISTA	OÍDO	OLFATO	GUSTO	TACTO

¡Juntos recuperamos las cinco insignias!

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

SOBRE 1

CASO 1

La vista: ojos de detective



El hechizo ha mezclado las calabazas. Rodea SOLO las que cumplen las DOS pistas.

1. Tienen los dos ojos triangulares. ▲▲

2. NO llevan sombrero.



@aulaabj @saraturiss

¿Cuántas cumplen las dos pistas?

1 2 3 4 5 6 7 8 9

CÓDIGO DE LA VISTA ☐



Anota tu código en el pasaporte y pide el sobre 2.

Equipo: _____

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

CASO 2

El oído: palabras embrujadas

SOBRE 2



1. Di cada palabra con palmadas. Colorea un círculo por cada sílaba.

 SOL ○○○○	 LUNA ○○○○
 ARAÑA ○○○○	 CALABAZA ○○○○
 CALAVERA ○○○○	 FANTASMA ○○○○

2. Busca el número que conseguiste en el caso 1. Lee SOLO su pista.

3	Empieza por LU y termina por NA.
6	Empieza por CA y termina por ZA.
8	Empieza por FAN y termina por MA.

3. ¿Qué palabra cumple tu pista?

_____

Sus palmadas son tu nuevo código.

CÓDIGO DEL OÍDO ☐



Anota tu código en el pasaporte y pide el sobre 3.

Equipo: _____

@aulaabj @saraturiss

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

CASO 3

El olfato: las pociones de Blanca

SOBRE 3



Solo una poción devolverá los olores al colegio. Ayuda a Willy y a Blanca a encontrarla.

1. Suma las hojas y las lunas. El total debe ser igual a tu código del caso 2.
2. Tiene MÁS hojas que lunas.
3. Su tapón lleva una ESTRELLA.

1 — HOJAS: 2 · LUNAS: 2 — ___ + ___ = ___

2 — HOJAS: 3 · LUNAS: 1 — ___ + ___ = ___

3 — HOJAS: 1 · LUNAS: 3 — ___ + ___ = ___

4 — HOJAS: 3 · LUNAS: 2 — ___ + ___ = ___

5 — HOJAS: 3 · LUNAS: 1 — ___ + ___ = ___

6 — HOJAS: 2 · LUNAS: 1 — ___ + ___ = ___

Tacha las pociones que no cumplen TODAS las pistas.
El número de la poción correcta es tu nuevo código.

@aulaabj @saraturiss

CÓDIGO DEL OLFATO ☐

Anota tu código en el pasaporte y pide el sobre 4.

Equipo: _____

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

CASO 4

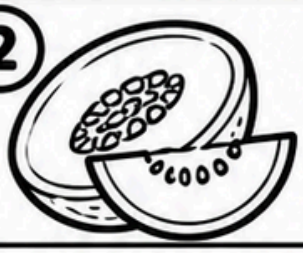
El gusto: la merienda encantada



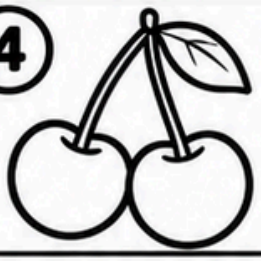
Mari Luz necesita descubrir qué alimento rompe el hechizo. ¡Completa las palabras y sigue las pistas!

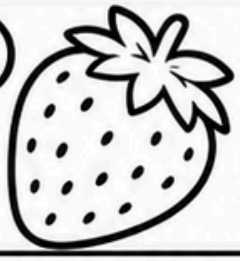
1. Escribe las vocales que faltan.

1.  P _ R _

2.  M _ L _ N

3.  P _ ST _

4.  C _ R _ Z _

7.  F R _ S _

8.  L _ M _ N

PISTA 1: Su nombre tiene tantas letras como indica tu código del caso 3.

PISTA 2: Termina en A.

PISTA 3: Contiene la vocal E.

2. Rodea el alimento que cumple las TRES pistas.

Su número es tu nuevo código.

@aulaabj @saraturiss

CÓDIGO DEL GUSTO ☐

Anota tu código en el pasaporte y pide el sobre 5.

Equipo: _____

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

CASO 5

El tacto: el objeto oculto



¡La última insignia está cerca! Rocío y Verita necesitan vuestras manos para descubrir el objeto misterioso.

1. TOCA SIN MIRAR.

Mete la mano en la bolsa. Explora el objeto sin sacarlo y sin decir su nombre.

2. REGISTRA TUS PISTAS.

Hablad en equipo y marcad **UNA** opción en cada fila.

TEXTURA:	☐	**LISO**	☐	**RUGOSO**
DUREZA:	☐	**BLANDO**	☐	**DURO**
¿SE DOBLA?:	☐	**FLEXIBLE**	☐	**RÍGIDO**

3. DESCIFRA LA CLAVE.

Resuelve las sumas. La que da tu código del caso 4 indica una propiedad. Comprueba si coincide con lo que has tocado.

2 + 3 = ___ → DURO	**3 + 4 = ___ → BLANDO**	**4 + 4 = ___ → RUGOSO**

4. ENCUENTRA LA TARJETA.

Busca la tarjeta que coincide con las **TRES** propiedades de tu objeto.

①	**LISO** **DURO** **RÍGIDO**	②	**RUGOSO** **BLANDO** **FLEXIBLE**
③	**LISO** **BLANDO** **FLEXIBLE**	④	**LISO** **BLANDO** **RÍGIDO**
⑤	**LISO** **DURO** **FLEXIBLE**	⑥	**RUGOSO** **DURO** **RÍGIDO**

El número de tu tarjeta es el **CÓDIGO DEL TACTO.** ☐

Sentimos el tacto con la piel.

¡ABRID EL COFRE!

Copia los cinco códigos del pasaporte en este orden:

Equipo: _____

VISTA	OÍDO	OLFATO	GUSTO	TACTO

@aulaabj @sararuriss

CLUB A

MISIÓN HALLOWEEN

Las piezas perdidas de la momia Cleopatra

5 pruebas para resolver el misterio del cuerpo humano



ESCAPE ROOM · 2.º PRIMARIA

CLUB A · MISIÓN HALLOWEEN

2.º DE PRIMARIA

PASAPORTE DEL EQUIPO

Las piezas perdidas de la momia Cleopatra

Nombre del equipo: _____

Integrantes: _____

_____

Resolved cada caso, anotad el código y pedid al docente que lo revise antes de continuar.



CASO 1 · El informe con errores

CÓDIGO ☐ REVISADO ○



CASO 2 · Las urnas del museo

CÓDIGO ☐☐ REVISADO ○



CASO 3 · La nota de las iniciales perdidas

CÓDIGO ☐ REVISADO ○



CASO 4 · El recorrido del sótano

CÓDIGO ☐☐ REVISADO ○



CASO 5 · La reconstrucción de Cleopatra

Usad el código del caso 4 para ordenar las letras.

PALABRA FINAL ☐☐☐☐

REVISADO ○

SELLO DEL CLUB A

¡Misión cumplida! ¡La luz vuelve al museo!

@aulaabj @saraturiss

CLUB A
MISIÓN HALLOWEEN

CASO 1

El informe con errores

2.º PRIMARIA



Max ha encontrado cuatro tarjetas sobre el cuerpo humano.
Solo UNA tiene sus DOS afirmaciones correctas.

@aulaabj @saraturiss

A · CORAZÓN	• Está en el pecho. • Impulsa la sangre por el cuerpo.
B · PULMONES	• Están en el abdomen. • Participan en la respiración.
C · ESTÓMAGO	• Está en el pecho. • Participa en la digestión.
D · HUESOS	• Son blandos y se doblan fácilmente. • Algunos protegen órganos.

1. Rodea la tarjeta que tiene las DOS afirmaciones correctas.
   Escribe el nombre de su órgano: _____
2. Elige DOS tarjetas descartadas y corrige su afirmación falsa.
   Tarjeta: ___ _____
   Tarjeta: ___ _____
3. Cuenta las letras del órgano que has escrito. Ese número es tu código.

CÓDIGO 1 ☐

Anota tu código en el pasaporte y pide el sobre 2.

Equipo: _____

@aulaabj @saraturiss

CLUB A
MISIÓN HALLOWEEN

CASO 2

Las urnas del museo

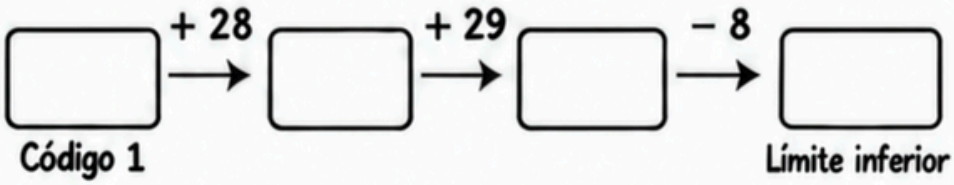
2.º PRIMARIA



Sara y Willy buscan la pieza de los pulmones de Cleopatra. Calculad los límites y después descartad las urnas.

1. ACTIVA EL CANDADO

Empieza con tu código del caso 1.
Usa cada resultado en el siguiente paso.



Usa el límite inferior.

Límite superior: _____ + 20 = _____

2. CRUZA LAS PISTAS

- El número es mayor que el límite inferior y menor que el límite superior.
- Es impar: no se puede repartir en dos grupos iguales sin que sobre una unidad.



Tacha las urnas que no cumplen las dos pistas. Rodea la correcta.

3. DEMUESTRA TU ELECCIÓN

Escribe los números de las urnas que están entre los dos límites: _____

¿Por qué descartas una de ellas? _____

_____

Mi número es mayor que _____ y menor que _____.

Es impar porque termina en _____.

CÓDIGO 2 _____

Anota tu número de la urna en el pasaporte y pide el sobre 3.

Equipo: _____

@aulaabj @saraturiss
@aulaabj @saraturiss

CLUB A
MISIÓN HALLOWEEN

CASO 3

2.º PRIMARIA

La nota de las iniciales perdidas



Luca y Blurp encuentran dos notas. El código del caso 2 indica cuál debéis investigar.

1. RECUPERA LAS MAYÚSCULAS

Rodea las iniciales que deben escribirse con mayúsculas SOLO en la nota elegida.

NOTA 67

verita llega al oscuro museo de madrid antes que blanca. max enciende la linterna después de leer la nota de cleopatra y antes de abrir el cofre. después, todos llevan el estómago a la sala principal del colegio.

NOTA 76

sara llega al museo.
willy encuentra una llave.
rocio abre una puerta.

Colegio Atómico es el nombre completo del colegio.

2. RECONSTRUYE LO SUCEDIDO

Ordena del 1 al 4 las acciones de la nota correcta.

- ☐ Abren el cofre.
- ☐ Leen la nota.
- ☐ Llevan el estómago a la sala principal.
- ☐ Encienden la linterna.

¿Para qué crees que encienden la linterna?

_____

_____

3. JUSTIFICA Y DESCIFRA

Copia dos palabras corregidas que cumplan estas condiciones:

Nombre propio de un lugar: _____

Palabra después de un punto que NO sea nombre propio: _____

Cuenta las iniciales que has rodeado: ese es tu código.

CÓDIGO 3 ☐

Anota tu código en el pasaporte y pide el sobre 4.

Equipo: _____

@aulaabj @saraturiss



Sara y Willy buscan los huesos de Cleopatra. Cada resultado abre la siguiente puerta del sótano.

1. ABRE LAS CINCO PUERTAS

Empieza con tu código del caso 3. Usa cada resultado en la operación siguiente.

Código del caso 3: ☐

Puerta 1: ☐ + 27 = ☐

Puerta 2: ☐ + 18 = ☐

Puerta 3: ☐ − 26 = ☐

Puerta 4: ☐ + 39 = ☐

Puerta 5: ☐ − 8 = ☐

Espacio para tus cálculos

2. DESCUBRE LOS NÚMEROS BORRADOS

Usa los resultados de las puertas para completar:

Resultado de la puerta 2 − ☐ = resultado de la puerta 1

Resultado de la puerta 5 + ☐ = resultado de la puerta 4

3. ELIGE Y COMPRUEBA

Rodea el cofre cuyo número coincide con el resultado de la puerta 5.



Comprueba la última resta con una suma:

☐ + 8 = ☐

CÓDIGO 4 ☐

El número del cofre es tu código. Anótalo en el pasaporte y pide el sobre 5.

Equipo: _____

@aulaabj @saraturiss

CLUB A
MISIÓN HALLOWEEN

CASO 5

La reconstrucción de Cleopatra

2.º PRIMARIA

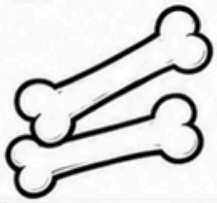
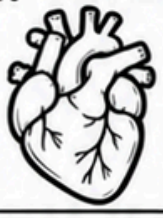


Habéis recuperado las cuatro piezas. Ayudad a Mari Luz y Blanca a reconstruir la maqueta de Cleopatra y romper el hechizo.

1. CADA PIEZA TIENE UNA FUNCIÓN

Escribe la letra de la función que corresponde a cada pieza. Usa cada letra una sola vez.

D • Participa en la digestión de los alimentos.	**I** • Permiten el intercambio de gases al respirar.	**A** • Sostienen el cuerpo y protegen algunos órganos.	**V** • Impulsa la sangre por el cuerpo.

1. HUESOS	2. CORAZÓN	3. ESTÓMAGO	4. PULMONES
 ☐	 ☐	 ☐	 ☐

2. DETECTA EL ERROR DEL HECHIZO

> "Los huesos se mueven solos: no necesitan músculos ni articulaciones."

¿Qué está mal? Corrige la frase.

_____

_____

3. DESCIFRA LA PALABRA FINAL

Busca tu código del caso 4. Sigue SOLO ese orden y copia las letras de las piezas.

Código 48 → 1 - 3 - 4 - 2	Código 58 → 2 - 4 - 3 - 1	Código 85 → 4 - 2 - 1 - 3

Nuestro código del caso 4: ☐

PALABRA SECRETA

☐ ☐ ☐ ☐

¡Decid la palabra y devolved la luz al museo!

Equipo: _____

@aulaabj @saraturiss