ESCAPE ROOM DE HALLOWEEN

CLUB A

Y LA TORMENTA DEL CASTILLO NUBENEGRA



3.º DE PRIMARIA

6 misiones para recuperar el sol

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

CASO 1

El termómetro de las torres

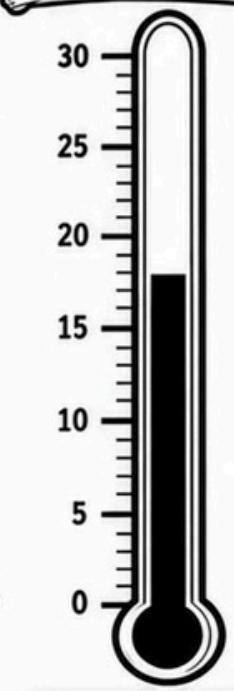


Rogelio ha descubierto cuatro torres. La bruja Tempestina se esconde en la más fría. ¡Ayúdale a encontrarla!

Cada rayita pequeña vale 1 °C. Lee los termómetros y escribe las temperaturas.



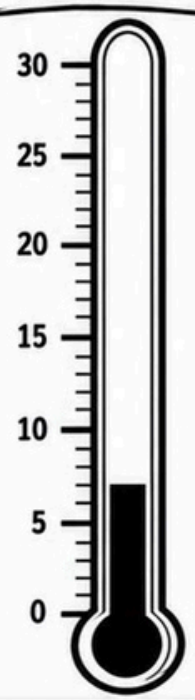
Torre del Cuervo



_____ °C



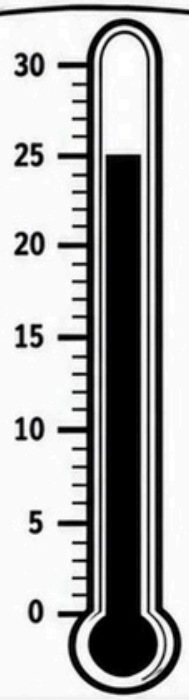
Torre de la Luna



_____ °C



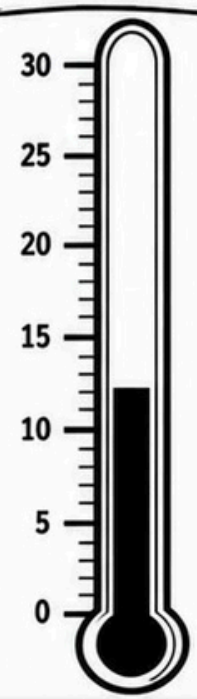
Torre del Trueno



_____ °C



Torre de la Niebla



_____ °C

¿Qué torre es la más fría? _____

¿Cuántos grados marca su termómetro? _____

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribe solo el número de grados de la torre más fría.

Equipo: _____

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

CASO 2

La veleta loca



Adri necesita reparar la veleta del castillo para descubrir de dónde sopla el viento mágico.

NECESITÁIS: el código del caso 1.

Nuestro código anterior es: _____

Colorea las casillas con los resultados de la tabla de multiplicar de vuestro código, del ×1 al ×10. ¡Aparecerá una letra!

14	15	22	27	21
28	56	36	41	35
42	48	63	57	49
7	62	13	70	56
63	34	44	71	14



¿Qué letra aparece? ☐

¿Qué punto cardinal representa? _____

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribe el nombre completo del punto cardinal.

_____

Equipo: _____ **Caso 2 de 6**

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

CASO 3

El plano secreto

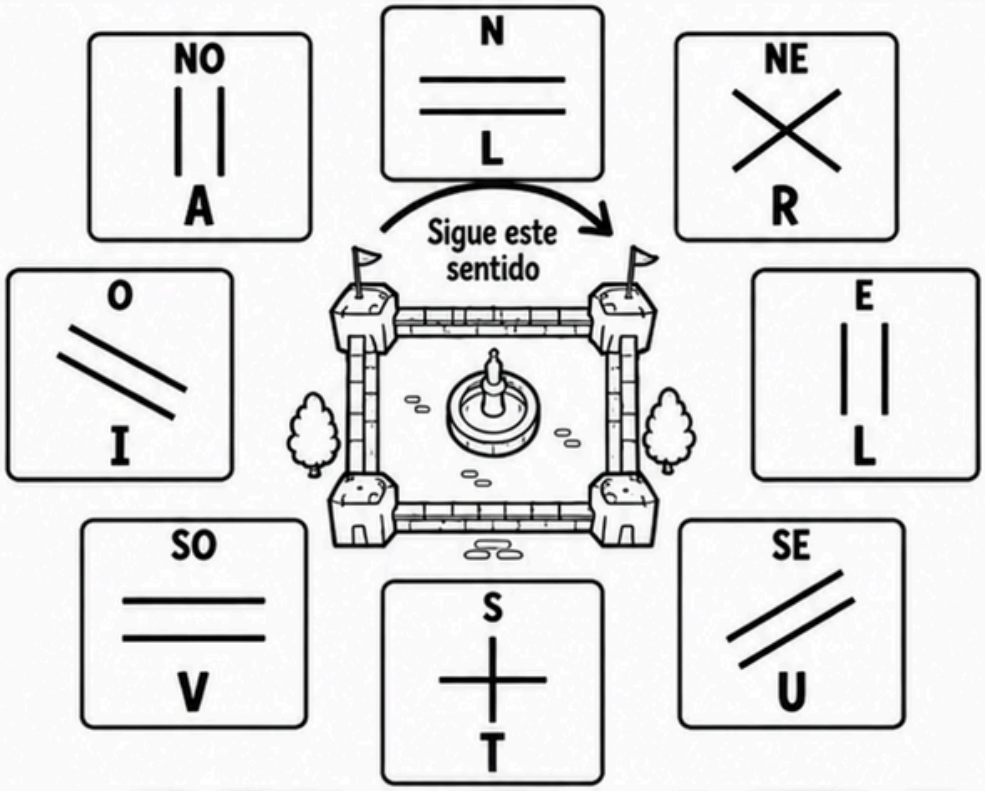


Juan ha encontrado un plano del patio.
¡Sus rectas esconden la palabra que abre el pluviómetro!

NECESITÁIS: el punto cardinal del caso 2.

Nuestro punto de partida es: _____

Empieza en vuestro punto cardinal y avanza en el sentido de las agujas del reloj.
Da una vuelta completa, sin repetir la casilla inicial.
Anota solo las letras de las parejas de rectas paralelas. Salta las secantes.



Recuerda: las rectas paralelas no se cortan. Las secantes sí.

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribe las seis letras en el orden del recorrido.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Equipo: _____ Caso 3 de 6

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

CASO 4

Las gotas mágicas



Renata y Jeff han encontrado tres registros del castillo.
Solo uno guarda las gotas mágicas que debemos contar.

NECESITÁIS: la palabra del caso 3.

Nuestra palabra anterior es: _____

Busca el registro que coincide con vuestra palabra.
Utiliza solo sus datos para resolver el reto.

Cada registro cuenta gotas mágicas.

VIENTO	
Lunes:	1.125
Martes:	2.310
Miércoles:	1 UM + 1 C + 2 D + 0 U

LLUVIA	
Lunes:	2.345
Martes:	3.124
Miércoles:	1 UM + 2 C + 3 D + 0 U

NIEVE	
Lunes:	2.110
Martes:	1.425
Miércoles:	2 UM + 3 C + 1 D + 0 U

UM: unidades de millar · C: centenas · D: decenas · U: unidades

1. Escribe en cifras las gotas del miércoles: _____
2. Suma las gotas de los tres días: _____
3. Redondea el total a las centenas: _____

Espacio para las operaciones

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribe el total redondeado a las centenas.

_____

Equipo: _____

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

CASO 5

El barómetro charlatán



Amy escucha al barómetro, pero sus mensajes han perdido los signos. ¡Ayúdala a descifrarlos!

NECESITÁIS: el código del caso 4.

Nuestro código anterior es: _____

1. Completa cada frase con ¿ ? o ¡ !.
2. En la tabla, usa solo la columna de vuestro código.
3. Elige la letra de pregunta o de exclamación en cada fila.

1. ____ Socorro, el castillo se inunda ____
2. ____ Cuántas gotas han caído hoy ____
3. ____ Ay, qué susto me ha dado el trueno ____
4. ____ A qué hora saldrá el sol ____
5. ____ Viva, la tormenta se va ____

Frase	6.600	6.700	6.800
	¿ ? | ¡ !	¿ ? | ¡ !	¿ ? | ¡ !
1	M | S	R | C	P | V
2	O | L	A | O	I | R
3	E | M	T | L	A | E
4	B | T	M | S	N | C
5	A | R	E | A	S | O

Lee las letras elegidas de arriba abajo.

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribe la palabra que has descubierto.

Equipo: _____ **Caso 5 de 6**

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

CASO 6

El cofre del sol



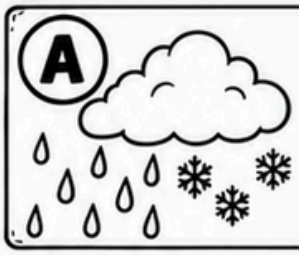
Dani, Jessie y Bob han encontrado el cofre.
Para liberar el sol, debéis reconstruir el ciclo del agua.

NECESITÁIS: la palabra del caso 5.

Nuestra palabra anterior es: _____

Escribe el nombre de cada etapa.
Después, ordena las tarjetas empezando por el sol que calienta el agua.

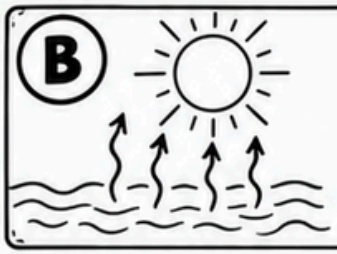
A



El agua cae de las nubes en forma de lluvia, nieve o granizo.

Etapa: _____

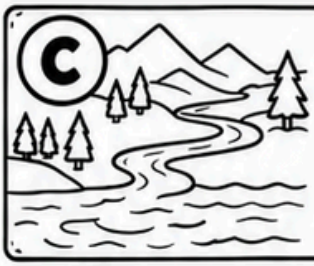
B



El sol calienta el agua y parte de ella se transforma en vapor.

Etapa: _____

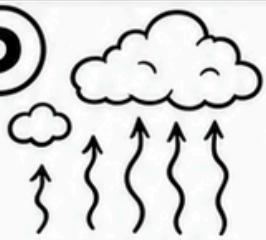
C



El agua se reúne en ríos, lagos y mares.

Etapa: _____

D



El vapor se enfría y forma pequeñas gotas que crean las nubes.

Etapa: _____

Evaporación · Condensación · Precipitación · Acumulación

Orden de las tarjetas: ☐ → ☐ → ☐ → ☐

Busca vuestra palabra en la tabla. Cambia las letras ordenadas por sus cifras.

Palabra	A	B	C	D
BRISA	4	7	3	8
CALMA	2	9	5	1
NUBES	6	2	8	1

CÓDIGO FINAL PARA EL GUARDIÁN

Escribe las cuatro cifras para abrir el cofre.

☐ ☐ ☐ ☐



¡El sol está a un paso de volver!

Equipo: _____

CLUB A · CASTILLO NUBENEGRA

GUÍA PARA EL PROFESORADO

3.º de Primaria · 6 misiones para recuperar el sol



1. PREPARACIÓN

Forma equipos de 3–4 y prepara un juego de las seis fichas por equipo. Necesitarán lápiz, goma y colores. Numera seis sobres y guarda un caso en cada uno. Prepara un cofre o una caja con un mensaje de misión cumplida.

ANTES DE IMPRIMIR EL CASO 1: comprueba que haya cuatro rayitas entre cada par de números: 0–5, 5–10... Los niveles deben marcar 18, 7, 25 y 12 °C.

2. ENTREGA DE LOS CASOS

Entrega primero el **caso 1.** El equipo resuelve, explica su respuesta y muestra el código. Valídalo antes de entregar el siguiente sobre. Deben copiar el código anterior en la nueva ficha. Si se bloquean, ofrece una pista sin revelar la solución.

3. SOLUCIONES

1	**EL TERMÓMETRO DE LAS TORRES**	Cuervo: 18 °C · Luna: 7 °C · Trueno: 25 °C · Niebla: 12 °C. La más fría es la Luna. Código: **7**.
2	**LA VELETA LOCA**	Los múltiplos de 7 dibujan la N. Código: **NORTE.**
3	**EL PLANO SECRETO**	Desde N, en sentido horario, se leen las paralelas: N → E → SE → SO → O → NO. Código: **LLUVIA.**
4	**LAS GOTAS MÁGICAS**	Registro LLUVIA. Miércoles: 1.230. Total: 2.345 + 3.124 + 1.230 = 6.699. Redondeado a las centenas: **6.700**.
5	**EL BARÓMETRO CHARLATÁN**	Signos: 1 ¡! · 2 ¿? · 3 ¡! · 4 ¿? · 5 ¡! Con la columna 6.700 se obtiene **CALMA**.
6	**EL COFRE DEL SOL**	B: evaporación → D: condensación → A: precipitación → C: acumulación. En la fila **CALMA**: 9 → 1 → 2 → 5.

4. APERTURA DEL COFRE

Con candado: configura un candado de cuatro cifras con 9125 antes de comenzar y comprueba que abre.

Sin candado: el equipo entrega el código 9125 y explica el recorrido del agua. El docente lo valida y abre la caja o entrega el mensaje final.

CÓDIGO FINAL: 9125



¡Misión cumplida! ¡El sol vuelve al castillo!

ESCAPE ROOM DE HALLOWEEN

CLUB A

EL MISTERIO DE FRANKIE DESCONECTADO



4.º DE PRIMARIA

6 misiones · Una aventura en equipo

CLUB A · EL MISTERIO DE FRANKIE DESCONECTADO

GUÍA DOCENTE

4.º de Primaria · 6 misiones cooperativas

① PREPARACIÓN

Forma equipos de 3–4. Prepara las seis fichas por equipo, lápices, goma y papel para operaciones. Guarda cada caso en un sobre numerado. El docente será el Guardián. Conservad las fichas resueltas: en el caso 6 se recuperan los códigos 3, 4 y 5.

② DESARROLLO

Entrega el caso 1. Antes de dar el siguiente, comprueba el código y pide que expliquen cómo lo han obtenido. Ofrece pistas si las necesitan. Repetid el proceso hasta completar los seis casos.

③ SOLUCIONES

CASO 1 • EL MENSAJE DE ADRI

Emisor: Adri. **Receptor:** sus ayudantes.
Mensaje: «Frankie necesita ayuda».
Canal: el papel. **Código:** la lengua castellana.
Letras: R–A–Y–O–S. **Clave:** RAYOS.

CASO 2 • LOS PLANOS DE JUAN

RAYOS tiene 5 letras.
CM: 3 · DM: 2 · UM: 1 · C: 4 · D: 2 · U: 4.
Clave: 321.424.
Se lee: trescientos veintiún mil cuatrocientos veinticuatro.

CASO 3 • LAS PALABRAS DEL VIAJE

Banco (3.ª: N), vela (2.ª: E), ratón (1.ª: R), llave (4.ª: V), pila (2.ª: I), gato (4.ª: O).
Clave: NERVIO.

CASO 4 • LA BIBLIOTECA DE ROGELIO

Con tilde: murciélago, lámpara, relámpago, pócima, corazón, sótano y túnel.
Las letras de sus círculos forman CEREBRO.

CASO 5 • LA ENERGÍA DE DANI

CEREBRO tiene 7 letras.
12 × 7 = 84; 105 × 7 = 735; 36 × 7 = 252;
214 × 7 = 1.498; 58 × 7 = 406; 300 × 7 = 2.100.
Clave: HUESOS.

CASO 6 • EL GRAN ESTRENO DE AMY

Huecos: HUESOS, CEREBRO y NERVIO.
Orden: Adri → ojos → nervio sensitivo → cerebro → nervio motor → músculos y huesos.
Letras: B–R–I–N–C–A.
En las filas impresas, de arriba abajo: 4, 6, 1, 5, 2, 3.

④ VALIDACIÓN Y FINAL

El equipo entrega **BRINCA**. El Guardián comprueba también los huecos y el orden de las escenas.
Después, reparte los papeles para representar la obra: pueden compartir personajes.
Al terminar, anuncia: «¡Frankie vuelve a moverse! ¡Misión cumplida!».



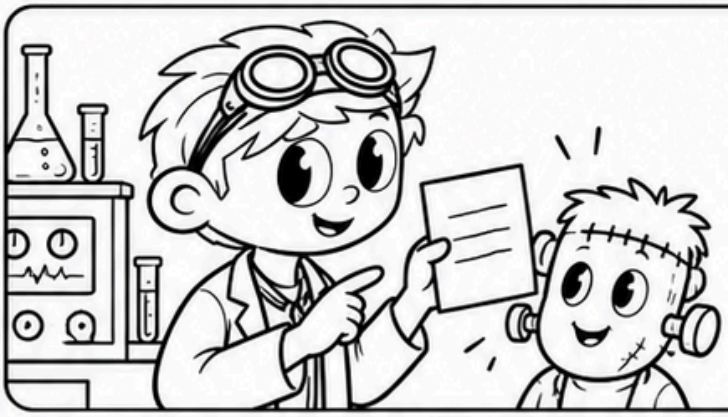
CLAVE FINAL: BRINCA

Cierre mediante validación docente · No requiere candado

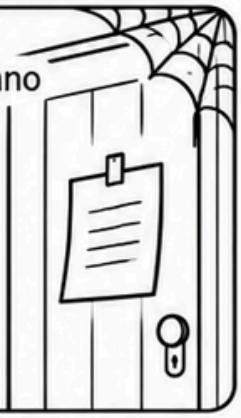
CASO 1
EL MENSAJE DE ADRI

Equipo: _____

NECESITÁIS: identificar los elementos de la comunicación.



Adri escribe una nota en castellano y la deja pegada en la puerta del laboratorio para vosotros, sus ayudantes.
La nota dice:
«Frankie necesita ayuda».



Rodead la letra de la respuesta correcta en cada pregunta.

1. ¿Quién es el emisor?	(T) Los ayudantes	(R) Adri	(M) Frankie
2. ¿Quién es el receptor?	(O) Adri	(E) La puerta	(A) Vosotros, sus ayudantes
3. ¿Cuál es el mensaje?	(Y) «Frankie necesita ayuda»	(P) El castellano	(U) La nota de papel
4. ¿Cuál es el canal?	(N) El castellano	(I) La voz	(O) El papel donde está escrita
5. ¿Cuál es el código?	(S) La lengua castellana	(L) Adri	(E) El papel

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

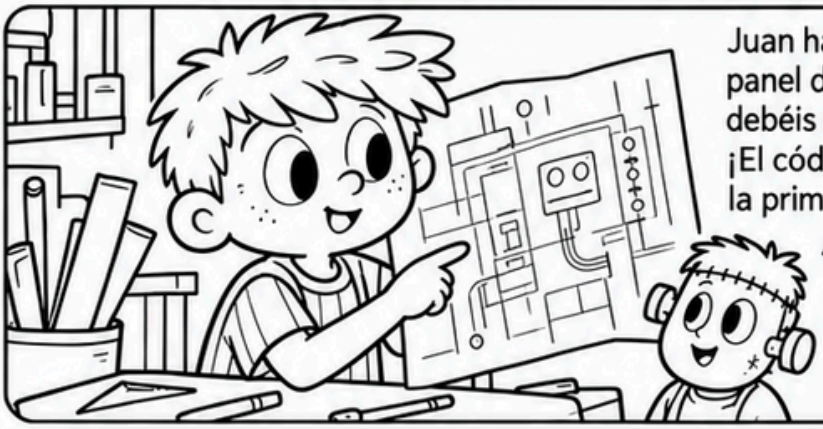
Escribid las cinco letras rodeadas, en orden.

Guardad el código: lo necesitaréis en el caso 2.

CASO 2
LOS PLANOS DE JUAN

Equipo: _____

NECESITÁIS: el código obtenido en el caso 1.



Juan ha encontrado los planos del panel del laboratorio. Para encenderlo, debéis descubrir un número de seis cifras. ¡El código del caso 1 os dará la primera pista!

Código del caso 1: _____

Número de letras: _____



Leed las pistas y escribid cada cifra en su casilla.

CM	DM	UM	C	D	U

CM	Número de letras del código del caso 1, menos 2.
DM	Esta cifra tiene un valor de 20.000 en el número.
UM	La cifra más pequeña distinta de cero.
C	El doble de la cifra de las decenas de millar.
D	Igual que la cifra de las decenas de millar.
U	Igual que la cifra de las centenas.

Escribid con letras cómo se lee el número:

_____

_____

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Copiad vuestro número de seis cifras.

Guardad e las seis cifras, en orden: las necesitaréis en el caso 3.

CASO 3
LAS PALABRAS DEL VIAJE

Equipo: _____

NECESITÁIS: las seis cifras del código del caso 2.



Jessie, Renata y Jeff han encontrado un cuaderno de viaje. Sus palabras esconden una pista para reconectar a Frankie. ¡Descifradla!



1. **Completad cada pareja de frases con la misma palabra.**
2. **Copiad una cifra del caso 2 en cada fila, en orden.**
3. **Esa cifra indica qué letra coger de vuestra palabra.**

Ejemplo: si la cifra es 2, coged la segunda letra.

		CIFRA	LETRA
1	Me senté en el _____ del parque. Sacamos dinero del _____. **Palabra:** _____		
2	Encendimos una _____ dentro de la calabaza. El barco de _____ avanzaba con el viento. **Palabra:** _____		
3	Un _____ se escondió del gato. Usa el _____ del ordenador para hacer clic. **Palabra:** _____		
4	Abrí la puerta con una _____. Apreté la tuerca con una _____ inglesa. **Palabra:** _____		
5	La linterna necesita una _____ nueva. Lavamos los platos en la _____ de la cocina. **Palabra:** _____		
6	El _____ negro maúlla en el tejado. Levantamos el coche con un _____ para cambiar la rueda. **Palabra:** _____		

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribid las seis letras obtenidas, en orden.

Guardad la palabra: la necesitaréis en el caso 4.

CASO 4
LA BIBLIOTECA DE ROGELIO

Equipo: _____

NECESITÁIS: la palabra obtenida en el caso 3.



Rogelio custodia la biblioteca del laboratorio. Escribid la palabra del caso 3 para abrirla. Dentro, las tildes han desaparecido. ¡Ayudadle a recuperarlas!



CLAVE DE ENTRADA: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Añadid las tildes que faltan. Después, copiad en orden las letras de las palabras que llevan tilde.

AGUDAS: llevan tilde si terminan en vocal, n o s.	**LLANAS:** llevan tilde si NO terminan en vocal, n o s.	**ESDRÚJULAS:** siempre llevan tilde.

1	murcielago	C
2	calabaza	M
3	lampara	E
4	fantasma	P
5	relampago	R
6	pocima	E
7	escoba	T
8	corazon	B
9	esqueleto	A
10	sotano	R
11	vampiro	U
12	tunel	O

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Escribid solo las letras de las palabras con tilde, en orden.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Guardad el código: lo necesitaréis en el caso 5.

CASO 5
LA ENERGÍA DE DANI

Equipo: _____

NECESITÁIS: el código obtenido en el caso 4.



Dani prepara provisiones para el equipo y Bob encuentra una tabla de claves. Para recuperar la energía de Frankie, debéis resolver las multiplicaciones y descifrar el mensaje.

Código del caso 4: _____ **Número de letras:** ☐

Multiplicad cada número por el número de letras del código anterior.

1 12 × _____ = _____ Letra: ☐

2 105 × _____ = _____ Letra: ☐

3 36 × _____ = _____ Letra: ☐

4 214 × _____ = _____ Letra: ☐

5 58 × _____ = _____ Letra: ☐

6 300 × _____ = _____ Letra: ☐

TABLA DE CLAVES

Buscad cada resultado y escribid su letra en la tarjeta.

252 → E	356 → J	84 → H	1.498 → S
210 → Z	735 → U	1.428 → G	212 → N
2.100 → S	74 → D	406 → O	715 → F

CÓDIGO PARA EL GUARDIÁN

Copiad las letras de las tarjetas, del 1 al 6.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Guardad el código: lo necesitaréis en el caso 6.

CASO 6

EL GRAN ESTRENO DE AMY

Equipo: _____

NECESITÁIS: los códigos de los casos 3, 4 y 5.



1. RECUPERAD LOS CÓDIGOS

Usad esos códigos para completar los tres huecos del guion.

Caso 3: _____ **Caso 4:** _____ **Caso 5:** _____

2. ORDENAD LA OBRA

Numerad las escenas del 1 al 6. Las acotaciones aparecen entre paréntesis.

Orden: ☐	(N)	**CEREBRO:** (pensativo) Interpreto la luz y decido: ¡a bailar!
Orden: ☐	(A)	**MÚSCULOS Y _____:** (se estiran) ¡Orden recibida! Al contraerse los músculos, nos movemos con las articulaciones.
Orden: ☐	(B)	**ADRI:** (enciende una linterna) Frankie, ¿ves esta luz?
Orden: ☐	(C)	**NERVIO MOTOR:** (corre hacia los músculos) ¡Llevo la orden del _____ hasta los músculos!
Orden: ☐	(R)	**OJOS:** (se abren) ¡Luz detectada! Somos órganos de los sentidos y captamos el estímulo.
Orden: ☐	(I)	_____ **SENSITIVO:** (corre hacia el cerebro) ¡Llevo la información de los ojos al cerebro!

CÓDIGO FINAL PARA EL GUARDIÁN

Escribid las letras de las escenas en el orden correcto.

1	2	3	4	5	6
☐	☐	☐	☐	☐	☐

¡Cuando el Guardián valide el código, representad la obra!