

# ESCAPE ROOM



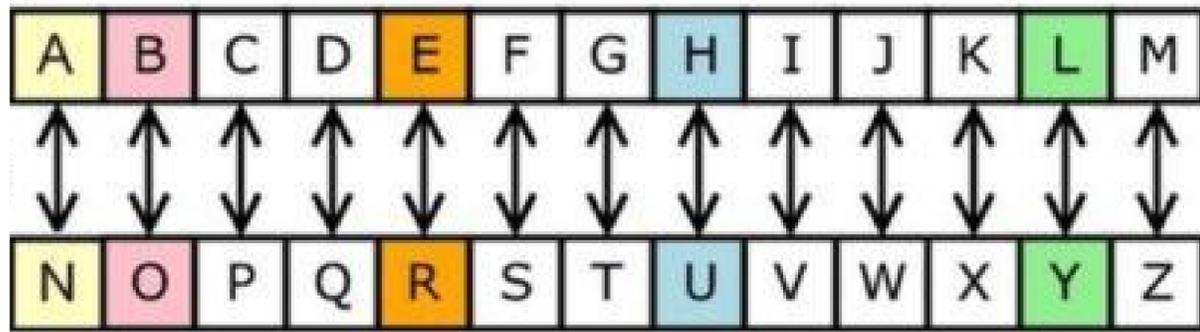
HANSEL Y GRETEL

PISTA 1

GRUPO



DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO



**OHFPN QRONW**

**QR YN**

**FVYYN**

**MENSAJE**

---



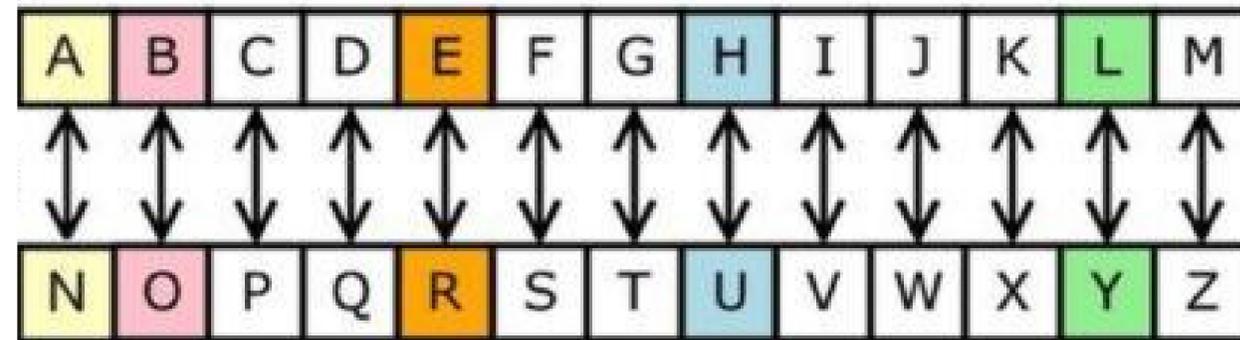
---

PISTA 1

GRUPO



DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO



**OHFPN QRONW**

**QR YN**

**FVYYN**

**MENSAJE**

---



---

PISTA 1

GRUPO



DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

**OHFPN QRONW**

**QR YN**

**FVYYN**

**WENSIJE**

---



---

PISTA 1

GRUPO



DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕	↕
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

**OHFPN QRONW**

**QR YN**

**FVYYN**

**WENSIJE**

---



---

# RETO 1

# GRUPO



## DESCUBRE EL PRIMER NÚMERO

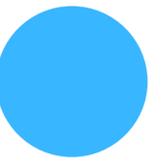
SUMA LOS DIBUJOS IGUALES Y REALIZA LA RESTA. EL RESULTADO ES EL PRIMER CÓDIGO DEL CANDANDO.

CUANDO TERMINES, PÍDELE A TU PROFESOR LA SIGUIENTE PISTA



# RETO 1

# GRUPO



## DESCUBRE EL PRIMER NÚMERO

SUMA LOS DIBUJOS IGUALES Y REALIZA LA RESTA. EL RESULTADO ES EL PRIMER CÓDIGO DEL CANDANDO.

CUANDO TERMINES, PÍDELE A TU PROFESOR LA SIGUIENTE PISTA



# RETO 1

# GRUPO



## DESCUBRE EL PRIMER NÚMERO

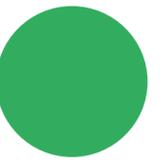
SUMA LOS DIBUJOS IGUALES Y REALIZA LA RESTA. EL RESULTADO ES EL PRIMER CÓDIGO DEL CANDANDO.

CUANDO TERMINES, PÍDELE A TU PROFESOR LA SIGUIENTE PISTA



# RETO 1

# GRUPO



## DESCUBRE EL PRIMER NÚMERO

SUMA LOS DIBUJOS IGUALES Y REALIZA LA RESTA. EL RESULTADO ES EL PRIMER CÓDIGO DEL CANDANDO.

CUANDO TERMINES, PÍDELE A TU PROFESOR LA SIGUIENTE PISTA



# RETO 2

# GRUPO



FÍJATE BIEN LO QUE VALE CADA OBJETO DE HALLOWEEN Y RESUELVE LA ÚLTIMA OPERACIÓN. ESE ES EL SEGUNDO DÍGITO DEL CANDADO

$$\text{Pumpkin} + \text{Pumpkin} = 6$$

$$\text{Witch Hat} + \text{Witch Hat} - \text{Pumpkin} = 7$$

$$\text{Bat} + \text{Bat} = 2$$

$$\text{Cat} + \text{Cat} + \text{Witch Hat} = 9$$

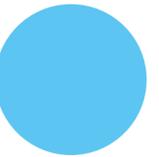
$$\text{Pumpkin} + \text{Bat} - \text{Cat} = ??$$

matematicascercanas.com

HAZ AQUÍ TUS OPERACIONES

# RETO 2

# GRUPO



FÍJATE BIEN LO QUE VALE CADA OBJETO DE HALLOWEEN Y RESUELVE LA ÚLTIMA OPERACIÓN. ESE ES EL SEGUNDO DÍGITO DEL CANDADO

$$\text{Pumpkin} + \text{Pumpkin} = 6$$

$$\text{Witch Hat} + \text{Witch Hat} - \text{Pumpkin} = 7$$

$$\text{Bat} + \text{Bat} = 2$$

$$\text{Cat} + \text{Cat} + \text{Witch Hat} = 9$$

$$\text{Pumpkin} + \text{Bat} - \text{Cat} = ??$$

matematicascercanas.com

HAZ AQUÍ TUS OPERACIONES

**PISTA 2**

**GRUPO**

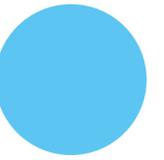


**DESPUÉS DE COMPLETAR EL RETO 2  
AVERIGUA QUÉ PONE Y ENCONTRARÁS EL ÚLTIMO  
RETO**

AzAX1TDzÚpS3RW  
YsEUojXECLISSCG  
YqtqLNvAPgAyw6v  
JSV?

**PISTA 2**

**GRUPO**



**DESPUÉS DE COMPLETAR EL RETO 2  
AVERIGUA QUÉ PONE Y ENCONTRARÁS EL ÚLTIMO  
RETO**

AzAX1TDzÚpS3RW  
YsEUojXECLISSCG  
YqtqLNvAPgAyw6v  
JSV?

PISTA 2

GRUPO

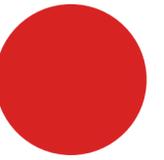


DESPUÉS DE COMPLETAR EL RETO 2  
AVERIGUA QUÉ PONE Y ENCONTRARÁS EL ÚLTIMO  
RETO

AzAX1TDzÚpS3RW  
YsEUojXECLISSCG  
YqtqLNvAPgAyw6v  
JSV?

PISTA 2

GRUPO



DESPUÉS DE COMPLETAR EL RETO 2  
AVERIGUA QUÉ PONE Y ENCONTRARÁS EL ÚLTIMO  
RETO

AzAX1TDzÚpS3RW  
YsEUojXECLISSCG  
YqtqLNvAPgAyw6v  
JSV?

# RETO 3

# GRUPO



COMPLETA EL SUDOKU Y PODRÁS DESCUBRIR EL ÚLTIMO DÍGITO DE LA JAULA


FREEPIK



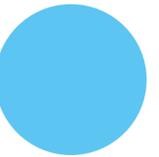
--	--	--	--

AYUDA.

Quizás necesites luz para ver mejor

# RETO 3

# GRUPO



COMPLETA EL SUDOKU Y PODRÁS DESCUBRIR EL ÚLTIMO DÍGITO DE LA JAULA.


FREEPIK



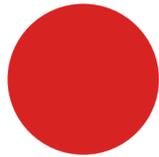
--	--	--	--

AYUDA.

Quizás necesites luz para ver mejor

# RETO 3

# GRUPO



COMPLETA EL SUDOKU Y PODRÁS DESCUBRIR EL ÚLTIMO DÍGITO DE LA JAULA


FREEPIK



--	--	--	--

AYUDA.

Quizás necesites luz para ver mejor

# RETO 3

# GRUPO



COMPLETA EL SUDOKU Y PODRÁS DESCUBRIR EL ÚLTIMO DÍGITO DE LA JAULA.


FREEPIK



--	--	--	--

AYUDA.

Quizás necesites luz para ver mejor

# TRAILER



EL DÍA DE ANTES, LES PONEREMOS EL TRAILER Y LES EXPLICAMOS UN POCO QUE TENDRÁN QUE HACER.

# TIEMPO



TEMPORALIZADOR VISIBLE DE 60 MINUTOS.

# ORGANIZACIÓN Y MATERIALES

- 4 GRUPOS DE ALUMNOS/AS (HETEROGÉNEOS)
- CADA GRUPO TIENE UN COLOR ( LES PONEMOS GOMET O PINTAMOS EL COLOR EN LA MANO)
- SOBRES DE CADA COLOR PARA METER LAS PRUEBAS
- MATERIALES EN MESA: PULSADOR , LÁPIZ, GOMA, TIJERAS Y PEGAMENTO, GAFAS CÓDIGO ROJO Y BOLI TINTA INVISIBLE.
- PALOS DEPRESORES PARA PUZZLE
- 4 CAJAS CON CANDADO QUE PONEMOS EL CÓDIGO NUMERICO.
- ARDILLA RASI.
- JAULA CON HANSEL Y GRETTEL Y CHUCHES DENTRO CERRADA CON CANDADO DE LLAVE.
- AMBIENTACIÓN DEL AULA
- BOLSA CON CHUCHES PARA TODOS /AS

# LISTA DE LA COMPRA

**SOBRES DE 4 COLORES**  
**CELOFAN ROJO**  
**DEPRESORES ( 24 )**  
**CANDADO CON LLAVE**  
**CHUCHES**

# INICIO DEL JUEGO

LES ENSEÑAMOS LA JAULA DONDE ESTÁN HANSEL Y GRETTEL Y LES DECIMOS QUE LA BRUJA HA SALIDO A COMPRAR UNOS CONDIMENTOS , Y QUE DISPONEN DE UNA HORA PARA PODER SACARLOS ANTES DE QUE VUELVA.  
PONEMOS EL TEMPORALIZADOR COMIENZA EL ESCAPE.

EL JUEGO COMIENZA CON LOS PULSADORES EN CADA MESA, QUE LES DICEN DONDE ENCUENTRAN LA PRIMERA PRUEBA CON UN ACERTIJO .



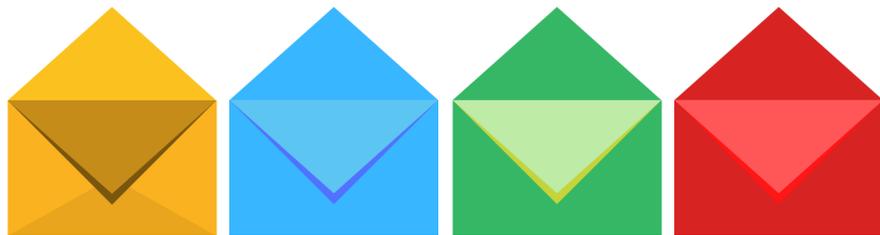
**MENSAJE**

**LÁVATE**

**LAS MANOS CON GEL**

# PISTA 1

EN EL BOTE DE GEL HIDROALCHOLICO DEBAJO PONE UN MENSAJE: BUSCA DEBAJO DE LA MESA DEL/LA PROFE UN SOBRE DEL COLOR DE TU EQUIPO AHÍ PEGAMOS LOS SOBRES DE LA PRIMERA PISTA



DENTRO DE ESE SOBRE ESTÁ LA PISTA 1

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

H	O	L	A
↑	↑	↑	↑
U	B	Y	N

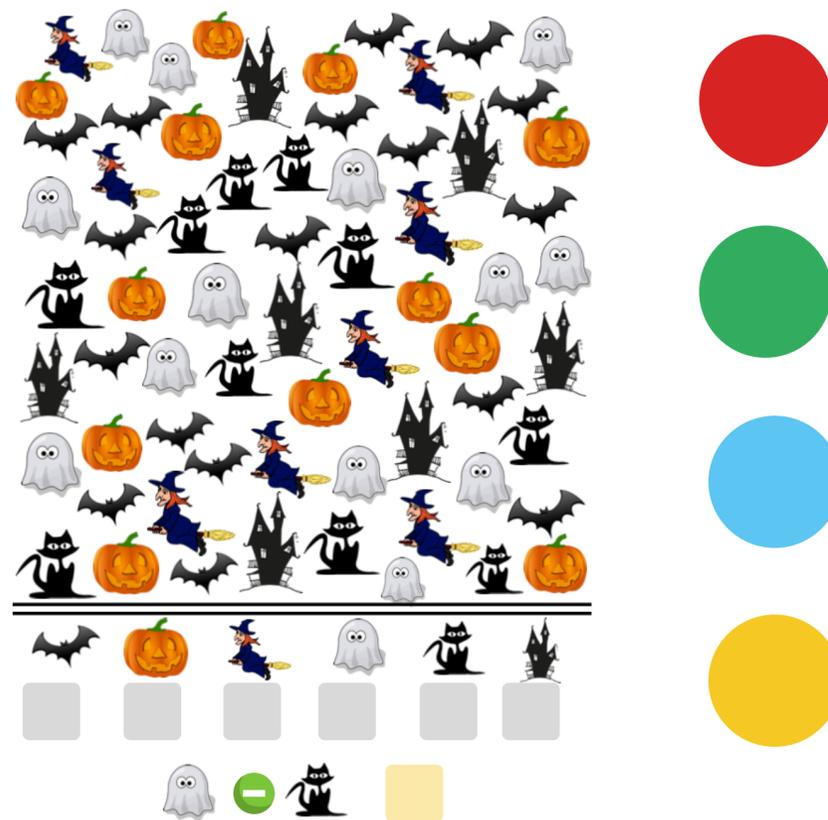
ROT13

DEBAJO DE LAS SILLAS PONEMOS EL RETO 1



# RETO 1

CUENTA LOS OBJETOS DE HALLOLEN.



EL PRIMER DÍGITO ES LA RESTA DE LOS DOS DIBUJOS.

# PISTA 2

EL PROFESOR/A, PARA CONSEGUIR LA PISTA PARA ENCONTRAR EL SIGUIENTE RETO LES PROpondrá UN ICERTIJO.

¿ CÚAL ES EL ANIMAL QUE PLANTA ÁRBOLES SIN SABERLO? ( ARDILLA) EN LA ARDILLA (RASI) ESTÁ EL SOBRE CON EL SIGUIENTE RETO.

# RETO 2

DENTRO DE RASI ENCONTRARÁN LA SIGUIENTE PRUEBA

$$\text{Pumpkin} + \text{Pumpkin} = 6$$

$$\text{Witch Hat} + \text{Witch Hat} - \text{Pumpkin} = 7$$

$$\text{Bat} + \text{Bat} = 2$$

$$\text{Cat} + \text{Cat} + \text{Witch Hat} = 9$$

$$\text{Pumpkin} + \text{Bat} - \text{Cat} = ?? \text{ (2)}$$

matematicascercanas.com



EL SEGUNDO DÍGITO ES EL RESULTADO DE LA OPERACIÓN FINAL.

# PISTA 3

ADEMÁS OTRO MENSAJE EN CÓDIGO ROJO QUE LES DÍRÁ DÓNDE ESTÁ EL ÚLTIMO RETO.

AzAX1T0zÚpS3RW  
YsEUojXECLISSCG  
YqtqLNvAPgAyw6v  
JSV?

EL MENSAJE PONE, ¿TÚ RECICLAS? ESCONDEMOS LOS SOBRES CON EL ÚLTIMO RETO EN EL CAJON DE PAPEL RECICLADO DE CLASE.

# RETO 3

COMPLETA EL SUDOKU Y PODRÁS DESCUBRIR EL ÚLTIMO DÍGITO DE LA JAULA.


CON UN BOLI TINTA INVISIBLE ESCRIBIMOS EL TERCER NÚMERO TENIENDO EN CUENTA TODO EL SUDOKU TERMINADO.

		NUMERO	
QUE		BUSCAS	
		EL	

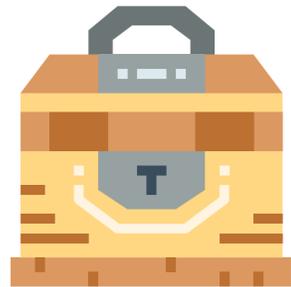


--	--	--	--

AYUDA.

Quizás necesites luz para ver mejor

# PRUEBA FINAL



**CUANDO PONEN EL CÓDIGO DEL CANDADO, Y ABREN EL COFRE, ENCUENTRAN UN PUZZLE CON DEPRESORES, QUE AL FORMARLO LES DA LA PISTA DE DÓNDE ESTA LA LLAVE.**



**LA LLAVE ESTÁ DONDE SALUDAS AL ENTRAR**



**LOCALIZAN LA LLAVE Y SALVAN A HANSEL Y GRETEL ADEMÁS DE RESCATAR LAS GOLOSINAS.**



**LAS GOLOSINAS LLEVAN UN MENSAJE**



Enhorabuena! Lo habéis conseguido. Ahora toca repartir para que ningún niño/a se quede sin dulces en Halloween.



**VALE POR UNA PISTA**

@YANOTEAJUNTO



**VALE POR UNA PISTA**

@YANOTEAJUNTO



**VALE POR UNA PISTA**

@YANOTEAJUNTO



**VALE POR UNA PISTA**

@YANOTEAJUNTO

3. NÚMERO

2.º NÚMERO

1.ER  
NÚMERO

**CÓDIGO CANDADO**

@YANOTEAJUNTO

3. NÚMERO

2.º NÚMERO

1.ER  
NÚMERO

**CÓDIGO CANDADO**

@YANOTEAJUNTO

3. NÚMERO

2.º NÚMERO

1.ER  
NÚMERO

**CÓDIGO CANDADO**

@YANOTEAJUNTO

3. NÚMERO

2.º NÚMERO

1.ER  
NÚMERO

**CÓDIGO CANDADO**

@YANOTEAJUNTO

**LUPAS PARA PISTA 2 CÓDIGO ROJO (CELOFÁN)**



**RECORTA EL INTERIOR Y PEGA PAPEL CELOFÁN ROJO EN SU LUGAR**

**LUPAS PARA PISTA 2. CÓDIGO ROJO (CELOFÁN)**



**RECORTA EL INTERIOR Y PEGA PAPEL CELOFÁN ROJO EN SU LUGAR**

**MENSAJE EN EL GEL  
HIDROALCOHÓLICO**



**BUSCA DEBAJO DE LA MESA DEL/LA PROFE ,  
UN SOBRE DE TU COLOR DE EQUIPO**

**MENSAJE EN EL GEL  
HIDROALCOHÓLICO**



**BUSCA DEBAJO DE LA MESA DEL/LA PROFE ,  
UN SOBRE DE TU COLOR DE EQUIPO**

# HANSEL Y GRETEL PARA IMPRIMIR EN A3 Y METER EN LA JAULA

