

# LA DESAPARICIÓN MISTERIOSA DE FUTBI



FUTBI la mascota de las Olimpiadas de nuestro cole ha desaparecido.

VIDEOS PARA VISUALIZAR ANTES DE COMENZAR EL ESCAPE:

En primer lugar: <https://cloud.educa.madrid.org/s/rggbXBTbxL4NMpf>

En segundo lugar: <https://cloud.educa.madrid.org/s/e9KfQY2Lk3jwziT>

El objetivo final de este escape es conseguir las piezas de puzzle de la mascota desaparecida Futbi. Al finalizar cada prueba el maestro y/o maestra les entregará piezas del puzzle según el curso en el que esté.

Aquel equipo que reúna y resuelva correctamente el puzzle será el ganador.

Recomendamos que se fotocopien tantos puzzles como equipos vayan a participar:

1º y 2º : <https://cloud.educa.madrid.org/s/pXb3zE4778LXFtZ> 2 piezas del puzzle ( 1 en la última prueba)


3º y 4º: <https://cloud.educa.madrid.org/s/NLC6gDLqWwZdxBB> 3 piezas del puzzle ( 4 en la última prueba)


5º: <https://cloud.educa.madrid.org/s/HJwTGmmBZmp4Pn2> 5 piezas del puzzle

6º: <https://cloud.educa.madrid.org/s/yjYGGxaxPYBPxYF> 6 piezas del puzzle




## TÍTULO: LA DESAPARICIÓN MISTERIOSA DE FUTBI (PRIMER CICLO)

PRUEBA	DESARROLLO	MATERIALES	CANDADO	CONTRASEÑA
1ª JEROGLÍFICOS	Se le entrega a cada equipo un sobre con el jeroglífico que deberán resolver	Material físico ( PDF)		<a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/AwPBByYWsExcNSw">https://cloud.educa.madrid.org/s/AwPBByYWsExcNSw</a>
2ª MEMORY	Se les entregarán las fichas del memory. Por grupos, tendrán que ir emparejando los dibujos con sus correspondientes nombres. Las fichas tendrán diferentes dibujos de deportes y el nombre escrito de los mismos.	Material físico (PDF)		<a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/7GLen6N9S2sDkme">https://cloud.educa.madrid.org/s/7GLen6N9S2sDkme</a>
3º ACERTIJOS MATEMÁTICOS	1º Se les entrega las cartas de los 4 acertijos y cuando los aciertan todos se le entrega una pieza del puzzle. 2º: Se les entrega la tablet para escanear el código Qr y cuando los aciertan todos se le entrega una pieza del puzzle	1º PDF 2º-Tablets		1º Cartas de acertijos: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/835McCTbLW7Fgj8">https://cloud.educa.madrid.org/s/835McCTbLW7Fgj8</a>
4º JUEGOS DE ORIENTACIÓN ESPACIAL	Los alumnos tienen que completar un área con pentominós. Utilizaremos el juego "Ubongo"® para su realización.	Juego de mesa Ubongo®	PENTOMINÓS CON CUADRÍCULA: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/4GtJBZP4zTwBfsj">https://cloud.educa.madrid.org/s/4GtJBZP4zTwBfsj</a>	



		En su defecto, fichas de pentominós realizados en cartulina o cartón duro y plantillas	PLANTILLAS: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/CHtwPJ8ni9i6WaM">https://cloud.educa.madrid.org/s/CHtwPJ8ni9i6WaM</a>	
5º PRUEBAS FÍSICAS DE HABILIDAD	<p>Los alumnos se colocan en círculo, con una cuchara cada uno. Deben pasarse una pelota de ping-pong de cuchara a cuchara sin que se caiga y sin usar la mano que no tiene cuchara. Tienen que dar dos vueltas. Si lo completan, se les dará una pieza del puzle.</p> <p>Explicación a los alumnos: “Para conseguir que nuestra mascota sea libre dos vueltas al huevo debéis dar. En círculo hay que ponerse, con una cuchara cada uno. Colocad el huevo en la cuchara e id pasándolo de uno en uno”</p>	Cucharas de madera o metal, para concienciar sobre el uso del plástico. Pelotas de ping pong.		

## TÍTULO: LA DESAPARICIÓN MISTERIOSA DE FUTBI (SEGUNDO CICLO)

PRUEBA	DESARROLLO	MATERIALES	CANDADO	CONTRASEÑA
1ª JEROGLÍFICOS	Se le entrega a cada equipo un sobre con el jeroglífico que deberán resolver	Material físico ( PDF)	PENTOMINÓS CON CUADRÍCULA: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/4GtJBZP4zTwBfsj">https://cloud.educa.madrid.org/s/4GtJBZP4zTwBfsj</a>  PLANTILLAS: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/LsLsdpR3HaemoA9">https://cloud.educa.madrid.org/s/LsLsdpR3HaemoA9</a>	<a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/CiHz72gGLmJkNri">https://cloud.educa.madrid.org/s/CiHz72gGLmJkNri</a>
2ª MEMORY	Utilizando las tablets, por grupos tendrán que ir emparejando los dibujos con sus correspondientes definiciones cortas. Las fichas tendrán diferentes dibujos de deportes y una breve descripción de los mismos.	Digital (tablets)		
3º ACERTIJOS MATEMÁTICOS	Se les entrega la tablet para escanear el código Qr y cuando los aciertan todos se le entrega una pieza del puzzle.	Tablets		

<p>4º JUEGOS DE ORIENTACIÓN ESPACIAL</p>	<p>Los alumnos tienen que completar un área con pentominós. Utilizaremos el juego "Ubongo"® para su realización.</p>	<p>Juego de mesa Ubongo® En su defecto, fichas de pentominós realizados en cartulina o cartón duro y plantillas</p>	<p>PENTOMINÓS SIN CUADRÍCULA: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/MJRX6mFQ6aFcHXE">https://cloud.educa.madrid.org/s/MJRX6mFQ6aFcHXE</a> PLANTILLAS: <a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/RM4rRLAeQL7jaM3">https://cloud.educa.madrid.org/s/RM4rRLAeQL7jaM3</a></p>	
<p>5º PRUEBAS FÍSICAS DE HABILIDAD</p>	<p>Los alumnos tienen que hacer puntería metiendo un bolígrafo que llevan colgado de la cintura (por detrás) en una botella. Si lo completan, se les dará una pieza del puzle.  Explicación a los alumnos: " Para conseguir liberar a la mascota la puntería es muy importante. Colócate el cinturón y mete en la botella el boli volante"</p>	<p>Bolígrafo, cuerda o lana para atarlo a la cintura.  Botella vacía grande de plástico.</p>		

## TÍTULO: LA DESAPARICIÓN MISTERIOSA DE FUTBI (TERCER CICLO)

PRUEBA	DESARROLLO	MATERIALES	CANDADO	CONTRASEÑA
1 <sup>a</sup> JEROGLÍFICOS	Se le entrega a cada equipo un sobre con el jeroglífico que deberán resolver	Material físico ( PDF)		<a href="https://cloud.educa.madrid.org/s/Gow4mX2amni42jC">https://cloud.educa.madrid.org/s/Gow4mX2amni42jC</a>
2 <sup>a</sup> MEMORY	Utilizando las tablets, por grupos tendrán que ir emparejando los dibujos con sus correspondientes definiciones. Las fichas tendrán diferentes dibujos de deportes y una descripción de los mismos. Las definiciones serán más elaboradas que las del segundo ciclo.	Digital (tablets)		
3 <sup>o</sup> ACERTIJOS MATEMÁTICOS	Se les entrega la tablet para escanear el código QR y cuando los aciertan todos se le entrega una pieza del puzzle.	Tablets		Acertijo 1: 144 Acertijo 2: 1078 Acertijo 3: K Acertijo 4: 44  La contraseña final es la del acertijo 4: 44

<p>4° JUEGOS DE ORIENTACIÓN ESPACIAL</p>	<p>Los alumnos tienen que completar un área con pentominós. Utilizaremos el juego "Ubongo"® para su realización.</p>	<p>Juego de mesa Ubongo® En su defecto, fichas de pentominós realizados en cartulina o cartón duro y plantillas</p>		
<p>5° PRUEBAS FÍSICAS DE HABILIDAD</p>	<p>Los alumnos tienen que inflar un globo cada uno, atarlo y explotarlo con el culo. Si lo completan, se les dará una pieza del puzle.</p> <p>Explicación a los alumnos: " Para ahuyentar a los que custodian a la mascota un susto les debéis dar, infla tu globo, átalos y usa el culo para explotar"</p>	<p>Globos para todos</p>	