3º y 4º de primaria

Multidisciplinar

EL GRINCH NOS ROBA LAS NAVIDADES



|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes:14 Duración:1 hora | Competencias Clave  x Competencia Digital x Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor  x Aprender a aprender  x Conciencia y expresiones  x Sociales y cívicas culturales  x Matemática y competencias x Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
| Espacios (Aulas o salas a utilizar)  Aula del grupo y biblioteca |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)  Repasar los contenidos trabajados en el primer trimestre desde las distintas áreas.  Trabajar en equipo.  Despedir el trimestre de forma divertida. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)  Contenidos trabajados desde las distintas áreas durante el primer trimestre.  Enigmas, retos y acertijos variados. |



Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Agrupamientos/organización

Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Instrucciones (Reglas del juego)

En la biblioteca encontrarán cuatro grupos de mesas, uno para cada equipo y sobre la mesa una caja de cartón. Dentro de la caja encontrarán los materiales para la primera prueba y un kit de herramientas que necesitarán para todas las pruebas.

En el centro de la biblioteca habrá una mesa y, sobre ella, estará la caja con la llave.

-Cada grupo nombrará a un encargado de:

\*Comunicaciones: será el que vaya a hablar con la profe si tiene que comunicarle algún resultado o si quieren intercambiar un comodín por una pista.

\*Manipulación de materiales: que será el único que podrá tocar los materiales, aunque siga las instrucciones de los otros.

\*Investigador jefe: será quien manipule los ordenadores y otros dispositivos tecnológicos.

En los grupos que haya un cuarto miembro, podrá compartir la tarea con el investigador jefe.

-Cada grupo dispondrá de un kit de investigadores, que les permitirá resolver las distintas pruebas, pero ellos tendrán que adivinar para qué sirve cada objeto.

-Las decisiones deberán tomarlas entre todos, si no muestran acuerdo, tendrán que someterlo a votación.

-Cada grupo se centrará en su trabajo, ya que las pruebas son diferentes de los otros equipos son diferentes.

-Aunque trabajen en grupo, deberán mantener la distancia de seguridad y utilizar el gel siempre que toquen algo que no deban.

- Para que todos podamos concentrarnos, el nivel de ruido debe de ser mínimo. El Grinch (la profe) estará durmiendo, si el ruido le despierta irá a capturar a quien esté hablando muy alto y se lo llevará a su guarida durante 5 minutos. Durante este tiempo, no podrá ayudar a su grupo.

-Cada equipo contará con dos comodines que podrán utilizar para pedir ayuda o pista al Grinch en cualquier momento del juego.

-Para superar esta misión, todos los equipos deberán resolver sus pruebas, pues solo así lograrán las tres cifras necesarias para abrir la caja con la llave.

Cada equipo tendrá que resolver tres pruebas. En cada prueba habrá pequeños retos. Cuando resuelvan cada prueba, obtendrán una pieza de un puzle (para obtener el dígito que necesitarán final) y una pista para poder encontrar la siguiente prueba.

Las actividades que incluirán las pruebas serán: enigmas y adivinanzas, mensajes escondidos en cuadros, mensaje secreto con celofán rojo, texto en laberinto, mensajes codificados crucigramas, sopa de letras, puzles, sudokus genially cuya resolución les llevará a una cifra (última prueba)

Haremos 4 grupos de 3-4 alumnos. Mixtos, alumnos de tercero y cuarto.

El Grinch no quiere que celebremos las navidades. Por eso nos ha robado la llave del cole y ha bloqueado las salidas. Solo resolviendo las pruebas que encontraremos en la biblioteca encontraremos la llave para poder salir de aquí.

El día anterior visionaremos la película y, el mismo día, tendremos una pequeña representación teatral en el aula del grupo con el mismo protagonista. Cuando volvamos del recreo les diremos que, al ser el último día nos podemos ir antes a casa. Cuando lleguemos a la puerta, esta estará cerrada, volveremos al aula y allí nos estará esperando un mensaje del Grinch en el que nos explicará la actividad.

Edu scape room (para textos encriptados, candados digitales y temporizador)

Genially para la presentación inicial y para la tercera prueba.

Canva para la ambientación de la biblioteca.

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)

 Cajas

 Candados Tinta invisible

 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

 QR

 Mapas Puzzles

Decodif. Textos Crucigramas Pequeños acertijos

 Espejos  Papeles especiales  Experimentos Otros:

Sopas de letras.

Kit de herramientas navideños que tendrá cada grupo en su mesa de trabajo. En él encontrarán los recursos necesarios para resolver las distintas pruebas. También un botecito de gel hidroalcohólico. Sus carnet (con su función dentro del grupo) y una hoja con las normas o instrucciones. Los dos comodines y la primera prueba.

# Prueba nº 1: Materiales:

Señor Grinch, ¿Dónde están las llaves?



Tres sopas de letras por grupo (qué estarán en el sobre de la primera prueba), tres lápices con el nombre de cada alumno para que no compartan material y un bote de gel hidroalcohólico, para que se echen cada poco (todo ello lo encontrarán en el Kit de supervivencia del grupo).

Procedimiento:

Los alumnos, ya por grupos, irán a su espacio de trabajo. Abrirán la caja en la que encontrarán un sobre con la primera prueba y un “Kit de supervivencia” que les servirán para todas las pruebas (deberán descubrir en que momento podrán utilizar cada herramienta). También encontrarán 2 comodines que podrán utilizar para conseguir una pista adicional si se quedan atascados en algún momento.

La primera prueba está relacionada con las CCSS.

Será una serie de sopas de letras en las que tendrán que buscar nombres de los principales accidentes geográficos que hemos estudiado durante el primer trimestre (Serán 3 muy facilitas). Una vez que hayan encontrado esas palabras, deberán construir una oración completa y con sentido, utilizando una palabra de cada sopa de letras. Cuando le digan una oración correcta a la profe y le enseñen las sopas de letras resueltas, la profe les dirá la pista para encontrar la siguiente prueba, que estará escondida en la clase, bajo la mesa de un compañero. Allí, además de la segunda prueba, también encontrarán las 3 primeras piezas del puzle, que deberán resolver al final para encontrar el número de la clave secreta.

Todos los grupos realizarán la misma prueba pero con distintos contenidos.

Prueba nº:  Materiales:

Tres mensajes encriptados para cada grupo. Material para descifrar cada mensaje (lo tendrán en su kit de supervivencia). Candado digital en tres ordenadores.

Pero Grinch, ¿Qué estás diciendo?” (Lengua)



Procedimiento:

Bajo la mesa de un compañero, encontrarán el sobre con la segunda prueba y también las primeras piezas para resolver el puzle final.

En esta ocasión, tendrán tres mensajes secretos que deberán resolver. Cada mensaje estará encriptado de un modo diferente (jeroglífico, letras de colores para descubrir con una lupa hecha con papel celofán, mensaje en espejo, rejilla,…) Aunque solo son tres mensajes variaremos el tipo de presentación para que no todos coincidan en cada grupo.

Los mensajes serán preguntas relacionadas con los contenidos que hemos trabajado en Lengua durante este primer trimestre: contenidos de gramática (sujeto y predicado, clasificación según el número de sílabas, la comunicación, sustantivos y adjetivos), vocabulario (palabras polisémicas, sinónimos o antónimos, refranes, frases hechas, …) y ortografía (acentuación de palabras o normas ortográficas sencillas, identificación de diptongos e hiatos,…)

Las pruebas serán distintas en cada grupo.

Cuando tengan las tres respuestas deberán dirigirse al ordenador que se les indica (para ello en el kit de supervivencia tendrán un cromo o imagen que coincidirá con la imagen de uno de los ordenadores que hay en la biblioteca. Estos ordenadores estarán encendidos previamente y en ellos encontrarán un formulario o candado digital que deberán abrir introduciendo en orden alfabético las tres respuestas obtenidas en las pruebas. Cuando introduzcan las respuestas correctas, el candado se abrirá y les dará la pista para encontrar la tercera prueba y también las siguientes piezas del puzle. Esta segunda pista estará relacionada con los contenidos de literatura que hemos trabajado y estará escondida, aprovechando que realizaremos la actividad en la biblioteca, en algún libro al que llegarán descifrando esa segunda pista.

Prueba nº:  Materiales:

Sobre con la tercera prueba, que estará escondida en un libro de la biblioteca, junto con varias piezas del puzle. Ordenadores para ver el genially.

3 “¡Ayudemos al Grinch!



Procedimiento:

En un libro de la biblioteca, al que llegarán gracias a la segunda pista, encontrarán el sobre con la tercera prueba y las siguientes piezas del puzle.

En esta tercera prueba, tendrán que resolver un Genially con preguntas sobre CCNN y EF. Será tipo Quitz, cada vez que fallen deberán volver a empezar, así que el factor tiempo será decisivo. Lo haremos a través de Genially porque ya están familiarizados con este formato.

Si responden correctamente todas las pruebas, les aparecerá un mensaje que les conducirá al escondite de las últimas piezas del puzle.

Cuando reúnan todas las piezas del puzle, tendrán que montarlo y pegarlo con celo. Al darle la vuelta, encontrarán una de las cifras necesarias para abrir el candado final.

Cada grupo obtendrá una cifra y, ordenándolas de menor a mayor, podrán abrir el candado de la caja en la que estará la llave (y unos dulces navideños) para poder salir del colegio.