

# BREAKOUT “LA QUINTA CASA DE HOGWARTS”

## 1º OBJETIVOS:

- Celebración 25 aniversario de la publicación del primer libro de la saga Harry Potter.
- Incentivar y animar a la lectura.
- Acercar, desde la biblioteca del centro, personajes y universos literarios a nuestro alumnado con propuestas lúdicas y atractivas.

**2º ORGANIZACIÓN:** alumnado de 6º de Primaria distribuidos en 6 grupos de 4 o 5 alumnos o alumnas.

Cada grupo será identificado por un color, en mesas, en el papel de las pruebas y en el maletín final.

Se proporcionará un folio donde podrán ir escribiendo las pistas y colocando los números del código que vayan averiguando, en una cuadrícula.

Se intentan cambiar pistas y se varían pruebas para que los grupos no tengan que buscar las mismas soluciones, con esto evitamos las transferencias entre los grupos y nos ajustamos a las distintas numeraciones de los candados.

## 3º DESARROLLO

- ✓ **INTRODUCCIÓN:** formato vídeo, con voz, fondo tema de Hedwig e imágenes.

Bienvenidos y bienvenidas, la biblioteca vuelve a abrir sus puertas, para algo muy especial.

El colegio Hogwarts de Magia y Hechicería añadirá una quinta casa a las cuatro ya conocidas, se llamará Iñilor.

Los niños y niñas del colegio Teresa Iñigo sois aspirantes a entrar en ella, pero para conseguir ser admitidos, debéis superar una serie de pruebas y retos sobre las asignaturas a estudiar en Hogwarts: adivinación, cuidado de criaturas mágicas, transformaciones, aritmancia y más...Es importante trabajar en equipo, demostrar habilidad, ingenio y mucha, mucha observación.

Cada equipo seréis identificados por un color y....algo más, cuando superéis una prueba se os proporcionarán pistas para identificar el código secreto que abrirá el candado de vuestro maletín mágico.

Por último, una vez abierto el maletín, tendréis en vuestras manos parte del nuevo lema de la casa Iñilor, uniendo los fragmentos de los seis equipos obtendréis el lema de nuestra casa, requisito fundamental para ser admitidos en Hogwarts.

La prueba finalizará con éxito cuando todos los aspirantes a magos y magas, aquí reunidos, leáis al unísono con fuerza y convicción el lema de la casa Iñilor, pero recordad solo dispondréis de 60 minutos para completar el reto.

¡Ánimo aspirantes! la prueba da inicio.... comienza la cuenta atrás...

## ✓ PRUEBAS

### PRIMERA PRUEBA ASIGNATURA ARITMANCIA.

Conoceremos las distintas asignaturas que debes estudiar para llegar a ser un buen mago o maga.

Nos acercamos a la aritmancia que es una disciplina mágica, que estudia las propiedades mágicas de los números. Las personas que practican esta disciplina son llamados "aritmánticos".

Resuelve el problema numérico buscando, los datos que te piden.

¡Ánimo, buscad la magia en los números!

Ejemplo del grupo VERDE: Observa la ilustración y cuenta el número total de gafas y el número de gorros de mago, suma ambos números. El resultado de esta operación deberás dividirlo entre el número de escobas.

El número que obtengas es el 3º número de tu código.



## SEGUNDA PRUEBA ASIGNATURA TRANSFORMACIONES.

Todo mago y maga que se precie tiene que ser capaz de transformar unos objetos en otros, siempre ayudado por su varita ¡eso sí!

Aquí debéis transformaros en Harry Potter. Para conseguirlo, dibujaros unos a otros la cicatriz de Harry utilizando su fotografía para ayudaros (se proporciona material), mientras recortareis y montareis 2 gafas.

Cuando el game master de por superada la prueba, podréis conseguir la pista pegada tras la foto, con ella os iréis acercando al código de vuestro candado.

Ejemplo de pista del grupo MORADO: en vuestro código está el número de dedos usados para hacer la victoria.



TERCERA PRUEBA ASIGNATURA ENCANTAMIENTO

Para resolver la siguiente prueba deberéis eliminar el encantamiento CONFUNDUS, también llamado encantamiento confundidor, que padece el texto y así conseguir descifrar su contenido.

La prueba finalizará cuando el game master os proporcione el texto completo al que pertenece el fragmento encantado y lo leáis grupalmente, por supuesto al final del mismo tendréis una nueva pista.

DESCIFRA EL TEXTO UTILIZANDO EL CÓDIGO PIGPEN

>□□Γ┘    7.□□.□.    □□□7.□.□.

-----

□.┘.□.V    ^□□.□□    U.□.□.□.□.□.

-----

>□,   7┘□┘V    □.□□□□□┘V    <

-----

<□.┘    L.□.□.┘>□.□.□    □□.    □.┘

-----

□.□.□.□>□    L.□.□    <□    □.┘<□.

-----

Se proporciona el código a cada grupo.

A	B	C	J	K	L
			•	•	•
D	E	F	M	N	O
			•	•	•
G	H	I	P	Q	R
			•	•	•

	S		W	
			•	
T		U	X	Y
			•	•
	V		Z	
			•	



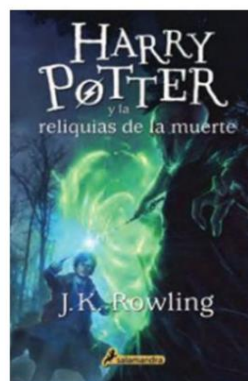
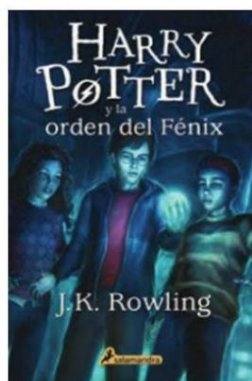
Una vez descifrado el código se podrá leer una descripción de Harry Potter, luego se entrega la parte del libro donde se encuentra esta parte y la última cifra del código. Ejemplo de pista del grupo ROJO: la suma de tiempos de una redonda y una blanca está en la 1ª posición de vuestro código.

#### CUARTA PRUEBA: HISTORIA DE LA MAGIA

Conocer la historia de magos y magas relevantes es importante para vuestra formación. Busca dentro del “Don Quijote” más cercano que encuentres y completad el puzle con los libros de la saga de Harry Potter ordenados.



Harry Potter



Una vez solucionado el puzle se proporcionará una pista que dice: debajo de tu silla encontrarás la pista final.

Ejemplo de pista final del grupo BLANCO: tu maletín es el que es completamente distinto.

Una vez localizado el maletín y abierto con el código que han ido consiguiendo con las diversas pruebas se accede a la...

#### PRUEBA FINAL: ENCANTAMIENTO REVELADOR

Habéis llegado al final, vuestro maletín habéis abierto y tenéis parte del lema de la casa Iñilor en vuestras manos, ahora utilizad el encantamiento revelador que obliga a la tinta invisible u otros mensajes ocultos a que aparezcan.

El encantamiento para este hechizo es **Aparecium** utilizadlo en la pizarra y completad el lema.

La prueba finalizará cuando leáis todos juntos el lema de vuestra casa.

¡BUENA SUERTE!

Al abrir cada maletín se encontrarán la explicación de la prueba y una serie de letras individuales a tamaño 5 x 4 cm. aprox.

En una pizarra de 1,20 x 80 se habrá pegado un papel continuo, con el lema de la nueva casa, escrito con los símbolos rúnicos y en tinta invisible.

Seguidamente con una linterna de luz ultravioleta, el alumnado comenzará a pegar cada letra relacionando los símbolos rúnicos.

La prueba finalizará cuando todos los aspirantes lean juntos y al unísono el lema de la nueva casa, antes de que finalice el tiempo.

#### **4º TEMPORALIZACIÓN**

22 de abril, actividad incluida dentro de las actividades de la semana del libro, reflejadas en el Plan de lectura, organizada y coordinada por el responsable de la biblioteca escolar.

Sesión de 60 minutos por clase.

#### **5º MATERIALES**

- Panel interactivo para proyectar el vídeo y el cronómetro con la cuenta atrás.
- Tijeras y grapadora para recortar y unir las partes de las gafas.
- Puzle fabricado con la imagen arriba presentada a tamaño Din A-3, dividida en 24 fragmentos y plastificado.
- Material diverso impreso y material de escritura.
- Maletines y candados numéricos.
- Lápiz negro de maquillaje.
- Pizarra, papel continuo, celo, rotuladores de tinta invisible y linterna ultravioleta.

#### **6º EVALUACIÓN**

- Rúbrica de evaluación encaminada a puntuar directamente los resultados del juego.
- Cuestionario Forms de valoración de la experiencia, por parte del alumnado.
- Autoevaluación de la experiencia por parte del profesorado.