

II SEMANA  
**RED**  **NDA**

# LA CABAÑA DE DA VINCI

## JUEGO INTERACTIVO

**NATURALIZA**



# ¡GUÍA PARA PROFES!

## CÓMO CONVERTIRTE EN GAMEMASTER EN LA CABAÑA DE DA VINCI

### EL JUEGO:

Este juego está pensado para concienciar a los niños y niñas en materia de medio ambiente para que hagan todo lo que esté en sus manos por conservarlo y respetarlo.

Está creado para edades entre 6 y 12 años, de manera que el profesor/a deberá prestar más ayuda a los más pequeños. Los más mayores podrán jugar prácticamente solos.

### MODO DE JUEGO:

La idea es que se tenga acceso al menos a un ordenador con proyector para que el profesor/a maneje la presentación o que cada alumno/a o grupos de alumnos puedan jugar directamente sobre un ordenador.

Lógicamente, necesitarán que el docente supervise el juego, especialmente en los alumnos/as de menor edad.



# ¡GUÍA PARA PROFES!

## CÓMO CONVERTIRTE EN GAMEMASTER EN LA CABAÑA DE DA VINCI

### EL JUEGO:

Este juego está pensado para concienciar a los niños y niñas en materia de medio ambiente para que hagan todo lo que esté en sus manos por conservarlo y respetarlo.

Está creado para edades entre 6 y 12 años, de manera que el profesor/a deberá prestar más ayuda a los más pequeños. Los más mayores podrán jugar prácticamente solos.

### MODO DE JUEGO:

La idea es que se tenga acceso al menos a un ordenador con proyector para que el profesor/a maneje la presentación o que cada alumno/a o grupos de alumnos puedan jugar directamente sobre un ordenador.

Lógicamente, necesitarán que el docente supervise el juego, especialmente en los alumnos/as de menor edad.



## PREPARACIÓN:

Antes de jugar con tu alumnado, te recomendamos que eches un vistazo al juego por tu parte, porque hay dos pruebas que requieren un poquito de preparación. Te las indicamos a continuación para que te sea más fácil:

**01.** Antes de empezar el juego, habrá que construir un cryptex. Para ello, adjuntamos un pdf con toda la información necesaria e instrucciones. Será necesario imprimir, recortar y pegar (con celo). El tiempo estimado para su preparación será de aproximadamente 10 minutos, pudiendo incrementarse en alumnos/as de menor edad.

Además, para construir el cilindro del cryptex, será necesario el rollo de cartón del papel higiénico, de manera que puedes hacerte con uno, unos cuantos o pedir a los alumnos/as que lo lleven de casa. Si compartís uno, varios o cada uno construye el suyo ¡eso ya es cosa tuya!

También podéis fabricar el cryptex en otra hora/día diferente a la del juego para entrar directamente a la acción.

## A TENER EN CUENTA...

Hay sonido en determinados momentos del juego para amenizar, nunca en momentos que se requiera pensar ni concentrarse. Igualmente, si el sonido molesta, se puede quitar bajando el volumen.

Si el profesor o profesora considera que alguna otra prueba se puede jugar impresa, ¡tú eres la persona entendida! ¡Adelante!

JUGAR





## RESPUESTAS:

Si optas por jugar al juego antes de hacerlo con tu alumnado, no te hará falta la chuleta, pero nunca está de más tenerla por si acaso ;)

### PRUEBA 1:

#### ¿DÓNDE CONSTRUIMOS LA CABAÑA?

Parte 1: El sonido de los animales

principio - pájaro

cuando - pato

coincidieran - cerdo

criatura - grillo

croquetas - rana

Parte 2: Colección de huellas

Animales correctos: pájaro, rana y cerdo.

Parte 3: Sigue las huellas

Número final: **521**

Parte 4: Solución en cryptex

Letras finales (no olvidar introducirlas en mayúsculas): **UID**

### PRUEBA 2:

#### ¿CON QUÉ MATERIALES CONSTRUIMOS LA CABAÑA?

Parte 1: El sonido de los animales

Jugar a la sopa de letras y buscar BORRADOR, ALMENDRAS y CALDERO. Se deberá utilizar el lápiz de arriba a la derecha para redondear las palabras. Luego, para continuar es necesario desmarcar el lápiz y darle a siguiente. Al desmarcar el lápiz, desaparecerán los círculos, pero no pasa nada, se puede seguir avanzando.

Parte 2: ¡A por esos materiales!

Materiales correctos: Barro, Madera y Acero.

\*Para facilitar la construcción de las palabras se puede arrastrar las letras para probar y utilizar la bombilla de pista para descartar las letras que no se deben utilizar.

Parte 3: ¿Qué pasa con lo que sobra?

Letra N: Contenedor de cartón y papel

Letras L-S-O: Contenedor de envases de plástico, latas y briks

Letras D-R: Contenedor de envases de vidrio

\*Alguien deberá apuntar cuántas letras se tiran en cada contenedor para el final de la prueba.

Número final: **132**

Parte 4: Solución en cryptex

Letras finales (no olvidar introducirlas en mayúsculas): **ELM**



## PRUEBA 3:

### ¿CÓMO AHORRAMOS AGUA EN LA CABAÑA?

Parte 1: El agua por su cauce

Si se juega FÍSICAMENTE: Se debe imprimir el documento recortar el esquema de las tuberías y las hojas de loto a parte. Hacer tantas copias como se considere. En este caso, el profesor/a deberá esconder las hojas de loto por el aula, ya que el primer paso para los alumnos/as será encontrar esas hojas de loto para después utilizarlas rellenando los huecos.

Si se juega en el ORDENADOR: seguir adelante tal y como indica el juego.

La solución a la operación es:  $5 - 3 \times 2 + 8$  (La operación se iría haciendo en orden. En este caso obviamos la jerarquía en las operaciones, porque las vamos haciendo según las identificamos, por eso el resultado es 12).

Número final (sin signos de operación): **328**

Parte 2: Solución en cryptex

Letras finales (no olvidar introducirlas en mayúsculas): **DIO**

## PRUEBA FINAL:

### ¿CUÁL ES LA CONTRASEÑA DE LA PUERTA SECRETA?

Si se han ido apuntando las letras del cryptex, resolveremos fácilmente esta prueba rellenando en bloques de tres letras la frase final:

"**CUIDA EL MEDIO AMBIENTE**"

Si no, el propio juego permite volver atrás para rehacer alguna de ellas.

## PRUEBA 4:

### ¿QUÉ HAY DE COMER?

Parte 1: Lección de inglés

Debemos encontrar los alimentos que se corresponde su color natural con el color de la palabra. En este caso: zanahoria (carrot) es naranja y pimiento (pepper) puede ser rojo. Estos dos vegetales serían los correctos.

Parte 2: ¿Qué alimento vamos a plantar?

La zanahoria.

Parte 3: ¿Qué alimento vamos a plantar?

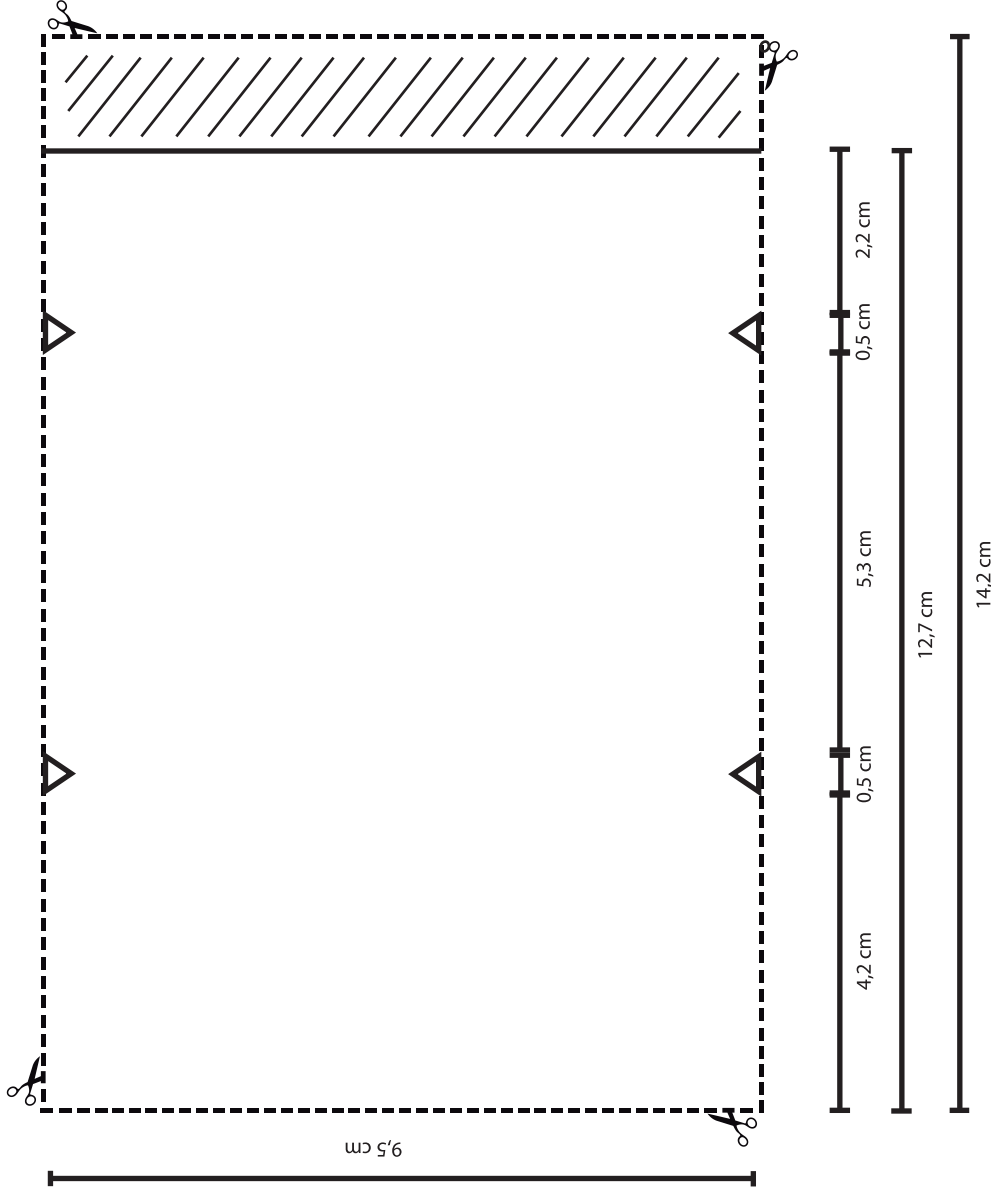
Número final: **153**

Parte 4: Solución en cryptex

Letras finales (no olvidar introducirlas en mayúsculas): **ENT**

**Construye un CRYPTEX**

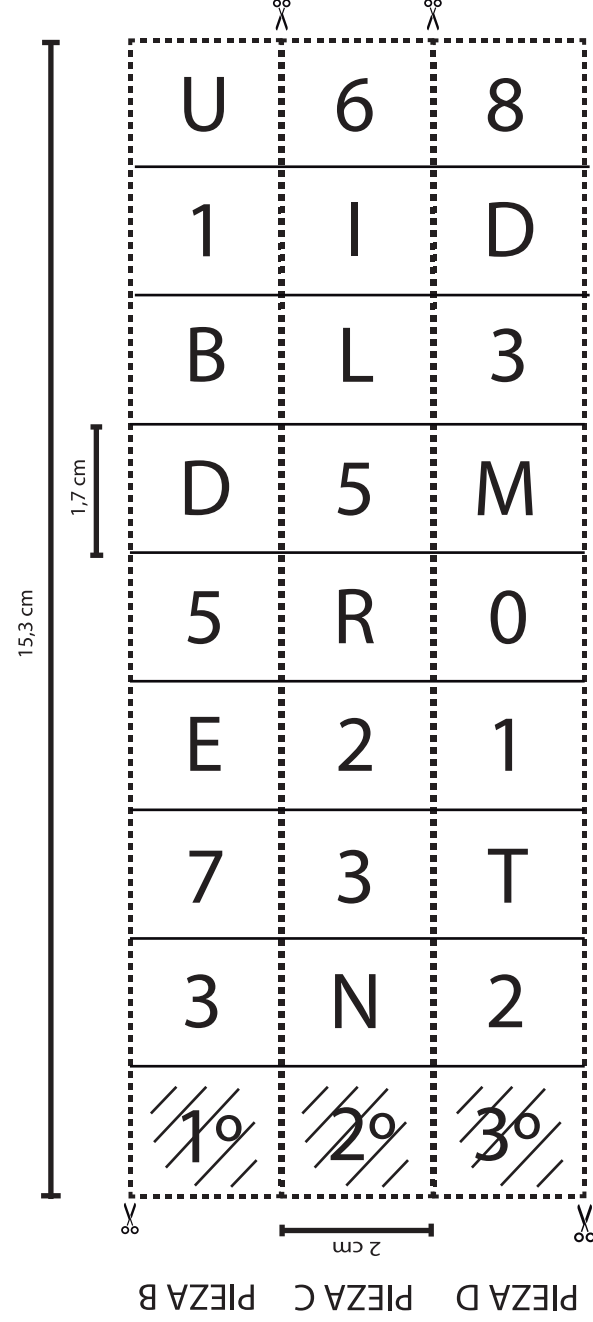
# PIEZA A



LEYENDA: ✂️ ..... Cortar



Pegar, quedando esta superficie por debajo





## MATERIAL QUE VAS A NECESITAR:

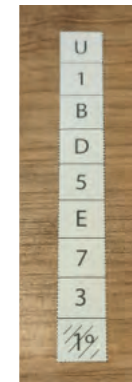
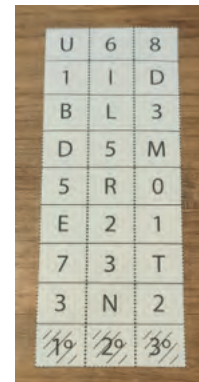
- Impresora
- Tijeras
- El cilindro de cartón de un rollo de papel higiénico terminado
- Celo

## INSTRUCCIONES DE MONTAJE:

1. Cortamos la PIEZA A de la plantilla por la línea de puntos y la pegamos alrededor del cilindro de cartón. Rodeamos el cilindro con la PIEZA A, dejando la parte rayada completamente cubierta. Pegamos con celofán los bordes para que nos quede un cilindro cubierto e inamovible.



2. Volvemos a la plantilla y cortamos las PIEZAS B, C y D por las líneas de puntos. Como resultado tendremos 3 piezas individuales.

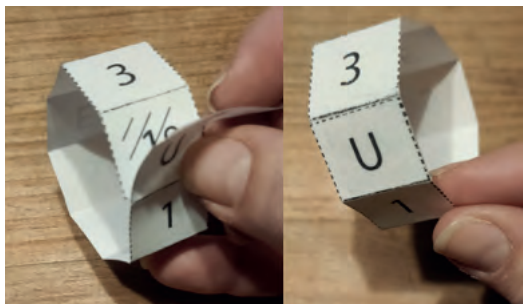


### 3. Cogemos la PIEZA B (1°):

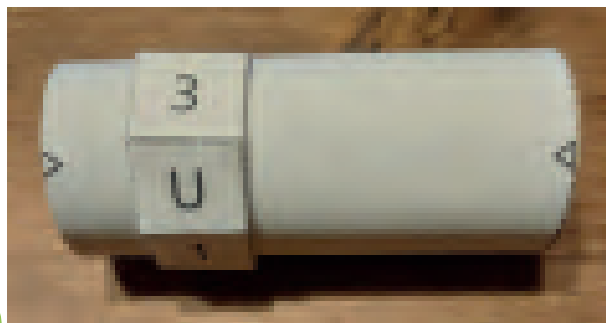
a) La doblamos por las líneas que separan los números de las letras.



b) Pegamos la parte rayada al otro extremo de la pieza, evitando que la parte rayada quede visible. Como resultado obtendremos un octógono que mantendrá los números y letras visibles en la parte exterior.

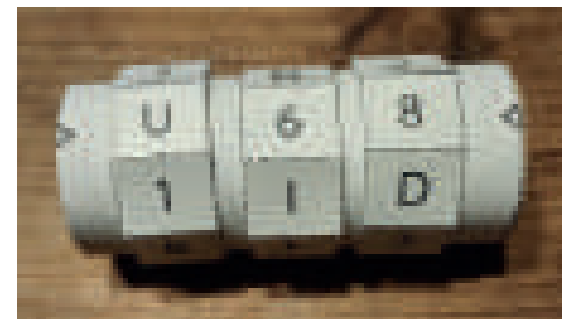


c) olocamos la PIEZA B (1°) ya montada alrededor del cilindro de cartón.



4. Repetimos el proceso del punto 3 con las PIEZAS C (2°) y D (3°).

5. Ya tenemos montado el CRYPTEX:

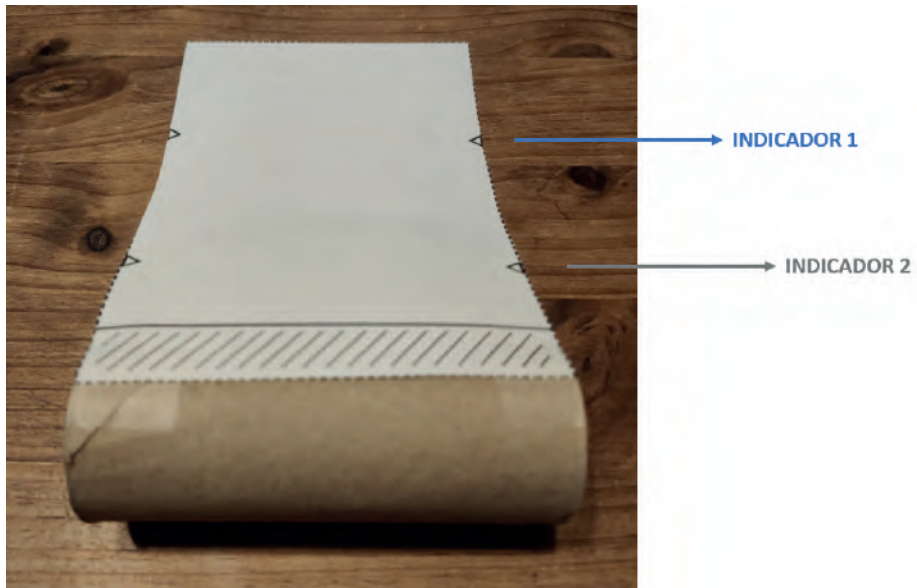


¡IMPORTANTE! Revisa que el orden de las PIEZAS B, C y D sea el correcto al montar el cryptex, cada pieza está marcada con un número que corresponde al orden de colocación, ordenado de izquierda a derecha (Pieza B - 1°, Pieza C - 2° y Pieza D - 3°).

## ¿CÓMO UTILIZARLO?

Una vez montado el cryptex, es importante entender el funcionamiento, se trata de un artefacto muy útil para descifrar códigos.

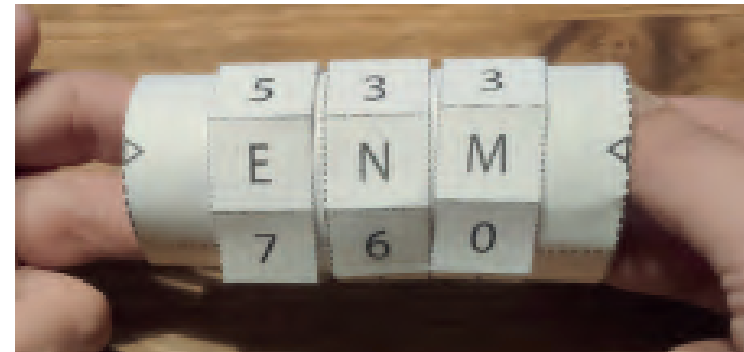
Como habrás observado, en PIEZA A que hemos pegado en el cilindro, hay dos flechas que marcan entre sí una línea recta. Esas flechas marcan el lugar donde tenemos que colocar el código.



Por ejemplo, si la solución a una prueba son los números 1 - 5 - 2, tendremos que colocarlos en el cryptex haciendo que coincidan con uno de los indicadores y una vez los coloquemos, utilizaremos los dedos para fijar las piezas B, C y D y giraremos el cryptex.



Giramos las manos y justo en el reverso encontramos el otro indicador, con dos flechas que nos mostrarán la solución:





## Prueba 3

# ¿Cómo ahorramos agua en la cabaña?



# ¡Vamos allá!

## Sigue los pasos para jugar esta prueba físicamente:

1. Imprime la siguiente hoja de este documento.  
(Puedes hacer las copias que consideres según la cantidad de alumnos/equipos que vayan a jugar)
2. Recorta la imagen del sistema de agua y tuberías por la línea de puntos.  
Haz lo propio con las hojas de loto.
3. Esconde por el aula las hojas de loto para que los alumnos las busquen y encuentren.  
(Si juegan por equipos, puedes meter las hojas en sobres y escribir el nombre del equipo)
4. Cuando las encuentren, deberán rellenar los huecos con las operaciones matemáticas oportunas hasta dar con el resultado final del depósito.

Cuando lo hayan conseguido, volved a la pantalla en la que os quedasteis y dale a siguiente.

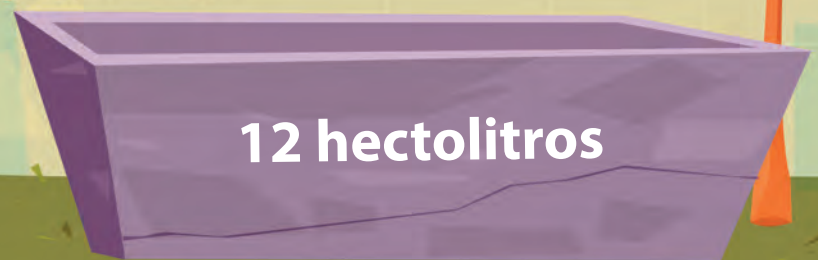
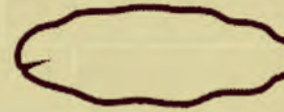
**¡A calcular!**

**+8**

**×2**

**-3**

Recorta las hojas por su contorno  
y el cuadro por la línea de puntos.



**12 hectolitros**