



EL ANTIGUO MAPA MISTERIOSO

BÚSQUEDA DEL TESORO

9 - 12 AÑOS



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO



9-12 años



Preparación
25 min



Juego
3 h

Número de niños (jugadores): Variable. Ideal entre 1 y 6, si hay más puedes hacer 2 grupos (entonces tendrás que imprimir todo en doble y dejar 2 pistas en cada escondite, con piezas del puzle sólo en la mitad de las pistas para que los dos equipos tengan que cooperar para encontrar el tesoro).

Cómo se juega

Comprueba que tienes todo el material necesario. Imprime las páginas 5 a 18. Prepara las pruebas. Recorta las pistas y escóndelas en dónde te indicamos (si no tienes uno de los escondites, retira la pista correspondiente o escríbenos a contacto@busqueda-del-tesoro.com).

Se empieza el juego enseñando el mapa de la página 5 a los niños. No dudes en empezar a crear ya un ambiente de intriga, por ejemplo, diciendo: *“Esta mañana he encontrado este mapa buscando en mis papeles, es de algún antepasado de la familia y dicen que es un mapa del tesoro, pero nunca nadie ha conseguido descifrarlo...”*. El objetivo es que los niños entren de lleno en el mundo mágico que durará durante todo el juego. Y se lee la pista nº1 en el mapa.

Material

- Impresora y papel
- Tijeras
- Celo
- Pegamento
- Servilleta de papel y un poco de aceite
- Una palangana llena de harina y objetos del tamaño de una cereza: cerezas, uvas, caramelos, monedas de chocolate...(tantos objetos como niños)
- Pañuelo bastante largo (para vendar los ojos)
- El tesoro (chuches, chocolate, algún juego, entradas para el cine, un libro...)

Esconde las pistas

- La pista nº1 está en el mapa (no hacer nada)
- La pista nº2 (+enigma+1 pieza puzle) en el diccionario, en la página de la palabra “mapa”
- La pista nº3 (+1 pieza puzle) en un armario
- La pista nº4 (+1 pieza puzle) debajo de un sillón o sofá (el mueble donde nos sentamos para mirar imágenes)
- La pista nº5 (+1 pieza puzle) cerca de los cepillos de dientes
- La pista nº6 (+enigma+1 pieza puzle) en un espejo
- La pista nº7 (+1 pieza puzle) en un teléfono
- La pista nº8 (+1 pieza puzle) en la nevera
- La pista nº9 (+alfabeto+1 pieza puzle) en la lavadora

- La pista nº10 (+enigma+1 pieza puzle) en la puerta de entrada
- La pista nº11(+1 pieza puzle) en un zapato
- La pista nº12 (+1 pieza puzle) en una mesa
- La pista nº13 (+1 pieza puzle) en una silla



Esconde el tesoro
(con el texto que la página 7)
debajo de la cama
“del dueño de la casa” *

* El dueño de la casa puede ser el padre/madre, la persona en casa de quién se juegue (tíos, abuelos...) o también puede ser el niño, que es “dueño” en este día especial (útil si quieres evitar que los niños entren en tú habitación)

¡A divertirse!

PREPARA LAS PRUEBAS

Pista n°3: Coloca cada continente en su sitio

Los niños deben colocar 4 continentes en su sitio con los ojos vendados. Imprime y recorta los continentes de la página 12 y ponles un trozo de celo doblado (para que pegue por las dos caras). Imprime la página 13 y pégala en la pared o colócala encima de una mesa. Da un continente a un niño y tápale los ojos con un pañuelo. Tiene que colocar el continente en su sitio con la ayuda de los otros niños que lo guían (arriba, abajo, derecha, izquierda). Se pasa a otro niño.

Pista n°5: Prueba de agilidad

Los niños deben realizar una carrera de obstáculos. Prepara el recorrido poniendo algunos obstáculos (pasar por debajo de una mesa, por encima de una silla, poner un taburete o unos cojines para que salten, o una cuerda para que pasen por debajo, el palo de una escoba que deben pasar en equilibrio...). Por turnos deben realizar el recorrido para demostrar su agilidad. Se supera la prueba cuando todos los niños llegan a la meta. *Opcional*: dar un tiempo máximo para realizar el recorrido y cronometrar.

Pista n°7: Memo-carrera

Los niños deben reproducir la tabla completa en la tabla vacía. Para esta prueba la salida y la meta deben ser distintas, y el recorrido debe ser de 3-5 metros. Imprime las páginas 15 y 16 y recorta las imágenes. Pon en la meta (pegado a la pared o encima de una mesa/ silla) la tabla completa y las imágenes recortadas. Pon en la salida la tabla vacía con celo o pegamento. Por turnos, cada niño va corriendo desde la salida hasta donde está la tabla rellena (meta), allí recoge una (o más) pieza(s) y vuelve a la salida para colocarla(s) en su sitio. Se supera la prueba cuando los niños hayan reproducido la tabla exactamente igual.

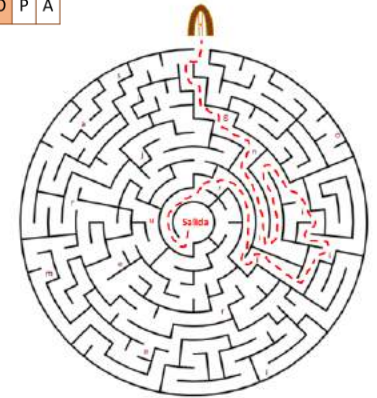
Pista n°11: ¡Busca y encontrarás!

Los niños deben soplar en una palangana de harina hasta ver un objeto y cogerlo con la boca. Llena una palangana con harina y esconde dentro tantos objetos pequeños como niños (cerezas, uvas, fresas, monedas de chocolate, caramelos...). Por turnos, cada niño deberá soplar la harina hasta encontrar el objeto escondido, que tiene que atrapar con la boca, sin utilizar las manos. Se supera la prueba cuando todos los niños han conseguido un objeto. Si ves que es muy difícil deja que busquen con las manos.

¡Comprueba que no hay niños alérgicos!

SOLUCIONES

- **Pista nº1:** La frase está escrita con el código “abc-2” que significa que hay un desplazamiento de dos letras en las letras del alfabeto: A se transforma en C, B en D, etc. La frase descifrada es: “Busca “mapa” en el libro que todo lo sabe” (B=d; U=w; S=u; C=e; A=c)/ Busca la pista 2 en el diccionario (= libro que todo lo sabe), en la página de la palabra mapa
- **Pista nº2:** La palabra del crucigrama es “armario” / Busca la pista 3 en un armario
- **Pista nº3:** Prueba / Busca la pista 4 en el sofá delante de la tele (donde nos sentamos a mirar imágenes)
- **Pista nº4:** La frase es (leer en vertical): “Lavaros los dientes cada día para encontrar la siguiente pista” / Busca la pista 5 en un cepillo de dientes
- **Pista nº5:** Prueba/ Busca la pista 6 en un espejo (ver adivinanza del mapa)
- **Pista nº6:** En el laberinto se recogen las letras “r i i i n g” (sonido de un teléfono)/ Busca la pista 7 en un teléfono
- **Pista nº7:** Prueba/ Busca la pista 8 en la nevera (dónde hay refrescos fresquitos)
- **Pista nº8:** Las primeras letras de cada línea forman “lavadora”/ Busca la pista 9 en la lavadora
- **Pista nº9:** Prueba/ Busca la pista 10 en la puerta de entrada (por dónde entran los invitados)
- **Pista nº10:** Con una servilleta de papel mojada en un poco de aceite frotar la hoja en blanco, y se leerá lo que pone en la parte doblada: Alfa, Papa, Tango, Oscar, Zulu, Alfa. Los niños tienen que guardar sólo las iniciales desordenadas para formar la palabra “zapato”/ Busca la pista 11 en un zapato
- **Pista nº11:** Prueba/ Busca la pista 12 en una mesa (ver dibujo del mapa)
- **Pista nº12:** Al quitar las letras “h, k, g, y, z, p, w, f”, la frase que queda es “Si el misterio quieres resolver busca debajo de una silla” / Busca la pista 13 debajo de una silla
- **Pista nº13:** Es la última pieza del puzzle. Los niños deberán completarlo para leer la frase “El dueño de esta casa guarda bien sus tesoros. Busca debajo de su cama y lo encontrarás”
Busca el tesoro (chocolate, caramelos, libros...) debajo de la cama del “dueño de la casa”





11. ?



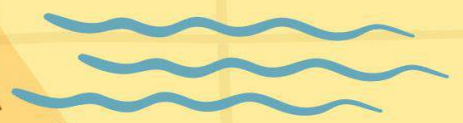
10. Con un poco de aceite lo invisible verás

13. ?

12.



8. Las primeras de cada línea te indicarán donde buscar



7. ?

9. ?



6. Muy bonito por delante, y muy feo por detrás, me transformo a cada instante, pues imito a los demás.

5. ?



4. No lees como siempre. El cielo está arriba y la tierra abajo.

3. ?

1. Dwuec « ñcre » go gn nkdtq swg vqfq nq ucdg [abc -2, d=b; w=u]

2. ?

Busca « ---- » ----





El dueño de esta casa
guarda bien sus
tesoros. Busca debajo
de su cama y
lo encontrarás.

¡Bravo!

Habéis descubierto el tesoro que llevaba escondido varias generaciones.

¡Sois realmente unos aventureros extraordinarios!



PISTA N° 2



Para seguir leyendo el mapa misterioso tendréis que demostrar vuestra sabiduría y conocimiento del mapa de nuestra tierra:
el mapamundi.

PISTA N° 4

L S E A Y T S U P
A L N D E R L I I
V O T A N A A E S
A S E D C R S N T
R D S I O E I T A
O I C A N I G E

(Ayudaros del mapa para resolver el misterio)

PISTA N° 3

¡Bravo! Habéis demostrado vuestra sabiduría, pero, ¿seréis capaces de colocar los continentes en su sitio?

(debéis superar la prueba antes de seguir leyendo)

Buscad la siguiente pista en el mueble donde nos sentamos a mirar imágenes...

PISTA N° 5

Todo aventurero debe ser ágil y rápido para poder escapar de cualquier situación inoportuna. ¡Demostrad vuestra agilidad ante los obstáculos!

(debéis superar la prueba antes de seguir leyendo)

Ayudaros del mapa para encontrar la pista n°6...

PISTA N° 6

Y vosotros, ¿conseguiréis encontrar la salida del laberinto?
Pero sin memoria la aventura se pierde en un laberinto infernal.

PISTA N° 7

A diferencia de otros, no os habéis perdido en el laberinto infernal... Así que, con vuestra memoria, ¡la siguiente memo-carrera no os tendría que costar!

(debéis superar la prueba antes de seguir leyendo)

La siguiente pista tenía mucha sed después de la memo-carrera, ¡y se ha ido a buscar un refresco bien fresquito!

PISTA N° 8

La leyenda cuenta que un atardecer de mayo una mujer vestida de blanco se paseaba por la playa. Al verla, un elegante desconocido le dio una bolsa llena de oro para que nadie se la robara. La mujer la guardó y esperó a que el misterioso hombre regresara.

(Ayudaros del mapa para resolver el misterio)

PISTA N° 9

El Alfabeto de deletreo para radiotelefonía se utiliza para transmitir los mensajes sin ningún error. ¿Sabréis decir vuestros nombres con este alfabeto?

(debéis superar la prueba antes de seguir leyendo)

Ya estáis llegando al final, y sin embargo debéis volver allá por donde empiezan los invitados para encontrar la siguiente pista.

PISTA N° 10

¿Seréis capaces de ver?

Ayudaros del mapa, y recordad, un buen aventurero no debe perder la memoria...



PISTA N° 11

Los tesoros a menudo escondidos están. Una capa de polvo los suele esconder. Así que no te fíes de las apariencias. Busca, sopla, y tal vez algo encontrarás.

(debéis superar la prueba antes de seguir leyendo)

Buscad en el mapa donde encontrar la pista n°12...

PISTA N° 12

Shi ehl mkiksktkekrkiko
qgugigegrgegs rgegsoglgvgegr
byuysycya dzezbzazjo dpe
uwnwa sfiflflfa

[-hkgyzpwf]



PISTA N° 13

Agilidad y sabiduría tenéis.
Utilizad esta última pieza para
completar el puzle y
descubriréis donde está
escondido el tesoro.



ENIGMA DE LA PISTA N°2

Los continentes son vastas extensiones de tierra limitadas por mares y océanos. Es difícil separar la tierra en continentes, y existen diferentes modelos que defienden un número distinto de continentes (5, 6, 7), según se consideren sólo los continentes poblados, América como uno o dos.... De todos los modelos, aquí veremos uno de los tres más populares: el de los 7 continentes. ¿Sabes cuáles son? Rellena el crucigrama y lee la palabra que aparece en las casillas de color. ¡Ves allí a buscar tu siguiente pista!

El continente de los récords: el más grande, el más habitado,
 → el de las montañas más altas, el que tiene más islas

→ Donde aparecieron los primeros hombres

Está en el hemisferio norte y se extiende hasta el istmo de Panamá →

→ El continente más pequeño. Hay muchas islas, ¡y canguros!

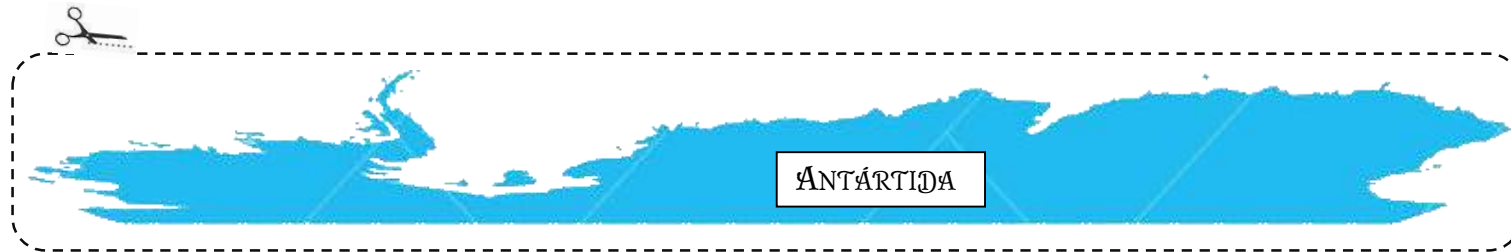
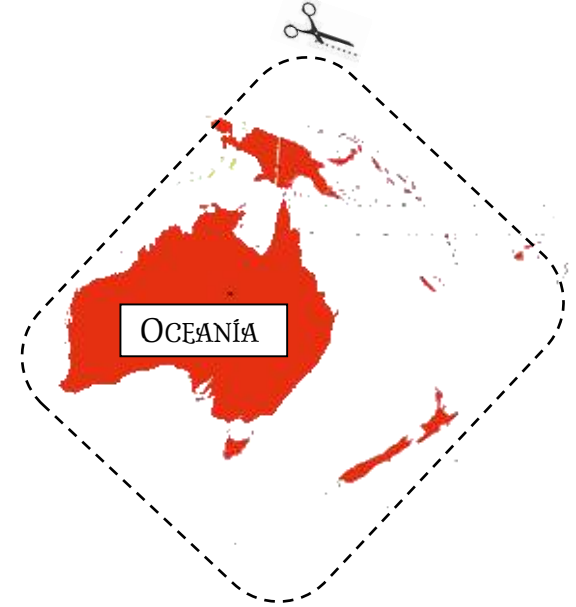
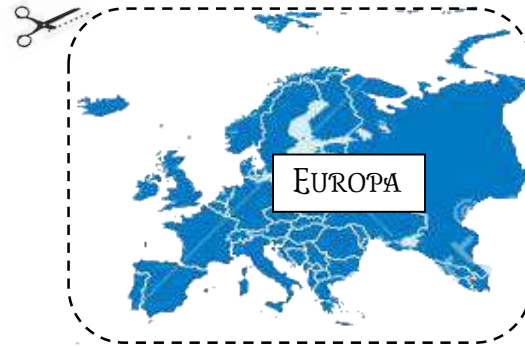
Está el río más largo del mundo, el Amazonas →

→ Es una gran capa de hielo

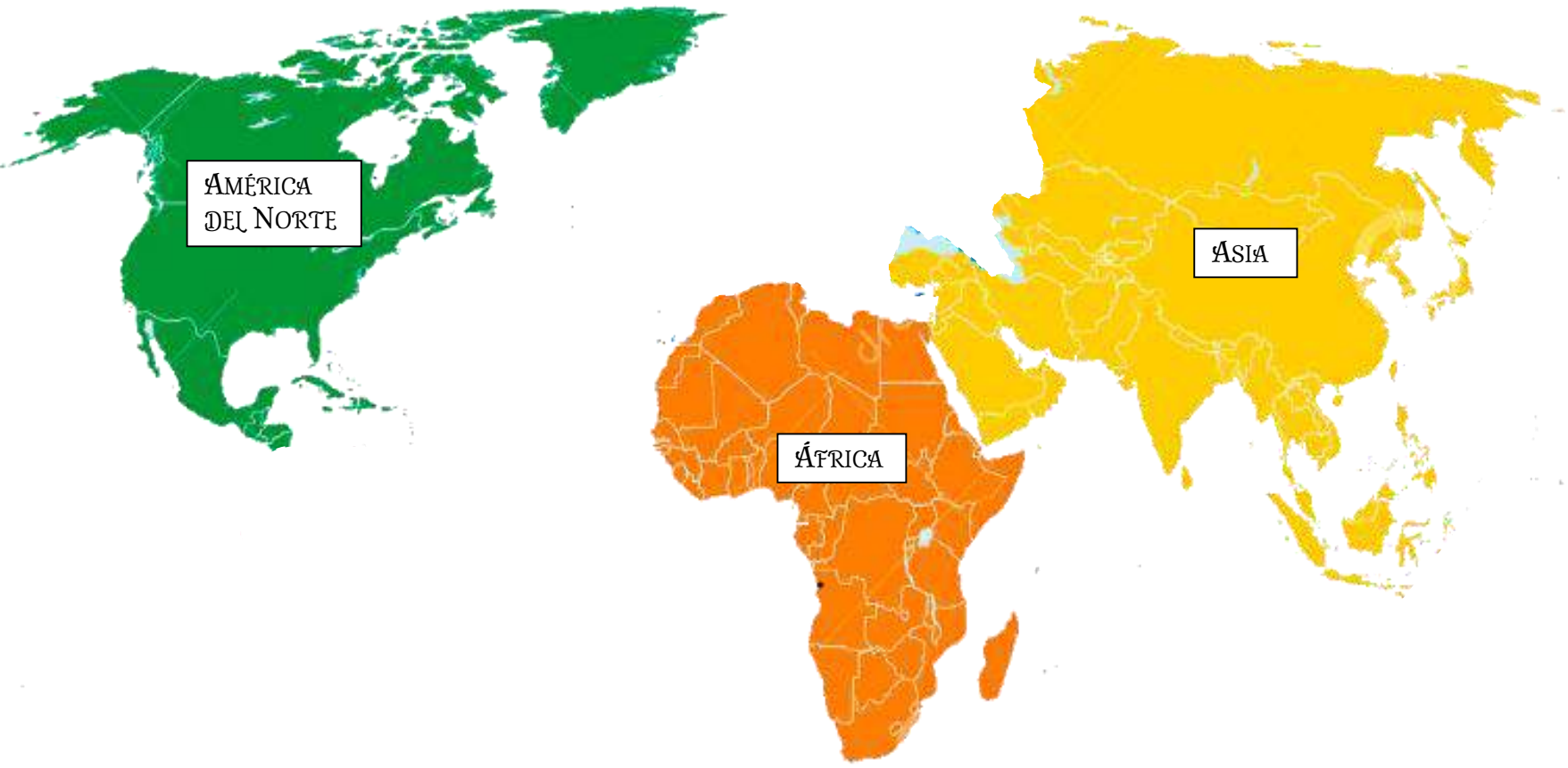
→ El continente donde está España

PRUEBA DE LA PISTA N° 3

Recorta por la línea de puntos los continentes de esta página. Imprime la siguiente página y pégala en la pared o colócala encima de una mesa. Un niño deberá coger uno de los continentes y taparse los ojos. Los otros niños tendrán que guiarlo para que lo coloque en su sitio. Un niño diferente para cada continente.



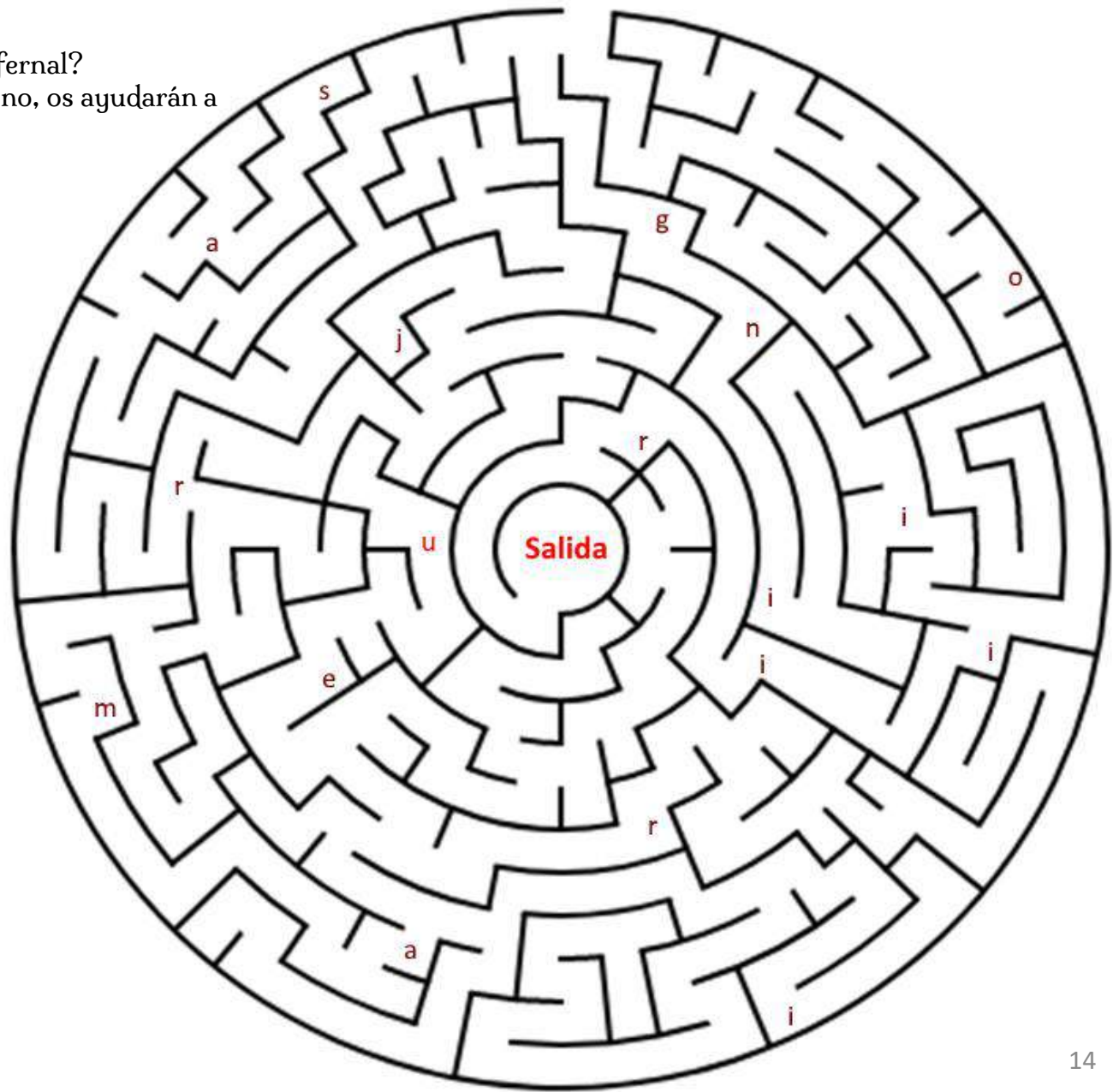
PRUEBA DE LA PISTA N° 3 (CONTINUACIÓN)



ENIGMA DE LA PISTA Nº 6



¿Sabréis salir del laberinto infernal?
Recoged las letras por el camino, os ayudarán a encontrar la siguiente pista.

















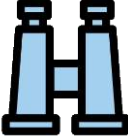

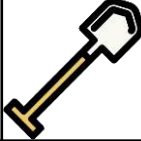



PRUEBA DE LA PISTA N° 7

Coloca la tabla rellena y los dibujos en la meta (sobre una mesa/silla o pegados en la pared), y la tabla vacía en la salida. Los niños tienen que llegar a la meta, mirar la tabla, coger una (o más) imagen y volver corriendo a la salida para colocarla en el sitio correspondiente de la tabla vacía.







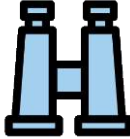













Coloca esta tabla en la salida.

PRUEBA DE LA PISTA N° 7 (CONTINUACIÓN)

Coloca esta tabla y las piezas recortadas en la meta



PRUEBA DE LA PISTA N°9 : ALFABETO DE DELETREO INTERNACIONAL

A	B	C	D	E	F
Alfa	Bravo	Charlie	Delta	Eco	Foxtrot
G	H	I	J	K	L
Golf	Hotel	India	Juliet	Kilo	Lima
M	N	O	P	Q	R
Mike	November	Oscar	Papa	Quebec	Romeo
S	T	U	V	W	X
Sierra	Tango	Uniform	Victor	Whisky	X-ray
Y	Z				
Yankee	Zulu				

ENIGMA DE LA PISTA N° 10

Dobla por la línea de puntos y pon esta parte detrás

ALIA

TRAB

TRAB

ORCA

ALIA

ALIA

DERECHOS DE AUTOR

Quedan expresamente prohibidas la reproducción, la distribución y la comunicación pública de la totalidad o parte de los contenidos de este documento, con fines comerciales, en cualquier soporte y por cualquier medio técnico, sin la autorización previa escrita de *Búsqueda del Tesoro*.

El usuario es libre de usar este documento, imprimirlo, copiarlo y almacenarlo en el disco duro de su ordenador o en cualquier otro soporte físico siempre y cuando sea, única y exclusivamente, para su uso personal y privado.

El usuario no tiene derecho a modificar este documento ni a extraer todo o parte del texto para insertarlo en otro documento.

El usuario no puede distribuir este documento de forma gratuita por ningún medio. Tampoco tiene permitido revender este documento.

Las imágenes de este documento tienen copyright © Freepik, © Alvaro Cabrera/Freepik y © Brgfx/Freepik.

Si descubre un error en este documento, envíe un correo electrónico a contacto@busqueda-del-tesoro.com.



Descubre todos nuestros juegos en
www.busqueda-del-tesoro.com