

ESCAPE ROOM DE LENGUA

EL GRIMORIO DE MEDIANOCHE

5° y 6° de Primaria

HISTORIA

La bruja Selene ha perdido las cinco llaves lingüísticas que abren el Grimorio de Medianoche. Sin ellas, el gran hechizo de Halloween no podrá completarse. Para ayudarla, deberéis superar cinco retos de lengua y conseguir un número secreto en cada uno. Cuando tengáis los cinco números, podréis abrir el grimorio y descubrir el mensaje final antes de medianoche.



INSTRUCCIONES

1. Lee con atención cada reto.
2. Resuelve las actividades.
3. Escribe el número secreto de cada reto.
4. Completa la misión final para abrir el grimorio.



RETO 1

PALABRAS BAJO LA LUPA

Clasifica las siguientes palabras en su lugar correcto.

fantasma

biblioteca

calabaza

leer

buscar

correr

oscuro

antiguo

misterioso

lentamente

rápidamente

allí

SUSTANTIVOS

VERBOS

ADJETIVOS

ADVERBIOS

Número secreto del reto 1:

¿Cuántos adverbios has escrito?

RETO 2

SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

1. Une cada palabra con su sinónimo.

valiente

intrépido

antiguo

viejo

enorme

gigante

oscuro

tenebroso



2. Escribe el antónimo de cada palabra.

encender

entrar

cerca

rápido



Número secreto del reto 2:

¿Cuántas respuestas correctas puedes conseguir en total?

RETO 3

ACENTUACIÓN EMBRUJADA



Escribe correctamente cada palabra y clasifícala como aguda, llana o esdrújula.

PALABRA	CORRECCIÓN	TIPO
murcielago		
pagina		
cancion		
lapiz		
fantastico		
arbol		

Número secreto del reto 3:

¿Cuántas palabras esdrújulas
has encontrado?



RETO 4

PREFIJOS MISTERIOSOS

Completa las palabras con el prefijo adecuado.

- 1 _____ hacer
- 2 _____ visible
- 3 _____ suelo
- 4 _____ héroe
- 5 _____ historia
- 6 _____ orden

Banco de prefijos:

re-

in-

sub-

anti-

pre-

des-

Número secreto del reto 4:

¿Cuántas palabras has completado correctamente?

RETO 5

EL TEXTO SECRETO

LEE EL TEXTO

La bruja Selene entró en la biblioteca del castillo cuando oyó tres golpes en la ventana. Al abrirla, vio a un murciélago que llevaba una llave plateada y a dos fantasmas que escondían otras dos llaves dentro de un cofre. Selene guardó las tres llaves y siguió buscando el grimorio antes de medianoche.



RESPONDE LAS PREGUNTAS

1

¿Quién entró en la biblioteca del castillo?

2

¿Qué oyó Selene?

3

¿Qué llevaba el murciélago?

4

¿Dónde escondían los fantasmas las otras llaves?



Número secreto del reto 5:

Número de llaves que guardó Selene.

MISIÓN FINAL

ABRE EL GRIMORIO DE MEDIANOOCHE

Escribe los cinco números que has conseguido
en cada reto para abrir el grimorio.



¡Enhorabuena!

Has ayudado a la bruja Selene
a recuperar las llaves lingüísticas
y abrir el Grimorio de Medianoche.



Créditos y normas de uso



Actividades
de
Infantil y Primaria



Agradezco la confianza e interés en estas actividades que fueron creadas con mucho cariño y dedicación. Espero sinceramente que estos materiales les ayuden y que impacten en el aprendizaje de los alumnos y alumnas jugando, creando e innovando.

Todos los derechos reservados por [Actividades de Infantil y Primaria](#). Queda prohibido distribuir, reproducir o vender este material por cualquier medio ya sea electrónicamente o de manera impresa, así como reclamarlo como propio e intentar modificar o quitar avisos de copyright, logos o marcas de agua ya que se encuentra protegido por los derechos de autor. El incumplimiento es una violación a la Ley de los Derechos de Autor y tendrá consecuencias legales.

©opyright

Autora: María Olivares

SÍGUENOS



[@adeiyp](#)

Suscríbete en <https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/>

Imágenes IA