

PLANTILLA PARA LOS EQUIPOS PARTICIPANTES

Nombre: _____

REGLAS DEL JUEGO

- Las clases que compiten se dividirán en grupos de SIETE u OCHO personas (Los equipos los formará la profesora correspondiente del grupo y podrán participar más de una clase a la vez.)
- Cada grupo se distribuirá las tareas que consisten en:
 - Buscar las pistas de los códigos QR de los colores que hay: negro, lila, rojo, azul, verde y amarillo.
 - Resolver las pistas.
 - Anotar en el documento de las hojas de registro las pistas encontradas y resueltas.
 - Resolver el enigma de cada código.
 - Entregar el RESULTADO de TODAS las pistas y la RESOLUCIÓN de los ENIGMAS a la profesora de su grupo.
- La competición durará una sesión de clase.
- Una vez finalizada la yincana, los responsables corregirán las fichas entregadas que serán evaluadas y el equipo ganador recibirá SU PREMIO.

NOMBRE DEL GRUPO

HORA DE ENTREGA:
(A rellenar por el responsable)

MIEMBROS DEL GRUPO

Nombre	Apellidos	Clase
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		



YINCANA DE LOS SERES DE FICCIÓN. RESPUESTAS



CÓDIGOS QR ROJOS

CÓDIGO 1	
CÓDIGO 2	
CÓDIGO 3	
CÓDIGO 4	
CÓDIGO 5	

ENIGMA: ¿QUÉ CLASE DE SERES DE FICCIÓN SON?

--

CÓDIGOS QR AZULES

CÓDIGO 1	
CÓDIGO 2	
CÓDIGO 3	
CÓDIGO 4	
CÓDIGO 5	

ENIGMA: ¿QUÉ CLASE DE SERES DE FICCIÓN SON?

--



CÓDIGOS QR AMARILLOS

CÓDIGO 1	
CÓDIGO 2	
CÓDIGO 3	
CÓDIGO 4	
CÓDIGO 5	

ENIGMA: ¿QUÉ CLASE DE SERES DE FICCIÓN SON?

CÓDIGOS QR VERDES

CÓDIGO 1	
CÓDIGO 2	
CÓDIGO 3	
CÓDIGO 4	
CÓDIGO 5	

ENIGMA: ¿QUÉ CLASE DE SERES DE FICCIÓN SON?

CÓDIGOS QR LILAS

CÓDIGO 1	
CÓDIGO 2	
CÓDIGO 3	
CÓDIGO 4	
CÓDIGO 5	



ENIGMA: ¿QUÉ CLASE DE SERES DE FICCIÓN SON?

CÓDIGOS QR NEGROS

CÓDIGO 1	
CÓDIGO 2	
CÓDIGO 3	
CÓDIGO 4	
CÓDIGO 5	
CÓDIGO 6	
CÓDIGO 7	

ENIGMA: ORDENA LAS PALABRAS DEL CÓDIGO NEGRO UNA VEZ RESUELTAS LAS PISTAS Y ESCRIBE LA ORACIÓN RESULTANTE:

