

# EL CLUB DE LOS ESCAPISTAS









**EL CLUB DE**

**LOS**

**ESCAPISTAS**

**Esta publicación es el resultado de un Proyecto de Innovación Docente  
de la Universidad Loyola Andalucía, dirigido y coordinado por  
el equipo docente *Moving Ideas***

*Salvador Reyes-de-Cózar*

*Laura Barrera-Romero*

*Alba Merino-Cajaraville*

**MÖVING  
IDEAS** GROUP



#### **Ideas originales de los casos y ejecución**

*Estela María Albes Cabello, Alejandra Becerra Jiménez, Paula Calderón Muñoz, Lorena Carrasco Rodríguez, Claudia Díaz Ceballos, Elena Etayo Romero, Leopoldo Fernández García, Candela Ferrero Pérez, María Gallego Urresti, Marta García Mayor de Londoño García, Cristina del Valle Infantes Pérez, Ángela de la Cruz Jiménez Salina, Paula Küstner Arbáizar, Lucía Lijo Clemente, Rosa López Carmona, Paula López Inurria, Ana Martínez Mate, Ana Martínez Reyes, Carlota de Mercedes Mateo Villar, Gisela Méndez Fernández, María del Carmen Merino Salcedo, Marta Molina Torres, Marta Montero Beneroso, María Moreno Rocha, Noemí Moreno Rodríguez, Natalia Ostos Jiménez, María del Mar Otero Cabrera, Carmen María Pallarés Márquez, Sara María Pazo Osorno, María Peinado Núñez, Luis Rodríguez Bautista, Teresa Romero Valdespino Rodríguez, Mercedes Ruiz Morell, Alejandra Ruiz Porres, María Ruiz Soto, Gloria Rus Polo, Leonor Salguero del Ojo, Elena Toro López, Marta Valverde Prats, Rocío Vázquez Cabrera, Rocío Zamora Sánchez*

#### **Investigador principal**

*Salvador Reyes-de-Cózar*

#### **Supervisión, diseño y edición**

*Laura Barrera-Romero*

*Alba Merino-Cajaraville*



# EL CLUB DE

# LOS

# ESCAPISTAS





## ¡Bienvenido/a, joven detective!

¡Estás a punto de embarcarte en una gran aventura llena de misterios por resolver! Este libro está hecho para mentes curiosas, valientes y muy observadoras, como la tuya. Cada uno de los casos que se presentan es un reto diferente, donde deberás usar tu ingenio, prestar mucha atención y no dejar pasar ni el más pequeño detalle. ¿Estás preparado/a para demostrar de lo que eres capaz?

## Cómo funciona este libro

Cada caso que encontrarás tiene todos los elementos que necesita un buen misterio:

- Una explicación inicial, donde se cuenta qué ha pasado y qué debes descubrir.
- Un escenario, el lugar en el que ocurre todo.
- Tres objetos o sitios que puedes inspeccionar para buscar pistas.
- Varios testigos o personas implicadas, que te darán información (¡aunque no siempre te lo pondrán fácil!).
- Pistas, que te ayudarán a unir todas las piezas del caso.
- Y por supuesto, la solución, para que puedas comprobar si los hechos ocurrieron como pensabas.

## Qué tienes que hacer

Muy fácil:

- Lee con atención la explicación del caso y piensa en las preguntas que se plantean.
- Después, investiga las pistas, escucha lo que dicen los testigos y observa bien cada rincón del escenario.
- Cuando creas tener la respuesta, ¡lánzate y resuelve el caso!

Si lo haces bien, estarás un paso más cerca de convertirte en un auténtico detective de primera.



## CASO 1

# El abuelo Juan

Esta mañana fuimos a visitar al abuelo, pero al llegar a su casa, todo estaba en silencio. En el jardín, la abuela estaba regando las flores. Al preguntarle, tampoco sabía adónde podía haber ido el abuelo. Aún así, nos ayudó a buscarlo.

Lo buscamos por todos los rincones: la cocina, el salón, incluso subimos al desván, su lugar favorito, donde guarda sus tesoros más curiosos. Pero no estaba.

Sin embargo, nos dimos cuenta de que parece haber estado en el desván no hace mucho. ¿Nos ayudas a recorrer las pistas que ha dejado para encontrarlo?



Tu objetivo como detective es responder a estas preguntas:

**¿Dónde está el abuelo?**

---

**¿Por qué?**

---

**¿A qué hora se fue de casa?**

---



Observa el reloj (página 05)

Inspecciona el gato (página 04)

Abre el baúl (página 06)

## El gato

A Cifra, el gato del abuelo Juan, le encanta seguirlo allá donde va, y siempre duerme en su regazo cuando el abuelo se sienta a escuchar las noticias en la radio. Pero hoy, Cifra duerme junto a la ventana porque el abuelo no está... ¡Si al abuelo quieres hallar, la palabra mágica deberás encontrar! Una lupa usarás y la vista afinarás...



## El reloj

Suena el reloj de cuco y miras la hora, pero... ¡sorpresa! ¡Algunos números han desaparecido! Espera, joven detective, los símbolos que sustituyen las horas que faltan intentan decir algo...

Si la hora quieres conocer, una cuenta deberás resolver. Los dos números más grandes sumarás y el pequeño le restarás.



## El baúl

En el fondo del baúl encuentras un papel con algo escrito. Lo coges, tratas de leerlo por todos los medios, pero no puedes... ¡hay información escrita en clave! Ahora, joven detective, necesitarás usar tu ingenio para descifrar el mensaje del papel.



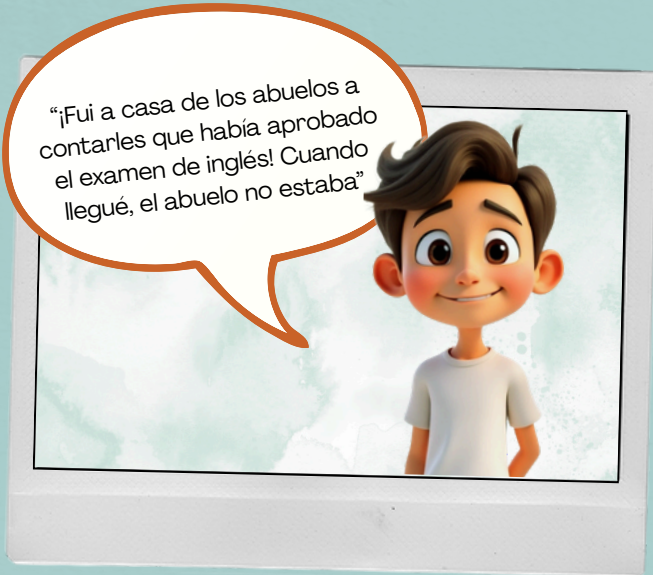
**3·9·21·1 13·5·4·9·3·1**

Juan Montero García  
36751322A

El lunes 3 de julio a las 12:30h tiene  
3·9·21·1 con el 4·5·14·21·9·20·21·1  
para una 12·9·13·17·9·5·27·1.  
Se ruega puntualidad.

# Los testimonios

Todos los que han visto al abuelo cuentan lo que vieron o escucharon, pero... ¿sabe alguien dónde está? Reúnes a cada uno para escuchar sus versiones ¡Atento!



## Leo, el nieto

Le pareció raro ver a Cifra durmiendo junto a la ventana, él siempre duerme sobre el regazo del abuelo Juan.



## Sofía, la madre

Preguntó a su padre si tenía el día libre. Pronto sería el cumpleaños de su madre, Emma, y quería que la ayudara a elegir un regalo para ella.



## Tomás, el vecino

Tuvo cita en el pediatra por la mañana. Volvió con su madre a casa para coger la mochila antes de ir a la escuela de verano.

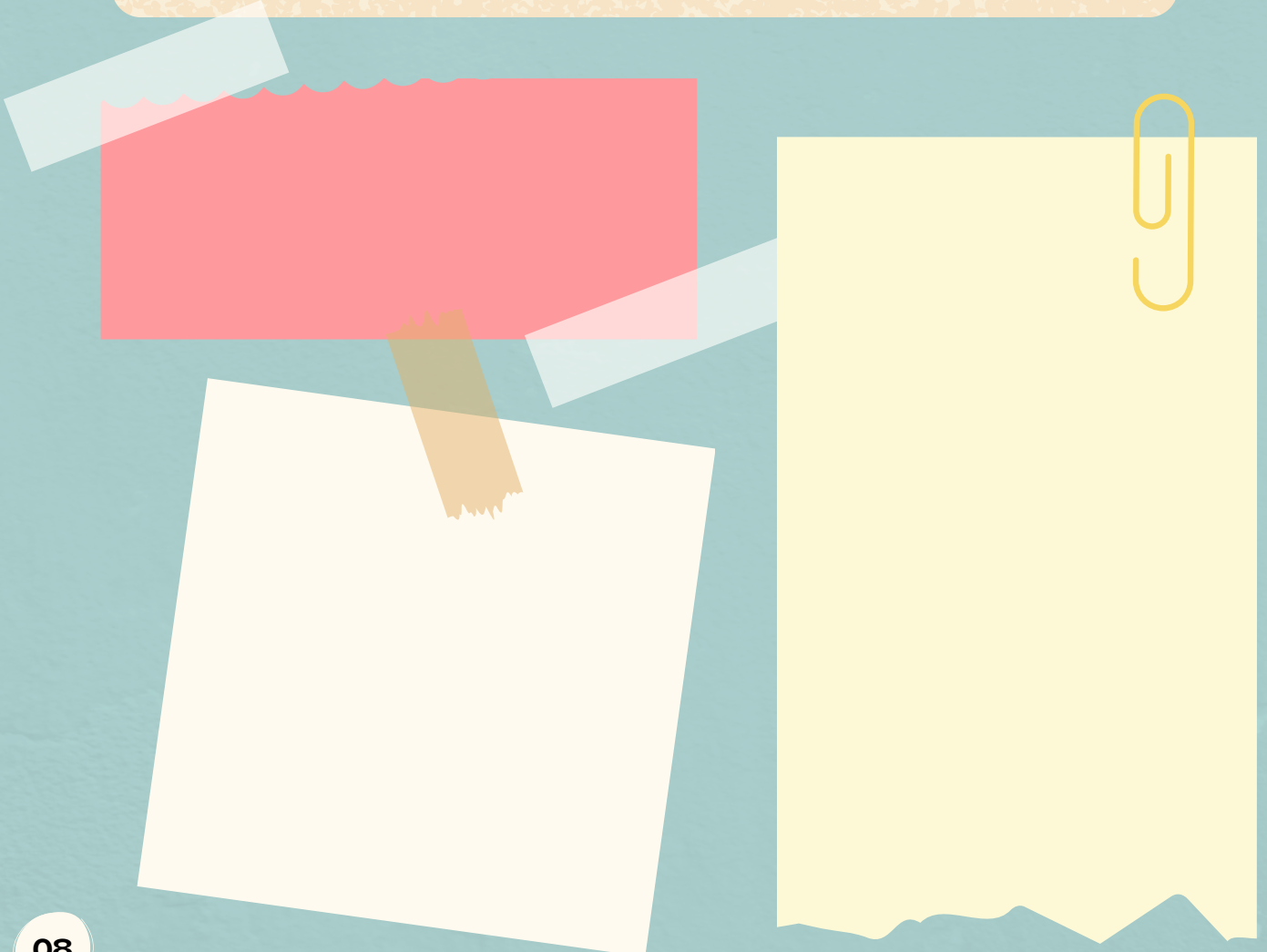
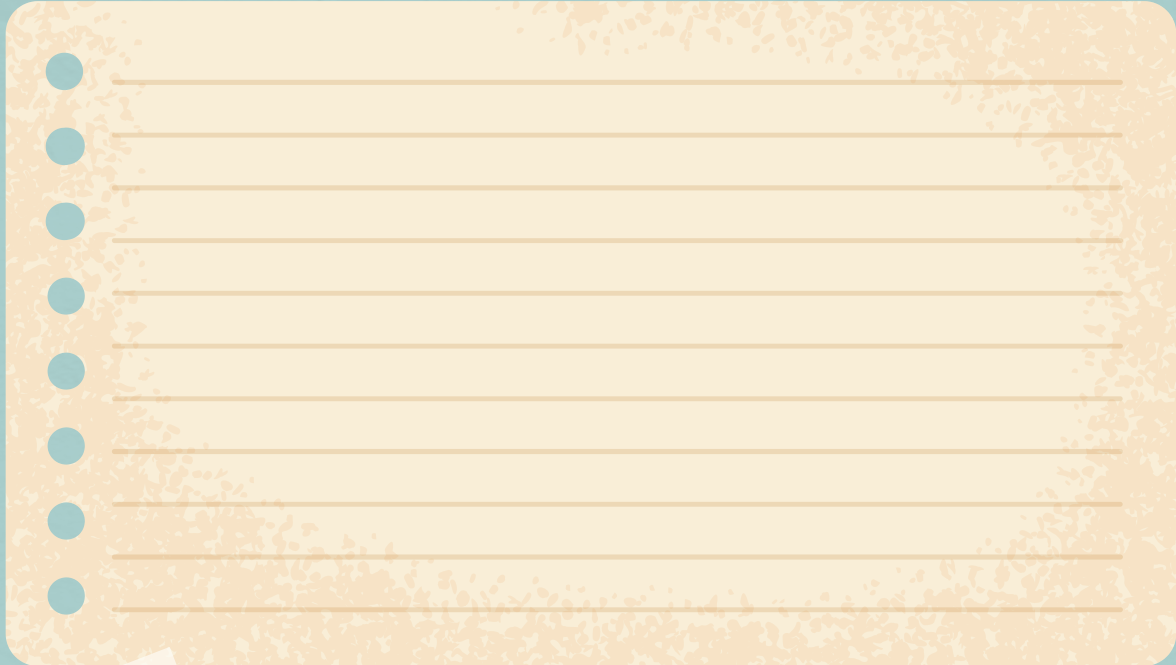


## Emma, la abuela

Vio al abuelo por la mañana mientras desayunaba, pero no le dijo nada sobre dónde iba.

# Tus anotaciones

Este es tu espacio para anotar tus hipótesis del caso.



# Las pistas

Estas pistas no son necesarias para resolver el caso, pero pueden serte de ayuda si te sientes bloqueado durante la investigación.



¡Quizá esto sea una buena pista; visita para verla; ¿sabías que se trata de una palabra polizémica? Cifra esconde una palabra en su belleza. Usa una lupa y afirma tu



sistema numérico? ¿Sabías identificar los símbolos que no pertenecen a este las horas del reloj están en números romanos, ¿los conoces?



números que sustituyen a estos símbolos? conocer la hora a la que se fue el arriero. ¿Cuáles son los parece que debemos resolver una operación matemática para



alfabética deberás escribir. Para las palabras ocultas describir, cada letra en su posición

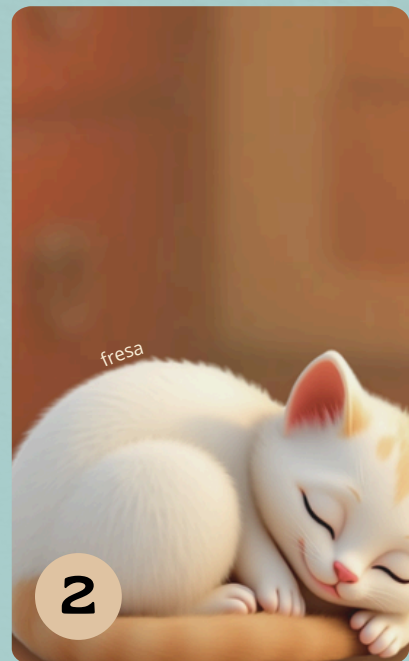


escritas en código; tratará; Parece que faltan algunas palabras... ¡Quizá estén El papel del papá menciona algo de brutavaldad... ¿De qué se

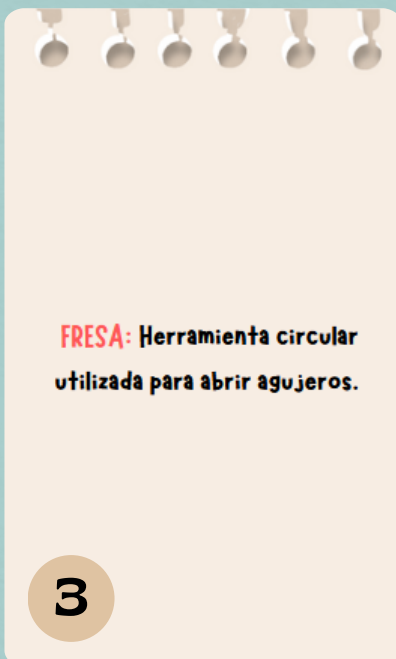
# La solución



Si Cifra dormía junto a la ventana... ¡el abuelo Juan no estaba en casa!



Sobre el pelaje de Cifra, con ayuda de una lupa, se lee la palabra "fresa".

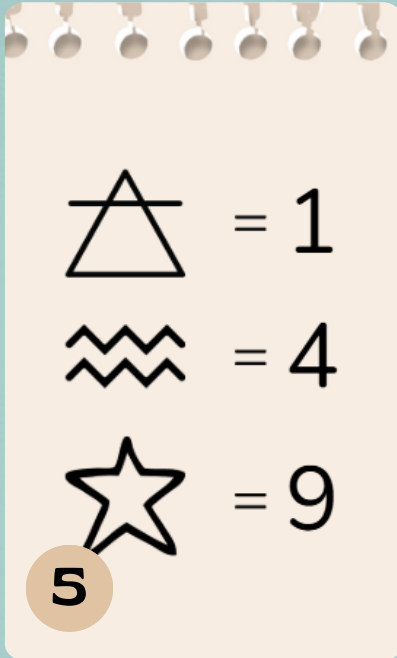


"Fresa" es una palabra polisémica. Puede ser una fruta roja o... ¡un utensilio que usan los dentistas!

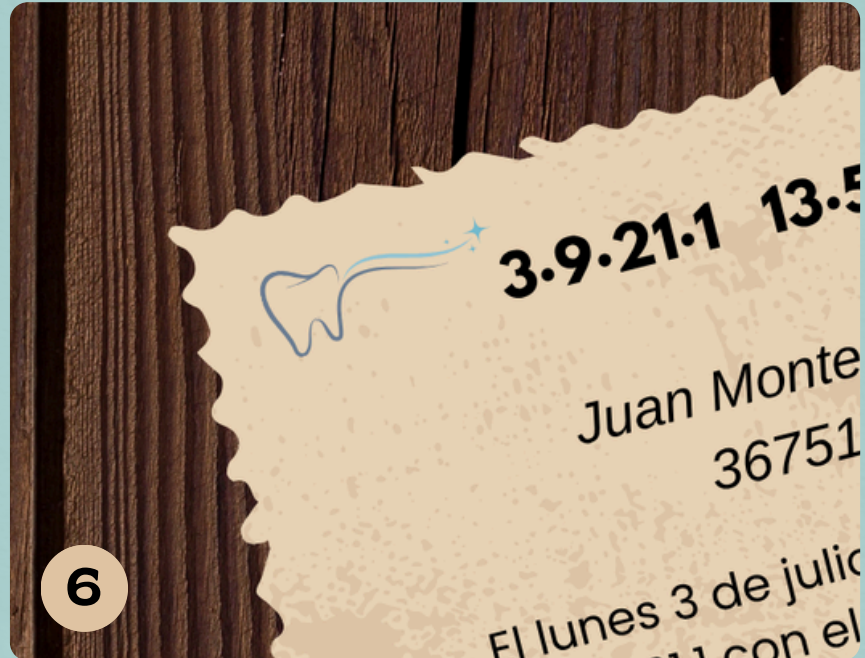


¡Algunos de los símbolos del reloj no son números romanos!

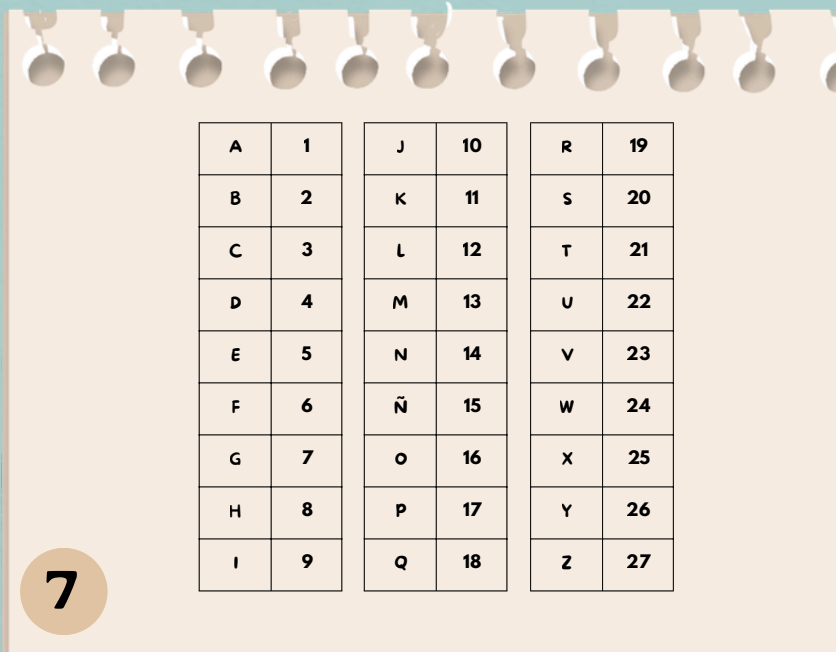
## Caso 1. El abuelo Juan



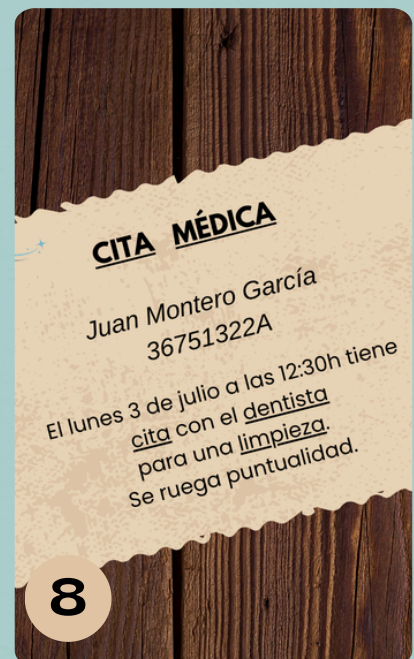
La operación es:  $9 + 4 - 1$ , que es igual a 12. Esa es la hora a la que el abuelo salió de casa.



Fíjate en el logo del papel. ¿Te da alguna pista? ¡El dibujo tiene forma de muela!



El código numérico del papel se resuelve sustituyendo cada número por la posición que cada letra ocupa en el alfabeto




¡Esto es lo que pone en el papel! ¡El abuelo estaba en el dentista para hacerse una limpieza!

## CASO 2

# ¡Contraseña a la vista!

¡Agh, marineros valientes! Prepárense para zarpar en una aventura llena de acertijos y misterios... porque el Capitán Patapalo ha perdido algo MUY importante: ¡su pata de palo! Esta mañana, el capitán se despertó, miró al suelo y... ¡sorpresa! Su pata de palo no estaba en su sitio. Por suerte, recuerda que la guardó en su baúl secreto para que nadie se la robara. Pero hay un problema MUY grande... ¡Ha olvidado la contraseña del candado!

Y eso no es todo. El capitán está tan confundido que cree que alguien en su tripulación cambió la clave mientras él dormía. ¡Sospecha de todos! Hasta del loro... Tu misión, joven marinero, es ayudar al Capitán Patapalo a descubrir la contraseña. ¿Estás listo para convertirte en un verdadero pirata y salvar el día? ¡Que empiece la búsqueda!



Tu objetivo como detective es responder a estas preguntas:

**¿Dónde ha dejado el Capitán Patapalo las pistas?**


---

**¿Qué números desbloquean el candado del cofre?**

---

**¿En qué orden van estos números?**

---



Inspecciona los marcos (página 16)

Observa el cuadro (página 14)

Lee el diario (página 15)

## El cuadro

¿Ves algo raro en este cuadro, camarada?

¿Serás capaz de resolver este acertijo o te rendirás como un marinero de agua dulce?



SIMTM

## El diario

¡Ahoy, pequeños piratas! Lean con mucha atención estas páginas del diario del capitán, porque en ellas se esconde un acertijo misterioso. ¡Si lo resuelven, descubrirán un número secreto de un solo dígito! ¡Al abordaje del misterio!

"Soy pirata de mares lejanos,  
en mi barco escondo  
secretos tempranos.

Encontré un **acertijo** en  
una isla lejana:

Si ves dos lunas en noche  
temprano, y cada luna  
refleja en el mar  
su gemelo

¿cuántas lunas **reales**  
hay en el cielo?

## Los marcos

¡Afila el ojo, grumete, y clava la mirada en los cuadros del camarote del viejo corsario! Rebusca en cada rincón, porque los números que buscas están bien escondidos entre trazos y garabatos. ¡Solo los piratas de verdad ven lo que otros no logran ni olfatear!



# Los testimonios

¡Que pasen los testigos! Prepárense para leer las mejores excusas jamás dichas... por el robo de una simple, pero dignísima, pata de palo del capitán.  
¡Que empiece el show!



## Loro Zazú

Afirma que la clave se esconde en la proa, que cada pista es un número y que el orden importa.



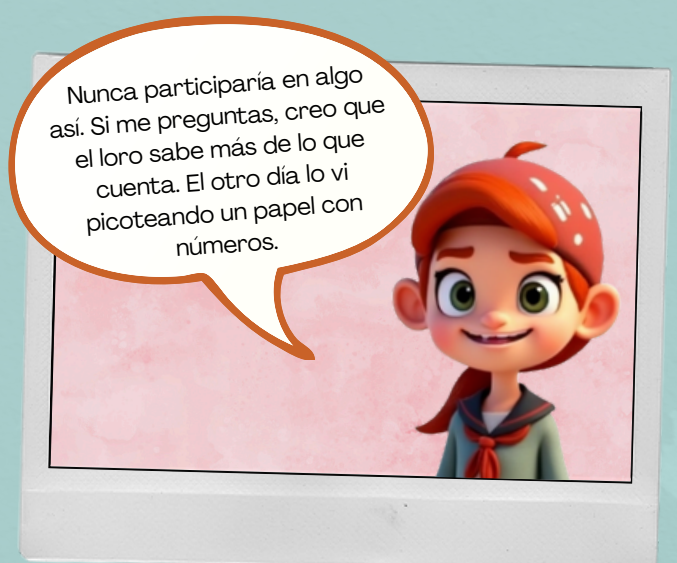
## Julián

Limpiaba el camarote del timonel cuando encontró una nota vieja con números garabateados... No dijo nada porque el Capitán andaba de mal humor.



## Enrique

Pero sabe lo que vio: nadie había tocado el baúl hacía semanas. ¡Ah! Encontró una pista en una botella vacía. Decía: 'El número que más brilla no siempre va primero... ¿o sí?'

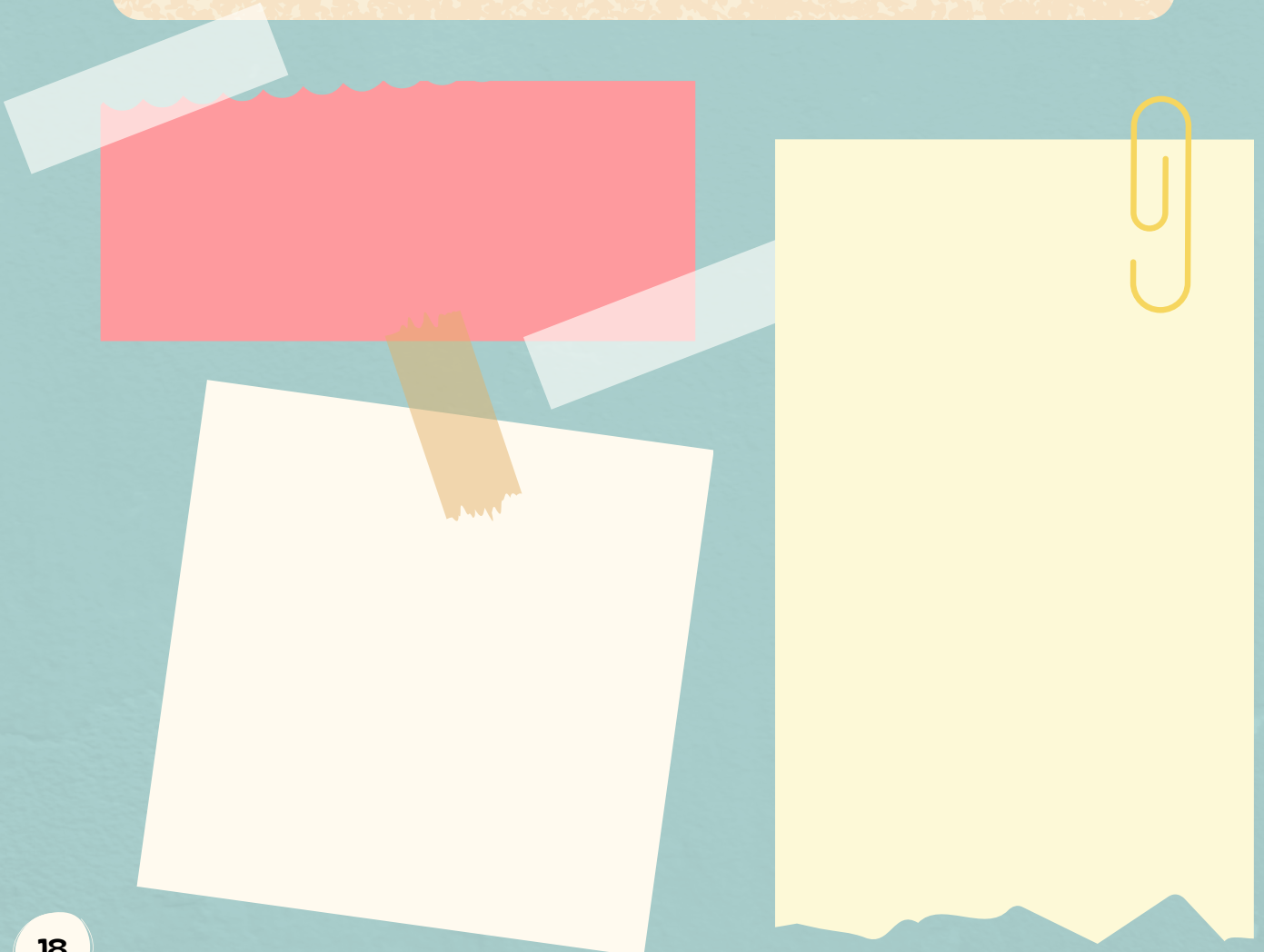
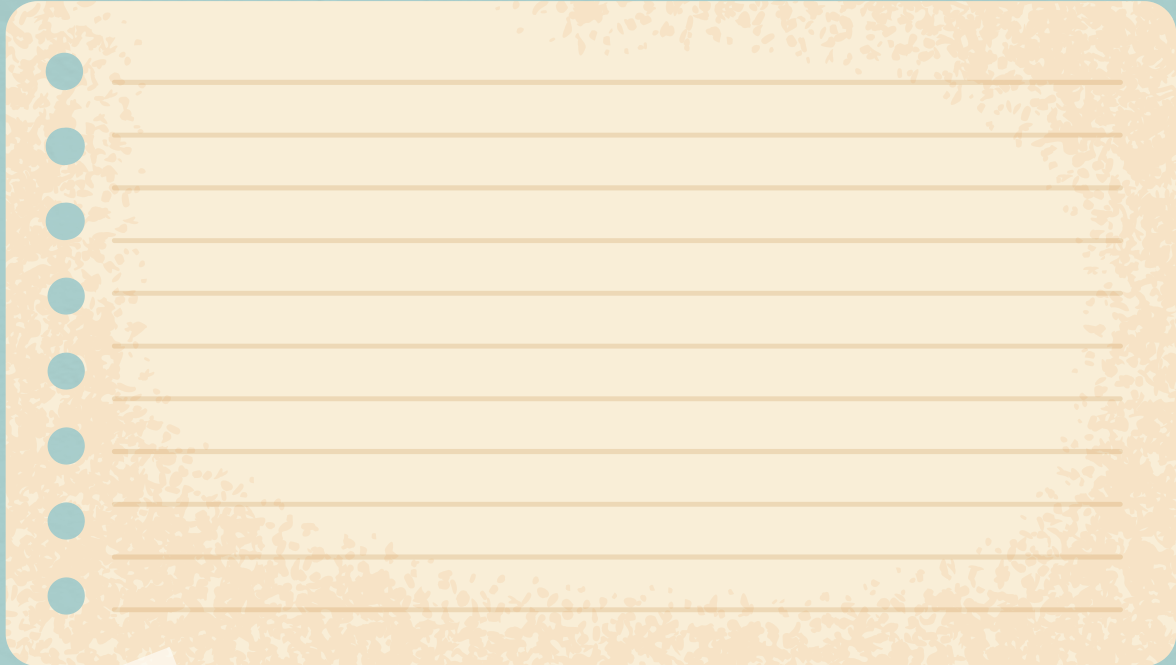


## Estela

Antes de esto lo escuchó cantar: 'Si el baúl quieres abrir, cuatro números debes unir, pero ojo, marinero fiel, que su orden es cruel!'

# Tus anotaciones

Este es tu espacio para anotar tus hipótesis del caso.



# Las pistas

Estas pistas no son necesarias para resolver el caso, pero pueden serte de ayuda si te sientes bloqueado durante la investigación.



tesoro os espera;  
pistas escondidas... ¡buscad bien entre los mapas y los cofres, que el  
¡Arriad las velas, grumetes! En el camarote del capitán hay cuatro



del más grande al más chico, como el los ve-  
zajo si van en un auto; no los quiere sacados ni del revés, sino  
hay algo que siempre le hace pillar los ojos... ¡los números, si, pero  
en su lugar: los tesoros, los mapas, ¡hasta el ron sin destilar! Pero  
El Capitán Patapalo no deja nada al azar. En su camarote, todo está



¡pero sólo cuando nadie los ve;  
dos hermanos del mar: uno se dobla fácil, el otro triplica su poder...  
¡Ay, grumetes! El capitán susurra que sus números predilectos son



que diga;  
cabeza... ¡y mente más que un loro borracho! No te fíes de todo lo  
a veces dice la verdad, pero otras, con el vaivén del mar, se le va la  
!Ojo al barcén, grumetes; que el capitán cambia más que la marea...



gran precisión! Y sólo quien sepa leer unas encontras la dirección;  
mensaje, no sea tinta común ni babei normal. Lo graba en bintura, con  
de guerreros y hechizos mágicos. Cuando quiere esconder, pu-  
ante de gran porte: el alfabeto único, antiguo y enigmático, con letras  
Tiene un gusto muy particular... siempre ha tenido devoción por un  
Patapalo no escribe como el resto de la cruzma de mar, ¡no, señor!

# La solución



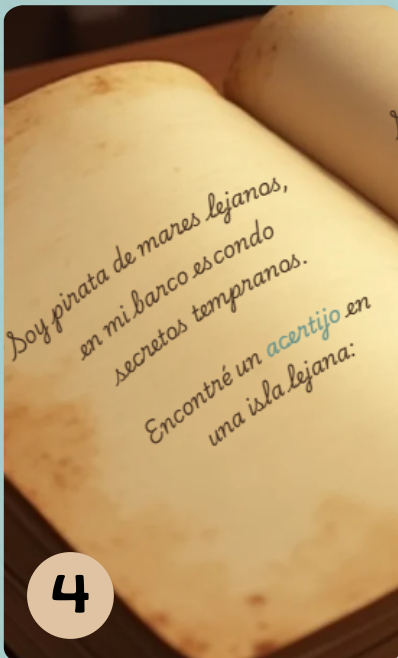
En la parte inferior del cuadro se observan unos jeroglíficos.



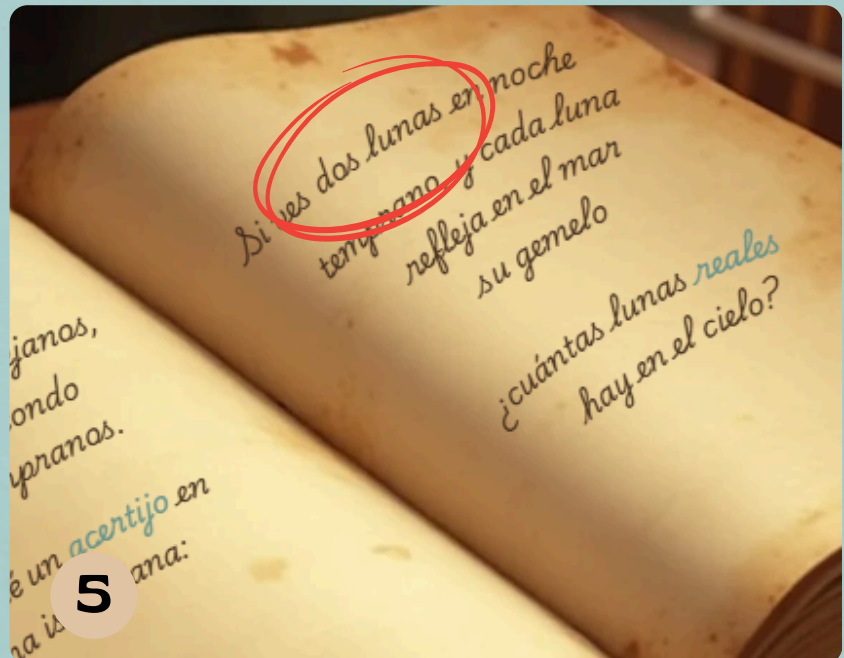
En los laterales del barco se encuentra la leyenda que sirve para descifrar el jeroglífico.



El mensaje dice 'SIETE'. Es decir, el número 7.

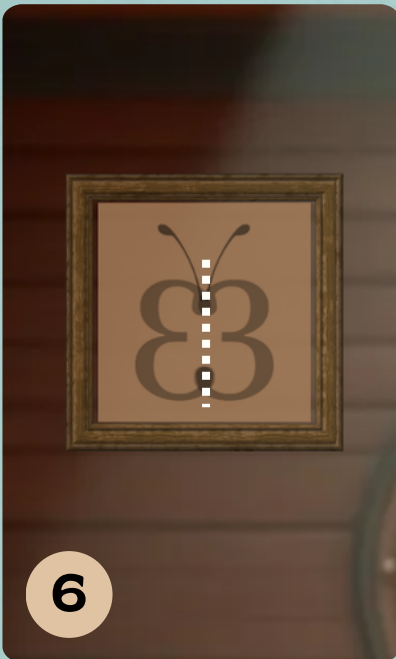


En el diario se encuentra un acertijo. ¿Eres capaz de resolverlo?



El acertijo dice que hay dos lunas, que junto con sus reflejos sumaría 4. Pero pregunta por las lunas reales, por lo que la respuesta es 2.

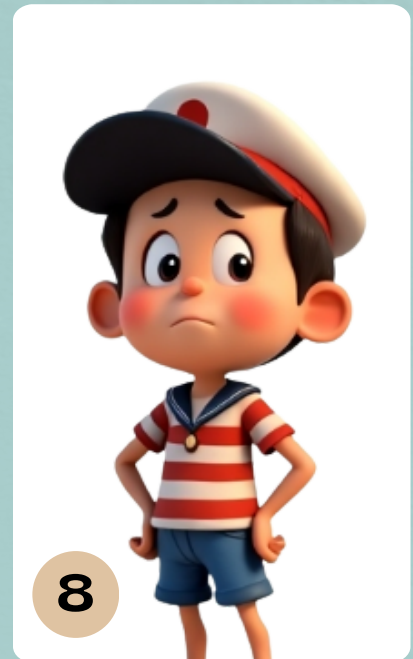
## Caso 2. ¡Contraseña a la vista!



El dibujo de este cuadro, dividido por la mitad, es 3.



El dibujo de este cuadro, dividido por la mitad, es 2.



Según Julián, los dígitos del candado del cofre deberían ordenarse de mayor a menor.



Según Enrique, el número que más brilla a veces va primero. Es decir, los números se ordenan de mayor a menor.



El código del candado para abrir el cofre es 7322.




¡Enhorabuena! No sólo has devuelto su pata al Capitán Patapalo, ¡mira cuántas monedas de oro!

## CASO 3

# El huevo de oro desaparecido

¡En la Granja del Sol, la gallina Dorotea ha hecho historia: ¡ha puesto un huevo de oro! Rápidamente, ese huevo se ha convertido en el bien máspreciado del lugar, pero... ¡oh, no! ¿Dónde está el huevo? ¡Ha desaparecido!

Ante tan triste situación, el granjero Don Ramón ha reunido a familiares y vecinos junto al granero. Quiere saber si alguien tiene información sobre el huevo de oro desaparecido. Ahora, joven detective, necesitamos que reúnas pistas para ayudarnos a resolver esta brillante desaparición.



Tu objetivo como detective es responder a estas preguntas:

**¿Quién cogió el huevo de oro?**

---

**¿Por qué lo ha hecho?**

---

**¿Dónde estaba el huevo?**

---

Observa el gallinero (página 24)

Inspecciona la mochila (página 25)

Pregunta a Rita (página 26)

## El gallinero

La luz se cuela entre los listones de madera, iluminando el interior del gallinero. Doce compartimentos albergan nidos de paja. En cada uno, un huevo reposa con serenidad... ¡excepto en uno!

Observa bien, uno de los compartimentos está vacío. Alguien, o algo, ha estado aquí, y se ha llevado el huevo. ¿Quién habrá sido?



## La mochila

Abres la mochila y lo primero que encuentras es esta nota. ¿A qué se referirá quien la escribió con lo de buscar una alternativa? ¿De quién será? Parece que está firmada, ¡pero la mancha de chocolate no deja ver el nombre!

¡Hola Mario!

¿Sabes qué? ¡Dorotea ha puesto un huevo de oro! Quería invitaros a ti y a los demás a la granja para que lo vieseis, pero el abuelo está un poco preocupado. Creo que tendré que buscar alguna alternativa, ¡quiero enseñároslo, es precioso!

Nos vemos en clase,

P



## Rita

Rita vio a alguien salir del gallinero. Ella estaba en el granero preparando la paja para dar de comer a los caballos, cuando escuchó un tarareo y se asomó a la puerta. Era uno de los nietos de Don Ramón: tenía pelo rubio, y llevaba una mochila, pero no pudo distinguir de quién se trataba.



# Los testimonios

Para resolver la desaparición, es importante escuchar a las personas que estaban cerca cuando ocurrió. Sus palabras pueden darnos pistas sobre lo que realmente pasó y ayudarnos a descubrir quién está detrás del suceso.



## Patricia

Vio un destello dorado relucir debajo de Dorotea. No quiso molestarla y se fue.



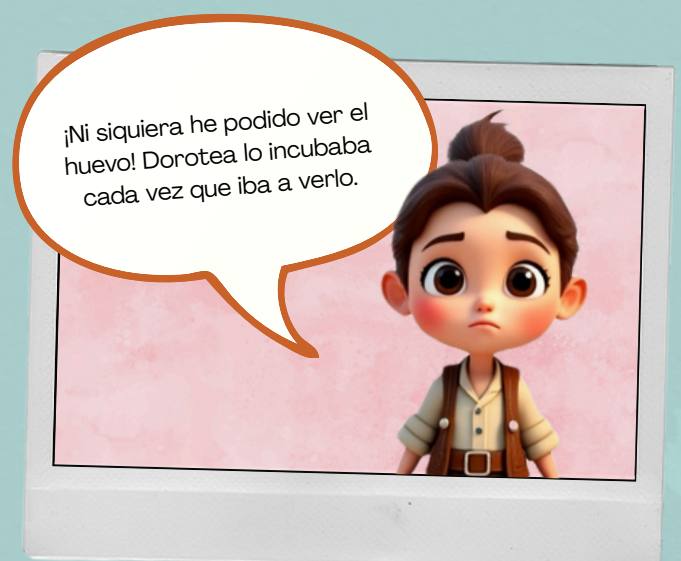
## Pepe

Salió del gallinero feliz por Dorotea, ¡qué especial era su huevo!



## Paco

Desde el porche vio cómo alguien entraba en el gallinero con una mochila. Pensó que, de camino al colegio, habría parado para ver el huevo.

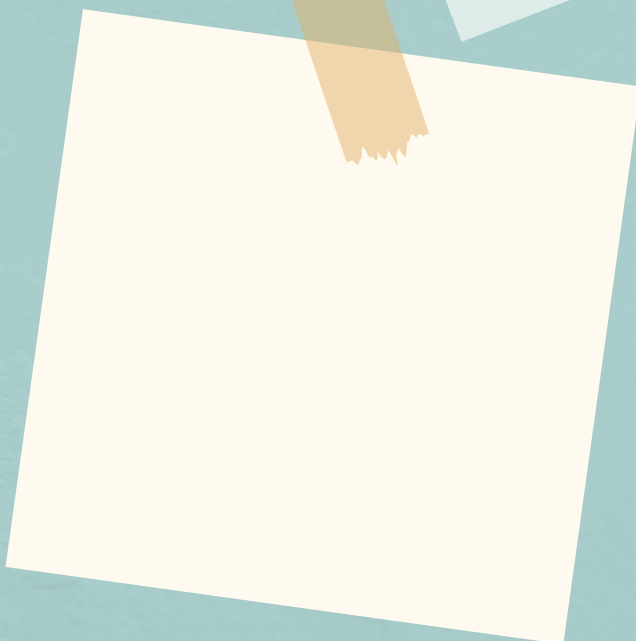
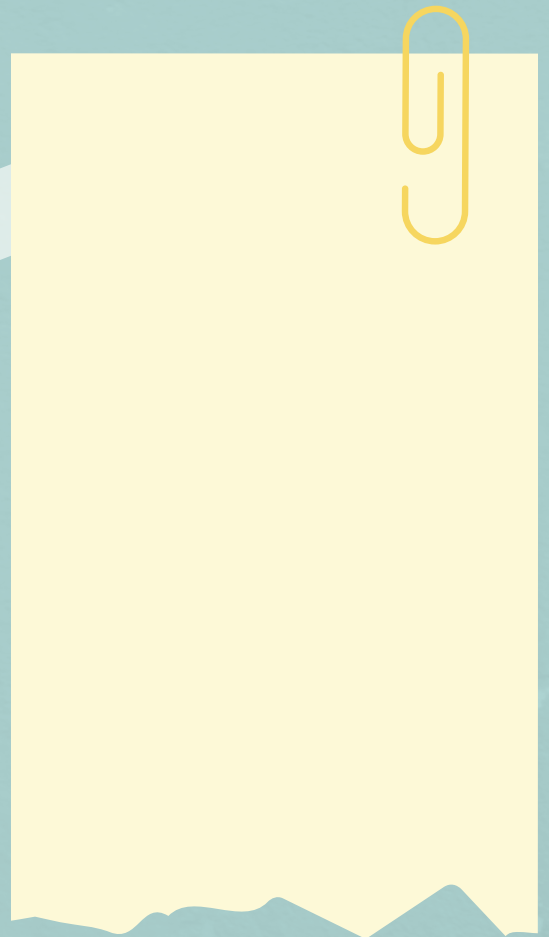
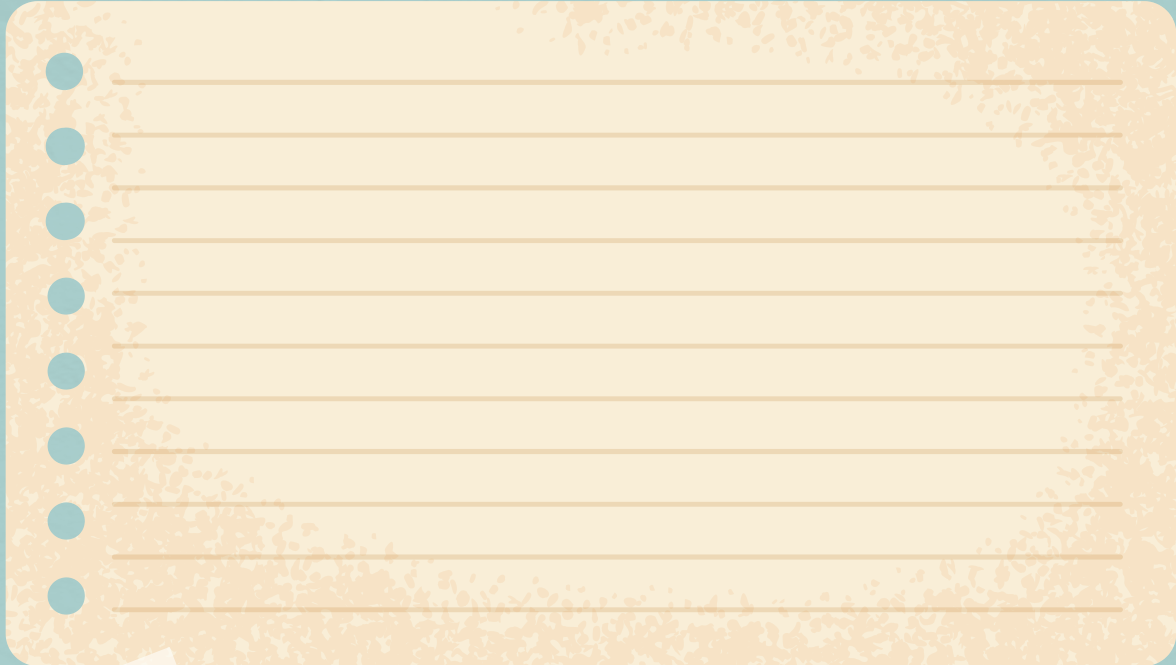


## Rita

Para la próxima vez que visitara el gallinero, el huevo de oro ya habría desaparecido.

# Tus anotaciones

Este es tu espacio para anotar tus hipótesis del caso.



# Las pistas

Estas pistas no son necesarias para resolver el caso, pero pueden serte de ayuda si te sientes bloqueado durante la investigación.



desaparecidas. ¡Afina el ojo, joven detective!  
Observa bien el escenario del gallinero. Quizá haya pistas que bases



¿Eres capaz de identificar de quien se trata?  
¡Está claro que alguien es un aficionado del chocolate!



¿De qué alternativa estás hablando?  
¿A qué puede estar refiriéndose?  
La nota que encontramos en la mochila resulta misteriosa...



cuando el puebo desapareció.  
Bita no llegó a ver el puebo, y como el vecino, estaba en el porche



para transportarlo sin que nadie lo viese, ¿no?  
La persona que cogiese el puebo del gallinero... necesitaría algo

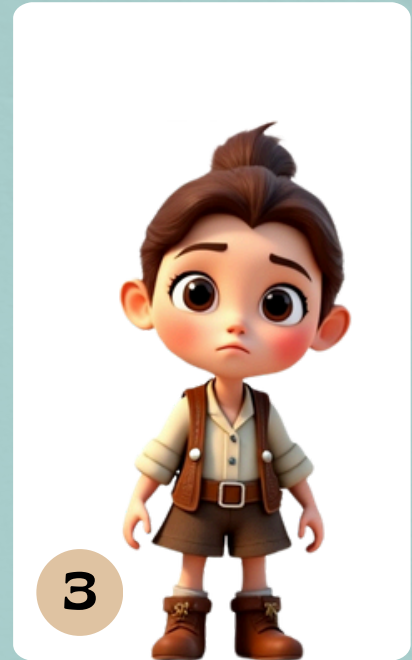
# La solución



Alguien notó que el huevo de oro había desaparecido del gallinero.



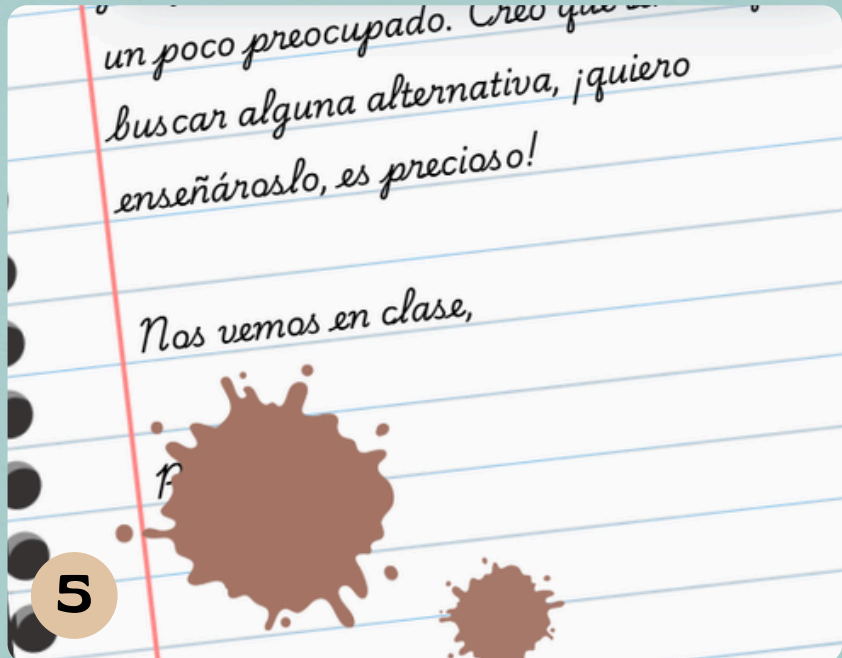
Mientras desayunaba, Paco dijo haber visto a alguien que no llevaba botas acercarse al gallinero.



Rita también vio a alguien salir del gallinero desde el granero. Decía que tenía pelo rubio y llevaba una mochila.



Al observar la mochila, podemos ver que tiene una pluma enganchada en uno de los bolsillos.



Al abrirla, leemos la nota que contiene. Al fijarnos bien, vemos que está manchada de chocolate. El culpable debió comerlo mientras la escribía

### Caso 3. El huevo de oro desaparecido



Además de las manchas de chocolate, podemos ver que hay una firma que empieza con la letra "P".



Tanto Patricia como Pepe dicen haber ido al gallinero esa mañana. Los dos tienen el pelo rubio, son nietos de Ramón y no llevan botas, por lo que entre ellos dos está el culpable.



Al fijarnos mejor en el escenario, observamos que Pepe tiene manchas de chocolate por la cara y la ropa. ¡Ahora todas las pistas encajan!



¡Eureka! En efecto, Pepe es quien se llevó el huevo de oro en su mochila para enseñarlo a su amigo Mario.

## CASO 4


# Misión: cazabromistas

Esta mañana, en una sala del colegio, la profesora Violeta —conocida por su pasión por la ciencia y porque no le gustan nada las bromas— estaba preparando un experimento. Todo parecía ir bien hasta que vertió un líquido en su matraz, y de repente... ¡PUM!

Una nube densa verde cubrió a la profesora, manchando su cara y dejando su pelo tan despeinado que parecía haberse frotado con un globo.

La clase quedó en silencio. Algunos se tapaban la boca para no reír, otros abrían los ojos como platos. Todos sabían que eso no podía ser un error...

¡Alguien había cambiado la mezcla a propósito para gastar una broma! Ahora tienes una misión muy importante: descubrir quién lo hizo antes de que la noticia recorra todo el colegio.



Tu objetivo como detective es responder a estas preguntas:

**¿Qué sustancia provocó la explosión?**

---

**¿Cuál es la fórmula de la sustancia explosiva?**

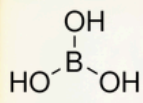
---

**¿Quién fue el responsable del sabotaje?**

---

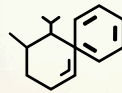
SALA DE 12-1-2-15-18-1-20-15-18-9-15

Inspecciona la estantería (página 35)

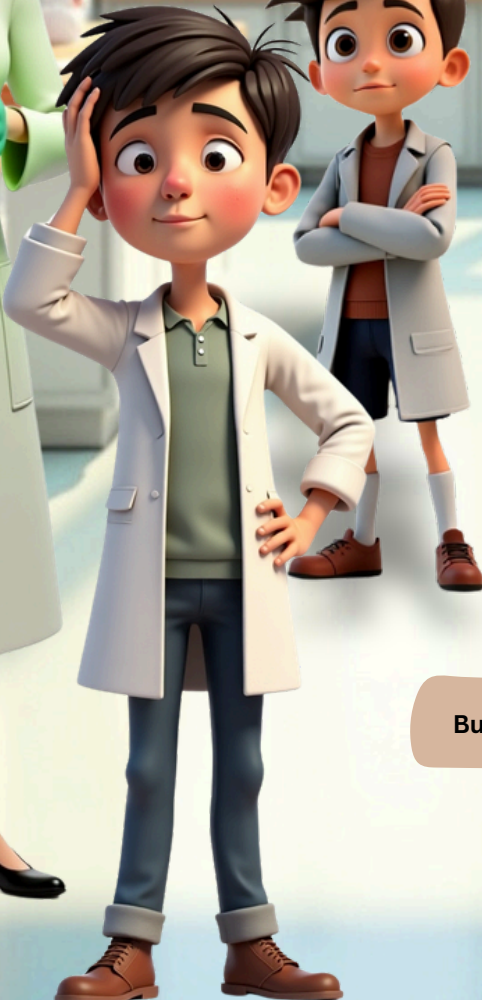


13 de abril

$$M = \left( \frac{x_1 + x_2}{2}, \frac{y_1 + y_2}{2} \right)$$



Observa la pizarra (página 34)

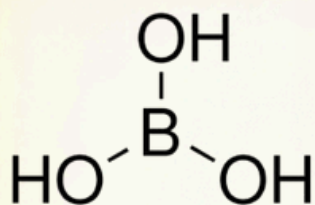


Busca en la papelera (página 36)

## La pizarra

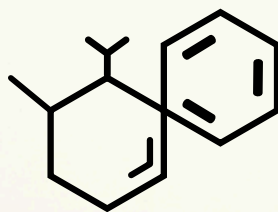
Gracias a la explicación de la profesora y a los apuntes de la pizarra, el culpable fue capaz de llevar a cabo la explosión.

¿Eres capaz de descubrir qué fórmula fue de ayuda para el culpable?



13 de abril

$$M = \left( \frac{x_1 + x_2}{2}, \frac{y_1 + y_2}{2} \right)$$



## La estantería

¡Fíjate bien!

Algo en esta imagen no encaja...

Mira con atención y descubre qué provocó la explosión.



## La papelera

No todo es lo que parece...

Algo escondido en la papelera podría resolver el misterio.

¿Te atreves a mirar más de cerca?



R

de los segundos

pm

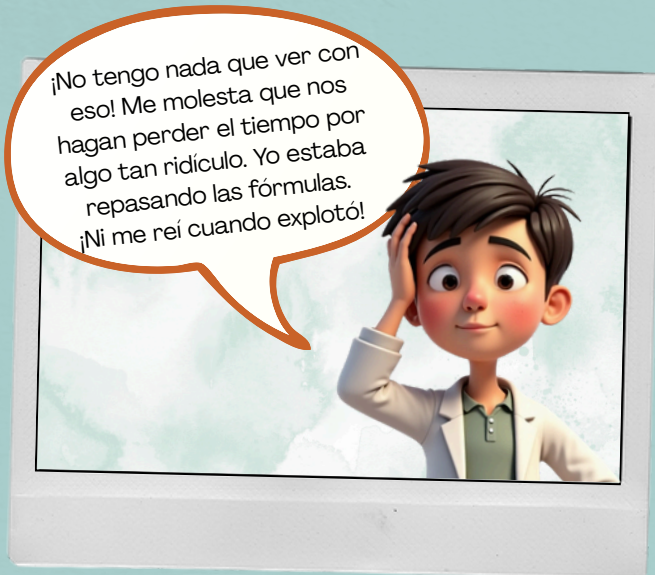
planta

A las 13h

hora

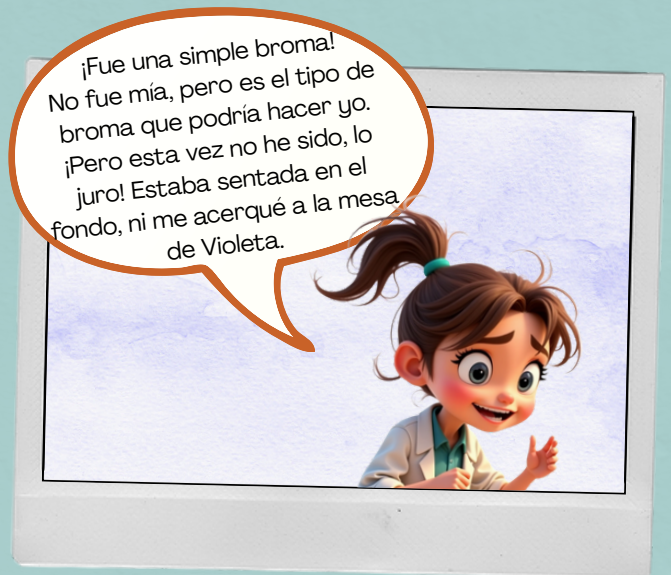
# Los testimonios

Todos cuentan lo que vieron o escucharon el día en que sucedió la explosión y todos saben algo, pero... ¿quién dice la verdad? Reúnes a cada uno por separado para escuchar sus versiones ¡Atento!



## Rodrigo Vázquez

Notó que los frascos estaban desordenados y que había un guante de látex manchado de verde en la papelera. Asegura que no era suyo, ya que no usa guantes pequeños.



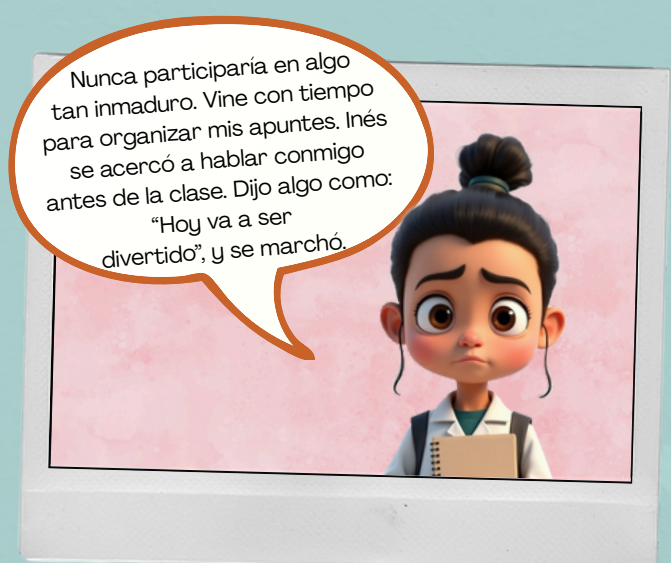
## Inés Rodríguez

Habló con Irene antes de que llegara la profesora y luego fue a por sus cosas. Cree que no es la única con ideas creativas y menciona a Rodrigo como alguien capaz de hacer bromas bastante locas.



## Bruno Martínez

Irene se le acercó para preguntarle por el ácido bórico. Le dijo que no sabía, pero después notó que ese frasco estaba abierto en la vitrina. No está seguro de si ese detalle tiene importancia.

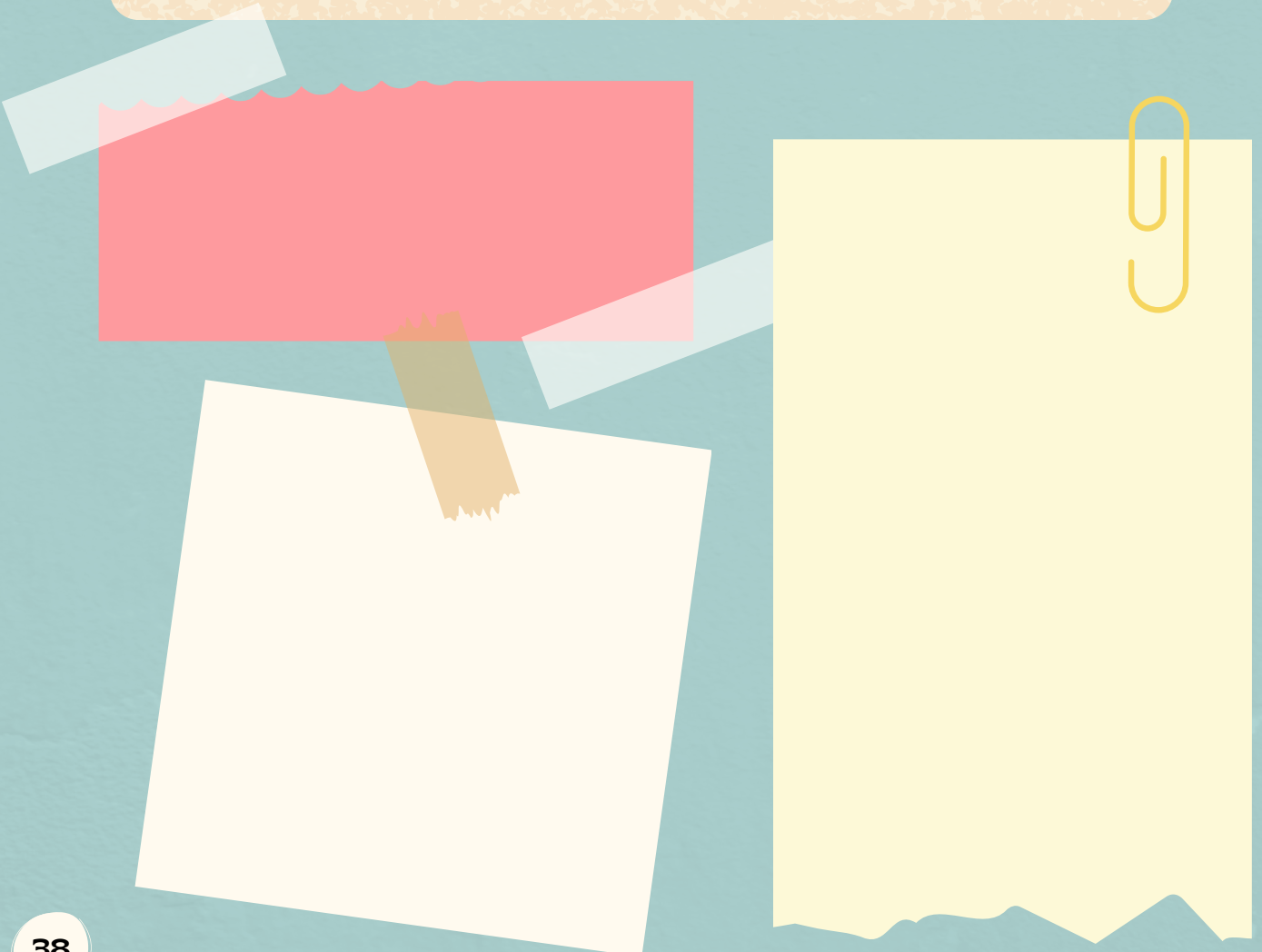
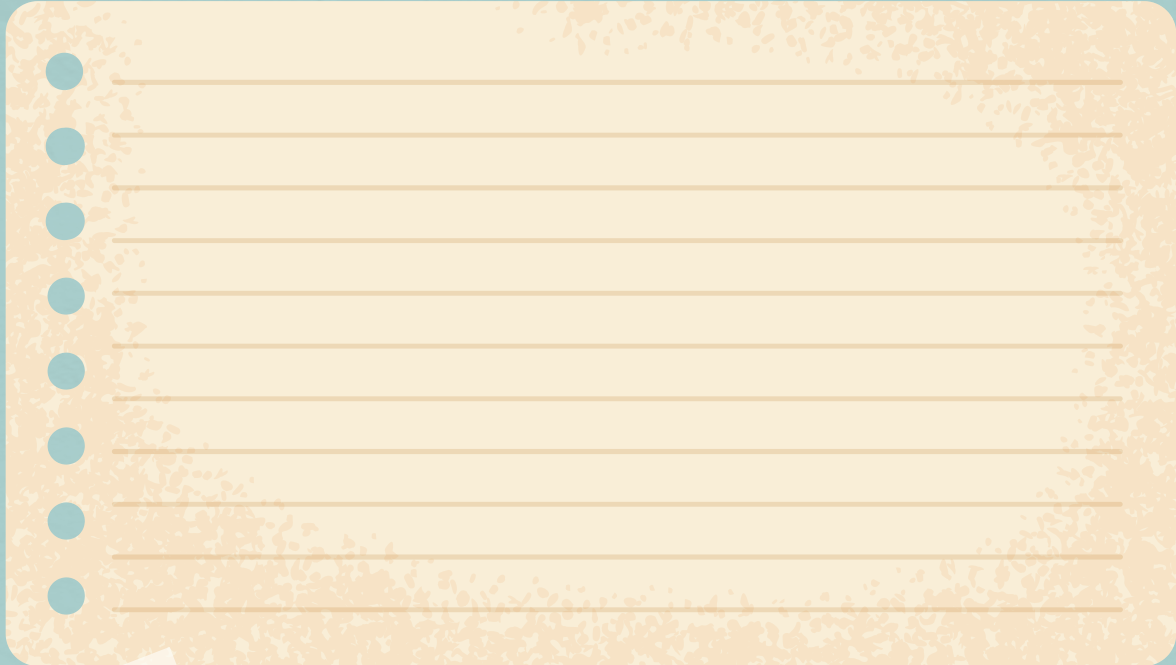


## Irene Roca

Observó que Bruno llevaba en el bolsillo un bote transparente. Pensó que era pegamento, pero ahora duda. No sabe por qué alguien arruinaría una clase importante.

# Tus anotaciones

Este es tu espacio para anotar tus hipótesis del caso.



# Las pistas

Estas pistas no son necesarias para resolver el caso, pero pueden serte de ayuda si te sientes bloqueado durante la investigación.



La de que lugar se trata corresponden al orden que siguen las letras en el abecedario. ¿Sabes cuáles son el lugar en el que ocurre todo? Los números "18-8-12", sabiendo cuál es la palabra que se esconde tras el código. En la pared de la sala aparecen los números "15-1-5-12-18-1-50-12-



decartar sospechosos. ninguno de los alumnos que aún están en la sala, por lo que puedes preguntar a los presentes, observar que el zapateo no lo llevo a cabo atención. Al comparar el tamaño de los guantes con las manos de los guantes pequeños con restos de una sustancia verde llaman la Entre los objetos encontrados en el lugar de los hechos, unos



iniciales de la persona a cargo del zapateo. escrita una "L". Esa letra no es casualidad, pues es una de las Entre las notas dispersas en el suelo, encuentras una que tiene

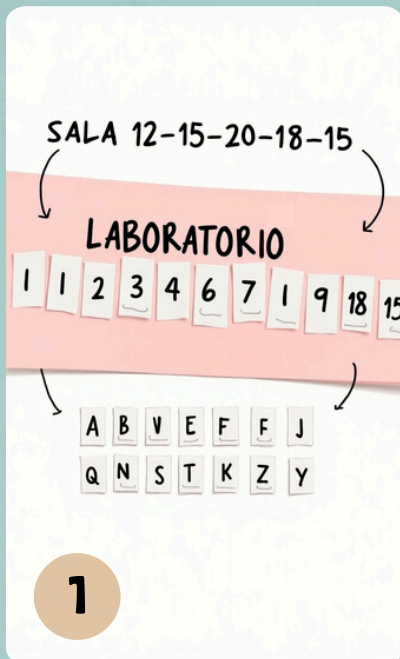


misma persona. separadas en el suelo parece que se trata de algo que escribió la bizarra comparte un estilo peculiar. Ahora, mirando las notas si observas con atención, notarás que la escritura de la fecha en la



esta la clave para saber quién fue la primera persona en entrar a clase. Fíjate bien en quién se encargó de esta tarea esa mañana, ¡ahí la fecha del día siempre aparece escrita por quien llega el primero a

# La solución



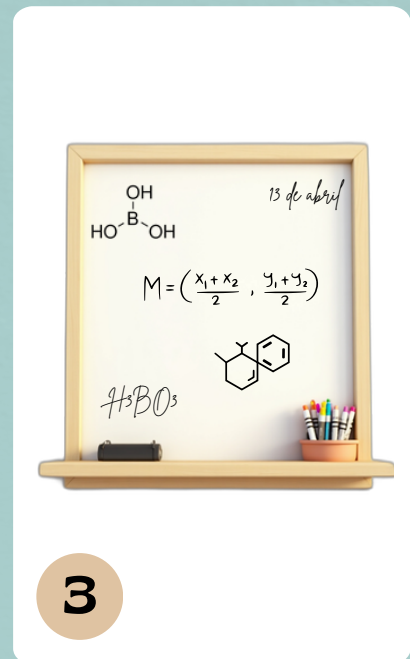
1

Para el nombre de la sala, cada número representa el lugar que ocupa esa letra en el abecedario (A es 1, B es 2, etc).



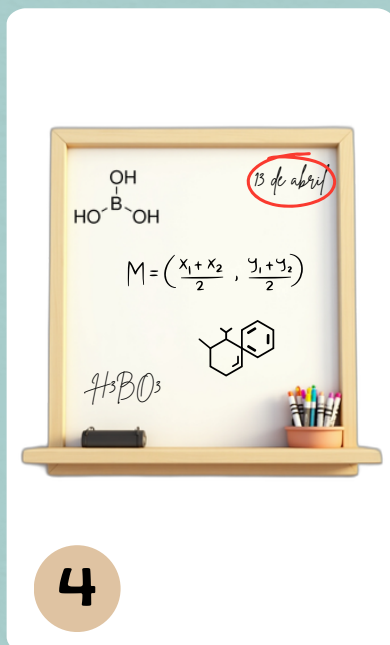
2

Al igual que el código anterior, el nombre de la pócima sigue la misma lógica.



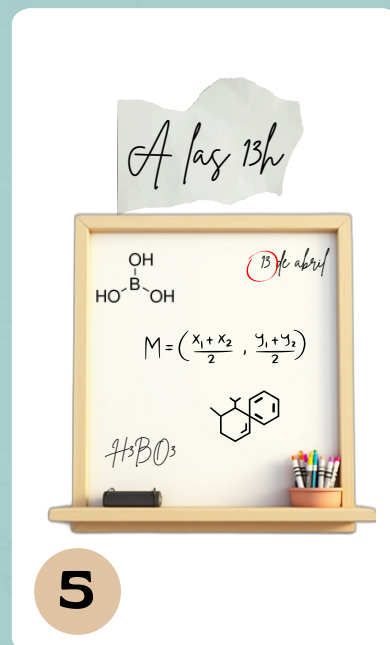
3

En la pizarra hay varias fórmulas escritas. Una corresponde con el ácido bórico.



4

El que llega primero a clase es el encargado de escribir la fecha en la pizarra.



5

En la nota que está en la basura, aparece el mismo 13 que en la pizarra.



6

La "R" de la nota descarta al que no tiene dicha letra en sus iniciales, por tanto, a Bruno Martínez.

## Caso 4. Misión: cazabromistas

estuve hablando con irene  
un **RATO!**

7

Inés dice estar con Irene, pero no especifica cuánto tiempo. Por lo que no dice que llegó primera.

Alguien se me acercó  
antrces de entrar,  
creo que Irene.

8

Con esto también podemos confirmar que fue Irene la primera en llegar a clase.



9

Irene le pregunta si ha visto el ácido bórico, sustancia que se utilizó para el incidente.

Yo nunca participaría en algo tan inmaduro. Vine con tiempo para organizar mis apuntes. Inés se acercó a hablar conmigo antes de la clase. Dijo algo como: 'Hoy va a ser divertido', y se marchó.

10

Irene misma recalca que llegó con tiempo de sobra, según ella para ordenar sus apuntes. Además, confirma el testimonio de Inés, al decir que se le acercó a hablar.



11

Rodrigo observa un guante manchado de verde en la papelera, color que coincide con el del ácido bórico.



12


Rodrigo menciona que los guantes que usa son de talla grande y el que está manchado es de talla pequeña, por lo que se le descarta.

## CASO 5

# En busca de Mishi

Sofía tenía un gato llamado Mishi, que siempre, siempre estaba cerca de ella: jugando, durmiendo o explorando algún rincón de su casa. Un día, cuando Sofía volvió a casa del colegio, notó que Mishi no estaba esperándola, como de costumbre, en su habitación. Lo buscó por todas partes, pero todos los intentos fueron en vano; ¡Mishi no estaba por ningún lado!

Sofía se preocupó mucho, ¿dónde podría haber ido? Asustada, se puso en marcha para encontrar a su mascota, y emprendió una búsqueda por toda la casa. Afortunadamente, Sofía no estaba sola, y es que había varios testigos en la casa que podían ayudarla a encontrar a Mishi: su loro Paco; Rocco, un mapache travieso que asomaba por la ventana y Burbujas, el pez de su hermana pequeña. Ellos tenían información que podrían ayudar a encontrar a Mishi, y tú, joven detective, quizá puedas echarle una mano. ¿Estás listo?



Tu objetivo como detective es responder a estas preguntas:

**¿Cómo es Mishi?**

---

**¿Dónde está escondido?**

---

**¿Por qué se había ido Mishi?**

---



Inspecciona el cristal roto (página 46)

Observa el jarrón (página 44)

Sigue las huellas (página 45)

## El jarrón

Paco, el loro, vio caer algo cerca del jarrón, luego Mishi huyó:  
¡Corría muy asustado!



## Las huellas

Siguiendo las huellas del suelo, Sofía recorre la habitación: primero pasa por la librería, después junto a la ventana rota y, por último, ve que muchas de las huellas se encuentran alrededor del sillón y desaparecen.

## El cristal roto

Cerca de la ventana, Burbujas, el pez, menciona:

"Vi huellas cerca del cristal roto, pero luego regresaban hacia el interior."

Las huellas no siguen hacia fuera, sino que regresan.



# Los testimonios

Sofía, mientras busca a Mishi, se encuentra con tres testigos, y sospecha de cada uno de ellos, ya que pueden estar celosos de la amistad que tienen ella y Mishi. Sin embargo, Sofía les ha pedido ayuda para que compartan su versión.



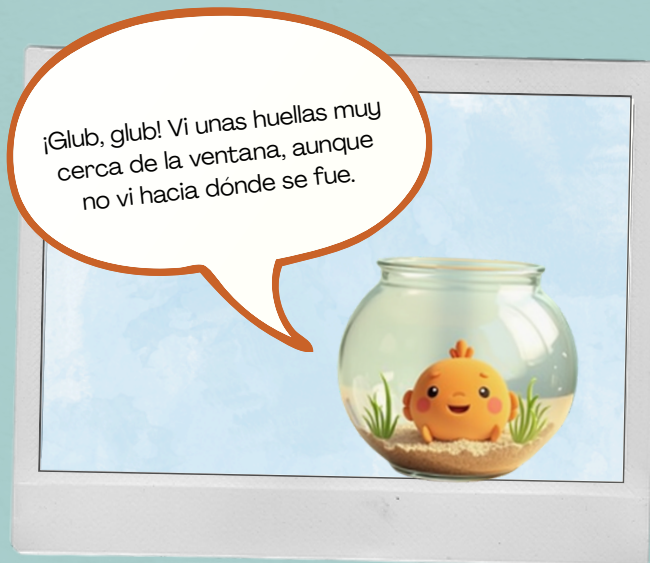
## Rocco

Estaba asomado a la ventana y vio que algo corría rápido hacia el armario. ¡Era Mishi!



## Paco

No volvió a verlo, pero sí vio cómo algo cayó cerca del jarrón.

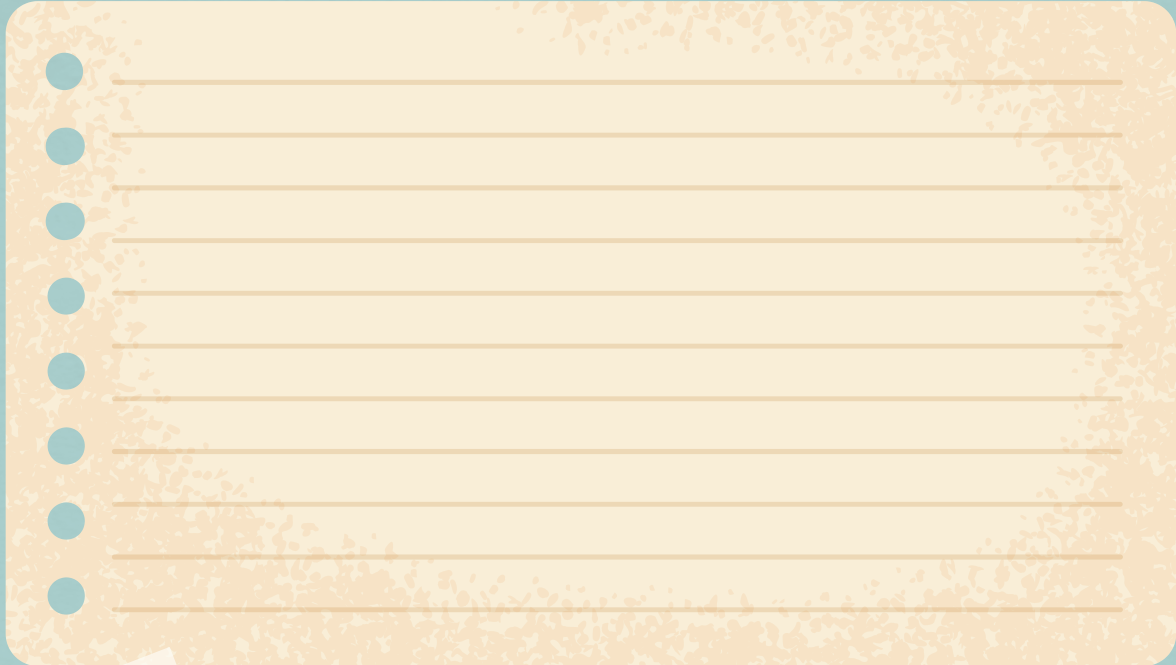


## Burbujas

Vio a Mishi salir corriendo hacia la ventana. Luego escuchó un ruido, como si algo de cristal se rompiese.

# Tus anotaciones

Este es tu espacio para anotar tus hipótesis del caso.



# Las pistas

Estas pistas no son necesarias para resolver el caso, pero pueden serte de ayuda si te sientes bloqueado durante la investigación.



Porque algo le asustó.  
Paco dice que Mishu no planeaba huir, se escondió



Porque salió del salón.  
Paco dice que, siguiendo las huellas de Mishu, es probable que no



asustó y se fue.  
rompía. Mishu pasó por allí y, al pisar un trozo del jarro roto, se  
Burbujas dice que vio cómo algo caía en el jarro, y como este se



¿Será eso lo que le asustó?  
¡El diamante! Mishu vio el diamante!



Es posible que lo rompiera Mishu tras el susto.  
El sillón está rasgado, ¿lo ves? ¡Quizá sea un dato importante!

# La solución



1

Sofía busca a Mishi por la casa de forma desesperada, pero no lo encuentra.



2

Se encuentra el cristal de la ventana roto.



3

Debajo de la ventana rota hay un diamante. Sofía piensa que alguien lo lanzó desde la calle, rompiendo el cristal.



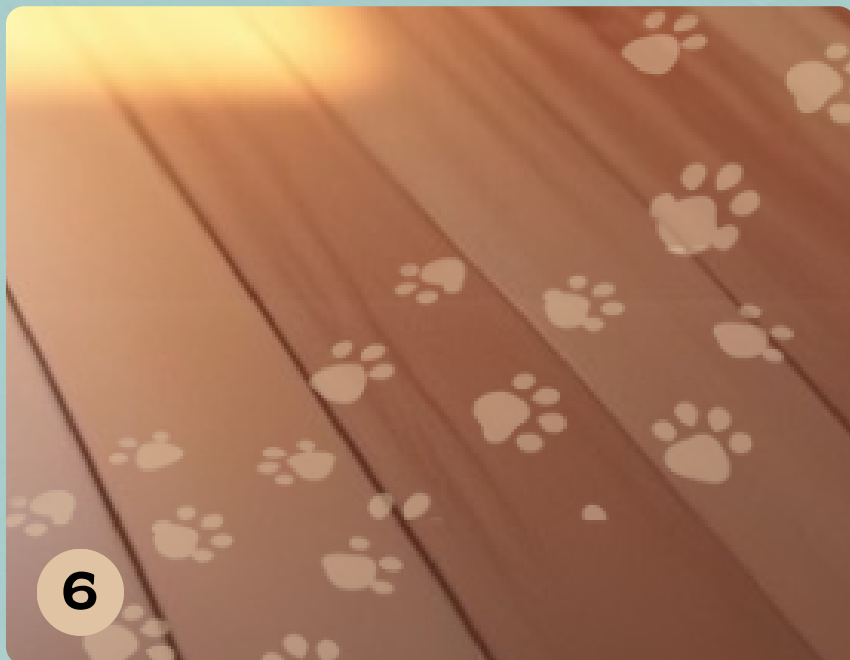
4

Rocco se comía un bocadillo cuando se rompió el cristal. Al escuchar el ruido tan cerca, se asustó y tiró, sin querer, lo que le quedaba de bocadillo, que cayó sobre el jarrón e hizo que este se volcase y se rompiera.

## Caso 5. En busca de Mishi



Al asustarse, Mishi pasó por encima del jarrón roto, asustó y huyó.



Sofía encuentra algunas huellas que Mishi ha dejado al haber pisado la arena del jarrón roto.



Siguiendo las huellas ve el rasguño del sillón. Su intuición le dice que Mishi no debe estar muy lejos de allí.



¡Mishi estaba escondido tras el sillón! ¡No se había ido, sólo estaba asustado!

## CASO 6

# El cuadro intruso

Hoy es un día muy especial: tú y tus compañeros de clase habéis venido de excursión al Museo del Prado. Tras semanas estudiando a grandes artistas como Velázquez, Goya y El Bosco, por fin vais a ver sus cuadros. Todo va bien, hasta que llegáis a la Sala XII, donde se encuentra uno de los cuadros más famosos: Las Meninas. Pero algo no cuadra...

—¡Eh! —dice Inés, señalando un cuadro—. Este no estaba en el libro de arte.

—¿No es muy moderno para estar aquí? —pregunta Marcos.

—¿Y por qué tiene ese marco tan raro? —añade Laura.

La guía del museo se acerca, revisa su cuaderno... y frunce el ceño.

—Esto no es posible. Este cuadro no forma parte de la exposición.

Alguien lo ha traído aquí... pero ¿quién? ¿Y por qué? ¡Necesitamos un detective! Tu misión es descubrir qué ha pasado, encontrar la obra que no debería estar en esta sala y resolver el misterio antes de que cierre el museo.

Tu objetivo como detective es responder a estas preguntas:

**¿Cómo llegó ese cuadro hasta allí?**

---

**¿Quién movió el cuadro?**

---

**¿Por qué se movió el cuadro?**

---





Inspecciona la grabadora (página 55)

Observa el cuadro (página 54)

Inspecciona las mochilas (página 56)

## El cuadro

Al observar el marco del cuadro sospechoso, notan algo grabado en la madera:

¿Por qué está en la Sala XII?



## La grabadora

El guardia llevaba una grabadora para grabar sus observaciones. Al revisar el audio, se escucha a una mujer hablar...



*"...vale, mete el cuadro en el carrito, pero asegúrate de que no lo vea el vigilante. Solo es para la actividad final del aula didáctica..."*

## Las mochilas

En el rincón de la sala hay tres mochilas. Solo una tiene una pegatina con un código que coincide con la etiqueta del cuadro.  
¿Alguien del grupo trajo algo sin permiso?



# Los testimonios

Esto es lo que vieron las personas que estaban en la Sala XII del Museo del Prado el día de la excursión.



## Guarda de seguridad

Vio un carrito cubierto con una tela negra cerca del aula didáctica. No le dio importancia, pensó que era parte de la actividad de los niños.



## Profesora

Pidió a uno de los niños que lo llevara en el carrito. Era solo para el final, en la Sala XIII, pero tal vez... tal vez se confundieron. ¡No debía estar aquí, entre los Velázquez!



## Martín

No sabía en qué sala debía dejarlo, así que lo dejó donde estaban todos. Pensó que ahí era...

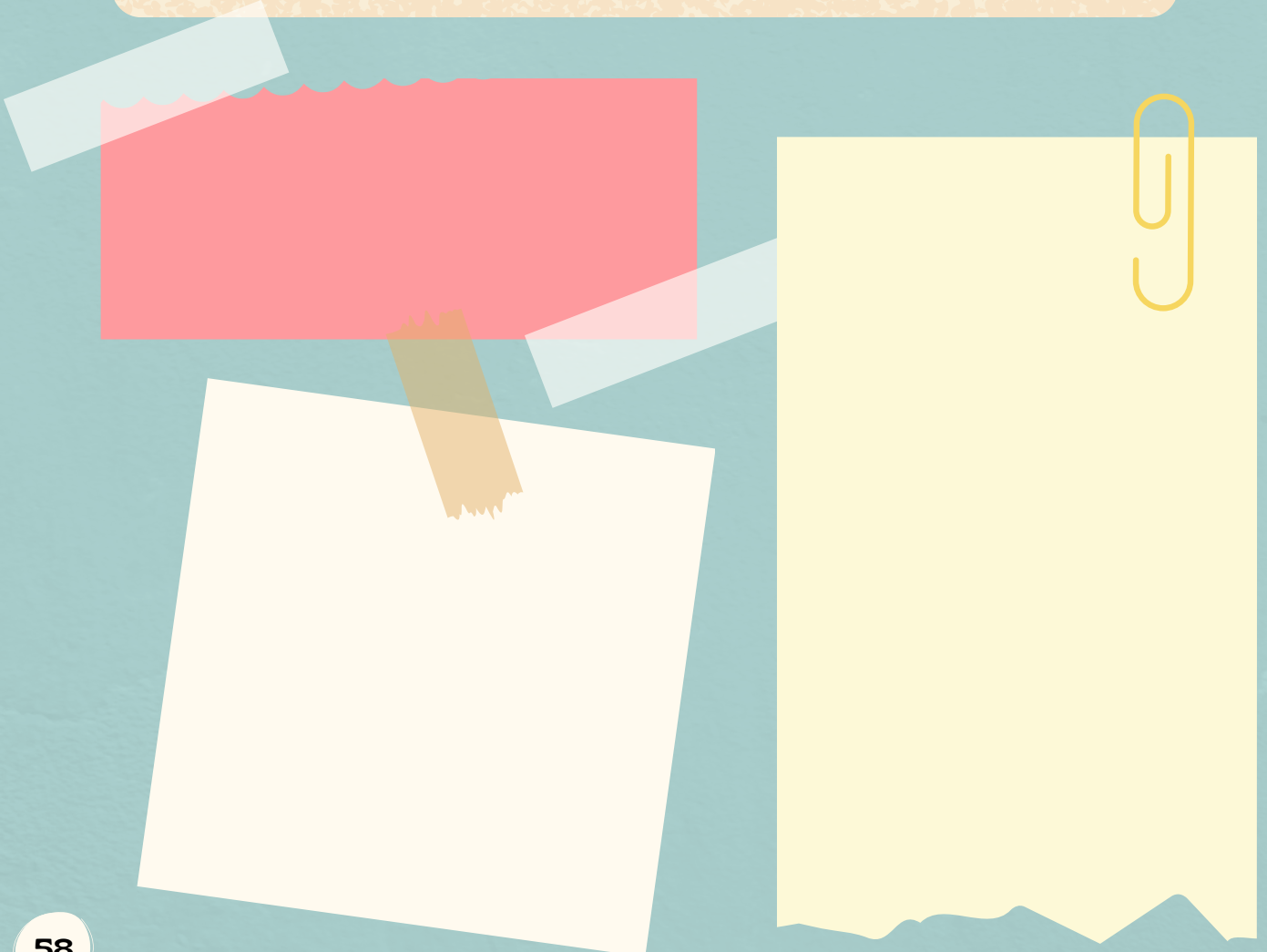
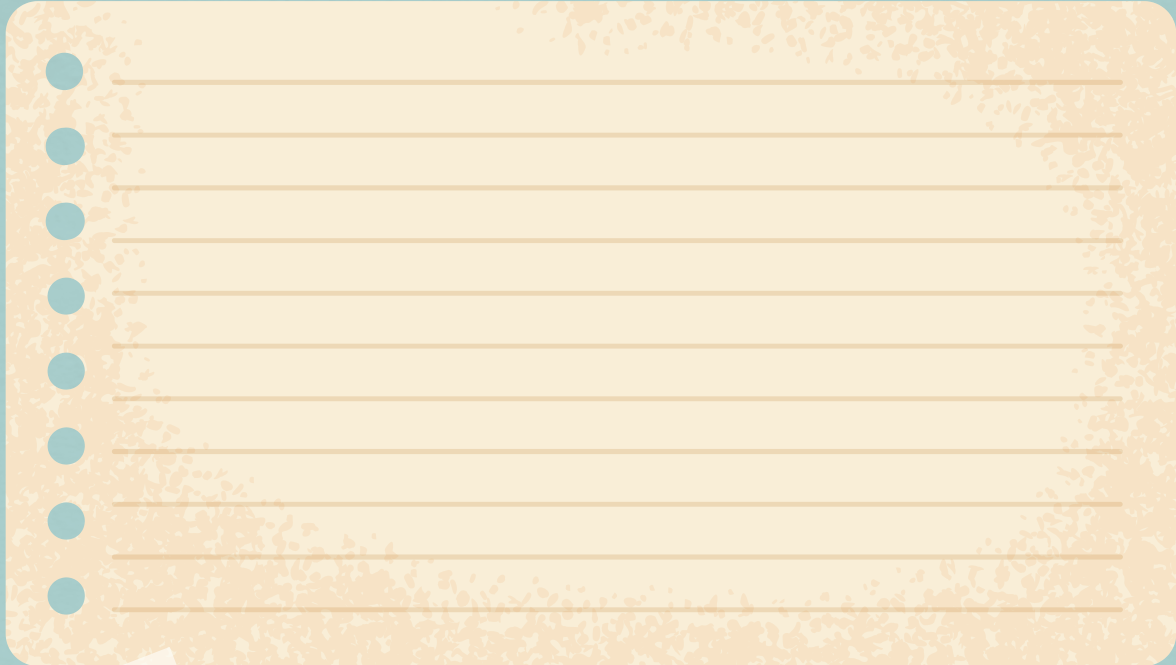


## Lucía

Tenía muchas pegatinas de colores, no como los otros. Le pareció raro, pero creyó que era parte del museo.

# Tus anotaciones

Este es tu espacio para anotar tus hipótesis del caso.



# Las pistas

Estas pistas no son necesarias para resolver el caso, pero pueden serte de ayuda si te sientes bloqueado durante la investigación.



cuando a la sala XIII la sala, sugiriendo que no pertenece allí. ¿Cómo ha llegado ese claramente con el resto. Su estilo y temática rompen la armonía de Breda. Los niños descubren un cuadro moderno que desentona como "Las Meninas", "Retrato del Papa Inocencio" y "La Bendición de En la sala XII, donde solo deberían estar expuestas obras clásicas



Donación temporal - sala XII, pero... ¿por qué está en la sala XIII pegatina de colores. Debido del marco hay una etiqueta que dice: la madera: "No perteneces a este siglo, pero vive en una caja con Al observar el marco del cuadro sospecho, notan algo extraño en



¡Mira! Una de las mochilas tiene pinces y tipos de pintura dentro. "13B - PRADO VIZITA". ¿Alguien del grupo trajo algo sin permiso? pegatina con un código que coincide con la etiqueta del cuadro En el rincón de la sala hay tres mochilas, solo una tiene una



¡Alguien del grupo movió un cuadro educativo de la sala! el vigilante. Solo es para la actividad final del aula diáctica... "vale, mete el cuadro en el carrito, pero asegúrate de que no lo vea observaciones. Al revisar el audio, se distingue una voz que dice: "... El guarda de seguridad llevaba una grabadora para guardar sus



lo dejó por error en la sala XII, donde veían "Las Meninas". La grabadora revela que Martín llevó el cuadro en un carrito, pero ¡contiene pinces y pinturas! cuadro: "13B - PRADO VIZITA", y además, una de las mochilas tiene una pegatina con el mismo código que el

# La solución



Al observar los cuadros de la sala XII, detectas que hay un cuadro que no debería estar ahí: uno moderno y con un marco diferente al resto.



Al revisar el cuadro ves lo que tiene grabado. Además, tiene una etiqueta: "Donación temporal - Sala XIII".



Esa etiqueta indica que debería estar en la Sala XIII, no en la XII.



Mira las mochilas de los niños. Encuentras una con pegatinas que coinciden con la del cuadro ("13B - PRADOVISITA"). Esa mochila también tiene pinceles y pinturas.



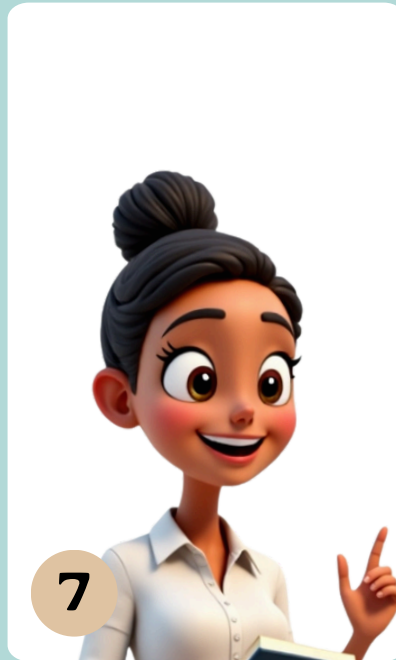
"...vale, mete el cuadro en el carrito, pero asegúrate de que no lo vea el vigilante. Solo es para la actividad final del aula didáctica..."

Escuchas la grabación del guardia y confirmas que el cuadro debía usarse en un taller, no en una exposición.

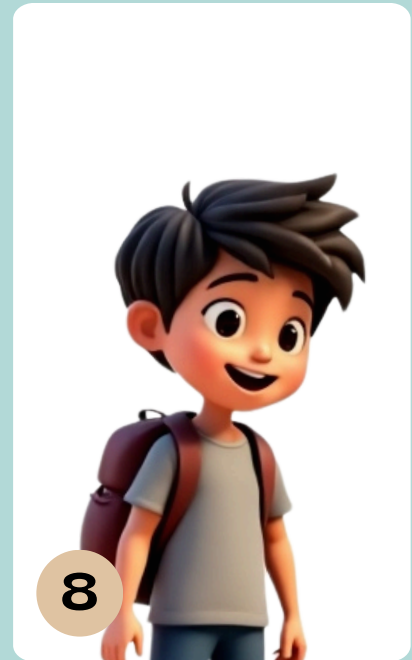
## Caso 6. El cuadro intruso



Presta atención a los testimonios: el vigilante dice que vio un carrito cubierto, pero creyó que era material escolar autorizado.



La profesora cuenta que Lucía lo pintó para un proyecto del taller “Velázquez Hoy”, y que le pidió a Martín que lo transportara.



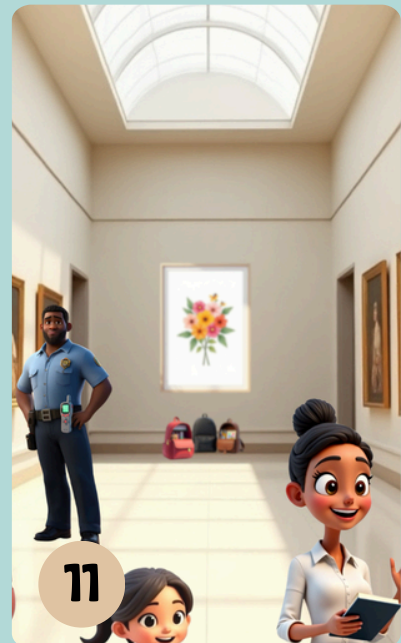
Martín confiesa que se distrajo y lo dejó apoyado en una pared de la sala de “Las Meninas” mientras hablaba con un amigo.



Lucía reconoce su firma abajo a la derecha y admite que le dio vergüenza decir que era suyo.



El cuadro fue pintado por Lucía y debía ir a la Sala XIII.



El cuadro lo movió Martín por error. Debía estar en la Sala XIII, no en la XII. No es una obra original, sino parte de un proyecto escolar.



**¡Qué pasada lo que has conseguido!**

**Cada misterio que encontraste, lo enfrentaste  
con valentía, curiosidad y muchas ganas  
de pensar.**

**Tus ojos de detective han sabido ver  
lo que otros no ven, y tu cabeza  
ha conectado las piezas como un  
auténtico genio de los enigmas.**

**¡Imposible engañarte!**

**Seguro que has vivido una aventura divertida,  
llena de sorpresas y emoción en cada página.  
Y lo mejor de todo es que esto no termina aquí...  
El mundo está lleno de secretos esperando  
a que alguien como tú los descubra.**

**¡Hasta la próxima!**











# EL CLUB DE LOS ESCAPISTAS



INVESTIGA

RESUELVE

¡DIVIÉRTETE!



MÖVING  
IDEAS GROUP



Universidad  
**LOYOLA**



9 788409 849178