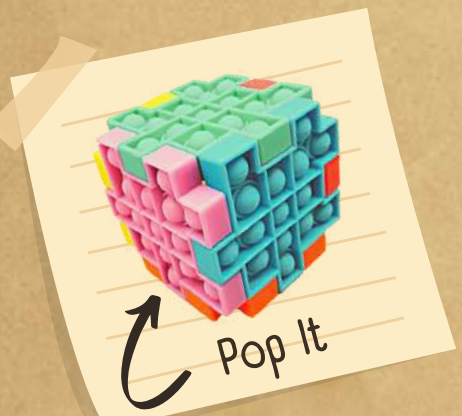
LITTLE HOLMES

ESCAPE ROOM



¿Y ESO QUÉ ES?

El escape room clásico es un tipo de juego para grupos, que consiste en resolver puzzles y enigmas de tipo lógico dentro de una habitación, para poder “escapar” de ella. Pero este no es un escape room al uso, es digital y además **¡bilingüe!** ¿Quieres saber cómo funciona? Sigue leyendo...

DINÁMICA DE LA ACTIVIDAD

¡Muy sencillo! Os enviaremos un enlace al correo que os llevará a la plataforma de juego. Además recibiréis material didáctico y una guía en PDF donde explicamos el procedimiento paso a paso. Los días previos a la actividad el profesor podrá trabajar con sus alumnos las fichas de ejercicios. El día en el que se vaya a realizar la actividad el profesor podrá acceder a la plataforma y realizar el escape room con los alumnos. Una vez comience, sólo habrá que ir pasando de pantalla en pantalla hasta el final. El ritmo lo marcarán los propios alumnos y su velocidad para resolver las pruebas.

3 NIVELES DE DIFICULTAD

De 6 a 12 años

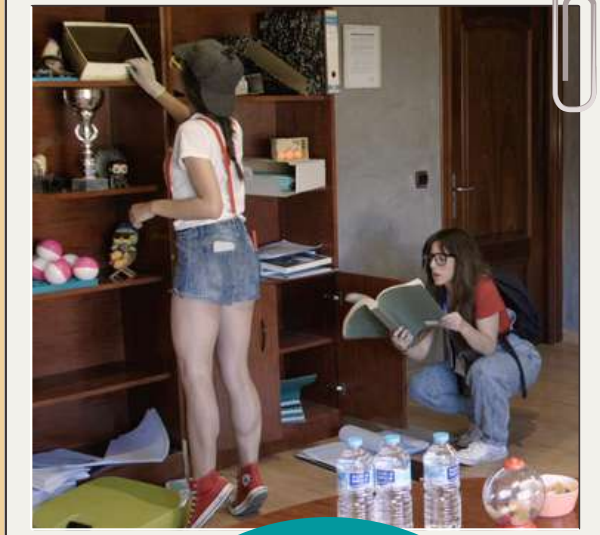
INCLUYE MATERIAL DIDÁCTICO

DURACIÓN 55 MIN

NECESIDADES

- CONEXIÓN A INTERNET
- PIZARRA DIGITAL O PC CONECTADO A PANTALLA O PROYECTOR.

SINOPSIS



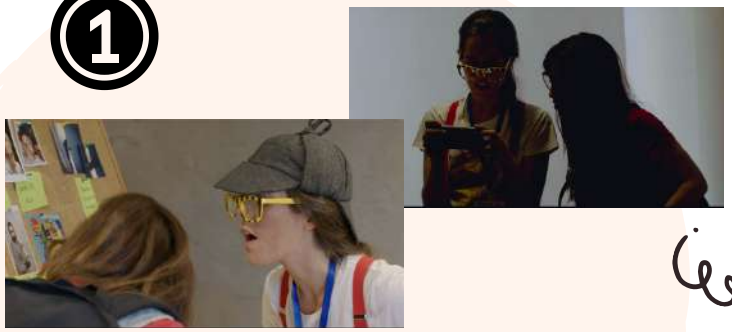
Se ha cometido un robo. La famosa jugadora de Pop It Alicia Rojas y finalista en la competición que se celebrará en Madrid, ha perdido su preciado Pop It a sólo un par de días de la final. Como la policía no es capaz de resolver el caso, Elisabeth Holmes y su compañera Carlota se dirigen a la escena del robo, dispuestas a resolver el misterio.

Sin duda, tendrán que poner a prueba todo su ingenio y lógica para descifrar las pistas que el ladrón ha ido dejando. Pero quizás no puedan conseguirlo solas, sólo un selecto grupo de jóvenes altamente cualificados podrían ayudarlas.

¿Podemos contar con vosotros?

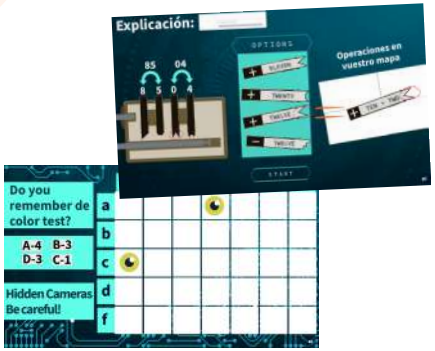
JUGANDO AL ESCAPE ROOM

1



Comienza la aventura y vemos a los personajes avanzando en la trama mediante **escenas cinematográficas**. Pero entonces, de repente, aparece un obstáculo en el camino que hay que sortear.

2



A continuación aparecerá un **puzzle** en pantalla que los alumnos tendrán que resolver. Y es aquí cuando necesitarán echar mano no sólo de sus conocimientos de vocabulario y gramática, sino también recurrir a la lógica, la memoria, el cálculo...

3

Ha llegado el momento de acudir al **mapa.** Cada alumno tendrá uno en su pupitre. En este folio encontrarán las piezas que faltan para resolver el acertijo.

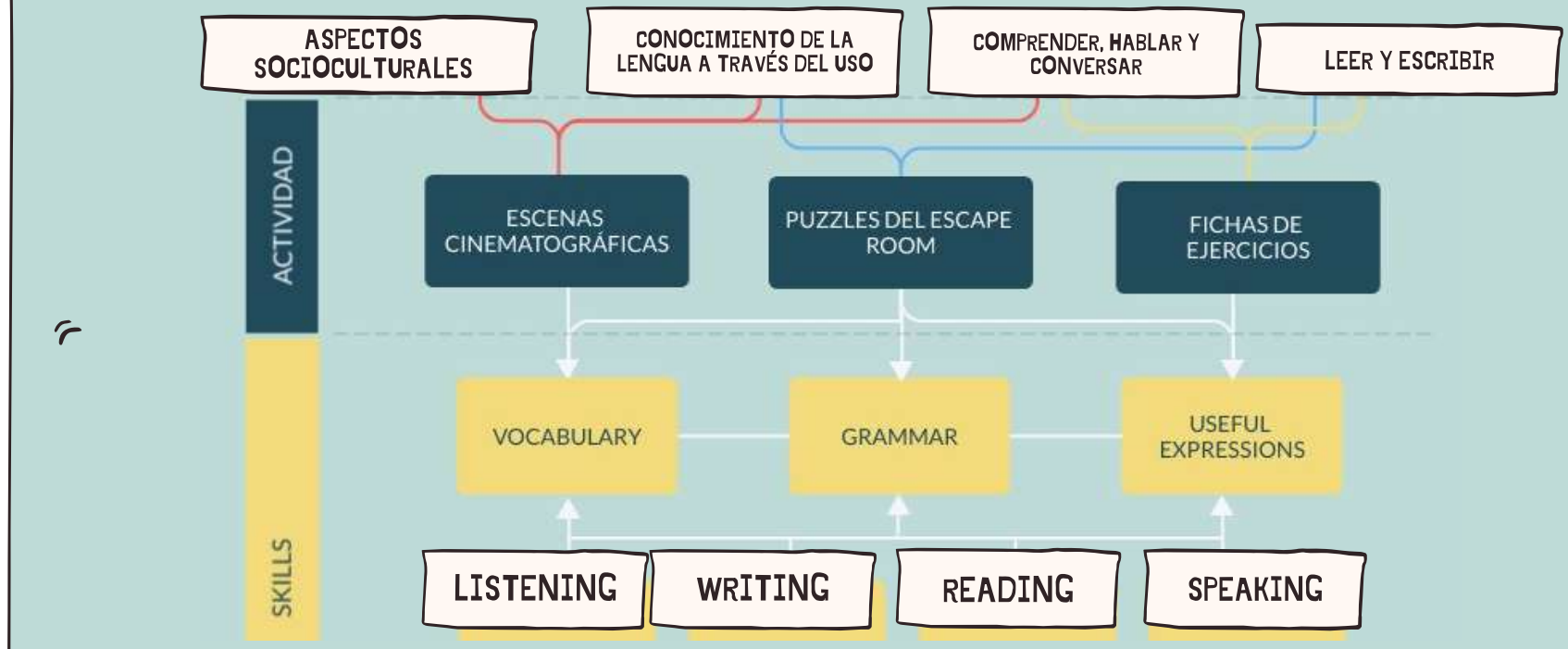
4

Cuando tengan la solución del puzzle, el profesor, guiado por los alumnos, seleccionará la opción correcta para ayudar al personaje a conseguir su objetivo.

CONTENIDO PEDAGÓGICO

OBJETIVO

Proporcionar un contexto motivador en el que el aprendizaje del inglés sea a la vez **estimulante** y **divertido**, involucrando emocionalmente a los alumnos y a las alumnas por medio de **personajes**, **situaciones** y **juegos** atractivos y adaptados a su edad.



NIVEL 1

VOCABULARY

- Colours
- Numbers 0 - 10
- Sports
- Clothes
- Family members
- House furniture
- Parts of the body
- Detectives vocabulary
- Competition vocabulary
- Up, down, left, right
- Geometric shapes

USEFUL EXPRESSIONS

- Please
- Thank you
- Good luck!
- Good idea!
- Let's go!
- Look!
- Are you ok?
- Excuse me
- That's correct!
- Come on!

GRAMMAR

- Present simple
- Verb To Be
- Verb To Have Got
- There is / There are
- Adjectives
- Verb Can
- Wh-questions

NIVEL 2

VOCABULARY

- Colours
- Sports
- Clothes
- Geometric shapes
- Parts of the body
- Detectives vocabulary
- Competition vocabulary
- Telling the time

USEFUL EXPRESSIONS

- It's locked
- We did it!
- Sure!
- No way
- That's right!
- Maybe
- Give it to me!
- Mistery solved
- That's correct!
- Of course!

GRAMMAR

- Verbs (Can, To Be, To Have Got...)
- Present simple
- Past simple
- Present continuous
- There is / There are
- Comparatives and superlatives
- Prepositions of place
- Adverbs of sequence
- Saxon Genitive ('s)
- Wh-questions

NIVEL 3

VOCABULARY

- Sports
- Clothes
- Telling the time
- Riddles
- Parts of the body
- Detectives vocabulary
- Competition vocabulary

USEFUL EXPRESSIONS

- No way
- Nonsense!
- Let's have a look
- Something is not right
- Give it to me!
- Mistery solved
- Are you serious?

GRAMMAR

- Verbs (Can, To Be, To Have Got...)
- Past simple
- Present continuous
- Wh-questions
- There is / There are
- Comparatives and superlatives
- Prepositions
- Articles
- Adverbs of sequence
- Adverbs of time