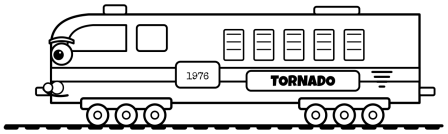
PISTA SECRETA · ACERTIJOS A BORDO N.º 1

ACERTIJOS PARA NIÑOS

EL MISTERIO DEL TREN TORNADO

Caso 1 para el aula · Guía del docente

1.º a 3.º de Primaria · **una sesión de clase, de 40 a 50 minutos**



EN 1 MINUTO

Qué es: tus alumnos son agentes. Resuelven 5 retos por parejas, interrogan entre todos a los sospechosos y descubren quién viaja sin billete en el tren Tornado.

Qué necesitas: lápiz, goma y lápices de colores. Y la pizarra digital, si la tienes.

Preparación: 10 minutos. Fotocopia el cuadernillo (archivo 1) y abre la pizarra digital (archivo 3).

No hace falta el libro: el caso empieza y se resuelve en esta sesión.

Licencia: puedes fotocopiarlo para tus alumnos, en todos tus grupos.

LOS 3 ARCHIVOS DE LA SESIÓN

ARCHIVO	QUÉ ES	¿SE IMPRIME?
1 · Cuadernillo del agente 8 págs. · **pistasecreta.com/aula-cuadernillo**	Lo que hacen los alumnos: cómo se juega, la historia, 5 retos y el reto final.	**Sí: entero, uno por alumno**
2 · Guía del docente (este archivo)	Para ti: plan de la sesión, claves, soluciones y licencia. Al final, extras de clase.	No. Solo los extras (págs. 6 a 9), con las copias que indica cada página
3 · Pizarra digital 7 diapositivas · **pistasecreta.com/aula-pizarra**	Tu guía visual: se proyecta paso a paso durante la sesión.	**No: se proyecta**

EN ESTE ARCHIVO

PÁGINAS	QUÉ ES	¿SE IMPRIME?
1 a 5	En 1 minuto · plan de la sesión · claves · soluciones · licencia	No: es para ti
6	Pistas extra de Atlas	Una por mesa
7	Diploma de clase	Una para la clase
8	Para los que acaban antes	Unas pocas copias
9	Carnets de agente (4 por hoja)	Una hoja por cada 4 alumnos

© 2026 Pista Secreta. Todos los derechos reservados. Este caso forma parte de «Acertijos para niños. El misterio del tren Tornado», obra registrada en Safe Creative con el código 2611037544566 (safecreative.org/work/2611037544566).

PLAN DE LA SESIÓN

Guía para el docente · 1 de 2 · 40 a 50 minutos

GUÍA

MINUTOS	QUÉ PASA	PIZARRA DIGITAL	QUÉ HACES TÚ
0-5	**El gancho**	Diapos. 1 y 2	Proyecta el billete roto. Di: *«Esta noche alguien viaja sin billete en el tren Tornado. Hoy sois agentes y vais a descubrir quién es»*. Lee en voz alta el diario de Zoe.
5-10	**Cómo se juega**	Diapo. 3	Reparte los cuadernillos y forma parejas. Explica las 4 reglas. Presenta a los personajes (cuadernillo, pág. 1).
10-35	**Los 5 retos** cuadernillo, págs. 3 a 7	Diapo. 4	Por parejas: uno lee la consigna y el otro resuelve; se cambian en cada reto. **Cada uno escribe en su cuadernillo.** Marca el ritmo, unos 5 minutos por reto: *«¡Reto 3, ya!»*. Al acabar cada reto, apuntan cuánto han tardado.
35-43	**El interrogatorio** toda la clase	Diapos. 5 y 6	Un juego para repasar riendo. Lee cada frase y la clase grita **«¡VERDAD!»** o **«¡MENTIRA!»**. Después pregunta: *«¿Cómo lo sabéis?»*. Las respuestas, en la pág. 3.
43-48	**¡Resuelve el caso!** cuadernillo, pág. 8	Diapo. 7	En 3 pasos: copian sus 3 pistas (retos 1, 3 y 5; cada hueco lleva la primera letra o una ayuda), tachan a quien no está en el vagón 3 y copian la respuesta. Después, revelad juntos la solución.
48-50	**Cierre**	—	Firmad el diploma de clase (pág. 7) y repartid los carnets de agente (pág. 9).

SI LA CLASE VA MÁS RÁPIDA O MÁS LENTA

- **¿Alguien acaba antes?** Dale la hoja «Para los que acaban antes» (pág. 8).
- **¿Van lentos?** Haced el reto 4 todos juntos en la pizarra. Es el que más cuesta.
- **¿Una pareja se atasca?** Primero, el recuadro de Atlas de su reto. Después, las pistas extra de Atlas (pág. 6).

CÓMO ADAPTARLO A CADA CURSO

1.º DE PRIMARIA	2.º Y 3.º DE PRIMARIA
• Lee tú cada consigna en voz alta antes de empezar el reto. • Para el reto 5, escribe el abecedario en la pizarra. • En el interrogatorio, vota a mano alzada: verdad o mentira.	• Las parejas leen solas las consignas. • Prueba a hacer los retos sin mirar el recuadro de Atlas. • En el interrogatorio, cada pareja da su prueba en voz alta.

Si repetís con otros casos: la primera vez, explicar las reglas lleva unos 5 minutos. En los siguientes casos ya las conocen y basta con 1 minuto.

CLAVES PARA EL DOCENTE

EL HILO DEL CASO

La historia termina con **el plan de los agentes** (cuadernillo, pág. 2): cada reto es un paso del plan, en orden. Los retos 1, 3 y 5 dan **una pista cada uno**. Al final se juntan y sale la respuesta. Los retos 2 y 4 son para disfrutar y practicar.

Reto	Solución	Pista para el caso	La trampa	Si se atascan
1 · ¿Cuántas sopas?	43 sopas para 42 pasajeros: **sobra 1**	**PISTA 1:** hay alguien de más	Un cuenco suelto abajo a la derecha	Contad fila a fila y sumad
2 · El camino de Nilo	El único camino sin ventiladores	—	El pasillo de abajo acaba en un ventilador	Empezad desde la cocina, hacia atrás
3 · La lista de pasajeros	8 nombres y la palabra escondida **FAROL**	**PISTA 2:** lleva un farol	FAROL no es un nombre: es una cosa	Empezad por los nombres cortos, como MAX
4 · ¿Quién se sienta dónde?	Nilo 1, Marco 2, Bruno 3, Zoe 4	— (Marco cena con ellos: la sopa de más no es suya)	Nilo no puede ir en el 4	Papelitos con los nombres para moverlos
5 · El código del revisor	El billete dice **VAGÓN TRES**	**PISTA 3:** se esconde en el vagón 3	La Ñ: antes de la Ñ va la N	El abecedario en la pizarra

EL INTERROGATORIO · RESPUESTAS (DIAPOSITIVAS 5 Y 6)

Un juego para repasar riendo. La clase grita «¡verdad!» o «¡mentira!» y alguien explica cómo lo sabe. No hace falta para resolver el caso: las pistas ya están en el cuadernillo.

Frase	Respuesta	Cómo lo sabemos
1. **Marco:** «¡Hice 42 sopas, ni una más!»	**¡Mentira!**	Reto 1: había 43.
2. **Bruno:** «Nilo pasó por un ventilador y salió todo despeinado».	**¡Mentira!**	Reto 2: fue por el camino sin ventiladores.
3. **Zoe:** «Nilo se sentó lejos de mí para no robarme las galletas».	**¡Verdad!**	Reto 4: Nilo en el 1 y Zoe en el 4.
4. **Omar:** «El billete dice VAGÓN CINCO».	**¡Mentira!**	Reto 5: dice TRES.
5. **Petra:** «Anoche vi la luz de un farol en el vagón 3».	**¡Verdad!**	Retos 3 y 5: FAROL y VAGÓN TRES.

¡RESUELVE EL CASO! · SOLUCIÓN

Pistas: sobra 1 sopa (alguien de más), FAROL (lo que lleva), VAGÓN TRES (dónde está). Se tachan Petra (vagón 7), Max (vagón 6), Omar (vagón 5) y Marco (vagón 7). Viaja sin billete **el señor del farol**, escondido en el **vagón 3**. La sopa que sobraba era para él.

QUÉ TRABAJA

Matemáticas: contar y restar hasta 100, orientación espacial, lógica y patrones. **Lengua:** leer y seguir instrucciones, vocabulario, nombres propios y el abecedario con la Ñ. **Pensamiento crítico:** distinguir verdad y mentira con pruebas, y no acusar sin ellas. **LOMLOE:** competencia en comunicación lingüística, STEM y personal, social y de aprender a aprender (trabajar en pareja, no rendirse, pedir una pista antes de mirar la solución).

SOLUCIONES DEL CASO 1

Guía del docente · páginas del cuadernillo del agente

GUÍA

Pág. 3 · ¿Cuántas sopas? Hay 43 sopas. Sobra 1. La trampa: un cuenco suelto abajo a la derecha, fuera de las filas.

Pág. 4 · El camino de Nilo: el único camino sin ventiladores (dibujo de abajo). La trampa: el pasillo de abajo va hacia la cocina, pero acaba en un ventilador.

Pág. 5 · La lista de pasajeros: los 8 nombres que faltan (PETRA ya venía hecha, en gris) y la palabra escondida: **FAROL** (dibujo de abajo).

Pág. 6 · ¿Quién se sienta dónde? Asiento 1 Nilo, 2 Marco, 3 Bruno, 4 Zoe. Nilo no puede ir en el 4, así que va en el 1, lejos de Zoe.

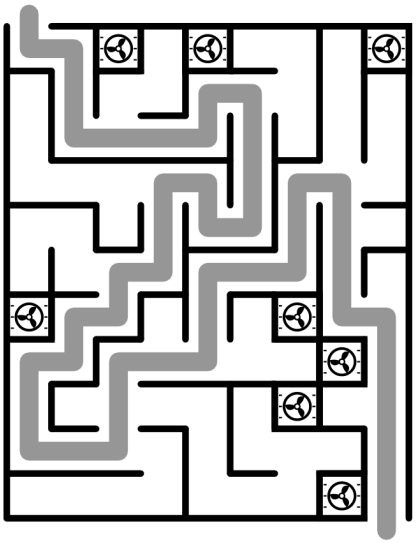
Pág. 7 · El código del revisor: VAGÓN TRES (W → V, B → A en gris, H → G, P → O, Ñ → N · U → T, S → R, F → E, T → S). La trampa: la Ñ.

Diapositivas 5 y 6 · El interrogatorio: ¡mentira! (Marco), ¡mentira! (Bruno), ¡verdad! (Zoe), ¡mentira! (Omar), ¡verdad! (Petra). Explicación, en la pág. 3.

Pág. 8 · ¡Resuelve el caso! Paso 1: sobra **1** sopa · la palabra escondida es **FAROL** · el billete dice VAGÓN **TRES**. Paso 2: se tachan Petra, Max, Omar y Marco. Paso 3: viaja sin billete **el señor del farol**, escondido en el **vagón 3**.

Pág. 4 · El camino de Nilo

↓ VAGÓN 9



COCINA · VAGÓN 7 ↓

Pág. 5 · La lista de pasajeros (en gris, los nombres; en negro, FAROL)

O	M	A	R	B	E	R	R	I	B	E
P	D	D	D	O	F	L	S	A	R	A
E	E	L	E	N	A	S	N	R	I	T
T	T	T	U	F	A	R	O	L	D	Z
R	Z	B	M	E	D	V	B	K	F	V
A	E	V	L	L	O	L	A	B	P	M
G	E	J	Z	H	N	T	V	K	N	R
L	M	A	X	J	O	N	S	J	J	R
L	U	C	A	S	K	O	I	N	J	G
G	V	P	C	D	L	R	M	I	A	H
F	T	V	L	J	S	A	R	O	Z	V

Pág. 7 · El camino de Nilo

Pág. 8 · La lista de pasajeros (en gris, los nombr

O	M	A	R	B	E	R	R	I	B	E
P	D	D	D	O	F	L	S	A	R	A
E	E	L	E	N	A	S	N	R	I	T
T	T	T	U	F	A	R	O	L	D	Z
R	Z	B	M	E	D	V	B	K	F	V
A	E	V	L	L	O	L	A	B	P	M
G	E	J	Z	H	N	T	V	K	N	R
L	M	A	X	J	O	N	S	J	J	R
L	U	C	A	S	K	O	I	N	J	G
G	V	P	C	D	L	R	M	I	A	H
F	T	V	L	J	S	A	R	O	Z	V

LICENCIA Y MÁS CASOS

Pista Secreta · para docentes

GUÍA

LICENCIA DE USO EN EL AULA

Puedes:

- Imprimir y fotocopiar este material para tus alumnos, en todos tus grupos y todos los cursos. No caduca.
- Proyectarlo en la pizarra digital.
- Subirlo al aula virtual de tu clase (Classroom, Teams, Moodle…) si solo entran tus alumnos.

No puedes:

- Venderlo ni regalarlo a otros docentes: que se descarguen el suyo o que el centro pida la licencia de centro.
- Publicarlo en webs, blogs o redes, ni en carpetas abiertas.
- Quitar el nombre de Pista Secreta ni hacerlo pasar por material propio.

Licencia de centro: lo mismo, para todos los docentes y grupos de un mismo centro, también en refuerzo, biblioteca y actividades que organice el propio centro. El PDF lleva el nombre del centro en cada página. Esta licencia es el permiso del editor para fotocopiar el material entero (la licencia de CEDRO de los colegios solo cubre fragmentos). Titular: Pista Secreta (datos completos en pistasecreta.com/#aviso-legal) · info@pistasecreta.com

¿OS HA GUSTADO? VIENEN MÁS CASOS

EL LIBRO · ACERTIJOS PARA NIÑOS. EL MISTERIO DEL TREN TORNADO

El caso 1 es el principio: el libro trae 12 casos, uno por semana. Sale en papel a principios de diciembre, en Amazon. Escanea el código para verlo y comprarlo.

UN ACERTIJO GRATIS CADA VIERNES

Para tu clase, con su solución. Te llega por correo si te apuntaste al descargar este caso. Te das de baja con un clic. ¿A un compañero le vendría bien? Este caso es gratis en pistasecreta.com, en «Soy docente».

LA EDICIÓN COMPLETA PARA EL AULA · APÚNTATE

Los 12 casos del libro preparados para clase, como este: guía del docente, cuadernillo del agente y pizarra digital, con licencia para fotocopiar. Apúntate y te avisamos en cuanto esté.

Nunca pedimos datos de tus alumnos. · Ilustraciones hechas con ayuda de IA.

© 2026 Pista Secreta. Todos los derechos reservados. Este caso forma parte de «Acertijos para niños. El misterio del tren Tornado», obra registrada en Safe Creative con el código 2611037544566 (safecreative.org/work/2611037544566).

PISTAS EXTRA DE ATLAS

Caso 1 · antes de mirar las soluciones

?

Pregúntale a Atlas: «Aquí tienes otra pista para cada reto. Todavía no es la solución: ¡inténtalo otra vez!»

Reto 1 · ¿Cuántas sopas? Cuenta una fila y mira cuántas filas hay. Luego busca algún cuenco suelto.

Reto 2 · El camino de Nilo: pon el dedo en la cocina y ve hacia atrás. Marca con una X cada pasillo que acaba en un ventilador. A la cocina se llega desde arriba, no desde la izquierda.

Reto 3 · La lista de pasajeros: tacha los 8 nombres que faltan. Luego busca una cosa de 5 letras, escrita de izquierda a derecha.

Reto 4 · ¿Quién se sienta dónde? Nilo no puede ir en el 4, así que va en el asiento 1. Zoe no puede ir pegada a él: coloca a los otros tres en el 2, el 3 y el 4.

Reto 5 · El código del revisor: salen dos palabras. La primera es una parte del tren y tiene 5 letras: V _ _ _ N. La segunda es un número.

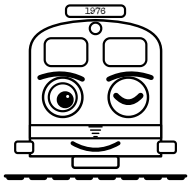
¡Resuelve el caso! Fíjate solo en el número de vagón de cada tarjeta. Ninguna tarjeta con nombre dice vagón 3.

¿Aún no sale? No pasa nada: hasta los mejores detectives se atascan. Pregunta a tu profe.

DIPLOMA DE CLASE

Para colgar en la clase

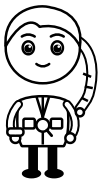
DIPLOMA DE CLASE



La clase de

_____

ha resuelto el **caso 1 del tren Tornado**
y ya es un equipo de agentes del club Pista Secreta.







Firmado:
Zoe, Bruno y Nilo

Fecha: ____ / ____ / _____ Firma del docente: _____

Pista Secreta · Caso 1 para el aula · Licencia de uso en el aula · pistasecreta.com

PARA LOS QUE ACABAN ANTES

Retos extra de agente · caso 1

RETO EXTRA 1 · TU NOMBRE EN CLAVE

Usa la clave del revisor, pero al revés: cambia cada letra por la que va **justo después**. Ejemplo: ZOE → A P F.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Mi nombre: _____ En clave: _____

RETO EXTRA 2 · UN MENSAJE PARA TU PAREJA

Escribe un mensaje corto en clave (como mucho 3 palabras). Tu pareja tiene que descifrarlo.

Mi mensaje en clave: _____

Mi pareja lo ha descifrado: _____

RETO EXTRA 3 · DIBUJA AL SEÑOR DEL FAROL

Nadie le ha visto la cara todavía. ¿Cómo te lo imaginas, escondido en el vagón 3?

CARNETS DE AGENTE

Recorta por la línea de puntos · 4 por hoja

✂

CARNET DE AGENTE

Club Pista Secreta

Nombre: _____

Clase: _____ Fecha: _____

Caso 1 · Un billete roto: **RESUELTO** ☐

CARNET DE AGENTE

Club Pista Secreta

Nombre: _____

Clase: _____ Fecha: _____

Caso 1 · Un billete roto: **RESUELTO** ☐

CARNET DE AGENTE

Club Pista Secreta

Nombre: _____

Clase: _____ Fecha: _____

Caso 1 · Un billete roto: **RESUELTO** ☐

CARNET DE AGENTE

Club Pista Secreta

Nombre: _____

Clase: _____ Fecha: _____

Caso 1 · Un billete roto: **RESUELTO** ☐

Firma del profe en la parte de atrás. ¡Y a colorear el logo!