UN LIBRO DE MISTERIOS Y ACTIVIDADES

CASOS DE DETECTIVES PARA NIÑOS

12 misterios para resolver con códigos secretos, huellas, mapas y juegos de lógica, de 8 a 12 años



Lucía Romero

Sample pages

Casos de detectives para niños

12 misterios para resolver con códigos secretos, huellas, mapas y juegos de lógica, de 8 a 12 años

Copyright © 2026 Lucía Romero. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de este libro puede reproducirse ni compartirse de ninguna forma sin permiso por escrito del editor, salvo citas breves en una reseña. Puedes copiar las páginas de los casos para tu familia o tu clase.

Los 12 casos de este libro son originales. Todos los nombres, lugares y hechos son inventados. Cada caso tiene un solo culpable, y hace falta cada prueba para encontrarlo. Cada código, rastro y cuadrícula tiene una sola respuesta.

Primera edición, 2026

ÍNDICE

¡Hola, detective! 4

Tu kit de detective 5

Tu carné y tu placa de detective 9

Nivel novato ★☆☆ 11

01 La lupa de los cuentos 12

02 Los aros en los árboles 17

03 Las zapatillas cambiadas 22

04 Los fósiles cambiados 27

Nivel detective júnior ★★☆ 32

05 La regadera amarilla 33

06 La broma de los pinceles 39

07 El diario en el buzón 45

08 El micrófono perdido 51

Nivel gran detective ★★★ 57

09 El triángulo plateado 58

10 El cuadro al revés 65

11 La red de pesca verde 72

12 La sorpresa de las ranas 79

Las soluciones 86

Registro de casos 92

Certificado de gran detective 93

Sample pages

¡HOLA, DETECTIVE!

Algo ha desaparecido. Alguien hizo una broma. Alguien lo mezcló todo. 12 casos te esperan, y solo tú puedes resolverlos. En estos casos nadie sale herido, ¡pero alguien siempre tiene algo que explicar!

CADA EXPEDIENTE TIENE

1. **El informe del caso**
   Qué pasó, dónde y cuándo. ¡Léelo dos veces!
2. **El tablero de sospechosos**
   Todos los sospechosos, con su talla, su mochila, su mascota y su lugar favorito.
3. **Las pruebas**
   De dos a cuatro minijuegos: códigos, pisadas, huellas dactilares, hojas de registro, mapas y cuadrículas lógicas. Cada uno deja libre al menos a un sospechoso.
4. **El cuaderno del detective**
   Apunta a quién deja libre cada prueba. El único sospechoso que queda es el culpable.
5. **La solución**
   Al final del libro. Comprueba tu respuesta y mira cómo encaja cada pista.

TRES NIVELES DE DETECTIVE

★☆☆

Novato

Cuatro sospechosos y dos pruebas. Códigos fáciles, una pisada para contar y un mapa para leer.

★★☆

Detective júnior

Cinco sospechosos y tres pruebas. Llegan códigos nuevos, una hoja de registro y una cuadrícula lógica.

★★★

Gran detective

Seis sospechosos y cuatro pruebas. Relojes, rutas con brújula, pisadas a escala y cuadrículas más difíciles.

Usa lápiz, así puedes cambiar de idea. ¿Te atascas? Mira las páginas del kit de detective que vienen ahora. Luego vuelve a intentarlo antes de mirar la solución.

Sample pages

KIT DE DETECTIVE: CÓDIGOS

A veces los culpables dejan notas en código. Aquí tienes todos los códigos del libro y cómo descifrarlos. Vuelve aquí cuando quieras. Los códigos usan las 26 letras de la A a la Z, sin tildes ni Ñ.

CÓDIGO AL REVÉS

Lee todo el mensaje desde la última letra hasta la primera.

OTAG NU = UN GATO

CÓDIGO DE NÚMEROS

Cada número es una letra. 1 = A, 2 = B, y así hasta 26 = Z.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

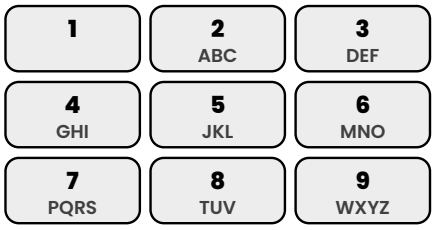
CÓDIGO CÉSAR

Cada letra avanzó en el alfabeto. Para leerla, cuenta hacia atrás el mismo número de lugares. Con un salto de 3, la D se convierte en A y la E en B.

Salto de 3: JDWR = GATO

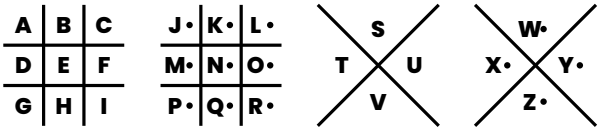
CÓDIGO DEL TELÉFONO

Cada grupo de cifras es una letra de un teléfono. 2 = A, 22 = B, 222 = C, 7777 = S. Cuenta cuántas veces se pulsó la tecla.



CÓDIGO DE REJILLA

Cada letra se dibuja con la forma de su lugar en las rejillas. Un punto significa que la letra viene de una rejilla con puntos.

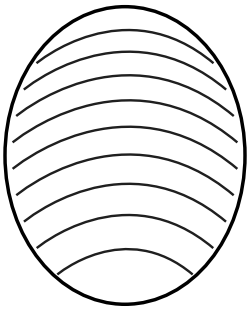


Sample pages

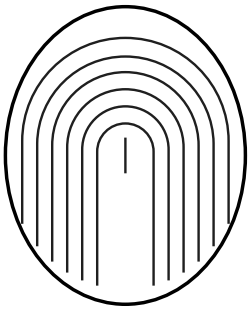
KIT DE DETECTIVE: HUELLAS

No hay dos personas con las mismas huellas dactilares. En este libro, cada huella tiene una forma y hasta dos marcas pequeñas.

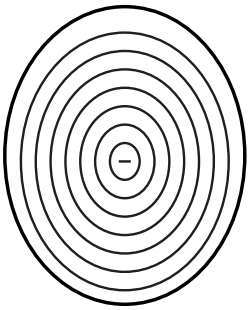
TRES FORMAS DE HUELLA



Arco
Las líneas pasan por encima como una colina.



Lazo
Las líneas suben y vuelven a bajar.



Remolino
Las líneas hacen círculos dentro de círculos.

MARCAS PEQUEÑAS



Sin marca



Punto



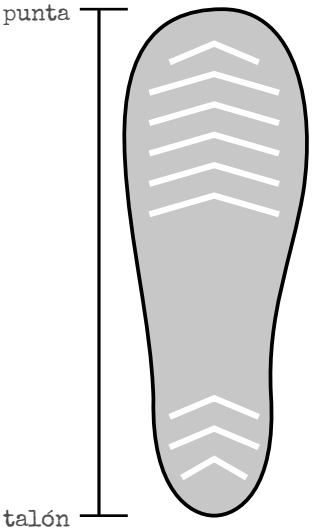
Anillo



Raya

Una huella borrosa solo muestra una mitad. Mira la forma y la marca de la mitad que se ve. Toda huella del archivo que coincida con esa mitad sigue bajo sospecha.

PISADAS



Mide del talón a la punta

Pon el talón en el 0. Lee el número que toca la punta de los dedos.

Búscalo en la tabla

Busca ese largo en la tabla de tallas. Los pies más grandes usan tallas más grandes.

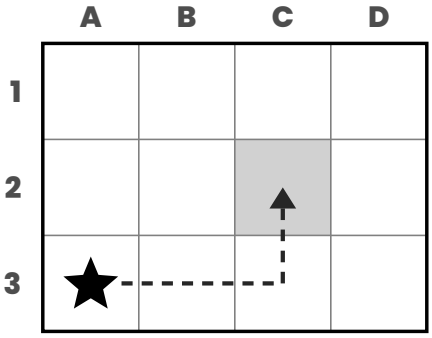
Dibujos a escala

Algunas pisadas están dibujadas más pequeñas que en la vida real. Si cada casilla vale 2 cm, cuenta las casillas y multiplica por 2.

Sample pages

KIT DE DETECTIVE: MAPAS Y HORAS

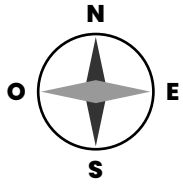
CASILLAS Y RASTROS EN EL MAPA



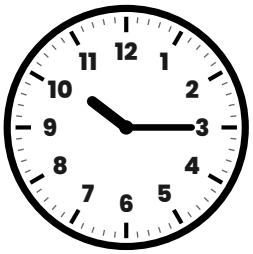
Cada casilla se nombra con su letra y luego su número. La casilla gris es la C2: columna C, fila 2.

Para seguir un rastro, empieza en la estrella de la A3. "Avanza dos casillas a la derecha" te lleva a la C3. Luego "Avanza una casilla hacia arriba" te lleva a la C2. Avanza de casilla en casilla y cuenta en voz alta.

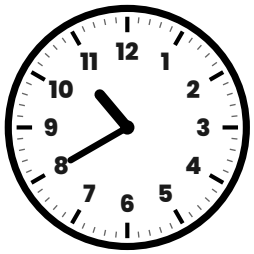
Los grandes detectives usan una brújula: el norte está arriba, el sur abajo, el este a la derecha y el oeste a la izquierda.



LEER RELOJES



10:15

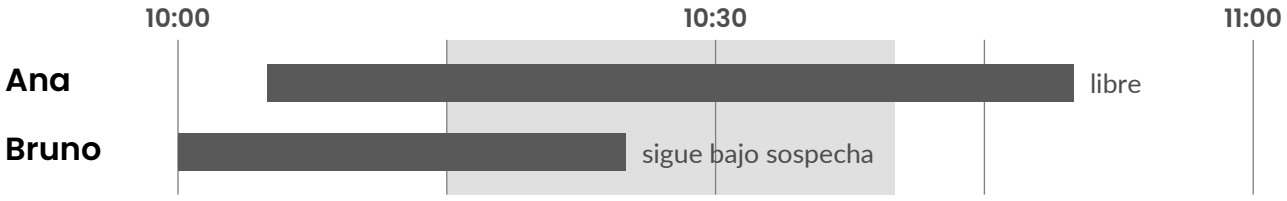


10:40

La aguja corta marca la hora. La aguja larga marca los minutos. Cada número del reloj vale 5 minutos para la aguja larga: el 3 son 15 minutos, el 6 son 30 minutos y el 8 son 40 minutos.

HOJAS DE REGISTRO Y LÍNEAS DEL TIEMPO

Una hoja de registro muestra dónde estaban los niños y cuándo. Un adulto estaba con ellos. Si un niño estaba apuntado en otro lugar durante todo el rato entre "última vez" y "ya no estaba", ese niño no pudo hacerlo.



en gris: de la última vez (10:15) a cuando ya no estaba (10:40)

Sample pages

KIT DE DETECTIVE: CUADRÍCULAS

Una cuadrícula lógica te dice quién estaba dónde. Cada niño estaba en un lugar, y en cada lugar había un niño.

PRUÉBALO: UN EJEMPLO RESUELTO

1. Ana estaba en el patio.
2. Bruno no estaba junto al lago.

	Patio	Lago	Aula
Ana	O	X	X
Bruno	X	X	O
Ciro	X	O	X

Pista 1

Ana estaba en el patio: pon O en su casilla del patio. Pon X en sus otras casillas, y X bajo el patio para Bruno y Ciro.

Pista 2

Bruno no estaba junto al lago: pon X. A Bruno solo le queda una casilla vacía, el aula. Pon O ahí.

Último paso

A Ciro le queda el lago. Cada fila y cada columna tiene exactamente una O. ¡Resuelto!

¿QUIÉN FUE? EL CUADERNO

Cada caso termina con el cuaderno del detective. Pon una X bajo cada prueba que deje libre a un sospechoso. Quien no tiene ninguna X sigue bajo sospecha. Cuando solo quede uno, tendrás al culpable.

SOSPECHOSO	PRUEBA A	PRUEBA B	¿SOSPECHOSO?
Mía	X		no
Leo		X	no
Zoe			**SÍ**
Sami	X	X	no

Aquí solo Zoe no tiene ninguna X, así que el culpable es Zoe. Luego ve a la solución para comprobarlo.

Sample pages

TU CARNÉ DE DETECTIVE

Rellena tu carné y luego recorta el carné y la placa. El dorso de esta página está en blanco, así que no cortarás ningún caso.

CARNÉ DE DETECTIVE

Agencia de detectives Expedientes

Dibújate aquí

NOMBRE DE DETECTIVE

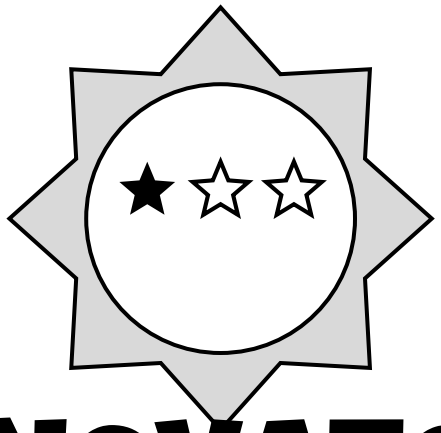
NOMBRE EN CLAVE

NÚMERO DE PLACA

FECHA DE INGRESO



Sample pages



NOVATO

Casos 1 a 4

Cuatro sospechosos y dos pruebas. Códigos fáciles, una pisada para contar y un mapa para leer.

Sample pages

LA LUPA DE LOS CUENTOS

ALTO SECRETO

QUÉ	DÓNDE	CUÁNDO
Lupa gigante	**Rincón infantil**	**De 10:55 a 11:20**

QUÉ PASÓ

> En el rincón infantil hay una lupa gigante para leer letras pequeñas. A las 10:55, estaba en su caja. A las 11:20, la caja estaba vacía. La hora del cuento empieza enseguida. ¿Quién se llevó la lupa?

LOS SOSPECHOSOS

MM **Martina** OS **Olivia** JV **Joel** EO **Emilio**

TU MISIÓN

Descubre quién se llevó la lupa gigante. Primero estudia el tablero de sospechosos. Luego resuelve cada prueba. Cada una deja libre al menos a un sospechoso. Cuando solo quede uno, ¡habrás encontrado al culpable!

EN ESTE EXPEDIENTE

- ☐ **Tablero de sospechosos** ..... página 13
- ☐ **Prueba A: Pisada** ..... página 14
- ☐ **Prueba B: Huella dactilar** ..... página 15
- ☐ **Cuaderno del detective** ..... página 16
- ☐ La solución (¡no mires antes!) ..... página 86

CONSEJO DE **DETECTIVE** Mide desde el final del talón hasta la punta de los dedos.

Sample pages

Los sospechosos

Cuatro sospechosos. Solo uno es el culpable. Marca la casilla LIBRE cuando una prueba deje libre a alguien.



Martina Morales

Miembro del club de construcción

☐ LIBRE

TALLA	37
MOCHILA	Azul
MASCOTA	Ninguna
LUGAR FAVORITO	Rincón infantil

"¡Esto es emocionante!"



Olivia Silva

Miembro del club de lectura

☐ LIBRE

TALLA	38
MOCHILA	Negra
MASCOTA	Loro
LUGAR FAVORITO	Sala de lectura

"¿Tengo cara de tramposa?"



Joel Vargas

Compañero de lectura

☐ LIBRE

TALLA	37
MOCHILA	Amarilla
MASCOTA	Pez dorado
LUGAR FAVORITO	Patio del jardín

"¡Ni sabía que faltaba algo!"



Emilio Okoro

Fan de los cómics

☐ LIBRE

TALLA	37
MOCHILA	Naranja
MASCOTA	Ninguna
LUGAR FAVORITO	Rincón infantil

"¿Esto va a tardar mucho?"

Sample pages

La pisada

Apareció una pisada de barro cerca del rincón infantil. Cuenta cuántas casillas mide de largo.

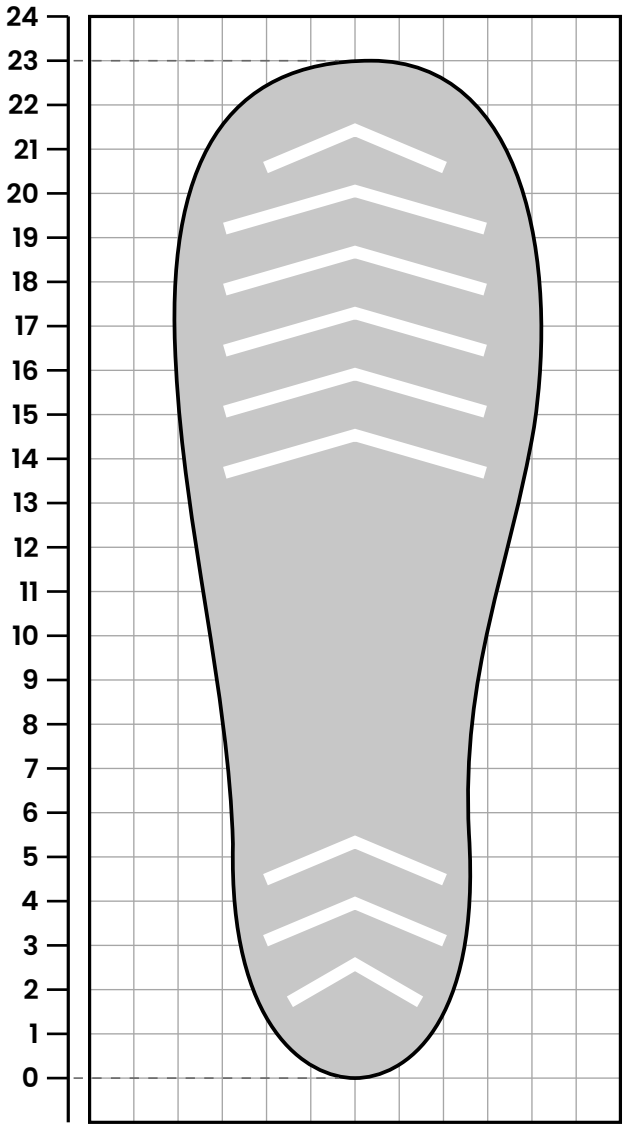


TABLA DE TALLAS

PISADA	TALLA
20 casillas	Talla 32
21 casillas	Talla 34
22 casillas	Talla 35
23 casillas	Talla 37
24 casillas	Talla 38

CÓMO MEDIR

1. Empieza en la línea del talón, en el 0.
2. Cuenta las casillas hasta la línea de la punta.
3. Busca ese número en la tabla.

El culpable dejó esta pisada, así que el culpable usa esta talla.

¿QUÉ DESCUBRISTE?

La pisada mide (casillas): _____

El culpable usa la talla: _____

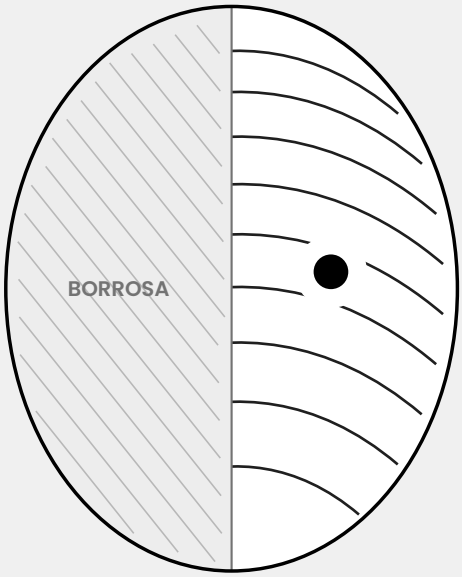
Ahora ve al tablero de sospechosos y marca LIBRE a quien deje libre esta prueba.

Sample pages

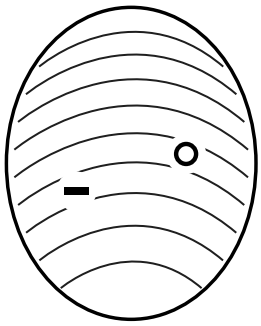
La huella dactilar

Apareció una huella en el lugar de los hechos. Una parte está borrosa. Compara la parte que todavía se ve con las huellas del archivo.

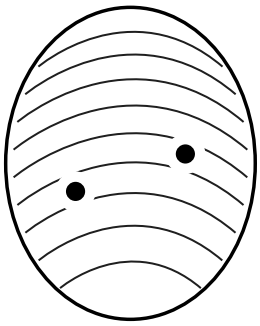
HUELLA ENCONTRADA



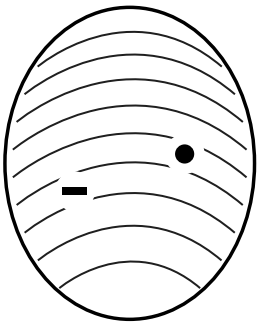
HUELLAS DEL ARCHIVO



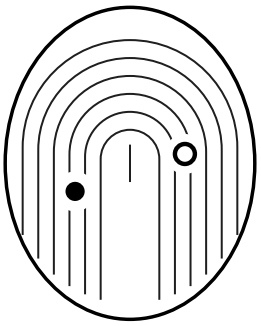
☐ **Martina**



☐ **Olivia**



☐ **Joel**



☐ **Emilio**

¿QUÉ DESCUBRISTE?

La huella coincide con: _____

Ahora ve al tablero de sospechosos y marca LIBRE a quien deje libre esta prueba.

Sample pages