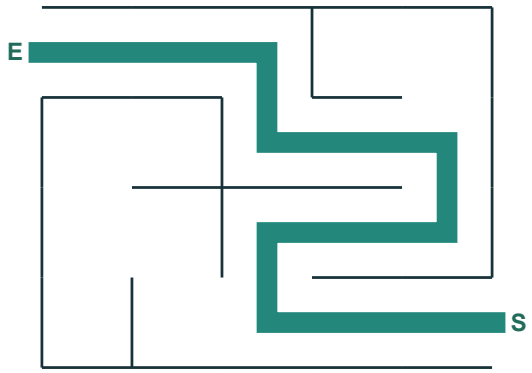
Solución 1 LABERINTOS

La salida del patio

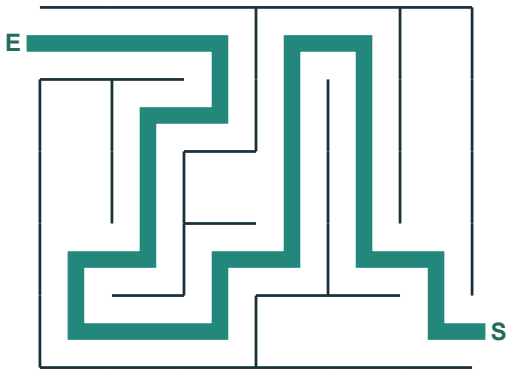
Pasa por 12 casillas y cambia de dirección 6 veces dentro del tablero.



Solución 2 LABERINTOS

La senda del caracol

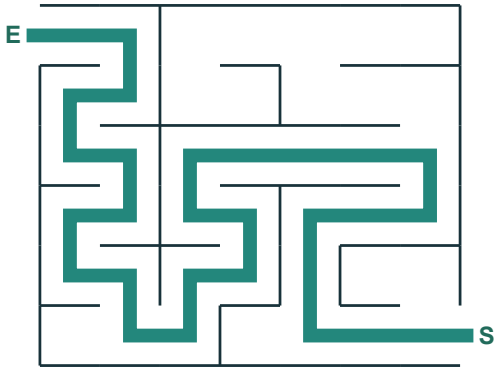
Pasa por 22 casillas y cambia de dirección 13 veces dentro del tablero.



Solución 3 LABERINTOS

Cruza el jardín

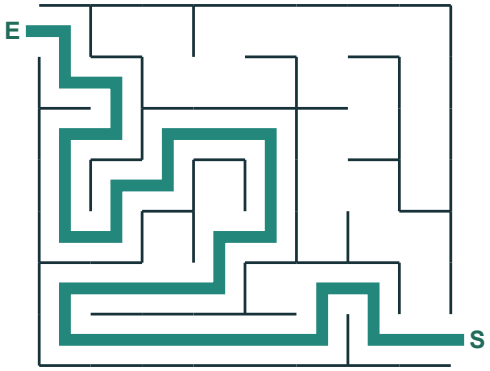
Pasa por 28 casillas y cambia de dirección 20 veces dentro del tablero.



Solución 4 LABERINTOS

Encuentra la biblioteca

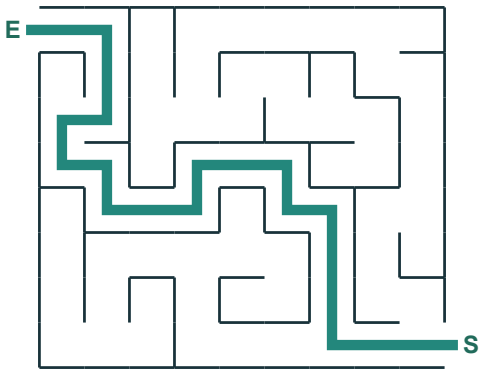
Pasa por 30 casillas y cambia de dirección 19 veces dentro del tablero.



Solución 5 LABERINTOS

El plano del parque

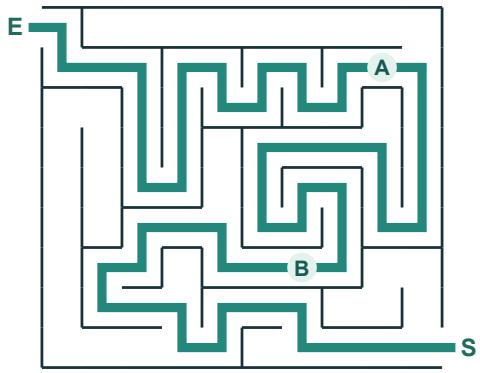
Pasa por 20 casillas y cambia de dirección 12 veces dentro del tablero.



Solución 6 LABERINTOS

Dos paradas en el camino

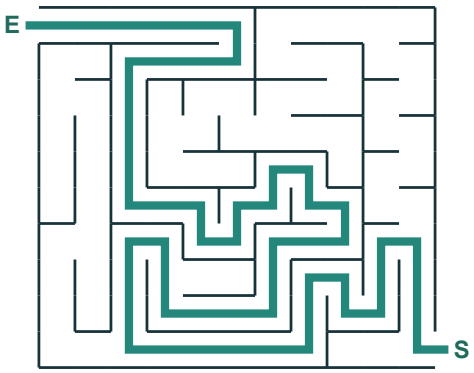
Pasa por 58 casillas y cambia de dirección 35 veces dentro del tablero.



Solución 7 LABERINTOS

La vuelta al museo

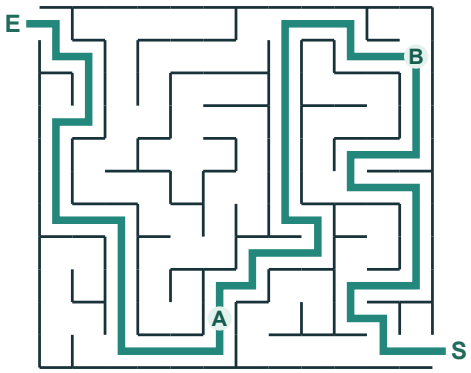
Pasa por 54 casillas y cambia de dirección 27 veces dentro del tablero.



Solución 8 LABERINTOS

La ruta de las pistas

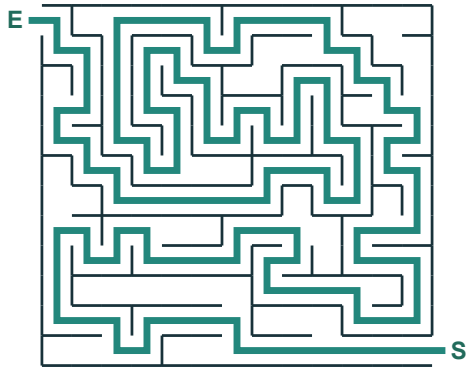
Pasa por 54 casillas y cambia de dirección 27 veces dentro del tablero.



Solución 9 LABERINTOS

El recorrido de los giros

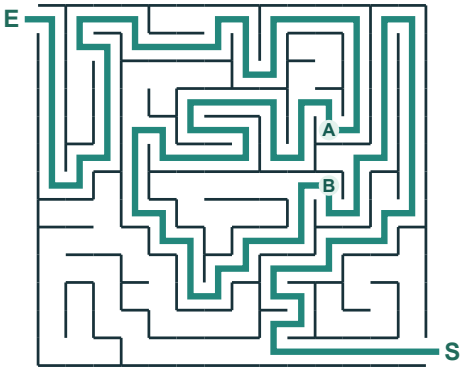
Pasa por 118 casillas y cambia de dirección 77 veces dentro del tablero.



Solución 10 LABERINTOS

El sendero de los dos puestos

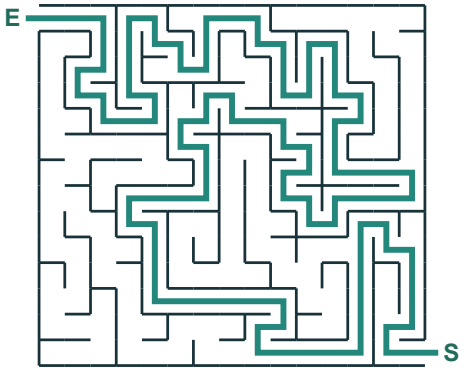
Pasa por 108 casillas y cambia de dirección 59 veces dentro del tablero.



Solución 11 LABERINTOS

Una ruta para dar instrucciones

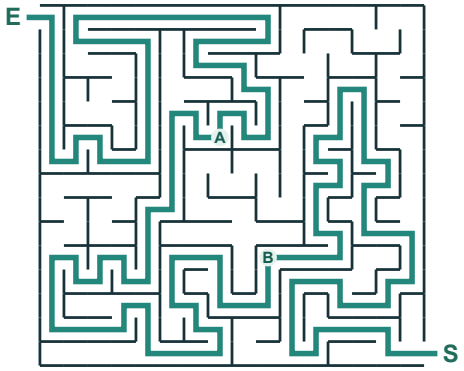
Pasa por 100 casillas y cambia de dirección 64 veces dentro del tablero.



Solución 12 LABERINTOS

El último laberinto

Pasa por 134 casillas y cambia de dirección 77 veces dentro del tablero.



Solución 1

AVANZADOS

El mercadillo

2,80 €. El estuche vale 4,80 €. En total son 7,20 € y 10 € − 7,20 € = 2,80 €.

Solución 2

AVANZADOS

Cuadrados en fila

8 cuadrados. El primero usa 4 palillos y los 7 siguientes añaden 3 cada uno. 4 + 7 × 3 = 25.

Solución 3

AVANZADOS

Reparto de pegatinas

Alba, 22. Leo, 14. Separa 8 para Alba y reparte las otras 28 a partes iguales. Comprueba 22 + 14 = 36 y 22 − 14 = 8.

Solución 4

AVANZADOS

La pista de las cifras

436. Tras quitar 4 de 13 quedan 9. Las decenas y las unidades suman 9, con el doble en unidades. Son 3 y 6.

Solución 5 AVANZADOS

El plano del huerto

20 m. Entre las parejas de factores de 24, los lados 4 y 6 se diferencian en 2 m. La valla mide 2 × (4 + 6) = 20 m.

Solución 6 AVANZADOS

Un viaje con parada

A las 11:15. Tras 45 min son las 10:20. Con la parada son las 10:40. Los 35 min restantes llevan hasta las 11:15.

Solución 7 AVANZADOS

La parte que queda

30 páginas. Lee 20 primero. Le quedan 40. Un cuarto de 40 son 10. Así que ha leído 30 en total.

Solución 8 AVANZADOS

Tres formas de pagar

Ejemplos: 2 € + 1 € + 1 €; 2 € + cuatro monedas de 50 céntimos; tres monedas de 1 € + dos de 50 céntimos. Se admiten otras combinaciones que cumplan las dos condiciones.

Solución 9

AVANZADOS

¿Qué bolsa conviene?

En A. En A salen verdes 3 de 6, que es la mitad. En B son 4 de 10, menos de la mitad.

Solución 10

AVANZADOS

Los libros de tres amigas

Mara, poesía. Sol, aventuras, porque solo quedan dos libros y no lee cómic. Inés lee el cómic.

Solución 11

AVANZADOS

Recupera la media

10 puntos. Para una media de 8 necesita $4 \times 8 = 32$. Ya suma $6 + 7 + 9 = 22$ y faltan 10.

Solución 12

AVANZADOS

Descubre la regla

47 y 95. Cada término es el doble del anterior más 1: $23 \times 2 + 1 = 47$ y $47 \times 2 + 1 = 95$.

Solución 1

MEMORIA Y ATENCIÓN

Un trío de palabras

Sol, taza y rana. Vale cualquier orden. Pide que cuenten qué imagen o historia les sirvió.

Solución 2

MEMORIA Y ATENCIÓN

Recuerda el orden

4, 1, 7, 3. Se puede leer o responder oralmente. Anima a comprobar en qué posición hubo un cambio.

Solución 3

MEMORIA Y ATENCIÓN

El que desapareció

Vaso. El segundo grupo es mesa, dado, mapa.

Solución 4

MEMORIA Y ATENCIÓN

Formas en orden

Círculo, triángulo, cuadrado, círculo. Se repite el círculo.

Solución 5

MEMORIA Y ATENCIÓN

Parejas curiosas

Gato con nube, llave con limón y pez con luna. Pistas de recuperación: gato, llave, pez.

Solución 6

MEMORIA Y ATENCIÓN

La bolsa de la merienda

Frutas: pera, uva y manzana. Material escolar: goma, lápiz y regla. Cualquier par de cada grupo sirve.

Solución 7

MEMORIA Y ATENCIÓN

Pistas de color

El globo es azul, la taza roja y el cubo verde.

Solución 8

MEMORIA Y ATENCIÓN

De dos en dos

18, 42, 67. Compara agrupar en parejas con recordar seis cifras sueltas.

Solución 9

MEMORIA Y ATENCIÓN

Una frase con iniciales

M, P, S, L. Una frase posible es «Mi perro salta lejos». Valen otras con las mismas iniciales.

Solución 10

MEMORIA Y ATENCIÓN

Paseo por casa

Puerta: balón. Sofá: libro. Mesa: gorra.

Solución 11

MEMORIA Y ATENCIÓN

El orden al revés

Sal, tren, flor, pan. Un apoyo consiste en imaginar los objetos en fila y mirar esa fila desde el otro lado.

Solución 12

MEMORIA Y ATENCIÓN

La lista con una intrusa

La llave. En la segunda lista sustituye a la vela.

Solución 1 Nivel 1 SERIES Y PATRONES

Dos figuras

Triángulo. Se repite el grupo círculo, triángulo.

Solución 2 Nivel 1 SERIES Y PATRONES

Repite el ritmo

PA, PA. Después del segundo «TO» vuelve a empezar el grupo PA, PA, TO.

Solución 3 Nivel 1 SERIES Y PATRONES

Saltos de dos

6. De 2 a 4 y de 8 a 10 se suma 2. Entre 4 y 8 va 6.

Solución 4 Nivel 1 SERIES Y PATRONES

Encuentra el hueco

Cuadrado. El bloque que se repite es círculo, cuadrado, cuadrado.

Solución 5 Nivel 2 SERIES Y PATRONES

Flechas que giran

Derecha y abajo. Cada flecha gira un cuarto de vuelta en el sentido de las agujas del reloj.

Solución 6 Nivel 2 SERIES Y PATRONES

Dos filas escondidas

8 y 40. Las posiciones impares suman 2 cada vez. Las pares suman 10.

Solución 7 Nivel 2 SERIES Y PATRONES

Una ficha más

Tres fichas. El número sube de uno en uno, del 1 al 5.

Solución 8 Nivel 2 SERIES Y PATRONES

La pareja de letras

OB. La primera letra cambia cada dos casillas. La segunda alterna A y B.

Solución 9 Nivel 3 SERIES Y PATRONES

Los saltos crecen

23 y 30. Los saltos son +2, +3, +4, +5, +6 y +7.

Solución 10 Nivel 3 SERIES Y PATRONES

La máquina de números

24. Cada resultado es el número de entrada multiplicado por 3.

Solución 11 Nivel 3 SERIES Y PATRONES

Sube y baja

Dos fichas. Después de cuatro van tres, dos y una.

Solución 12 Nivel 3 SERIES Y PATRONES

Un término se ha colado

El intruso es 30. Debe ser 32, porque 16 × 2 = 32 y 32 × 2 = 64.

Solución 13 Nivel 4 SERIES Y PATRONES

Gira y cuenta

Flecha a la derecha con 11. La flecha gira un cuarto de vuelta a la derecha y el número sube de dos en dos.

Solución 14 Nivel 4 SERIES Y PATRONES

Dos ritmos de crecimiento

10 y 81. La primera fila suma 3 en cada salto. La segunda multiplica por 3.

Solución 15 Nivel 4 SERIES Y PATRONES

Un salto de cada tipo

26 y 52. Las reglas alternan sumar 2 y multiplicar por 2. 24 + 2 = 26 y 26 × 2 = 52.

Solución 16 Nivel 4 SERIES Y PATRONES

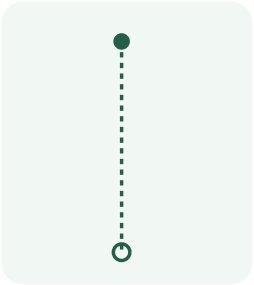
Dos huecos en el mosaico

Arriba de la cuarta va un círculo. Debajo del quinto va una flecha hacia arriba. Cada fila mantiene su propio patrón.

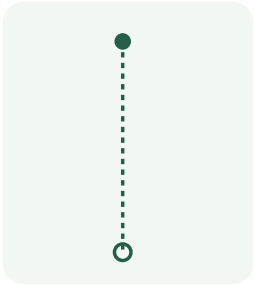
Pauta 1 TRAZOS A DOS MANOS

Dos líneas a la vez

Las dos líneas empiezan arriba y llegan abajo. Pueden hacerse despacio y con pausas.



Mano izquierda

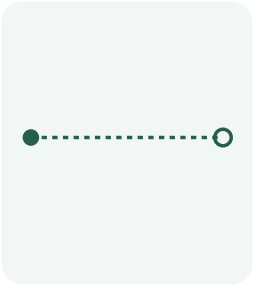


Mano derecha

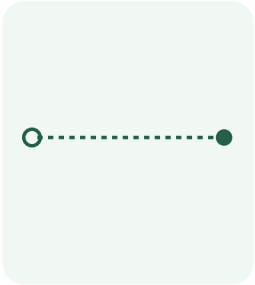
Pauta 2 TRAZOS A DOS MANOS

Juntas hacia el centro

Las dos trazas van de fuera hacia dentro. La izquierda se mueve a la derecha y la derecha a la izquierda.



Mano izquierda

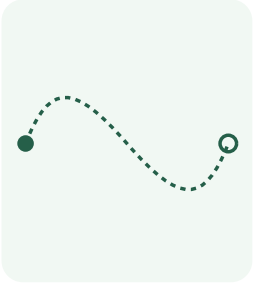


Mano derecha

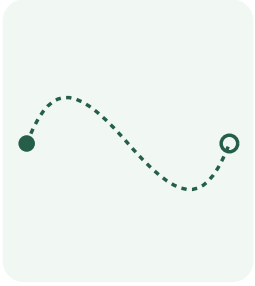
Pauta 3 TRAZOS A DOS MANOS

Dos olas

Los dos caminos salen por la izquierda y acaban a la derecha. Se sigue la curva de cada lado.



Mano izquierda

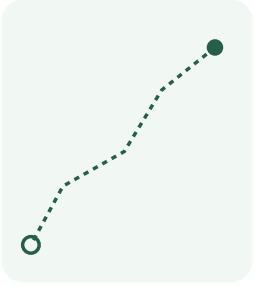


Mano derecha

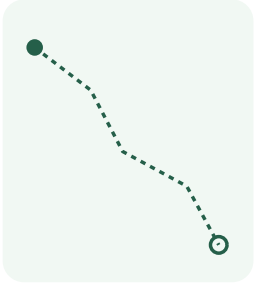
Pauta 4 TRAZOS A DOS MANOS

Abre el espejo

Los recorridos se alejan del centro. Se puede probar primero con los dedos.



Mano izquierda

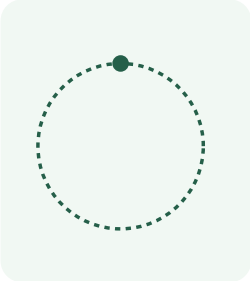


Mano derecha

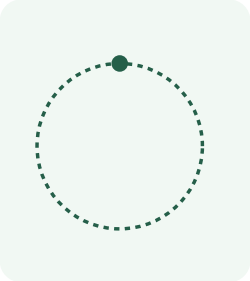
Pauta 5 TRAZOS A DOS MANOS

Cada mano gira

Las dos manos rodean su círculo y vuelven al punto inicial, una por cada lado.



Mano izquierda

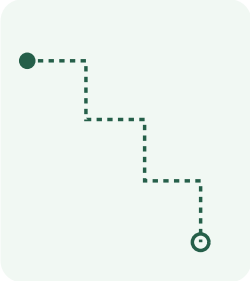


Mano derecha

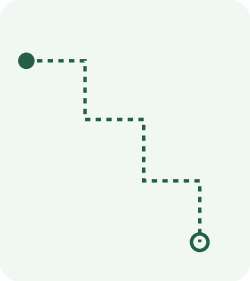
Pauta 6 TRAZOS A DOS MANOS

La misma escalera

Las dos manos siguen el mismo tipo de giro. Pueden detenerse en cada esquina.



Mano izquierda

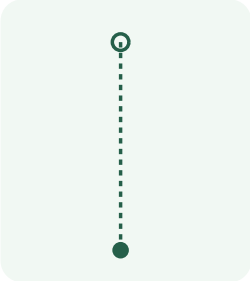


Mano derecha

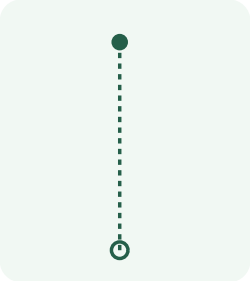
Pauta 7 TRAZOS A DOS MANOS

Una sube y otra baja

Una traza avanza hacia arriba y la otra hacia abajo. Las pausas y el ritmo son libres.



Mano izquierda

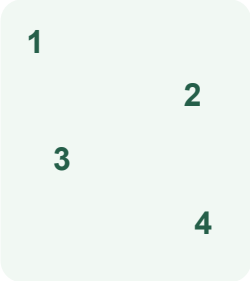


Mano derecha

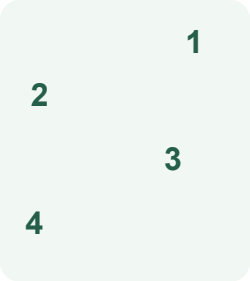
Pauta 8 TRAZOS A DOS MANOS

Parejas de puntos

Cada lado une 1, 2, 3 y 4 en orden. Se puede parar en cada pareja antes de continuar.



Mano izquierda

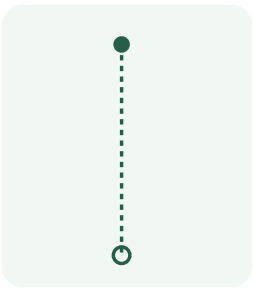


Mano derecha

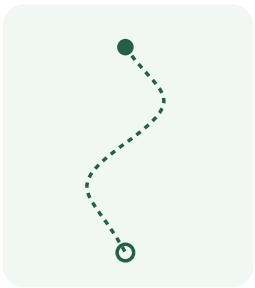
Pauta 9 TRAZOS A DOS MANOS

Recta y ola

Una mano conserva el trazo recto y la otra cambia de dirección al seguir la curva.



Mano izquierda

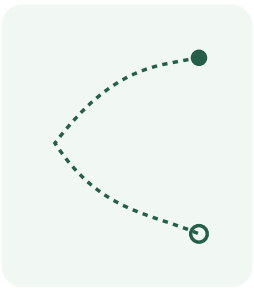


Mano derecha

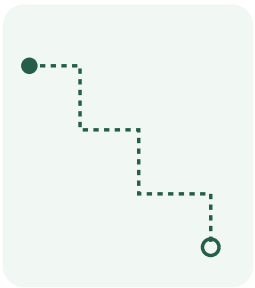
Pauta 10 TRAZOS A DOS MANOS

Curva y escalera

Los dos caminos llegan al final. La mano de la escalera puede esperar en las esquinas.



Mano izquierda

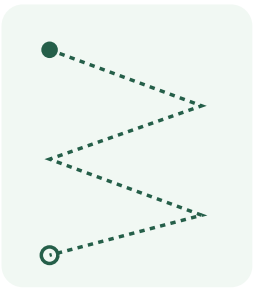


Mano derecha

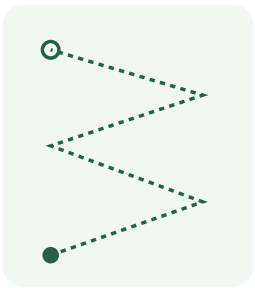
Pauta 11 TRAZOS A DOS MANOS

Entra y sal del zigzag

Los lápices recorren su propio zigzag en sentidos distintos. Se admiten pausas.



Mano izquierda

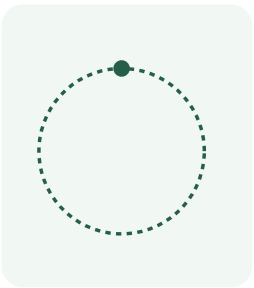


Mano derecha

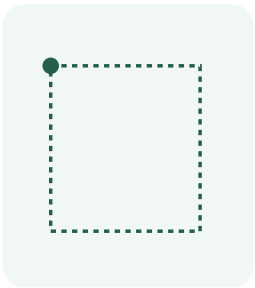
Pauta 12 TRAZOS A DOS MANOS

Círculo y cuadrado

Cada mano vuelve a su inicio. En el cuadrado se marcan las esquinas. En el círculo el movimiento es curvo.



Mano izquierda



Mano derecha