

Àngels Navarro

Vacaciones con ingenio

DE 10 a 12 AÑOS



ANAYA

© Àngels Navarro, 2011, 2012
Propuesta grÁfica: Ru Suris
Diseño: Núria Altamirano
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2012
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Primera edición, mayo 2012

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas
por la Real Academia Española en la nueva
Ortografía de la lengua española, publicada
en el año 2010.

ISBN: 978-84-678-3093-4
Depósito legal: M-12835-2012
Impreso en España - Printed in Spain

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Bienvenido a

Vacaciones

con ingenio

¿Sabes para qué sirven los juegos de ingenio? Para entenderlo, primero tenemos que saber qué es la inteligencia.

La inteligencia no es la acumulación de conocimientos o la velocidad de aprendizaje, no tiene nada que ver con eso. La inteligencia es el conjunto de habilidades que nos permiten dar sentido a todo lo que nos rodea, adquirir informaciones, razonar, conocer, aprender y actuar de manera eficaz frente a situaciones, resolver problemas y superar dificultades.

El ingenio tiene mucho que ver con la inteligencia, la complementa. Es la habilidad, la agudeza, la imaginación para buscar medios que nos permitan conseguir o ejecutar alguna cosa.

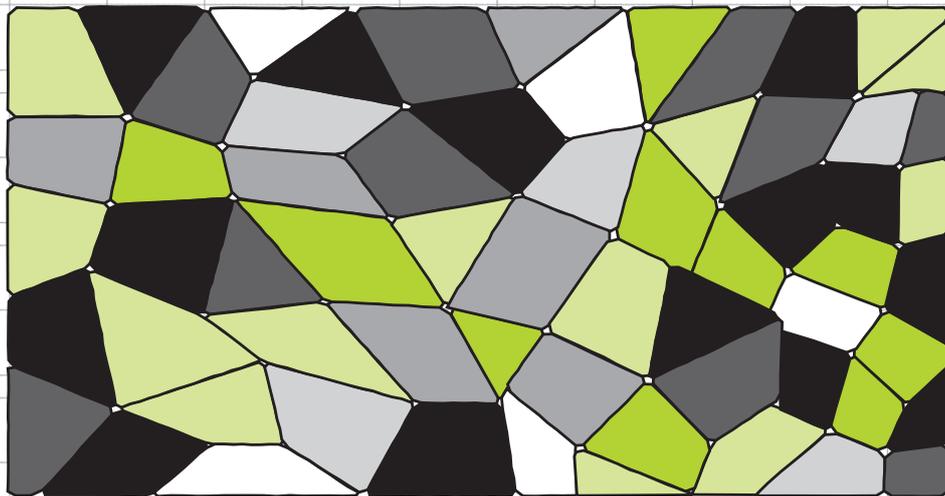
Detrás de los juegos de ingenio de este cuaderno, encontrarás diversión pero a la vez aprendizaje. Diversión porque te presentan retos que deberás resolver, aprendizaje porque te enseñan a pensar.

En este cuaderno encontrarás:

Juegos de observación	5
Para hacer en familia...	14
Juegos con lógica	15
Para hacer en familia...	24
Juegos con letras	25
Para hacer en familia...	34
Juegos de memoria	35
Para hacer en familia...	44
Juegos con formas	45
Para hacer en familia...	54
Juegos con números	55
Para hacer en familia...	64
Soluciones	65

MoSaiCo

1 Busca los dos grupos de figuras iguales.



CrucE dE PaLaBRas

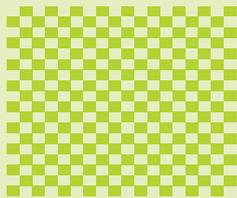
2 Busca seis palabras escondidas.

columna
claravaja
anabotar

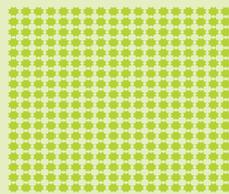
Las palabras son: _____

ENTRAMADO

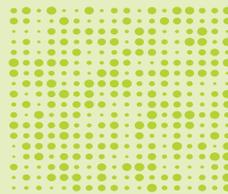
3 Empareja los cuadrados que sean iguales.



A



B



C



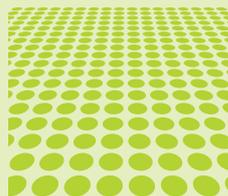
D



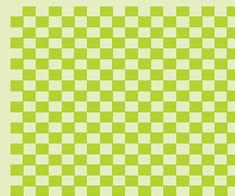
E



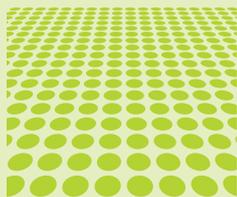
F



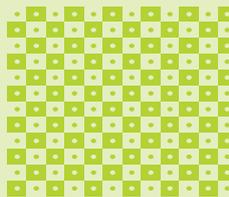
G



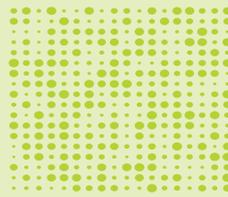
H



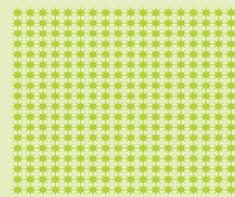
I



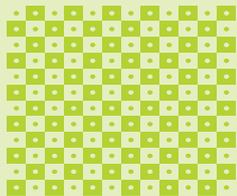
J



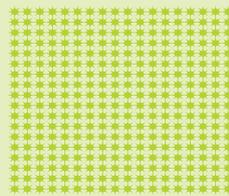
K



L



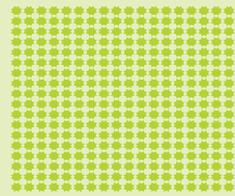
M



N



Ñ

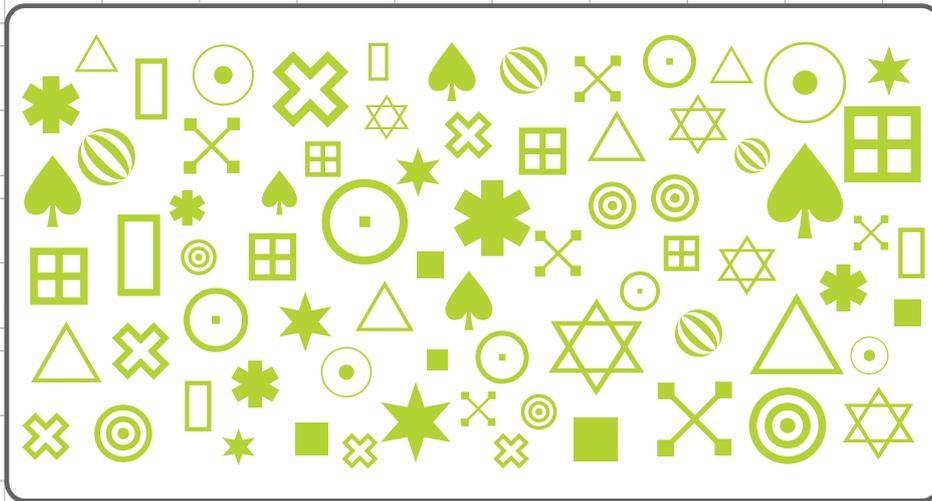


O

Solución: _____

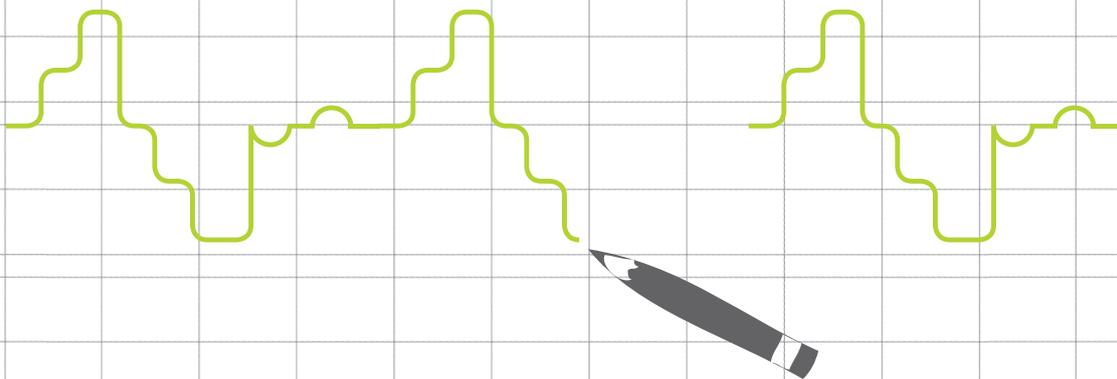
veo, veo

4 ¿Qué símbolo de los de abajo no se encuentra dentro del cuadro?



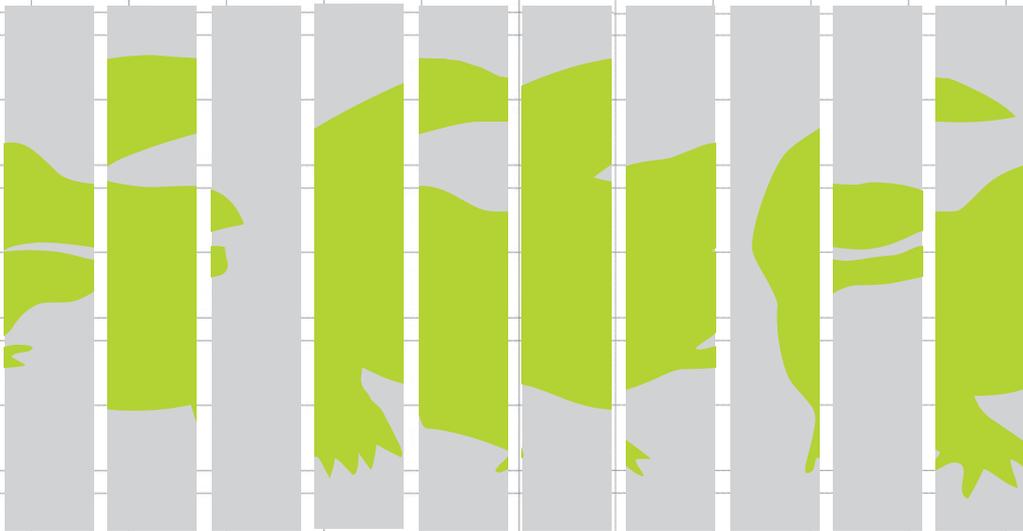
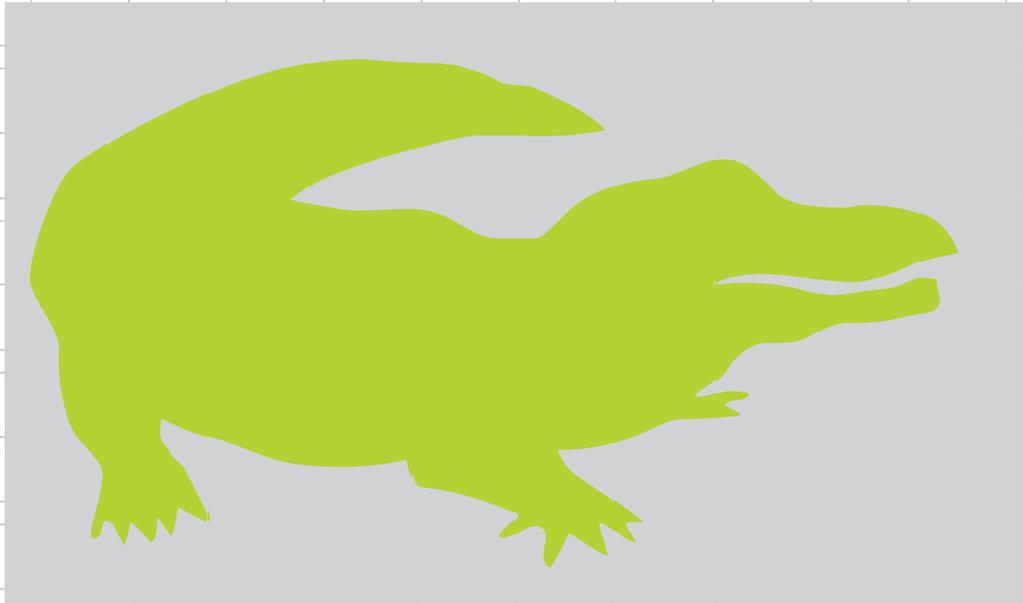
De una sola pieza

5 Completa el tramo que falta. Fíjate en el resto del dibujo.



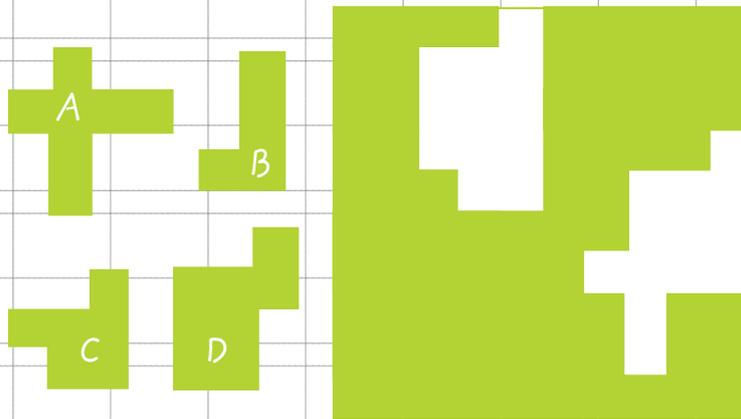
A tRoZoS

- 6** A este cocodrilo lo han troceado y, después, han desordenado los fragmentos. ¿Eres capaz de reconstruirlo? Anota la numeración correcta debajo de los trozos descolocados.



CoNstruyeNdo un CuadRado

- 7** Para completar este cuadrado, coloca las piezas que hay a la izquierda en los huecos correspondientes. No debes girar ninguna pieza.



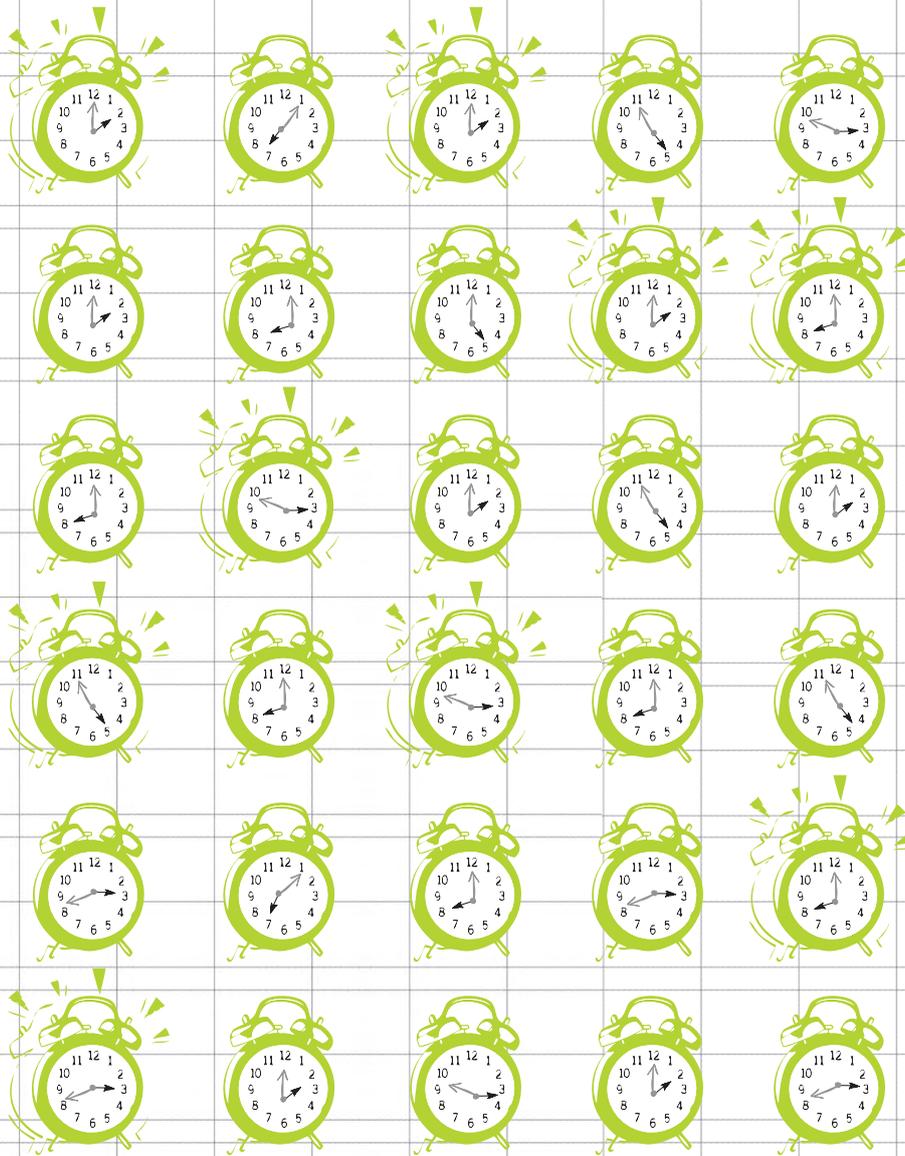
Los NúmERos quE fALTAN

- 8** Anota en las casillas vacías, de menor a mayor, los números que faltan para completar la serie del 1 al 56.

1	15	31	43	41	11	3	26
44	37	28	6	12	47	51	34
48	4	45	39	40	24	52	9
53	38	8	21	17	55	35	25
18	49	32	14	29	36	46	10
23	56	33	27	2	13	30	19
7	22	16	5				

¡Cuántos RELOJES!

9 Observa bien estos relojes y contesta a las preguntas.



- A. ¿Cuántos relojes hay? _____
- B. ¿Cuántos marcan horas exactas? _____
- C. ¿Cuántos están sonando? _____
- D. ¿Cuántos marcan horas más 20 minutos, por ejemplo, las 11:20? _____