

¡A que te cojo ratón!

Para pensar y jugar



La vaca colorada

A QUE TE COJO RATÓN

Compilación y edición: Lina Mejía C. – Carolina Bernal C. - Fundación Secretos para contar

Corrección de estilo: Alberto Quiroga Jiménez.

Corrección Ortotipográfica: Uver Valencia Vera.

Diseño gráfico y montaje: Carolina Bernal Camargo.

Ilustraciones: Carolina Bernal C. – Roger Icaza L.

Asesoría: Doctora Sonia Moreno Masmela, Grupo Neurociencias de Antioquia; Doctora Liliana Chávez Castaño, Grupo de Investigación de Psicología Cognitiva (PSICOG), Universidad de Antioquia.

Agradecimientos: Adriana Patricia Rendón.

Nueva colección infantil y juvenil “La vaca colorada”, gracias a los aportes de:

AKT Motos, Alcaldía de Medellín - Secretaría de Educación, Colombiana de Comercio S.A., Comfama, Federación Nacional de Cafeteros – Comité Antioquia, Fundación Argos, Foton, Fundación Bancolombia, Fundación Celsia, Fundación EPM, Fundación Éxito, Fundación Fraternidad Medellín, Fundación Nutresa, Fundación Sofía Pérez de Soto, Fundación Sura, Gobernación de Antioquia – Secretaría de Educación, Industrias Haceb S.A., y a otras entidades, fundaciones y personas que han ayudado de manera silenciosa

Cuarta edición: 40.000 colecciones, agosto de 2015

Secretos para contar ISBN 978 – 958 – 33 – 8473 – 8

Libro “A que te cojo ratón” ISBN 978 – 958 – 57007 – 8 - 9

Impreso en Colombia por Panamericana

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

Presidenta Consejo: Lina Mejía Correa.

Asesora pedagógica: Tita Maya

Directora administrativa: Isabel Cristina Castellanos Arteaga.

Directora instalación: Natalia Olano Velásquez.

Directora de educación: Vanessa Escobar Rodríguez.

Talleristas: Alber Arias Villalobos, Alejandro Gómez Jaramillo, Andrés David Alvarez Castrillón, Carolina Tabares Zapata, Daniel Alvarez Betancur, Daniel Usuga Monsalve, Daniela Taborda Ochoa, Diego Franco González, Iván Darío Carazo García, Jhon Jairo Valderrama, Juan David Londoño Vargas, Juan Luis Vega González, Juan Sebastián Castro Pérez, Mary Belle Salazar Mejía, Mauricio Henao Toro, Melisa Lozano Medrano, Miguel Angel Ramírez Benítez.

Consejo de Administración: David Escobar A., Ignacio Calle C., Juan Guillermo Jaramillo C., Beatriz Restrepo G., Lina Mejía C., Jorge Mario Ángel A., Paula Restrepo D., Manuel Santiago Mejía C., María Cristina Restrepo L.

Invitados permanentes: Tita Maya, Gilberto Restrepo V.

® Todos los derechos reservados

Secretos para contar

fundasecretos@une.net.co

Tel. 57 (4) 266 41 63

Medellín - Colombia

www.secretosparacontar.org

MATERIAL EDUCATIVO DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA,

NO TIENE VALOR COMERCIAL.



*Para todos aquellos a los que les gusta jugar,
y para quienes han jugado con nosotros.*

¡Frío, frío!

¡Caliente, caliente!

Abre este libro y alístate para jugar. Porque de eso se trata: de jugar con el cerebro, de afilar tu mente, de reírte de ti mismo, de abrir bien los ojos para ver, de no dejarte engañar por la vista o el oído, de desconfiar de las apariencias y de pasarla bien , ya sea solo, o con amigos, o con tu familia.

Prepárate pues. Vamos a pensar, a imaginar, a soñar, a calcular, a analizar, a observar, a memorizar, a deducir, a gozar y a jugar. Y para jugar, como en todo juego, hay que entrenarse.



¿Estás listo?

Antes de comenzar, tenemos varias sugerencias:

- ★ **Hojea el libro**, disfruta de sus ilustraciones y fíjate en los títulos de los juegos. Si encuentras uno que te intrigue, que te parezca curioso, léelo con atención y juega a resolverlo. Verás lo divertido que es.
- ★ **Para que este libro le sirva a varias personas**, escribe tus respuestas y posibles soluciones en una hoja aparte.
- ★ **Si no resuelves un juego**, busca otro que te guste y trata de nuevo. No te rindas, algunas veces se necesita de tiempo y entrenamiento. Además hay muchas clases de inteligencia, siempre habrá unos más fáciles para unos que para otros. En los juegos lo importante es jugar.
- ★ **Busca papel y lápiz para ayudarte a resolver los retos**. Escribir y dibujar ayudan a pensar. También puedes utilizar objetos para visualizar una situación.
- ★ **Utiliza tu imaginación**: es tu herramienta más eficaz. Trata siempre de imaginar y de visualizar en tu mente lo que estás leyendo, y ponle mucha atención a los detalles y a lo que dice textualmente el libro.
- ★ **Si resuelves fácilmente la mayoría de los juegos**, trata de buscar nuevos retos para seguir ejercitando tu mente.
- ★ **Busca tu propia estrategia**. Un mismo juego se puede resolver de varias maneras.
- ★ **Un último consejo: goza y disfruta cada juego**. Y si después de echarle cabeza a un juego no logras encontrar la solución, cuenta hasta diez millones trescientos veinticuatro mil doscientos sesenta y cinco, y después de hacerlo mira al final del libro la solución.

Los juegos tienen varios niveles de dificultad. Se muestran de la siguiente manera:

 FÁCIL

 FÁCIL / MEDIO

 MEDIO

 MEDIO / DIFÍCIL

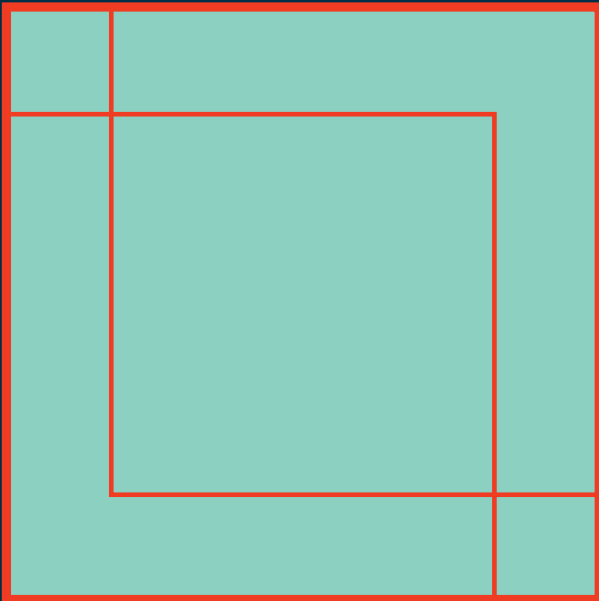
 DIFÍCIL

 FÁCIL / MEDIO / DIFÍCIL



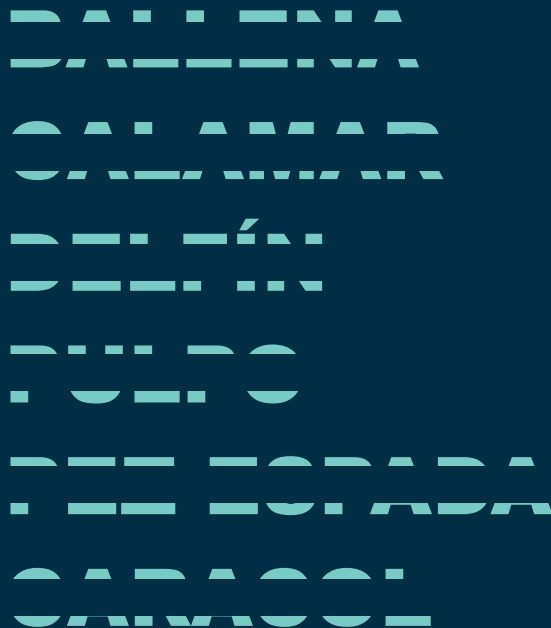
1. ¿Cuántos cuadrados ves?

Te aseguramos que son **más de 4**.



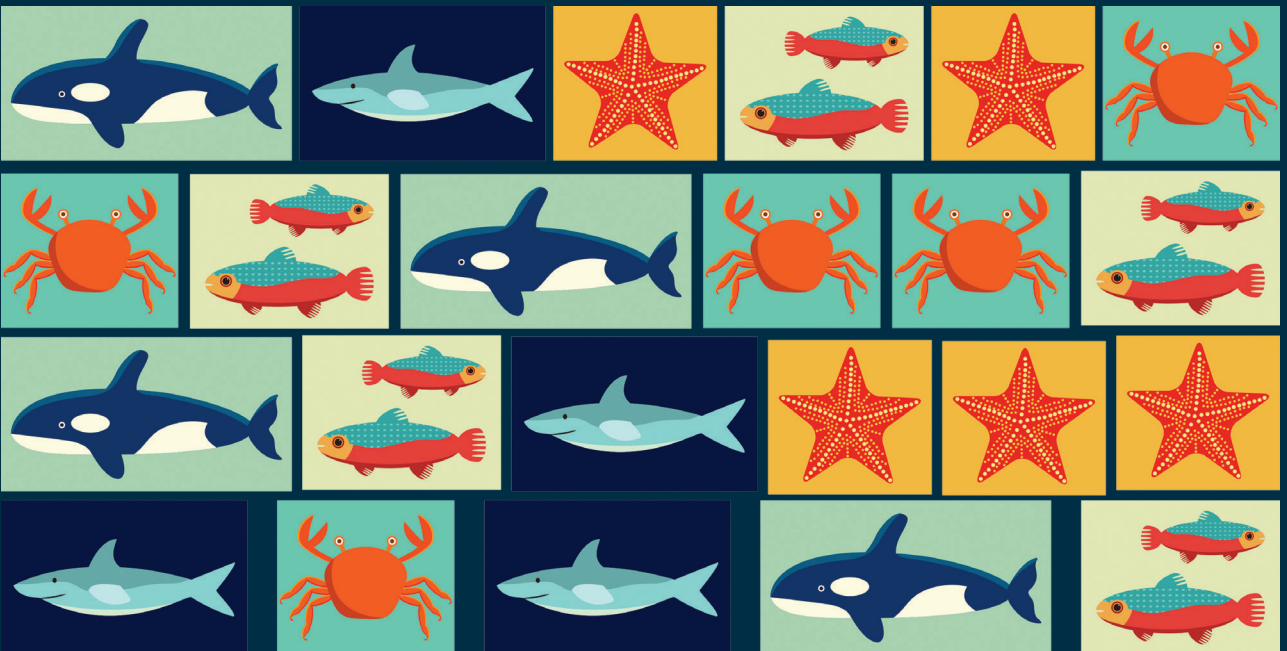
2. Animales escondidos

Lee los nombres de los animales que están escritos aquí.



3. ¿Los animales cuentan?

¡Claro que sí! Si decimos que el tiburón vale **6**, la ballena vale **8**, los peces valen **4**, el cangrejo vale **3** y la estrella vale **2**, ¿cuánto suman los animales de cada línea horizontal? Haz la cuenta.



4. ¿Quién, qué y cómo?

Lee y observa con atención. Luego tapa el dibujo y responde las preguntas que están al final de esta página. ★



José. Marinero,
hermano de Ligia.



Marta. Cocinera,
esposa de Emilio.



Emilio. Pescador, tío
de José.



Ligia. Estudiante.

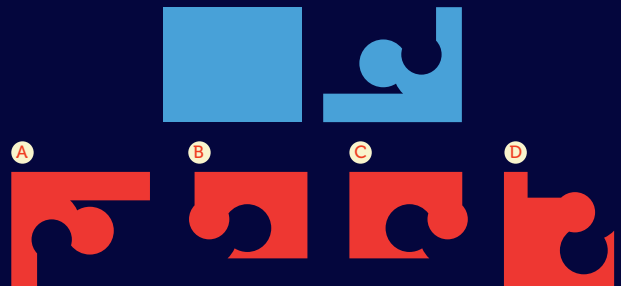
5. ¡Para ahogarse en un vaso de agua!

Coge **seis** vasos, llena **tres** con agua y deja **tres** vacíos. Ponlos tal como se ven en el dibujo. Ahora trata de que, **moviendo solo un vaso**, queden intercalados, es decir, que junto a cada vaso lleno quede uno vacío.



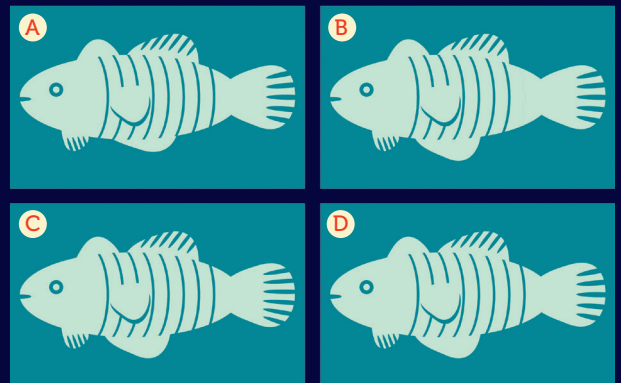
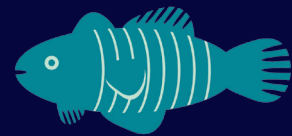
6. ¡Figúrate bien!

Si superpones las dos figuras azules, ¿cuál figura de las rojas sería la resultante?



7. Nada por aquí...

Observa con cuidado el primer pez y luego encuentra en los de abajo uno que sea igual a éste.



★ Preguntas: ¿Quién, qué y cómo?

- ¿Quién es el hermano de Ligia?
- ¿Qué hace Emilio?
- ¿Ligia trabaja?
- ¿José tiene hermanas?
- ¿Quién viste de rayas?

Mirando la imagen responde:

- ¿Qué parentesco tiene Ligia con Emilio?
- ¿Qué parentesco tienen Marta y José?

8. ¡Que historia tan mal contada!

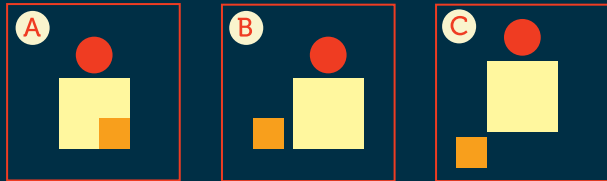
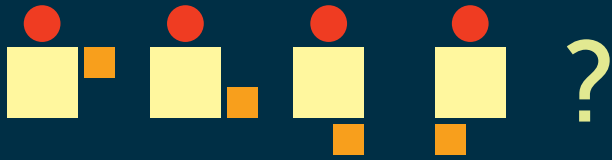


Mira bien los dibujos y ordénalos para que la historia quede bien contada.



9. ¿Y ahora qué sigue?

¿Cuál de las tres figuras de abajo continúa la serie?



10. Camino al colegio

Marcos, Juan, Pedro y José caminan todos los días hasta el colegio. Marcos camina más que Juan. Pedro camina más que José, pero menos que Juan. ¿Puedes decir quién vive más lejos del colegio y quién vive más cerca?

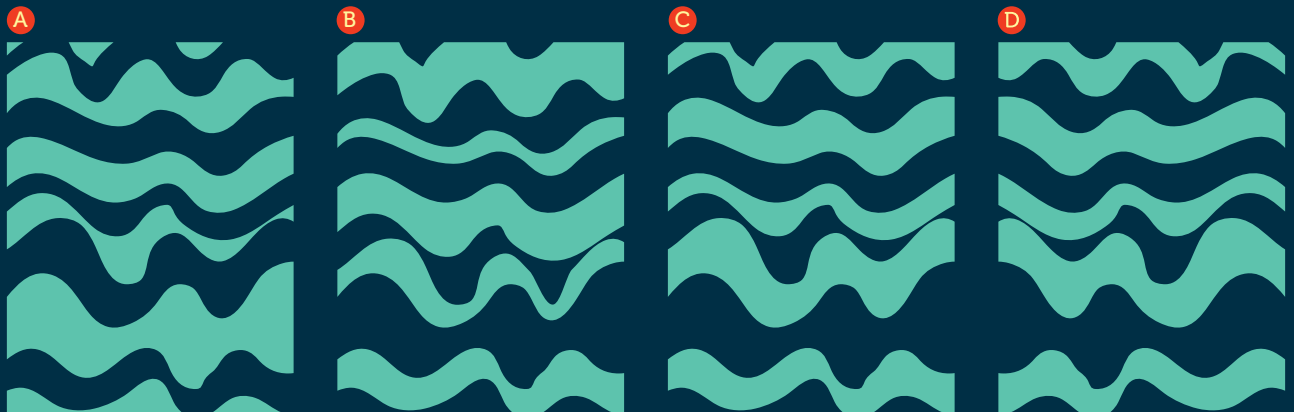
11. ¿Cuál es la clave?

Descubre el número que falta.

- LÁMPARA (7) CASA (4) ALA (3)
- CARRO (5) ESPÁRRAGOS (10)
- CAMPANA (7) CORREA (?)

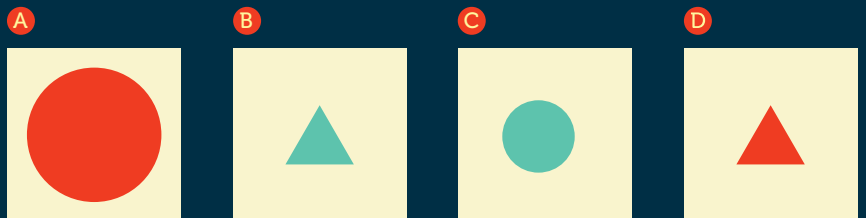
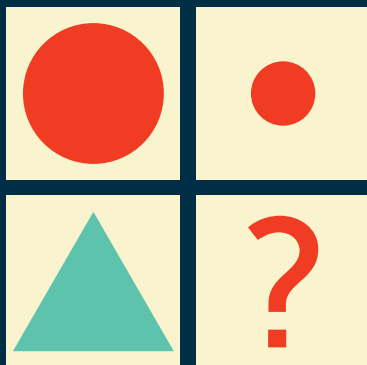
12. Olas que marean

Dos de estas figuras encajan entre sí para formar un rectángulo de un solo color. ¿Podrías decir cuáles son?



13. Responde lo que corresponde

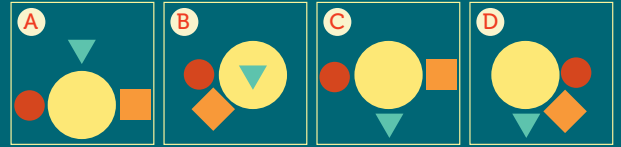
¿Cuál de las imágenes de la derecha debe ir en el espacio de la interrogación?



14. La lógica tiene lógica, ¿no crees?



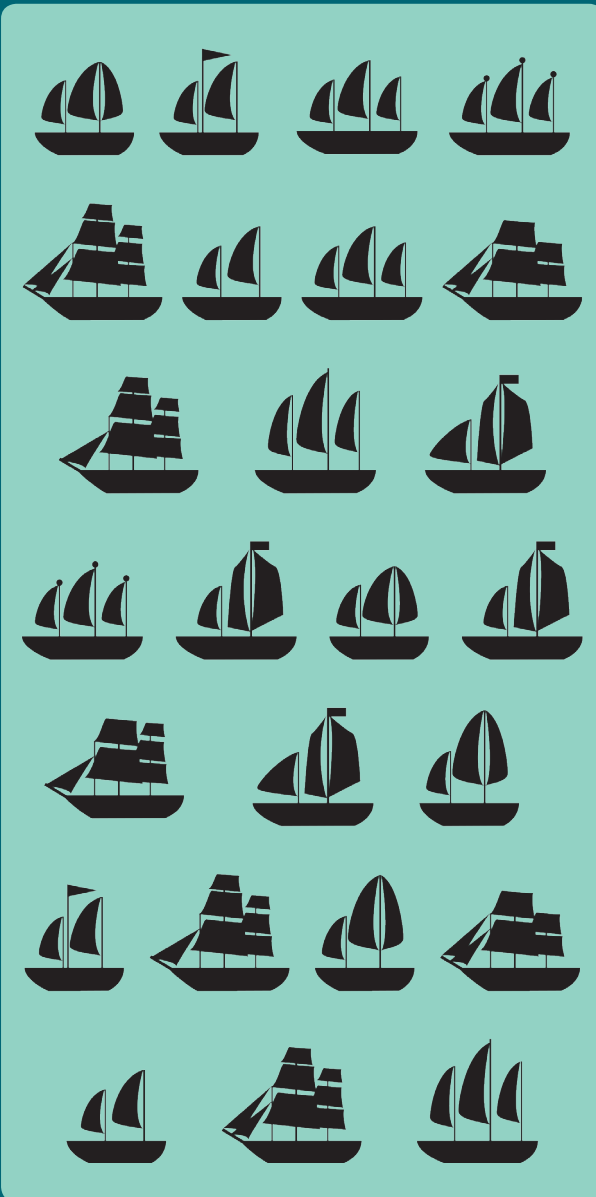
Por lógica, descubre cuál de las cuatro imágenes de la derecha continúa esta serie.



15. ¿Ves las velas?



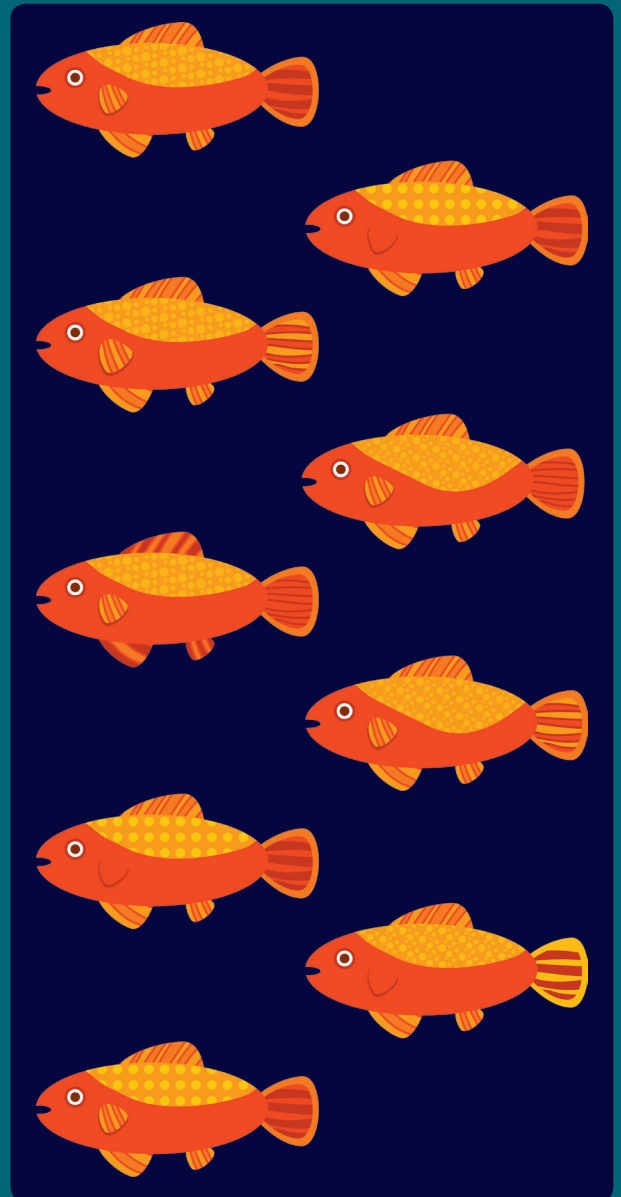
Mira bien y encuentra un barco que **no está repetido**.



16. ¡Píllalos y péscalos!

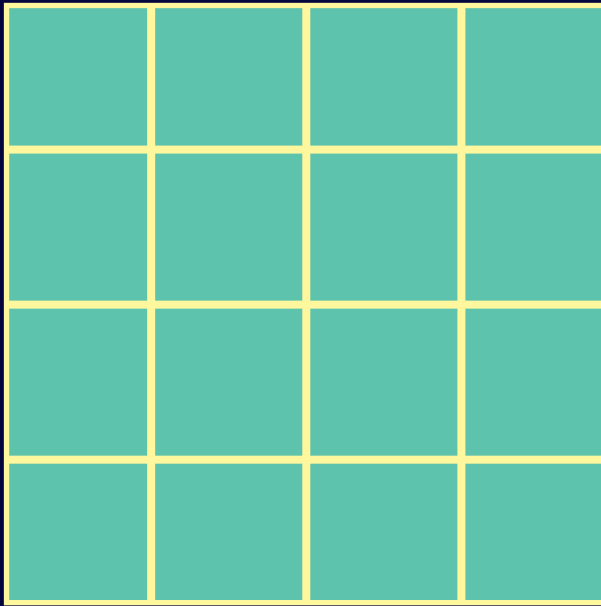


Aunque no lo creas, solo **dos** de los peces son iguales. Descubre cuáles son.



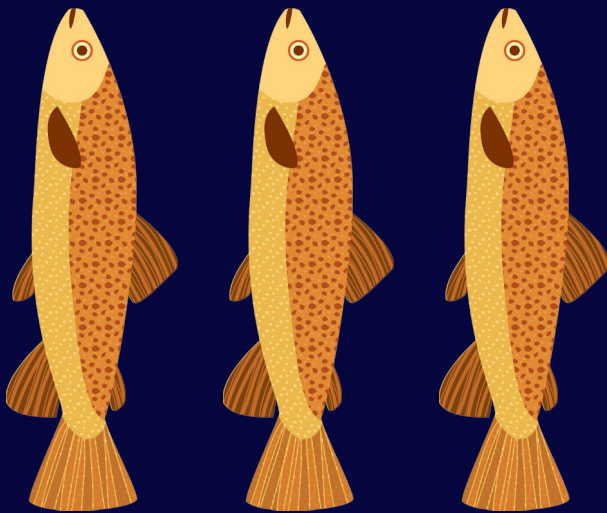
17. Para mentes cuadradas

¿Cuántos cuadrados puedes contar en esta figura? ¡Son más de 16!



18. La multiplicación de los peces

Dos padres y dos hijos fueron a pescar, y pescaron tres truchas. Al repartirlas, le tocó una trucha a cada uno. ¿Cómo explicas esto?



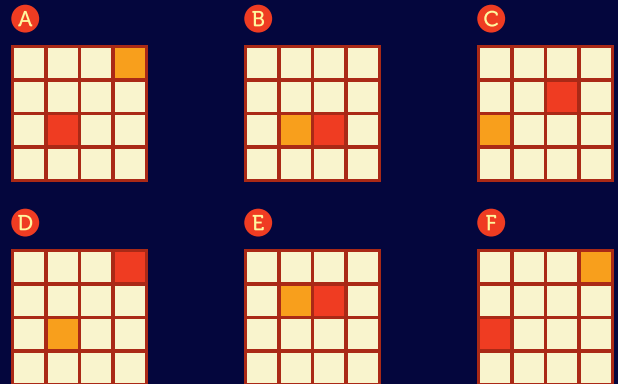
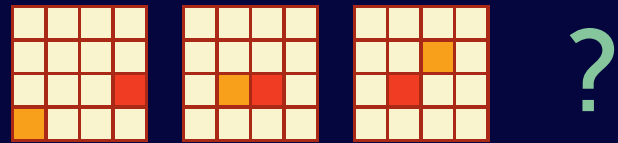
19. ¿Y ese quién es?

Al contemplar un retrato, Pedro Pérez se decía: “Ese es hijo de mi padre, pero no es hermano mío”. Dinos quién es el del retrato.



20. Cuadros inquietos

¿Cuál de los cuadros de abajo completa la serie?



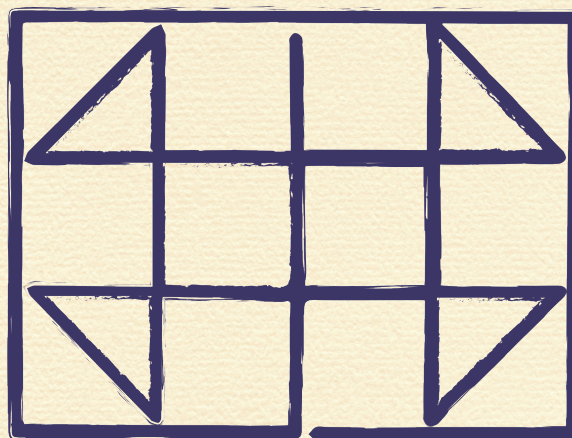
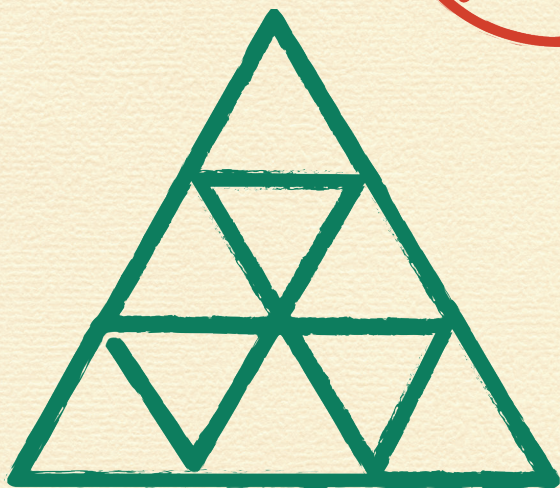
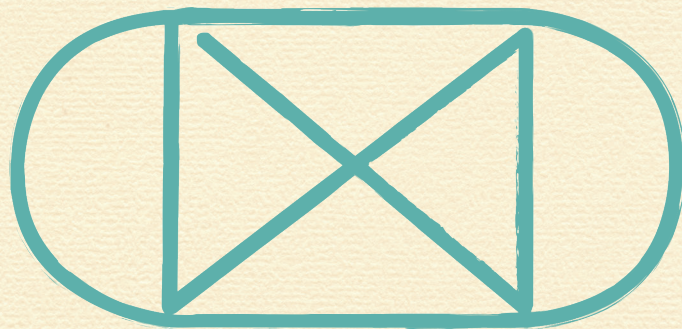
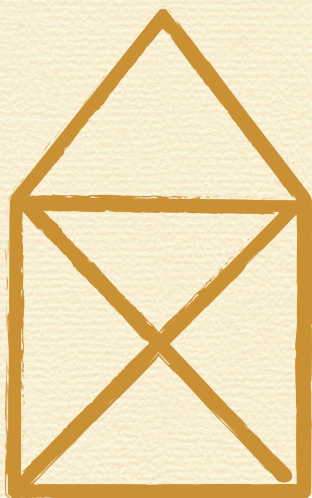
Pedro Pérez pesca peces para Paco Paz Jiménez. Para Paco Paz Jiménez pesca peces Pedro Pérez.



¡A dibujar!

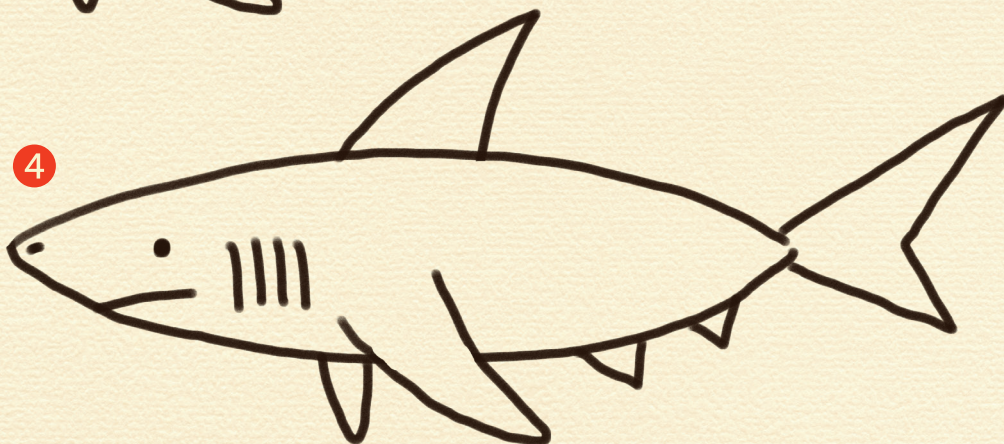
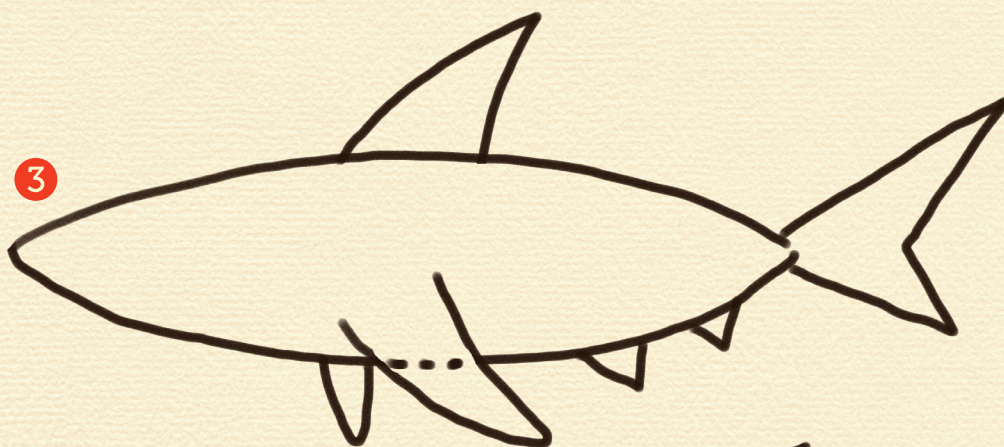
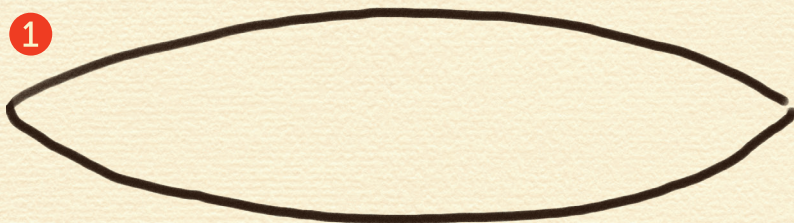
Sin parar y sin borrar

Intenta dibujar estas figuras en una hoja sin levantar el lápiz del papel y sin pasar por la misma línea.



Instrucciones para dibujar un tiburón

Si observas bien a un tiburón, descubrirás que, como la mayoría de los animales, su figura está compuesta por formas geométricas muy simples como el óvalo, los triángulos, los círculos y unas cuantas líneas aquí y allá.



La MÁQUINA de CUENTOS

Escribir un cuento puede ser uno de los juegos más divertidos del mundo. ¿Qué se necesita? Tener ganas de contar una historia, por más disparatada que esta sea.

¿No sabes cómo empezar, ni cómo seguir, ni cómo terminar? La máquina de cuentos te ayuda a resolver todos esos pequeños detalles. Ponla a funcionar y verás que pronto tendrás un cuento.

Para jugar a la máquina de cuentos necesitas: **un dado, lápiz y papel**. Puedes jugar solo o con tus amigos.

Cada jugador lanza el dado seis veces para que el azar decida con cuáles elementos va a escribir su cuento. Cada vez que el jugador lanza el dado el resultado señala uno de los elementos en cada una de las seis categorías que ofrece la máquina: **un personaje, un lugar, un obstáculo, un ayudante, un objeto mágico y una victoria**. Así tendrá los seis elementos necesarios para componer su cuento.

Con los seis elementos anotados, cada uno juega a escribir su cuento.

Al final, cada uno lee su cuento para diversión de todos.



Un personaje

Una granja (3)

Una casa (2)



Un o



Un ayudante

Un lugar



Una victoria



Un objeto mágico

Un obstáculo



La vida pulula en la selva amazónica

Mira con atención cada detalle de esta imagen.

Busca:

- Dos turistas en peligro .
- Un libro en el río.
- Una sandalia en un árbol.
- Un par de botas perdidas.
- Una mochila extraviada.
- Un pollito lejos de su mamá.
- Un animal con gafas.
- Una red con objetos perdidos.

Responde:

- ¿Qué animal no pertenece a este lugar?
- ¿Cuántas hojas rojas flotan en el río?
- ¿Cuántas mariquitas hay?
- ¿Cuántos cocodrilos hay?
- ¿Cuántas serpientes hay?
- ¿Cuántas cámaras fotográficas hay?
- ¿Cuántos peces hay?

¿Qué quiere decir “pulula”?

Busca en el diccionario y aprende una nueva palabra y un nuevo verbo.





21. Cruzar el río

Juan debe pasar de una orilla del río a otra acompañado de **un tigre, un conejo y una zanahoria**, y solo tiene una barca. El problema es que en la barca solo cabe él y el tigre, o él y el conejo, o él y la zanahoria. Juan no se atreve a dejar al tigre con el conejo, ni al conejo con la zanahoria, porque ambos animales tienen hambre. **¿Cómo podrán pasar al otro lado del río?**



22. Frutas y números

Analiza la secuencia que tiene cada fila y averigua qué números van en las **frutas rojas**.



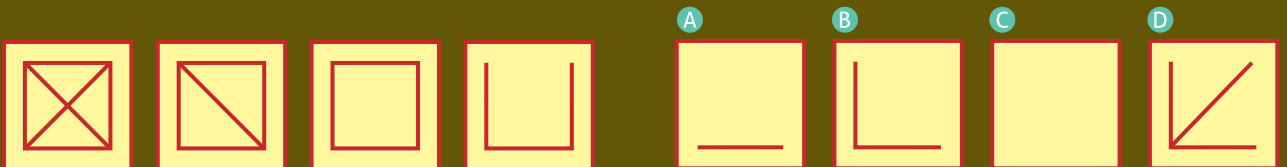
23. La lógica de las palabras

Encuentra la palabra que falta.

PILA	(LADO)	DOMINÓ
SALAMI	(MIRA)	RATÓN
PALO	(?)	BOTAS

24. ¡Sácale la comba al palo!

¿Cuál de las figuras de la derecha continúa la secuencia?



Del cielo hasta la tierra yo caigo en todas partes.
En el árbol, en el jardín, en la cabeza de Martín.

25. La serpiente incompleta



Descubre cuáles de las piezas de abajo corresponden a los espacios en blanco que hay en el dibujo.



26. Haciendo monerías

Un mico tiene bananos y sus amigos lo rodean para pedirle comida. El mico podría repartirlos entre **2, 3, 5, 6, 10 ó 15** amigos, sin que en ningún caso le sobren bananos y a ninguno le toquen más de 15. **¿Cuántos bananos tiene el mico?**

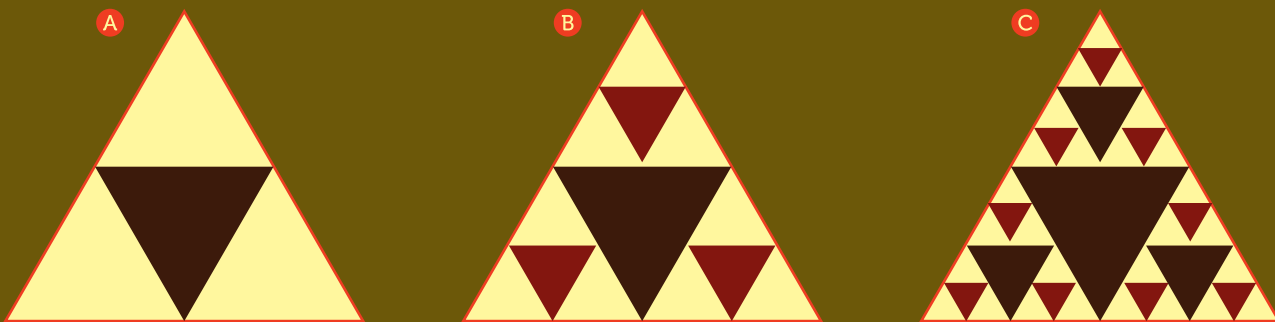


27. El mico comelón

Si un mico se comiera **un banano en medio minuto**, ¿cuántos micos harían falta para comerse, al mismo ritmo, **treinta bananos en quince minutos?**

28. Pirámides de triángulos

¿Cuántos triángulos puedes contar en cada una de estas figuras? Mira bien, pues una de ellas tiene más de cincuenta.



29. En menos de un minuto

¿Cuál es la figura de abajo que continúa la serie de arriba?



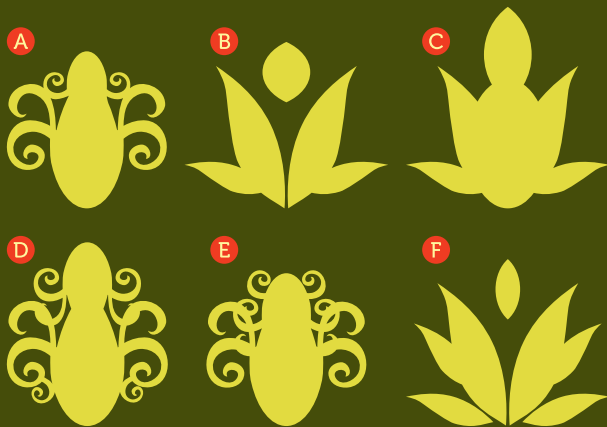
30. Mensaje secreto

Descubre una frase escondida entre estas letras.

Lafasselvdfjvads
fgamazónidjfhg
cakjteskijnundsh
fkjstesokjnrodels
dufbisplanejdkfta.

31. La flor monstruosa

¿Cuáles son las dos figuras que deben unirse para formar esta extraña flor?



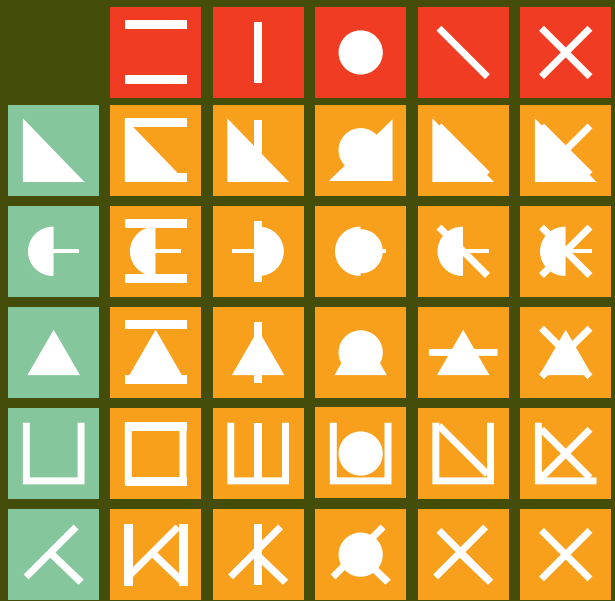
32. ¿Qué día es hoy?

Si hoy no es el día siguiente al lunes, ni el día antes que el jueves, mañana no es domingo, ayer tampoco fue domingo, pasado mañana no será sábado y ayer no fue jueves. ¿Qué día es hoy?



33. Cruce de figuras

Las figuras en los cuadros amarillos son el resultado de superponer las figuras que se cruzan de las filas con las de las columnas. Encuentra una equivocada en cada fila y en cada columna.



34. ¡Pobre gusanito!



El gusanito intenta salir de un pozo de **10 metros** de profundidad, y por más que trepa durante el día solo alcanza a subir **3 metros**, pero en la noche, cuando duerme, se resbala y cae **2 metros**. ¿En cuántos días logrará salir del pozo?

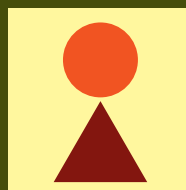


35. Pilla al intruso

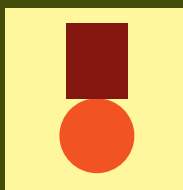


¿Cuál es la figura intrusa?

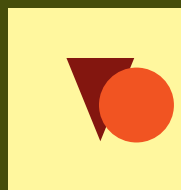
A



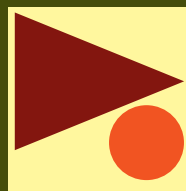
B



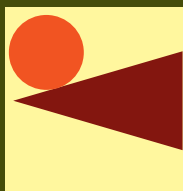
C



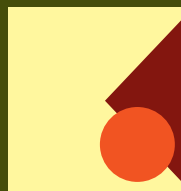
D



E



F



36. Las hojas perdidas



Localiza estas hojas en el rectángulo de abajo. Pueden estar giradas.



37. Memoria de elefante



Mira estos dibujos con tus amigos durante 30 segundos y luego cierra el libro. Cada uno debe anotar los elementos que recuerde. Gana quien haya anotado la mayor cantidad de elementos.

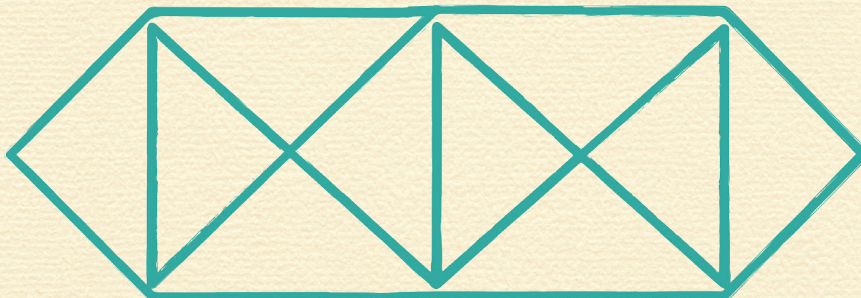
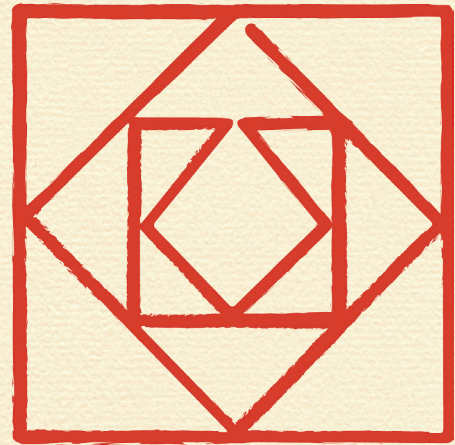
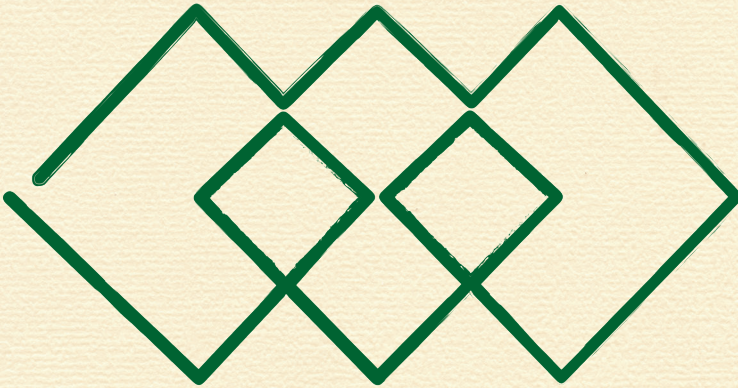




¡A dibujar!

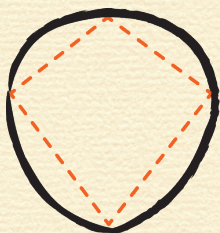
¡En una sola línea!

Intenta dibujar estas figuras sin levantar el lápiz del papel y sin borrar nada.

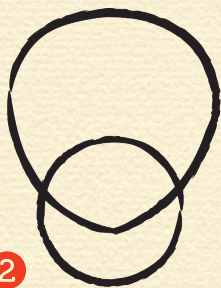


¡Aprende a dibujar un mico!

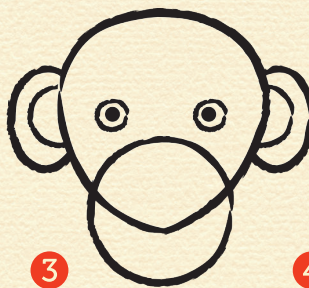
Si te fijas bien, no es tan difícil dibujar a este divertido pariente.



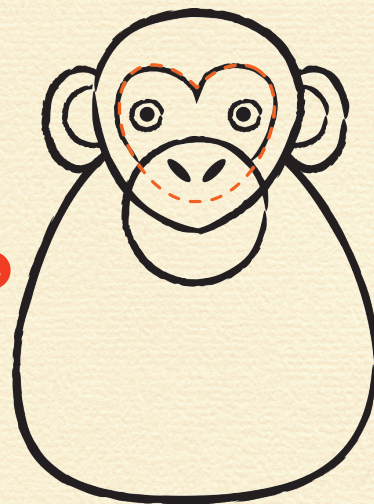
1



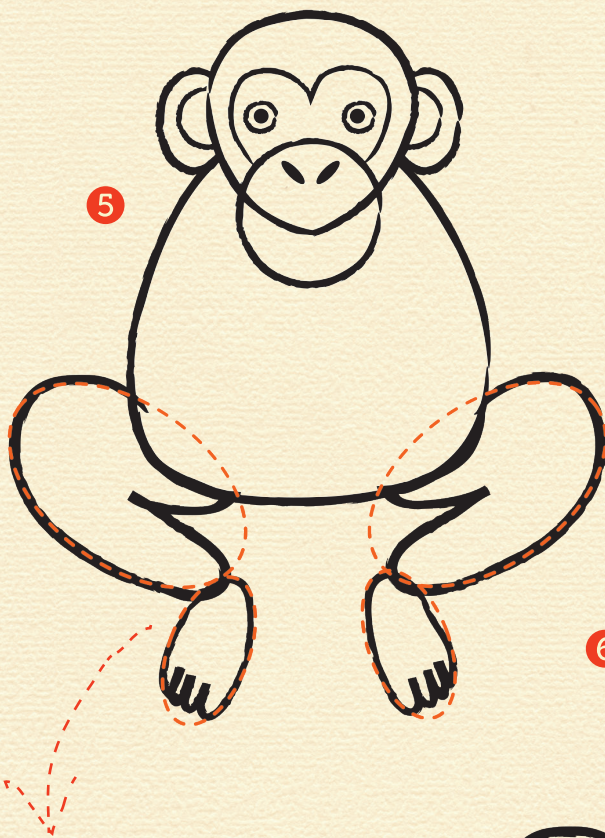
2



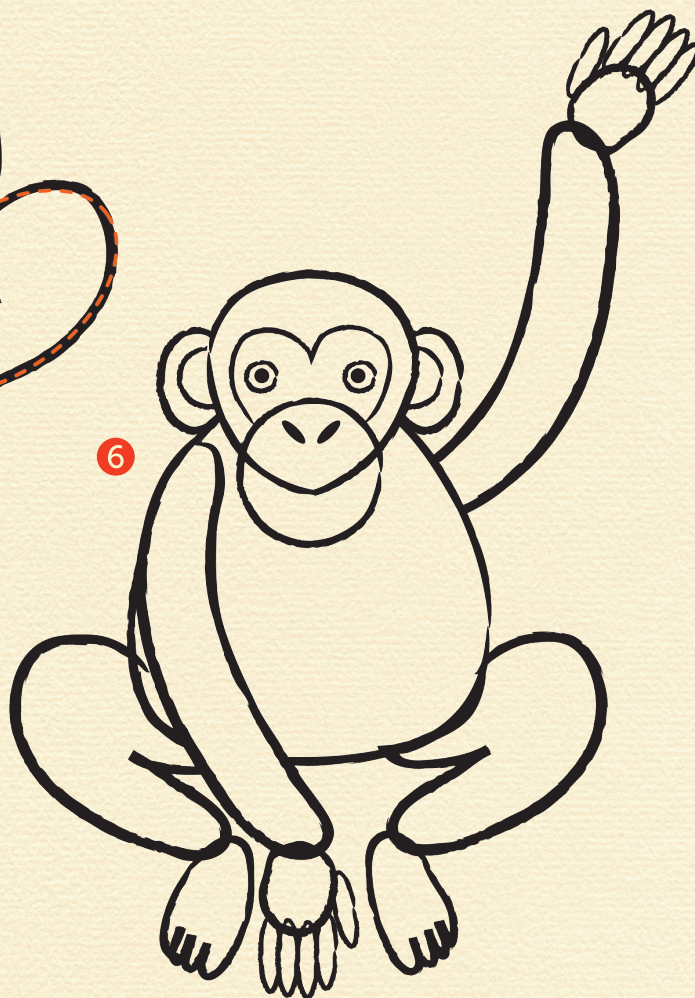
3



4



5



6

Las líneas punteadas te sirven de guía para que veas en qué figura geométrica te puedes basar para hacer cada parte del cuerpo.

Puedes dibujarlas muy claritas y luego borrarlas.

Trabalenguas

¡Qué ingenuo es Eugenio!

¡Y qué genio tiene
el ingenuo de Eugenio!

Si Pancha plancha
con cuatro planchas,
¿con cuántas planchas
plancha Pancha?

Lado, ledó, lido, lodo, ludo,
Decirlo al revés, yo lo dudo.
Ludo, lodo, lido, ledó, lado,
¡qué trabajo me ha costado!

Nadie silba como Silvia Silva silba
porque el que silba como Silvia Silva
sabría silbar como Silvia Silva silba.

Pepe Pecas

pica papas
con un pico.

Con un pico
pica papas

Pepe Pecas.

Mi caballo

pisa paja.

Paja pisa
mi caballo.

Tengo una gallina pinta, **pipiripinta**,
gorda, **pipirigorda** y sorda,
que tiene tres pollitos pintos, **pipiripintos**,
gordos, **pipirigordos** y sordos.

Si la gallina no fuera pinta, **pipiripinta**,
gorda, **pipirigorda** y sorda,
los pollitos no serían pintos, **pipiripintos**,
gordos, **pipirigordos** y sordos.

Perejil comí, perejil cené.
¿Cuándo me desemperejilaré?



38. ¡Se buscan!

Mira estas dos caras y luego tápalas con la mano. Ahora busca dos caras iguales entre las que están abajo.



39. ¡No entiendo nada!

Ordena las palabras de cada oración y verás que cuentan pequeñas historias.

parque despistado Un a ciudad se la tranquilo por y el llega pasea elefante.

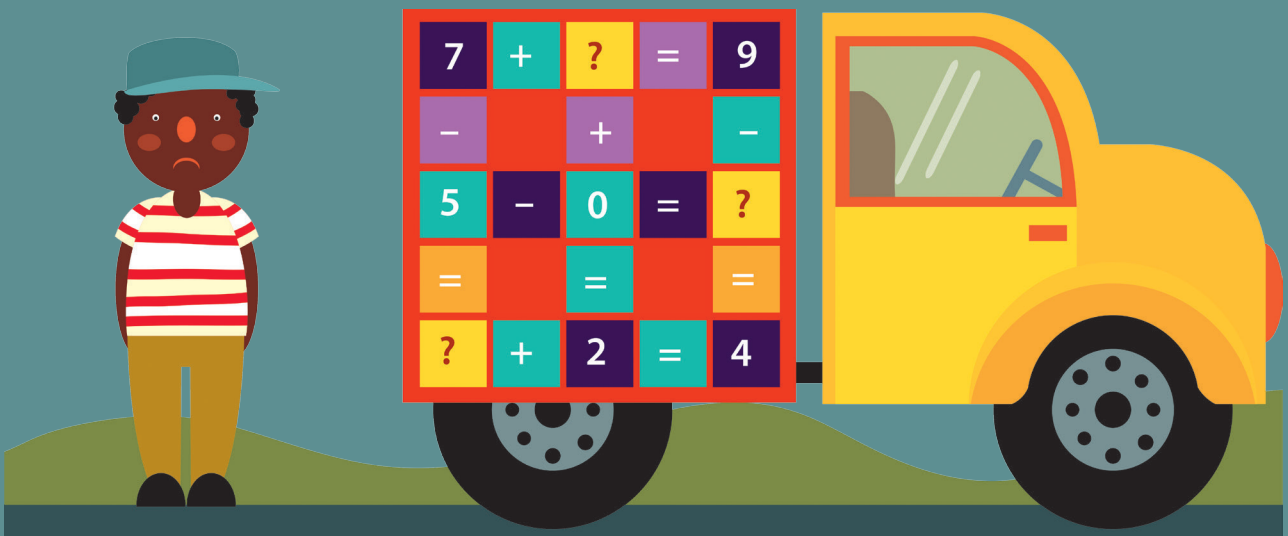
helado un regreso de casa chocolate Camilo cuando de a su va compra.

Anita para sube la dar de a a terraza pájaros comer los.

Don bus ramo a mujer en flores la en parada del con espera un Jacinto de su la mano.

40. ¡Ni pa'lante ni pa'tras!

Pobre don José, está varado, y para arreglar su camión tiene que resolver este cuadro, pero no sabe sumar ni restar. ¿Podrás ayudarlo?

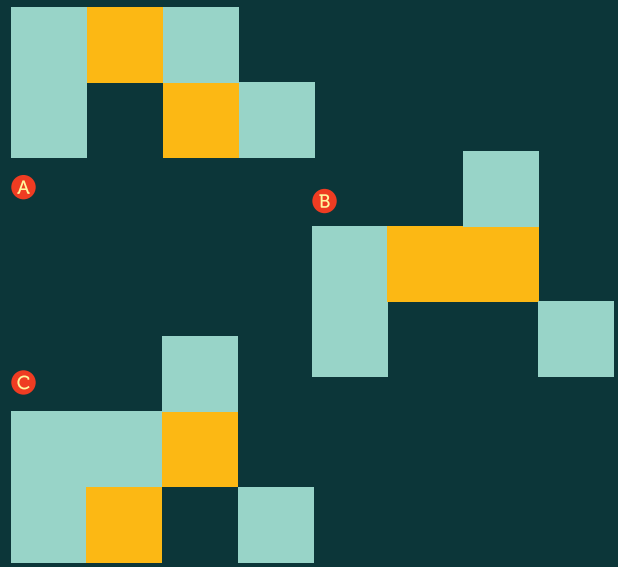


Ahora don José tiene un nuevo problema: ha llegado a un túnel con un cartel que dice que la altura máxima para pasar por él es de **2.50 metros**. ¡Y su camión tiene **2.52 metros**! ¿Cómo pasará don José con su camión por el túnel?



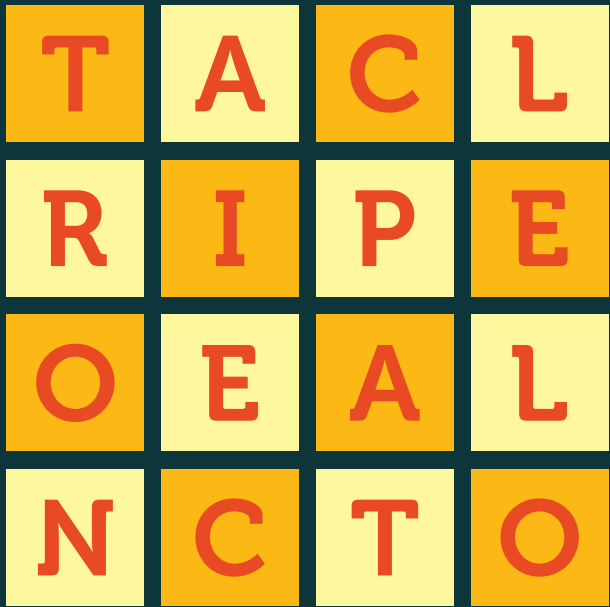
41. Vista desde arriba

¿Cómo crees que se vería esta figura desde arriba? Escoge una de las posibilidades de la derecha.



42. Palabras más, palabras menos

Con las letras del cuadro puedes armar muchas palabras. Las letras deben estar la una junto a la otra, cualquiera que sea la dirección. ¡A ver quién encuentra más!



43. Empezando por el principio

Con las letras iniciales de estas figuras podrás armar una palabra de nueve letras.



44. ¡Cójalo!



Todo sucede tan rápido que solo tienes 30 segundos para fijarte en todos los detalles y convertirte en un buen testigo. Pasa a la página 37 y responde las preguntas de los investigadores del caso.



45. ¿Tiene elefantes verdes?

Encuentra las **seis** cosas absurdas que hay en esta tienda.



46. ¿Cuál es?

¿Cuál es el número al que si le sumas 10 se vuelve el doble de 9?

¿Cuál es el número al que si le restas 10 se vuelve su propia mitad?

¿Cuál es el número al que si le sumas 20 se vuelve 3 veces mayor?

¿Cuál es el número al que si le sumas 9 se vuelve 4 veces mayor?

¿Cuál es el número que tiene la misma cantidad de letras que el valor que tiene?

47. Problemas de edad

El tío Joaquín tiene **68 años** y su sobrino Marcos tiene **37**. ¿Cuántos años hace que el tío Joaquín tenía el doble de la edad de Marcos?

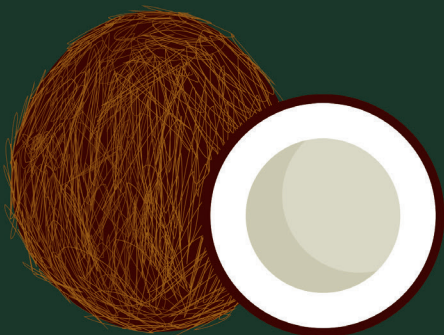
Alejandro es **tres veces mayor** que Carolina, pero dentro de dos años será solamente **dos veces mayor** que ella. ¿Qué edades tienen Alejandro y Carolina?

Mario es **cuatro años más joven** que Julio pero dentro de cuatro años Julio tendrá **el doble de la edad** que tiene ahora Mario. ¿Qué edades tienen actualmente?

48. Una de estas cosas no es como las otras



- Todos estos objetos tienen algo en común menos uno. ¿Sabes cuál es?
- Después, con tus amigos, juega a inventar una historia de suspenso que incluya todos estos elementos.



49. ¿Oro, plata o bronce? 

Si estás participando en una carrera y poco antes de cruzar la meta pasas a quien va en **tercer lugar** y los lugares ya no cambian, ¿en qué posición terminarás la carrera?



Todos me pisan a mí,
pero yo no piso a nadie;
todos preguntan por mí,
yo no pregunto por nadie.

La calle

★ ¿Serías un buen testigo?

- ¿Qué crees que está pasando en esta escena?
- ¿De qué color era el bolso que llevaba el hombre?
- ¿Cuántos animales había en la escena?
- ¿Qué anunciaban los afiches pegados en la pared?
- ¿Por qué grita la chica de gafas?
- ¿Qué número había en la puerta?
- ¿Había un bombillo encendido?
- ¿Por qué crees que el hombre corre?
- ¿Qué hora era?

50. ¡Cuidado te sacas un ojo! 

Mira bien las líneas amarillas. ¿Te parece que son paralelas?



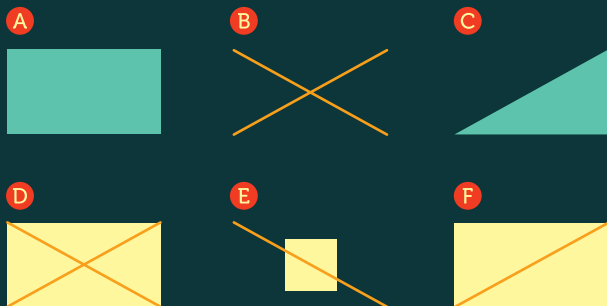
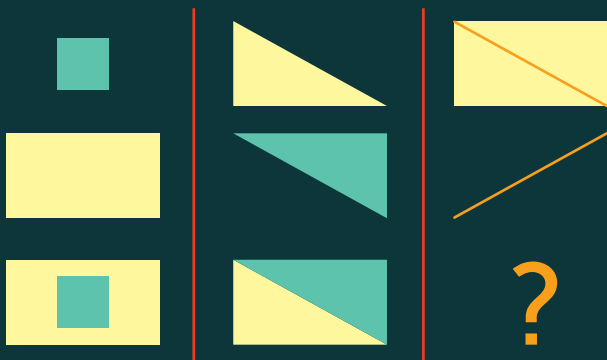
51. Pirámide numérica 

Mira esta pirámide de números. ¿Sabes decir cuál es la lógica que la rige o de dónde salen los números? Hacia abajo podría crecer hasta el infinito.



52. ¡Oh, qué será, qué será!

¿Cuál de las figuras de abajo es la que debe ir en la interrogación?



53. Pantalinetas mojadas

Si una pantaloneta se demora 9 minutos en secarse, ¿cuánto tardarán en secarse 27 pantalonetas en las mismas condiciones?



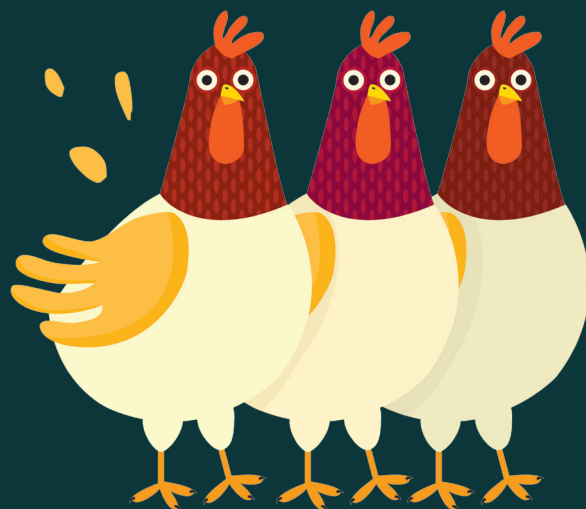
54. Las cuentas claras

Encuentra la cifra que falta.

15	21	18
8	6	9
7	15	?

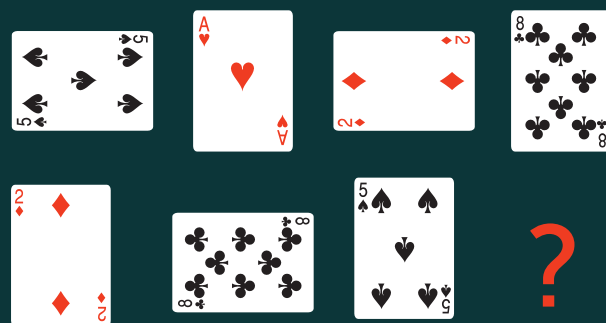
55. ¿Quién pidió gallina?

Martín le dice a Miguel: “Dame una gallina y tendré el doble de gallinas que tú”. Miguel le contesta: “No seas vivo, dámela tú a mí y así tendremos los dos igual cantidad”. ¿Cuántas gallinas tiene cada uno?



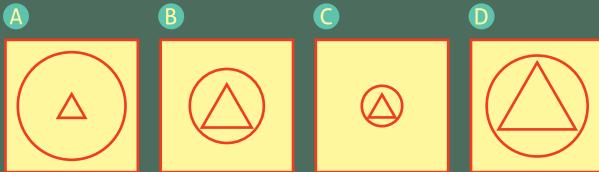
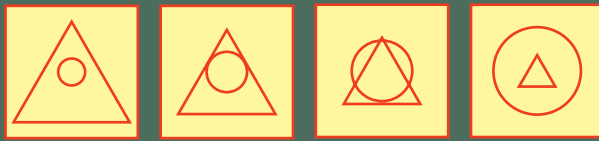
56. ¡Barájemela despacio!

¿Cuál es la carta que falta?



57. Figuras en problemas

¿Cuál de las figuras de abajo continúa la secuencia?



58. Palabras más, palabras menos

Encuentra las palabras que faltan.

La oreja es al oído lo que el párpado es al ?

Las llantas son al carro lo que las ? son al cuerpo.

El martillo es al clavo lo que el ? es al tornillo.

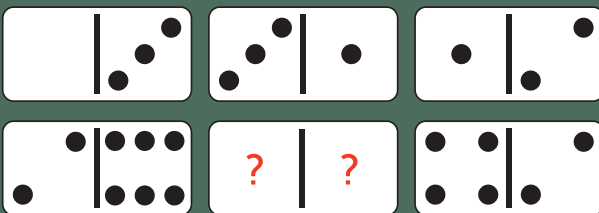
La luz es al bombillo lo que el ? es a la manguera.

Los ladrillos son a la pared lo que los poros son a la ?

El lobo es a la jauría lo que la ? es al rebaño.

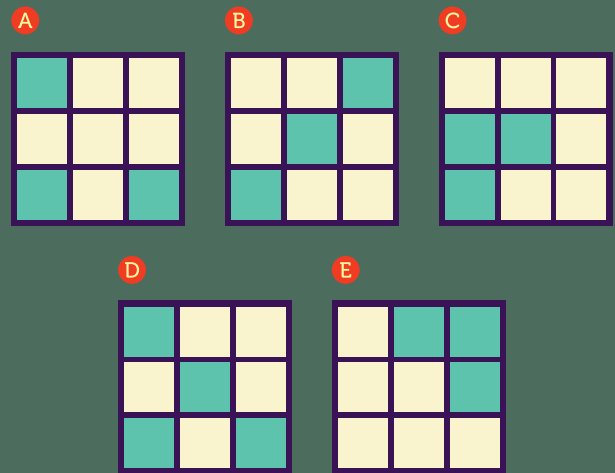
59. Dominando el dominó

¿Cuál es la ficha que falta?



60. Hay un intruso

Encuentra la figura que no hace parte del conjunto.



61. ¡Qué tan estiradas!

¿Eres capaz de leer esta frase tan estirada?



62. ¡Que los cumpla feliz!

¿Cuántos cumpleaños celebra una persona de once años en doce meses? ¡No son tantos!



¡A dibujar!

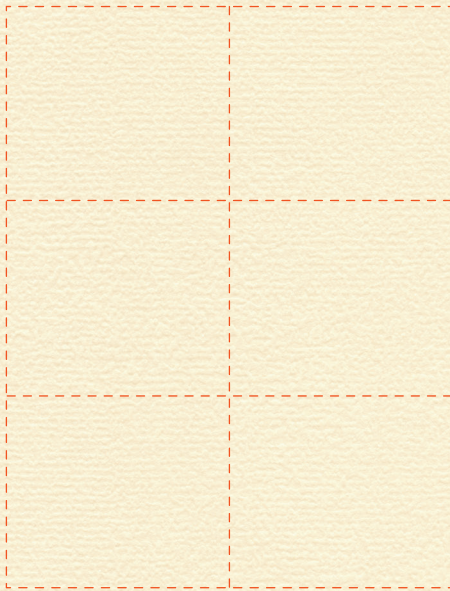
Nuestra cara

Todos tenemos una cara, y aunque todas las caras son distintas (pues las hay redondas, cuadradas y puntiagudas), verás que en muchas cosas se parecen. ¿En qué? En las proporciones.

Te vamos a enseñar a dibujar una cara. Es fácil. Solo sigue las instrucciones y verás.

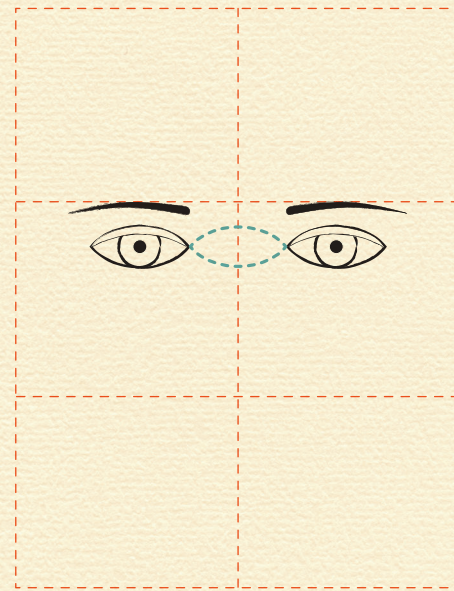
La cara está inscrita en un rectángulo dividido en tres partes iguales. La primera parte, de arriba hacia abajo, va desde la raíz del pelo hasta las cejas. La segunda parte va desde las cejas hasta la base de la nariz. Y la tercera parte va desde la base de la nariz hasta el mentón.

1



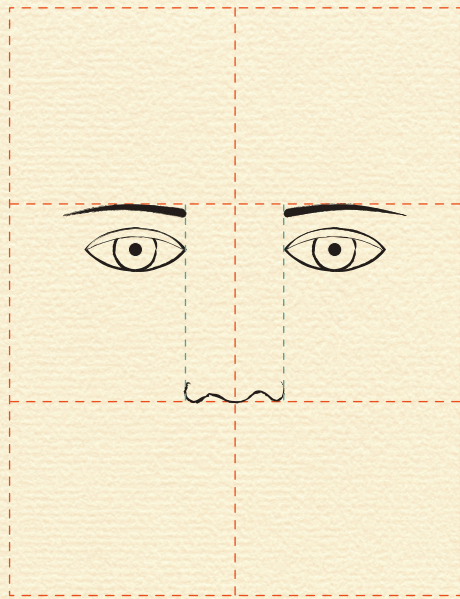
Dibuja un rectángulo. Divídelo en dos partes iguales verticalmente y en tres partes iguales horizontalmente.

2



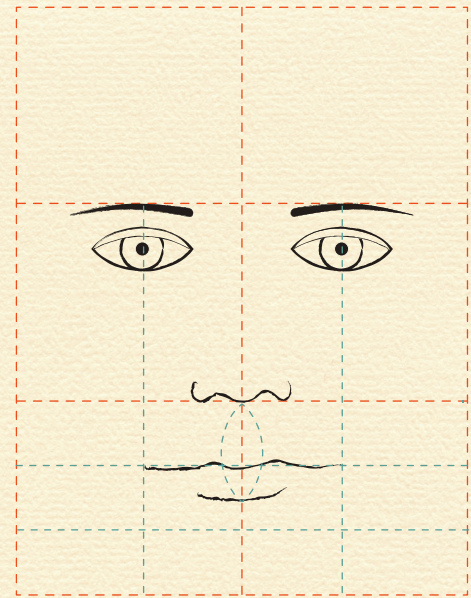
Dibuja las cejas y los ojos debajo de la primera línea horizontal, como indica el dibujo. Entre un ojo y otro hay “un ojo” de distancia.

3



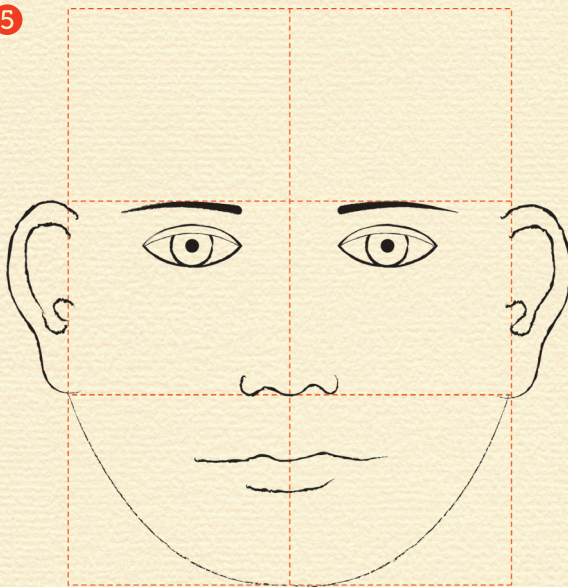
La nariz va arriba de la segunda línea horizontal. Para saber el ancho de la nariz traza dos líneas guía de los lagrimales hacia abajo.

4



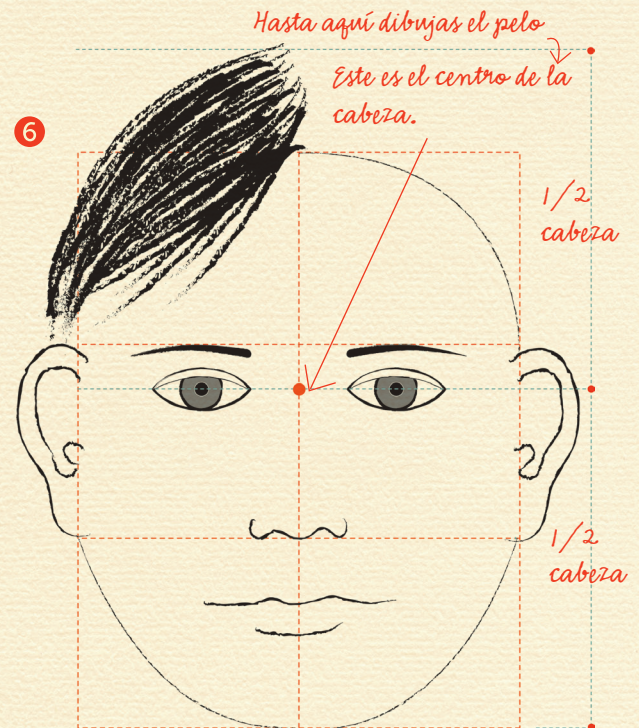
Divide el cuadrante de abajo en tres partes iguales. Ubica la línea de la boca como se muestra en el dibujo. La parte de abajo de la boca está en todo el centro de ese cuadrante. Para saber el ancho de la boca traza dos líneas guía de los centros de los ojos hacia abajo.

5



Las orejas miden lo que mide la sección de la mitad, es decir, entre las cejas y la nariz. Dibuja el óvalo de la cara de oreja a oreja.

6



Dibuja el pelo. Este va por fuera del rectángulo que dibujaste al principio. Complementa el dibujo como quieras.

¡Bienvenidos a África!

Estas dos imágenes no son iguales y tienen entre sí **15 diferencias**. ¡Encuétralas!





63. Insectos bajo la lupa

Míralos bien, porque cada uno de los detalles encerrados en los círculos pertenece a alguno de los insectos de abajo. ¡Encuétralos!



64. En el lugar equivocado

¿Cuáles son las palabras intrusas en cada columna?

Hacha	Hada	Animar
Achiote	Calada	Cálida
Chulo	Sábana	Sabia
Carne	Clara	Marina
Hecho	Corozo	Creación

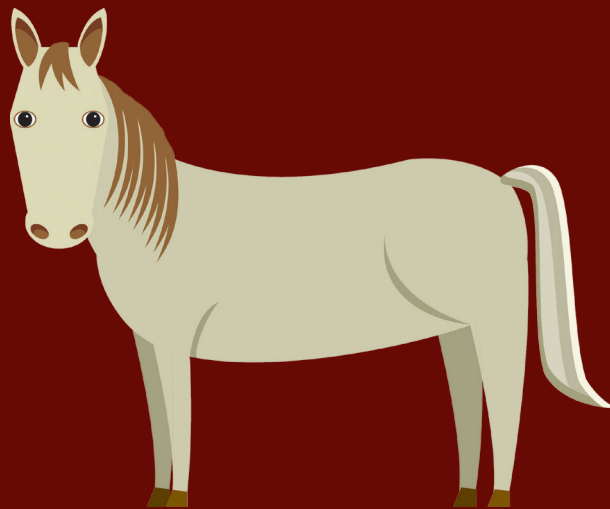
65. ¡Problemas de peso!

Los hermanos José y Julio, su tío Antonio y un amigo llamado Gustavo necesitan cruzar un río y solo disponen de una barca. Los hermanos pesan **50 kilos** cada uno y Antonio y Gustavo **100 kilos** cada uno. La barca no soporta más de **100 kilos** de peso. ¿Cómo logran cruzar el río?



66. ¡Rienda suelta!

Un hombre tiene **14 caballos** y mueren **todos menos tres**. ¿Cuántos quedan?



67. Vuelta a la plaza

Un niño tarda **80 minutos** en dar la vuelta a la plaza en el sentido de las agujas del reloj, pero tarda **1 hora y 20 minutos** en rodearla en el otro sentido. ¿Por qué?

68. Entre el safari y la playa

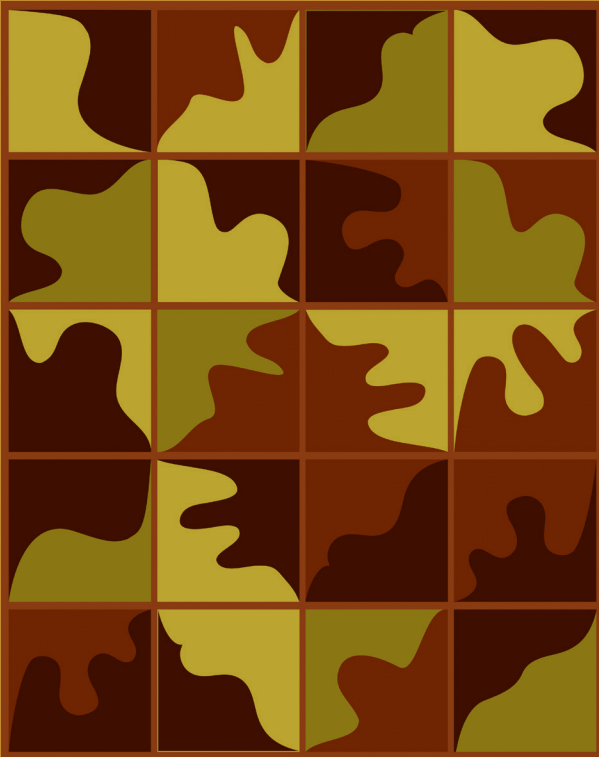


Encuentra en estas dos imágenes **8 formas iguales**. Hay **dos muy fáciles**, **tres no tanto** y **tres difíciles**. Deben ser iguales en forma y tamaño.



69. ¡Están bien camuflados!

Aquí hay dos cuadrados iguales. Te retamos a que los encuentres. Pueden estar girados.



70. ¡A que soy el más alto!

Juan es más bajo que Pedro, pero más alto que Miguel. Miguel es más bajo que Juan, pero más alto que Roberto. ¿Quién es más alto y quién le sigue en altura?



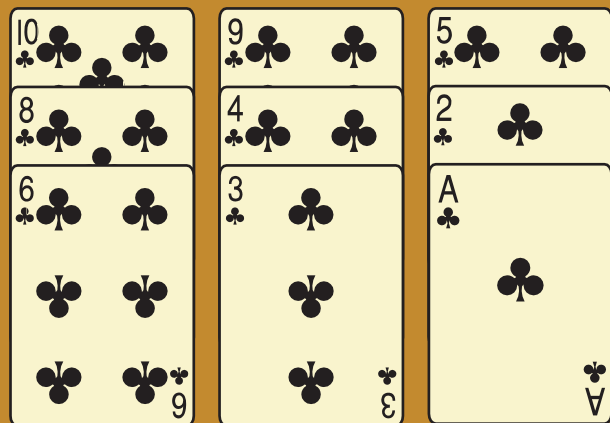
71. ¡Todo está muy caro!

Si un cuadro enmarcado vale \$2.000 y el cuadro vale \$1.000 más que el marco, ¿cuánto vale el cuadro y cuánto vale el marco?



72. Juego para solitarios

Con solo mover una carta lograrás que cada columna sume 16.



73. Adivina adivinador

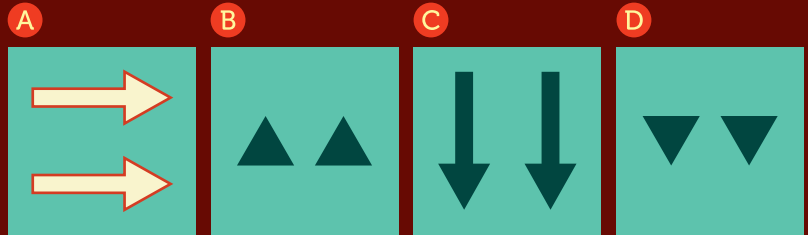
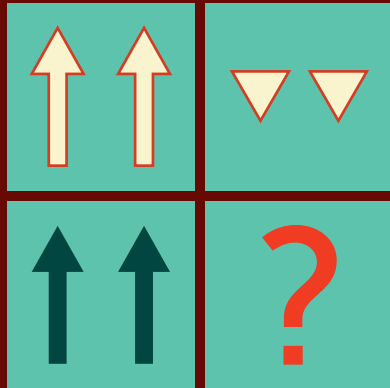
Ya voy a saber tu edad y cuántos hermanos tienes. Solo escribe en un papel tus años y multiplícalos por 2. Suma 5 y multiplica por 5. Agrega el número de hermanos que tienes (menos de 9) y ahora resta 25.

¡Con ese resultado ya adivinaste! La primera cifra será la edad y la última la cantidad de hermanos. ¡Juega y compruébalo!

74. ¡Sigue las flechas!



¿Cuál de las imágenes de la derecha reemplaza la interrogación?



75. ¡Los animales valen mucho!



La jirafa vale 4, el león vale 6 y la cebra vale 7. Sumando horizontalmente, ¿qué línea da el resultado mayor?



76. El cazador burlado



Estos animales tienen una historia para contarte. Ordena la secuencia y luego relata tu versión de lo que allí sucede.



77. Sopa de números

Suma los números que aparecen aquí. Divide el resultado por el número que no se repite y después resta 10. ¿Cuánto te da?

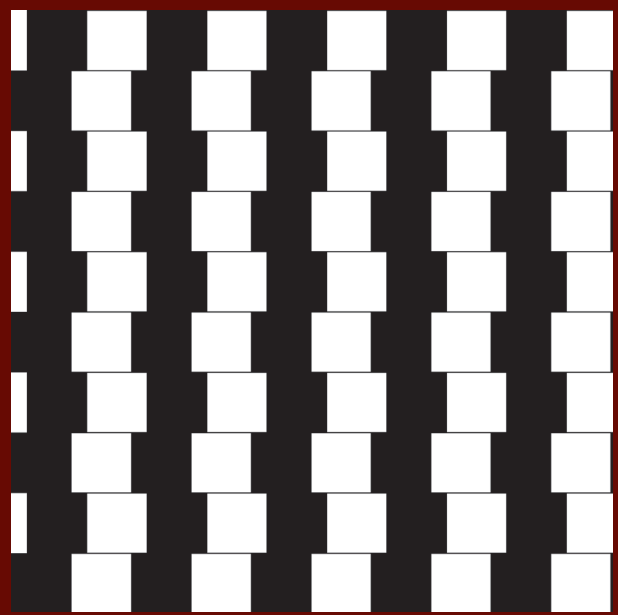


78. Montones de arena

Un constructor tiene tres montones de arena en el camión y cuatro montones en la bodega. Si los juntara todos, ¿cuántos montones tendría?

79. ¡Sin hacer bizcos!

Mira bien. ¿Te parece que las filas horizontales son paralelas?



80. ¿Te cuadran los números?

Los números te cuentan cuál de los cuadros de abajo completa la serie. ¡Averígualo!

1	2	3	5	5	8	7	11	9	14	?	?
3	4	6	6	9	8	12	10	15	12	?	?

A

11	16
17	14

B

11	17
18	14

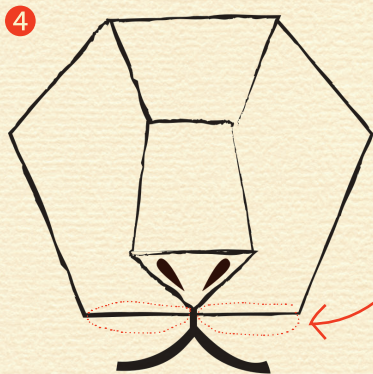
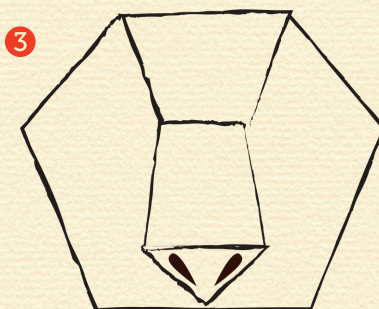
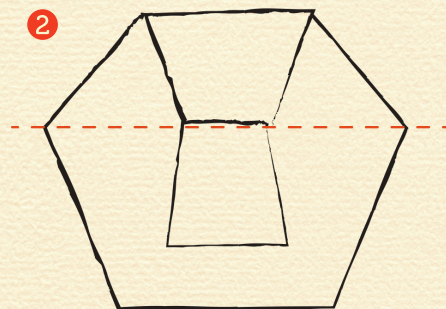
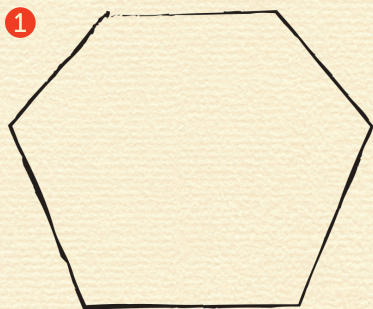
C

10	18
14	13

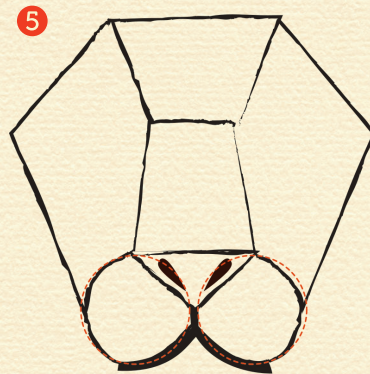
¡A dibujar!

¡Mira! ¡Un león!

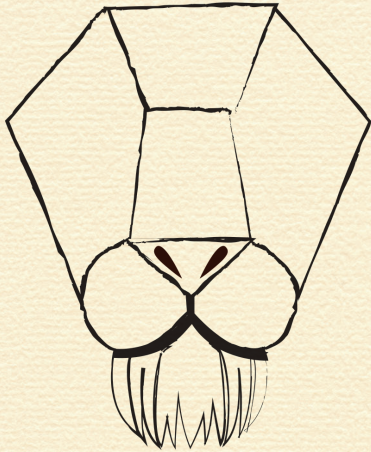
Para dibujar, lo más importante es aprender a OBSERVAR. Todo lo que ves a tu alrededor y cualquier figura que quieras dibujar puede hacerse a partir de figuras geométricas. Luego, es cuestión de ponerle un toque personal.



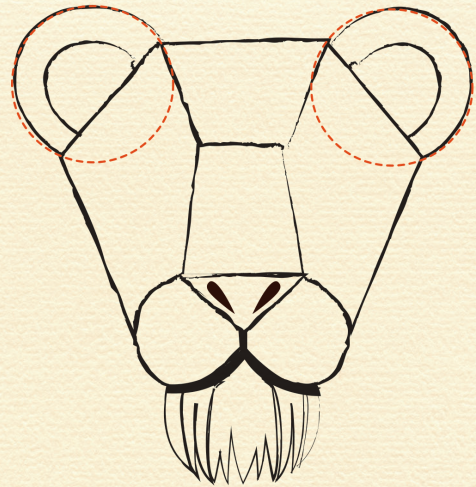
Estas líneas las puedes borrar.



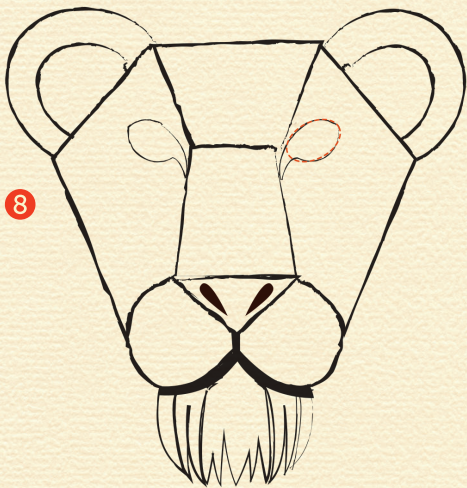
6



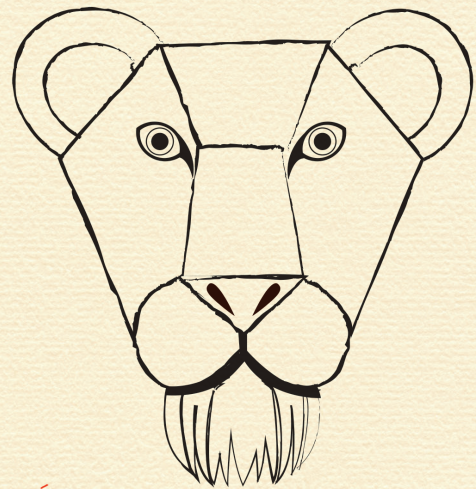
7



8

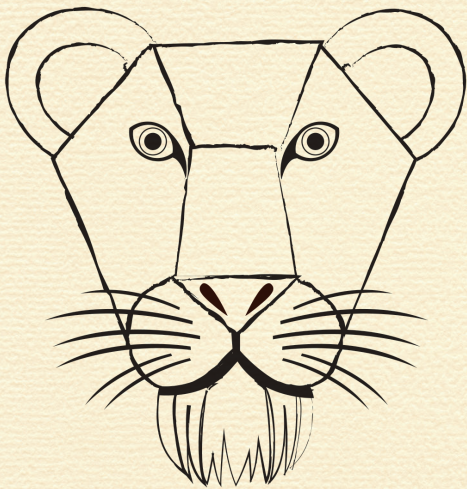


9



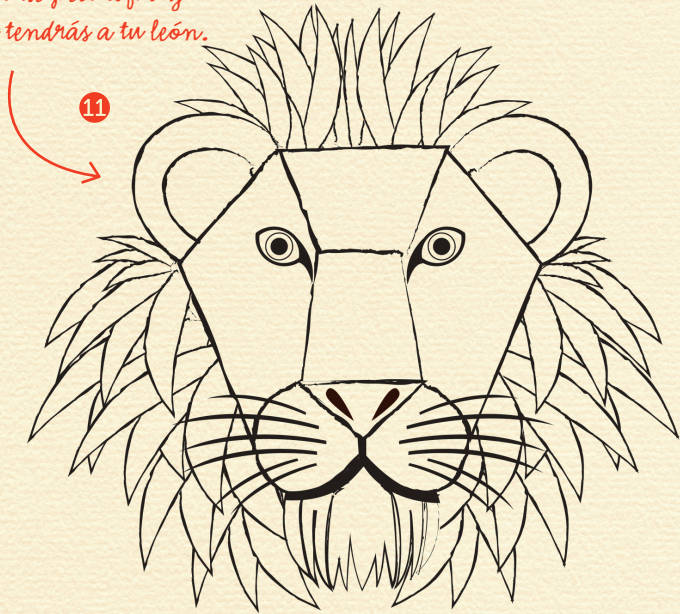
10

¡Aquí ya tienes a la leona!



Un poco de pelo aquí y allá, y tendrás a tu león.

11



El lago anhelado

Número de jugadores: 2 ó más.

Necesitas: un dado y una ficha por jugador. Estas las puedes hacer con semillas o piedritas.

Instrucciones:

Empieza quien saque **6** en el dado.

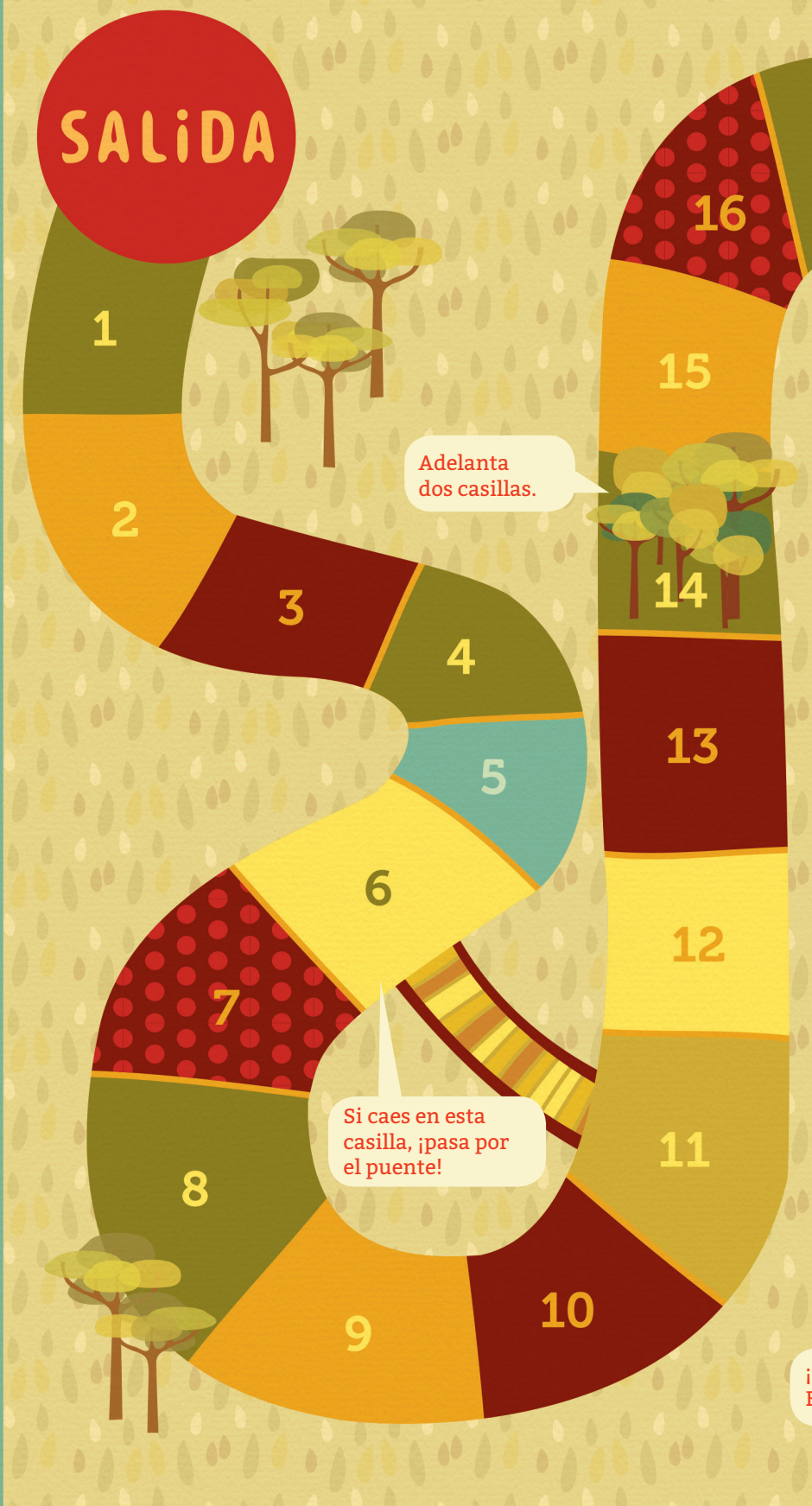
- Las casillas van indicando los **retos** y **aciertos** de cada jugador.
- Si un jugador cae en la casilla de **puntos rojos**, debe resolver el **reto** que le impongan los demás jugadores. Si lo resuelve, salta dos casillas. Si no, vuelve al punto de salida.
- Gana quien primero llegue al lago.

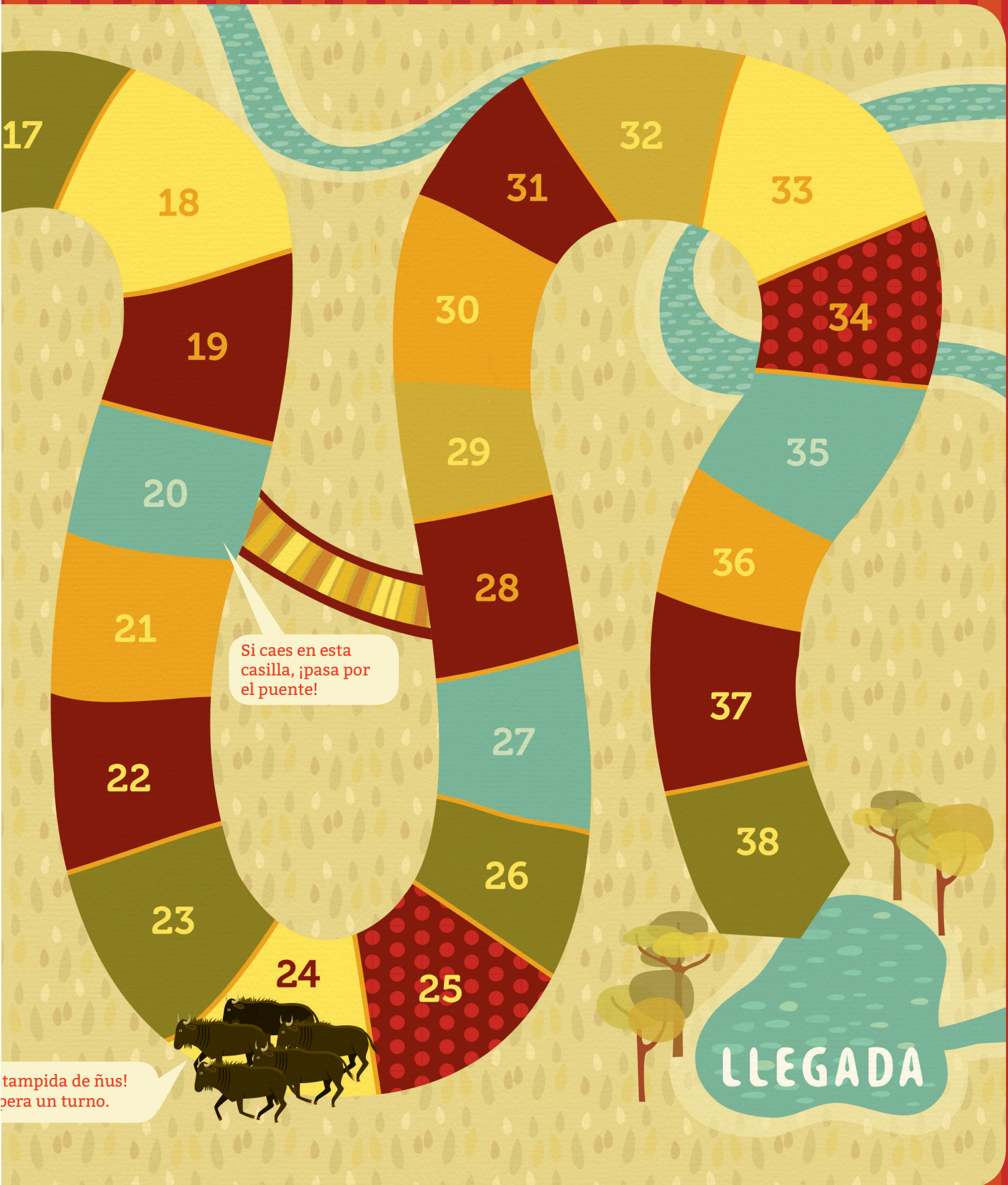
RETOS:

- Contar hasta 50 de 5 en 5 sin fallar.
- Contar una pequeña historia sin utilizar la palabra "**entonces**" ni la letra "**y**".
- Contar una pequeña historia sin usar la letra **P**.
- Di rápidamente los **colores** de estas palabras en voz alta.

AMARILLO VERDE ROJO
NEGRO BLANCO AZUL
GRIS NARANJA MORADO

- Di en 20 segundos **5 animales** que empiecen por la letra **M**.





¡tampida de ñus!
¡pera un turno.

Si caes en esta casilla, ¡pasa por el puente!

LLEGADA



Colombia, tierra querida

Hay 15 diferencias entre estas dos imágenes. ¡Encuétralas!





81. ¡Medidas para la sed!

Lucía, la de la tienda, solo tiene dos jarras de **3 y 5 litros** de capacidad para medir la limonada que vende a sus clientes. ¿Cómo podrá Lucía medir **un litro** sin desperdiciar la limonada?



82. ¡Qué animal tan raro!

¿Qué animal **anda con las patas en la cabeza**?

¿Qué animal vertebrado **tiene alas pero no plumas**?

¿Qué animal **tiene cara de hortaliza**?

¿Cuál es el animal que dándole la vuelta **se convierte en cereal**?

¿Qué animal **se cambia de domicilio con todo y casa**?

¿Qué animal **anda por los tejados, dice miao y no es un gato**?

83. No, no... ¡así no es!

Busca **seis** cosas absurdas en esta imagen. Hay **dos fáciles**, una **no tanto** y tres **un poco más difíciles**.

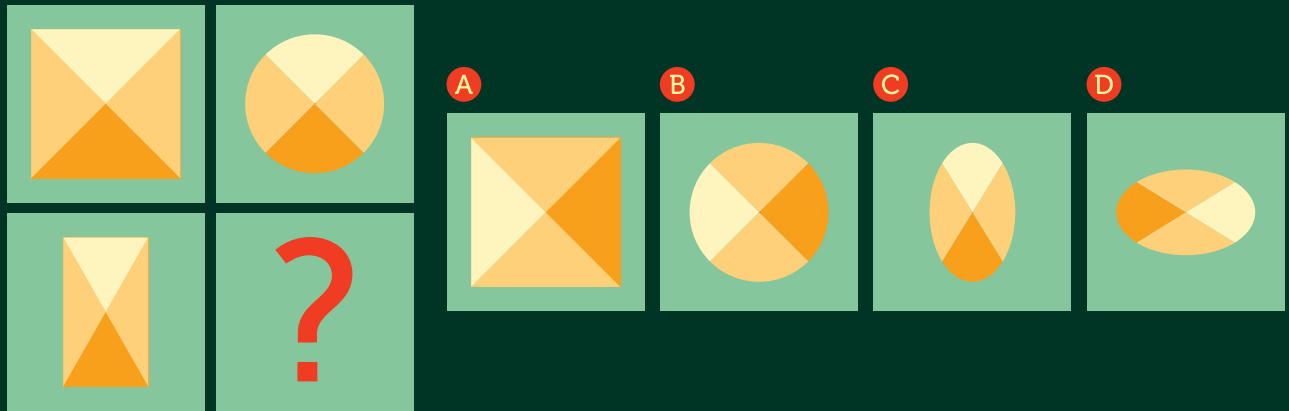


¿Cómo debe decirse:
"la yema es blanca" o "blanca es la yema"?

Ninguna de las dos: la yema es amarilla.

84. Buscando la incógnita

Hay una figura que debe ir donde está la interrogación. ¿Cuál es?



85. ¡Mi casa es un zoológico!

En mi casa hay un **canario**, un **lorito**, un **gato grande** y un **perro policía**. Se llaman **Pepe**, **Paco**, **Mango** y **Bicho**, pero no necesariamente en ese orden. **Bicho** es más pequeño que el **loro** y que **Mango**. El **perro** es más joven que **Paco**. **Pepe** es el más **viejo** y no se lleva bien con el **loro**. ¿Cuál es el nombre de cada animal?

No es lo mismo:

El enamorado
que el enano morado

Discos de amor
que a mordiscos

Libros de texto
que detesto los libros

Un partido político
que un político partido

El equilibrista tiene sesos
que se sostiene
el equilibrista

86. ¿Disfrutas haciendo sumas?

Agrupar estas frutas en parejas que sumen 20 y verás que **sobra una**. ¿Cuál es?

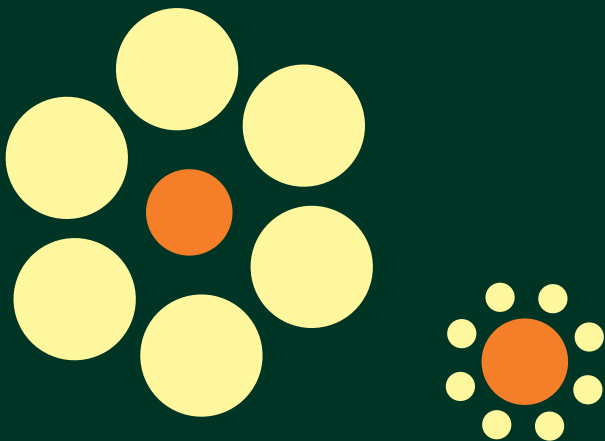


87. ¿Cómo le quedó el ojo?

Mira bien estas imágenes. ¿De las dos líneas naranja cuál es la más larga?

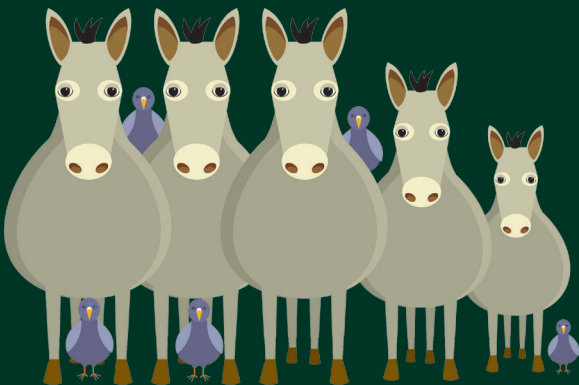


Hay dos círculos naranja. ¿Cuál de ellos es más grande?



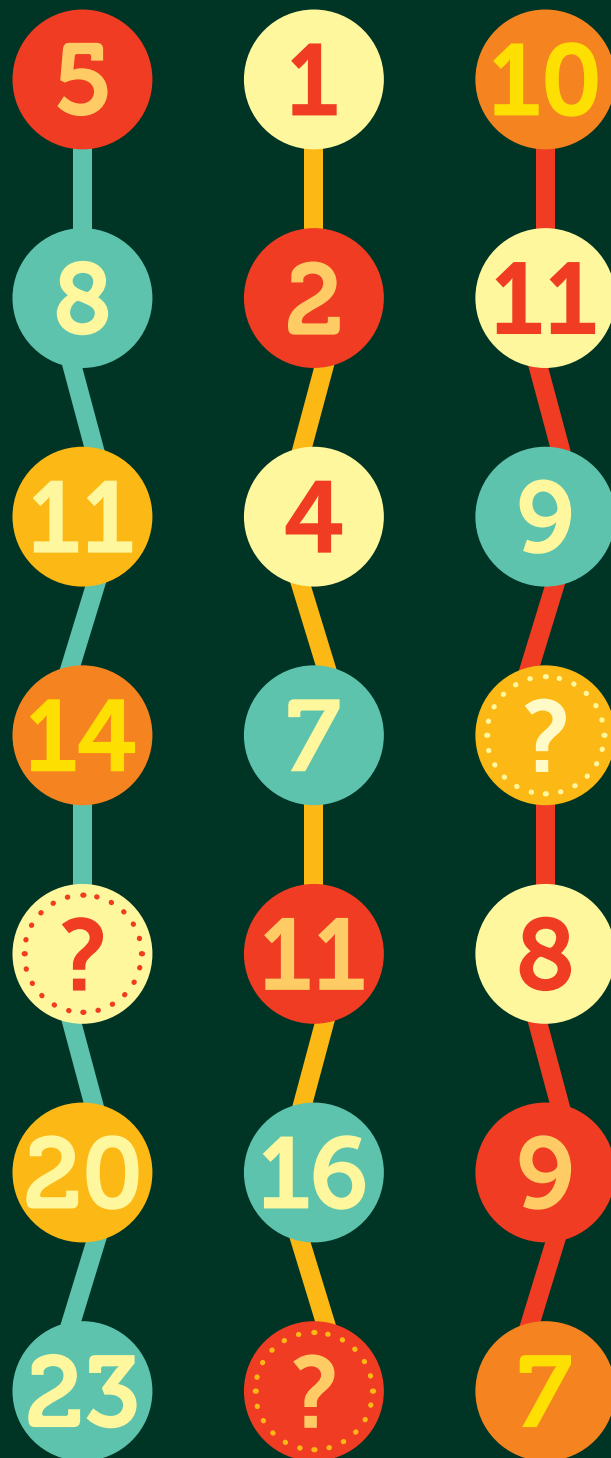
88. ¡No metas las patas!

En un campo hay un total de 30 ojos y 44 patas. ¿Cuántos burros y cuántas palomas hay en el campo? No deben sobrar ni faltar ojos ni patas.



89. Números encadenados

Juega con tus amigos a ver quién encuentra más rápido los números que faltan en cada serie.



90. De turismo por Colombia

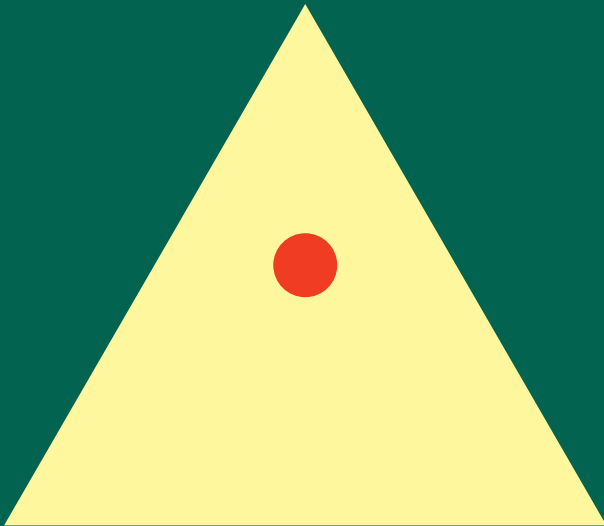


Mira con detenimiento estas figuras durante **30 segundos**. Cierra el libro y anota de memoria las figuras que recuerdas. Después, con tus amigos, inventa una historia en la que incluyas todas las figuras.



91. ¿Dónde está la bolita?

Calcula, a primera vista, si la bolita está más cerca de la punta o de la base del triángulo. Luego coge una regla y mide para comprobar tu respuesta.



92. Trabalenguas de colores

Intenta decir, rápido y en voz alta, los **colores** de estas palabras.

AMARILLO ROJO AZUL

VERDE BLANCO VERDE

ROJO NARANJA GRIS

AMARILLO NEGRO

MORADO ROJO AZUL

VERDE BLANCO AZUL

NEGRO AMARILLO GRIS

AZUL VERDE NEGRO

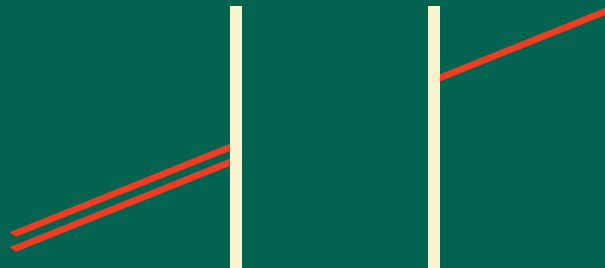
93. ¡No te engañes!

¿Crees que estas mesas son de diferente tamaño? Toma una regla y mídelas para saber la verdad.



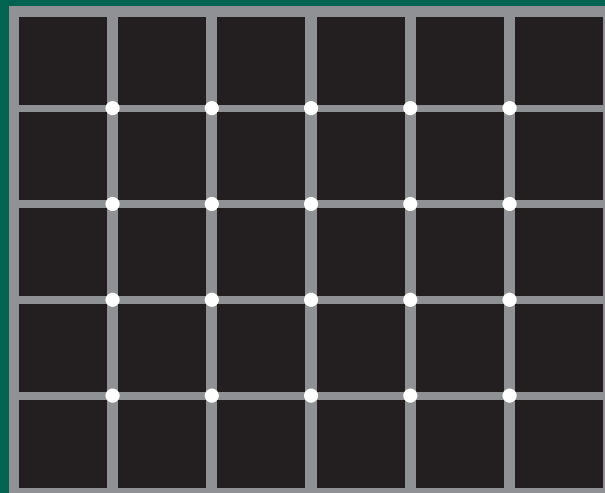
94. Alineando líneas

¿Cuál de las líneas rojas de la izquierda está **alineada** con la de la derecha?



95. Carnaval de blancos y negros

¿Eres capaz de contar cuántos círculos blancos y cuántos círculos negros hay en esta imagen?



96. ¡Tan juiciosos!



Si **dos carpinteros** hacen un escritorio en **tres días** ¿cuántos días necesitarán **seis carpinteros** para hacer el mismo escritorio?



97. ¡No te dejes engañar!



Manuel va a la tienda y tiene en su billetera **3.000 pesos en dos billetes**, pero uno de ellos **no es de 1.000 pesos**. ¿Qué billetes tenía Manuel? Existen billetes de \$1.000, \$2.000, \$5.000, \$10.000 y \$20.000.

98. Número secreto



Encuentra el número correcto con las siguientes pistas.

- Su última cifra es **par**.
- Tiene **dos números repetidos**.
- La suma de los números que lo componen es **menor que 10**.

1424

1224

664

1889

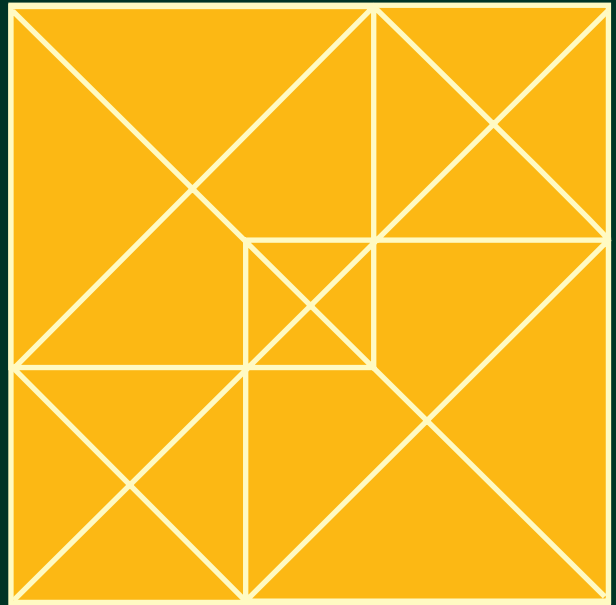
1552

1441

99. Cuadra tu mente



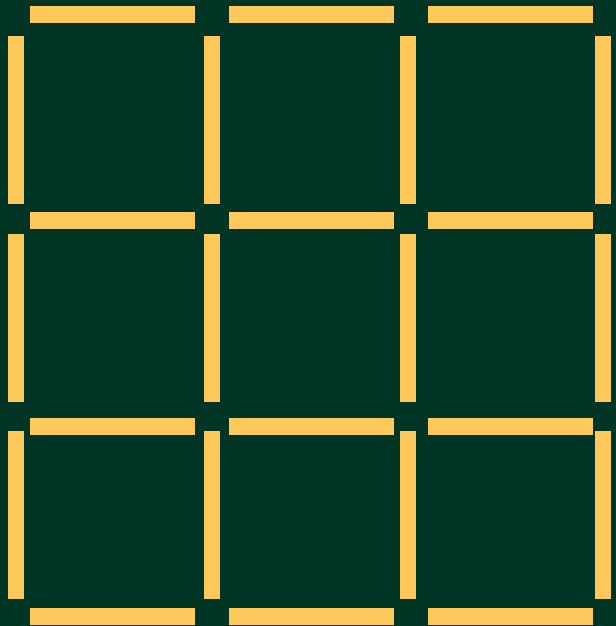
¿Cuántos cuadrados puedes contar en esta figura?



100. Palitos



Arma esta figura con palitos sobre una mesa. Luego quita **4 palitos** y deja **5 cuadrados** sobre la mesa. Fácil, ¿verdad?



101. Genios escondidos

Busca dentro de las páginas de este libro a estos **cinco personajes**.

Se trata de cinco genios de la humanidad que se caracterizaron por su inteligencia, su sensibilidad, su imaginación, su capacidad de observar las cosas de diferente manera a los demás, su disciplina y su creatividad.

Todos ellos tuvieron algo en común: estaban seducidos por el misterio de la vida, querían saber más, y trataban de comprender con claridad cómo funcionaban los seres y las cosas. Para ellos, el universo y sus criaturas eran como un libro abierto que querían aprender a leer.

Gracias a ellos, la física, las matemáticas, el lenguaje, la filosofía y las artes tuvieron un gran desarrollo.



Charles Darwin (Inglaterra, 1809 - 1882)

Charles Darwin dejó de ser pastor de la iglesia en Inglaterra y se embarcó como naturalista en un buque para viajar, investigar y cumplir el gran sueño de conocer mejor el mundo de la naturaleza. En las islas **Galápagos** (océano Pacífico), observó a los pájaros; miró sus diferencias, su alimentación y su medio. Tras varios días, un bombillo se prendió en su cabeza: se dio cuenta de que todas las especies evolucionan desarrollando rasgos que les permiten adaptarse al medio en el que viven.

Veinte años tardó en madurar esta idea antes de publicar el libro *El origen de las especies* (1859) que sentaría las bases para la biología moderna.

Después de Darwin es difícil pensar el mundo de los seres vivos como algo quieto y definitivo porque su descubrimiento nos hizo ver que este es un mundo en continua evolución.



Albert Einstein (Alemania, 1879 - 1955)

En solo 46 páginas escritas a mano, **Albert Einstein** revolucionó la forma en la que la ciencia entendía el **Universo**. Afirmó que el espacio y el tiempo están entrelazados indisolublemente, y que son relativos, pues varían de acuerdo con el lugar y la situación desde la cual los percibimos. Para Einstein, la única constante en el universo era la **velocidad de la luz**. Einstein, que también fue músico y pacifista, supo mirar más lejos y nos mostró científicamente que cuando cambiamos nuestra manera de ver las cosas, las cosas comienzan a cambiar.



Leonardo da Vinci (Italia, 1452 - 1519)

Tal vez no haya en la historia una hoja de vida tan completa como la de **Leonardo da Vinci**. Fue pintor, anatomista, arquitecto, botánico, científico, escultor, inventor, filósofo, músico, poeta, escritor y urbanista. Este genio del **Renacimiento** veía el mundo como un lugar que debía completarse con la **creatividad**. Inventó los tenedores, diseñó un antepasado de los automóviles, perfeccionó sistemas hidráulicos, hizo máquinas de guerra y un mapa del cuerpo humano llamado la **proporción áurea**. Su cuadro *La última cena* se conoce como una de las grandes obras del arte de todos los tiempos. Gracias a su creatividad, Leonardo dejó el mundo mejor de lo que lo encontró.



Isaac Newton (Inglaterra, 1642 - 1727)

Isaac Newton fue físico, filósofo, teólogo, inventor, alquimista y matemático. Desde pequeño sintió asombro por el mundo y se dedicó a conocer sus **mecanismos** y **leyes** como quien trata de conocer un enorme y perfecto reloj. Desarrolló herramientas matemáticas para estudiar la física del **Universo**, y su principal teoría fue La **Ley de Gravitación Universal**, que explicaba científicamente por qué todos los seres y objetos estamos bien agarrados a la Tierra.



Sócrates (Grecia, 470 - 399 a.C.)

Sócrates es uno de los personajes más fascinantes de la historia. Tenía por costumbre ir por las calles dialogando con los jóvenes y creía que las ideas estaban dormidas, y que solo podían despertarse con preguntas. Criticaba a quienes presumían tener la verdad. Solía decir “**solo sé que nada sé**”, para expresar lo absurdo que es pretender saber algo con certeza sin haber dudado antes. Esta actitud causó molestias entre los dirigentes de la ciudad, y le dieron a escoger, en castigo, el destierro o la cicuta, un veneno mortal. Sócrates prefirió la cicuta. A pesar de haber muerto, Sócrates sobrevivió gracias a los escritos de **Platón**, uno de sus discípulos, y es por esto que sus enseñanzas y reflexiones siguen vivas miles de años después.

SOLUCIONES

Para buscar las diferencias usa una estrategia. Casi siempre funciona ir mirando las imágenes en un orden determinado.

El puerto



La sabana africana



La selva amazónica



Colombia



La gran ciudad



1. ¿Cuántos cuadrados ves?

Hay 6 cuadrados.

2. Animales escondidos

BALLENA / CALAMAR / DELFÍN / PULPO / PEZ ESPADA / CARACOL.

3. ¿Los animales cuentan?

25 / 25 / 24 / 27.

4. ¿Quién, qué y cómo?

Ligia es sobrina de Emilio. / Marta es tía política de José.

5. ¡Para ahogarse en un vaso de agua!

Hay que levantar el vaso que está en tercer lugar y vaciar el agua en el que está al final.

6. ¡Figúrate bien!



Es la C.

7. Nada por aquí...

Es la D.

8. ¡Que historia tan mal contada!

B - F - A - D - C - E.

9. ¿Y ahora qué sigue?

Es la B.

10. Camino al colegio

El que vive más cerca del colegio es José y el que vive más lejos es Marcos.

11. ¿Cuál es la clave?

Pista: cuenta el número de letras de cada palabra.

12. Olas que marean

La A y la C.

13. Responde lo que corresponde

Pista: no es ni la A ni la D.

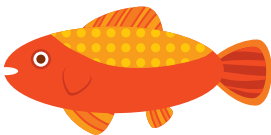
14. La lógica tiene lógica, ¿no crees?

La que sigue la secuencia es la B. Para resolver estas secuencias debes mirar el recorrido que hace cada figura y así sabrás cuál es la que sigue.

15. ¿Ves las velas?

Pista: Empieza buscando la pareja del primero, luego el segundo. Sigue en orden y así te resultará más fácil.

16. ¡Píllalos y péscalos!



17. Para mentes cuadradas

Pista: ¿Crees que hay 16? Mira bien, hay más de 20.

18. La multiplicación de los peces

Son el abuelo, el papá y el hijo.

19. ¿Y ese quién es?

El del retrato es el mismo Pedro.

20. Cuadros inquietos

Pista: observa hacia dónde se mueven los cuadros amarillo y rojo.

21. Cruzar el río

El hombre primero cruza con el conejo y lo deja en la otra orilla, regresa y pasa al tigre pero regresa con el conejo. Deja el conejo y pasa la zanahoria, regresa por el conejo, lo pasa y así habrán pasado todos. Para este ejercicio te recomendamos hacer figuras o papeles recortados que identifiquen a cada uno de los personajes, así podrás entenderlo mejor.

22. Frutas y números

8 / 6 / 14 / 4 / 30.

23. La lógica de las palabras

Pista: mira las primeras y últimas sílabas de las palabras.

24. Secuencia

Pista: no es la D, sigue buscando.

25. La serpiente incompleta

A, C, D, H, K, L.

26. Haciendo monerías

El mico tiene 30 bananos. 30 es el mínimo común múltiplo de todos estos números.

27. El mico comelón

Haría falta un mico.

28. Pirámides de triángulos

A: 5 / B: 17 / C: 53.

29. En menos de un minuto

Pista: piensa en las manecillas del reloj.

30. Mensaje secreto

La selva amazónica es un tesoro del planeta.

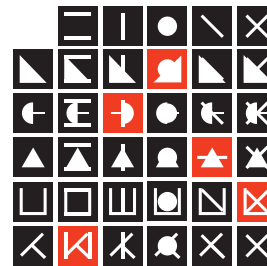
31. La flor monstruosa

La A y la F.

32. ¿Qué día es hoy?

Pista: si coges lápiz y papel lo haces más fácil.

33. Cruce de figuras



34. ¡Pobre gusanito!

Al cabo de 7 días ha subido 7 metros. El día 8, al final del día, llega a 10 metros, es decir, le toma 8 días.

35. Pilla al intruso

Es la B, pues tiene un cuadrado y un círculo, mientras que las demás tienen un triángulo y un círculo.

36. Las hojas perdidas



38. ¡Se buscan!
G y H.

39. ¡No entiendo nada!

Un elefante despistado llega a la ciudad y se pasea tranquilo por el parque.

Camilo compra un helado de chocolate cuando va de regreso a su casa.

Anita sube a la terraza para dar de comer a los pájaros.

Don Jacinto espera a su mujer en la parada del bus con un ramo de flores en la mano.

40. ¡Ni pa'lante ni pa'tras!

Pista: debes sumar, ¡es fácil!

Para pasar por el túnel debe desinflar un poco las llantas del camión.

41. Vista desde arriba

La B.

42. Palabras más, palabras menos

Algunas palabras que puedes encontrar son: *tía, ría, pía, lelo, tape, tripa, trío, loa, lato, late, talo, tale, río, roe, ron, roce, roca, tera, palo, pelo, pita, pitar, peca, peco, pero, reo, rica, pacto, pato, troncal, reto, penca, celo, cela, pira, piro, lela, tapa, tarea, recto, recta, real, alto, pela, cepa...* ¡Encuentra más!

43. Empezando por el principio

Pista: una bebida caliente.

45. ¿Tiene elefantes verdes?



46. ¿Cuál es?

- 8
- 20
- 10
- 3
- 5

47. Problemas de edad

- Hace 6 años.
- Alejandro tiene 6 y Carolina tiene 2.
- Mario tiene 8 y Julio tiene 12.

48. Una de estas cosas no es como las otras

Pista: los nombres de todos estos elementos tienen algo en común.

49. ¿Oro, plata o bronce?

En tercer lugar.

50. ¡Cuidado te sacas un ojo!

Las líneas parecen inclinadas pero son paralelas.

51. Pirámide numérica

Cada número resulta de la suma de los dos que tiene encima. Trata de continuar la pirámide hacia abajo dos líneas más.

52. ¡Oh, qué será, qué será!

Pista: no es la A ni la B ni la C. Busca entre las demás.

53. Pantalinetas mojadas

Se demoran 9 minutos.

54. Las cuentas claras

9.

55. ¿Quién pidió gallina?

Martín tiene 7 y Miguel tiene 5.

56. Barájemela despacio

La que falta está ahí mismo.

57. Figuras en problemas

La A.

58. Palabras más, palabras menos

Ojo, piernas, destornillador, agua, piel, oveja.

59. Dominando el dominó



60. Hay un intruso

Pista: mira los cuadrados azules y sabrás cuál es.

61. ¡Qué tan estiradas!

La selva de cemento gris.

62. ¡Que los cumpla feliz!

En doce meses celebra un cumpleaños.

63. Insectos bajo la lupa

El A es el rojo, el B es el azul, el C es el color crema y el D es el verde.

64. En el lugar equivocado

Pista: mira qué letras tienen en común las palabras.

65. ¡Problemas de peso!

Primero pasan los dos de 50 kilos, se queda uno en la otra orilla y regresa el otro. Pasa uno de los de 100 kilos solo y regresa el de 50 kilos, pasan nuevamente los dos de 50 kilos y regresa uno de ellos, pasa el otro de 100 kilos y regresa el de 50 para finalmente pasar los dos de 50 y así habrán pasado todos. **Para este ejercicio te recomendamos hacer figuras o papeles recortados que identifiquen a cada uno de los personajes, así podrás entenderlo mejor.**

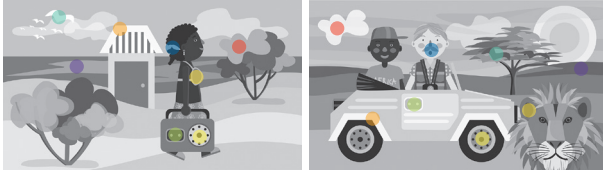
66. ¡Rienda suelta!

Quedan tres.

67. Vuelta a la plaza

Una hora y 20 minutos es lo mismo que 80 minutos.

68. Entre el safari y la playa



69. ¡Están bien camuflados!

Pista: uno está abajo a la izquierda, busca el otro.

70. ¡A que soy el más alto!

El más alto es Pedro y el que le sigue es Juan.
El orden es: Roberto<Miguel<Juan<Pedro.

71. ¡Todo está muy caro!

El cuadro vale \$1.500 y el marco vale \$500.

72. Juego para solitarios

Pista: la carta que debes mover está en la primera columna.

74. ¡Sigue las flechas!

Pista: no es la A, sigue buscando.

75. ¡Los animales valen mucho!

32 / 42 / 34 / 44.

76. El cazador burlado

B - E - C - F - A - D.

77. Sopa de números

El resultado es 1.

78. Montones de arena

Tendría un montón.

79. ¡Sin hacer bizcos!

Verifica con una regla y verás que son paralelas.

80. ¿Te cuadran los números?

Es la B.

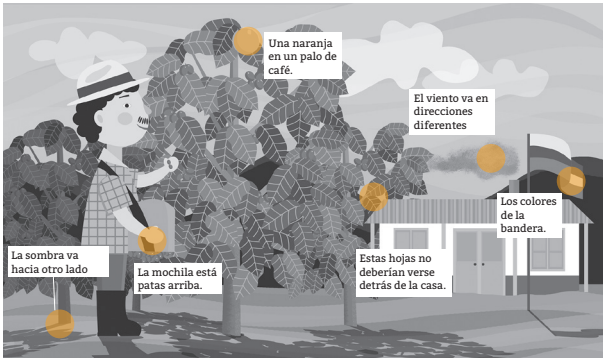
81. ¡Medidas para la sed!

Debe llenar la jarra de tres litros y pasar el contenido a la de cinco litros. Luego llena nuevamente la de tres litros y pasa el contenido a la de cinco litros hasta llenarla. Así, lo que le quede en la de tres litros será un litro.

82. ¡Qué animal tan raro!

El piojo, el murciélago, el cara-col, la zorra (arroz), el caracol, la gata.

83. No, no... ¡así no es!



84. Analogías

Pista: no es la A ni la B.

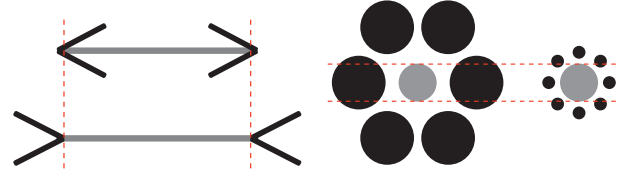
85. ¡Mi casa es un zoológico!

Bicho es el canario, Paco es el loro, Pepe es el gato y Mango es el perro.

86. ¿Disfrutas haciendo sumas?

Pista: es verde, tiene dos cifras y ellas suman 10.

87. ¿Cómo le quedó el ojo?



88. ¡No metas las patas!

Pista: Hay 15 animales en total, pues hay 30 ojos. Luego divide 15 en dos cantidades, de acuerdo al número de patas.

89. Números encadenados

17 / 22 / 10.

91. ¿Dónde está la bolita?

¡Está en todo el centro!

93. ¡No te engañes!

Las mesas son exactamente iguales. ¡Mídelas!

94. Alineando líneas

¡Es la de abajo!

95. Carnaval de blancos y negros

Es una ilusión óptica. Los puntos son blancos pero al mover tu ojo por la figura te da la impresión de que se vuelven negros.

96. ¡Tan juiciosos!

Un día.

97. ¡No te dejes engañar!

Uno no era de \$1.000 pero el otro sí. Tiene uno de \$1.000 y otro de \$2.000.

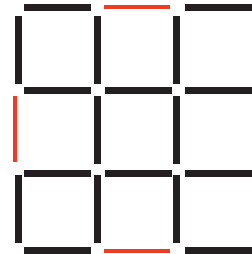
98. Número secreto

Pista: sus números suman 9.

99. Cuadra tu mente

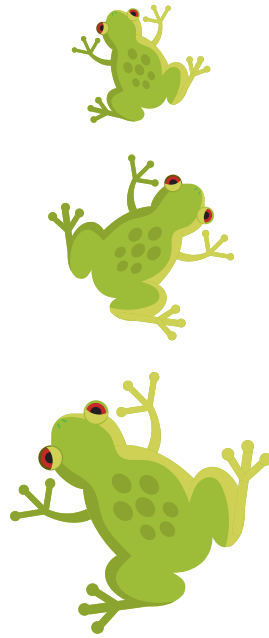
Hay seis.

100. Palitos



101. Genios escondidos

Pista: busca en las páginas 4, 17, 26, 38 y 50.



Este libro pertenece a:

que asistió a la entrega de los libros
Secretos para contar

en: _____

el día: _____