Fichas para el desarrollo de la inteligencia

5 Primaria

Autor: José Luis Riva
Ilustración: Domènec Bladé i Pinyol

Ficha 1 Percepción-Atención 5
Ficha 2 Percepción-Atención 6
Ficha 3 Percepción-Atención 7
Ficha 4 Percepción-Atención 8
Ficha 5 Percepción-Atención 9
Ficha 6 Habilidad espacial y percepción .. 10
Ficha 7 Habilidad espacial y percepción .. 11
Ficha 8 Habilidad espacial y percepción .. 12
Ficha 9 Habilidad espacial y percepción .. 13
Ficha 10 Habilidad espacial y percepción .. 14
Ficha 11 Habilidad espacial y percepción .. 15
Ficha 12 Habilidad espacial y percepción .. 16
Ficha 13 Cálculo y habilidad numérica 17
Ficha 14 Cálculo y habilidad numérica 18
Ficha 15 Cálculo y habilidad numérica 19
Ficha 16 Cálculo y habilidad numérica 20
Ficha 17 Cálculo y habilidad numérica 21
Ficha 18 Cálculo y habilidad numérica 22
Ficha 19 Cálculo y habilidad numérica 23
Ficha 20 Cálculo y habilidad numérica 24
Ficha 21 Cálculo y habilidad numérica 25
Ficha 22 Cálculo y habilidad numérica 26
Ficha 23 Cálculo y habilidad numérica 27
Ficha 24 Cálculo y habilidad numérica 28
Ficha 25 Cálculo y habilidad numérica 29
Ficha 26 Cálculo y habilidad numérica 30
Ficha 27 Razonamiento lógico 31
Ficha 28 Razonamiento lógico 32
Ficha 29 Razonamiento lógico 33
Ficha 30 Razonamiento lógico 34
Ficha 31 Razonamiento lógico 35
Ficha 32 Comprensión y razonamiento verbal 36
Ficha 33 Comprensión y razonamiento verbal 37
Ficha 34 Comprensión y razonamiento verbal 38
Ficha 35 Comprensión y razonamiento verbal 39

Santillana

Fichas para el desarrollo de la inteligencia 5 es una obra colectiva, concebida, creada y realizada en el Departamento de Primaria de Santillana Educación, S. L., bajo la dirección de JOSÉ LUIS ALZU GOÑI.

Texto: José Luis Riva
Ilustración: Domènec Bladé i Pinyol

Edición: Mar García González

© 2006 by Santillana Educación, S. L.
Torrelaguna, 60. 28043 Madrid
PRINTED IN SPAIN
Impreso en España por

CP: 845703

El presente cuaderno está protegido por las leyes de derechos de autor y su propiedad intelectual le corresponde a Santillana. A los legítimos usuarios del mismo sólo les está permitido realizar fotocopias de este material para uso como material de aula. Queda prohibida cualquier utilización fuera de los usos permitidos, especialmente aquella que tenga fines comerciales.

PRESENTACIÓN

El niño de tercer ciclo de Primaria se encuentra en la etapa de las operaciones concretas. En este período, en el que la lógica del niño se va afianzando, es preciso desarrollar su capacidad mental con diversas actividades que le permitan afrontar el futuro cómodamente. Para ello, necesita ejercitar, reforzar y perfeccionar las habilidades que configuran la inteligencia. Antes de que su cerebro empiece a utilizar ideas abstractas, tiene que dominar todo lo que puede verificar con sus sentidos, es decir, los elementos y operaciones concretos.

Con el fin de que todos los alumnos alcancen una adecuada capacitación en este campo, presentamos una serie de fichas en las que se trabajan las siguientes habilidades:

- **Percepción-Atención.** Esta habilidad permite concentrarse en una tarea sin distraerse y captar la información correspondiente con claridad. Para que un niño la pueda ejercitar y mantener durante un tiempo suficiente, se requiere que se encuentre en una situación personal relajada –que no esté cansado ni somnoliento– y en un ambiente adecuado. Adquirir el hábito de la concentración ayuda, además, a desarrollar unas buenas estrategias de aprendizaje.
- **Razonamiento verbal.** El desarrollo de esta habilidad permite al niño comprender el significado de las palabras **(comprensión)**, expresarse mediante las mismas **(fluidez)** y razonar lógicamente. La comprensión pone de manifiesto la asimilación de la información transmitida oralmente. Todos los indicadores confirman que esta habilidad bien desarrollada es un excelente predictor del éxito académico del alumno.
- **Habilidad espacial.** Esta habilidad permite interpretar las representaciones gráficas de objetos, reconocerlos en diferentes posiciones o imaginarse una estructura a partir de un diseño. En las actividades que se presentan en este cuaderno se combinan la percepción y el razonamiento lógico.
- **Razonamiento lógico.** Esta habilidad permite establecer relaciones coherentes entre distintos elementos (clasificación, seriación, ordenación y reconocimiento de relaciones absurdas o inadecuadas…).
- **Habilidad y razonamiento numéricos**. Esta habilidad supone el desarrollo e interiorización de las operaciones mentales, que se facilitan cuando se domina el cálculo de forma automática y se aplica a él el pensamiento lógico. Es preciso trabajar esta habilidad sistemáticamente, ya que con ella el niño podrá resolver situaciones cotidianas.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Estas fichas se pueden trabajar en grupo o individualmente y conviene que se presenten más como un juego que como una actividad académica. Es importante que se realicen en períodos cortos de tiempo, ya que resulta preferible que los niños se queden con ganas de continuar, en lugar de que se sientan fatigados.

Los pasos que conviene seguir para realizar estas actividades son:

1. Dar las explicaciones necesarias para que los niños sepan exactamente qué tienen que hacer. Es fundamental que el niño se sienta capaz de llevar a cabo lo que se le propone, por lo que es importante plantear, en primer lugar, las actividades que pueda superar con éxito y seguir con otras que presenten mayor dificultad.
2. Explicar a los niños cómo tienen que hacer cada una de las actividades y facilitarles todo el material necesario para realizarlas (colores, goma, etc.). Tan importante como solucionar un problema es conocer las estrategias necesarias para resolverlo. Por ello, es bueno relacionar los nuevos planteamientos con otros ya superados, establecer relaciones entre los diferentes procedimientos empleados y aprender cuáles conviene aplicar en cada momento.
3. Relacionar lo nuevo con otras actividades ya realizadas y hacerles ver los elementos comunes. El analizar lo que se ha hecho en otras ocasiones permite al niño definir estrategias específicas para cada situación y desarrollar su capacidad de solucionar problemas.
4. Animar a los niños a verbalizar lo que han hecho. Aunque muchos de los ejercicios que se plantean son de contenido visual, es importante que el niño sea capaz de explicar con sus palabras cómo los ha resuelto, precisando los detalles de las imágenes y los motivos que le han llevado a una solución y no a otra.
5. Verificar con los niños cada una de las respuestas y comprobar que, con los datos obtenidos, se da solución al problema planteado.

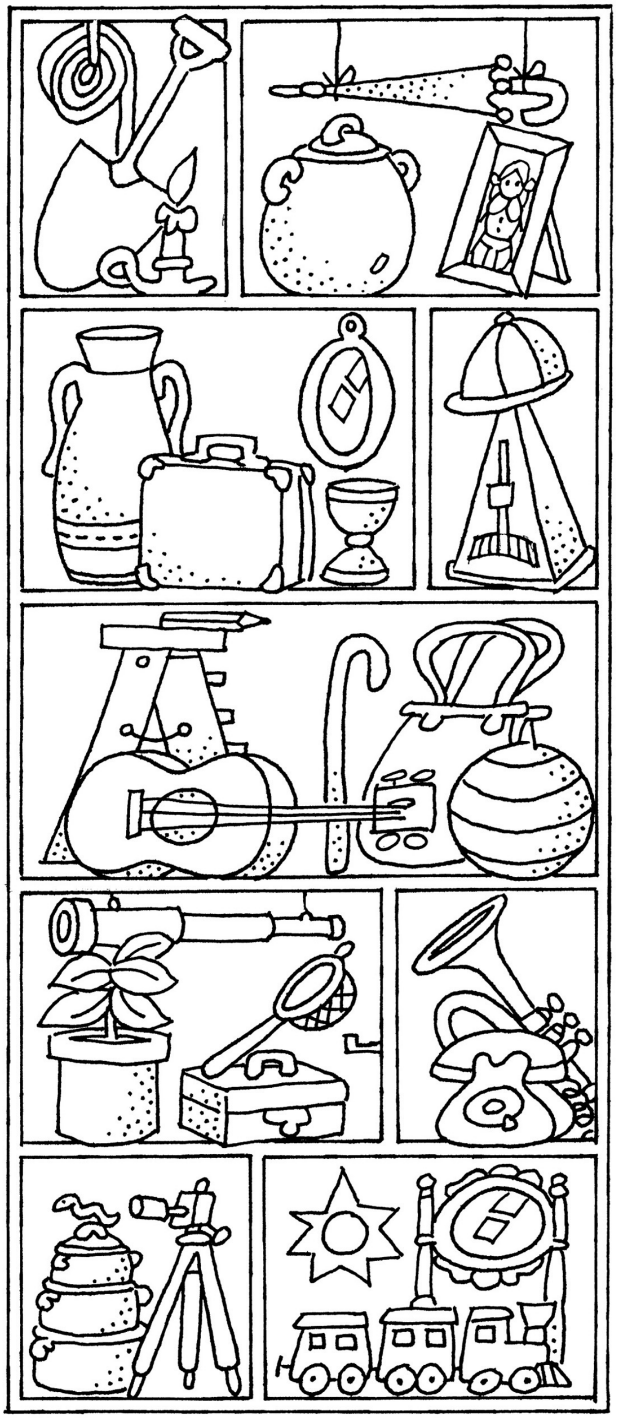
El autor

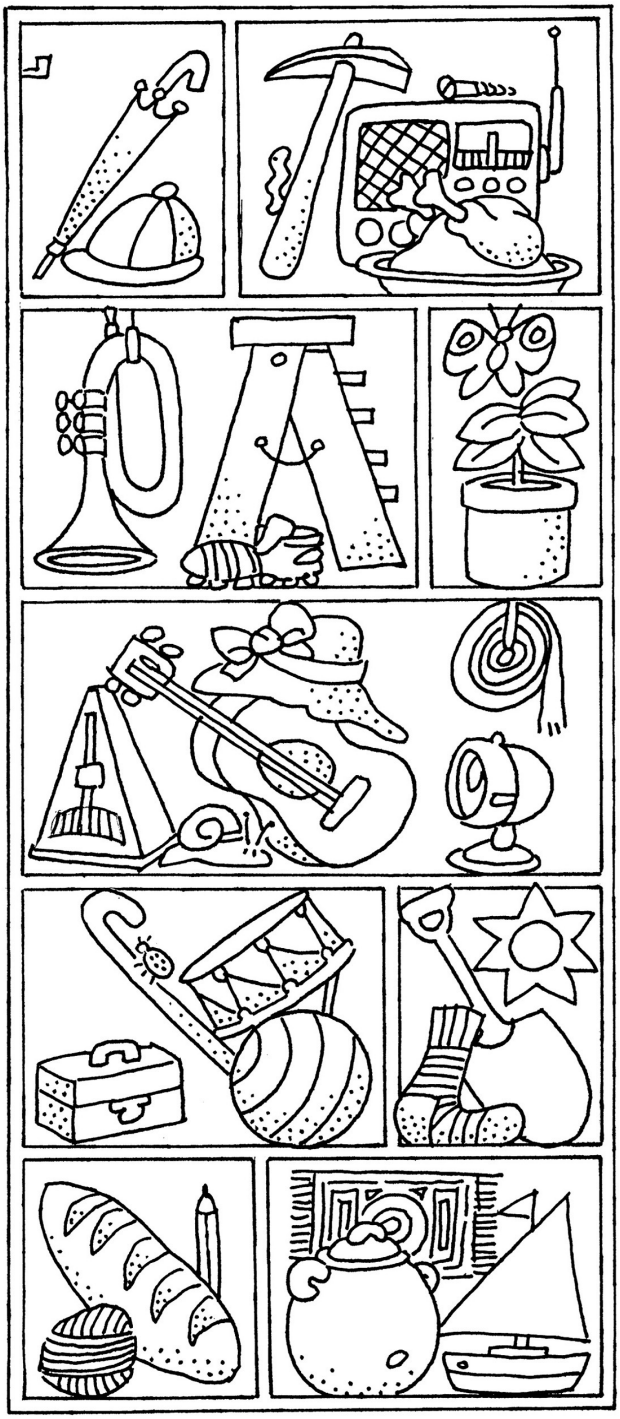
© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Parecidas pero no iguales

Nombre _____ Fecha _____





Aunque parezcan iguales, entre estas dos estanterías hay algunas diferencias.

Respuesta gráfica (R. G.)

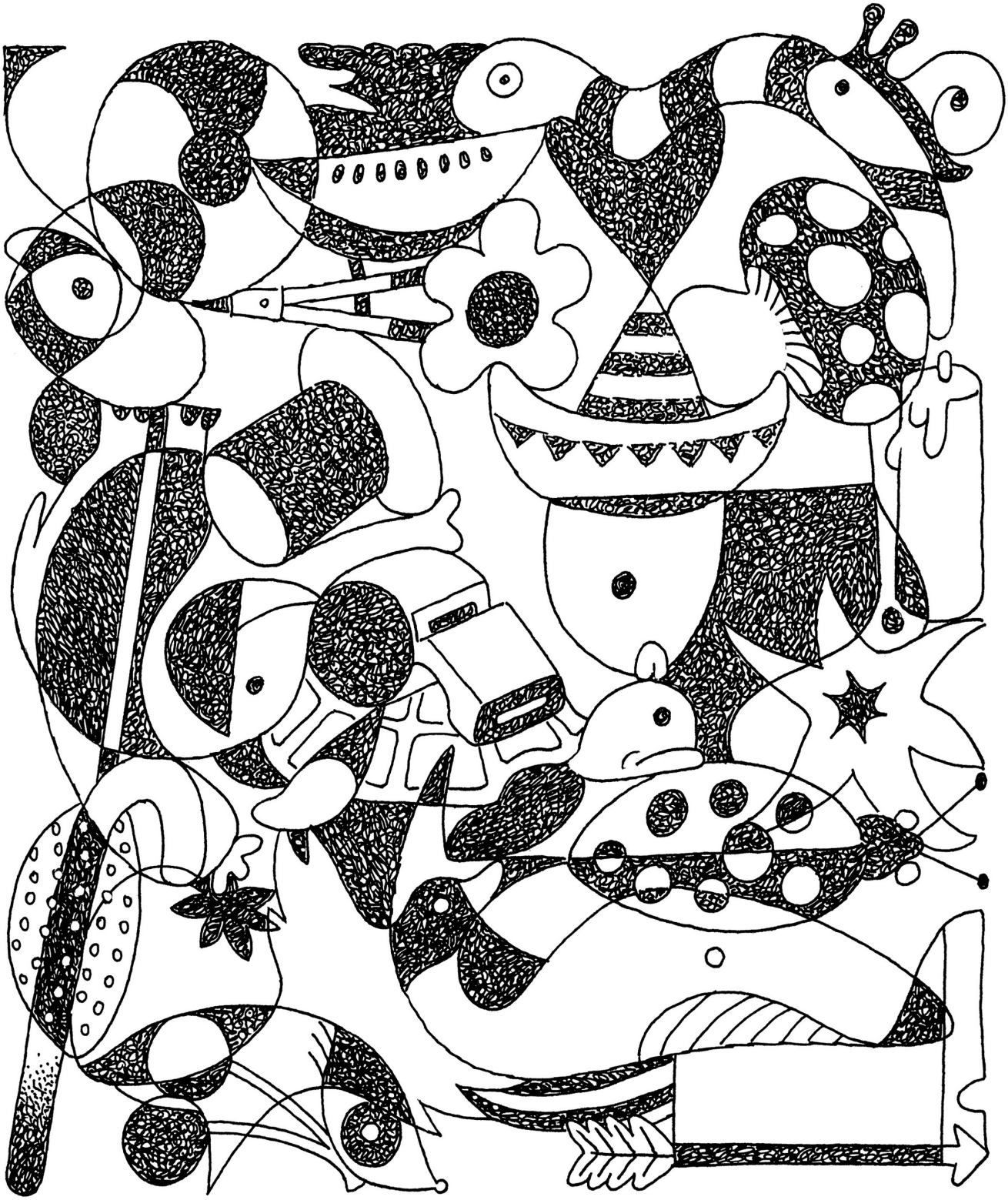
- Pinta de rojo los objetos que están en las dos estanterías.
- Pinta de verde los objetos que están sólo en la estantería de la izquierda.
- Pinta de azul los objetos que están sólo en la estantería de la derecha.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

De todo un poco

Nombre _____ Fecha _____



© 2006 Santillana Educación, S. L.

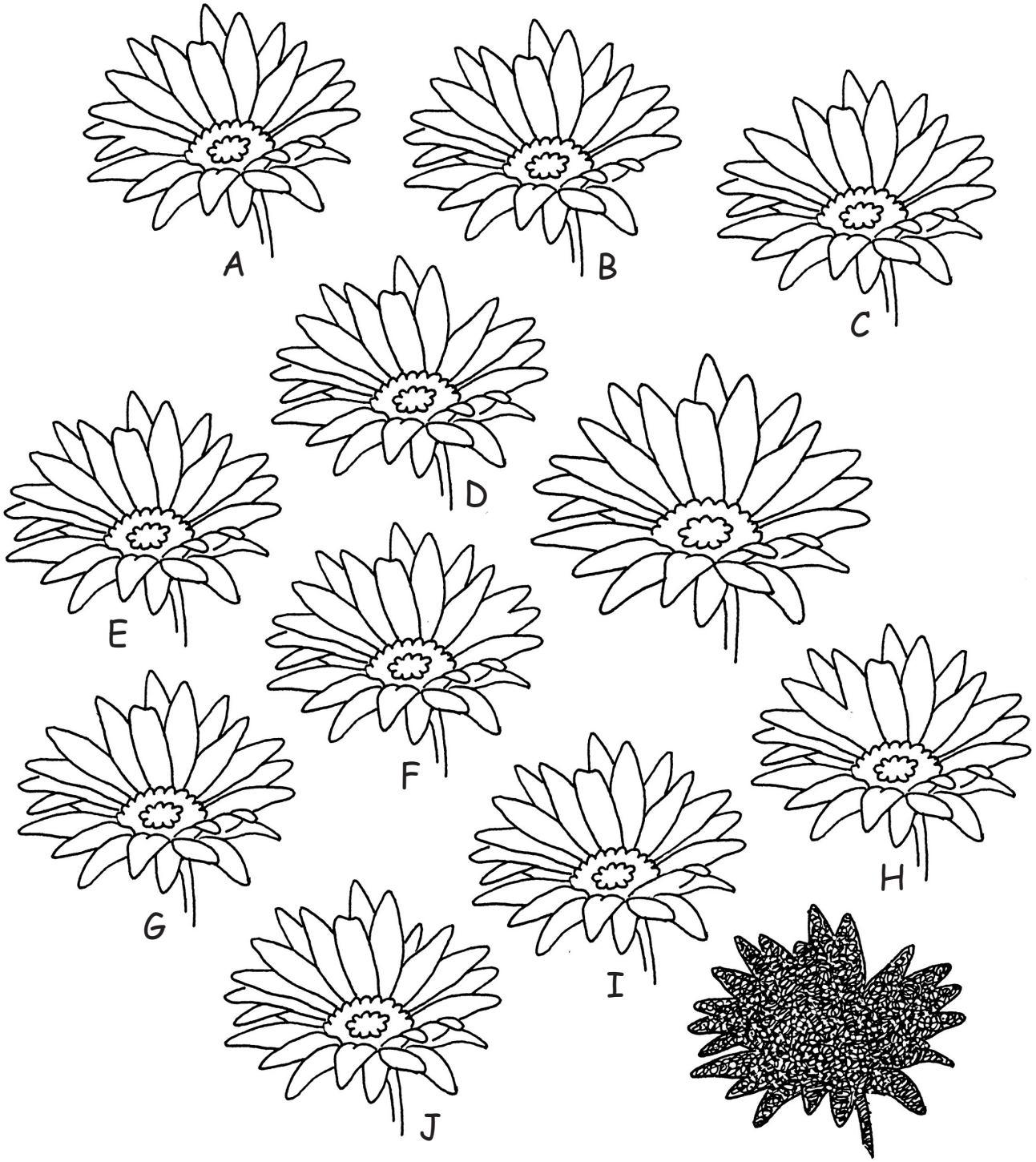
¿Qué hay en este dibujo? Primero, marca las siluetas de los objetos y animales con diferentes colores. Después, escribe sus nombres en orden alfabético.

Ballena, bastón, bota, caracol, cerezas, colador, compás, corazón, elefante, estrella, flecha, flor, fresa, gusano, mariquita, ojo, pájaro, pato, pez, sandía, seta, silbato, sombrero de copa, sombrero mexicano, tortuga, vela, zanahoria.

Índice

¿Tienes buena vista?

Nombre _____ Fecha _____



© 2006 Santillana Educación, S. L.

Observa con atención estas flores. Después, responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué flor de las pequeñas es igual a la grande? **E**
- ¿Qué dos flores pequeñas son exactamente iguales? **C y G**
- ¿Qué flor se corresponde con la flor sombreada? **D**

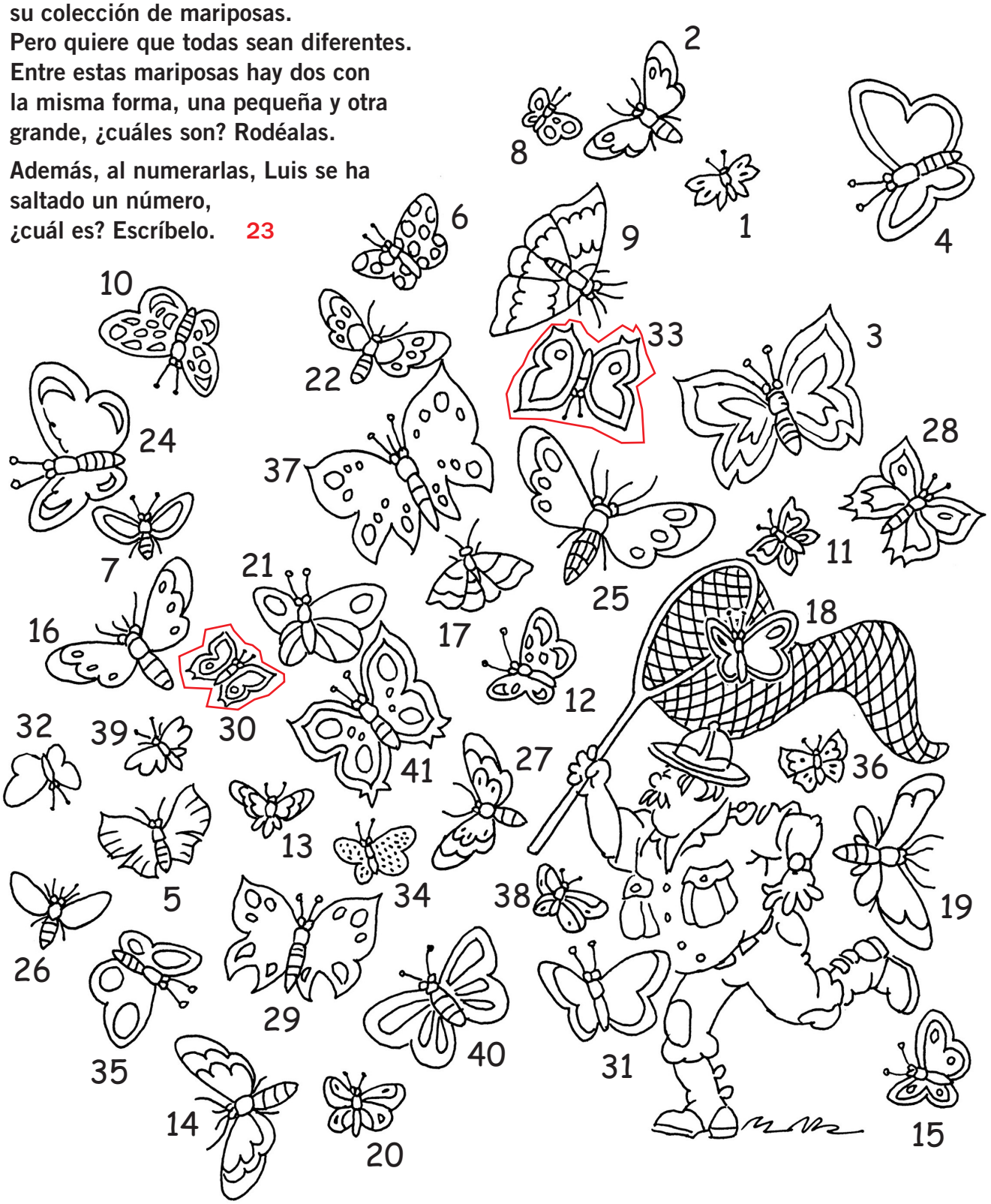
Índice

El entomólogo en acción

Nombre _____ Fecha _____

Luis, el entomólogo, desea ampliar su colección de mariposas. Pero quiere que todas sean diferentes. Entre estas mariposas hay dos con la misma forma, una pequeña y otra grande, ¿cuáles son? Rodéalas.

Además, al numerarlas, Luis se ha saltado un número, ¿cuál es? Escríbelo. 23

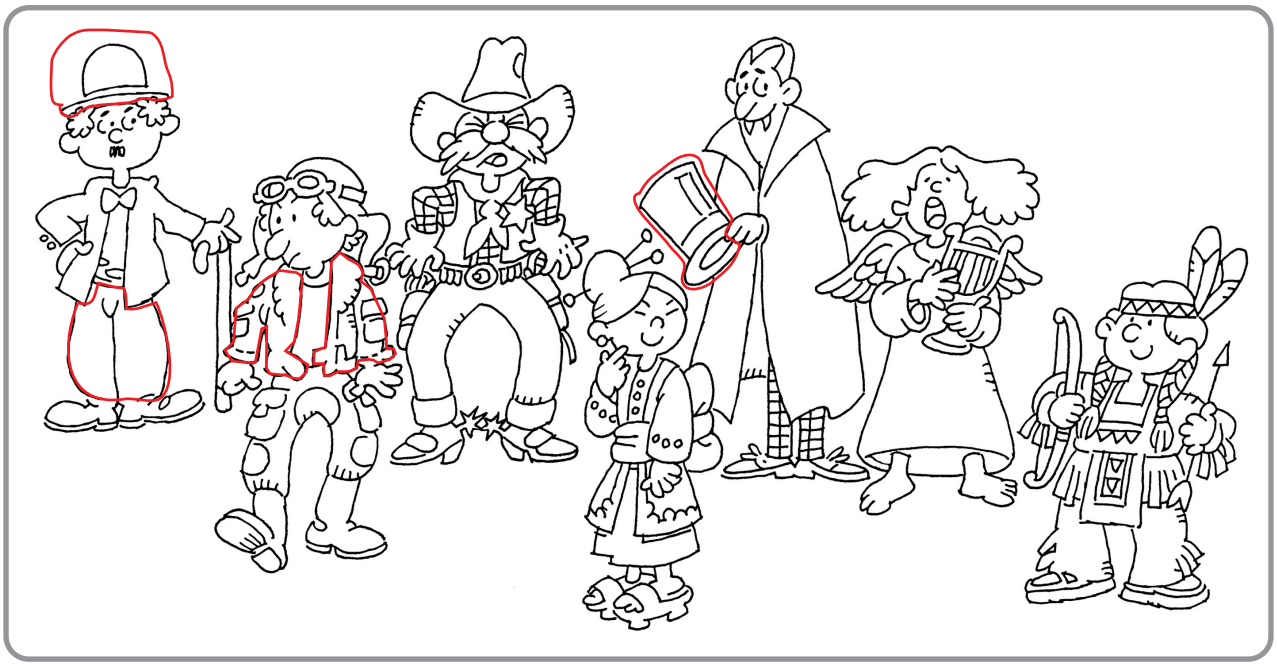


© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

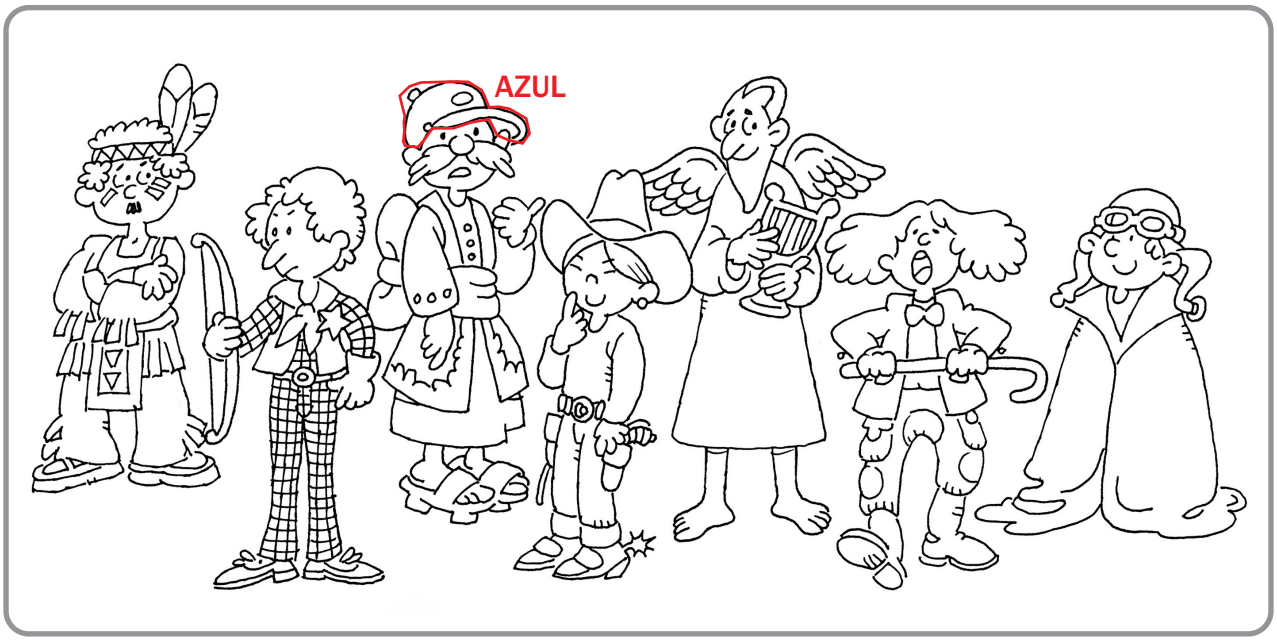
El vestuario de los comediantes

Nombre _____ Fecha _____



Los actores utilizan diferente vestuario según la obra que tengan que representar. Por ello, en la ilustración de arriba van vestidos de una forma y en la de abajo, de otra.

- Colorea de rojo las prendas de ropa de la ilustración de arriba que no se han utilizado en la ilustración de abajo.
- Colorea de azul las prendas de ropa de la ilustración de abajo que no se han utilizado en la ilustración de arriba.

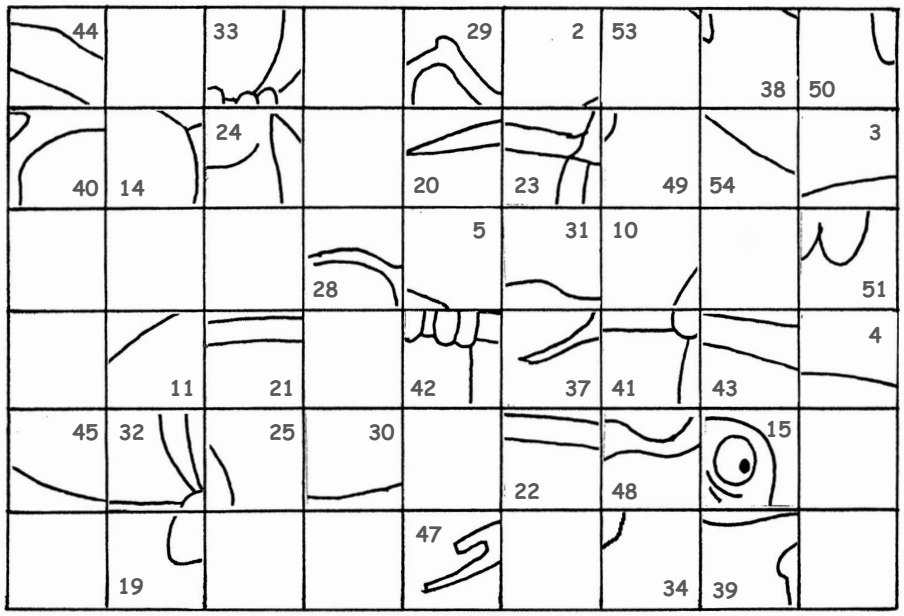


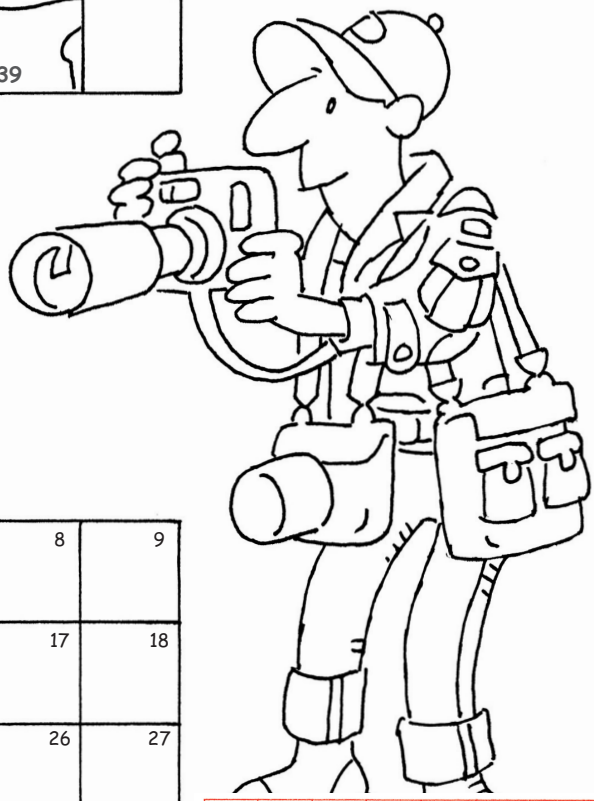
© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

¿Qué ha fotografiado Marcos?

Nombre _____ Fecha _____

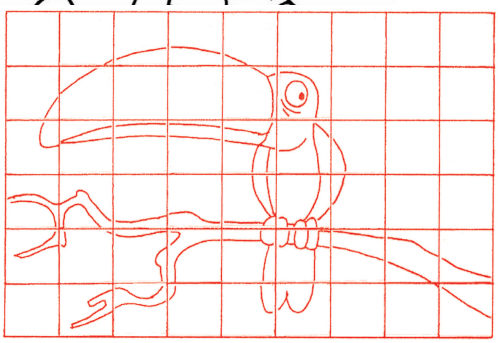




Copia cada pieza en su lugar correspondiente en el cuadro de abajo y descubre qué ha fotografiado Marcos.

R. G.

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	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54

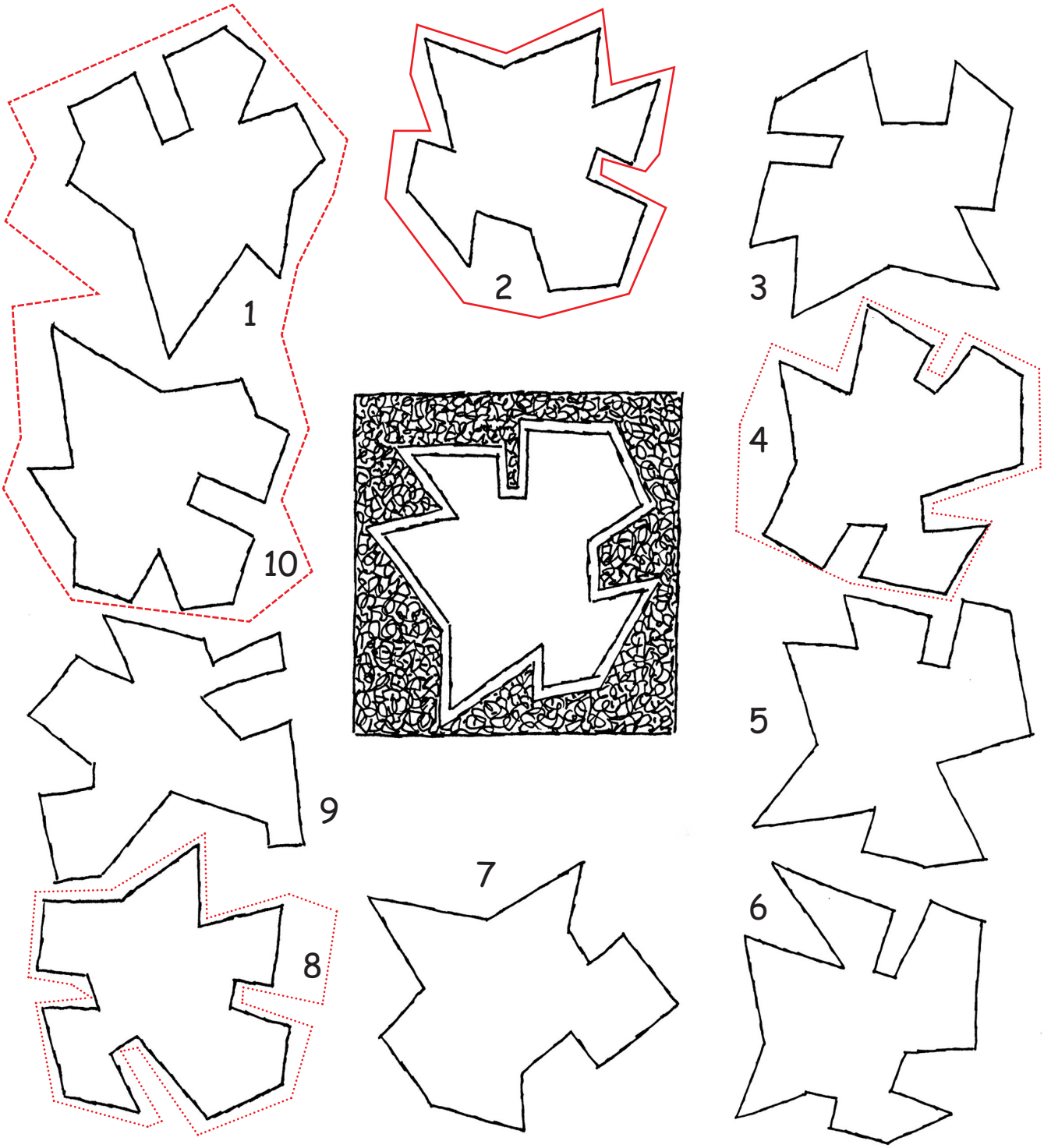


© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Figuras locas

Nombre _____ Fecha _____



© 2006 Santillana Educación, S. L.

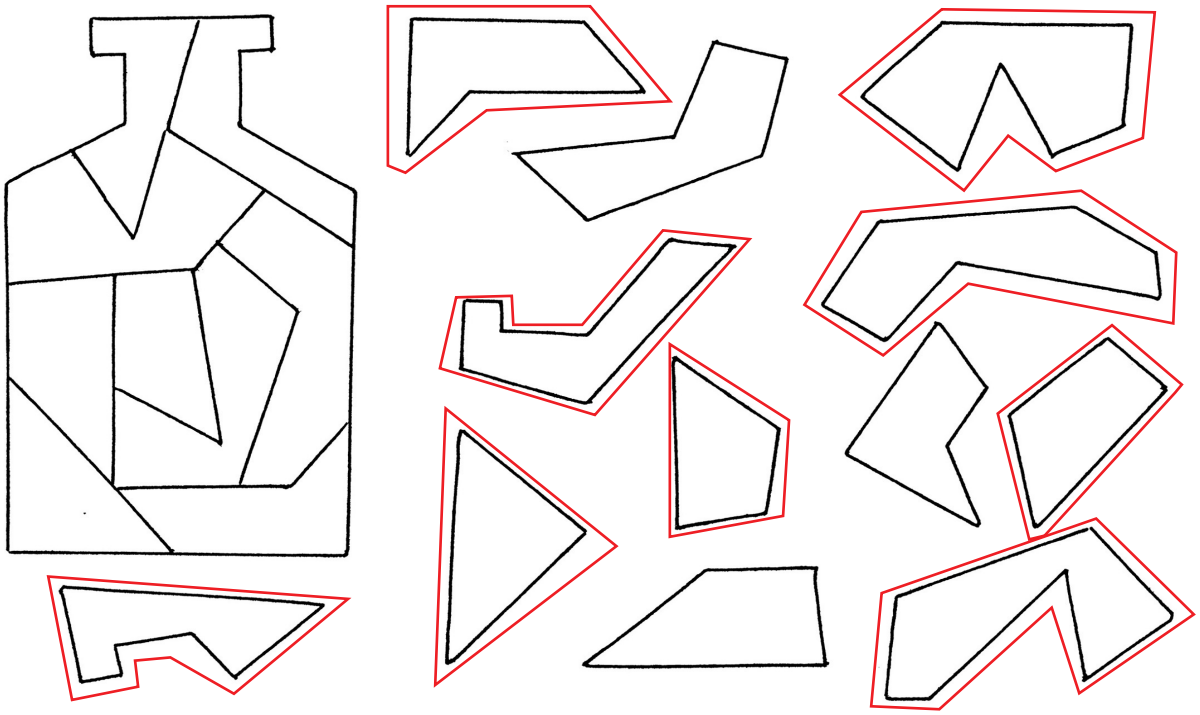
Observa estas figuras. Sólo una se corresponde con la del centro, ¿cuál es? Coloréala de rojo.

Localiza dos parejas de figuras idénticas entre ellas y colorea cada pareja de un color diferente.

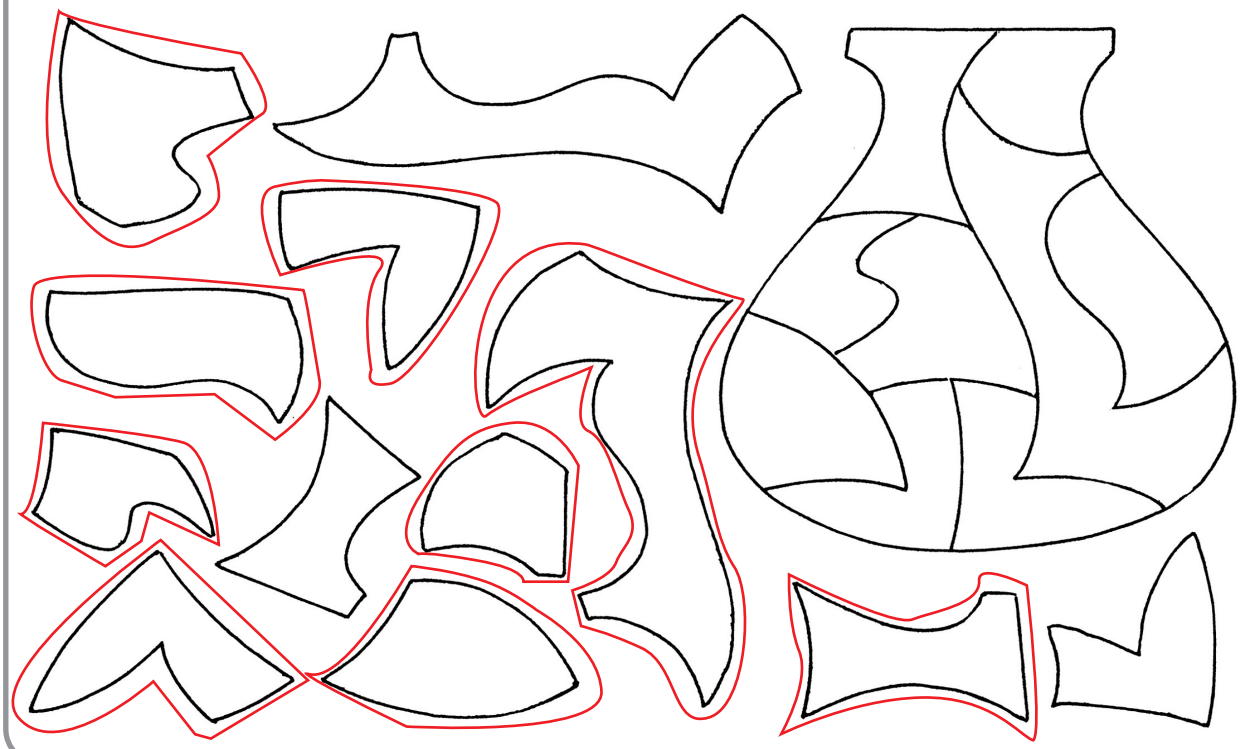
Índice

Aquí sobran piezas

Nombre _____ Fecha _____



Observa las piezas y pinta del mismo color las que forman parte de cada uno de los jarrones. Ten en cuenta que te sobrarán piezas.

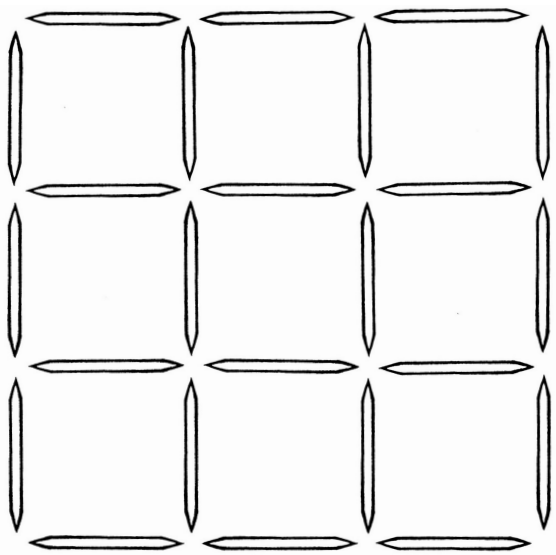


© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

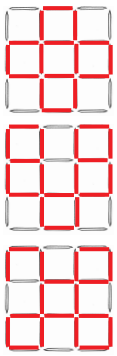
Problemillas de palillos

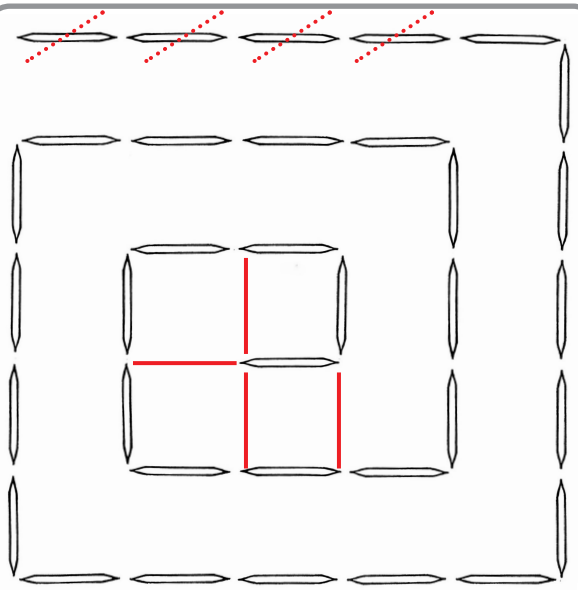
Nombre _____ Fecha _____



Palillos mágicos

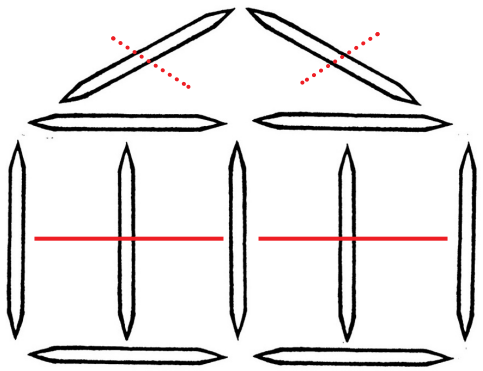
- Quita 8 palillos, de manera que queden 5 cuadrados.
- Quita 6 palillos, de manera que queden 5 cuadrados.
- Quita 4 palillos, de manera que queden 5 cuadrados.





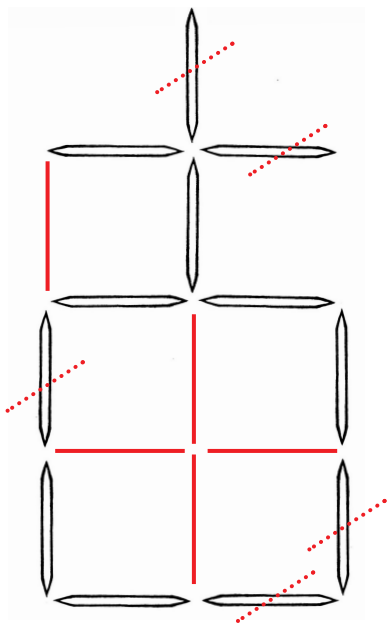
Espiral de palillos

Cambia de lugar 4 palillos y forma 4 cuadrados.



El Partenón de los palillos

Cambia de lugar sólo 2 palillos, de modo que obtengas 10 cuadrados.



Cruces y cuadros

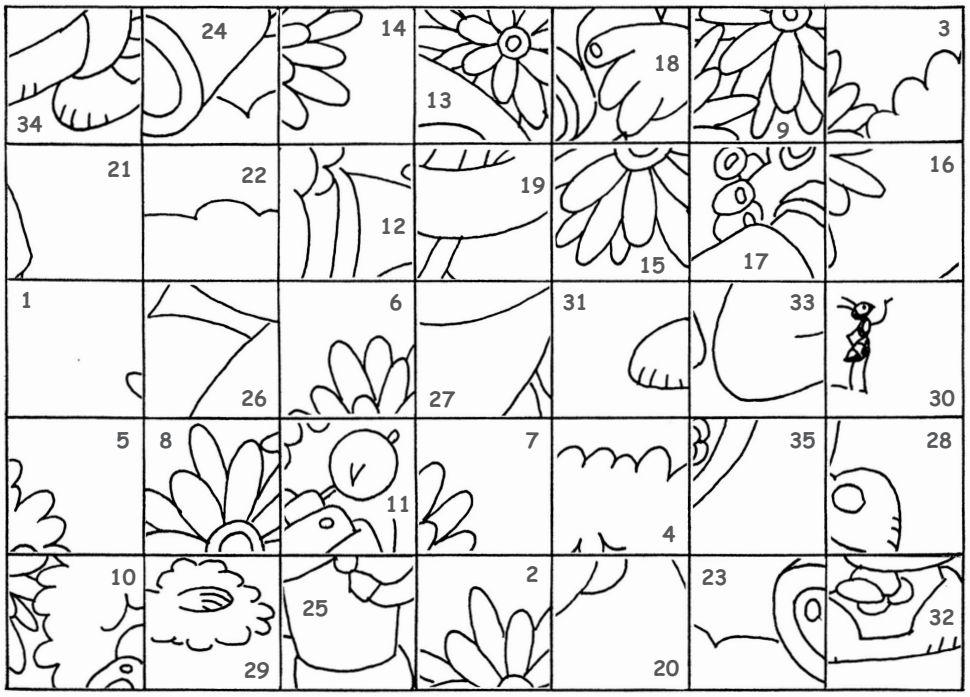
Cambia de lugar 5 palillos, de manera que consigas 3 cuadrados iguales.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

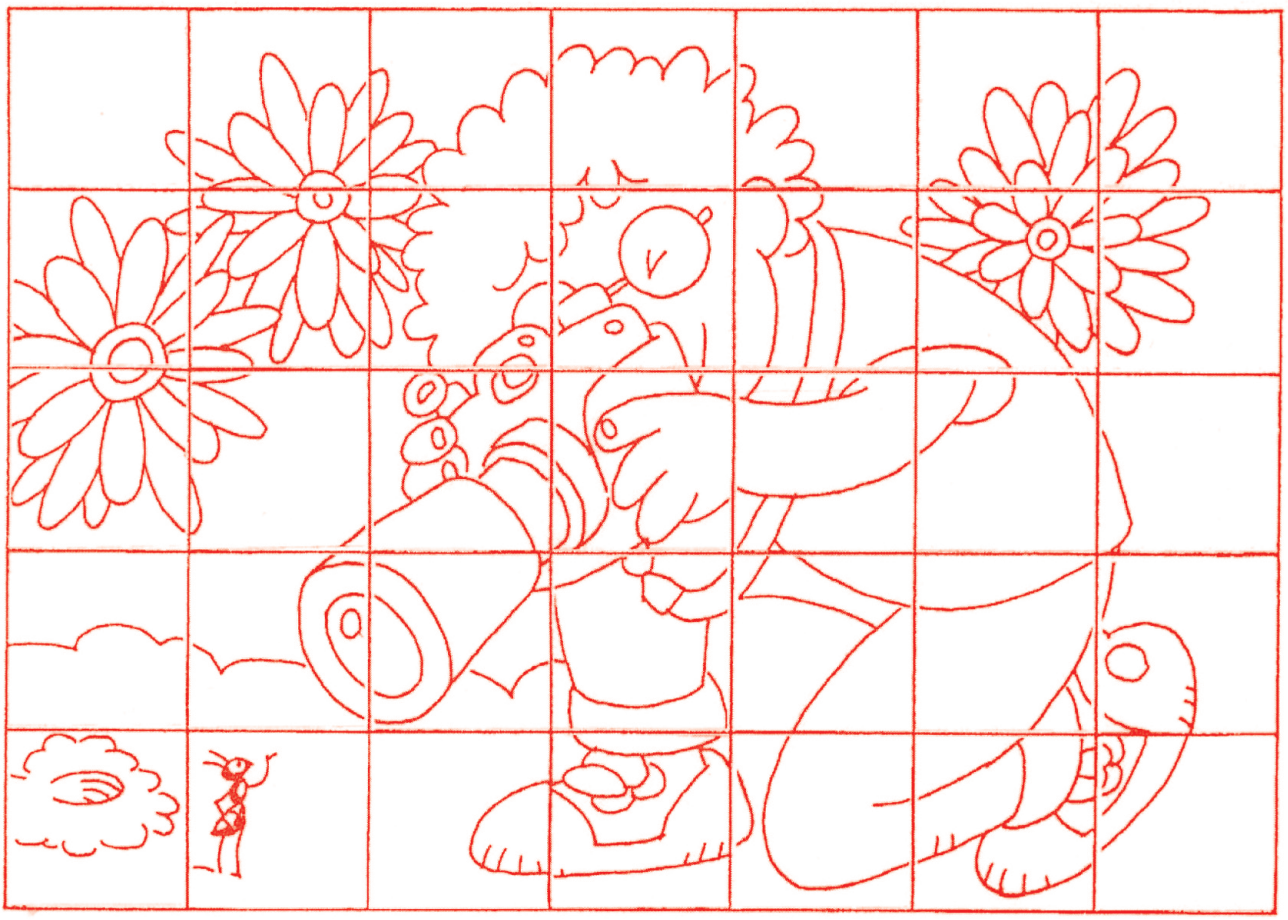
Índice

Una hormiga famosa

Nombre _____ Fecha _____



Dibuja cada pieza en su lugar y descubre qué está haciendo la hormiga. R. G.

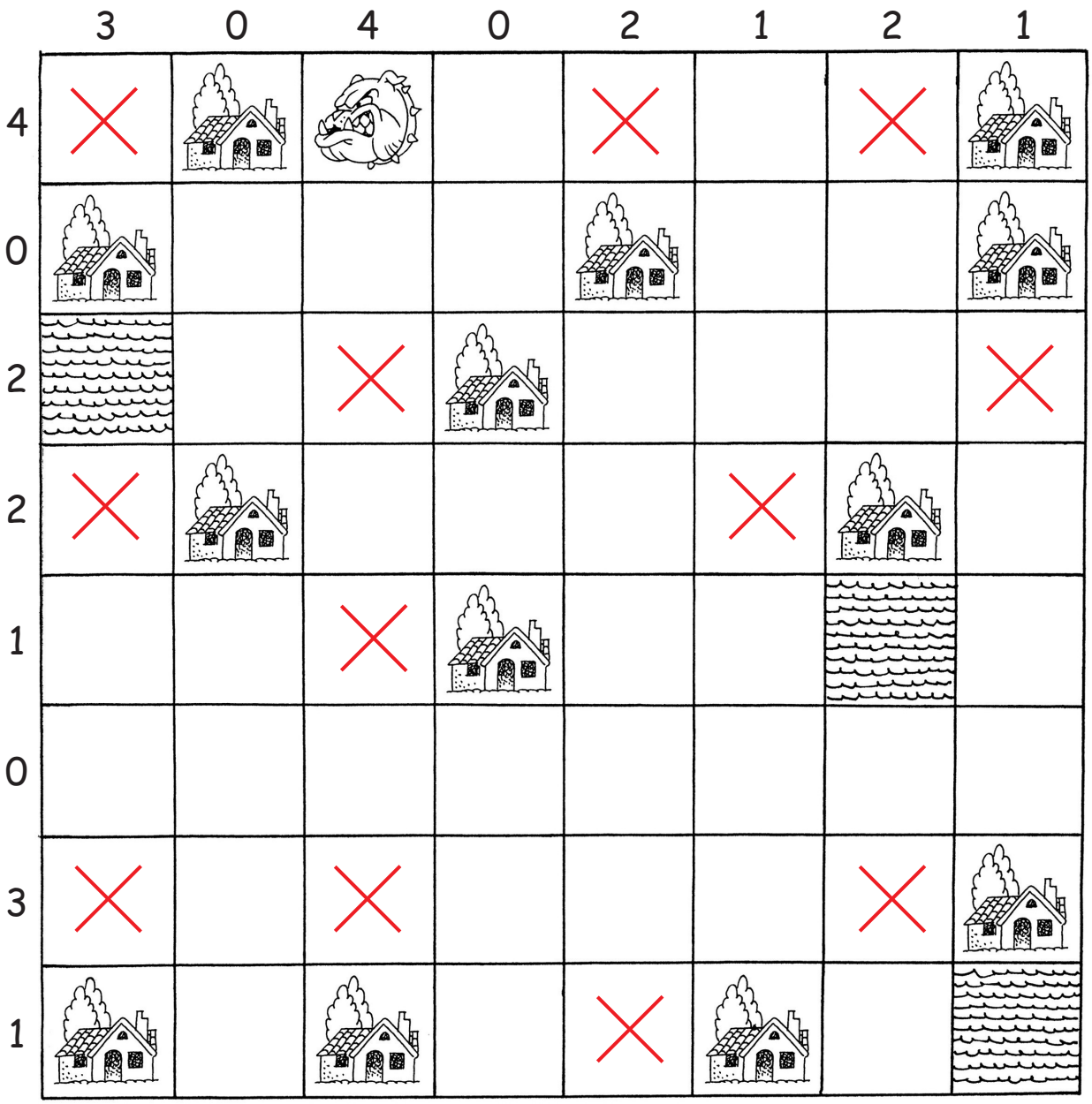


© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Perros guardianes

Nombre _____ Fecha _____



Las personas que viven en esta urbanización han decidido proteger sus casas con perros. Como verás, ya hay uno en la urbanización. Tu misión es situar el resto de los perros, teniendo en cuenta estas indicaciones:

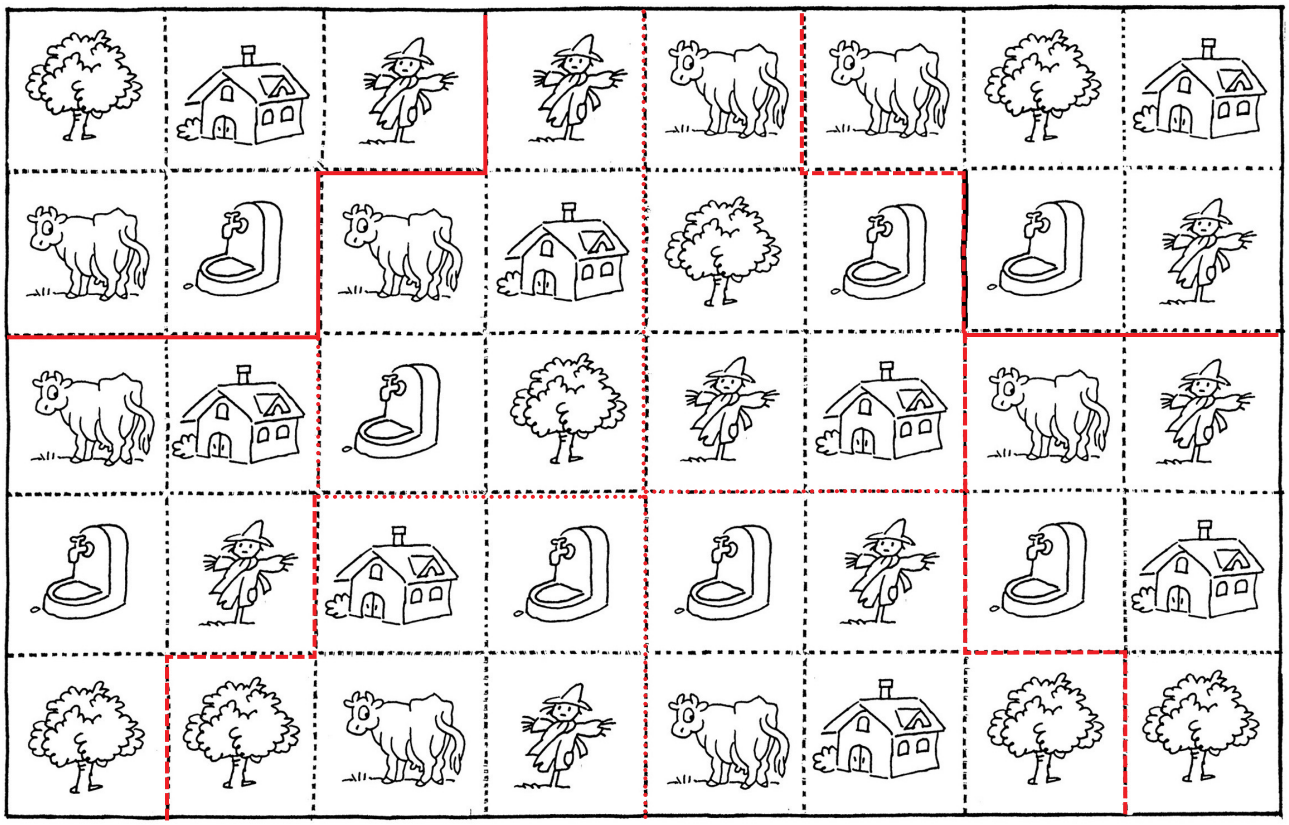
1. Los números de la parte superior indican cuántos perros tiene que haber en cada columna. Los números de la izquierda indican cuántos perros tiene que haber en cada fila.
2. Cada perro se sitúa en la casilla que se encuentra encima, al lado o debajo de la casa que guarda.
3. No hay perros en las zonas de agua.
4. Los perros no pueden estar en contacto, ni siquiera en diagonal.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Una finca para ocho hermanos

Nombre _____ Fecha _____

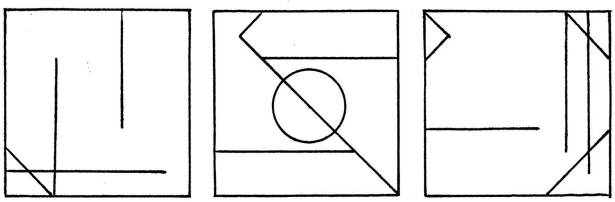


Un padre quiere dividir la finca que posee entre sus ocho hijos. La única condición que ha puesto es que cada una de las ocho parcelas resultantes debe tener la misma extensión y los mismos elementos:

- una casa
- un árbol
- una vaca
- una fuente
- un espantapájaros.

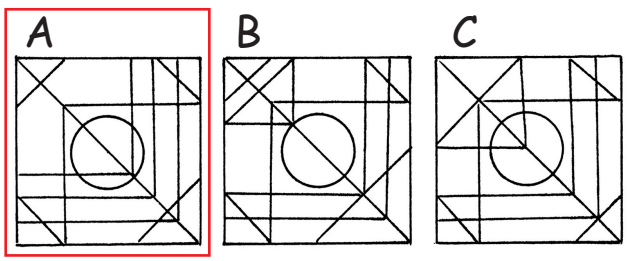
¿Cómo dividirá la finca? Utiliza diferentes colores para marcar las parcelas.

Como en una misma parcela no puede haber dos elementos iguales, puedes pintar una línea entre los dibujos que sean iguales y que estén contiguos (ya hemos colocado una por ti).



El logotipo de la finca

Los ocho hermanos quieren identificar sus parcelas con un mismo logotipo. Tres de ellos han diseñado un modelo (los tres de arriba). A los otros cinco hermanos les han gustado mucho los tres modelos. Por ello, los han agrupado en uno solo. ¿Cuál es de estos tres? Rodéalo.



© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

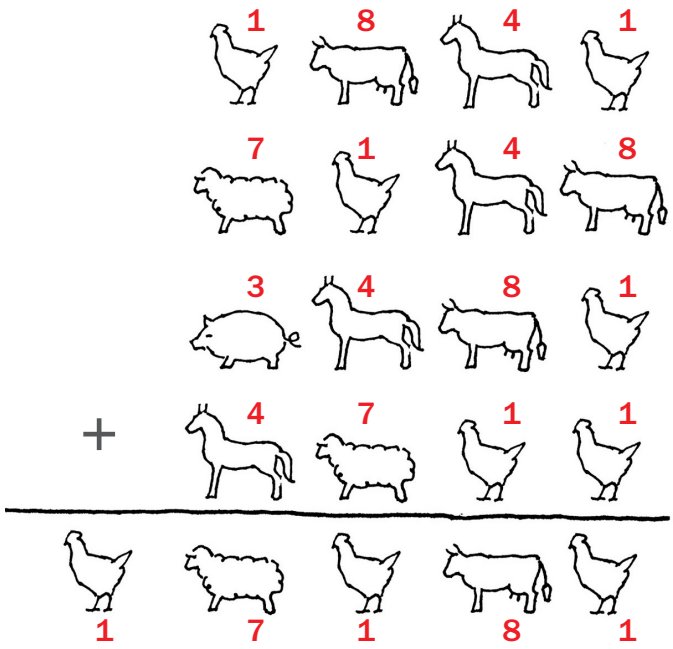
Buscando los números perdidos

Nombre _____ Fecha _____

Suma en clave

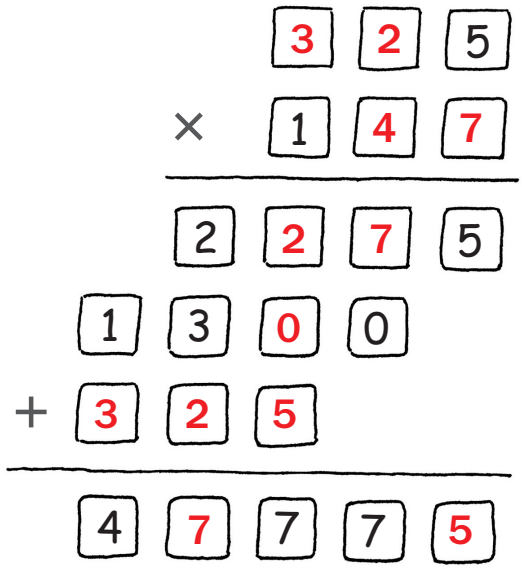
¿Qué número representa cada animal? Descubre los números y resuelve la suma.

Un consejo: averigua primero el número que representa la gallina.



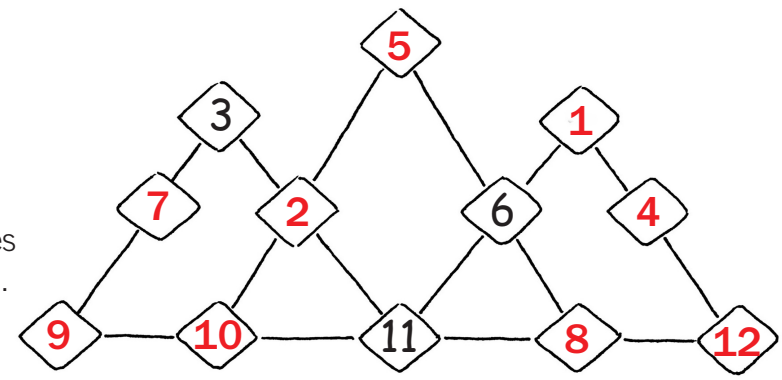
Números desaparecidos

¿Qué números faltan? Averigua los números que han desaparecido y resuelve la multiplicación.



Triángulos numéricos

Coloca un número entre el 1 y el 12 en cada una de las casillas, de forma que las casillas de cada uno de los tres triángulos grandes sumen siempre 42. Cada número sólo se puede utilizar una vez.



© 2006 Santillana Educación, S. L.

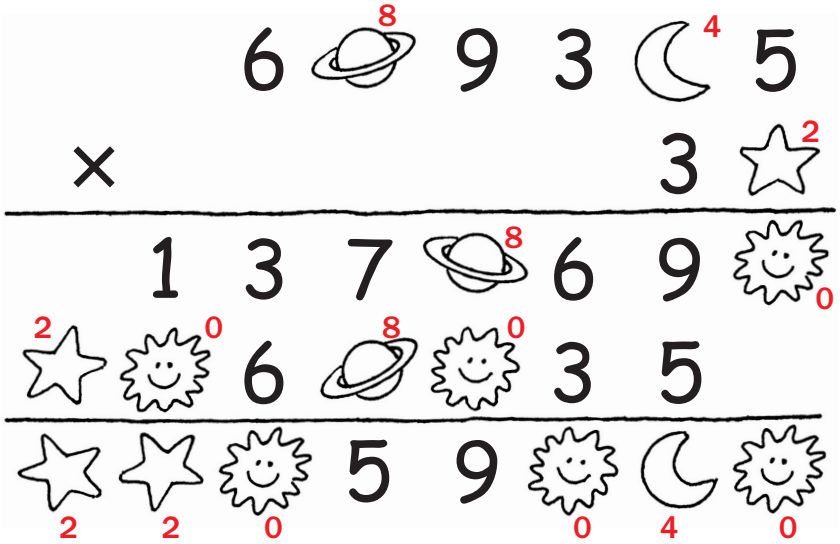
Índice

¡A jugar con números!

Nombre _____ Fecha _____

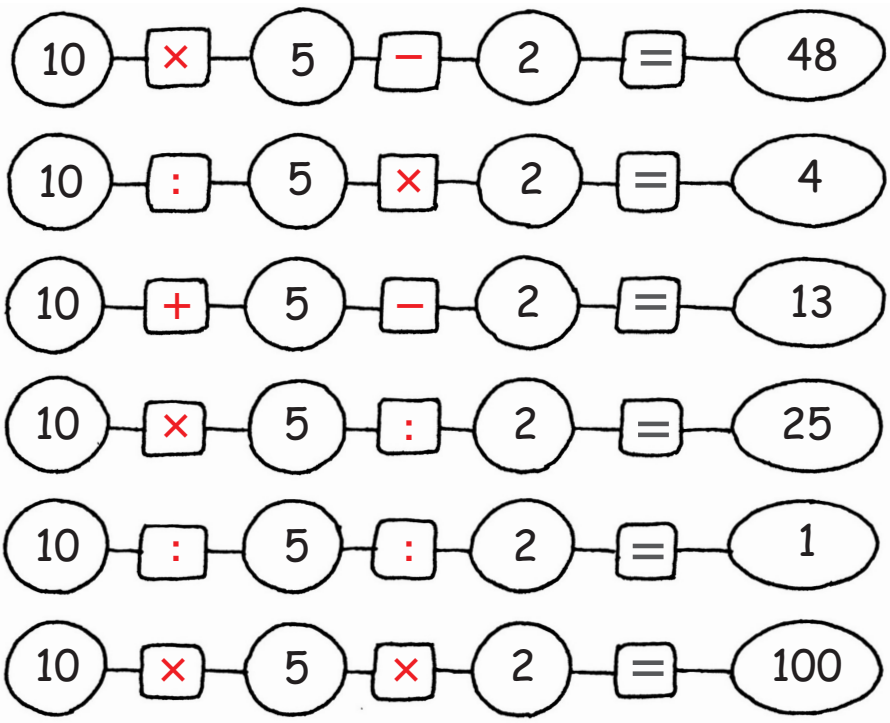
Multiplicación astral

Averigua el valor de cada dibujo y resuelve la multiplicación.



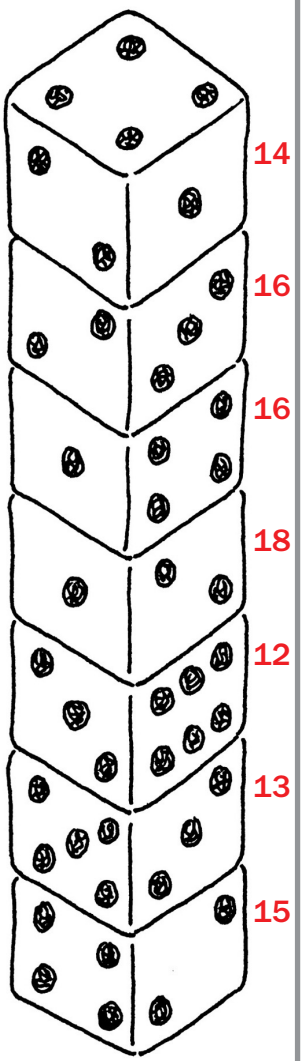
Operaciones mágicas

Piensa y escribe los signos que faltan en cada operación para que el resultado sea el indicado.



Las caras ocultas

Calcula el total de los puntos de las caras que no se ven de los dados. Recuerda que en los dados los números van del 1 al 6.



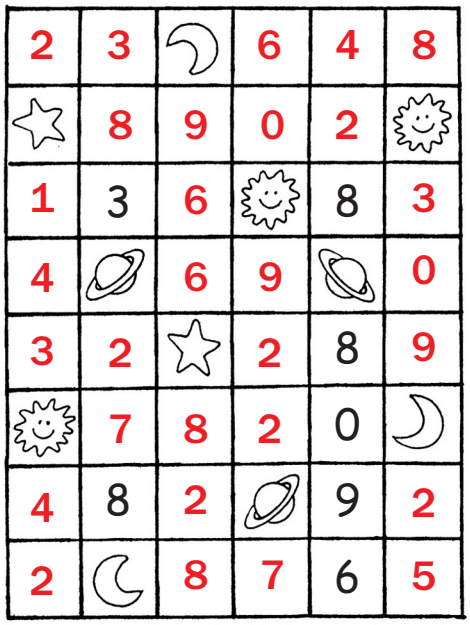
TOTAL: 104

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Ingenio matemático

Nombre _____ Fecha _____



Numerograma

Sitúa en el lugar correspondiente los siguientes números. Para ayudarte, ya hemos incluido algunos en su lugar.

23	136	482	7820
25	143	648	~~8096~~
32	278	828	8765
42	289	922	8902
60	309	966	
69	383		
83	428		
92			

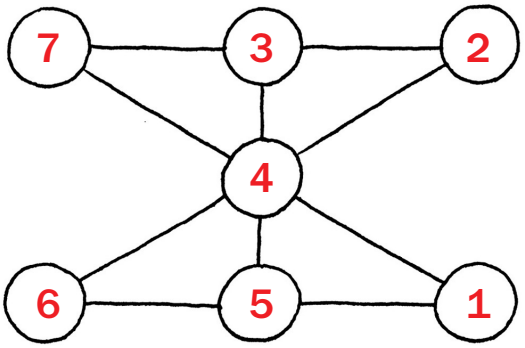
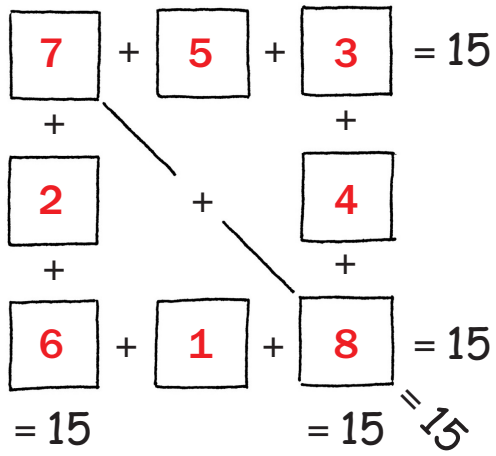


Figura mágica

Coloca en cada casilla un número del 1 al 7, de forma que las rectas sumen siempre 12. Sólo puedes utilizar cada número una vez.



Siempre igual a 15

Coloca en cada cuadro un número del 1 al 8, de forma que las operaciones indicadas sumen siempre 15. Sólo puedes utilizar cada número una vez.

$$1 \times 2 + 3 \times 4 \times 5 + 6 - 7 - 8 + 9 = 100$$

Operación inacabada

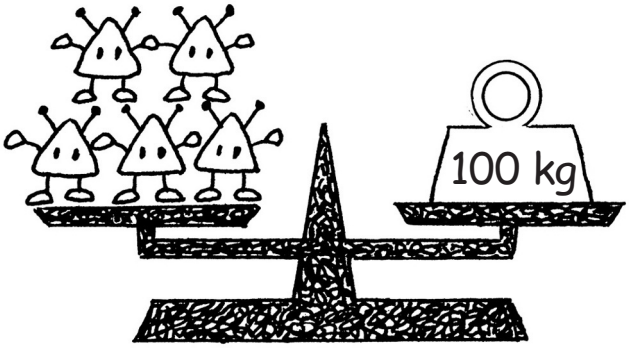
Sitúa entre los números los signos que faltan (+, −, ×, :) para que el resultado sea 100.

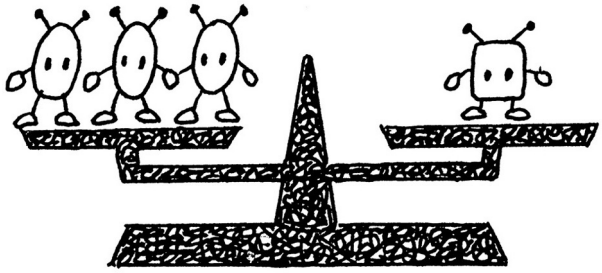
© 2006 Santillana Educación, S. L.

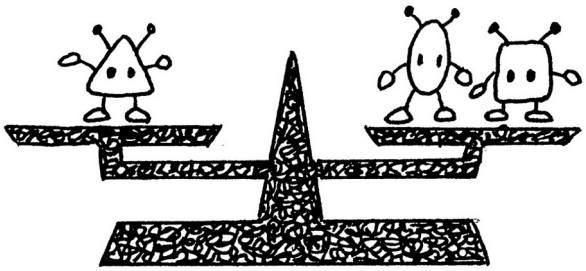
Índice

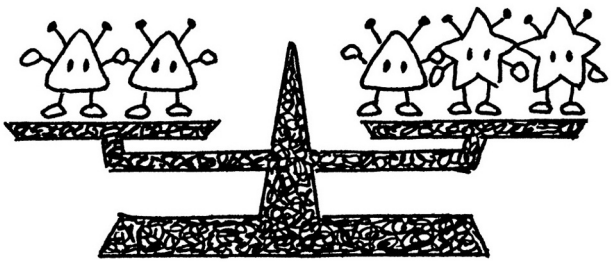
Pequeños extraterrestres

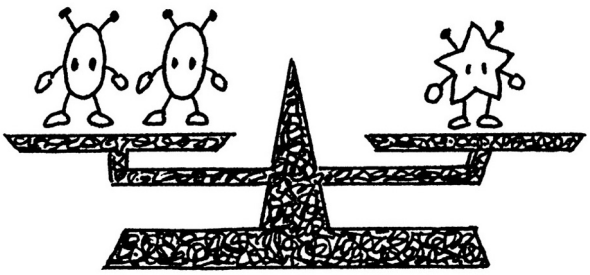
Nombre _____ Fecha _____

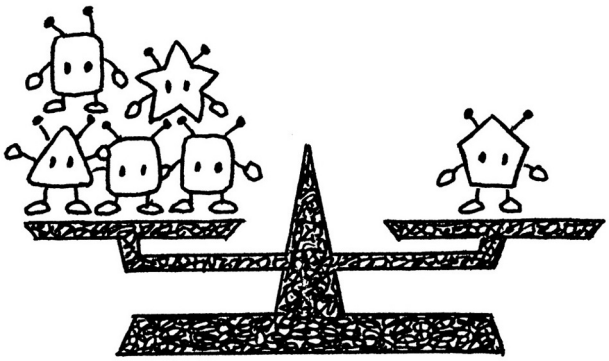












¿Cuánto pesan los extraterrestres?

Observa los dibujos y calcula el peso de cada uno de ellos.

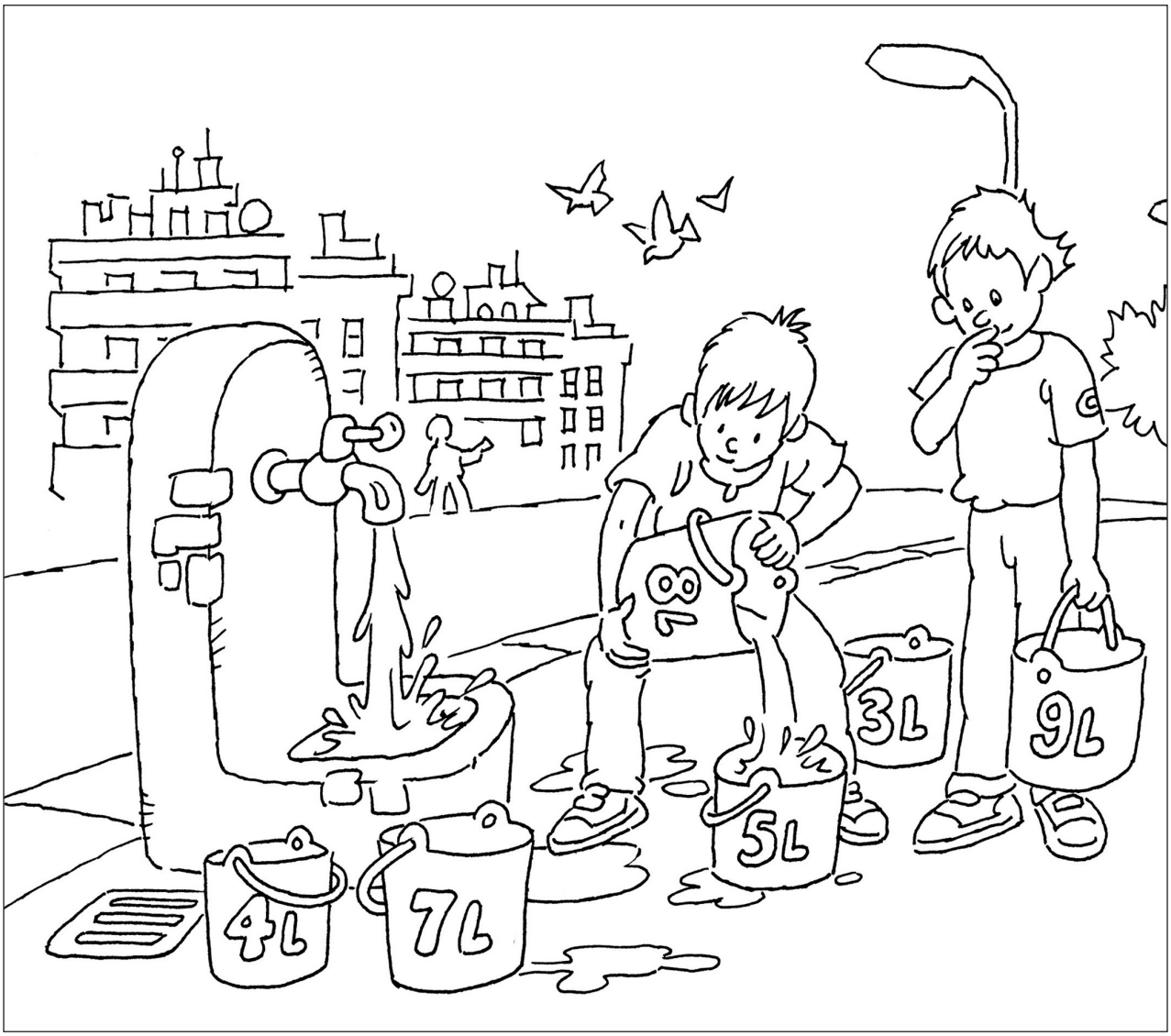
= 20 = 15 = 75 = 5 = 10

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Trasvases ingeniosos

Nombre _____ Fecha _____



© 2006 Santillana Educación, S. L.

Rubén y su amigo tienen seis cubos de diferentes tamaños: 3 litros, 4 litros, 5 litros, 7 litros, 8 litros y 9 litros.
Explica, en quince minutos, cómo podrán medir las siguientes cantidades con los cubos que se indican.

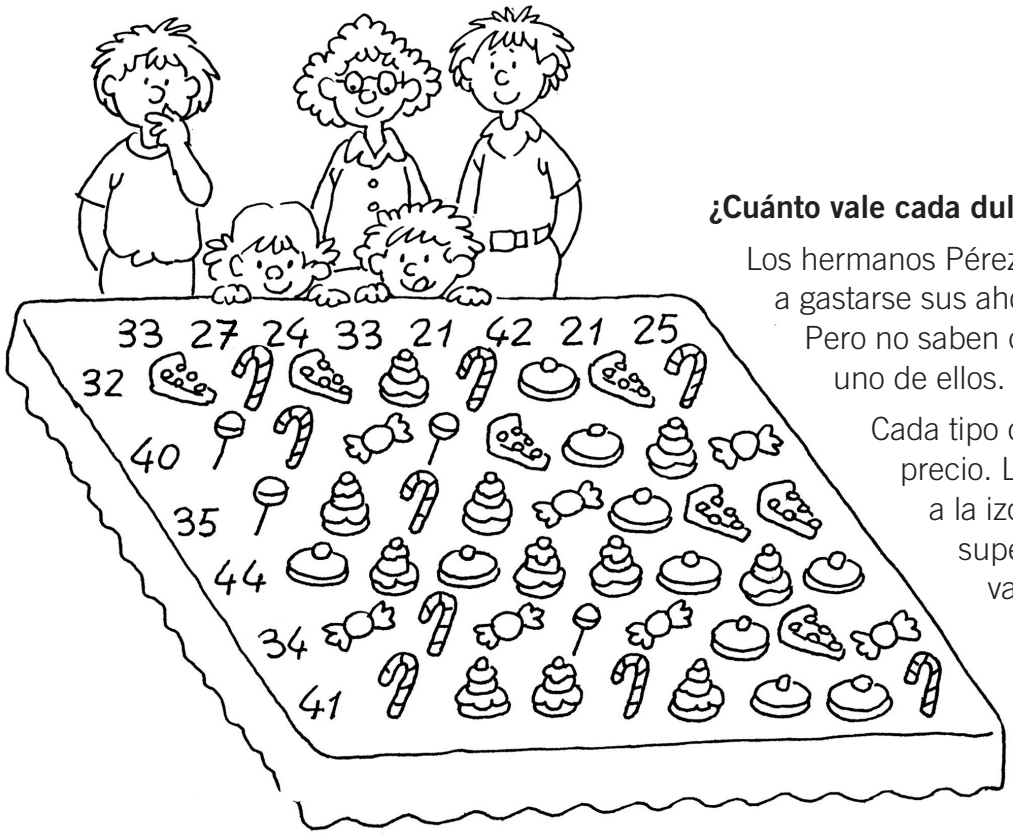
- 3 litros utilizando los cubos de 4 y 7 litros.
- 11 litros utilizando los cubos de 8 y 5 litros.
- 3 litros utilizando los cubos de 9 y 4 litros.
- 13 litros utilizando los cubos de 9 y 5 litros.
- 1 litro utilizando los cubos de 3 y de 8 litros.

- Se llena el cubo de 7 l y se echa en el de 4. En el de 7 quedarán 3 l.
- Se llena el cubo de 8 l y se vacía su contenido en el de 5. En el de 8 quedan 3 l. Se vacía el de 5 y se llena con los 3 l que quedan en el de 8. Por último se llena el de 8 y se obtienen 11 l.
- Se llena el de 4 l y se echa su contenido en el de 9 l. Se repite la operación. Se vuelve a llenar el de 4 l y se completa el de 9 con 1 l. En el de 4 quedan 3 l.
- Se llena el de 9 l y se echa su contenido en el de 5 l. Se vacía el contenido del de 5 l y se rellena, nuevamente, con lo que queda en el de 9 l, es decir, 4 l. Después, se llena el de 9 l y se obtienen los 13 l.
- Se llena el cubo de 3 l, se vacía su contenido en el de 8 l y se repite la operación. Se vuelve a llenar el cubo de 3 l y se vacía su contenido en el de 8 l, en el que sólo caben 2 l. Por lo tanto, en el de 3 quedará 1 l.

Índice

Problemas muy dulces

Nombre _____ Fecha _____



¿Cuánto vale cada dulce?

Los hermanos Pérez están dispuestos a gastarse sus ahorros en dulces. Pero no saben cuánto cuesta cada uno de ellos. ¿Les puedes ayudar?

Cada tipo de dulce tiene un precio. Los números situados a la izquierda y en la parte superior indican lo que valen todos los dulces de cada fila o de cada columna, respectivamente.

= 4 = 5 = 2 = 3 = 7 = 8

Los pasteles

En esta pirámide cada pastel vale la suma de los pasteles que están debajo de él.

Completa la pirámide con los números que faltan.

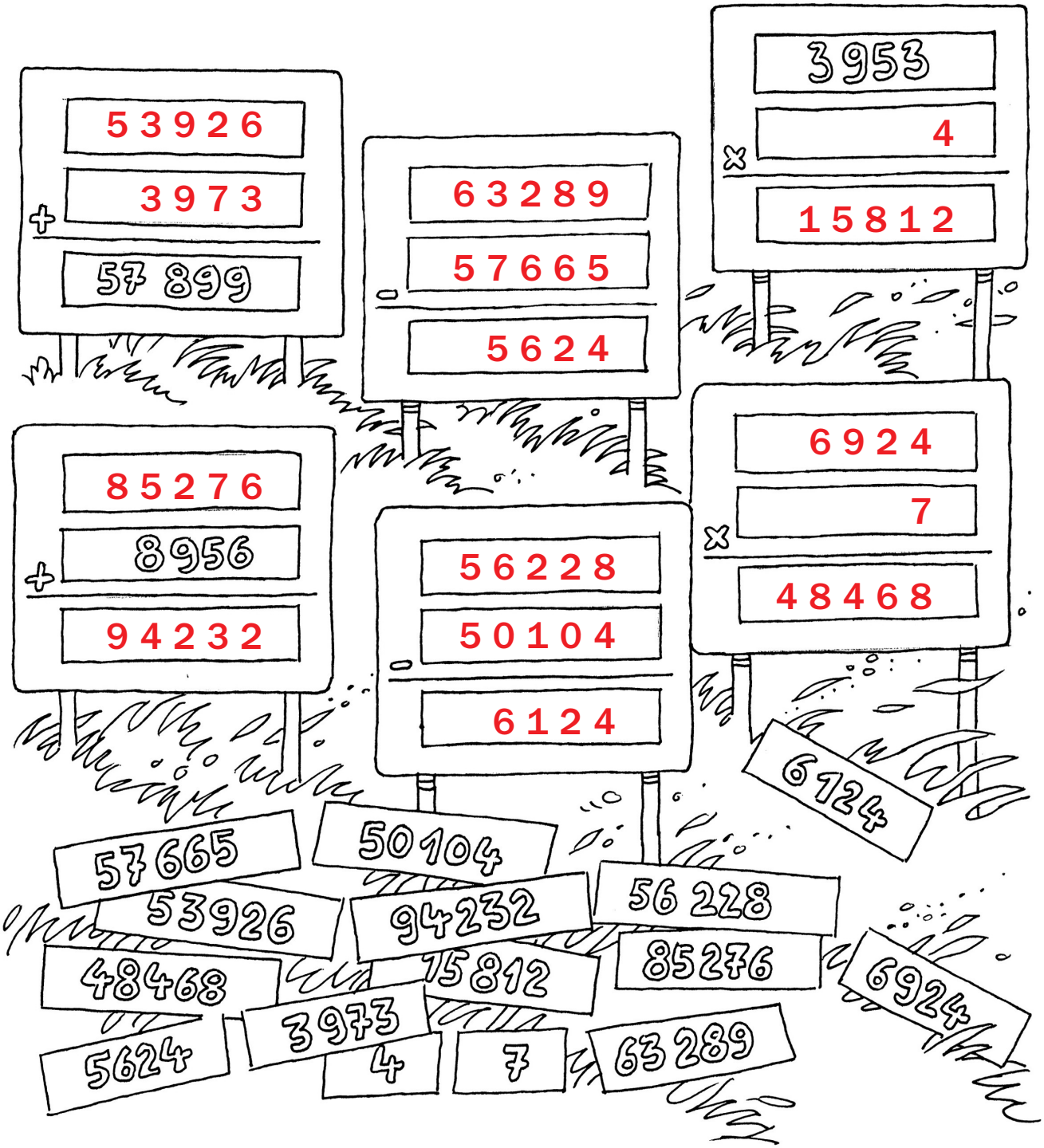
				612				
			309		303			
		156		153		150		
	81		75		78		72	
45		36		39		39		33
	27		18		18		21		18		15
	16		11		7		11		10		8		7
9		7		4		3		8		2		6		1

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

¡Vaya vendaval!

Nombre _____ Fecha _____



Juan y Lola están preparando el concurso anual de operaciones aritméticas. De repente, se ha levantado un fuerte viento y ha tirado casi todos los rótulos al suelo. Por suerte, han quedado en su sitio los suficientes para saber dónde tiene que ir el resto.

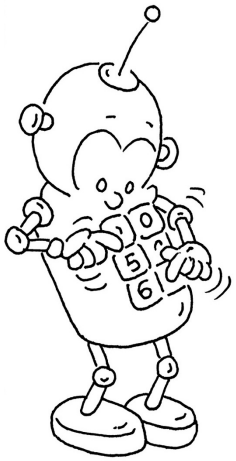
Ayuda a Juan y a Lola a colocar los rótulos en el lugar adecuado.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Operaciones encadenadas

Nombre _____ Fecha _____



18	:	9	=	2
:		+		×
6	×	3	=	18
=		=		=
3	×	12	=	36

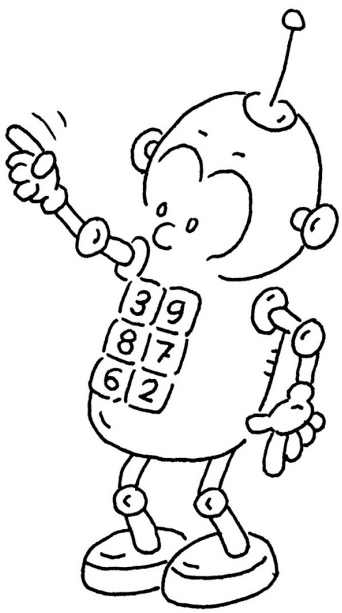
2	+	30	=	32
×		−		−
18	+	12	=	30
=		=		=
36	:	18	=	2

3	×	12	=	36
+		−		:
9	+	3	=	12
=		=		=
12	−	9	=	3

36	:	18	=	2
:		:		+
12	−	9	=	3
=		=		=
3	+	2	=	5

12	−	9	=	3
×		×		×
3	×	2	=	6
=		=		=
36	−	18	=	18

3	+	2	=	5
×		+		×
6	×	3	=	18
=		=		=
18	×	5	=	90



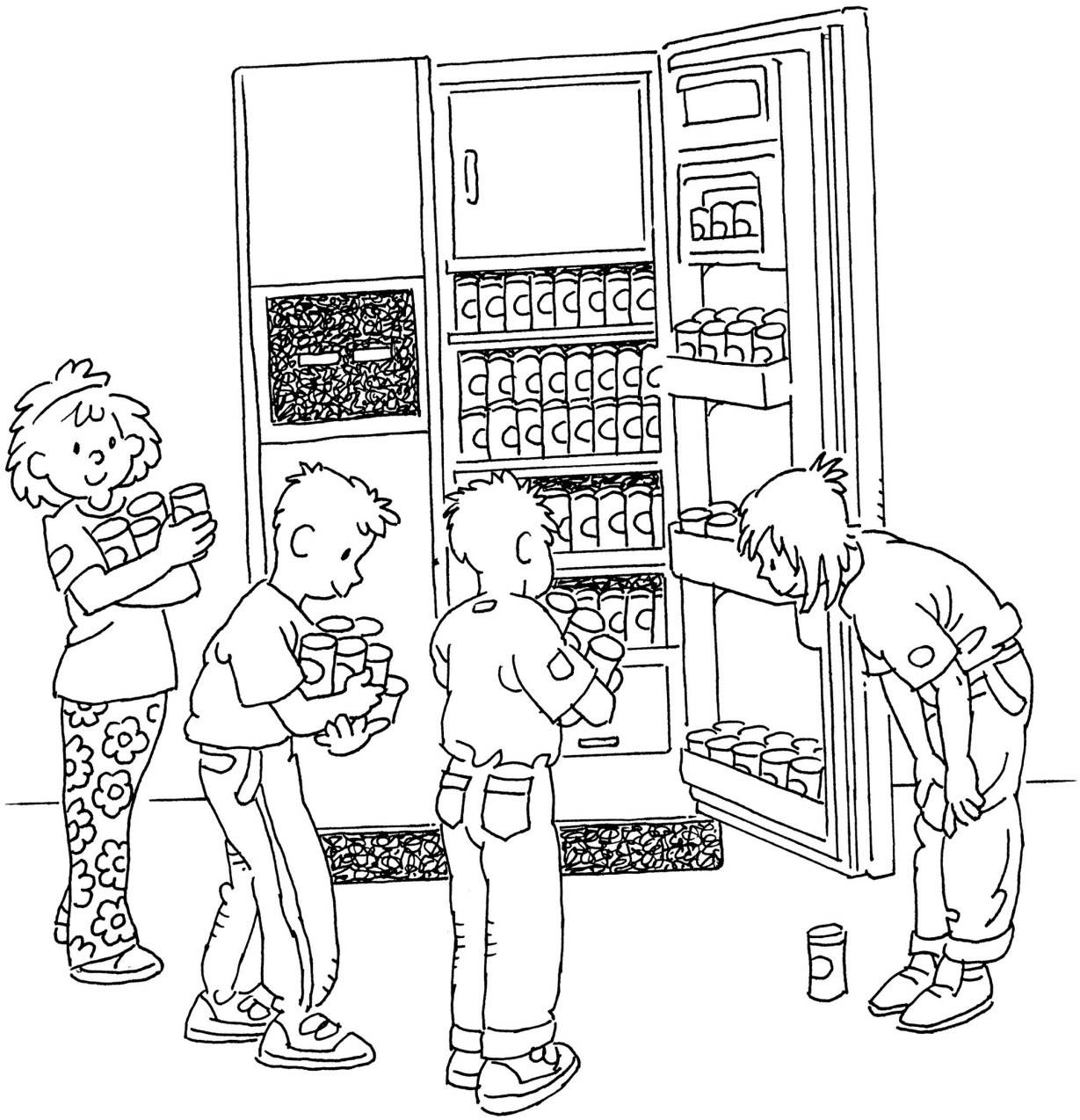
Las operaciones de estas cuadrículas están incompletas y hay que terminarlas.
La particularidad que tienen es que unas operaciones están relacionadas con otras: se encadenan en horizontal y en vertical. Hay que conseguir que todo encaje.
Seguro que lo puedes conseguir sin grandes esfuerzos.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Provisiones contra el calor

Nombre _____ Fecha _____



Pilar, Mario, Pedro y Marina han comprado 100 latas de refrescos para la fiesta de carnaval.

Lee los siguientes datos y averigua cuántas latas ha comprado cada niño.

- Mario y Marina han comprado tantas latas como Pilar y Pedro.
- Pilar ha comprado 10 latas menos que Mario y Marina juntos.
- Mario ha comprado 10 latas más que Pedro.

Pilar 40 Mario 20 Pedro 10 Marina 30

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

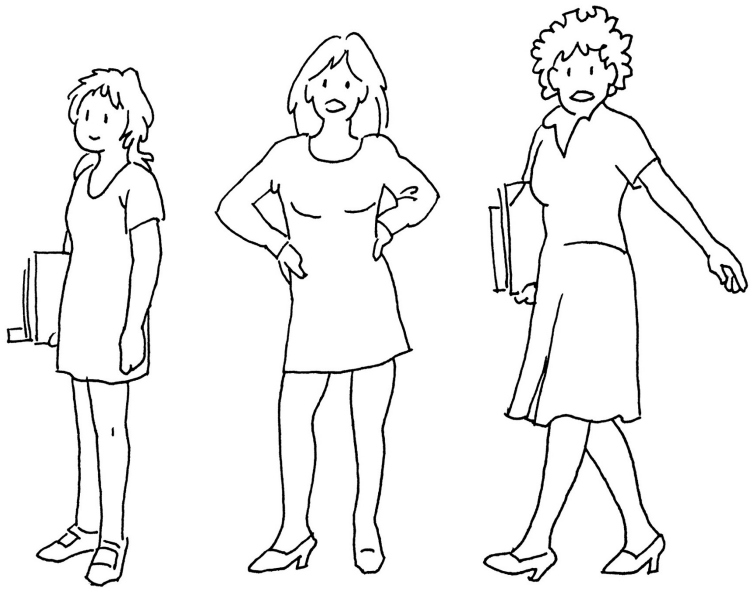
Ingenio e imaginación

Nombre _____ Fecha _____

¿Qué edad tiene cada una?

Calcula la edad de Carlota, Luisa y Elena a partir de estos datos.

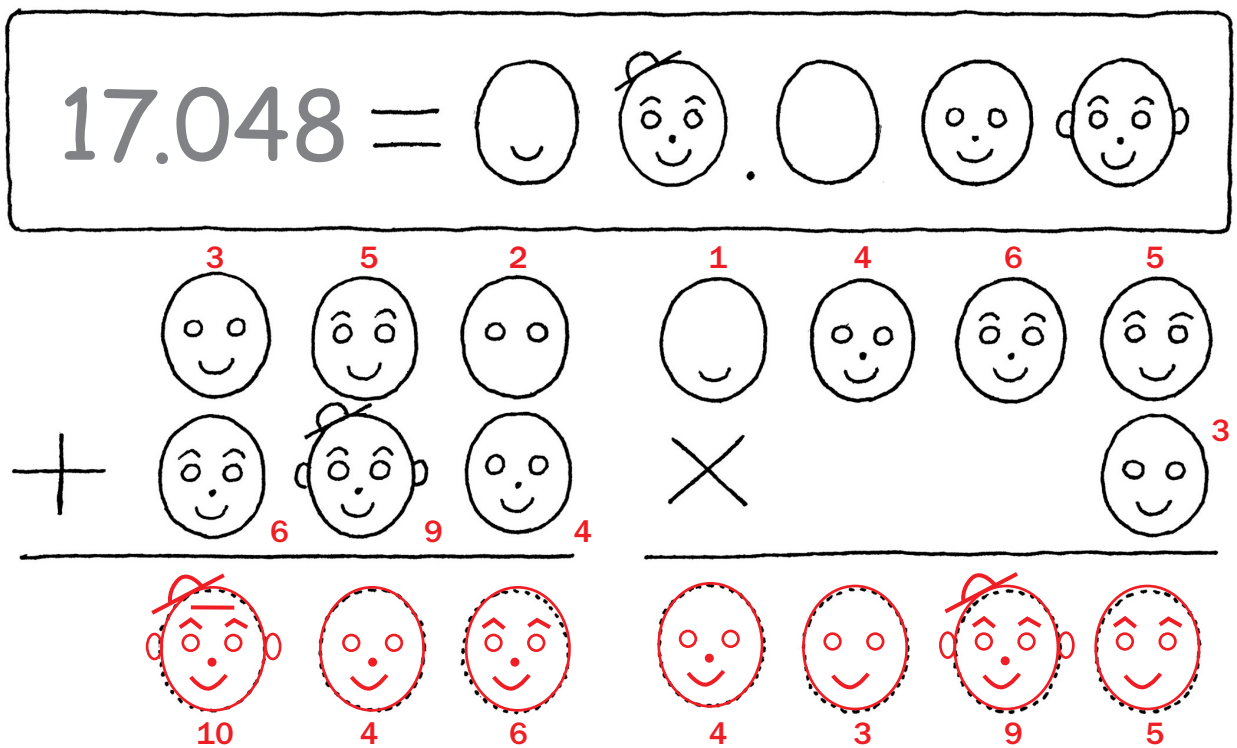
- Carlota, Luisa y Elena tienen 88 años entre las tres.
- Elena tiene el triple de años que Carlota y el doble que Luisa.
- Las edades de dos de las chicas suman 40 años.



Carlota 16 **Luisa** 24 **Elena** 48

Caretas numéricas

Emilio ha inventado una forma diferente de representar los números.
Observa cómo ha escrito el número 17.048 y deduce la clave. Después, resuelve la suma y la multiplicación de abajo utilizando el lenguaje de caras inventado por Emilio.

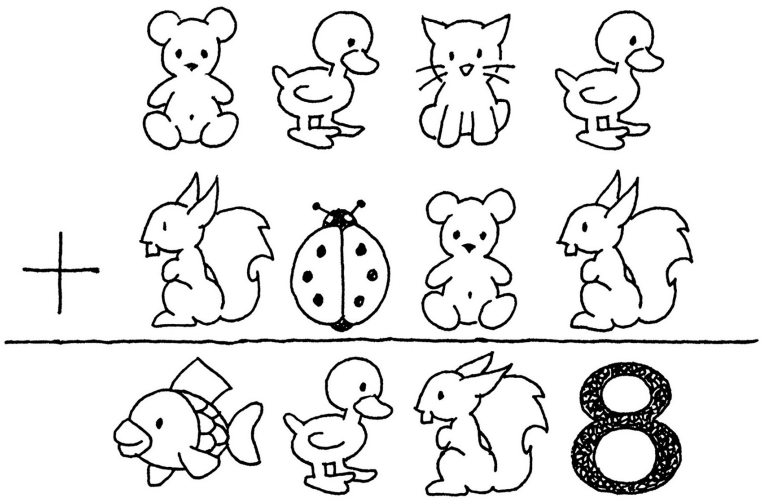


© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Gimnasia cerebral

Nombre _____ Fecha _____



Suma de muñecos

Los números de esta suma se han sustituido por muñecos de peluche. Averigua el valor de cada muñeco partiendo de lo que suman el patito y la ardilla.

Puedes ir probando en los espacios de la derecha.

	1	5	2	5
+	3	0	1	3
	4	5	3	8

	1	2	5	2
+	6	0	1	6
	7	2	6	8

	3	1	4	1
+	7	0	3	7
	10	1	7	8

Los problemas de Robotín

Robotín no entiende cómo con los mismos números se pueden obtener diferentes resultados. Ayúdale a completar las siguientes operaciones con los signos **+**, **−**, **×**, **:** y **( )**.

$(5 + 5) + (5 - 5) = 10$

$(5 + 5) + (5 + 5) = 20$

$(5 \times 5) - (5 + 5) = 15$

$(5 + 5 + 5) \times 5 = 75$

$(5 \times 5 \times 5) - 5 = 120$

$(5 : 5) \times (5 : 5) = 1$

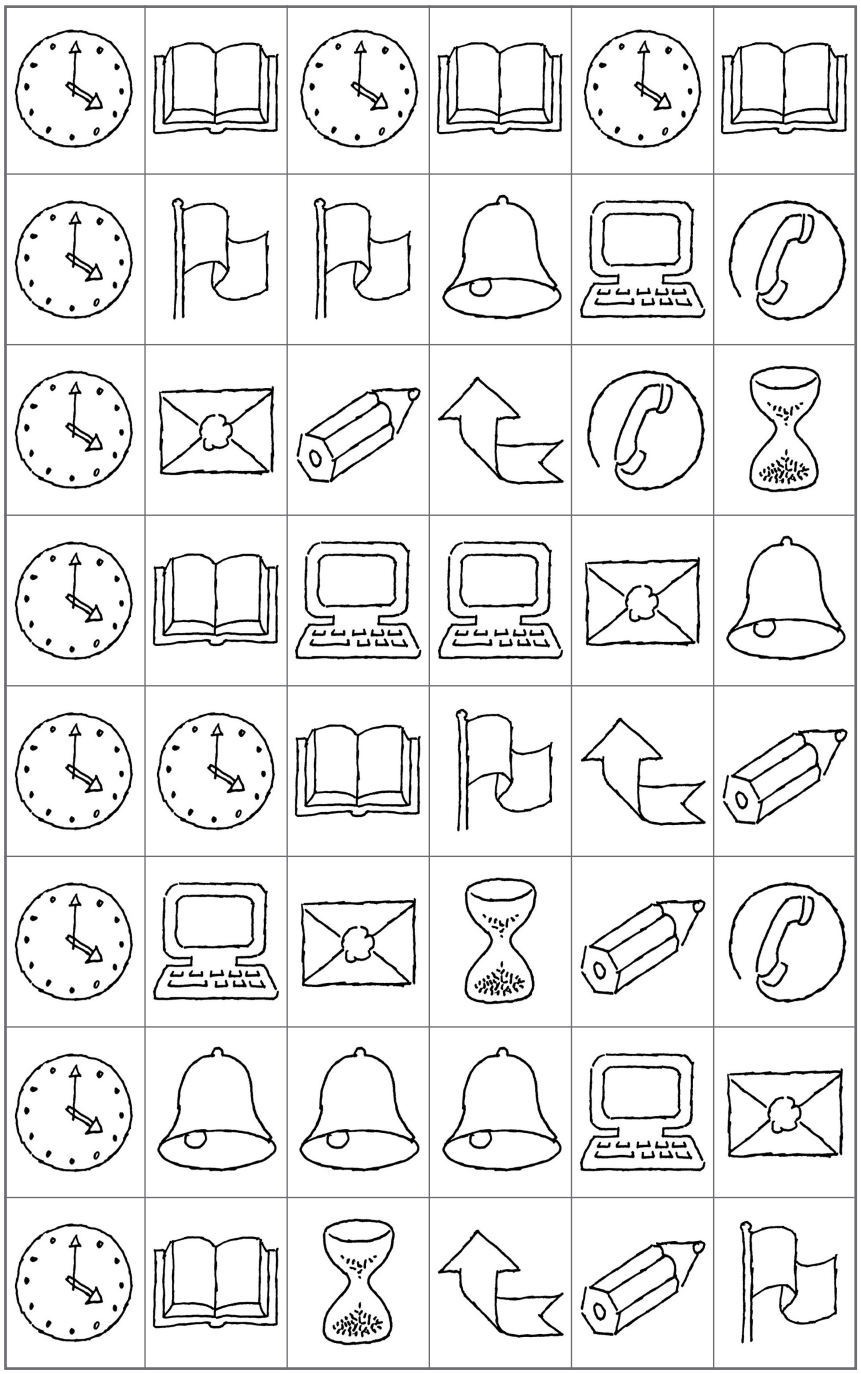
$(5 + 5) + (5 : 5) = 11$

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Sumacosas

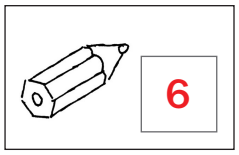
Nombre _____ Fecha _____

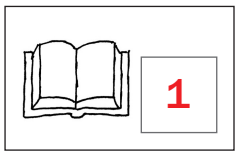


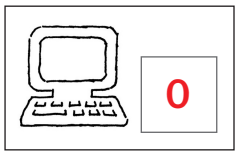
30
24
39
16
36
31
19
32

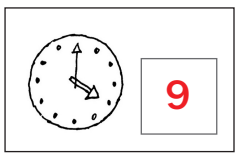
72 21 30 29 40 35

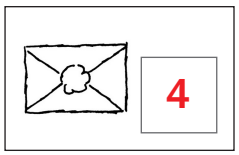
5

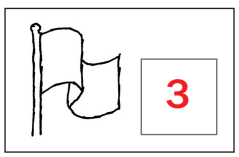

6


1

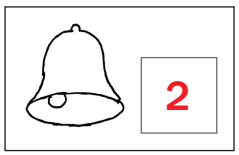

0

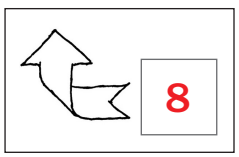

9


4


3

7


2


8

Cada uno de los dibujos representa un número que va del 0 al 9. Averigua el valor de los dibujos, sabiendo que la suma de cada fila y de cada columna tiene que dar el número indicado.

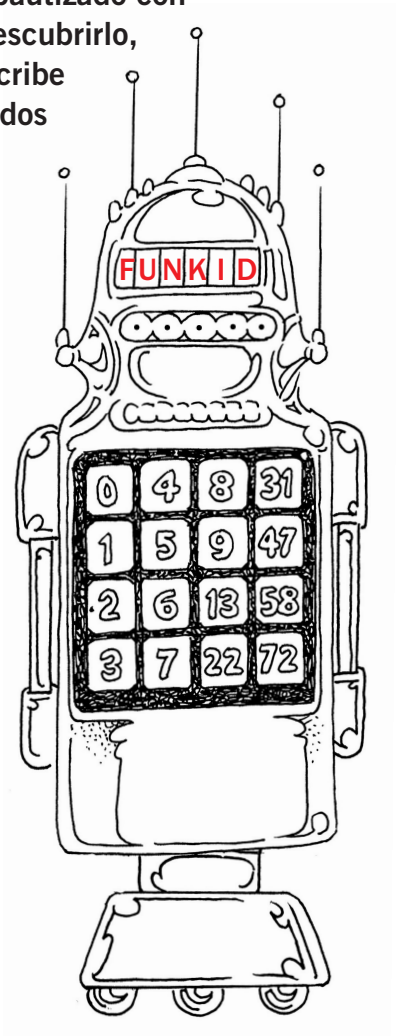
© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

¿Cómo se llama este robot?

Nombre _____ Fecha _____

Nuestro amigo el robot ha sido bautizado con un nombre muy curioso. Para descubrirlo, resuelve estas seis pruebas y escribe su nombre en los espacios situados en la frente del robot.



Prueba número 1

Suma los números que aparecen en la calculadora del robot. Después, divide la cifra que obtengas por el número más alto de los de la calculadora.

PRIMER NÚMERO **4**

Prueba número 2

Suma el resultado de la primera prueba al número de antenas del robot y obtendrás el número de esta prueba.

SEGUNDO NÚMERO **9**

Prueba número 3

En este cuadrado mágico la suma de cada horizontal, vertical y diagonal da el mismo resultado: 65. El número que falta en la primera casilla es el resultado de la prueba 2. El número que corresponde a la casilla sombreada es el de esta prueba.

TERCER NÚMERO **11**

9	12	20	23	1
18	21	4	7	15
2	10	13	16	24
11	19	22	5	8
25	3	6	14	17

Prueba número 4

Suma los números de las tres primeras pruebas y, al resultado, réstale el doble del número de ojos que tiene el robot.

CUARTO NÚMERO **14**

Prueba número 5

Averigua el número que falta en esta serie.

12 13 15 18 **22** 27 33

QUINTO NÚMERO **22**

Prueba número 6

En esta suma el número 21 está representado por las figuras ◯ □. Encuentra el valor de ⬡ y tendrás el número de esta prueba.

$$\begin{array}{r} 2\ 1 \\ 1\ 6 \\ 1\ 2 \\ +\ 6\ 2 \\ \hline 1\ 1\ 1 \end{array}$$

SEXTO NÚMERO **6**

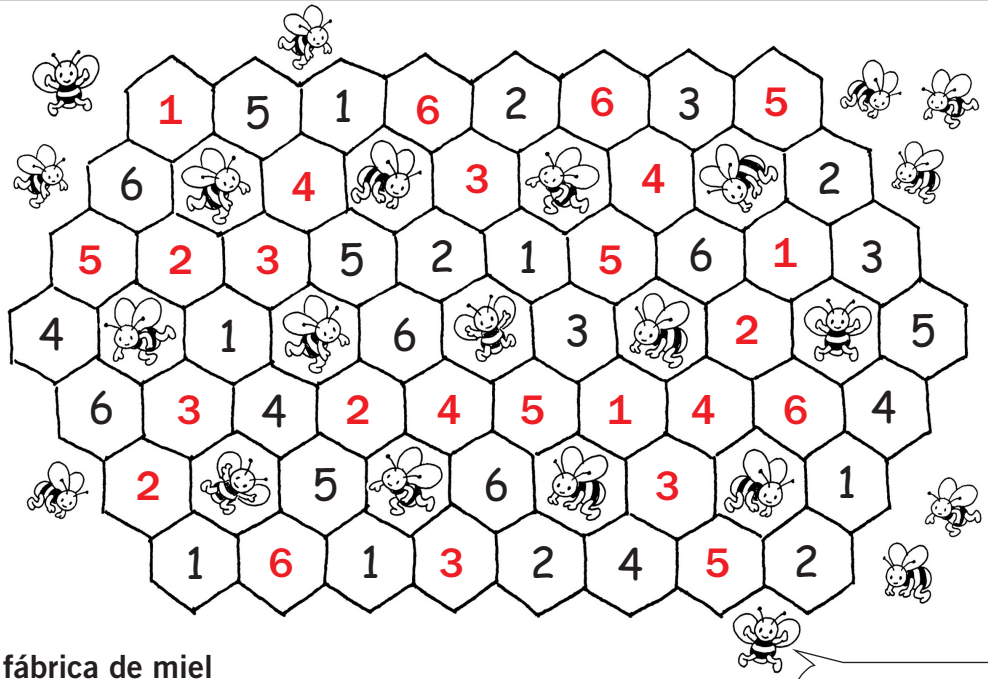
Ahora ya puedes saber el nombre del robot. Primero, ordena los números en el orden inverso a como los has obtenido: prueba 6, prueba 5… Luego, transforma los números en letras siguiendo el orden alfabético (A = 1; B = 2; C = 3…). Por último, escribe cada letra en su casilla.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Números y más números

Nombre _____ Fecha _____



La fábrica de miel

Escribe los números del 1 al 6 en las celdas que rodean a cada abeja, teniendo en cuenta que no se puede poner el mismo número en celdas contiguas.

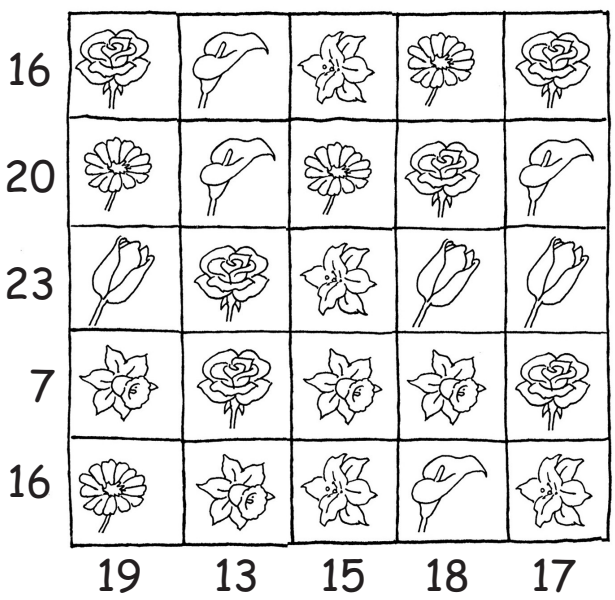
Comienza por las celdas situadas alrededor de la abeja del centro de la colmena.

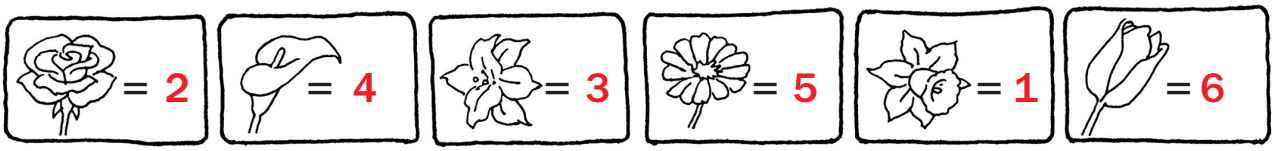
La floristería de los números

Cada flor representa un número del 1 al 6.

Averigua el valor de las flores, sabiendo que la suma de cada fila y de cada columna da el número indicado.

Un consejo: lo más fácil es comenzar por la fila que suma 7.



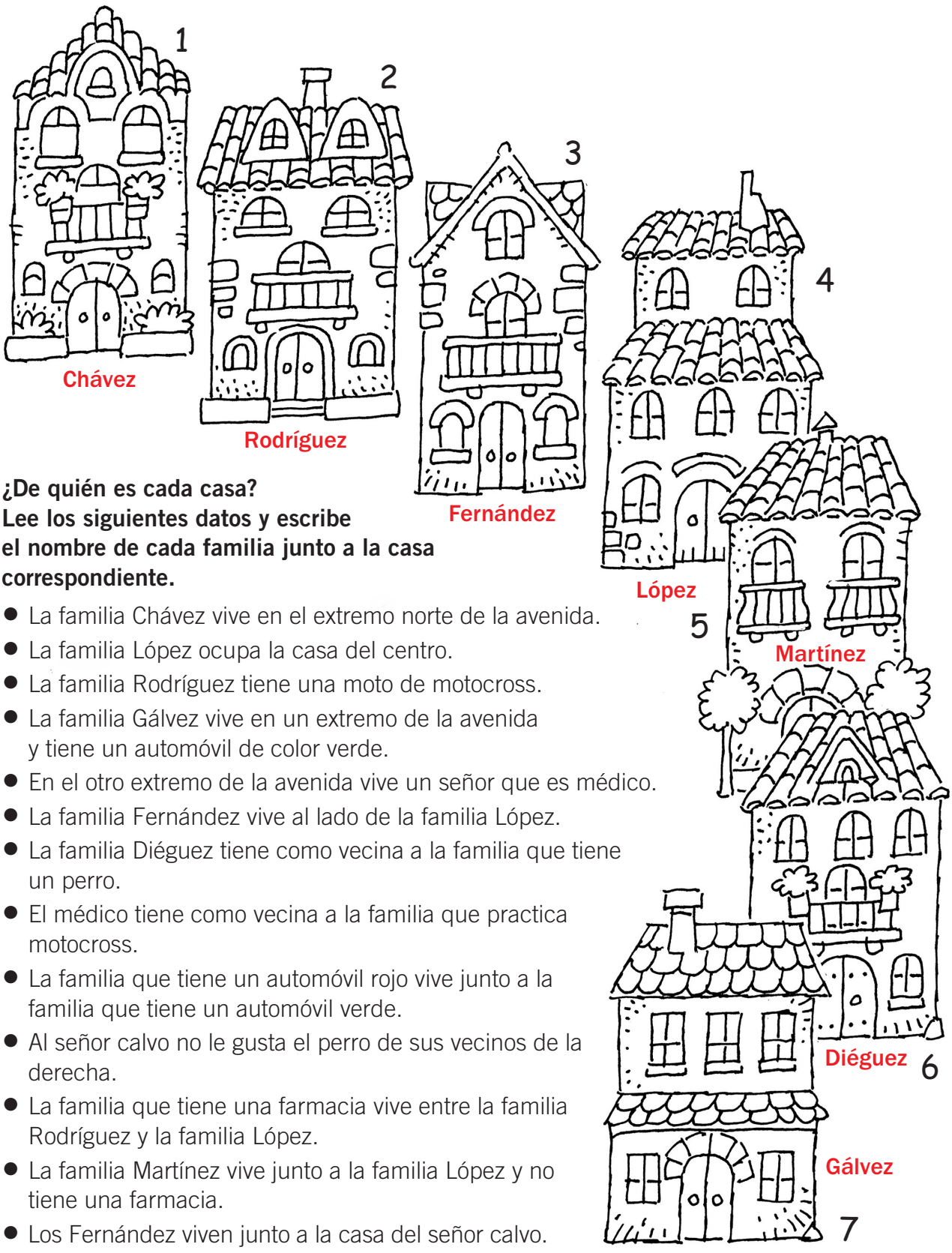


© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Las siete casas

Nombre _____ Fecha _____



¿De quién es cada casa?
Lee los siguientes datos y escribe el nombre de cada familia junto a la casa correspondiente.

- La familia Chávez vive en el extremo norte de la avenida.
- La familia López ocupa la casa del centro.
- La familia Rodríguez tiene una moto de motocross.
- La familia Gálvez vive en un extremo de la avenida y tiene un automóvil de color verde.
- En el otro extremo de la avenida vive un señor que es médico.
- La familia Fernández vive al lado de la familia López.
- La familia Diéguez tiene como vecina a la familia que tiene un perro.
- El médico tiene como vecina a la familia que practica motocross.
- La familia que tiene un automóvil rojo vive junto a la familia que tiene un automóvil verde.
- Al señor calvo no le gusta el perro de sus vecinos de la derecha.
- La familia que tiene una farmacia vive entre la familia Rodríguez y la familia López.
- La familia Martínez vive junto a la familia López y no tiene una farmacia.
- Los Fernández viven junto a la casa del señor calvo.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

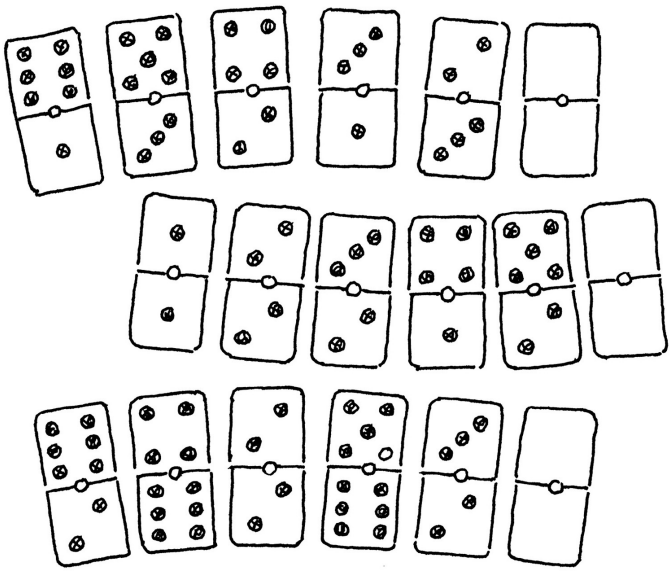
Juegos para pensar

Nombre _____ Fecha _____

El dominó

Fíjate en qué orden están colocadas las fichas del dominó y completa las series.

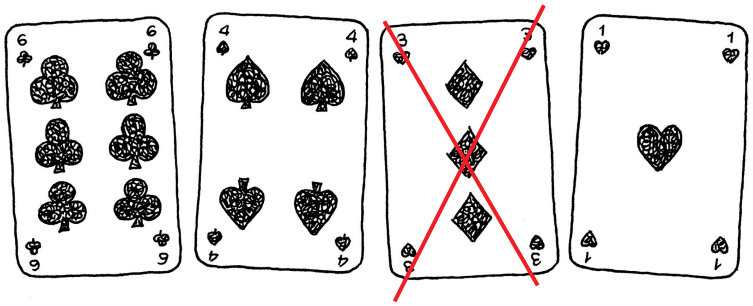
Recuerda que en el dominó los puntos van del 0 al 6.



Las cartas

La baraja francesa está constituida por cuatro tipos de cartas: corazones ♥, tréboles ♣, diamantes ♦ y picas ♠.

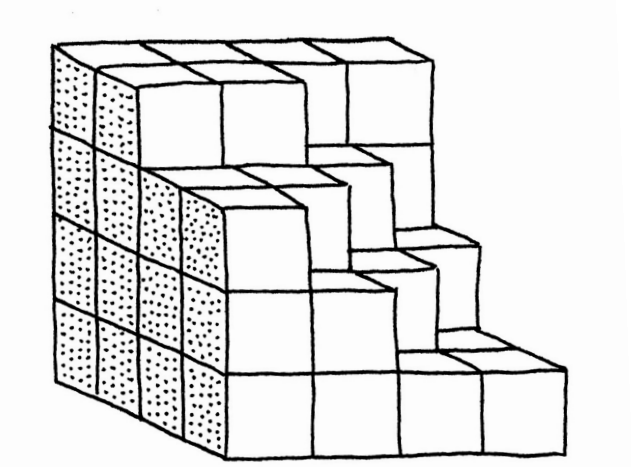
Fíjate en las siguientes cartas y tacha la que es falsa.



Los dados

Los dados son cubos que tienen puntos en cada una de sus seis caras. Están dispuestos de forma que los puntos de sus caras opuestas siempre suman 7.

- Como verás, este cubo está incompleto. ¿Cuántos dados faltan para formar este cubo? 19
- ¿Cuánto sumarán los puntos de todos los dados que lo forman? 945
  (45 cubos × 21 puntos)



© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Las bolas de oro

Nombre _____ Fecha _____

Un rey tenía nueve bolas doradas, todas del mismo tamaño. Creía que todas eran de oro, pero no era así: una era de plomo.

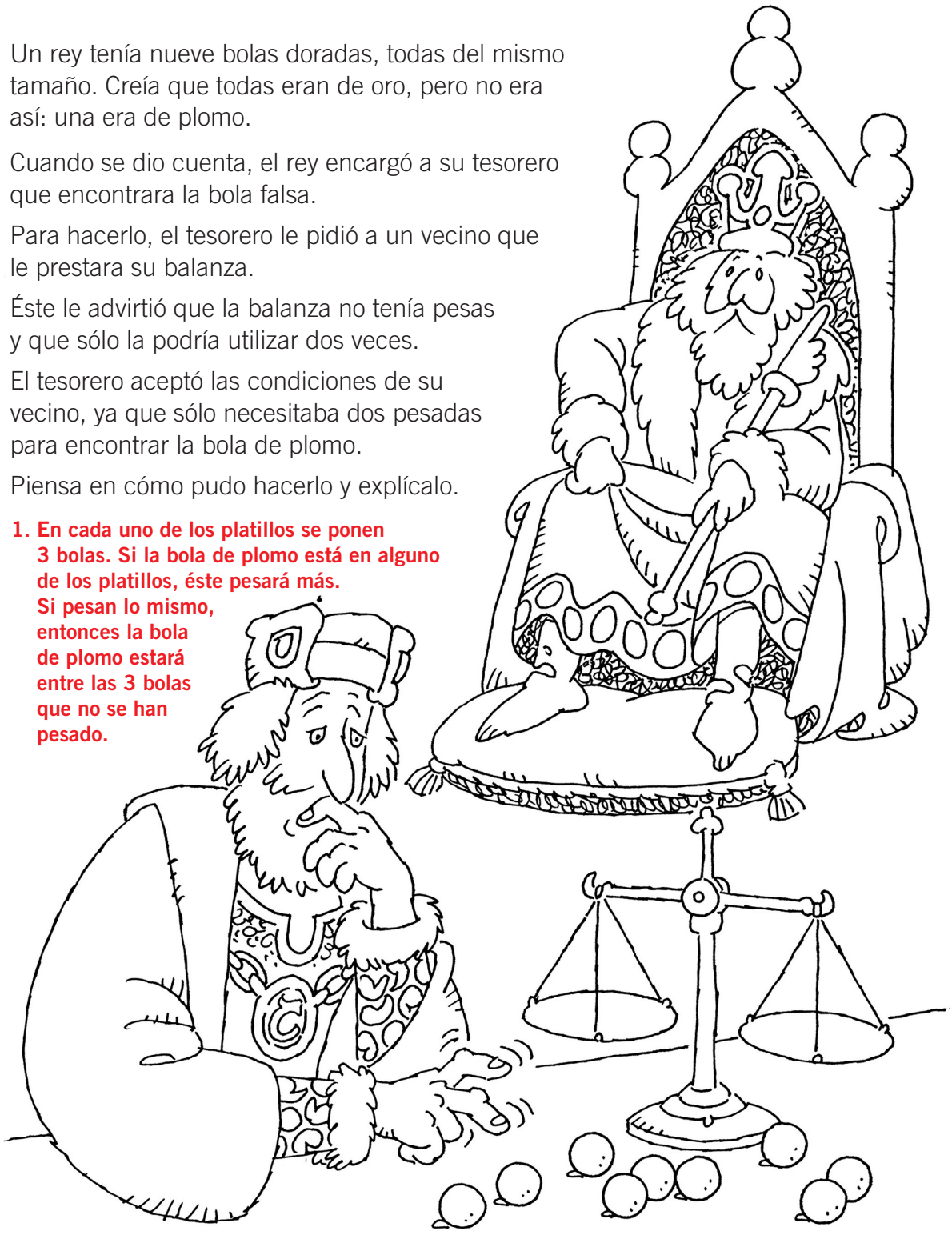
Cuando se dio cuenta, el rey encargó a su tesorero que encontrara la bola falsa.

Para hacerlo, el tesorero le pidió a un vecino que le prestara su balanza.

Éste le advirtió que la balanza no tenía pesas y que sólo la podría utilizar dos veces.

El tesorero aceptó las condiciones de su vecino, ya que sólo necesitaba dos pesadas para encontrar la bola de plomo.

Piensa en cómo pudo hacerlo y explícalo.



1. En cada uno de los platillos se ponen 3 bolas. Si la bola de plomo está en alguno de los platillos, éste pesará más. Si pesan lo mismo, entonces la bola de plomo estará entre las 3 bolas que no se han pesado.

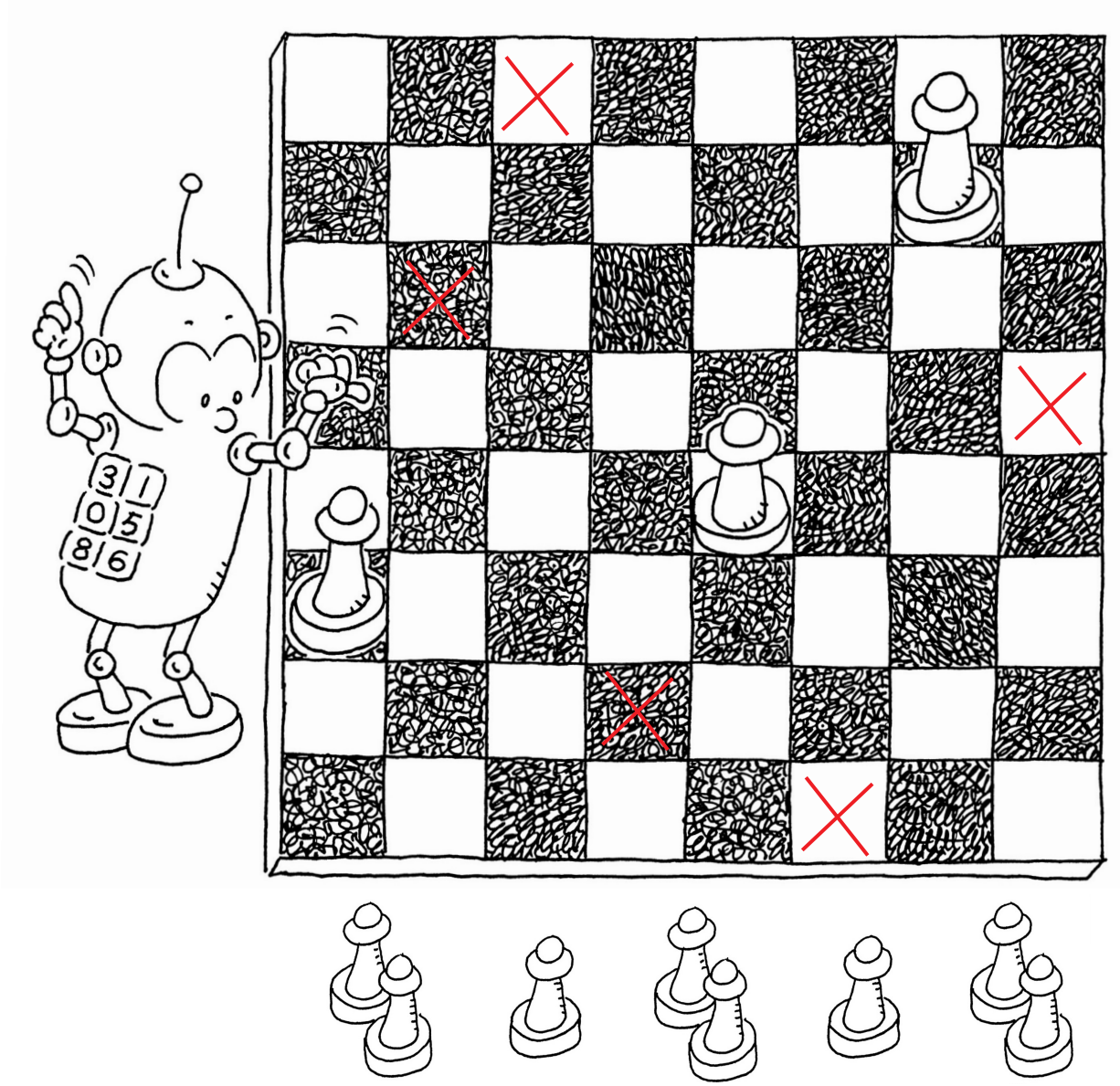
2. En cada uno de los platillos se pone 1 bola. Si las bolas pesan lo mismo, la de plomo es la que está fuera. Si una pesa más, ésa es la bola de plomo.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Las damas del ajedrez

Nombre _____ Fecha _____



¿Has jugado alguna vez a las ocho damas?

Como sabes, en el juego del ajedrez, la dama es la pieza más importante, ya que se puede mover en todas direcciones (horizontal, vertical o diagonal) sin límite de casillas.

El juego que te proponemos consiste en colocar sobre el tablero de ajedrez ocho damas de modo que no se puedan atacar entre sí.

Ya hemos colocado las tres primeras damas, ahora te toca a ti situar las otras cinco que faltan.

Si te es más fácil, puedes utilizar un tablero de ajedrez real con ocho peones que hagan las veces de damas.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Aventura en África

Nombre _____ Fecha _____

El explorador, que era muy listo, enseguida supo de qué tribu era cada uno. A lo mejor también lo has descubierto tú.

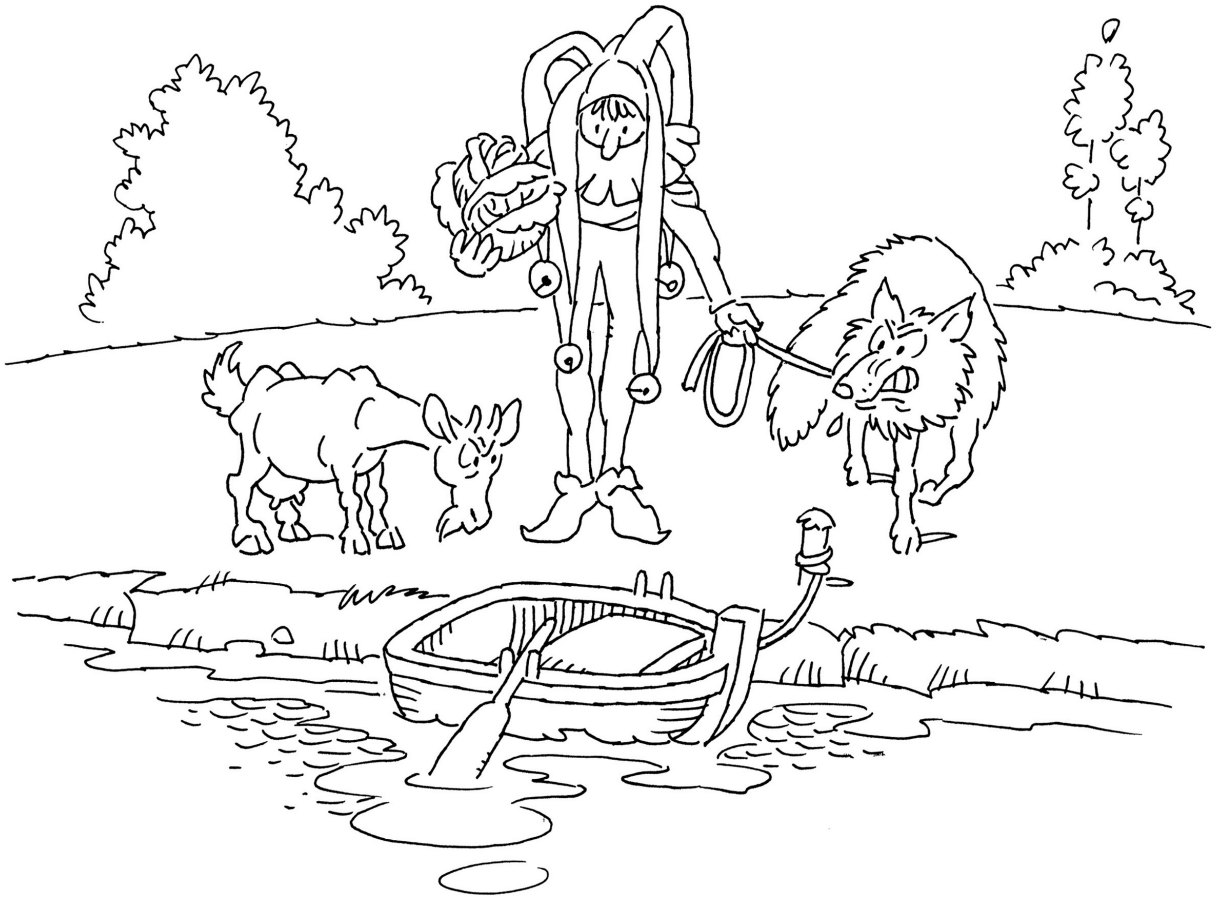
¿De qué tribu era el guía? ¿Y el hombre de la orilla? Razona tu respuesta.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Una travesía problemática

Nombre _____ Fecha _____



Había una vez un titiritero que recorría el país llevando consigo todo lo que poseía: un lobo, una cabra y una col.

En cierta ocasión, llegó a un río y se encontró con que la única manera de atravesarlo era utilizando una barca en la que sólo cabían él y el lobo o él y la cabra o él y la col.

Desgraciadamente, no podía dejar al lobo con la cabra, porque el lobo se comería a la cabra. Tampoco podía dejar a la cabra con la col, porque la cabra se comería la col.

Cuando ya estaba convencido de que era imposible atravesar el río sin perder alguna de sus pertenencias, encontró la solución y llegó a la otra orilla sin perder nada.

¿Cómo pudo hacerlo? Explica.

Primero pasaría la cabra. Segundo pasaría la col y se llevaría, de nuevo, la cabra.

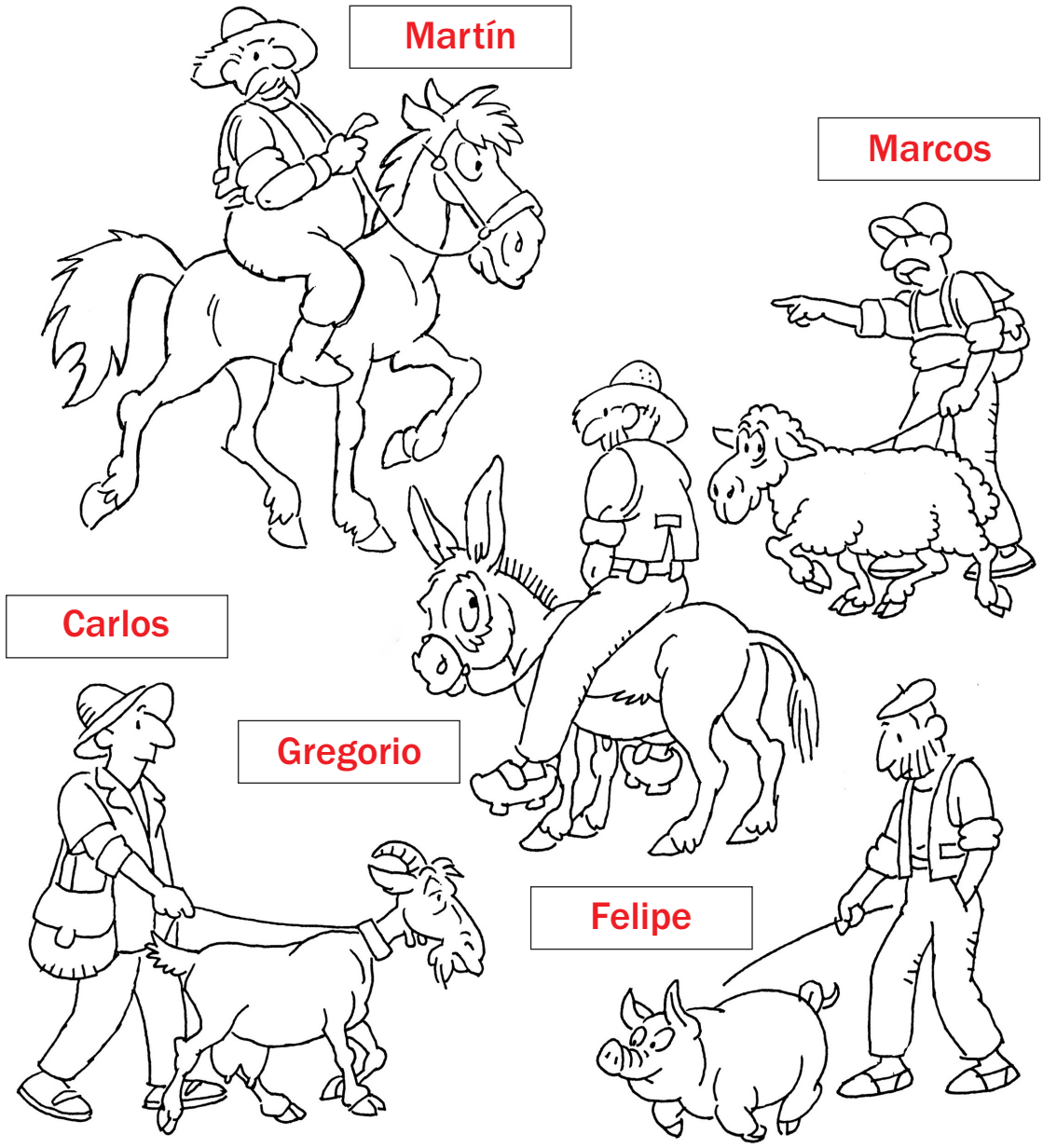
Tercero pasaría el lobo. Cuarto pasaría la cabra.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Feria de ganado

Nombre _____ Fecha _____



Estos ganaderos han ido a la feria. Cada uno de ellos ha comprado un animal. Lee los siguientes datos y averigua el nombre de cada ganadero.

- Marcos lleva bigote.
- Gregorio no lleva bigote y monta un animal más pequeño que Martín.
- Carlos no tiene un cerdo.
- Felipe es el que se ha gastado más dinero.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

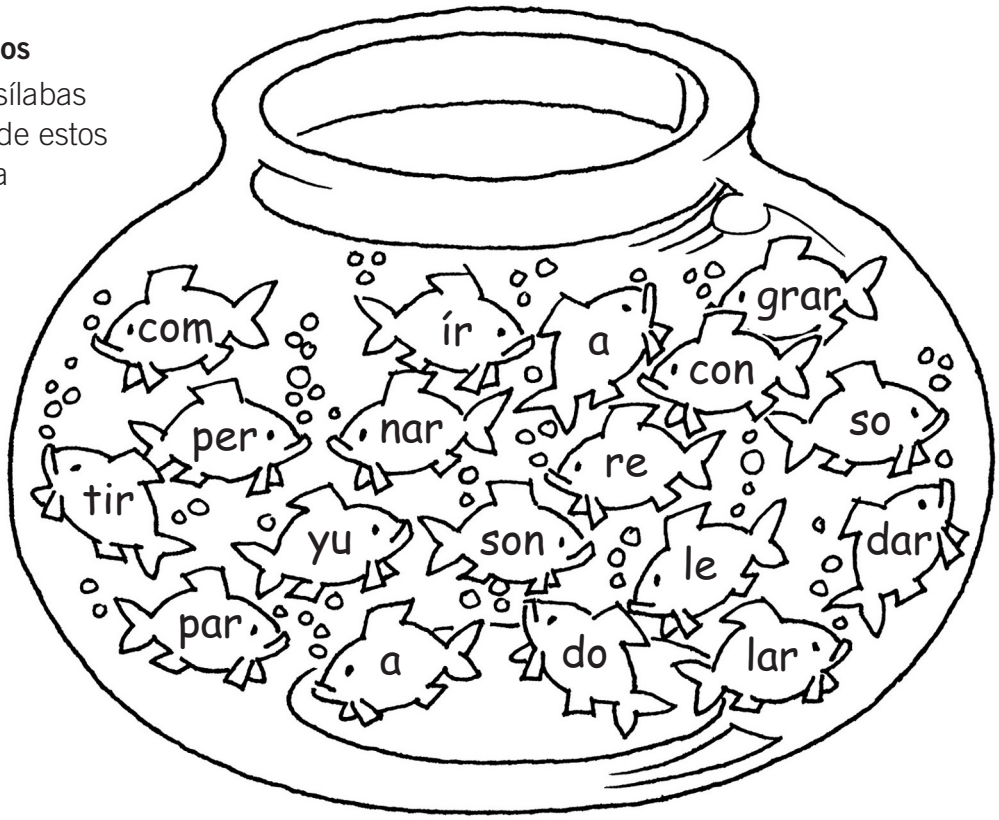
Juegos con palabras

Nombre _____ Fecha _____

Peces silábicos

Combina las sílabas de cada uno de estos peces y forma seis verbos.

compartir
ayudar
consolar
sonreír
perdonar
alegrar



T	U	S	O	S
N	E	L	U	S
A	R	M	I	L
P	A	T	R	O
R	O	P	E	T

S	U	S	T	O
L	U	N	E	S
L	I	M	A	R
T	R	A	P	O
T	O	R	P	E

Letras en orden

Ordena las letras y escribe en las casillas de la derecha palabras que tengan sentido.

Si las ordenas bien, en la columna marcada podrás leer una palabra que significa lo contrario de **restar**.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice

Gran sopa de nombres

Nombre _____ Fecha _____

L	S	A	O	N	U	R	B	N	O
U	M	S	M	S	L	S	E	N	I
C	E	A	A	P	E	D	R	O	G
A	B	L	R	A	G	A	S	A	R
S	S	B	I	G	N	J	O	S	E
J	I	C	A	M	A	R	C	O	S
J	U	A	N	T	T	R	I	R	A
L	L	L	M	A	R	T	I	N	X
M	A	R	I	N	A	R	I	T	A
N	O	E	T	A	M	L	I	S	A

Encuentra en la sopa de letras 23 nombres propios de hombre y de mujer.

Ana, Blas, Bruno, Inés, José, Juan, Julia, Lina, Lisa, Lucas, Lucía, Luis, Marcos, Margarita, María, Marina, Marta, Martín, Mateo, Pedro, Rita, Rosa, Sergio.

© 2006 Santillana Educación, S. L.

Índice