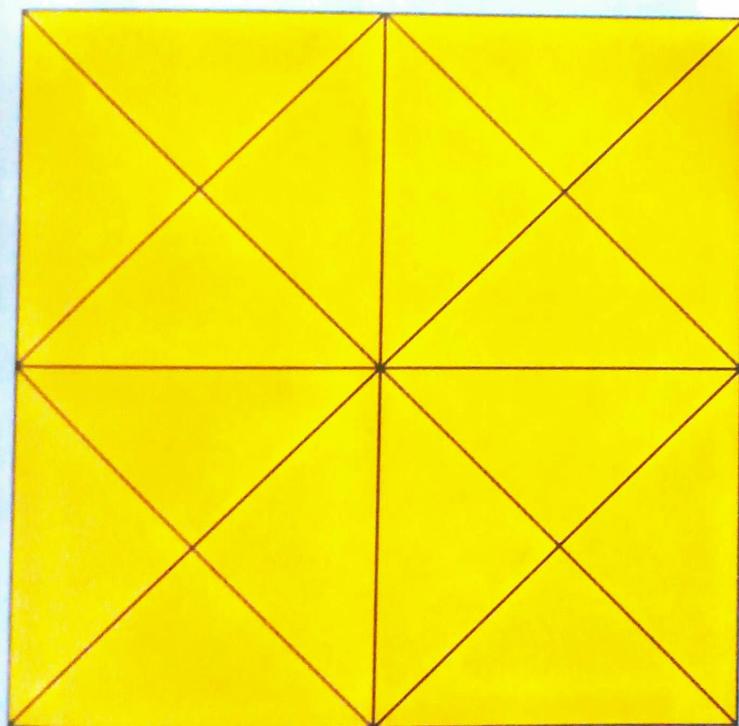


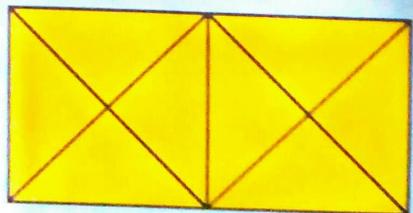
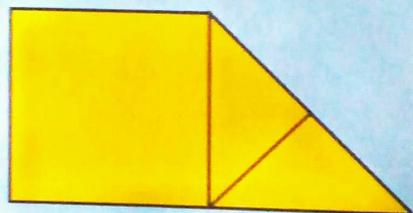
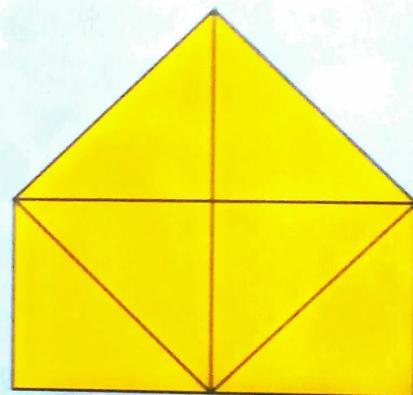
DOBLAR Y DOBLAR

**

Recorta un cuadrado de 20 centímetros de lado. Cuando tengas el cuadrado hecho, dóblalo hasta que quede igual que el que está aquí dibujado. Una vez marcados los pliegues, debes conseguir hacer las tres figuras pequeñas doblando sólo por los pliegues señalados.



¡PREPARA
PAPEL Y
TIJERAS!



Los granos de arroz deportistas

MATERIAL:

*Granos de arroz, rotuladores, pajitas de refresco
y tizas.*

Previamente al comienzo del juego, se colorean los granos de arroz con unos rotuladores, después se reparte uno a cada participante acompañado de una pajita de refresco.

Todos los jugadores, que no conviene sobrepasen los seis por turno, se ponen de rodillas ante la línea de salida dibujada con tiza en el suelo y colocan su grano de arroz y la pajita en la boca.

Al dar la señal de partida, los jugadores deberán soplar a través de la pajita y empujarán así su grano de arroz hasta la meta. El primero en alcanzarla será el ganador.

Inventores de juguetes

MATERIAL:

*Cartulinas, alfileres, lápices, palitos, cajas de
cartón, gomas, latas de bebidas vacías, cilindros
de cartón de los rollos de papel higiénico y de papel
de cocina...*

[92]

Una actividad que suele causar asombro y diversión a los niños es la de inventor de juguetes. Es importante que los niños aprendan a reciclar y divertirse con juguetes hechos por ellos mismos. Las latas de refresco podemos forrarlas de cartulina, decorarlas y utilizarlas como luchas.

También podemos llenarlas de arroz o garbanzos y, adornadas, usarlas como maracas. Si con un abrelatas les quitamos la parte superior, pueden usarse como botes de lápices.

[93]

El molinillo

Recortamos un cuadrado de cartulina.

Realizamos un corte en diagonal partiendo de cada una de sus esquinas sin llegar al centro.

Unimos una esquina sí, otra no y las atravesamos con un alfiler que clavamos en un lapicero o un palo delgado.

[94]

Con los cilindros de cartón de los rollos de papel higiénico y de papel de cocina podemos hacer las figuras de un ajedrez entre todos los niños. Se colorean con témperas, rotuladores y se decoran con cartulinas. El tablero podemos dibujarlo sobre papel de embalar blanco.

La civilización china

Aislados de las grandes civilizaciones antiguas, los territorios del río Amarillo se unieron formando el imperio más fuerte conocido a lo largo de la historia. La sociedad china estaba formada por diferentes pueblos, cuyas tradiciones se unificaron a partir de las enseñanzas del maestro Confucio o Kong-Fu-Tze. Según su pensamiento, una sociedad justa debía basarse en virtudes como la sabiduría, para diferenciar entre lo debido y lo indebido, la bondad y la honestidad.



EL PRETENDIENTE

Un día, el joven Hao vio en el mercado a una joven inteligente y hermosa y quedó totalmente prendado de ella. La escuchó mientras negociaba con gran destreza los precios de varias telas y así se enteró de que la llamaban Li. Siguiendo el fuerte impulso de su corazón, decidió pedirle permiso al padre de la joven para poder hablar con ella, pues esa era la costumbre.

1 Muy nervioso y emocionado, Hao se dirigió al padre de la joven; este lo saludó, y el chico, tímidamente, le explicó sus deseos...

Hola Hao,
¿qué deseas?

He conocido a su
hija Li y quisiera
poder visitarla y
hablar con ella.

2 El hombre asintió, pero le hizo una única pregunta para averiguar si realmente era honesto.

Para comprobar que
conoces a mi hija, dime,
¿cuántos años tiene?

3 Hao no tenía ni idea de la edad de Li y se quedó mudo ante la pregunta. El comerciante para ayudarlo, le escribió algo en un papel y se lo mostró.

Aquí tienes la
respuesta, muchacho.

4 En el papel, Hao tan solo vio el nombre de su amada Li, y sin entender nada, se marchó avergonzado, pero el comerciante, al ver su buena intención, lo autorizó a visitarla.



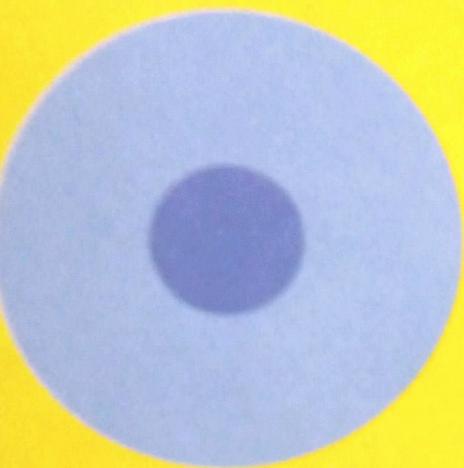
¿CUÁNTOS AÑOS
TENÍA LA HIJA
DEL COMERCIANTE?



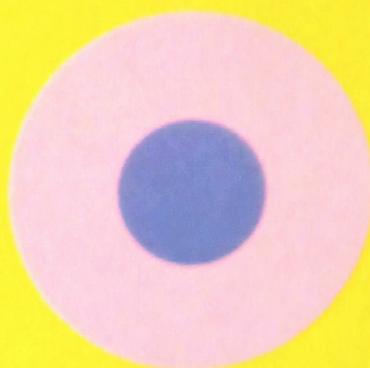
OBSERVAR CÍRCULOS

*

¿Cuál de los tres círculos interiores es más grande?



A



B



C



SUMA Y RESTA

**

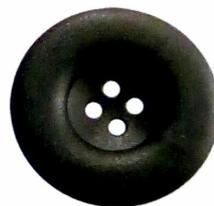
¿Qué cifra debes sumar o restar cada vez para obtener el número de la siguiente casilla? Fíjate en el ejemplo de arriba a la izquierda. Copia el cuadro en tu libreta y anota la respuesta.

2	+3	5	10	8
10	¡PREPARA TU LIBRETA!			12
16	66			18
14	20	19	15	

EL JUEGO DE KIM

**

El juego de Kim proviene de la novela "Kim de la India", de Rudyard Kipling. Kim era un chico muy listo, al que entrenaron con juegos como éste para ser espía del servicio secreto indio. Haz tú de espía y observa con atención todos estos objetos durante 1 minuto. A continuación, pasa la página y busca cuál de ellos no está.



CONTINÚA EL JUEGO DE KIM

**

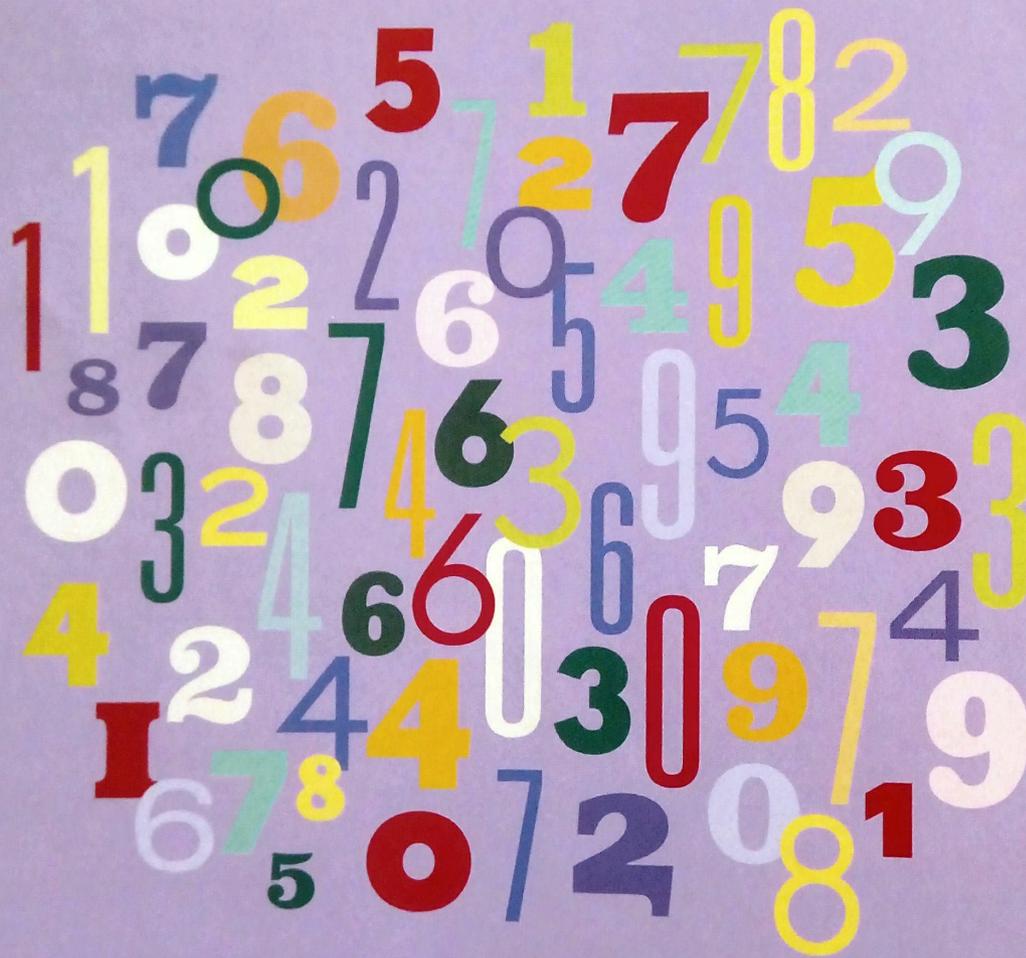
Mira bien y di qué objeto falta. No mires la página anterior.



MUCHOS NÚMEROS

*

Busca cuántos números 7 hay en este embrollo de números.



PALABRAS CAÍDAS

**

De este texto se han caído unas cuantas palabras.
¿Sabrías colocarlas en su sitio?

El gato de mis vecinos sale todos los
___ a pasear y a la vuelta de su ___
se acuesta sobre el césped de mi _____.
Es de color _____ y lleva un _____
colgado del cuello. No sé su _____,
pero yo lo llamo Blanquillo. Al verlo
llegar saco un tazón de _____ que siempre
se toma sin dejar ni _____.

días
nombre

paseo

leche

blanco

gota

jardín

casabel



EL ENIGMA

Tiene 17 años. Si damos la vuelta al papel, el nombre LI parece el número 17.

PÁGINA 17

Aunque te parezca que el círculo C es más grande, los tres son iguales.

Es una ilusión óptica: la circunferencia que rodea a los tres engaña la vista.

PÁGINA 18

$$\begin{array}{r} \textcircled{+ 3} + 5 - 2 + 4 \\ + 6 - 3 + 4 + 1 \\ - 6 + 2 - 6 - 8 \end{array}$$

PÁGINA 19, 20

El objeto que falta es la pinza de tender la ropa.

PÁGINA 22

Hay diez números 7.

PÁGINA 24

días - paseo - jardín - blanco - cascabel - nombre - leche - gota