



# APRENDI JUEGOS

PASATIEMPOS PARA CHICOS CURIOSOS

7 A 11 AÑOS

ACTIVIDADES  
Y JUEGOS PARA  
ESTIMULAR LA  
CREATIVIDAD Y  
EL INGENIO

.....\*



# ÍNDICE

## Entre papeles

Perrito.....	1
Barco.....	9
Flor.....	21

## Letras en juego

¿Palabras con o sin H?.....	2
Castillo de letras.....	10
Sinónimos desordenados.....	22
Verbos que ruedan.....	27

## Juegos con dibujos

¿Cómo son?.....	3
¿Cómo se cargan?.....	11
Encontrar las diferencias.....	23
¿Quién es quién?.....	28

## Números y figuras

¿Cuántos hay?.....	4
Crucinúmeros.....	12
¡Cuántas figuras!.....	24
Cuadrados mágicos.....	29

## Conductores y peatones

Peatón a prueba 1.....	5
Peatón a prueba 2.....	13

## ¡Manos a la obra!

Broche-sorpresa.....	6
Laberinto.....	14

## Desafíos con palabras

Adivinanzas.....	7
Colmos.....	19
Trabalenguas.....	25
Palabras en clave.....	30

## Exploraciones

¿Cómo hacer un dibujo animado?....	8
¿Cómo inflar un globo?.....	20
¿Cómo colorear un clavel blanco?....	26

## Juego de mesa

De paseo.....	16
---------------	----

## Bonus track.....

.....	31
-------	----

## Soluciones.....

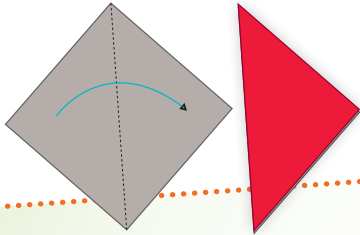
.....	32
-------	----

# PERRITO

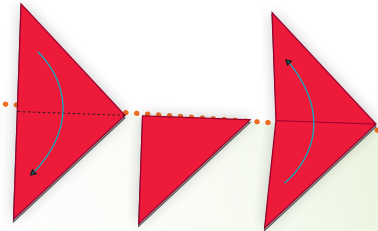
## MATERIALES

Papeles de diferentes colores.  
Medida sugerida:  
15 cm x 15 cm - Marcadores

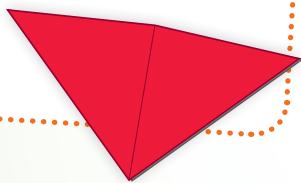
- 1** Tomar el papel y plegarlo por la mitad formando un triángulo.



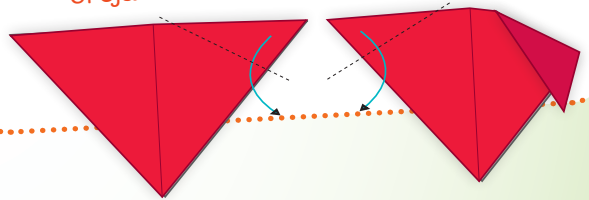
- 2** Plegar nuevamente el triángulo obtenido, formando otro más pequeño. Luego, desplegarlo. Tiene que quedar una marca en la mitad de la figura.



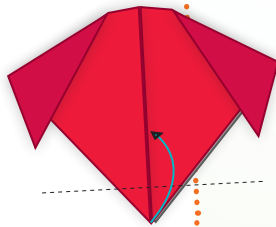
- 3** Girar el triángulo hasta ubicar la marca en posición vertical. Luego, darlo vuelta para que la marca quede levantada.



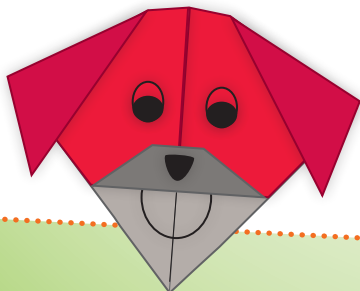
- 4** Pegar la punta derecha hacia abajo, como se indica en el dibujo, formando un pequeño triángulo. Luego, hacer lo mismo con la punta izquierda. Así quedan formadas las orejas.



- 5** De las dos capas que están encimadas en la punta inferior, tomar la parte superior y plegarla hacia arriba, como muestra la imagen.



- 7** Con el marcador dibujar los ojos, la nariz y la boca.



El perrito está terminado. ¿Qué nombre le vas a poner?



# ¿PALABRAS CON O SIN H?

Recordá que las palabras que comienzan con HUE, HUI, HIE se escriben con H.



Leé las referencias y completá el acróstico.

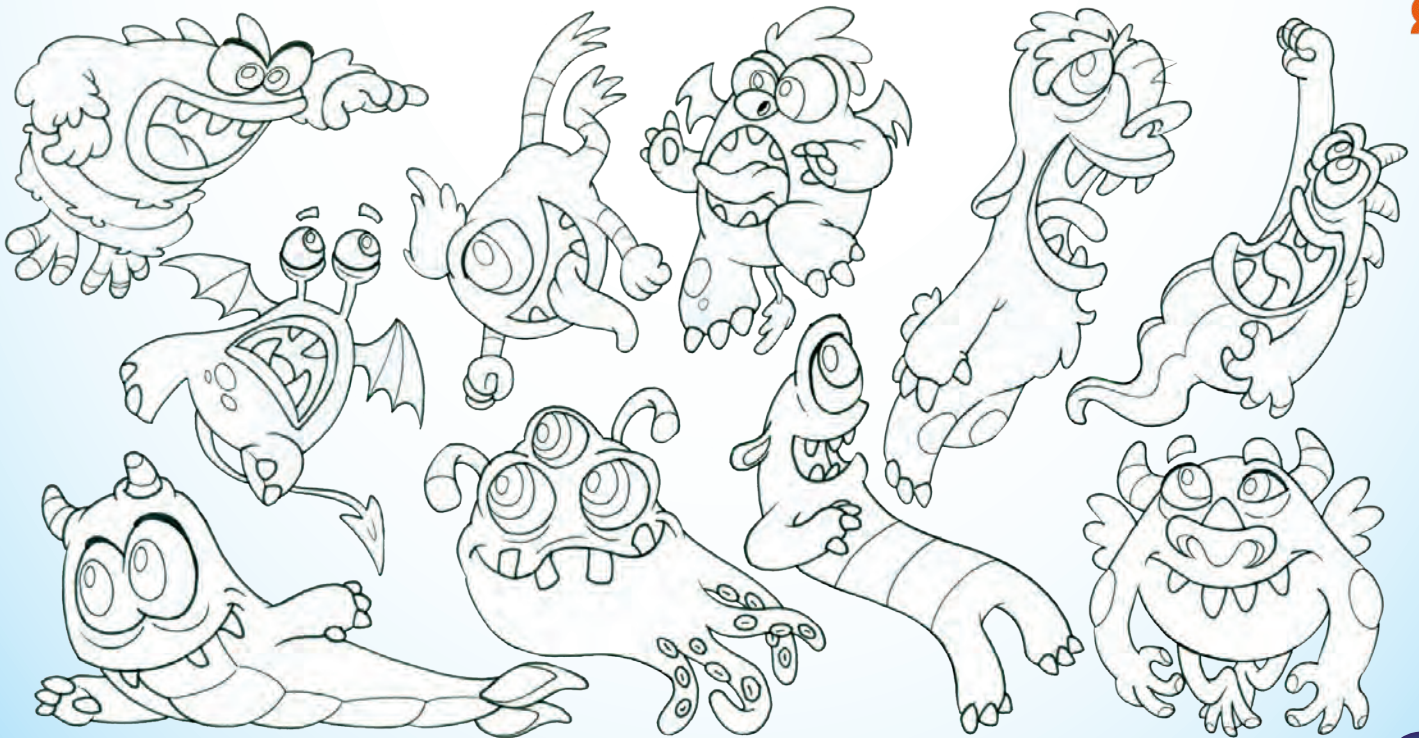
				1	H				
				2		A			
				3		B			
				4		I			
				5		T			
6						A			
7						C			
				8		I			
9						Ó			
				10		N			

## REFERENCIAS

1. Agua en estado sólido y cristalino.
2. Abundancia de humo.
3. Antónimo de cerrado.
4. Escapar, alejarse de algo velozmente.
5. Terreno donde se cultivan hortalizas, legumbres y árboles frutales.
6. Marca que queda en una superficie después del contacto con algo.
7. Transmisión o desarrollo de gérmenes que infectan o contaminan.
8. Palabra esdrújula: del caballo o relacionado con él.
9. Pieza de tela, generalmente de forma cuadrada, rellena de un material blando y mullido.
10. Mamífero carnívoro, propio de los continentes asiático y africano, de pelo áspero y grisáceo, que se alimenta fundamentalmente de carroña.

# ¿CÓMO SON?

Pintá los monstruos de abajo como los de arriba.



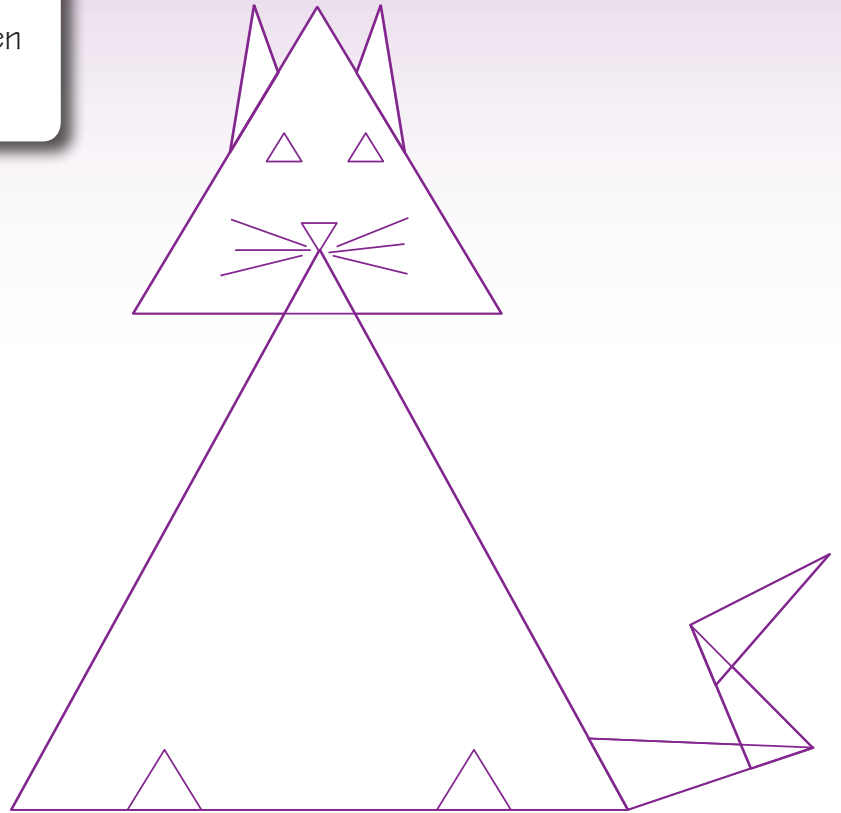
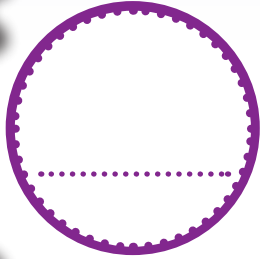
# ¿CÚANTOS HAY?

Observá los dibujos y respondé la pregunta que hace cada personaje.

1

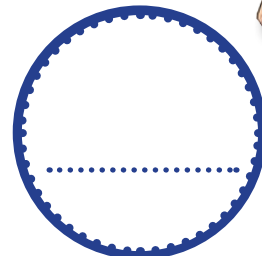


¿Cuántos triángulos hay en este dibujo?



2

¿Cuántos rectángulos hay en este dibujo?



# PEATÓN A PRUEBA 1

Leé las preguntas y marcá las respuestas que considerás correctas.

1. ¿Qué se debe hacer antes de cruzar una vía de ferrocarril?

- a. Mirar hacia la izquierda.
- b. Mirar hacia la derecha.
- c. Mirar hacia ambos lados y luego de que pase el tren asegurarse de que no venga otro.

2. ¿Por qué es importante no usar el celular ni escuchar música con auriculares cuando vamos por la calle?

- a. Para estar atentos a las señales sonoras.
- b. Para estar atentos a las señales visuales.
- c. Para estar atentos a todo tipo de señales.

3. ¿Qué se debe tener en cuenta al circular por la vereda?

- a. Ir por el cordón de la vereda y no estar atentos a nada.
- b. Ir cerca del cordón y estar atentos a las entradas y salidas de vehículos (garajes).
- c. Ir por la derecha, lejos del cordón, y estar atentos a las entradas y salidas de vehículos (garages).

4. Cuando el semáforo peatonal muestra la figura con luz intermitente, hay que...

- a. agilizar el paso para terminar de cruzar.
- b. detenerse en el medio de la calle.
- c. disminuir la velocidad.

5. ¿Por dónde se cruza una calle sin semáforo y que no tiene pintada la senda peatonal?

- a. Por la esquina, después de mirar con atención hacia ambos lados.
- b. Por la mitad de la cuadra, después de mirar hacia la izquierda.
- c. Por cualquier lado, haciendo zigzag.

¿Cuántos puntos sumaste?



Fijate en las soluciones (pág. 32) y por cada respuesta correcta sumá 2 puntos. Si sacaste...

**10 puntos** ¡Excelente!

**Entre 6 y 8** ¡Muy bien!

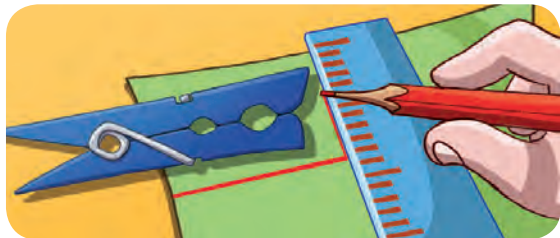
**Entre 2 y 4** ¡Atención!

**Menos de 2** Date otra oportunidad y rehacé el test.

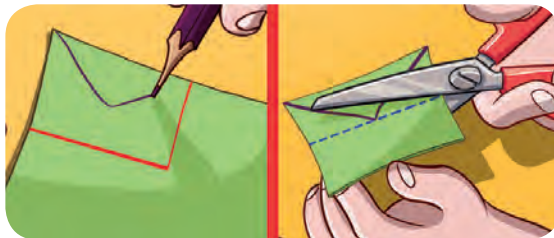
# BROCHE-SORPRESA

## MATERIALES

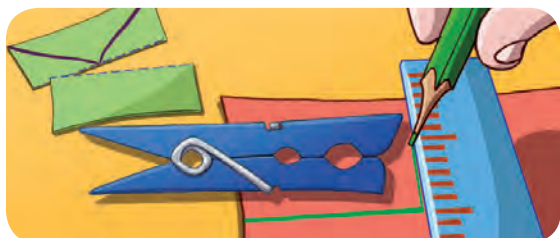
Broches - Cartulinas de colores - Regla - Marcadores - Tijera - Pegamento



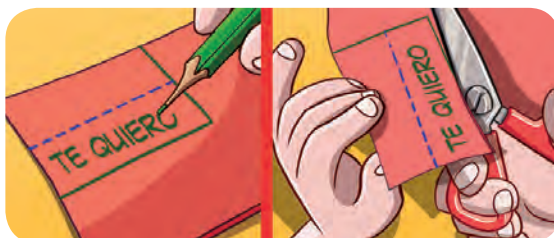
**1.** Apoyar el broche sobre la cartulina y marcar un rectángulo mayor que el broche.



**2.** Dibujar sobre el rectángulo un sobre, cortarlo por los bordes y luego por la mitad.



**3.** Apoyar nuevamente el broche sobre una cartulina. Marcar un rectángulo del ancho del broche.



**4.** Escribir un mensaje en la mitad inferior y recortar por los bordes.



**5.** Colocar pegamento en la parte superior del mensaje y pegarlo en la parte de atrás del broche.

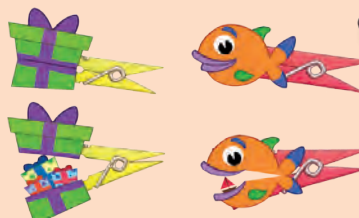


**6.** Colocar pegamento en ambas partes del lado de adelante y pegar las mitades del sobre.



**7.** Presionar de ambos lados para fijar el pegamento. Dejar secar y ilisto para usar!

¡Armá distintos modelos con mensajes para tus amigos!





# ADIVINANZAS

1. ¿Qué bicho dirás que es algo y nada a la vez?

3. No es león y tiene garra, no es pato y tiene pata.

5. ¿Quién es este que se arrima trayendo su casa arriba?

7. No es cama, ni es león y desaparece en cualquier rincón.

9. Orejas largas, rabo cortito. Yo corro y salto muy ligerito.

10. Cargada voy, cargada vengo y en el camino no me detengo.

2. En alto vive, en alto mora, en alto teje, la tejedora.

4. Puñadito de algodón, que brinca sin ton ni son.

6. ¿Cuál es el animal que come con las patas?

8. Dos pinzas tengo, hacia atrás camino. De mar o de río, en el agua vivo.

 tinta fresca®

Inventá una adivinanza: ¿Qué será, qué será que...?



# ¿CÓMO HACER UN DIBUJO ANIMADO?

¡Inventá tu propio dibujito animado!



## MATERIALES

Cartón de 15 cm x 15 cm - Marcadores  
Agujereadora - Dos banditas elásticas



De un lado del cartón, dibujá un florero que ocupe la mitad de abajo. Del otro lado, dibujá una flor que ocupe la mitad de arriba.



Hacé un agujero en ambos costados del cartón, al medio, como muestra la imagen. Luego, atá una bandita elástica en cada agujero.



Colocá los dedos índices en las banditas, y pedile a alguien que gire varias veces el cartón para que las banditas queden retorcidas.

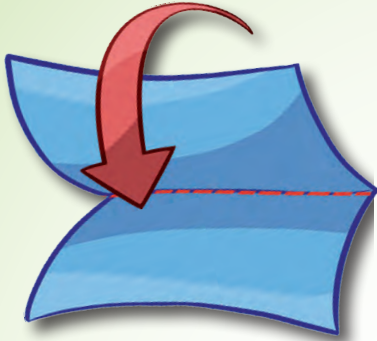


Pedí que suelte el cartón y observá los dibujos. ¿Viste el dibujo animado?

# BARCO

## MATERIALES

Rectángulo de papel de  
24 cm x 32 cm



1. Doblar la hoja por la mitad.



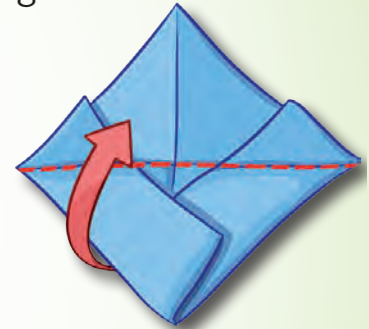
2. Hacer dobleces a la mitad en forma de triángulo.



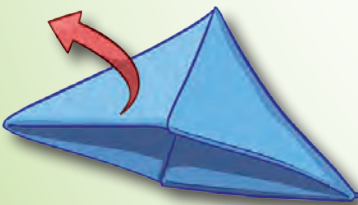
3. Doblar las partes de abajo, de un lado y del otro, hacia arriba. Luego, las puntas formando un triángulo.



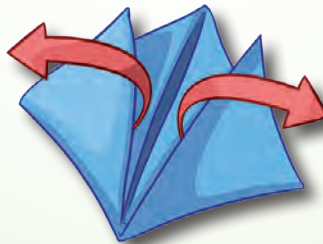
4. Abrir con cuidado por dentro y doblar formando un cuadrado.



5. Por los dos lados, doblar las puntas hacia fuera, formando un triángulo.



6. Abrir y formar un cuadrado.



7. Tirar las dos puntas, que están arriba, hacia los lados.



8. Ajustar el barquito y fijar todos los dobleces.



Con marcadores y recortes de papeles de colores podés decorar tu barquito.



# CASTILLO DE LETRAS

Leé la palabra que está en una de las banderas del castillo. Buscá y marcá otras 4 palabras de la misma familia.



M	P	R	I	H	N	I	S	E	T
E	R	Z	R	I	P	M	O	N	P
P	Í	I	W	L	R	A	T	Y	R
L	N	C	K	P	Í	P	N	I	M
N	C	P	R	I	N	C	E	S	A
E	I	C	E	S	C	M	W	X	R
P	R	I	N	C	I	P	I	T	O
N	C	E	S	I	P	H	F	A	S
P	R	I	N	C	E	S	I	T	A



Los dibujos pueden ayudarte.



# ¿CÓMO SE CARGAN?

Descubrí qué tipo de pila o batería usa cada aparato.  
¡Atención! Puede haber más de una posibilidad.



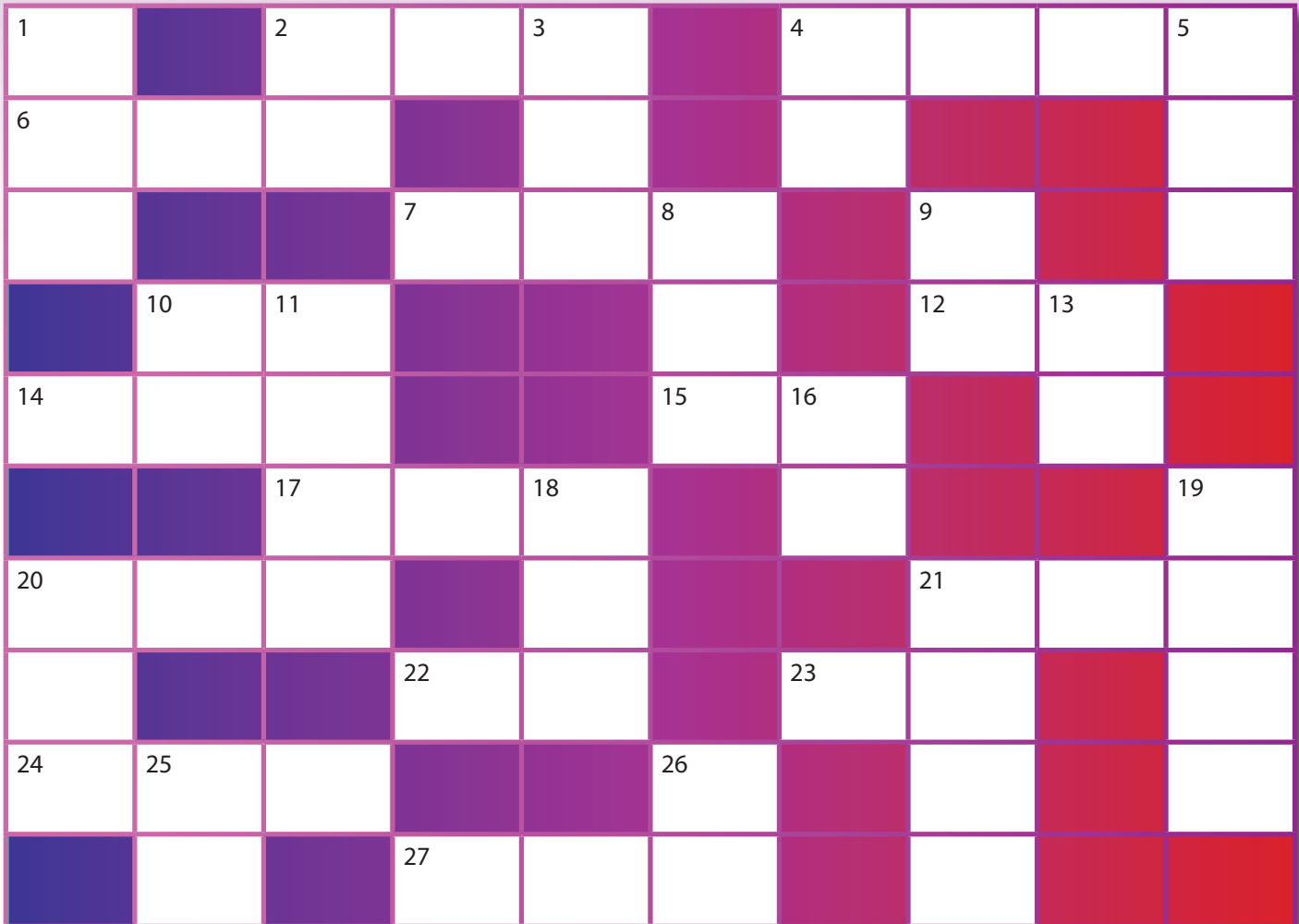
¿Qué ventajas tiene usar las pilas recargables?  
¿Dónde podrías usarlas?



¿Qué otros tipos de baterías conocés?  
¿Dónde se usan?

# CRUCINÚMEROS

Leé las referencias y completá el crucigrama.



## REFERENCIAS

### Horizontales

- 2. Número que está entre 442 y 460. Termina en 1.
- 4. Múltiplo de 7, 11 y 13.
- 6. El doble de 156.
- 7. Múltiplo de 29. Menor que 300.
- 10. La décima parte de 330.
- 12. Un número primo.
- 14. El doble de 71.
- 15. Dos docenas.
- 17. El resultado de  $11 \times 11$ .
- 20. El que sigue a 209.
- 21. Diez veces un número primo que termina en 3.

- 22. El doble de 24.

- 23. La centésima parte de 21 vertical.
- 24. Múltiplo de 4. Termina en 4.
- 27. Múltiplo de 3 y de 31.

### Verticales

- 1. Número que está entre 200 y 300. Termina en 8.
- 2. La mitad de 84.
- 3. Diez veces 10.
- 4. Múltiplo de 3 y de 4.
- 5. La tercera parte de 333.
- 8. El resultado de  $39 \times 8$ .
- 9. Múltiplo de 6 y de 7.

- 10. Uno más que 10 horizontal.

- 11. La mitad de 6.420.
- 13. Dos menos que 100.
- 16. Siete elevado al cuadrado.
- 18. Múltiplo de 4 y de 9. Mayor que 100 y menor que 140.
- 19. La cantidad de gramos que forman un kilogramo.
- 20. 11 veces 21.
- 21. Cien veces 42.
- 25. La mitad de 23 horizontal.
- 26. La cantidad de mm que forman un cm.

# PEATÓN A PRUEBA 2

Leé las preguntas y marcá las respuestas que considerás correctas.

1. ¿Qué es la calzada?

- a. La vía por donde circulan los vehículos.
- b. La vía por la que circulan los peatones.
- c. La vía por donde circulan los vehículos, más el espacio de la vereda.

2. ¿Dónde y cómo hay que esperar la llegada del colectivo?

- a. Sobre la vereda, en fila.
- b. En el cordón de la vereda, sentado.
- c. En la vereda, parado cerca del cordón.

3. ¿Cómo debe cruzar un peatón una calle de doble sentido de circulación, sin semáforo?

- a. Mirar a la izquierda y después a la derecha.
- b. Mirar a la izquierda, después a la derecha y antes de comenzar a cruzar, de nuevo a la izquierda.
- c. Mirar a los autos que vienen de frente.

4. ¿Qué es la senda peatonal?

- a. La vereda.
- b. La banquina.
- c. La zona de la calzada señalizada con franjas blancas por donde pueden cruzar los peatones.

5. ¿Cómo debe circular un grupo de peatones por una ruta, en una zona rural?

- a. Por el borde del camino, uno al lado del otro.
- b. En "fila india" por la banquina en el sentido que va el tránsito.
- c. En "fila india" por la banquina en el sentido contrario al tránsito.

¿Cuántos puntos sumaste?



Fijate en las soluciones (pág. 32) y por cada respuesta correcta sumá 2 puntos. Si sacaste...

**10 puntos** ¡Excelente!

**Entre 6 y 8** ¡Muy bien!

**Entre 2 y 4** ¡Atención!

**Menos de 2** Date otra oportunidad y rehacé el test.

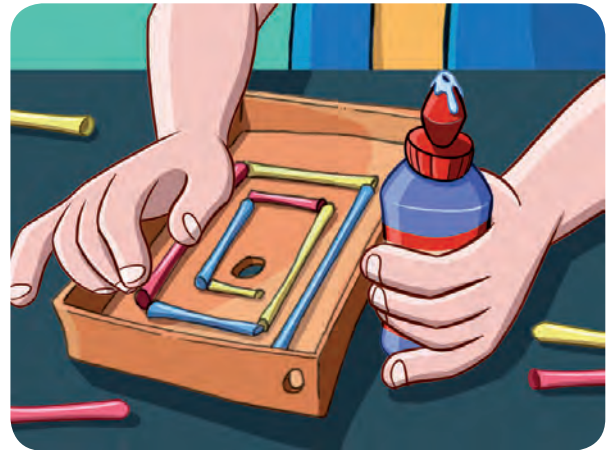
# LABERINTO

## MATERIALES

Sorbetes plásticos - Tijera - Tapa de caja de zapatos - Pegamento - Marcadores - Pelotita



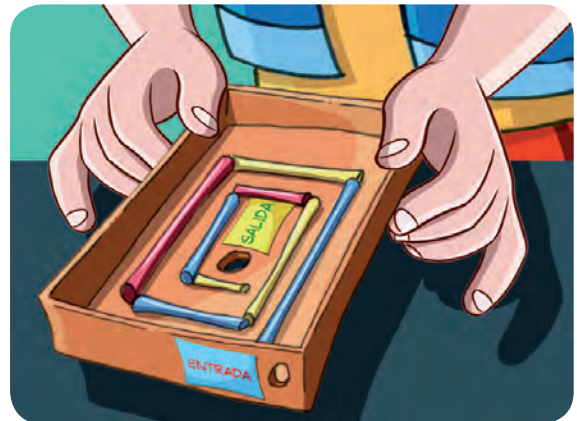
1. Cortar trocitos de sorbetes de distinta longitud.



2. Pegarlos en la tapa de la caja formando un recorrido como se ve en la imagen. Hacer dos orificios, uno de entrada y otro de salida. Dejarlo secar.

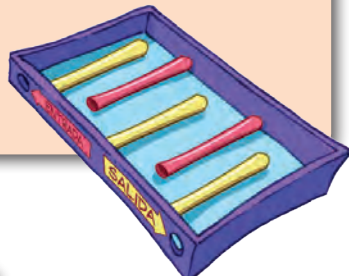


3. Escribir los cartelitos para indicar la entrada y la salida, recortarlos y pegarlos.



4. Ya está listo para jugar: poner la pelotita al principio del laberinto y, moviendo la caja, hay que hacerla llegar hasta la salida.

Podés diseñar y construir distintos modelos.







# DE PASEO

¿Cuántas y cuáles señales de tránsito encontraste?



## MATERIALES

Un dado.  
Fichas.  
Este tablero pegado sobre cartón o cartulina.

## OBJETIVO

Llegar a la estación Terminal de Trenes, después de realizar distintas visitas.

## INSTRUCCIONES

Tirar el dado y avanzar tantas casillas como indique el número que salga y, según el lugar que te toque, cumplir la prenda indicada.



# PRENDAS

1	iListo para salir!	24	Visitás la biblioteca. Perdés un turno.
9	Usás la bici. Avanzás hasta la casilla 14.	34	Subís al tren. Avanzás hasta la casilla 42.
10	Jugás un rato en la plaza. Perdés un turno.	36	Comprás jugos en el kiosco. Perdés un turno.
12	Subís al colectivo. Avanzás hasta la casilla 14.	37	Necesitás tirar un papel. Retrocedés hasta la casilla 32.
15	Mirás el semáforo peatonal. Avanzás hasta la casilla 18.	39	Esperás a que pase el tren. Perdés un turno.
18	Esperás. Perdés un turno.	44	Mirás a ambos lados y cruzás. Avanzás hasta la casilla 47.
23	Intentás cruzar por mitad de cuadra. Retrocedés dos casillas.	50	Llegaste. ¡Muy bien!





# COLMOS

**1. ¿Cuál es el colmo de una farmacia?**

\* Que la vendan porque no queda más remedio.

**3. ¿Cuál es el colmo de un farmacéutico?**

\* Que su esposa se llame Remedios y vivir en Dolores.

**5. ¿Cuál es el colmo de un astronauta?**

\* Estar cerca de las estrellas y no pedirles autógrafos.

**7. ¿Cuál es el colmo de un jardinero?**

\* Que su novia lo deje plantado.

**8. ¿Cuál es el colmo de una tintorería?**

\* Tener que planchar saquitos de té.

**2. ¿Cuál es el colmo de un electricista?**

\* Que su esposa se llame Luz y los hijos no le sigan la corriente.

**4. ¿Cuál es el colmo de un campesino?**

\* Abrir la tranquera para que se ventile el campo.

**6. ¿Cuál es el colmo de un cocinero?**

\* Tener que llamar a la policía porque los fideos se están pegando.

¿Y el colmo de un libro?  
¡Que en otoño se le caigan las hojas!



# ¿CÓMO INFLAR UN GLOBO?

## MATERIALES

Vinagre - Una botella - Bicarbonato - Un globo - Un embudo



Echar vinagre en una botella.



Poner bicarbonato en un globo, a través de un embudo.



Colocar el globo en la boca de la botella.



Dejar caer el bicarbonato sobre el vinagre.

El gas que surge de mezclar el vinagre con el bicarbonato ¡infla el globo!



# FLOR

## MATERIALES

Hoja de revista - Regla - Lápiz - Tijera - Pegamento - Palito de brochette, de helado o un sorbete - Recortes de cartulina

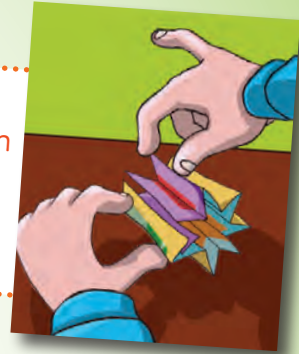
1

Marcar y recortar un rectángulo de 4 cm de ancho y del largo de una hoja de revista.



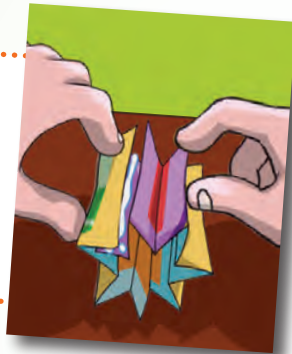
2

Tomar el rectángulo de papel y plegarlo en zigzag, siempre de la misma medida.



3

Colocar pegamento en uno de los extremos, mantenerlo apretado junto al otro para poder unirlos.



4

Presionar en el centro y, una vez pegado, dejar la flor a un costado.



5

Tomar el palito de brochette y colocarle pegamento en casi toda su extensión. Dejar solamente un sector de la parte inferior sin adhesivo.



6

Revestir el palito con papel y colocar por encima más pegamento para que quede firme. Dejar secar. En el extremo superior poner una cinta adhesiva.



7

Tomar la flor y pegarla en el extremo del palito sobre la cinta y ¡listo!



¡Armá varias flores y decorá las plantitas que vos quieras!



# SINÓNIMOS DESORDENADOS

Reordená las letras y descubrí qué sinónimo se esconde en cada cuadro. Te damos una pista en cada uno.

**1** sabroso

E	S	A
T	I	P
O	T	O

.....

**4** permitir

U	T	O
Z	I	R
R	A	A

.....

**7** dialogar

V	E	R
C	O	N
S	A	R

.....

**2** avión

A	P	L
E	A	N
O	R	O

.....

**5** soberbio

P	R	E
I	D	O
S	U	M

.....

**8** terrorífico

A	O	R
T	E	R
R	A	D

.....

**3** verdadera

A	U	É
T	I	C
N	T	A

.....

**6** resumida

A	E	A
B	V	D
R	I	A

.....

**9** negociar

C	O	R
M	E	R
C	A	I

.....



# ENCONTRAR LAS DIFERENCIAS

Descubrí y marcá las siete diferencias.



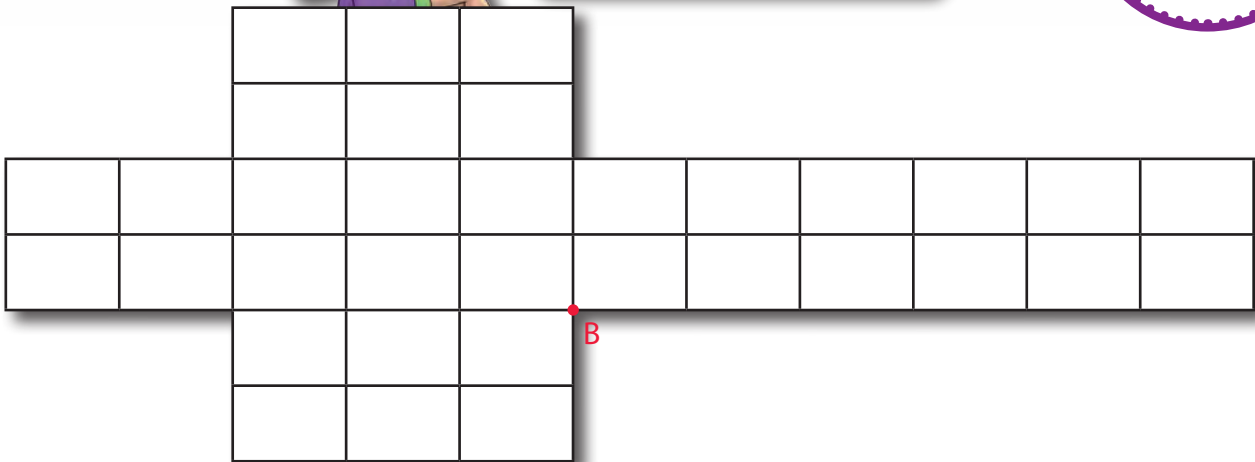
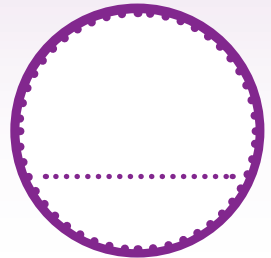
# ¡CUÁNTAS FIGURAS!

Observá las figuras y respondé la pregunta que hace cada personaje.

1

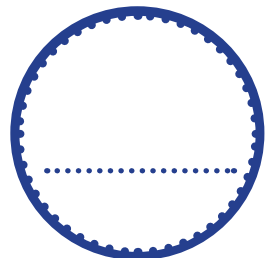


¿Cuántos rectángulos que tengan un vértice B hay en esta figura?



2

¿Cuántos cuadriláteros hay esta figura?



# TRABALENGUAS

**Yo compré pocas copas,  
pocas copas yo compré,  
como yo compré pocas copas,  
pocas copas yo pagué.**

**El perro de Don Roque  
no tiene rabo  
porque Ramón Ramírez  
se lo ha robado.**

**PanCHA plancha con ocho  
planchas,  
¿con cuántas planchas  
plancha PanCHA?**

**Si le echa leche al café  
para hacer café con leche,  
para hacer leche con café  
¿qué hace falta que le eche?**

**Pepa Paca, Pepe Peca y  
Pipo Paco pican pocas  
papas con un pico y  
hacen puré.**

**¿Cómo quieres que te quiera  
si el que quiero que me quiera  
no me quiere como quiero  
que me quiera?**

**Fueron felices y comieron  
perdices,  
felices fueron y perdices  
comieron,  
pero a mí no me dieron  
porque no quisieron.**

Repetí varias veces: Cucaracha,  
Chacarita, cucharita.  
¿Se te destrabó la lengua? Animate  
a jugar con tus amigos, buscá un  
cronómetro y desafialos a decir un  
trabalenguas en el menor tiempo posible.



# ¿CÓMO COLOREAR UN CLAVEL BLANCO?

## MATERIALES

Dos vasos - Dos claveles blancos - Tinta roja y azul - Tijera



Colocar en un vaso tinta roja e introducir el tallo del clavel blanco.



Dejarlo una hora en la misma ubicación.



Tomar el otro clavel y cortar a lo largo en dos partes el tallo.



Colocar en un vaso tinta roja y en el otro, tinta azul.



Introducir en cada recipiente una de las mitades del tallo y dejarlo una hora en la misma ubicación.

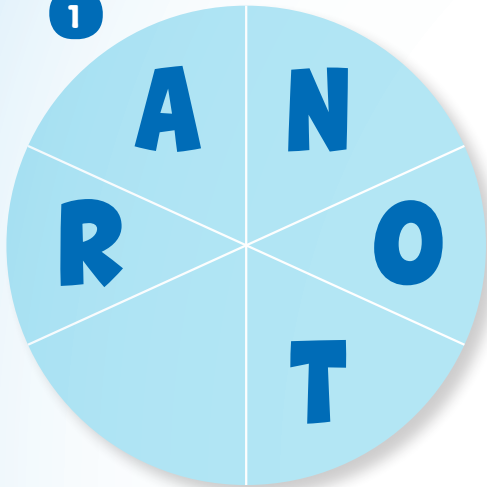
¿De qué color quedaron los claveles?



# VERBOS QUE RUEDAN

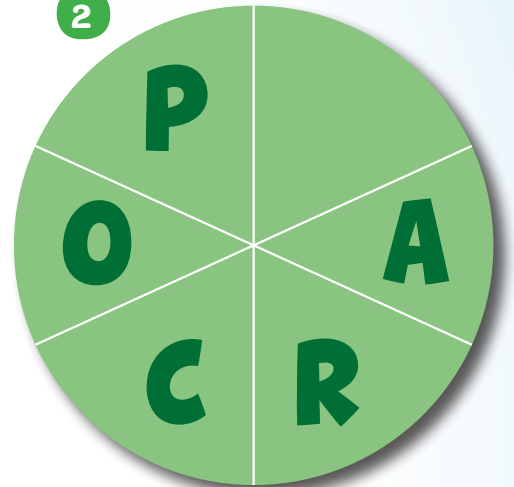
En cada rueda hay un verbo. Agregá la letra que falta y descubrílo. Se leen en el sentido de las agujas del reloj.

1



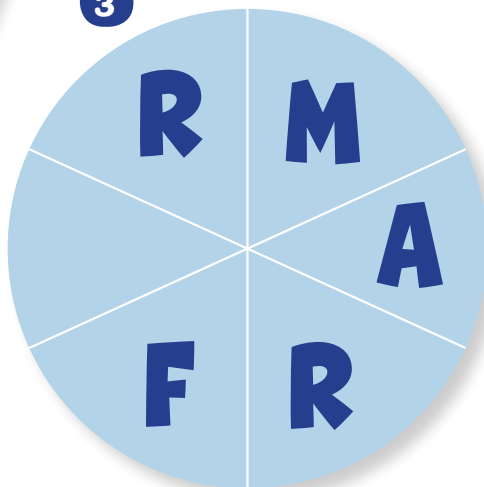
.....

2



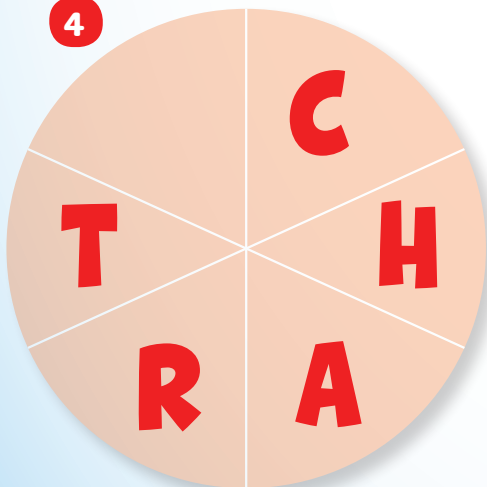
.....

3



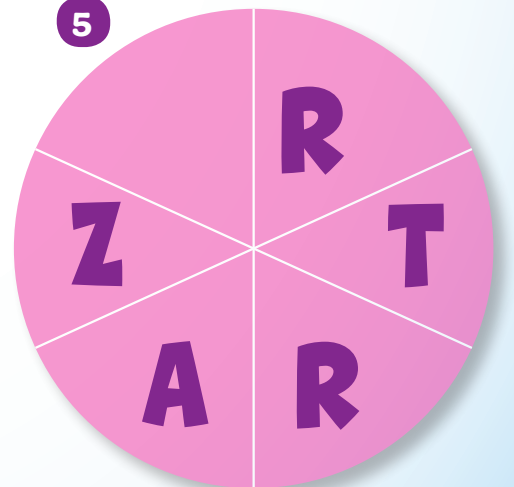
.....

4



.....

5



.....

Una ayudita: todas las palabras se relacionan con la escritura.



# ¿QUIÉN ES QUIÉN?

Leé las pistas y descubrí el nombre de cada amigo.

## Las pistas

1. Matías y Juan usan zapatillas rojas.
2. Pedro no es quien juega al tenis ni quien juega al fútbol.
3. Los pantalones de Ramiro son cortos y no usa vincha.
4. Máximo y Matías sonríen, Juan no.

A



B



C



D



E



# CUADRADOS MÁGICOS

Completa estas cuadrículas para que cada fila, cada columna y cada diagonal sumen lo mismo.

Cada fila debe sumar 21.



9		8
	7	

Cada columna debe sumar 90.



		32
17		
	47	

Cada diagonal debe sumar 45.



	15	
10		6

Cada fila debe sumar 34.



	10		

Cada columna debe sumar 33.



			15

Cada diagonal debe sumar 68.



28			
		6	

# PALABRAS EN CLAVE

Descubrí qué tienen en común estas palabras.



Descubrí la respuesta de cada pregunta escribiendo la letra que está en el alfabeto antes de cada una de las que aparecen debajo. Como ejemplo te damos la primera letra.



¿Cómo se dice  
"bicicleta" en  
japonés?

1 

K							
L	B	T	J	N	P	U	P



¿Cómo se dice  
"lluvia" en árabe?

2 

U	F	W	B	N	P	K	B

¿Cómo se dice  
"electricista" en chino?



3 

Ñ	V	C	F	T		L	S	V	K	F	M



¿Cómo se dice  
"trueno" en alemán?

4 

Z	P		L	J	U	P		G	P	L	J	U	P



# BONUS TRACK



Encontrá 10 clubes de fútbol argentinos.

C	B	T	Q	U	I	L	M	E	S
A	H	U	R	A	C	Á	N	R	S
P	L	A	T	E	N	S	E	I	B
B	M	O	C	M	Y	Z	G	V	A
O	G	G	K	A	U	E	N	E	N
C	F	M	J	H	R	E	E	R	F
A	Z	Ñ	O	E	D	I	W	P	I
R	A	C	I	N	G	N	T	P	E
W	V	É	L	E	Z	F	A	A	L
A	E	C	O	L	Ó	N	T	P	D

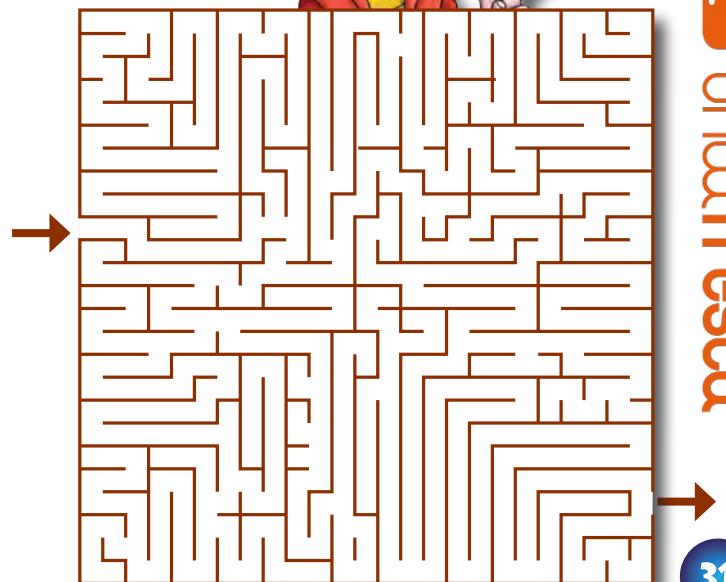
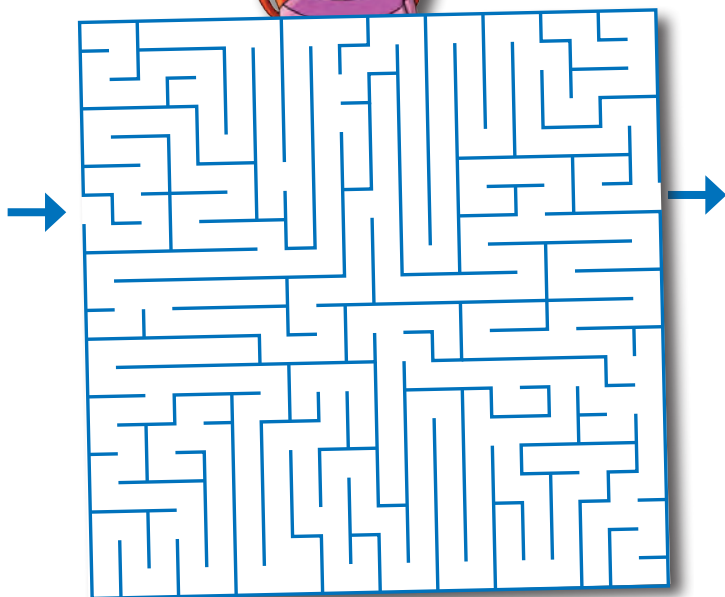


Encontrá 10 accesorios de moda.

A	R	O	S	B	C	D	E	G	A
A	C	A	R	T	E	R	A	E	B
H	N	M	P	U	L	S	E	R	A
E	O	O	S	N	P	T	D	T	M
B	L	Ñ	Y	K	N	H	R	B	V
I	G	O	R	R	O	I	R	B	I
L	Z	M	B	S	E	V	S	M	N
L	F	T	C	O	L	L	A	R	C
A	A	T	L	L	W	E	O	A	H
C	I	N	T	U	R	Ó	N	J	A

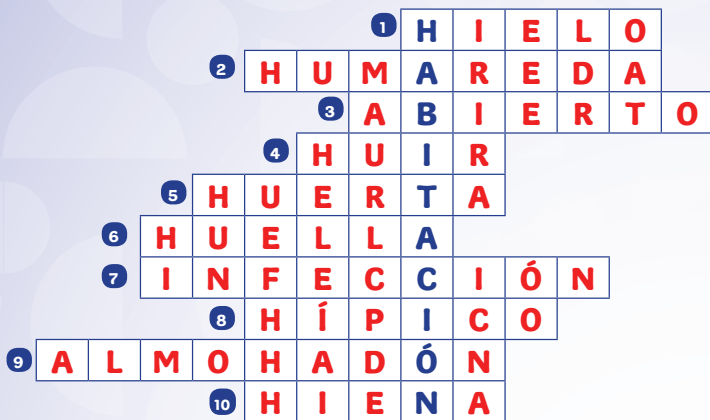


¿Qué camino te conviene hacer para llegar a la salida?



# SOLUCIONES

## PÁG. 2 ¿Palabras con o sin H?



## PÁG. 4 ¿Cuántos hay?

- 15 triángulos.
- 36 rectángulos.

## PÁG. 5 Peatón a prueba 1

- c;
- c;
- c;
- a y 5. a.

## PÁG. 7 Adivinanzas

- Pez;
- araña;
- gato;
- oveja;
- caracol;
- pato;
- camaleón;
- cangrejo;
- conejo y
- hormiga.

## PÁG. 10 Castillo de letras



## PÁG. 11 ¿Cómo se cargan?



## PÁG. 12 Crucinúmeros

2		4	5	1		1	0	0	1
3	1	2		0		2			1
8			2	0	3		4		1
	3	3			1		2	9	
1	4	2			2	4		8	
		1	2	1		9			1
2	1	0		0			4	3	0
3			4	8		4	2		0
1	2	4			1		0		0
	1		9	3	0		0		

## PÁG. 13 Peatón a prueba 2

- a;
- a;
- b;
- c y 5. c.

## PÁG. 22 Sinónimos desordenados

- apetitoso
- aeroplano
- auténtica
- autorizar
- presumido
- abreviada
- conversar
- aterrador
- comerciar

## PÁG. 23 Encontrar las diferencias



## PÁG. 24 ¡Cuántas figuras!

1. Hay 34 rectángulos con vértice b.
2. Hay 27 cuadriláteros.

## PÁG. 27 Verbos que ruedan

1. ANOTAR
2. COPIAR
3. FIRMAR
4. TACHAR
5. TRAZAR

## PÁG. 28 ¿Quién es quién?

- A. Máximo. B. Ramiro. C. Pedro. D. Matías y E. Juan.

## PÁG. 29 Cuadrados mágicos

(soluciones posibles)

9	4	8
6	7	8
6	10	5

45	13	32
17	30	43
28	47	15

24	1	20
11	15	19
10	29	6

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

1	14	14	4
11	7	6	9
8	10	10	5
13	2	3	15

28	2	24	14
22	16	26	4
10	20	6	32
8	30	12	18

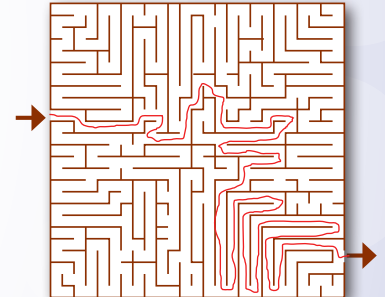
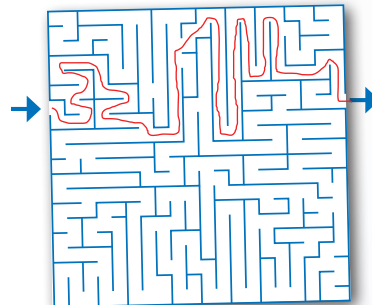
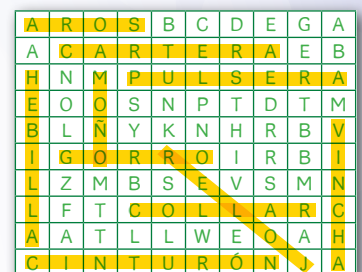
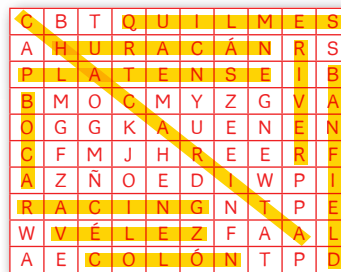
## PÁG. 30 Palabras en clave

Todas las palabras empiezan con el nombre de una nota musical.

DOMINGO                      REJA                      MIEDO  
FANTASMA                  SOLDADURA              LANA  
SILENCIO

1. KASIMOTO
2. TEVAMOJÁ
3. NUBES KRUIJEN
4. YO KITO FOKITO

## PÁG. 31 Bonus track



Ladcani, Myriam

Aprendijuegos, libro de juegos para chicos curiosos  
1 / Myriam Ladcani; ilustrado por Juan Ignacio  
Marqués. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires :  
Tinta Fresca, 2014.

32 p. : il. ; 28x21 cm.

ISBN 978-987-576-693-8

1. Libros de Entretenimientos para Niños. I. Marqués,  
Juan Ignacio, illus. II. Título

CDD 793.205 4

© Tinta Fresca Ediciones SA - Corrientes 526 (C1043AAS)  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Este libro se terminó de imprimir en el mes de julio de 2014 en los  
Talleres de Arte Gráfica NesDan S.R.L Virrey Cevallos 1975 - CABA.  
La tirada consta de 8.000 ejemplares.

# APRENDI JUEGOS

## PASATIEMPOS PARA CHICOS CURIOSOS

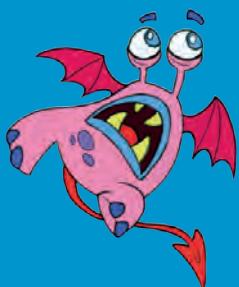
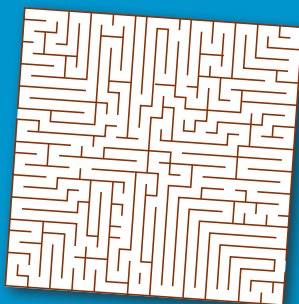


	15	
10		6

ADIVINANZAS  
COLMOS  
CRUCIGRAMAS  
CRUCINÚMEROS  
DESAFÍOS

DIBUJOS PARA  
COLOREAR  
DIFERENCIAS  
EXPERIMENTOS  
JUEGO DE MESA

LABERINTOS  
PLEGADOS  
TABLEROS  
TRABALENGUAS  
Y MUCHO MÁS...



 tinta fresca®

