

JUEGOS DE
MATEMÁTICAS
PARA PEQUEÑOS
GENIOS

7/8 años

Mathieu Quénée
Maestro de Primaria



EDICIÓN ORIGINAL

Dirección de la publicación:
Carine Girac-Marinier
Dirección editorial: Julie Pelpel-Moulian
Edición: Marie Gabiache
Dirección artística: Uli Meindl
Realización: Amstamgram

EDICIÓN EN CASTELLANO

Dirección editorial: Jordi Induráin Pons
Traducción:
José María Díaz de Mendivil Pérez
Corrección: Paloma Blanco Aristín
Maquetación y preimpresión:
José María Díaz de Mendivil Pérez

Créditos de las imágenes: @Shutterstock.com.
Ilustraciones de Lionel Darian: bruja (p. 3, p. 6 a 28,
p. 52 a 54, p. 56), grimorio (p. 8 a 10), papiroflexia (p. 25,
p. 60), ogros (p. 33, p. 40, p. 45), gruta (p. 39), castillo
(p. 40), formas (p. 48, p. 63), escenas (p. 64 a 66,
p. 78-79).

© Éditions Larousse 2020

© LAROUSSE EDITORIAL, S.L., 2021
c/ Rosa Sensat, 9-11, 3.ª planta
08005 Barcelona
Tel.: 93 241 35 05
larousse@larousse.es - www.larousse.es
facebook.com/larousse.es - @Larousse_ESP

Primera edición: abril de 2021

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

ISBN: 978-84-18473-11-1
Depósito legal: B-2185-2021
1E11



NOTA DEL AUTOR

El juego es el trabajo del niño. Cuando más se concentra un niño es mientras juega. Partiendo de esta premisa, ¿puede haber algo mejor que aprender jugando? ¿Puede existir algo más eficaz que utilizar los juegos para repasar y asentar las bases?

EL CONCEPTO

Estos enigmas matemáticos alrededor del tema de la magia pretenden que los niños repasen mientras se divierten. Y, así, sin darse cuenta, irán revisando todas las nociones que han estudiado en segundo de Primaria.

EL TEMA

La magia atrae tanto a los niños como a las niñas, y es capaz de sumergirlos en un imaginario muy rico. Así pues, todos los enigmas se plantean en torno a esta temática. Repasando y divirtiéndose, tus hijos descubrirán pociones y sortilegios, varitas mágicas y dragones traviesos.



LOS ENIGMAS

A los niños les gustan los retos, enfrentarse a los desafíos y encontrar soluciones a los misterios. Esto es exactamente lo que propone esta obra: despertar el deseo, la motivación y dar ganas de investigar.

SER AUTÓNOMO

El objetivo de estos enigmas matemáticos es hacer crecer a tus hijos. Tanto para ellos como para ti, serán una extraordinaria herramienta que les ayudará a volverse autónomos. Mediante enunciados sencillos y unas imágenes adaptadas a su edad, ganarán independencia y autonomía.

Eso sí, nada impide echarles una mano a la hora de resolver los enigmas más difíciles.





ÍNDICE

ENIGMA N.º 1.....	P. 8	ENIGMA N.º 3.....	P. 38
PISTA 1 - EL LABORATORIO DE LAS POCIONES.....	P. 8	PISTA 1 - EL BOSQUE PROHIBIDO.....	P. 38
PISTA 2 - PASIÓN POR LAS POCIONES.....	P. 9	PISTA 2 - EL VUELO DE LOS MURCIÉLAGOS.....	P. 39
PISTA 3 - ¡UNA POCIÓN TRAS OTRA!.....	P. 10	PISTA 3 - LA CARRERA DE LOS OGROS.....	P. 40
EL LABERINTO MÁGICO.....	P. 12	EL CAMINO CORRECTO.....	P. 42
RETO 1. LA POCIÓN CORRECTA.....	P. 13	UNA HISTORIA DE PESO.....	P. 43
FÓRMULAS MÁGICAS.....	P. 14	PÍXELES MÁGICOS.....	P. 44
EL CAMINO DEL DRAGÓN.....	P. 16	¡TEN CUIDADO! ¡BABA VERDE!.....	P. 45
RETO 2. LAS TELARAÑAS.....	P. 17	DOBLES Y MITADES.....	P. 46
RETO 3. DUELO DE BRUJOS.....	P. 18	FORMAS MÁGICAS.....	P. 48
LÓGICA MÁGICA.....	P. 19	VARITAS Y DEMÁS.....	P. 49
MULTIPLICACIONES OCULTAS.....	P. 20	RETO 7. BRUJAS Y BRUJOS, ¡A MERENDAR!.....	P. 50
LA VARITA ROJA.....	P. 21	¿QUÉ PESARÁ MÁS?.....	P. 51
CÁLCULOS MALÉFICOS.....	P. 22	ENIGMA N.º 4.....	P. 52
RETO 4. EL CALDERO DE ORO.....	P. 23	PISTA 1 - EL CUADRADO MÁGICO.....	P. 52
SAPOS VORACES.....	P. 24	PISTA 2 - EL CUADRADO MÍSTICO.....	P. 53
SOMBRERO DE PAPIROFLEXIA.....	P. 25	PISTA 3 - EL CUADRADO ENCANTADO.....	P. 54
ENIGMA N.º 2.....	P. 26	LOS TRIÁNGULOS LOCOS.....	P. 56
PISTA 1 - ¡BUEN VIAJE!.....	P. 26	LA CARRERA DE LAS BRUJAS.....	P. 57
PISTA 2 - LA BRUJA DESPEGA.....	P. 27	ESTRELLAS PARA COMPARTIR.....	P. 58
PISTA 3 - LA ESCOBA MÁGICA.....	P. 28	RETO 8. LA ESTRELLA MÁGICA.....	P. 59
OPERACIÓN MÁGICA.....	P. 30	SAPO DE PAPIROFLEXIA.....	P. 60
RETO 5. EL LABERINTO DE LOS EUROS.....	P. 31	LA SERPIENTE SAGRADA.....	P. 61
¡LA MITAD MÁGICA!.....	P. 32	TRIÁNGULOS DESENCADENADOS.....	P. 62
EL OGRO BABOSO.....	P. 33	LA MAGIA DE LAS FORMAS.....	P. 63
LA TABLA MÁGICA DEL 4.....	P. 34	ENIGMA N.º 5.....	P. 64
EL SUDOKU DEL PANTANO.....	P. 35	PISTA 1 - LA HUIDA DE LA BRUJA.....	P. 64
RETO 6. LA HORA BRUJA.....	P. 36	PISTA 2 - ¿DÓNDE SE ESCONDE LA BRUJA?.....	P. 65
ESTRELLAS COMPARTIDAS.....	P. 37	PISTA 3 - LA BRUJA SE ESCAPA.....	P. 66
		SOLUCIONES.....	P. 68

ÍNDICE POR COMPETENCIAS

NUMERACIÓN

HACER SERIES DE NÚMEROS DE 50 EN 50.....	P. 12
HACER SERIES DE NÚMEROS DE 100 EN 100.....	P. 16
COMPRENDER LA LÓGICA DE UNA SERIE Y SEGUIRLA.....	P. 19
ESCRIBIR LOS NÚMERO EN LETRAS HASTA EL 999.....	P. 42, 57
COMPRENDER Y RESOLVER SUDOKUS.....	P. 35, 49
COMPARAR LOS NÚMEROS HASTA 999.....	P. 13-14, 17
CONOCER LOS DOBLES Y LAS MITADES DE LOS NÚMERO NATURALES.....	P. 46-47, 53
ASOCIAR UN NÚMERO CON SU DESCOMPOSICIÓN.....	P. 13
CONOCER LOS COMPLEMENTOS DE 500 Y LOS COMPLEMENTOS DE 1000.....	P. 52-53

CÁLCULO

SUMAR DECENAS Y CENTENAS ENTRE ELLAS.....	P. 14-15, 18, 31
SUMAR 3 NÚMEROS DE 2 O 3 CIFRAS.....	P. 17
CONOCER LAS TABLAS DE MULTIPLICAR DEL 2, EL 3, EL 4 Y EL 5... P. 8 A 10, 20, 30, 34, 56, 62	
HACER RESTAS CON INCÓGNITAS.....	P. 22
RESOLVER MULTIPLICACIONES CON INCÓGNITAS.....	P. 24
CONTAR MENTALMENTE AÑADIENDO DECENAS Y CENTENAS.....	P. 12,16
HACER SUMAS SUCESIVAS MEMORIZANDO LOS RESULTADOS.....	P. 33
HACER RESTAS SUCESIVAS MEMORIZANDO LOS RESULTADOS.....	P. 45
APROXIMACIÓN A LA DIVISIÓN (REPARTIR CANTIDADES).....	P. 37, 50, 58

GEOMETRÍA

ENCONTRAR UNO O VARIOS EJES DE SIMETRÍA.....	P. 21
ACABAR UNA FIGURA POR SIMETRÍA.....	P. 32
REPRODUCIR UN MODELO SOBRE UNA CUADRÍCULA (<i>PIXEL ART</i>)	P. 44, 61
CONOCER EL NOMBRE DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS SIMPLES.....	P. 48, 63
CODIFICAR Y DESCODIFICAR UN CAMINO SOBRE UNA CUADRÍCULA.....	P. 64 A 66
DIBUJAR SEGMENTOS CON UNA REGLA	P. 26 A 28
DETECTAR LOS ALINEAMIENTOS.....	P. 26 A 28
USAR EL COMPÁS PARA DIBUJAR CÍRCULOS Y ARCOS (ROSETONES)	P. 59
SEGUIR INSTRUCCIONES PARA PLEGAR Y HACER UNA FIGURA EN 3D.....	P. 25, 60

MAGNITUDES Y MEDIDAS

USAR EUROS Y CÉNTIMOS Y CALCULAR CANTIDADES.....	P. 23, 31
LEER LAS HORAS EN PUNTO Y LAS MEDIAS HORAS.....	P. 36
MEDIR SEGMENTOS EN CENTÍMETROS Y MILÍMETROS.....	P. 38 A 40
CONTAR MASAS CON LAS UNIDADES DE MEDIDA.....	P. 18
COMPARAR MASAS PARA CLASIFICARLAS	P. 43, 51
COMPARAR LONGITUDES.....	P. 38 A 40
COMPARAR CAPACIDADES EN LITRES Y CENTILITROS.....	P. 18



ENIGMA N.º 1

PISTA 1. EL LABORATORIO DE LAS POCIONES

He preparado tantas pociones... que ni siquiera sé cuántas hay. ¿Las puedes contar por mí utilizando las tablas de multiplicar? Ten cuidado, hay unas cuantas que quedan tapadas por el libro de magia.

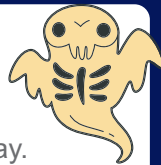
TRUCO

CUENTA EL NÚMERO DE FILAS Y DE COLUMNAS Y MULTIPLÍCALAS.



¿QUÉ MULTIPLICACIÓN HACES?
EL TOTAL DE POCIONES ES LA PRIMERA PISTA.

PISTA N.º 1:



PISTA 2. PASIÓN POR LAS POCIONES

He preparado tantas pociones... que ni siquiera sé cuántas hay.
¿Las puedes contar por mí utilizando las tablas de multiplicar?
Ten cuidado, hay unas cuantas que quedan tapadas por el libro de magia.

TRUCO

CUENTA EL NÚMERO DE FILAS Y DE COLUMNAS
Y MULTIPLÍCALAS.



¿QUÉ MULTIPLICACIÓN HACES?
EL TOTAL DE POCIONES ES LA SEGUNDA PISTA.

PISTA N.º 2:



PISTA 3. ¡UNA POCIÓN TRAS OTRA!



He preparado tantas pociones... que ni siquiera sé cuántas hay. ¿Las puedes contar por mí utilizando las tablas de multiplicar? Ten cuidado, hay unas cuantas que quedan tapadas por el libro de magia.

TRUCO

CUENTA EL NÚMERO DE FILAS Y DE COLUMNAS Y MULTIPLÍCALAS.



¿QUÉ MULTIPLICACIÓN HACES?
EL TOTAL DE POCIONES ES LA TERCERA PISTA.



PISTA N.º 3:





ENIGMA N.º 1



Gracias a las tres pistas que has recopilado, ahora puedes encontrar el brebaje que te hará inmortal. Suma las tres pistas para descubrirlo.

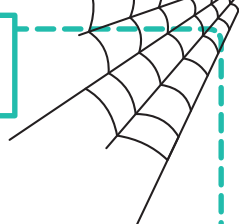
PISTA N.º 1:

PISTA N.º 2:

PISTA N.º 3:



EL LABERINTO MÁGICO



Encuentra el camino correcto en este laberinto de cifras yendo de 50 en 50 y ayuda a la bruja a encontrar la escoba.



50	50	90	110	170	190	220	8
100	150	200	250	300	250	90	110
130	40	240	150	350	410	130	180
600	500	700	90	400	40	700	200
700	400	200	440	450	90	670	400
80	90	140	150	500	550	600	650
90	100	130	800	520	12	190	700
100	110	120	50	260	28	800	750

¿CUÁNTAS CASILLAS HAS PINTADO
HASTA LLEGAR A LA ESCOBA?



RESPUESTA:



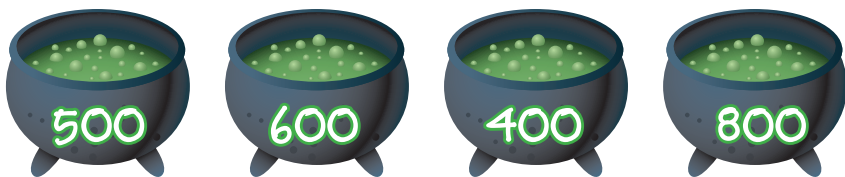
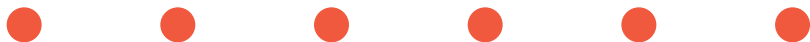


RETO N.º 1



LA POCIÓN CORRECTA

Con una regla, une cada poción con el caldero que le corresponde.



¿POR QUÉ OBJETO PASAN AL MENOS DOS DE LAS RECTAS?



RESPUESTA:

