

JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO

	6		4	7		2	5	
	7	4		1		8		3
1					6	7	9	
	9	5		3	2	4		
7		2			9			1
			5		7	2	8	
6		1	3	5				
			7			6	1	8
4	8			9		3		

SUDOKU: Es un juego de origen Japonés compuesto por un cuadrado grande que se divide en nueve cuadrados (en forma de 3x3). Cada cuadrado mediano a su vez se divide en nueve cuadrados pequeños. El juego consiste en colocar los números del 1 al 9 en cada cuadrado mediano sin repetir y cuidando que en cada fila o columna los números tampoco se repitan.

ACERTIJOS Y PROBLEMAS DE LÓGICA: Son problemas que ponen a prueba la imaginación, pues su solución suele ser única y creativa.

JUEGOS CON NÚMEROS: Son diferentes figuras o acomodos de números que deben resolverse cumpliendo condiciones específicas.

El pastor: Un pastor tiene que pasar un lobo, una cabra y un bulto de lechuga a la otra orilla de un río, dispone de una barca en la que solo caben a la vez él y uno de los otras tres elementos; pero, si el lobo se queda solo con la cabra se la come y si la cabra se queda sola con la lechuga se la come. Explique cómo debe hacerlo utilizando la menor cantidad de viajes.

Frío: Si un día hay cero grados de temperatura, y al día siguiente sentimos el doble de frío, ¿Qué temperatura hará?. La temperatura promedio del cuerpo humano es de unos 37°C.

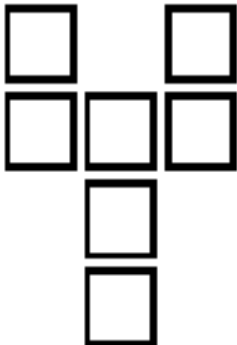
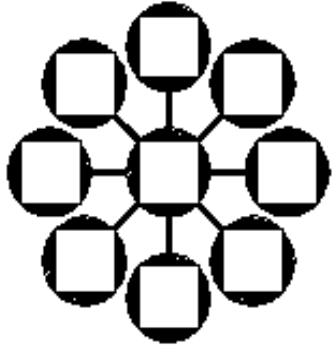
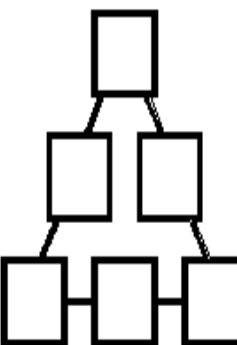
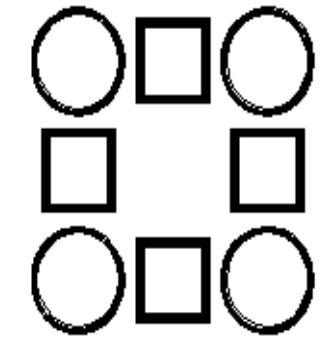

El Puente: Cuatro amigos han quedado de encontrarse nuevamente al otro lado del río dentro de 17 minutos. Para llegar deben cruzar un puente, pero es de noche y solamente disponen de una linterna. Como el puente es un poco estrecho, solamente pueden cruzar dos personas a la vez. Uno de los dos que crucen debe volverse con la linterna. A continuación se relaciona el tiempo que tarda cada uno en cruzar:

Sebastián: 1 minuto
Alexander: 5 minutos

Julieth: 2 minutos
Diana: 10 minutos

Por ejemplo: Si cruzan el puente Sebastián y Diana, los dos tardan en cruzar 10 minutos.

⤴ La pregunta es: ¿Cómo tienen que cruzar el puente para llegar a tiempo a su cita?

<p>1. Siete números en la Y griega Coloca las cifras del 1 al 7 en el siguiente tablero, de manera que dos números consecutivos no estén juntos ni vertical, ni horizontal, ni diagonalmente.</p>		<p>2. La rueda numérica Sitúa los números del 1 al 9 en los cuadros del tablero, de forma que todas las líneas de tres números sumen 15.</p>	
<p>3. El triángulo que suma igual Distribuye las cifras del 1 al 6 en el tablero, de forma que la suma de cada lado del triángulo sea la misma.</p>		<p>4. El cuadro de números Coloca los ocho primeros números en el tablero, de forma que cada número que esté en un cuadrado, sea la diferencia de los que están en los círculos a sus lados.</p>	
<p>5. Ocho números en línea Coloca las cifras del 1 al 8 en los cuadros de la siguiente línea, de forma que la diferencia, en un orden o en otro, entre dos números vecinos, no sea nunca menor que 4.</p>			

9	6	8	4	7	3	1	2	5
2	7	4	9	1	5	8	6	3
1	5	3	2	8	6	7	9	4
8	9	5	1	3	2	4	7	6
7	4	2	8	6	9	5	3	1
3	1	6	5	4	7	2	8	9
6	2	1	3	5	8	9	4	7
8	3	9	7	2	4	6	1	8
4	8	7	6	9	1	3	5	2

SUBARAJA

