

CÁLCULO MENTAL II

1. Pulsa en las casillas cuyo resultado sea el número del caracol de carreras hasta llegar a la meta.



7

2x5	4x2	4x3	18/2	10-1	7+2	4+5	3x3	2+7	5+1	6+3	2x2
8+1	3x3	6+3	12-3	2+5	14/2	28/4	3+4	9x1	0+9	27/3	11-2
14/2	5+2	9-2	6x6	7x1	1+9	12-2	8-1	8+2	0+7	1+6	7/1
5x2	5+5	6+1	21/3	8-1	2x5	4x4	12-5	10/1	35/5	10x1	5+5
3+3	8+2	7+3	20/2	11-1	6+4	6/3	1x7	11-4	10-3	9/3	1x6

META



9

2x5	4x2	4x3	18/2	10-1	7+2	4+5	3x3	2+7	5+1	6+3	2x2
8+1	3x3	6+3	12-3	2+5	14/2	28/4	3+4	9x1	0+9	27/3	11-2
6x3	8/2	4+4	6x6	7x1	1+9	12-2	8-1	8+2	0+7	1+6	7/1
5x2	5+5	6-1	3x5	9/3	2x5	4x4	12-5	10/1	35/5	10x1	5+5
3+3	8+2	7+3	20/2	11-1	6+4	6/3	1x7	11-4	10-3	9/3	1x6

META



10

2x5	4x2	4x3	18/2	10-1	7+2	4+5	3x3	2+7	5+1	6+3	2x2
5x5	3x3	6+3	12-3	2+5	14/2	28/4	3+4	9x1	0+9	27/3	11-2
6x3	8/2	4+4	6x6	7x1	1+9	12-2	10x1	8+2	0+7	1+6	7/1
5x2	5+5	6-1	3x5	9/3	2x5	4x4	12-5	10/1	35/5	10x1	5+5
3+3	8+2	7+3	20/2	11-1	6+4	6/3	1x7	3+7	2x5	30/3	1x6

META



6

2x5	4x2	4x3	9-3	10-4	4+2	8-2	6/1	2+7	7/1	6+3	2x2
5x5	3x3	6+3	12/2	2+5	14/2	28/4	6x1	9x1	0+9	27/3	11-2
3+3	9-3	2x3	5+1	7x1	1+9	8x2	0+6	8+2	0+7	1+6	7/1
5x2	5+5	6-1	3x5	9/3	2x5	4x4	8-2	18/3	7-1	3x2	4+2
6/3	8+2	7+3	20/2	11-1	6+4	6/3	1x7	3+7	2x5	30/3	9x1

META

