UNA AVENTURA MATEMÁTICA · 4.º DE PRIMARIA

La ciudad bajo el reloj



El reloj se ha detenido. Los trenes no salen, el mercado está a oscuras y una vieja torre guarda un secreto.

Explora sus calles, reúne objetos y decide cómo devolverle la vida.

Comenzar aventura →

Temas 5, 6 y 9 · Sin límite de tiempo.
Puedes usar papel para hacer las cuentas.

Explora y colecciona

Un mapa, diez objetos y lugares que podrás abrir con tus hallazgos.

Aprende sin quedarte atrás

+100 por reto. Los tres primeros fallos de cada reto restan 20. Después puedes seguir o usar la solución guiada, que da 30 puntos.

Descubre tres finales

Tus decisiones y descubrimientos cambian el final. Cada partida renueva los valores y cambia dónde se esconden tres obje

LIVEWORKSHEETS