

Un día en la ludoteca

Los niños de primaria tienen programada una visita a la ludoteca. A continuación, descubrirás los juegos con los que se divertirán.

Guía de actividades la ludoteca

1 El Giro-giro 2 El Puzzle 3 El juego de simetrías 4 Problema del minuto

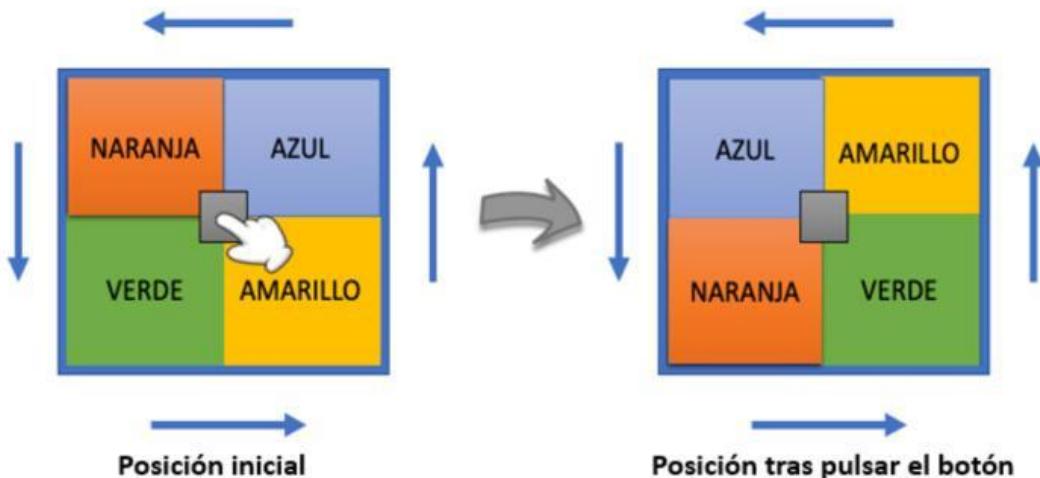
5 Los cubos geométricos 6 El desafío del aparcamiento 7 Lío de la clasificación 8 El Dominó

9 Calcula el último número 10 Un robot

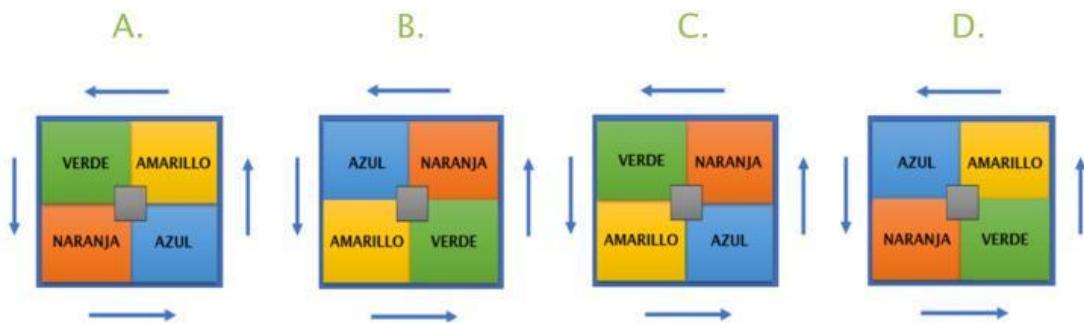
D4PM230401

21. *El Giro-giro*

Funciona de la siguiente manera: cada vez que presiona el botón central, los colores cambian según indican las flechas.

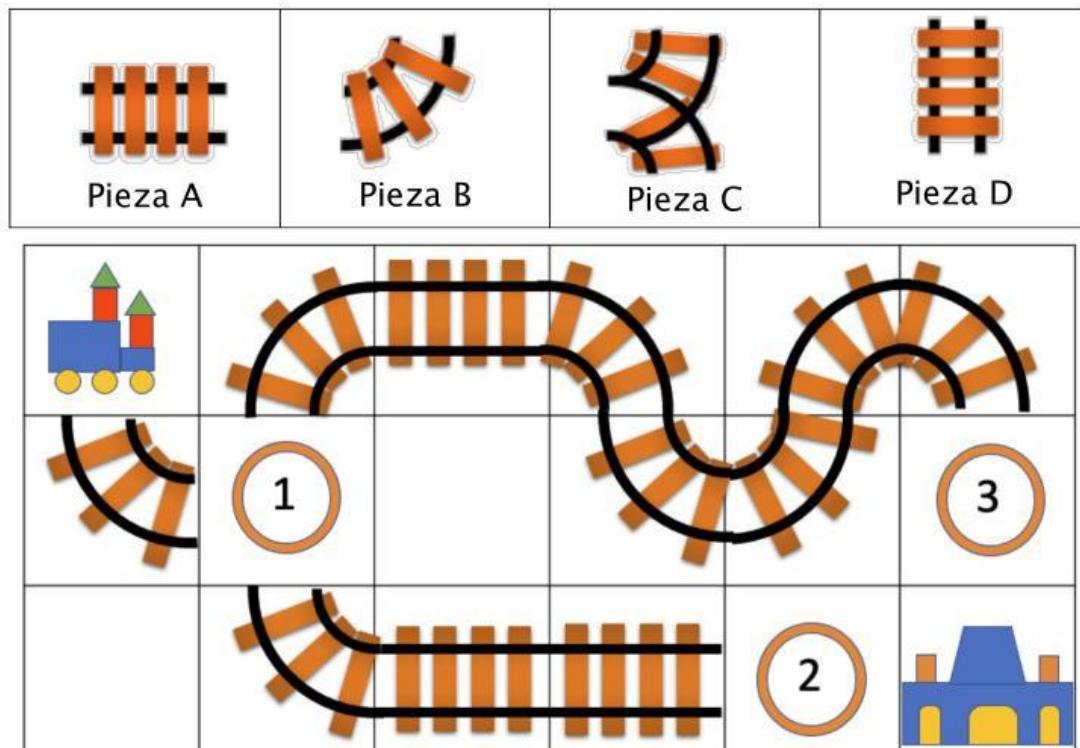


¿Cómo quedarán los colores si, partiendo de la situación inicial, pulsamos 3 veces el botón central?



22. *El Puzzle*

La máquina del tren tiene que llegar hasta la estación, pero le faltan algunos tramos de vía. Tenemos las siguientes piezas y queremos saber en qué posición debería ir cada una.



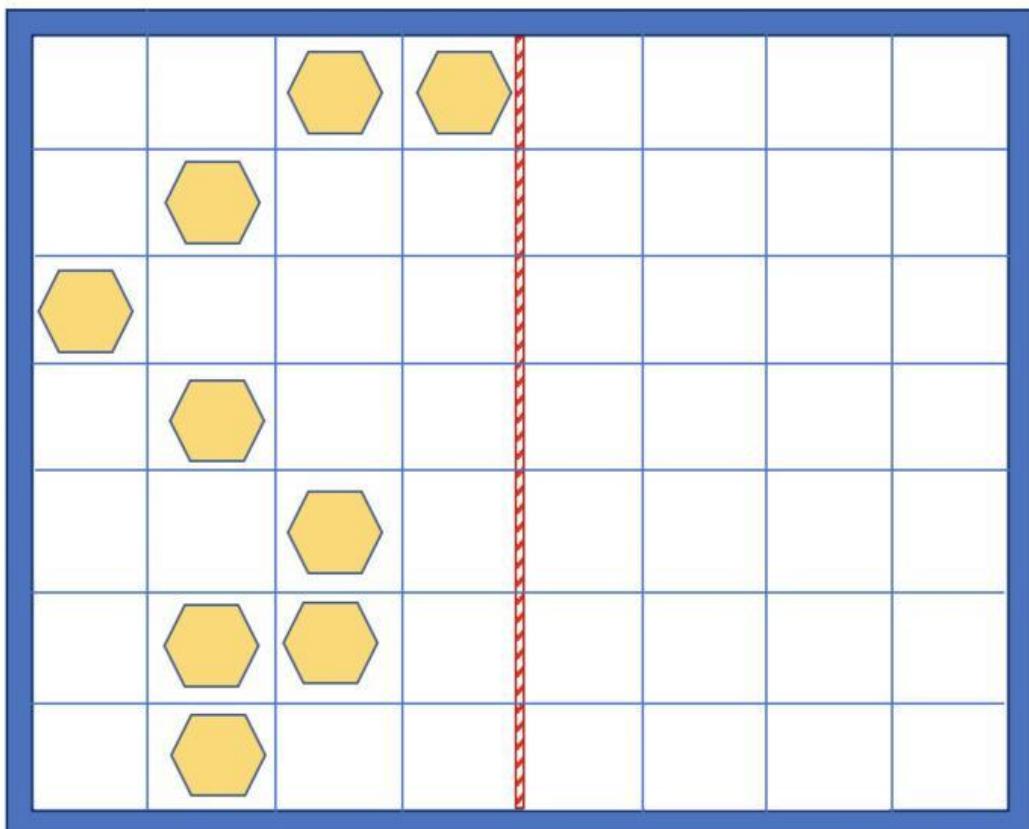
Indica, al lado de cada posición, la pieza que debe colocarse para que el tren pueda hacer su recorrido.

	Pieza <input type="text"/>
	Pieza <input type="text"/>
	Pieza <input type="text"/>
No es una pieza válida	Pieza <input type="text"/>

D4PM230403

23. *El juego de simetrías*

Escribe X en los cuadrados de la parte derecha que sean necesarios, para formar un dibujo simétrico al que forman las piezas en la parte izquierda.



24.

Problema del minuto

En el suelo de una habitación hay 30 juguetes desordenados. Dayana, Luis y Thiago van a jugar. Este juego consiste en averiguar quién recoge la mayor cantidad de juguetes en 1 minuto. Estas son las pistas:

- Thiago recoge menos de 10 juguetes. Es el que menos recoge
- Dayana recoge 4 más que Thiago
- Luis recoge 2 menos que Dayana

Indica qué tabla contiene la respuesta correcta teniendo en cuenta que han sacado 30 juguetes.

A.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
11	12	7

B.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
7	11	10

C.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
9	13	11

D.

Thiago (Menos de 10)	Dayana (Thiago + 4)	Luis (Dayana - 2)
8	12	10

D4PM230405
25.**Los cubos geométricos**

El juego consiste en ir formando montones de cubos de esta manera.

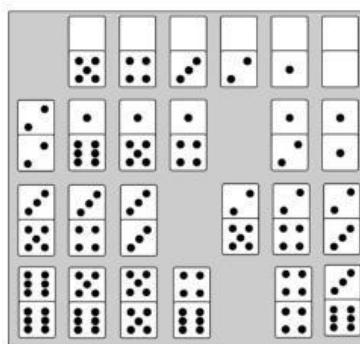


¿Cuántos cubos necesitaremos para construir la siguiente torre?

- A. 21
- B. 20
- C. 19
- D. 18

4PM230411
26.**El dominó**

Luis, Dayana y Thiago van a jugar al dominó que tiene 28 piezas. Al colocar las piezas se dan cuenta que faltan cuatro. **Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:**



Afirmaciones	Verdadero	Falso
Luis dice que hay dos séptimos de fichas para repartir ($\frac{2}{7}$)		
Dayana dice que se han perdido un séptimo de fichas ($\frac{1}{7}$)		
Thiago dice que hay más de tres séptimos de fichas para repartir ($\frac{3}{7}$)		

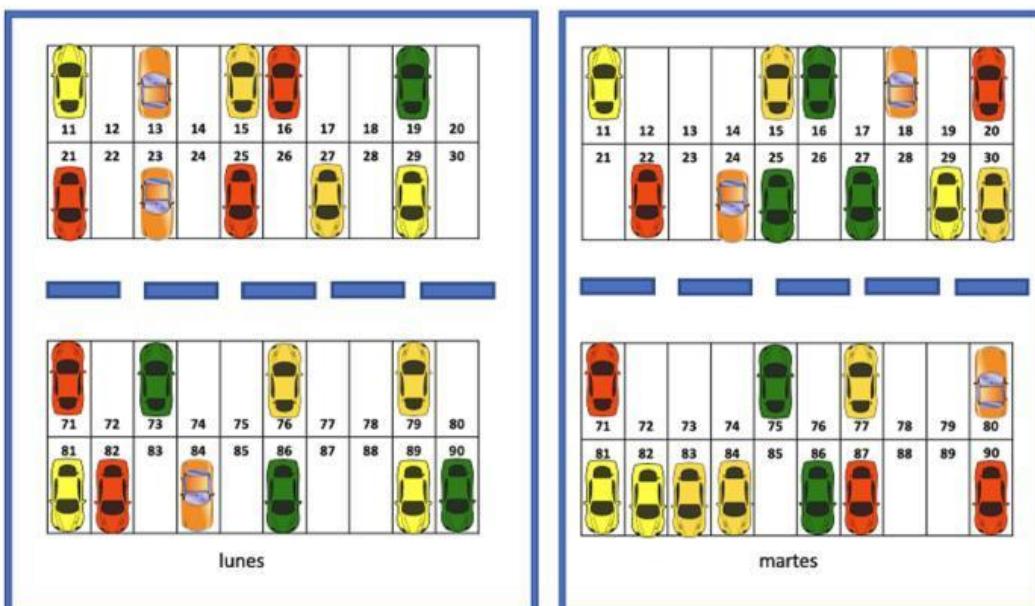
D4PM230406
27.

El desafío del aparcamiento

Hay muchos coches de juguete que están aparcados de la manera que se señala en el dibujo.

En el aparcamiento hay 40 espacios, cada uno con su número correspondiente.

Las siguientes imágenes muestran qué aparcamientos se usaron el lunes y cuáles el martes:



¿Cuántas plazas **NO** se ocuparon ninguno de los dos días, ni lunes ni martes?

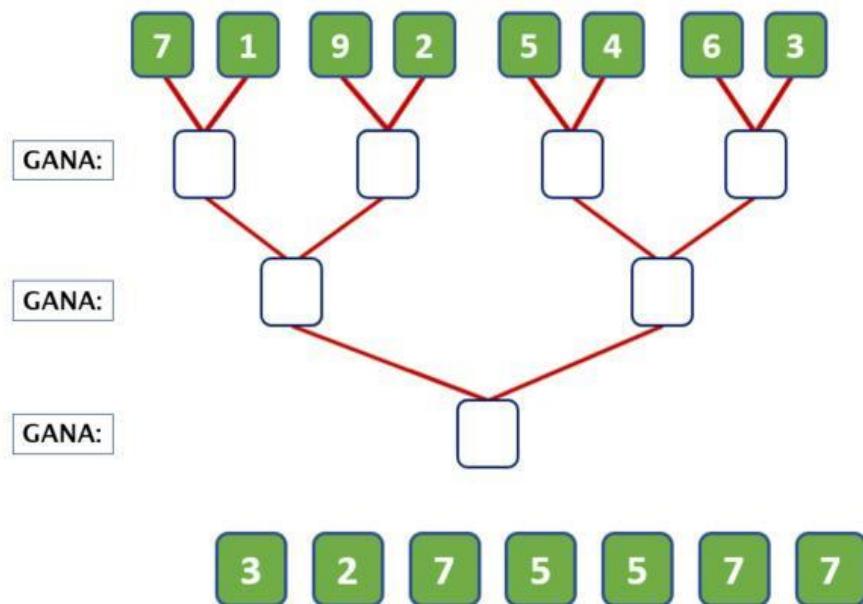
- A. 7
- B. 9
- C. 10
- D. 11

D4PM230407

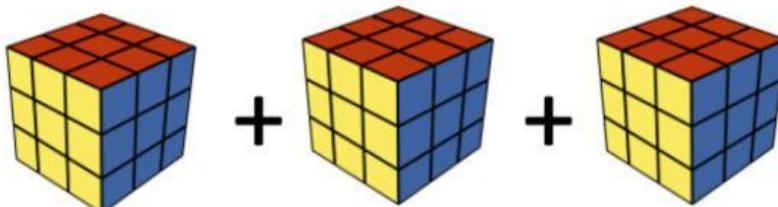
28. Lío de la clasificación

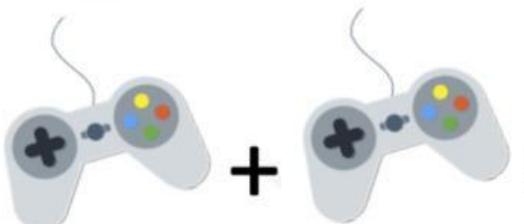
En una competición de ajedrez se han presentado 8 participantes enfrentándose de 2 en 2 y quedando fuera del juego el que perdía.

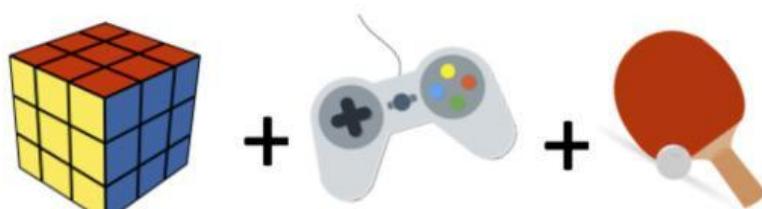
Completa el siguiente esquema escribiendo los números de la parte inferior en su posición correcta para averiguar quién ha ganado.



D4Pm230409
29.**Descubre el último número****Averigua cuánto vale cada figura para descubrir el número oculto detrás de la ?**

 + + = 24

 + = 18

 + + = 24

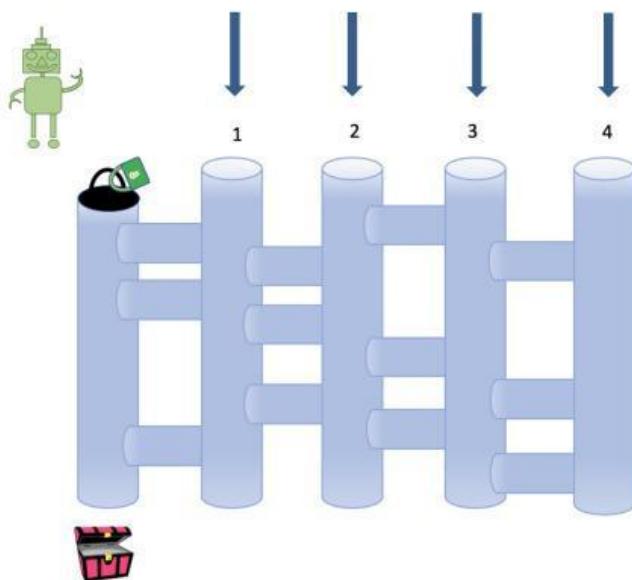
 = ?

La ? = -----

30.***El robot***

Se ha programado un robot para que buceo por las cañerías con el objetivo de llegar a un cofre con piezas de repuesto. El robot sólo realiza estas instrucciones en orden:

1. Baja por una cañería vertical hasta la primera cañería que encuentre en horizontal
2. La cañería horizontal tiene que atravesarla hasta encontrar otra en vertical
3. Vuelve a la instrucción 1



¿Por qué tubería debería entrar para poder llegar al cofre?

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

¡GRACIAS POR TU TRABAJO!!

