

JUEGOS DE MATEMÁTICAS PARA PEQUEÑOS GENIOS

6/7 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 las páginas 8 (personajes), 11
(personajes), 54, 61, 64 a 66: Lionel Darian

© 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: 978-84-18473-09-8

Depósito legal: B-2183-2021

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 los piratas pretenden que los niños repasen mientras se divierten. Y, así, sin darse cuenta, irán revisando todas las nociones que han estudiado en primero de Primaria.

EL TEMA

Los piratas atraen tanto a los niños como a las niñas, y son capaces 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 islas del tesoro, galeones y batallas entre corsarios.

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 adaptados 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

PISTA 1. CUENTA PIRATAS..... P. 8

PISTA 2. ¡EL LABERINTO DEL ORO PERDIDO! ... P. 9

PISTA 3. CALCULA COCODRILOS..... P. 10

¡BATALLA DE CORSARIOS!..... P. 12

¡LA TABLA DEL 2!..... P. 14

RETO 1. LÓGICA PLAYERA..... P. 15

¡EL CÓDIGO DE LA ISLA DEL TESORO! P. 16

CUENTA TESOROS..... P. 18

DESCUENTA TESOROS..... P. 19

¡EL PIRATA DE LA TABLA DEL 2!..... P. 20

EL SUDOKU DE LA ISLA DEL TESORO..... P. 21

ENIGMA N.º 2..... P. 22

PISTA 1. BOLAS DE CAÑÓN P. 22

PISTA 2. CALCULA COCODRILOS P. 23

PISTA 3. ¡A LA CAZA DEL TESORO!..... P. 24

EL SUDOKU DE LOS PIRATAS..... P. 26

¡TOCADO Y HUNDIDO!..... P. 27

¡TIRO AL BLANCO! P. 28

¡RAYOS Y TRUENOS!..... P. 30

RETO 2. SUMA VELAS..... P. 31

RETO 3. DE 5 EN 5..... P. 32

HORA DE PASAR CUENTAS..... P. 33

ENIGMA N.º 3..... P. 34

PISTA 1. BARCO PIRATA..... P. 34

PISTA 2. COMBATE DE PIRATAS..... P. 35

PISTA 3. CUBOS Y PRISMAS..... P. 36

O ES UN O O ES UN 5..... P. 38

RETO 4. ESPACIO TESORO..... P. 39

LAS PALABRAS DEL TESORO..... P. 40

RETO 5. LA HORA DEL TESORO..... P. 42

¡SUMAS MORTALES!..... P. 43

PÍXELES CORSARIOS..... P. 44

¡NOS VEMOS LAS CARAS, TABLA DEL 2!.. P. 45

BATALLA NAVAL..... P. 46

COCO SE MUEVE DE 2 EN 2..... P. 47

RETO 6. TRAS LA PISTA DEL TESORO..... P. 48

RETO 7. TABLA PIRATA..... P. 49

ENIGMA N.º 4..... P. 50

PISTA 1. EL MISTERIO DE LOS KILOS DE ORO .. P. 50

PISTA 2. ¿QUÉ PESARÁ MÁS?..... P. 51

PISTA 3. LA ISLA DEL TESORO P. 52

BARCO DE PAPIROFLEXIA P. 54

MONKY SE MUEVE DE 10 EN 10..... P. 55

EN LA PLAYA..... P. 56

¡OPERACIONES PIRATAS!..... P. 57

¿PAR O IMPAR?..... P. 58

¡AL ASALTO DEL 5!..... P. 59

EL BOTÍN..... P. 60

SOMBRERO PIRATA DE PAPIROFLEXIA.... P. 61

RETO 8. ¡A TODA VELA!..... P. 62

¿CUÁNTOS PARES?..... P. 63

ENIGMA N.º 5..... P. 64

PISTA 1. EL REMOLINO DEL CARIBE..... P. 64

PISTA 2. EL TRIÁNGULO DE LAS BERMUDAS... P. 65

PISTA 3. EL TIFÓN DE LOS MARES..... P. 66

SOLUCIONES..... P. 68

ÍNDICE POR COMPETENCIAS

NUMERACIÓN

CONOCER LOS NÚMEROS Y SUS CONJUNTOS HASTA EL 10	P. 8, 31
CONOCER LA FILA NUMÉRICA HASTA EL 30.....	P. 9, 62
CONOCER LA FILA NUMÉRICA HASTA EL 40.....	P. 9
CONTAR Y COMPARAR CANTIDADES.....	P. 12, 31, 58, 62-63
DESCOMPONER UN NÚMERO EN UNIDADES Y DEGENAS.....	P. 18-19
LEER Y ESCRIBIR LOS NÚMEROS EN LETRAS HASTA EL 69.....	P. 40-41
CONOCER Y UTILIZAR LOS NÚMEROS PARES E IMPARES.....	P. 58, 63
SUMAR DEGENAS ENTRE ELLAS.....	P. 18-19, 28-29
COMPRENDER LA LÓGICA DE UNA SERIE Y SEGUIRLA	P. 15
COMPRENDER Y TERMINAR UN SUDOKU.....	P. 21, 26

CÁLCULO

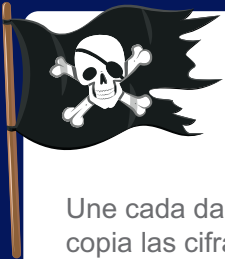
SUMAR MENTALMENTE NÚMEROS INFERIORES A 5.....	P. 10, 31
RESTAR MENTALMENTE NÚMEROS INFERIORES A 5	P. 23
CONOCER LOS COMPLEMENTOS DE 10 Y LOS DE LOS NÚMEROS <20	P. 22
REALIZAR SUMAS CON AGUJEROS.....	P. 22
CONOCER LA TABLA DE MULTIPLICAR DEL 2 Y LA DEL 5	P. 14, 20, 30, 38, 45, 59
HACER SUMAS ESCRITAS.....	P. 12, 43
HACER RESTAS ESCRITAS.....	P. 57, 64 A 66
HACER CÁLCULOS CON RESULTADOS INTERMEDIOS.....	P. 12, 16-17, 64 A 66
CONTAR DE 2 EN 2, DE 5 EN 5 Y DE 10 EN 10.....	P. 32, 47, 55

GEOMETRÍA

DESPLAZARSE Y CODIFICAR UN DESPLAZAMIENTO SOBRE CUADRÍCULA.....	P. 24
CODIFICAR UNA CASILLA EN UNA TABLA CARTESIANA.....	P. 27, 46
DIBUJAR LÍNEAS CON REGLA.....	P. 48
SEGUIR UN ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN O PLAN DE PLIEGUE.....	P. 54, 61
UTILIZAR Y COMPLETAR UNA TABLA DE DOBLE ENTRADA.....	P. 49
REPRODUCIR UN MODELO SOBRE CUADRÍCULA (<i>PIXEL ART</i>).....	P. 44, 56
RECONOCER LAS FORMAS GEOMÉTRICAS SIMPLES.....	P. 34-35, 49
IDENTIFICAR LOS SÓLIDOS SIMPLES (CUBO Y PRISMA).....	P. 36
COMPRENDER Y UTILIZAR EL VOCABULARIO ESPACIAL.....	P. 39

MAGNITUDES Y MEDIDAS

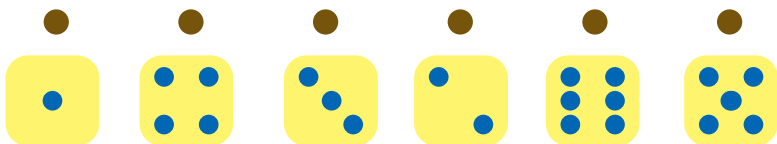
COMPARAR Y CALCULAR MASAS.....	P. 50 A 52
CONOCER Y UTILIZAR MONEDAS (EL EURO).....	P. 33, 60
LEER LAS HORAS EN PUNTO Y LAS MEDIAS HORAS.....	P. 42



ENIGMA N.º 1

PISTA 1. CUENTA PIRATAS

Une cada dado con la cifra que indican los dedos del pirata y luego copia las cifras escritas sobre la cara de cada dado. Te ayudarán a encontrar la pista que deducirás de la serie final.



1	2	3	4	5	6
P	A	R	I	A	T

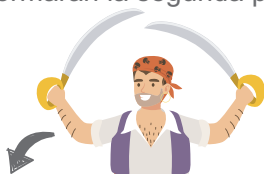


PISTA N.º 1:

PISTA 2. ¡EL LABERINTO DEL ORO PERDIDO!

¡Ayuda al pirata a encontrar el tesoro!

Pinta de amarillo la serie de números que va del 1 al 25 y, después, de azul los números comprendidos entre el 31 y el 41. Las dos letras que obtendrás formarán la segunda pista.



33	35	40	70	61	5	4	3	2	1	48	50
37	47	39	54	47	6	63	52	41	78	85	96
34	36	31	52	44	7	70	66	88	93	73	90
40	56	41	60	70	8	44	55	77	99	51	66
32	71	38	93	90	9	10	11	12	13	14	15
80	55	65	75	80	50	57	73	86	98	45	16
78	64	52	69	76	54	49	43	52	66	77	17
95	84	79	69	25	24	23	22	21	20	19	18

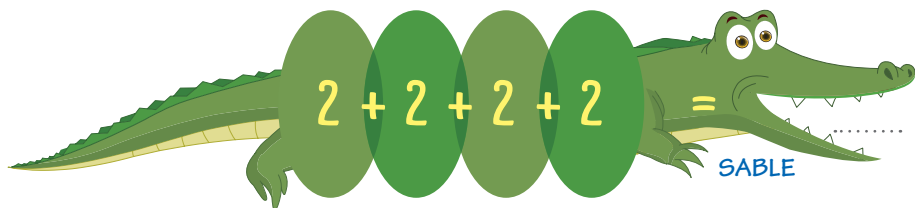
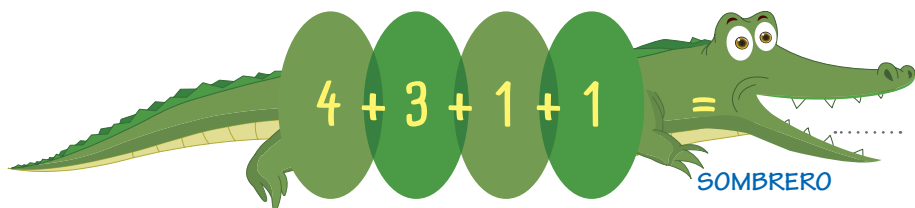
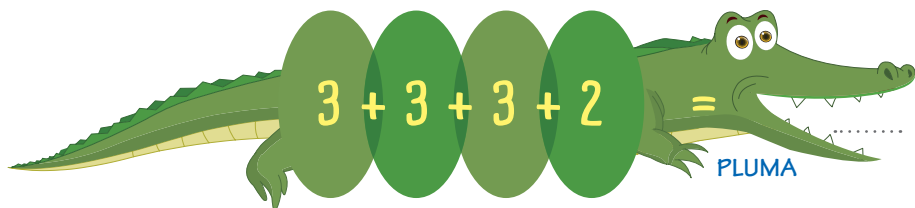
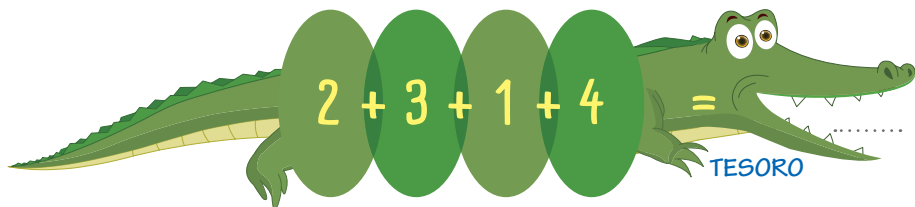


PISTA N.º 2:



PISTA 3. CALCULA COCODRILOS

Suma las cifras de cada cocodrilo y escribe el resultado dentro de cada boca. El nombre del cocodrilo con el resultado más bajo será la pista!



PISTA N.º 3:



ENIGMA N.º 1

Gracias a las tres pistas que has encontrado, encuentra y rodea el personaje misterioso entre los que hay en la isla del tesoro.



PISTA N.º 1:

PISTA N.º 2:

PISTA N.º 3:





¡BATALLA DE CORSARIOS!



Los piratas **Barbaroja** y **Barbazul** libran una batalla sin piedad. Indica en los recuadros el número de daños que sufrirá cada nave. ¿Cuál de los dos capitanes infligirá más daños al otro?

RONDA 1

Barbaroja's ship (red sail) receives damage: 40, 20, 30.

Barbazul's ship (blue sail) receives damage: 20, 50, 10.

Barbaroja's captain:

Barbazul's captain:

RONDA 2

Barbaroja's ship (red sail) receives damage: 60, 10, 10.

Barbazul's ship (blue sail) receives damage: 50, 20, 20.

Barbaroja's captain:

Barbazul's captain:



RONDA 3





RONDA 4



¡EL PIRATA QUE HA GANADO MÁS COMBATES ES TU PISTA!
¿QUIÉN HA GANADO? **BARBARROJA** O **BARBAZUL**?

RESPUESTA: