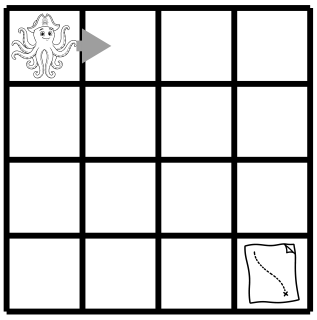


ISLA DEL CÓDIGO **RETO 1** ★☆☆

Tinta solo se mueve si le das órdenes. Cada flecha es un paso.

MISIÓN **Escribe las flechas para llegar a la pieza.**

1

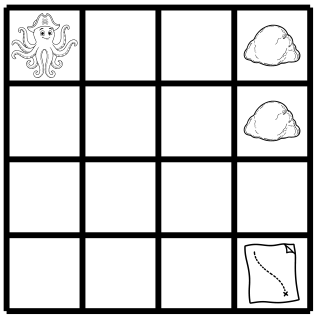


EJEMPLO

Escribe 6 flechas:

1 → | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

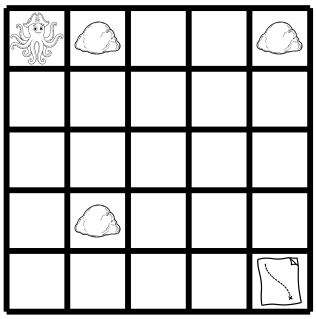
2



Escribe 6 flechas:

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

3



Escribe 8 flechas:

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6

7 | 8

DESAFÍO DEL CAPITÁN

En el tablero 3, ¿hay otro camino igual de corto? Dibújalo con otro color.



ISLA DEL TESORO

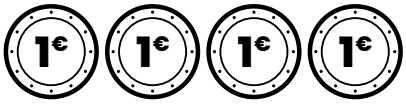
RETO 55

★☆☆

¡Monedas en la playa! ¿Cuántos euros hay en cada montón?

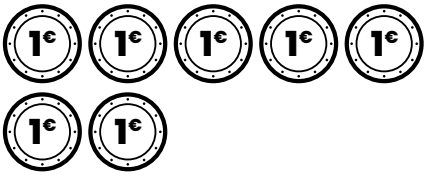
MISIÓN Cuenta las monedas y escribe cuántos euros.

1 EJEMPLO



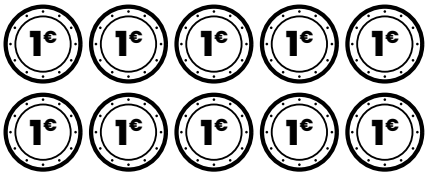
4 euros

2



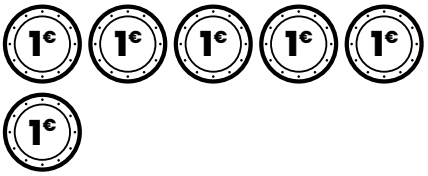
euros

3



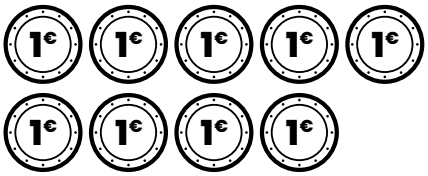
euros

4



euros

5



euros

6



euros

DESAFÍO DEL CAPITÁN

¿Qué montón tiene más euros? Escribe su número.

Soluciones de la muestra

Para el adulto: si la respuesta es distinta pero tiene sentido, ¡vale!

Reto 1 · Isla del Código

Vale cualquier ruta con ese número de flechas. 1: 3 derecha, 3 abajo · 2: 2 derecha, 2 abajo, 1 derecha, 1 abajo · 3: 1 abajo, 4 derecha, 3 abajo. Desafío: abierta.

Reto 55 · Isla del Tesoro

Euros: 1: 4 · 2: 7 · 3: 10 · 4: 6 · 5: 9 · 6: 5. Desafío: el 3.

¿Te ha gustado?

Este es un adelanto de «Pasatiempos y juegos de lógica para niños de 6 y 7 años»: 100 retos en 6 islas con Pirata Shark. Lo que aprenden en el cole, aplicado a la vida real. Lo encuentras en Amazon.es y en piratashark.com