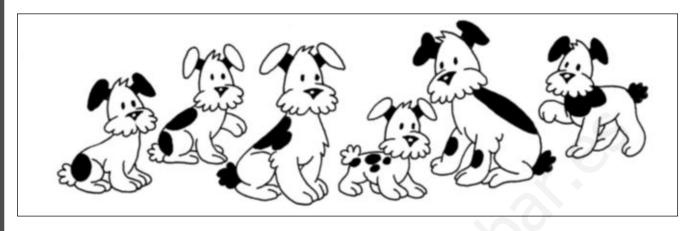
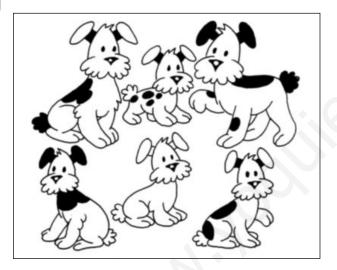
# Desarrollo de la inteligencia

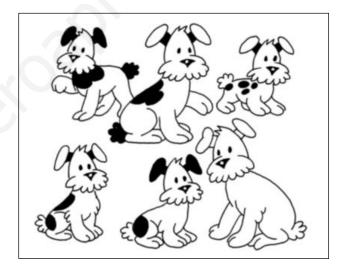
Perce	pción y atención		Ficha 21.	¿Dónde están la dama y el caballero?	22:
Ficha 1.	Una familia canina	. 202	Ficha 22.	La colección de jarrones	
Ficha 2.	Sombras misteriosas	. 203			
Ficha 3.	Herramientas escondidas		Organ	nización temporal	
Ficha 4.	¡Gran fiesta!	. 205		El reloj y el calendario	،22
Ficha 5.	Un objeto diferente	. 206		Una carrera accidentada	
Ficha 6.	Diferencias en el espejo	. 207		Día de excursión	
Ficha 7.	El escaparate de Marta	. 208	110114 201	Did do oxodiolori	
Memo	oria		Comp	rensión verbal	
		000	Ficha 26.	Los animales de la granja	22
Ficha 8.	Un juego de memoria		Ficha 27.	Palabras partidas	228
Ficha 9.	La clase de tercero	. 210	Ficha 28.	¿A quién espera Quique?	229
D			Ficha 29.	Crucigrama viajero	230
Razor	namiento lógico		Ficha 30.	Chicos del mundo	23
Ficha 10.	Las apariencias engañan	. 211			
Ficha 11.	Juguemos en pensar	. 212	Habili	idad matemática	
Ficha 12.	Rompecabezas para pensar	. 213	Ficha 31.	La manada	23;
Ficha 13.	¡Gran lío en la piscina!	. 214		Un combate desigual	
Ficha 14.	Falta una figura	. 215		El estanque de la escuela	
Ficha 15.	Un castillo muy raro	. 216		Una carrera especial	
	N			La mermelada de la abuela	
Comp	rensión del espacio	)			
Ficha 16.	Conversaciones telefónicas	. 217			
Ficha 17.	La hora del recreo	. 218			
Ficha 18.	¡Cuidado con las pirañas!	. 219			
Ficha 19.	La danza de los indios	. 220			
Ficha 20.	El dibujo misterioso	. 221			

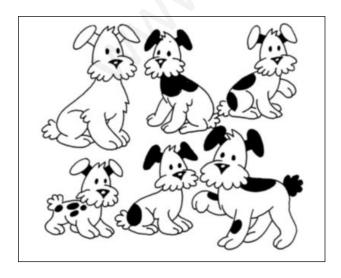
1 Cada perro de la familia Chuchi tiene sus propias manchas.

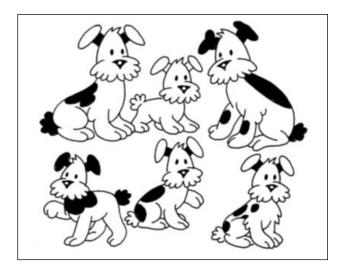


En cada una de las viñetas siguientes, a uno de los perros le han desaparecido sus manchas. Averigua cuál es y píntale las manchas que le faltan.





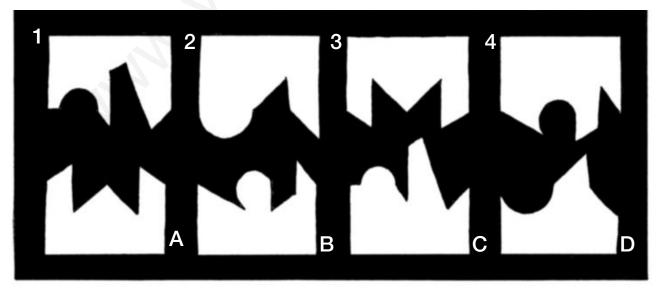




1 Observa las sombras y une con una línea la que le corresponde al ratoncito.



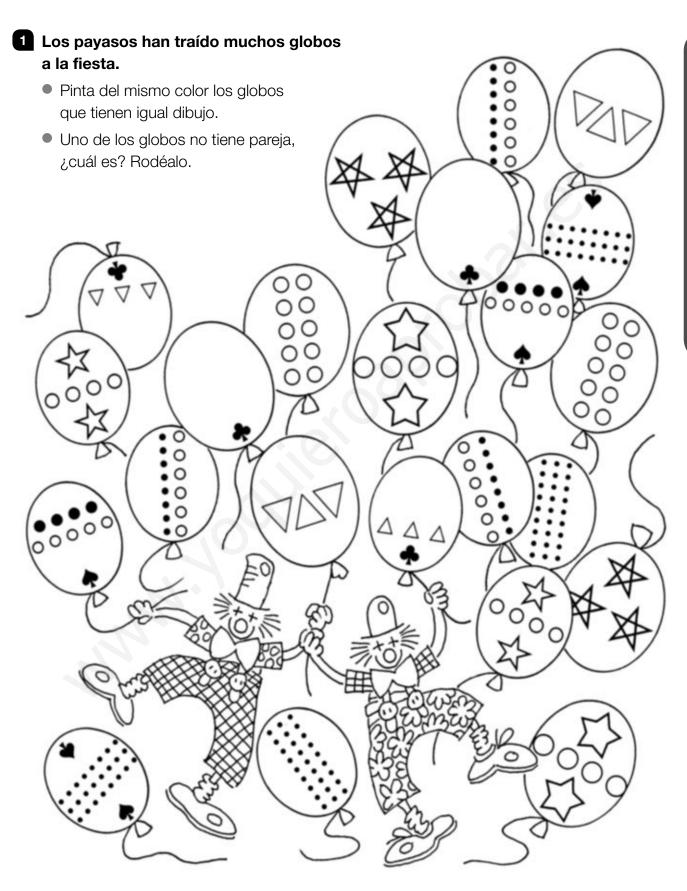
2 Observa las piezas y pinta del mismo color las parejas que encajen.



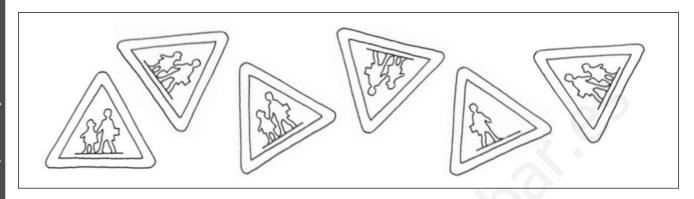
- 1 Ayuda a Raúl y a Ana a encontrar las herramientas que necesitan para arreglar el jardín.
  - Localiza las siguientes herramientas en el dibujo y coloréalas.

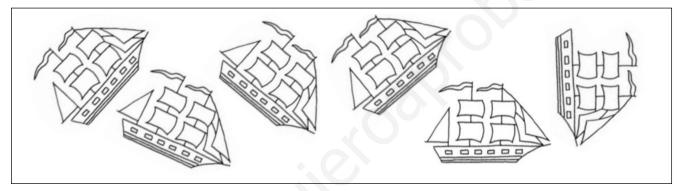
azada cubo hoz horca pala pico rastrillo regadera tijeras

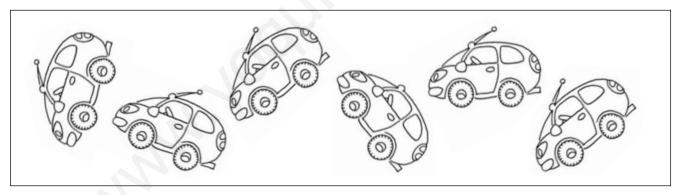


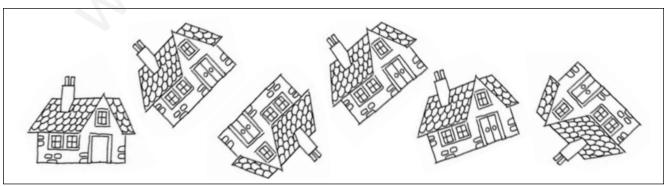


1 En cada serie hay un dibujo diferente a los demás. Localízalo y dibuja el detalle que le falta.

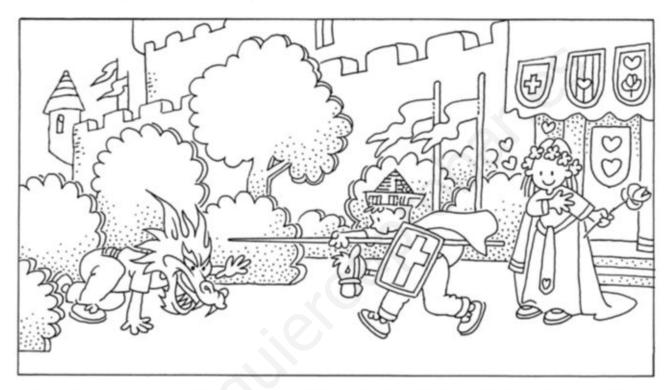


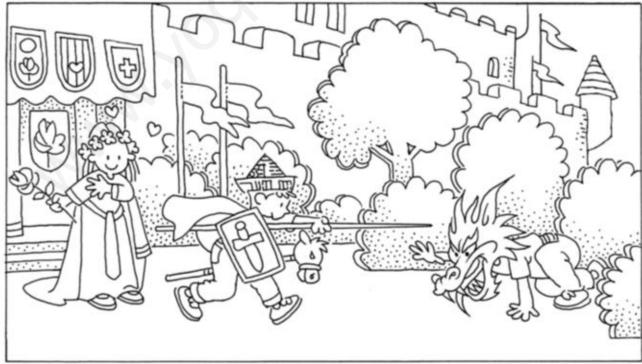






- 1 Estos dos dibujos muestran la misma escena, pero las cosas que están a la derecha en uno están en el otro a la izquierda, como si las viéramos reflejadas en un espejo.
  - Encuentra quince diferencias que hay entre ellos.





El escaparate de Marta

Fecha \_ Nombre \_

- 1 Pedro hizo dos fotografías del escaparate de la tienda de Marta. Al revelarlas, se dio cuenta de que eran diferentes.
  - Pinta de rojo los objetos de la imagen de arriba que no estén en la de abajo.
  - Pinta de azul los objetos de la imagen de abajo que no estén en la de arriba.





#### Ficha 8

## Un juego de memoria

Nombre	Fecha

1 Dobla la hoja por la línea de puntos y observa atentamente el dibujo durante tres minutos. Después, da la vuelta a la hoja.



	Completa.
--	-----------

– En la biblioteca hay	niños v	niñas
– En la biblioleca hay	/ninos y	' ninas.

- El reloj marca las \_\_\_\_\_\_ horas.
- El niño que está sentado junto a la ventana está \_\_\_\_\_\_.
- La niña que está leyendo sentada en el suelo tiene junto a ella una \_\_\_\_\_\_.

#### • Señala con una cruz las cosas que hay en el dibujo.

- una mochila un teléfono una cafetera un reloj
- un globo un martillo

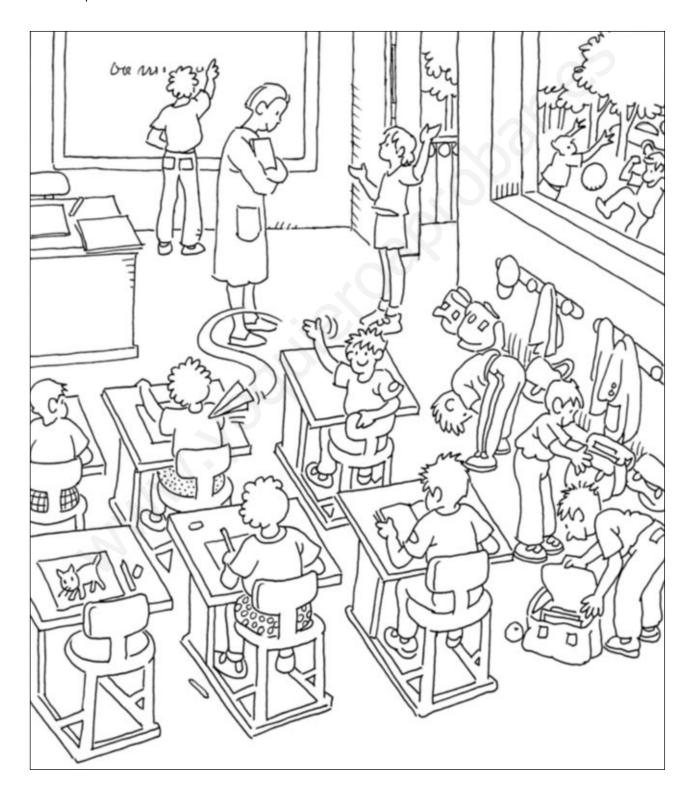
) una raqueta

un banderín

una flecha

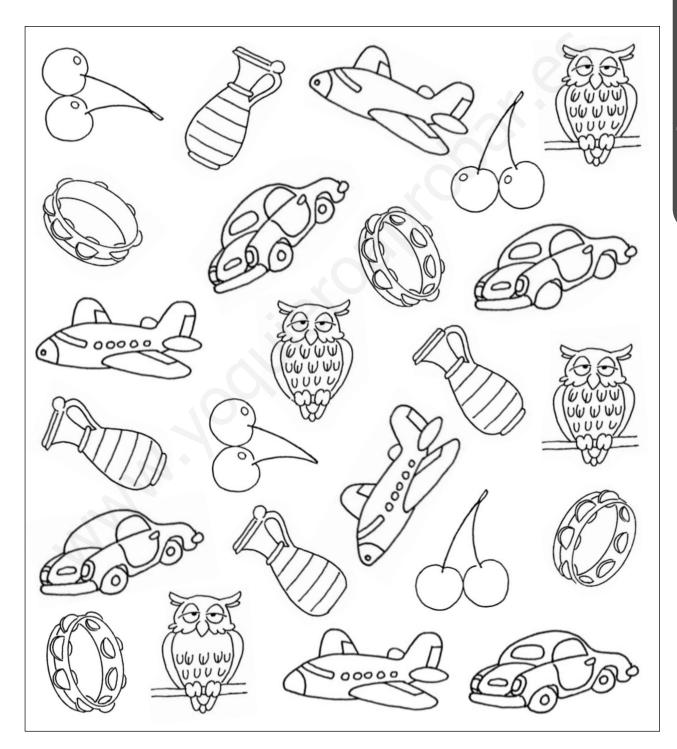
una pelota

- 1 Observa el dibujo durante tres minutos.
  - Da la vuelta a la hoja.
  - Escribe el nombre de los objetos que recuerdes.
  - Comprueba la lista.



# Las apariencias engañan

- 1 En el siguiente cuadro, la misma figura aparece representada cuatro veces: dos figuras son exactamente iguales y las otras dos se diferencian en algún detalle.
  - Colorea las figuras que sean iguales. Usa el mismo color para cada pareja.
  - Dibuja el detalle que le falta a las otras figuras.

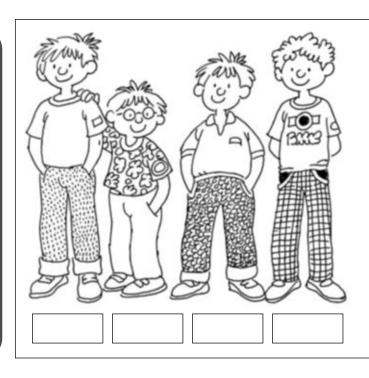


#### Ficha 11

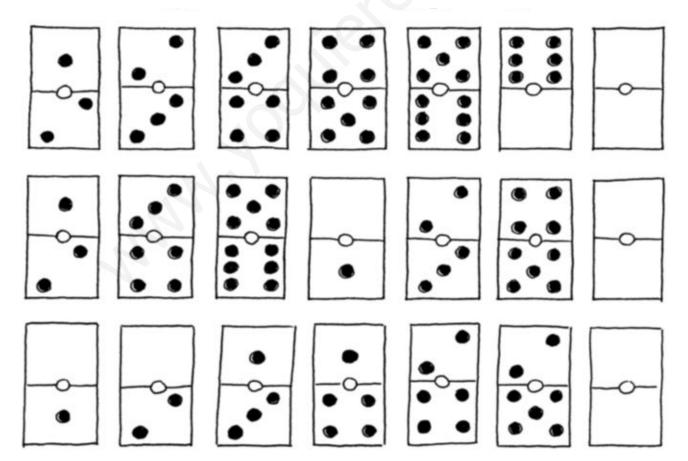
## Juguemos a pensar

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

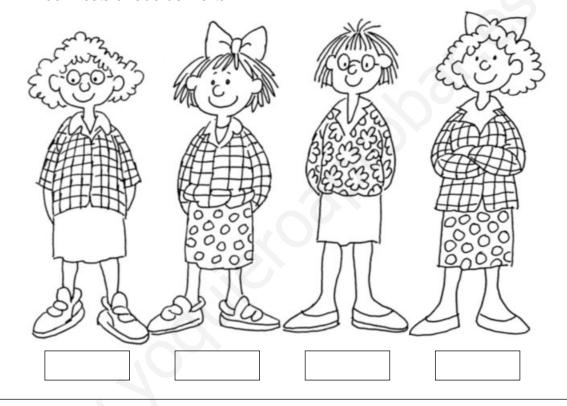
Razonamiento lógico



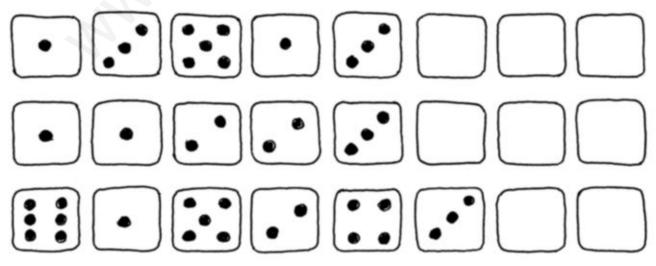
- ¿Cómo se llaman? Escribe el nombre de cada niño debajo de su retrato.
  - Ramón y Lucas son los más altos.
  - Jorge está entre Juan y Lucas.
  - Jorge no es el más bajo.
- 2 Completa las series. Recuerda que en el dominó los puntos van de 0 a 6.



- ¿Cómo se llaman? Escribe el nombre de cada niña debajo de su retrato.
  - Noemí y Lucía llevan una falda con circulitos.
  - Marta y Lucía llevan una blusa a cuadros.
  - Rosa y Marta usan gafas.
  - Noemí está al lado de Marta.



2 Completa las series. Recuerda que en los dados los puntos van de 1 a 6.



## Ficha 13

# ¡Gran lío en la piscina!

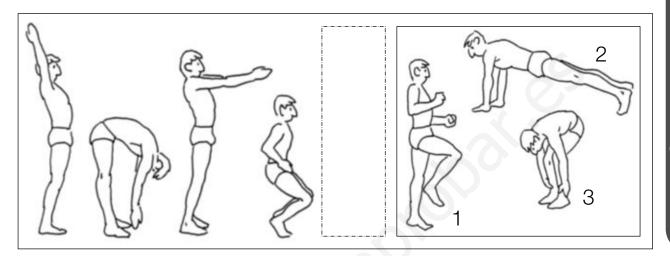
Nombre	Fecha	

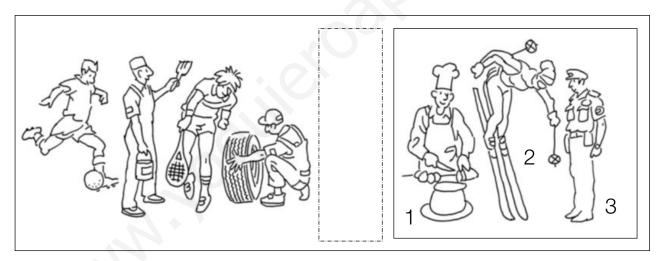
El dibujante ha ido a la piscina y ha dibujado esto. ¿No te parece extraño? Colorea todo lo que está fuera de lugar.

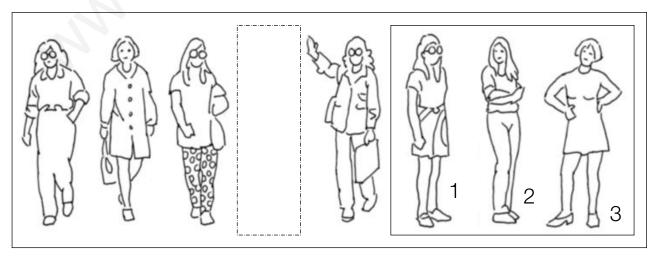


#### 1 Observa.

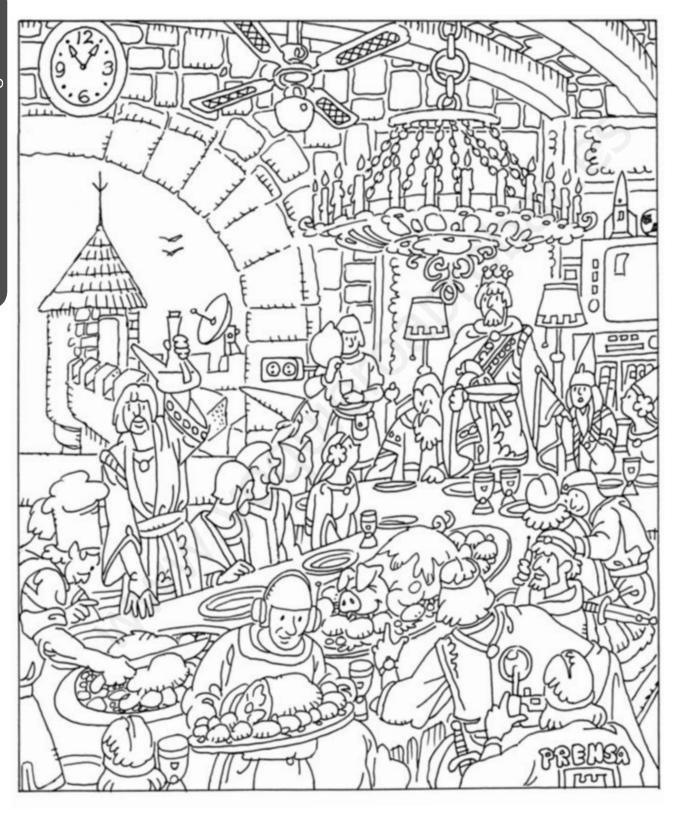
- Completa cada una de las series con una de las figuras de los cuadros de la derecha.
- Explica por qué has elegido esas figuras.



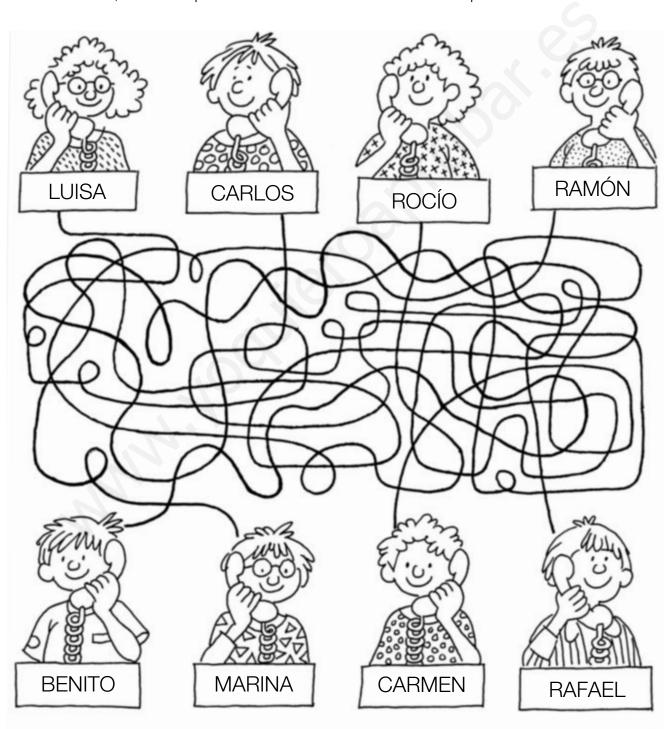




1 Rodea con un círculo todo lo que está fuera de lugar.



- 1 ¿Con quién habla cada niño? Colorea:
  - Del mismo color, los nombres de los niños que hablan entre sí.
- 2 ¿Con qué mano sostiene el teléfono? Colorea:
  - De amarillo, los niños que sostienen el teléfono con la mano derecha.
  - De verde, los niños que sostienen el teléfono con la mano izquierda.



#### Ficha 17

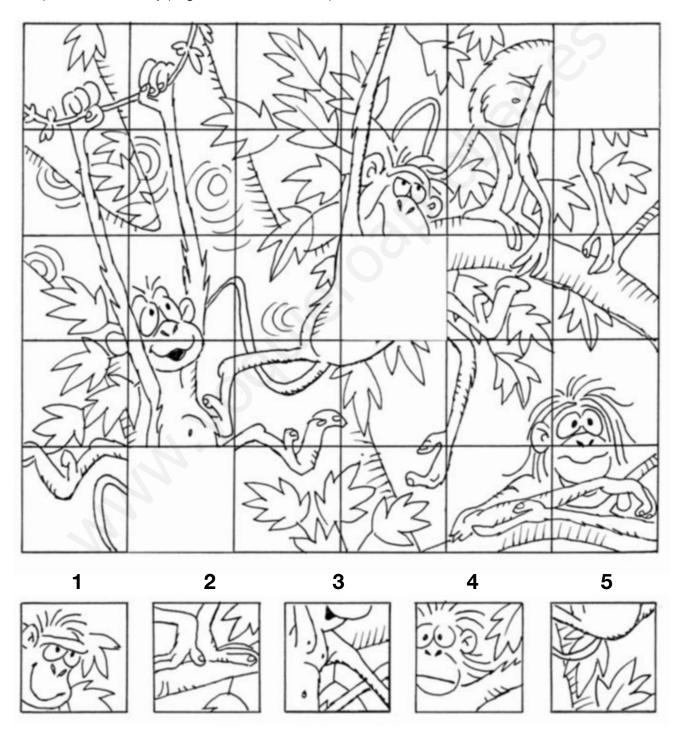
## La hora del recreo

	C	)
	7	5
	$\check{\sigma}$	ź
	Ċ	<u>)</u>
	Q	Ç
	D	)
i	ā	5
Ē	7	Ś
		4
	_	9
	$\subseteq$	-
•		5
	SION	
	NSION INSION	- 5 5
	PUSION	
	<b>UNDINOR</b>	
-	nnranginn	
	mnrension	

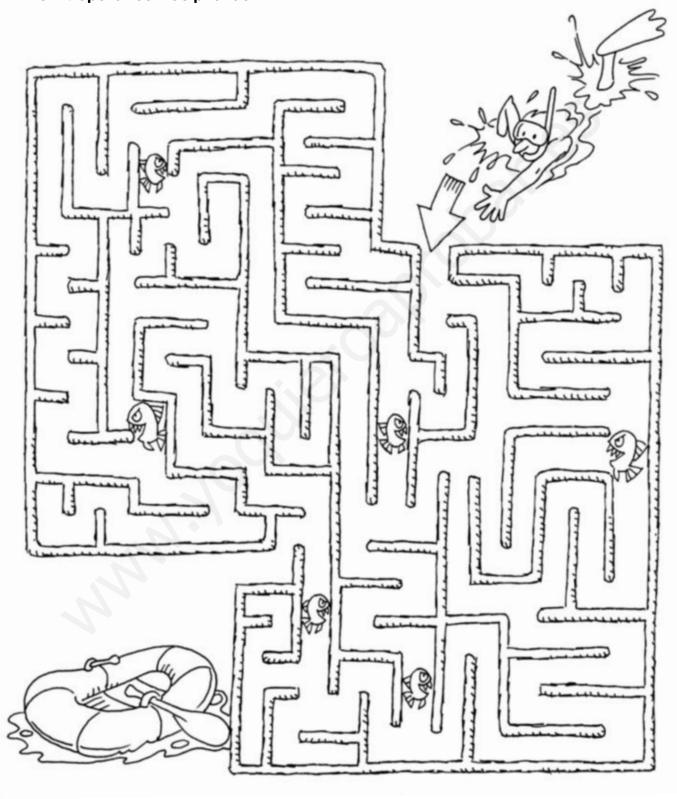
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

#### 1 Esta escena está incompleta.

- Busca los tres trozos que faltan entre los cuadros de abajo e indica dónde va cada uno de ellos.
- Completa la escena, dibujando cada cuadro en el lugar correspondiente. También los puedes recortar y pegar encima de los espacios en blanco.



1 Marca el camino que tiene que seguir el submarinista para llegar al bote sin tropezar con las pirañas.



#### Ficha 19

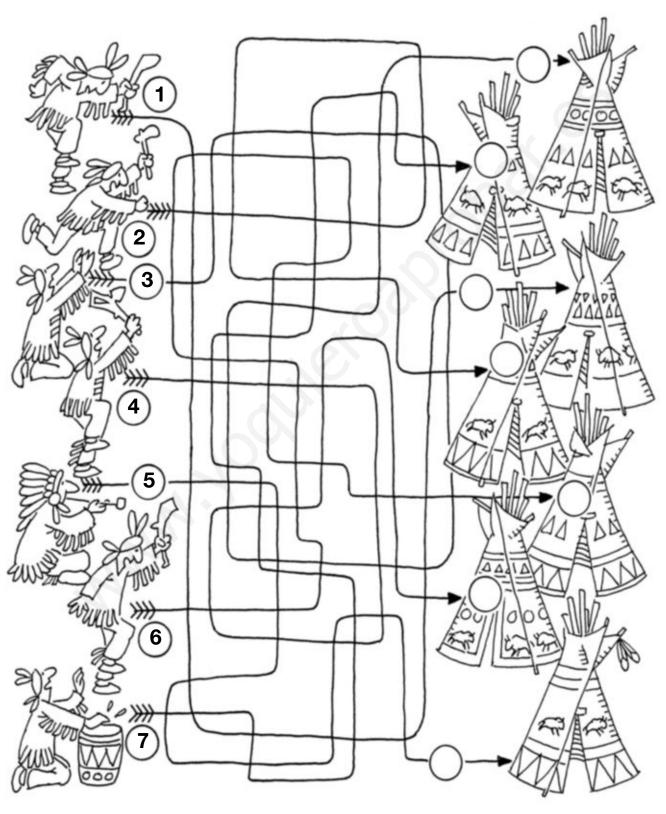
## La danza de los indios

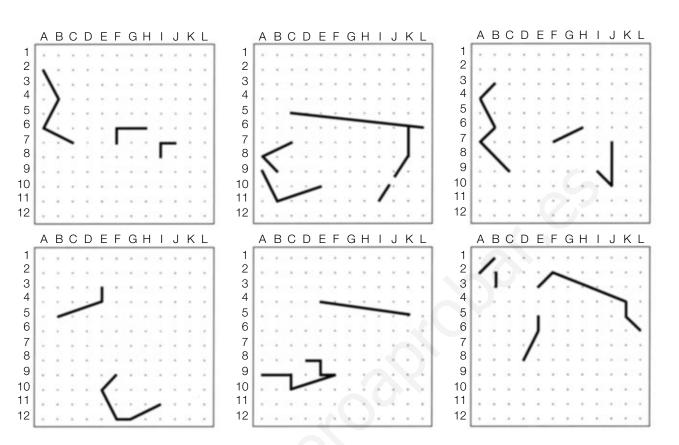
	(	1
	•	

Comprensión del espacio

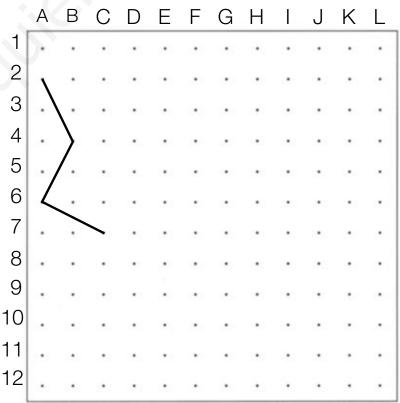
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_

1 Cuando terminen la danza, los indios se tienen que retirar a sus tiendas.
Sigue las flechas y escribe en cada tienda el número del indio que corresponde.





- 1 Copia todas las líneas de los cuadros pequeños en el cuadro grande de abajo y descubre el dibujo oculto.
  - Ten cuidado de copiar las líneas en la fila y en la columna correspondientes.



#### Ficha 21

2

3

# ¿Dónde están la dama y el caballero?

Nombre \_ Fecha \_

Une con rayas los siguientes puntos y averigua dónde están el caballero y la dama.

S7 - S1 - N1 - M2 - G2 - F1 - C1 - C2 - D2 - D3 - C3 - C4 - D4 - D5 - C5 - C6 -F6 - G5 - J5 - J6 - I6 - I8 - J8 - J9 - I9 - I11 - J11 - J12 - I12 - I14 - J14 - J15 - F15 -E14 - A14 - A15 - B15 - B16 - A16 - A17 - B17 - B18 - A18 - A19 - E19 - F18 -M18 - N19 - S19 - S11 - O11 - Ñ10 - N9 - O7 - S7

E3 - E4 - F4 - F3 - E3

5

6

4

C16 - C17 - E17 - E16 - C16

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 Α В

D G





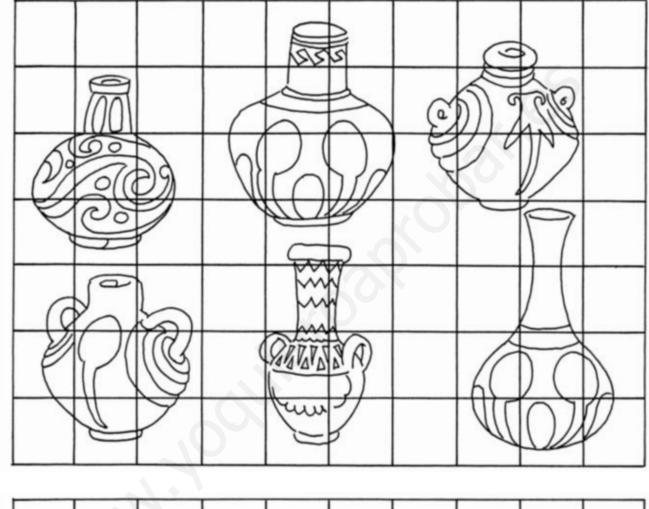
K

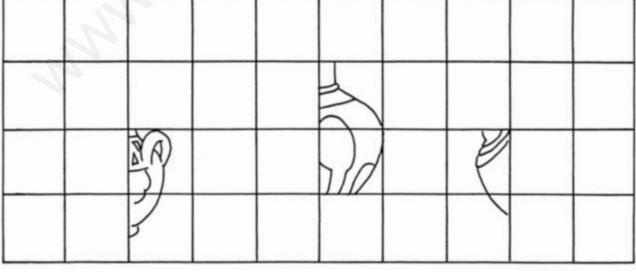
M

Ν

Comprensión del espacio

¿Qué jarrones son? Observa los jarrones situados en el cuadro de arriba y completa los tres jarrones de abajo, siguiendo el modelo correspondiente.



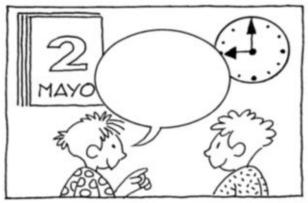


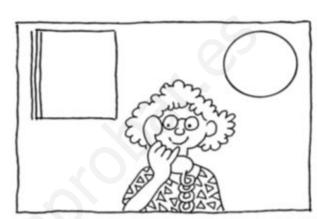
# El reloj y el calendario

Nombre \_ Fecha -

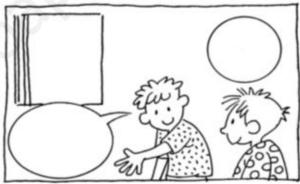
#### 1 Observa estas escenas.

- Une con una línea cada cuadro de la izquierda con el cuadro de la derecha que se relaciona.
- Completa los dibujos de la derecha con las hojas de calendario y los relojes correspondientes.





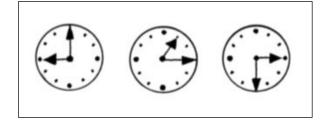












## Una carrera accidentada

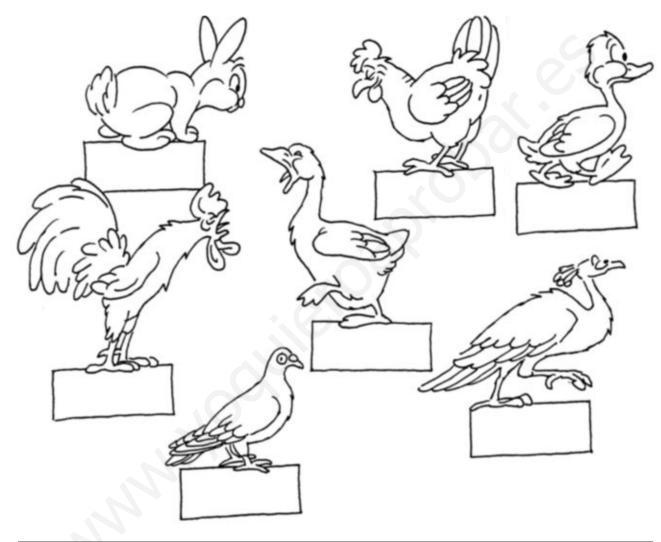


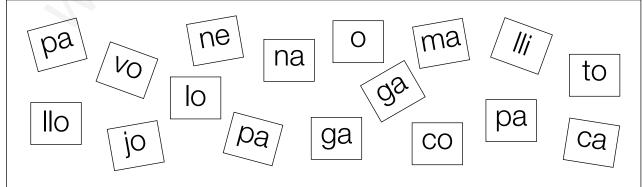
Ordena las viñetas de esta historia. Escribe los números del 1 al 8. Después, explica qué sucede.



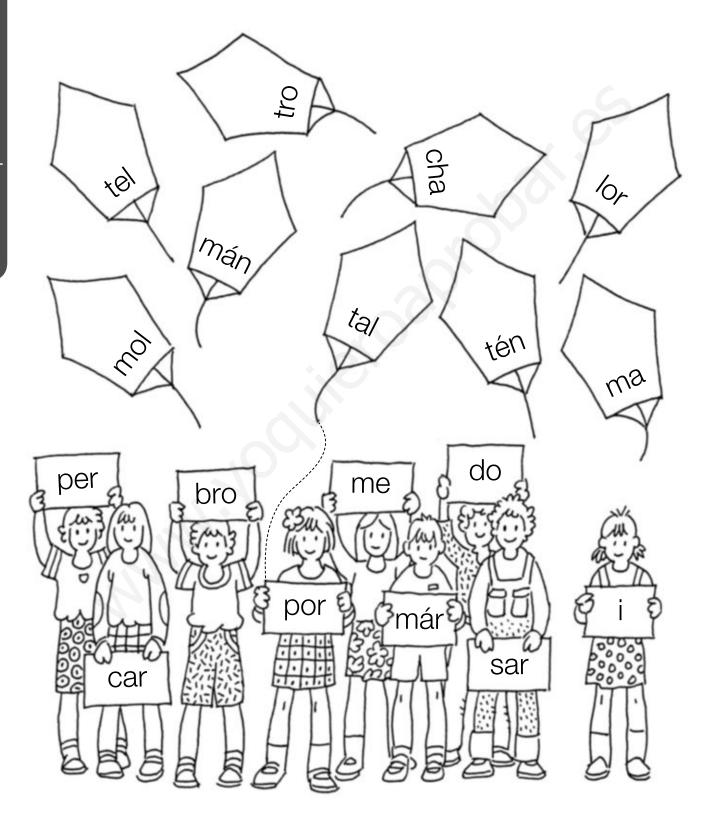
# Los animales de la granja

- 1 Forma con las sílabas del cuadro los nombres de los animales de la granja y escríbelos en las cartelas correspondientes.
  - Colorea con el mismo color las sílabas que forman cada nombre y el animal al que se refieren.





1 Combina las sílabas de los carteles de los niños con las sílabas de las cometas y forma nueve palabras.



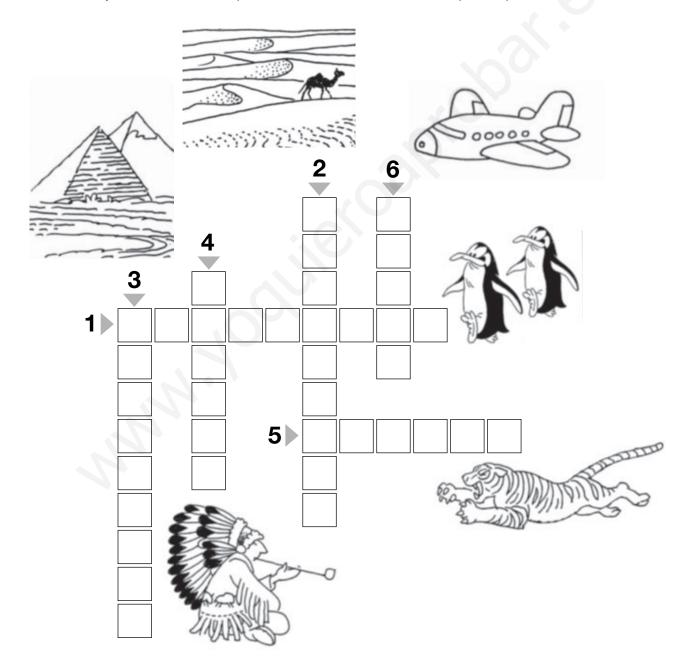
Nombre	Fecha
	recha

1 Quique y sus amigos esperan a un amigo que está en el mar. Para averiguar quién es, tacha las letras repetidas que aparecen en el muro y ordena las letras que te queden.

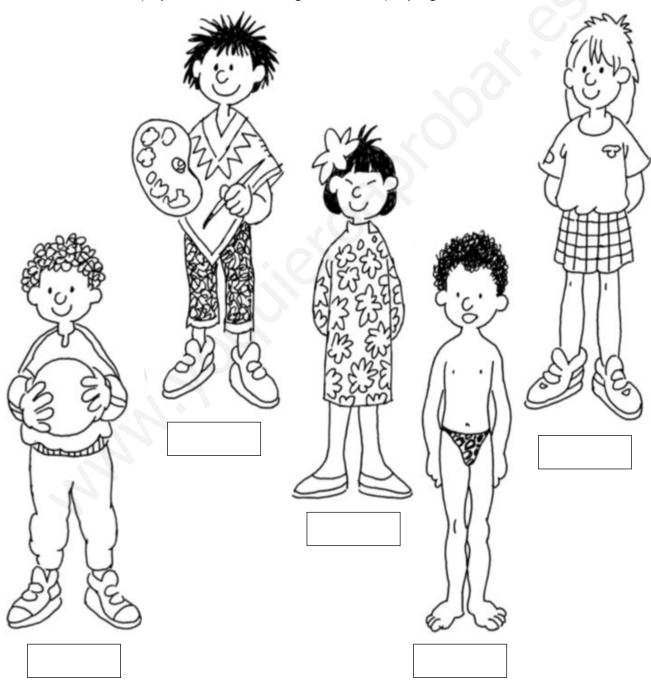


## Crucigrama viajero

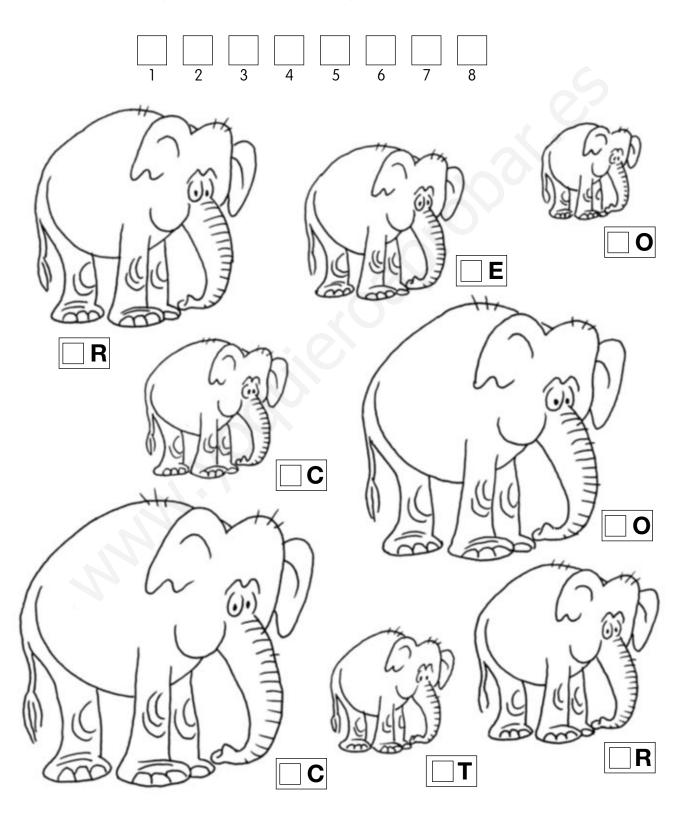
- ¿Qué se puede encontrar viajando por el mundo? Completa el crucigrama.
  - 1. En el Polo Norte viven unas aves muy simpáticas que no vuelan pero nadan muy bien.
  - 2. En África hay enormes extensiones de arena que se atraviesan en camello.
  - 3. En Egipto hay unos grandes monumentos que los faraones empleaban como tumbas.
  - 4. Los antiguos habitantes de Estados Unidos vivían en tipis.
  - 5. En las selvas de la India habitan unos hermosos animales que parecen grandes gatos.
  - 6. Para viajar de una forma rápida se utiliza un medio de transporte que tiene alas.



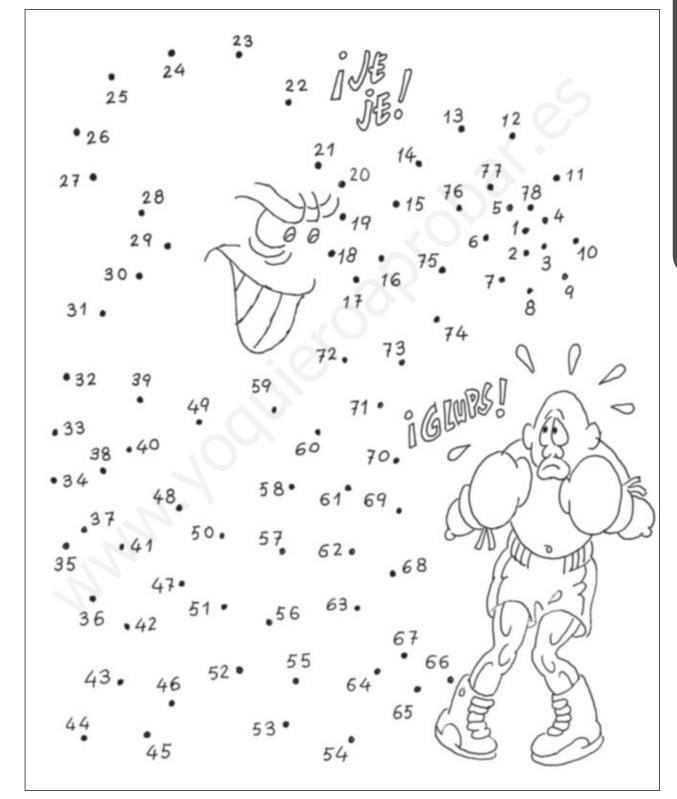
- 1 Averigua el nombre de cada niño y escríbelo en el lugar correspondiente.
  - Juan es colombiano. Tiene el cabello oscuro y le gusta pintar.
  - Li, la niña china, lleva un vestido de flores y una flor en el pelo.
  - Magú es de Senegal. Tiene el pelo rizado y le gusta nadar.
  - Sonia, la niña española, es rubia y le gusta practicar deporte.
  - Aref es marroquí y tiene muchos amigos con los que juega al fútbol.



- Ordena los elefantes de esta manada del más grande al más pequeño. Escribe los números del 1 al 8.
  - Oloca las letras por el orden de su número y sabrás si lo has hecho bien.

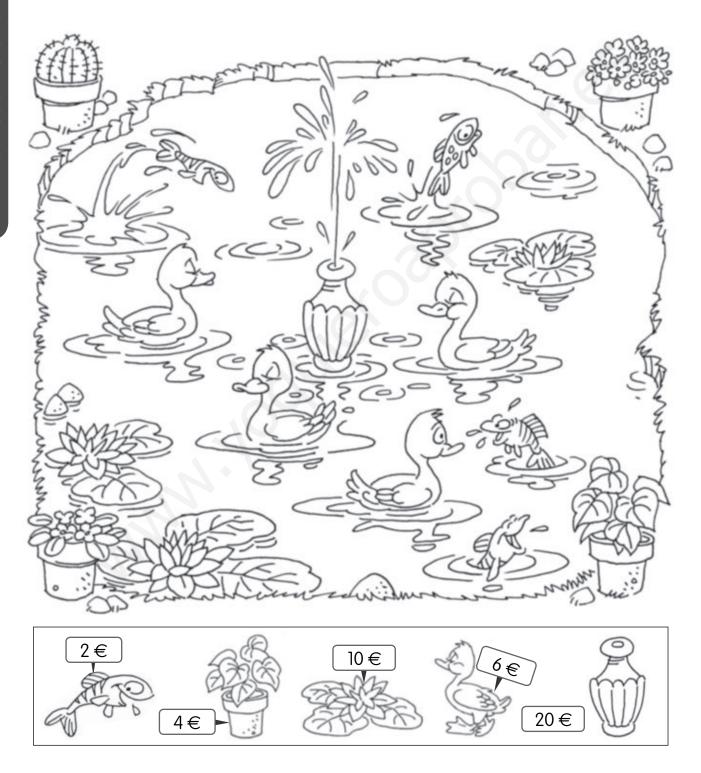


Une los puntos en el orden en el que aparecen y averigua qué le asusta al boxeador.

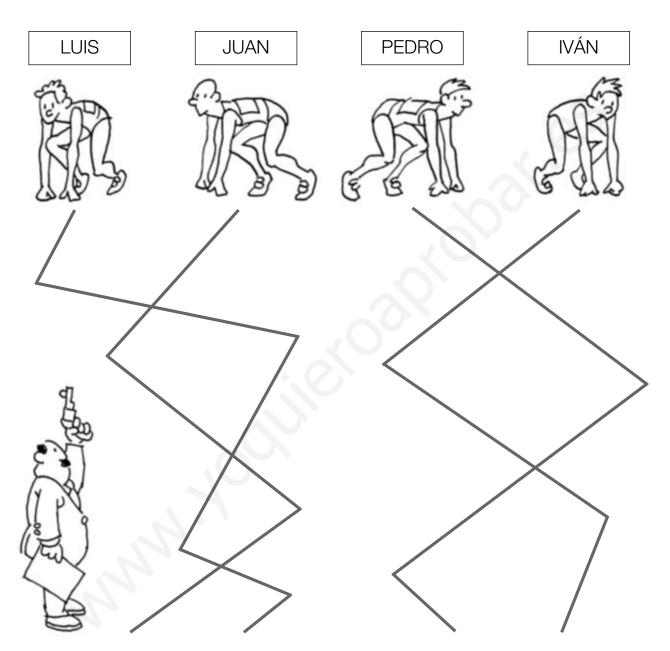


Nombre \_ Fecha -

- 1 En el jardín de la escuela han construido un estanque. Para adornarlo igual que en este dibujo, los alumnos de tercero han hecho una colecta y han recaudado 100 euros. ¿Tendrán suficiente dinero?, ¿les sobrará algo?
  - Observa el dibujo y calcula el dinero que necesitan los alumnos de tercero.



¿Quién llegará primero? En esta carrera todos los atletas corren a la misma velocidad. Por ello, ganará la carrera el que corra por la pista más corta.



- 2 Observa las pistas por las que corren los atletas y escribe sus nombres por orden de llegada.
  - 1.0\_\_\_\_\_
  - 2.0
  - 3.0
  - 4.°

La mermelada de la abuela

Nombre. Fecha -



		Familia Sanz		Familia Ruiz
Cerezas	g	g	g	<u> </u>
Fresas	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>	<u> </u>
Frambuesas	g	g	g	g
Azúcar	g	<u> </u>	g	g

- La familia López consume cada mes 6 botes de mermelada.
- La familia Sanz está compuesta por mamá, papá, la abuela y tres hijos. Cada uno de ellos consume 2 botes de mermelada al mes.
- La familia Díaz consume al mes la mitad de botes de mermelada que la familia Sanz.
- La familia Ruiz consume al mes el doble de botes de mermelada que la familia López.