

www.aventurasdeaprendizaje.es

100 pasatiempos
para repasar las tablas
de multiplicar y la división
de 25 formas distintas.



©AVENTURAS DE APRENDIZAJE

“100 pasatiempos para repasar las tablas de multiplicar y las divisiones de 25 formas distintas y trabajar la atención, percepción, memoria de trabajo y el razonamiento numérico”

Estos pasatiempos necesitan la colaboración de padres/profesores para explicarse a partir de las instrucciones propuestas.

Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pirata: Pere Amorós Morató

Portada (gruta): Designed by upkiyak / Freepik

portada (bosque): Designed by brgfx / Freepik

WEB:

www.aventurasdeaprendizaje.es

E-mail:

info@aventurasdeaprendizaje.es

versión 1, febrero 2021

Este material ha sido desarrollado por Pedro Santos Juanes Muñoz (2020) y así se ha registrado, por lo tanto, nadie, a excepción del autor, puede atribuirse su creación. Está totalmente prohibida, a excepción del autor, la comercialización de esta obra con fines económicos y lucrativos. Pueden ponerse en contacto con el autor del proyecto en info@aventurasdeaprendizaje.es

ÍNDICE

La historia: "Un problema de palas"pg 4

Instrucciones de los 25 juegos.....pg 5

Actividades

| | multiplicaciones | | divisiones | |
|----------------|------------------|----------|------------|-----------|
| Rutas | 1 pg 18 | 26 pg 31 | 51 pg 44 | 76 pg 57 |
| Sopa | 2 pg 18 | 27 pg 31 | 52 pg 44 | 77 pg 57 |
| Tesoro | 3 pg 19 | 28 pg 32 | 53 pg 45 | 78 pg 58 |
| Escalera | 4 pg 19 | 29 pg 32 | 54 pg 45 | 79 pg 58 |
| Cuadros | 5 pg 20 | 30 pg 33 | 55 pg 46 | 80 pg 59 |
| Lupa | 6 pg 20 | 31 pg 33 | 56 pg 46 | 81 pg 59 |
| Barriles | 7 pg 21 | 32 pg 34 | 57 pg 47 | 82 pg 60 |
| Laberinto | 8 pg 21 | 33 pg 34 | 58 pg 47 | 83 pg 60 |
| Cuadreando | 9 pg 22 | 34 pg 35 | 59 pg 48 | 84 pg 61 |
| Columpio | 10 pg 22 | 35 pg 35 | 60 pg 48 | 85 pg 61 |
| Farolillos | 11 pg 23 | 36 pg 36 | 61 pg 49 | 86 pg 62 |
| Tres en raya | 12 pg 23 | 37 pg 36 | 62 pg 49 | 87 pg 62 |
| La botella | 13 pg 24 | 38 pg 37 | 63 pg 50 | 88 pg 63 |
| La caja fuerte | 14 pg 24 | 39 pg 37 | 64 pg 50 | 89 pg 63 |
| El espejo | 15 pg 25 | 40 pg 38 | 65 pg 51 | 90 pg 64 |
| Llaves | 16 pg 25 | 41 pg 38 | 66 pg 51 | 91 pg 64 |
| Examen | 17 pg 26 | 42 pg 39 | 67 pg 52 | 92 pg 65 |
| Cenefas | 18 pg 26 | 43 pg 39 | 68 pg 52 | 93 pg 65 |
| Caminos | 19 pg 27 | 44 pg 40 | 69 pg 53 | 94 pg 66 |
| Bomba | 20 pg 27 | 45 pg 40 | 70 pg 53 | 95 pg 66 |
| Dominó | 21 pg 28 | 46 pg 41 | 71 pg 54 | 96 pg 67 |
| Caballo | 22 pg 28 | 47 pg 41 | 72 pg 54 | 97 pg 67 |
| Simetrías | 23 pg 29 | 48 pg 42 | 73 pg 55 | 98 pg 68 |
| Investigando | 24 pg 29 | 49 pg 42 | 74 pg 55 | 99 pg 68 |
| Diamantes | 25 pg 30 | 50 pg 43 | 75 pg 56 | 100 pg 69 |

Solucionario.....pg 72

La historia: "Un problema de palas"

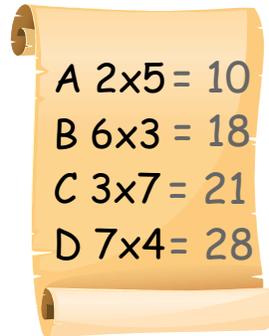
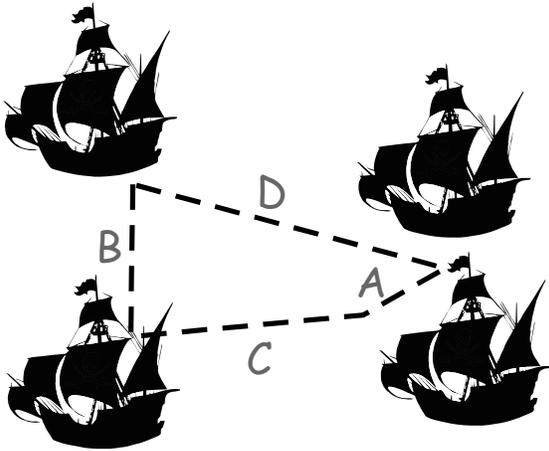
Una vez, por suerte, en uno de los barcos que capturamos descubrimos que entre sus tripulantes se escondía un mensajero del Rey. Llevaba secretamente un mensaje encriptado, como no había forma de entenderlo, raptamos a un contable experto en matemáticas para que descifrara el mensaje. "El barco del Rey llegará al lugar de siempre para cargar los tributos que se le deben" decía. Y aunque quedaba claro que ahí habría mucho oro, nos hacía falta que el mensajero nos dijera dónde sería el encuentro. Generalmente los mensajeros privados del Rey, para evitar que se chiven de nada, suelen ser mudos y no saben ni leer ni escribir, pero le hicimos probar la "sopa de la verdad" y cantó como un pájaro: nos lo dijo todo. Allí fue el Cuervo Rojo, y lo que nos encontramos fue una gran cantidad de pequeñas embarcaciones tan repletas de oro y joyas que apenas parecían mantenerse a flote. Todas estas embarcaciones se dirigían hacia el barco del Rey para pagar sus impuestos. Tanto era el botín que conseguimos que no nos quedó más remedio que volver a raptar al contable para clarificar el valor de todo aquello. Además, según el contable tardaríamos un año en hacer el agujero necesario para esconder la mercancía, y claro está pasarse un año entero excavando no era plan, así que buscamos una cueva y dejamos allí el tesoro. Tuvimos que devolver al contable a su casa, y yo tuve que quedarme vigilando la cueva, menos mal que el contable me regaló



este cuaderno de pasatiempos. Y aunque muchos no se lo crean, para multiplicar tesoros y repartir botines hay que saberse muy bien las tablas.

Instrucciones de los juegos:

RUTAS: 1, 26, 51, 76.



En el juego de las rutas hay que resolver las operaciones (multiplicaciones o divisiones) que aparecen en el pergamino y escribir en cada lado de la

figura que forman los barcos la letra que le corresponde según la longitud del lado. Es decir la letra con el resultado mayor en el lado más largo de la figura, la letra con el resultado de menor valor en el tramo más pequeño.

SOPA: 2, 27, 52, 77.

En esta actividad hay que buscar cinco operaciones bien multiplicaciones o divisiones que aparecen mezcladas en el casillero de números. Esto será en horizontal y en vertical. En el ejemplo tendremos, según se quiera expresar, que:

$4 \times 2 = 8$ o $8 : 2 = 4$, $8 \times 3 = 24$ o $24 : 3 = 8$,
 $9 \times 3 = 27$ o $27 : 3 = 9$, $3 \times 10 = 30$ o $30 : 10 = 3$, $6 \times 9 = 54$
 o $54 : 9 = 6$

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 4 | 2 | 8 | 7 | 35 |
| 2 | 3 | 8 | 3 | 24 |
| 9 | 6 | 4 | 54 | 5 |
| 3 | 10 | 30 | 9 | 4 |
| 27 | 8 | 3 | 6 | 10 |



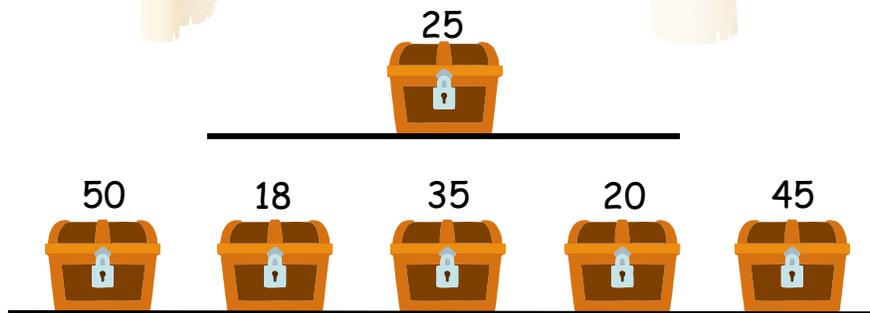
Instrucciones de los juegos:

ELEGIR EL TESORO: 3, 28, 53, 78.

En esta actividad se siguen las instrucciones del pergamino una a una, eliminando así cada vez los números que no cumplen con las condiciones.

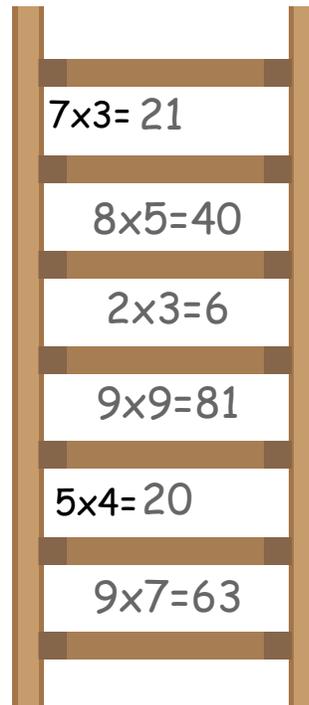
Entonces eliminamos 25, 35, 45

1.- Está en la tabla del 5. → Entonces eliminamos el 18
2.- Es par
3.- Es > de 40 y < de 70 → Eliminamos el 20, quedando así el 50 como tesoro elegido.



LA ESCALERA: 4, 29, 54, 79.

Resuelve las operaciones, sitúa en cada hueco de la escalera las operaciones de tal forma que ninguna cifra de la operación coincide con la operación del hueco inmediatamente superior e inferior de la escalera. Así por ejemplo si tenemos un "7x3=21" la operación que va en el hueco inmediatamente superior e inferior no puede tener un 1,2,3 o 7.

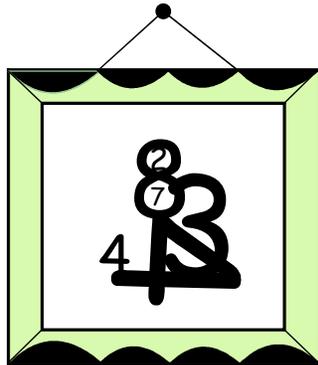
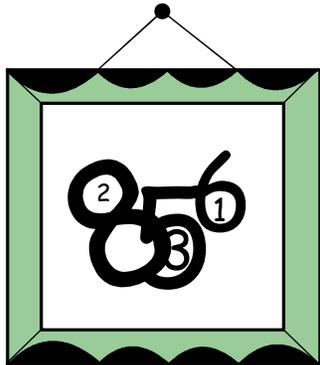


$7 \times 3 = 21$
 $2 \times 3 = 6$
 $9 \times 7 = 63$
 $9 \times 9 = 81$
 $8 \times 5 = 40$
 $5 \times 4 = 20$



Instrucciones de los juegos:

CUADROS: 5, 30, 53, 78.



$$8 \times 4 = 32$$

$$5 \times 3 = 15$$

$$6 \times 8 = 48$$

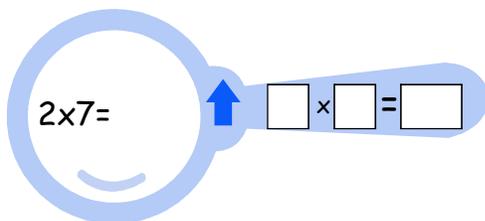
$$3 \times 4 = 12$$

$$1 \times 2 = 2$$

$$2 \times 7 = 14$$

En esta actividad hay que emparejar los números según su tamaño y operar (multiplicar o dividir) según se indique y hacerlo en las casillas que le corresponda por tamaño, es decir los números más grandes de tamaño se escribirán en las casillas más grandes, y los más pequeños en las casillas más pequeñas.

LA LUPA: 6, 31, 54, 79.



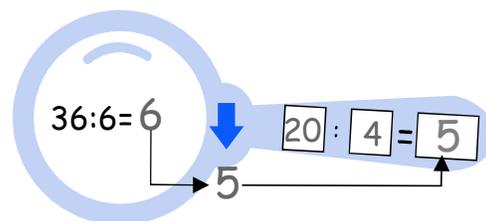
Resuelve la operación que hay en la lupa, por ejemplo "2x7=14". Fíjate en la flecha que hay dibujada en la lupa. Si está hacia arriba hay que buscar el número más cercano al resultado por

arriba, en este ejemplo sería el "15" así que buscaremos en las tablas del dos a la del diez una operación que dé como resultado este número, por ejemplo el "3x5=15". Si la flecha está hacia abajo hay que buscar el más cercano por debajo del resultado, en este caso sería el 13. Como no hay ninguna multiplicación en las tablas (de la 2 a la del 10) que dé 13 seguimos buscando y vamos al 12 que sí que tiene multiplicación "2x6=12". En las divisiones no se puede utilizar la tabla del cociente y si se quiere poner un poco más interesante se prohíbe el uso de la tabla del 2 y 10. Tampoco se puede repetir división para conseguir el mismo número.



En las divisiones:

~~2~~ ~~10~~



No se puede utilizar la tabla del resultado "6"

Instrucciones de los juegos:

CUADREANDO: 9, 34, 59, 84.

(X)

| | | |
|---|---|---|
| 3 | 4 | 7 |
| 2 | 3 | 3 |
| 6 | 7 | 2 |

| | | |
|---|---|---|
| 2 | 3 | 5 |
| 7 | 8 | 9 |
| 7 | 4 | 2 |

| | | |
|-----|-----|-----|
| 2x5 | 3x8 | 5x3 |
| 10 | 24 | 15 |
| 7x4 | 8x9 | 9x7 |
| 28 | 72 | 63 |
| 7x2 | 4x8 | 2x9 |
| 14 | 32 | 18 |

| | | |
|---|---|---|
| 2 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| 5 | 5 | 7 |

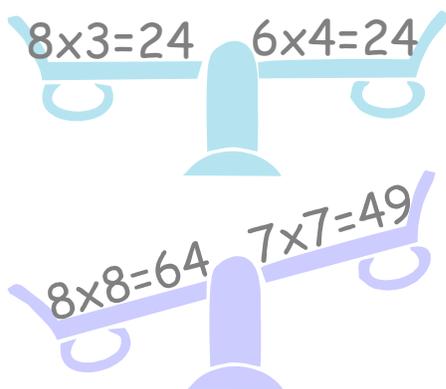
| | | |
|---|---|---|
| 5 | 8 | 3 |
| 4 | 9 | 7 |
| 2 | 8 | 9 |

| | | |
|----|----|----|
| 6 | 20 | 42 |
| 14 | 24 | 27 |
| 30 | 35 | 14 |

Busca las tablas que tengan las casillas decoradas iguales. Únelas con unas líneas. Multiplícalas o divídelas según el signo que verás en la actividad dentro de un círculo. Anota el resultado según el orden de su casilla. Es decir el primer número de la primera casilla de una tabla se multiplica o divide por el número de la primera casilla de la otra tabla, anotándolo en la primera casilla de la tabla de los resultados, que es la que no tiene números. Y así sucesivamente.

EL COLUMPIO: 10, 35, 60, 85.

~~1, 2, 3, 10, =~~



Busca multiplicaciones/divisiones que al posicionarlas en la parte vacía del columpio permita mantener la lógica del dibujo. Es decir, que si la parte derecha está abajo eso significa que pesa más que la parte de la izquierda y que por lo tanto la multiplicación en esta parte derecha deberá ser mayor. En esta actividad no se puede, si así lo considera el maestro, utilizar las tablas del 1, 2, 3 y 10 o las que considere apropiado. Tampoco se pueden utilizar la misma tabla en el mismo balancín.



Instrucciones de los juegos:

FAROLILLOS: 11, 36, 61, 86.

9×9



8×8



7×7



Fíjate en las multiplicaciones que están encima de los farolillos, forman parte de una secuencia ordenada, es decir siguen algún tipo de norma. Averigua la regla que predice cuál será la próxima multiplicación. Una vez averiguada la regla, aplícala y escribe sobre la cuerda que une los farolillos y encima de estos las multiplicaciones que siguen la secuencia. Anota en el centro del farolillo la respuesta a las multiplicaciones.

6×6



5×5

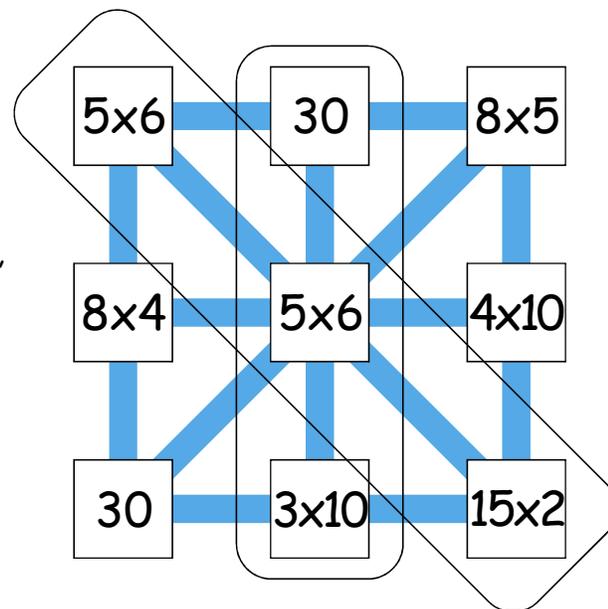


4×4



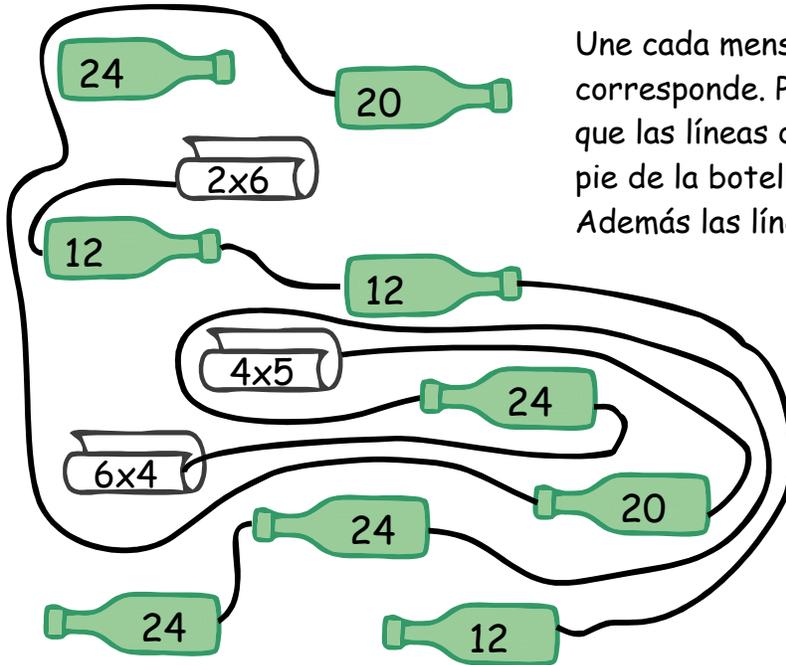
TRES EN LÍNEA: 12, 37, 62, 87.

Resuelve las multiplicaciones para averiguar si hay algún tres en línea. Es decir, que un resultado aparece tres veces linealmente (horizontal, vertical, diagonal). Marca los tres en línea que encuentres.



Instrucciones de los juegos:

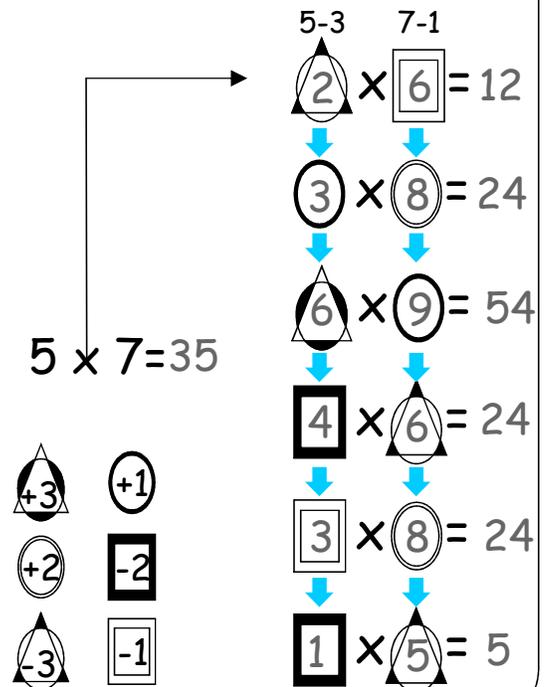
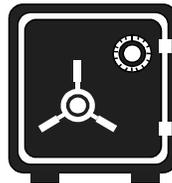
LA BOTELLA: 13, 38, 63, 88.



Une cada mensaje con la botella que le corresponde. Pero hay que tener en cuenta que las líneas deben entrar por la base o pie de la botella y salir por la boca. Además las líneas no pueden cruzarse.

LA CAJA FUERTE: 14, 39, 64, 89.

Para descubrir los números que abren la caja fuerte hay que utilizar este sistema de códigos. Hay que ir sumando o restando según indican los dibujos. Una vez descubiertos los números que forman las distintas multiplicaciones o divisiones resuélvelas.

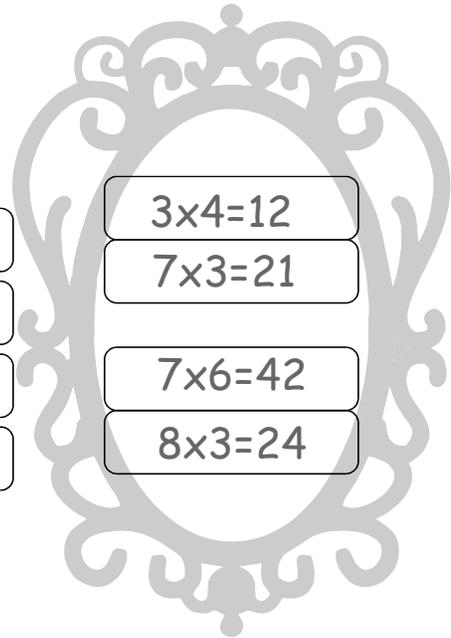


Instrucciones de los juegos:

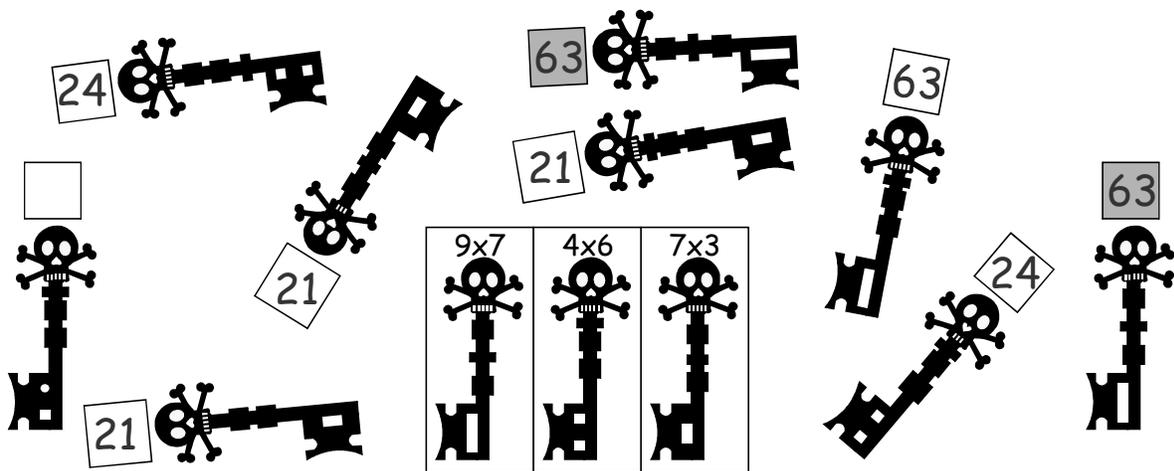
EL ESPEJO: 15, 40, 65, 90.

Resuelve las multiplicaciones. Fíjate en los resultados, busca parejas cuyo resultado sea el mismo pero cambiando las cifras. Escríbelas en el espejo. En esta ejemplificación tendríamos el 12 y el 21, el 42 y el 24.

| | |
|-------------------|-------------------|
| $3 \times 4 = 12$ | $7 \times 5 = 35$ |
| $7 \times 6 = 42$ | $9 \times 2 = 18$ |
| $9 \times 7 = 63$ | $7 \times 3 = 21$ |
| $3 \times 5 = 15$ | $8 \times 3 = 24$ |



LLAVES: 16, 41, 66, 91.

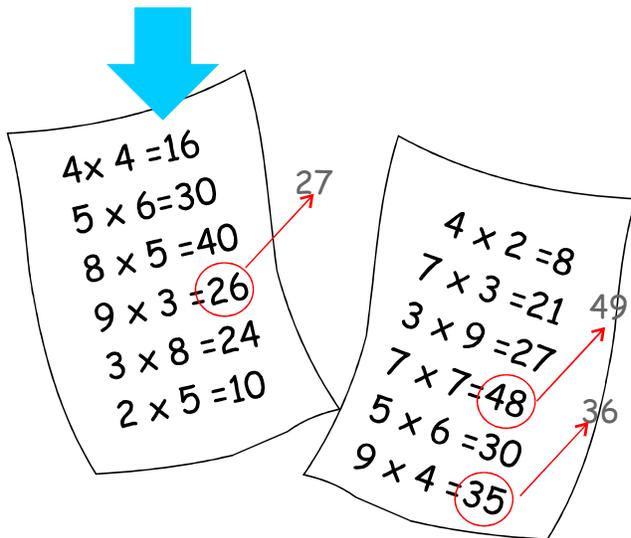


Encontrarás muchos tipos de llaves, estas llaves tienen encima de la cabeza un cuadrado. Debes anotar dentro de este cuadrado el resultado de la multiplicación que indica la llave maestra con el mismo pie que está dentro de la tabla. Si además, de la base o pie, es exactamente igual en todo lo demás, tendrás que pintar la casilla o marcarla de alguna forma. Puedes encontrar una o más llaves exactamente iguales a las llaves maestras, llaves solo con la misma base o incluso llaves totalmente diferentes.



Instrucciones de los juegos:

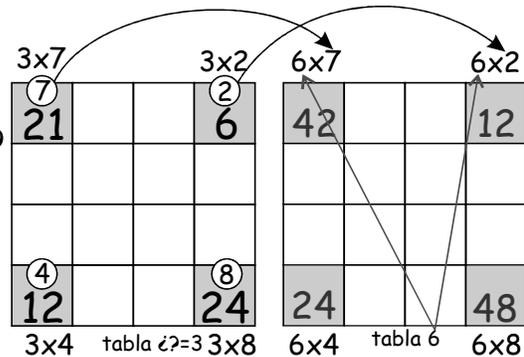
EXAMEN: 17, 42, 67, 92.



En los exámenes nadie ha puesto su nombre, así que pirata Cocinero buscará el que menos errores tenga y pondrá su nombre. Corrige los exámenes y elige el que tenga menos errores. Señálalo con una flecha o marcándolo como consideres más apropiado.

GENEFAS: 18, 43.

Debes construir una cenefa siguiendo el modelo. Para saber qué número hay que anotar en las casillas debes seguir estos pasos:



1º A partir de los números que aparecen en las casillas de la cenefa modelo averigua qué tabla es la que se está utilizando. En el ejemplo es la tabla del 3.

2º Una vez ya sabes qué tabla es la que se ha utilizado, averigua en cada casilla cenefa por qué número se ha tenido que multiplicar. Anota en los círculos ese número.

3º El número que se ha utilizado para multiplicar en cada casilla de la cenefa principal es el que debes utilizar para multiplicar en las casillas de las siguientes tablas.

GENEFAS: 68, 93.

En cada tabla verás el resultado que se necesita. En cada cenefa deberás crear una división cuyo resultado sea ese, claro que no vale dividir ni por 1 ni por 10. Y si quieres con más dificultad que en cada casilla/cenefa el divisor sea el mismo.



| | | |
|------|------|------|
| | 14:7 | |
| 18:9 | | |
| | | 12:6 |
| | 10:5 | |

Resultado 2



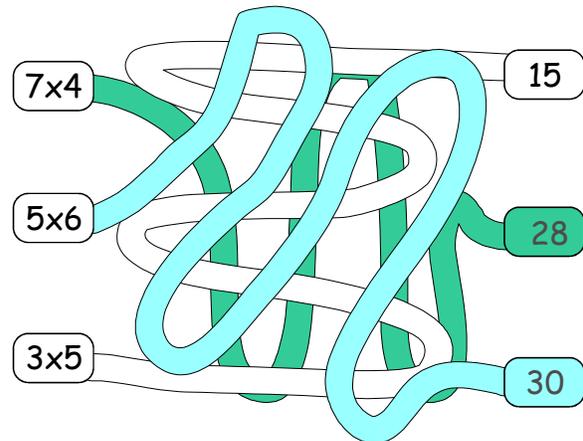
| | | |
|------|------|------|
| | 21:7 | |
| 27:9 | | |
| | | 18:6 |
| | 15:5 | |

Resultado 3

Instrucciones de los juegos:

CAMINOS: 19, 44, 69, 94.

Resuelve las operaciones, el resultado deberás anotarlo en la casilla correspondiente. Sigue el camino para averiguar cuál es la casilla correcta. Si te haces un lío con tanto camino te resultará más sencillo si los pintas.



BOMBA: 20, 45, 70, 95.

Pon el cronómetro en marcha. Para saber cuántos minutos faltan para la explosión de la bomba tendrás que estudiar rápidamente los números que rodean la bomba que están dentro de unas casillas. Tienes que buscar entre las tablas de multiplicar del 2 al 10 qué números al multiplicarse dan como resultado esos números.

| | | | |
|-------------|----|----|----------|
| 2, 4, 5, 10 | 20 | 10 | 5, 2, 10 |
| 2, 9, 3, 6 | 18 | 6 | 6, 2, 3 |
| 2, 6, 3, 4 | 12 | 14 | 2, 7 |

El 2 sale 6 veces

El 3 y 6 salen 3 veces

Así por ejemplo si rodeando a la bomba hay un 10 sabemos que el 5, 2 y 10 al multiplicarse dan como resultado 10 ($2 \times 5, 10 \times 1$). Estos números se escribirán al lado de la casilla del número. Estos números no pueden ser mayores de 10, por ejemplo no se puede utilizar el 2×12 para resolver un 24, o un 3×15 para el 45. Cuando hagas esto con todos los números tendrás que fijarte qué número es el que más se repita. En este ejemplo es la tabla del 2 la que está más presente, así que podremos decir que la bomba estallará en 2 minutos. Anota en el centro de la bomba ese número, así quedará desactivada. Cuando termines con todas las bombas apaga el cronómetro, si has conseguido desactivarlas antes del tiempo más pequeño eres un auténtico desactivador de bombas, si lo haces antes del tiempo medio entonces

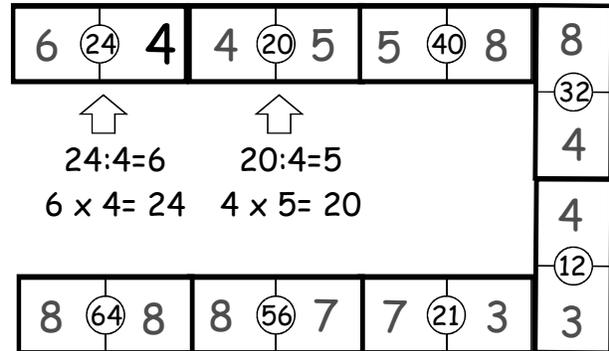


al menos te has salvado. Si no lo has resuelto antes del tiempo mayor entonces debes entrenarte más porque la explosión ha sido inevitable. la tripulación depende de ti, sé rápido pero certero con los números.

Instrucciones de los juegos:

DOMINÓ: 21, 46, 71, 96.

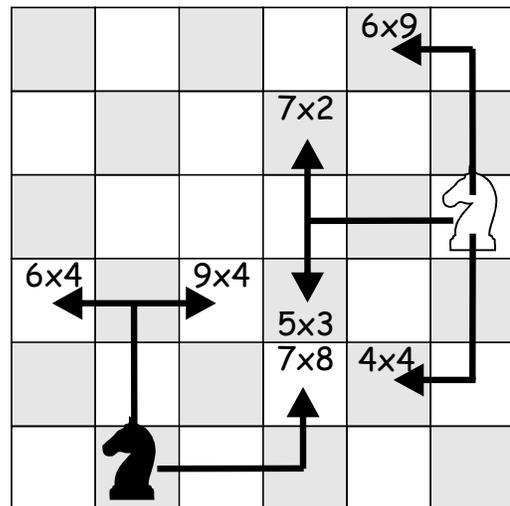
Completa el dominó. Ten en cuenta que en el dominó necesariamente la ficha siguiente debe iniciarse por el número que termina la ficha anterior. En el punto medio de la ficha de dominó encontrarás un número. Al dividir ese número por uno de los números que encontrarás



en la ficha obtendrás el otro que falta. O dicho de otra forma el número que aparece en el centro de la ficha de dominó se obtiene multiplicando los dos números que se han escrito en las dos partes de la ficha.

CABALLO: 22, 47, 72, 97.

Tienes 10 segundos para averiguar qué caballo ganará la carrera. En esos 10 segundos fíjate en los movimientos que puede hacer el caballo negro y las operaciones que hay en esas casillas, fíjate también en las casillas en las que se puede mover el caballo blanco y sus operaciones, haz una estimación ¿Cuál de ellos consigue más puntos? marca con una "x" el caballo que crees que conseguirá más puntos. En el ejemplo se ha marcado el caballo blanco. Haz las operaciones y comprueba si tu estimación ha sido certera. Recuerda el movimiento del caballo en un tablero de ajedrez.

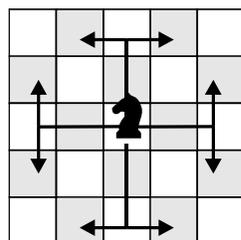


116 ← 99



$$\begin{array}{r}
 9 \times 4 = 36 \\
 6 \times 4 = 24 \\
 7 \times 8 = 56 \\
 \hline
 116
 \end{array}$$

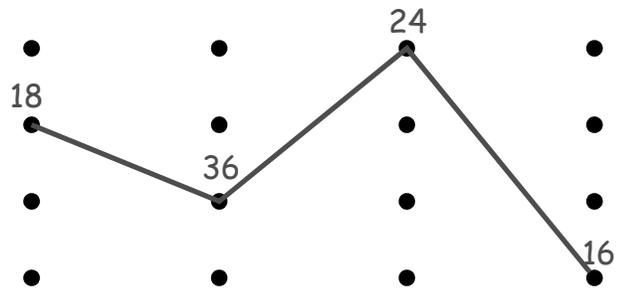
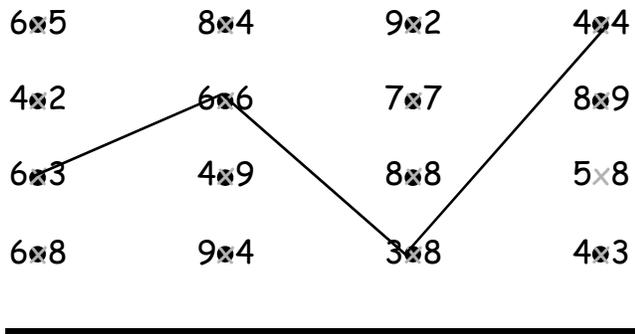
$$\begin{array}{r}
 6 \times 9 = 54 \\
 7 \times 2 = 14 \\
 5 \times 3 = 15 \\
 4 \times 4 = 16 \\
 \hline
 99
 \end{array}$$



Instrucciones de los juegos:

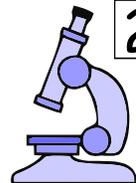
SIMETRÍAS: 23, 48, 73, 98.

En esta actividad encontrarás un dibujo con dos zonas separadas por una línea a modo de eje de simetría. En la parte superior podrás ver multiplicaciones y una línea que las va recorriendo. En la parte inferior aparecerán solo puntos. Tienes que unir los distintos puntos con una línea creando el dibujo simétrico a la parte superior (misma distancia al eje). En los puntos que has unido trazando la línea anota los resultados de las distintas multiplicaciones que han aparecido en ese punto en la parte superior del dibujo.



INVESTIGANDO: 24, 49, 74, 99.

En esta actividad debes investigar qué números deberías poner en las casillas vacías para cumplir las igualdades. Primero completa las operaciones más claras. Así por ejemplo ($2 \times 6 = 12$). Luego debes buscar qué diferentes opciones podrían completar las restantes operaciones. En este ejemplo hay que buscar qué números de la tabla del cuatro permiten obtener un número con un uno en la posición de las decenas (4×3 o 4×4). La investigación se consistente en ir probando estas opciones y valorar si esa opción permite terminar correctamente las operaciones. Así por ejemplo, si



$$\begin{array}{r} 4 \times \square = 1 \square \\ 2 \times 6 = \square \square \\ + \\ \hline 2 \square = 6 \times \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \times 3 = 12 \\ 2 \times 6 = 12 \\ + \\ \hline 24 = 6 \times 4 \end{array}$$

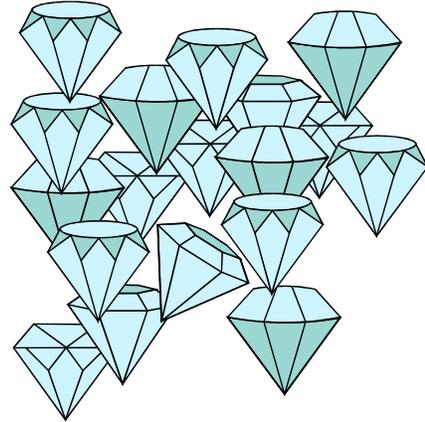


utilizamos 4×4 es decir conseguimos un 16, al sumarlo al 12 de la operación de abajo conseguiríamos un 28 que no está en la tabla del 6 por lo que deberemos descartar esta opción (4×4) y probar con la otra opción (4×3) que sí permite cuadrar los resultados.

Instrucciones de los juegos:

DIAMANTES: 25 Y 50.

Averigua cuantas monedas de oro se conseguirán con este botín. Busca cada tipo de diamante entre el montón y escribe cuántos hay. Sabiendo las monedas de oro que valen en el mercado cada uno de los diamantes averigua cuántas monedas conseguirás por el botín final.



| | | | | |
|---|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| | | | | |
| valen | 9 | 4 | 6 | 3 |
| hay | 6 | 3 | 4 | 5 |
| El valor conseguido con cada tipo de diamante será: | 9×6 54 | 4×3 12 | 6×4 24 | 3×5 15 |

$$54+12+24+15= 105$$

En este tesoro podré conseguir 105 monedas de oro.

DIAMANTES: 75 Y 100.

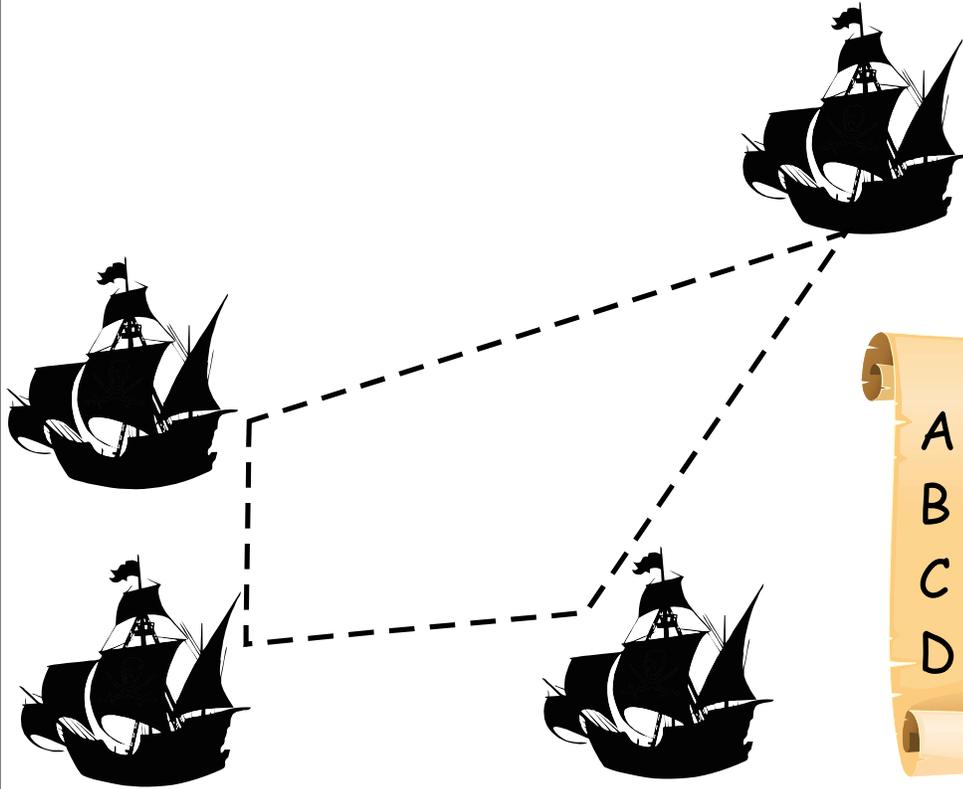
En las actividades 75 y 100 verás que en la tabla a completar hay otras dos filas de casillas. Una de ellas se titula "Si somos a repartir..." donde se anotan los piratas que han de repartirse esas monedas de oro. La segunda fila se titula "Nos tocará a cada uno..." aquí hay que averiguar cuántas monedas tocarán a cada pirata.

El valor conseguido con cada tipo de diamante será:

| | | | | |
|--------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| | 9×6 54 | 4×3 12 | 6×4 24 | 3×5 15 |
| Si somos a repartir... | 6 | 4 | 8 | 5 |
| Nos tocará a cada uno... | 9 | 3 | 3 | 3 |
| | \uparrow 54:6 | \uparrow 12:4 | \uparrow 24:8 | \uparrow 15:5 |



1 Rutas



A 3x8

B 4x9

C 7x3

D 7x5

2 Sopa

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 12 | 2 | 6 | 5 | 32 |
| 2 | 3 | 8 | 3 | 24 |
| 5 | 3 | 4 | 12 | 5 |
| 3 | 10 | 34 | 9 | 4 |
| 15 | 7 | 2 | 5 | 10 |



3 Elegir el tesoro

- 1.- Está en la tabla del 7.
- 2.- Es par
- 3.- Es $>$ de 40 y $<$ de 70
- 4.- Tiene un 5

56



48



40



70



42



49



4 La escalera

$$2 \times 4 =$$

$$5 \times 8 =$$

$$8 \times 6 =$$

$$9 \times 3 =$$

$$2 \times 4 =$$

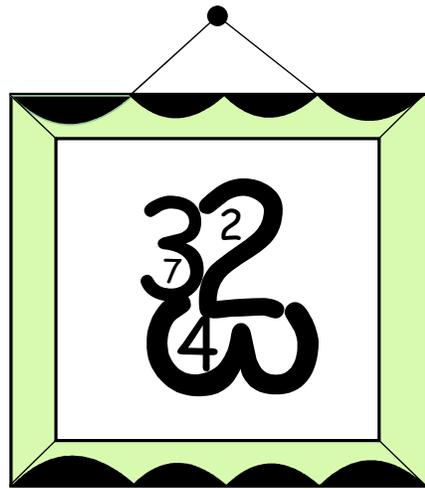
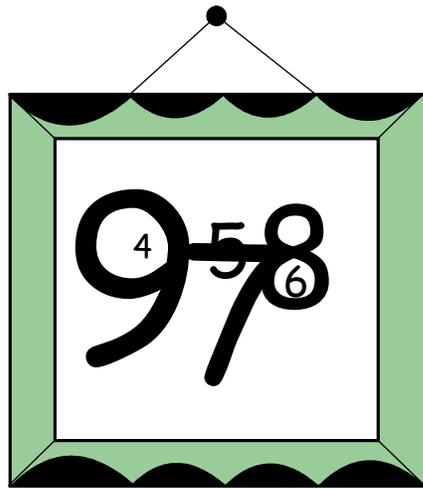
$$3 \times 7 =$$

$$3 \times 5 =$$

$$5 \times 8 =$$



5 Cuadros



$$\square \times \square = \square$$

6 La lupa

2x5=  $\square \times \square = \square$

$\square \times \square = \square$  3x5=

4x9=  $\square \times \square = \square$

$\square \times \square = \square$  6x4=

7x3=  $\square \times \square = \square$



9 Cuadreando **X**

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 2 | 7 |
| 6 | 4 | 5 |
| 9 | 3 | 6 |

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 2 | 9 |
| 6 | 3 | 6 |
| 5 | 4 | 5 |

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 9 | 3 |
| 7 | 2 | 8 |
| 4 | 6 | 7 |

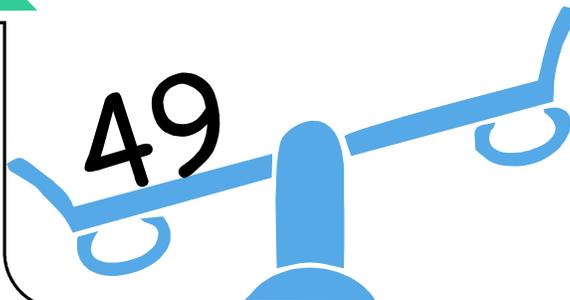
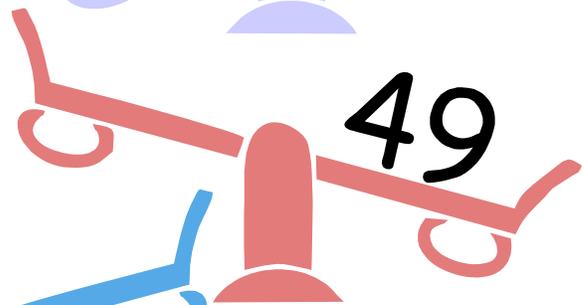
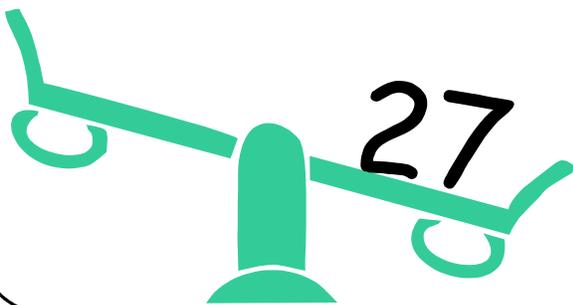
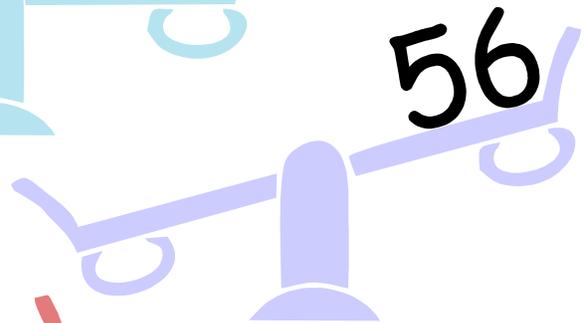
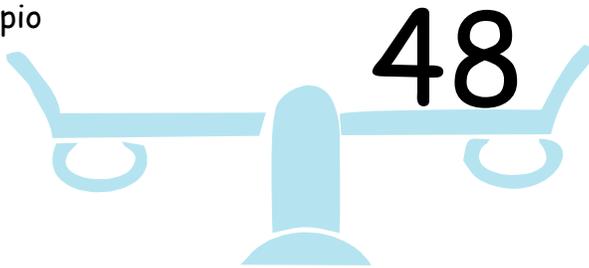
| | | |
|---|---|---|
| 8 | 4 | 3 |
| 2 | 5 | 7 |
| 9 | 7 | 6 |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |

10 El columpio

~~1, 2, 3, 10~~



11 Farolillos lógicos

2x3



3x4



4x5



5x6



12 Tres en línea

