

# ARUKONE / NUMBERLINK

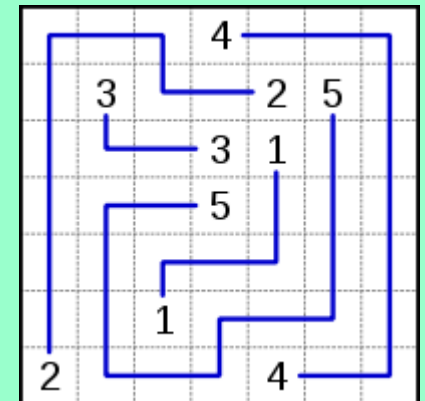
El juego consiste buscar rutas para juntar los números iguales pero sin que ningún camino se cruce, en un tablero formado por una cuadrícula (que debe ser ocupada entera, es decir, no deben existir huecos vacíos).

En esta ocasión, en vez de números habrá iconos.

Con este juego, se desarrollan aspectos como la atención, la lógica, la toma de decisiones, flexibilidad cognitiva, planificación y organización, etc. En definitiva, es un gran ejercicio para trabajar las funciones ejecutivas.

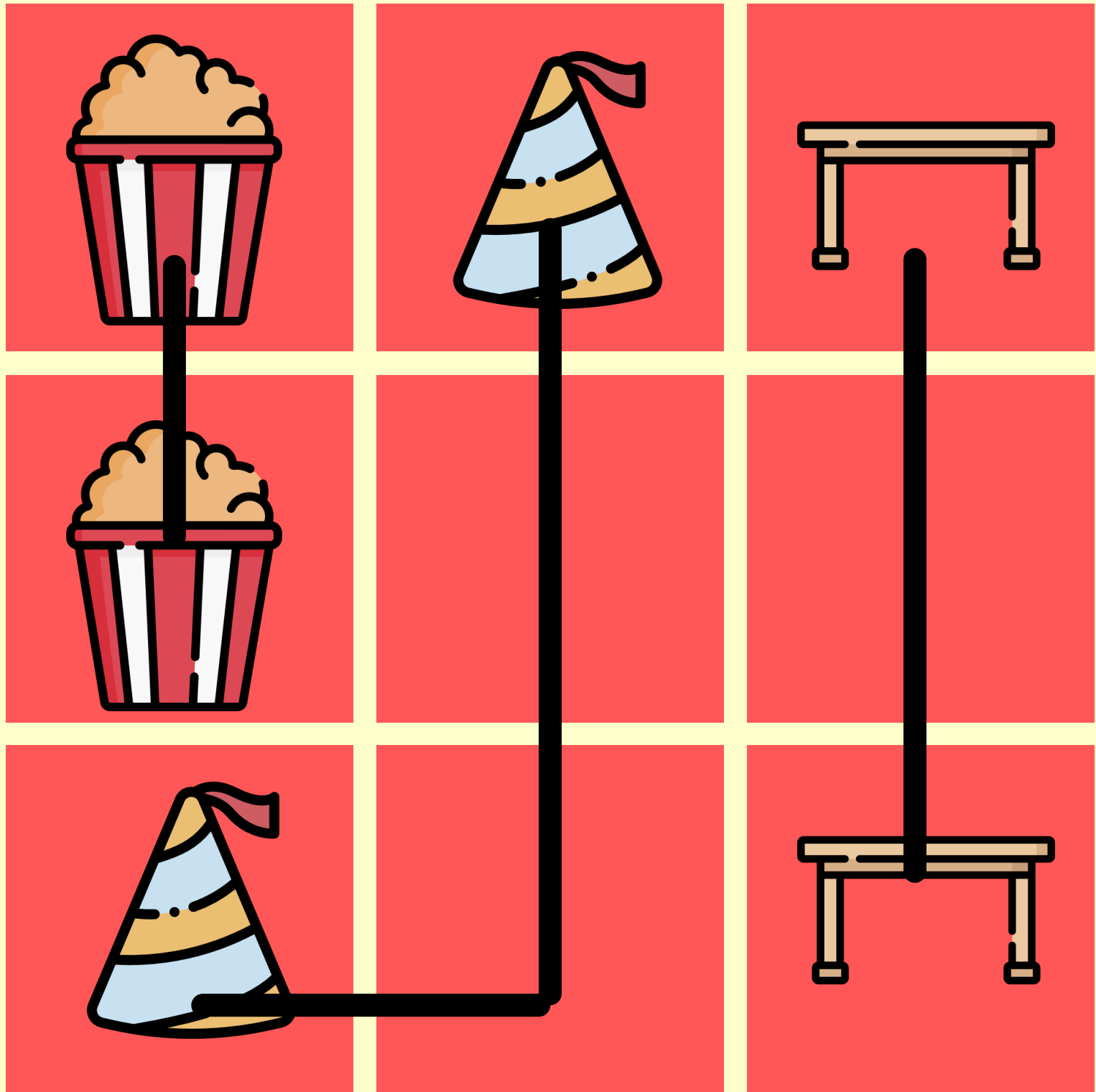


**EJEMPLO**



# EJEMPLO

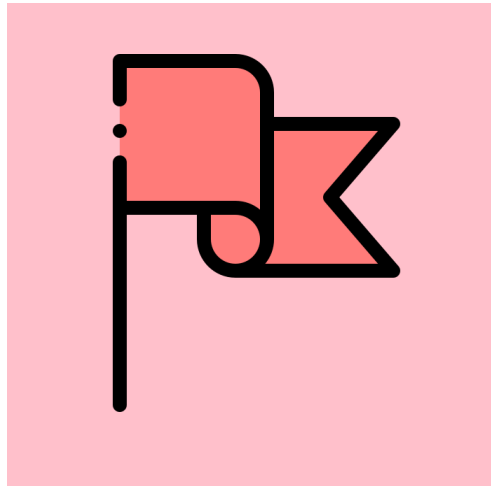
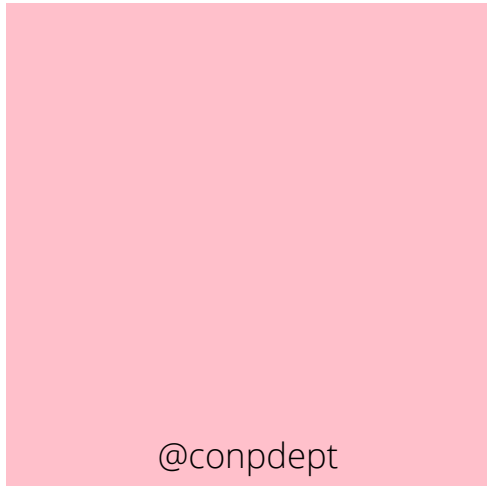
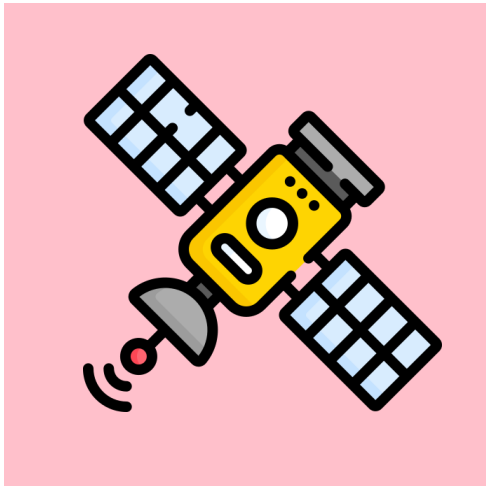
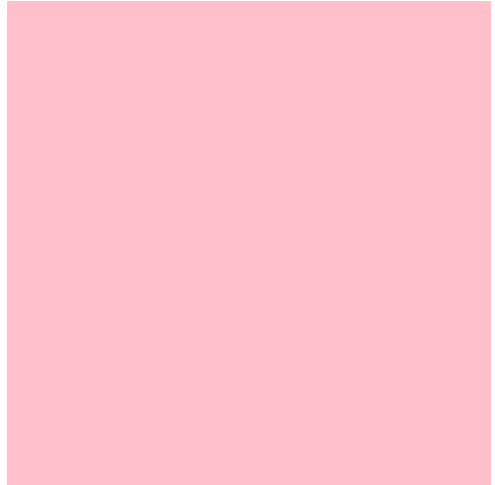
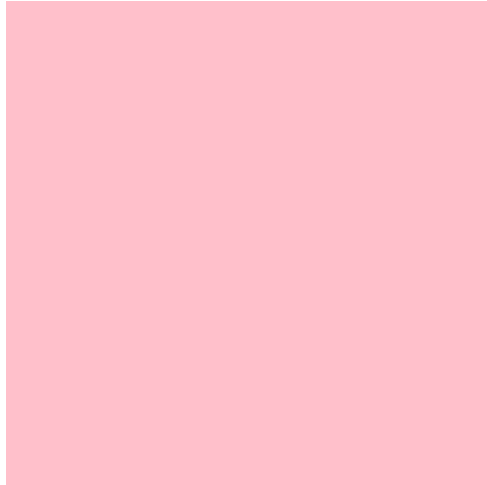
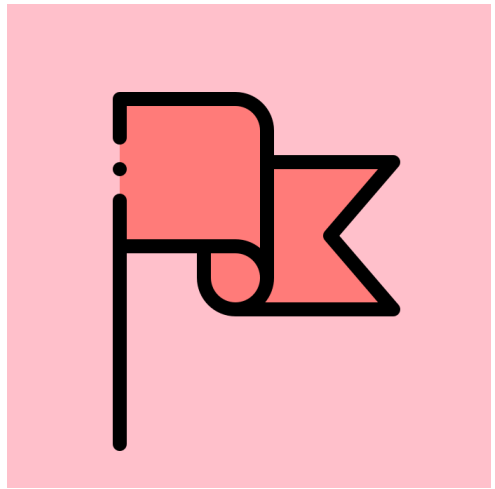
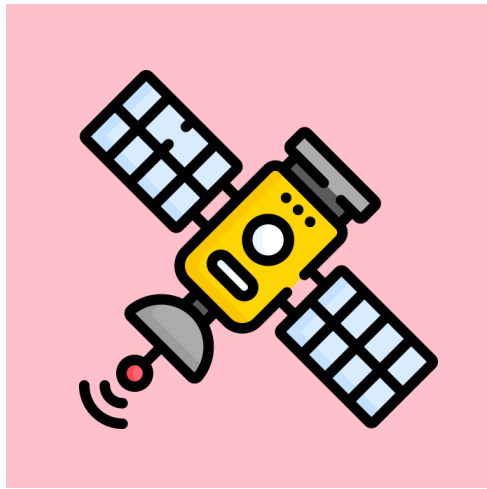
TODAS LAS CASILLAS  
ESTÁN CUBIERTAS.  
NINGÚN CAMINO SE  
CRUZA



¡ALLÁ VAMOS!



NIVEL 1



¡ALLÁ VAMOS!



NIVEL 2




¡ALLÁ VAMOS!

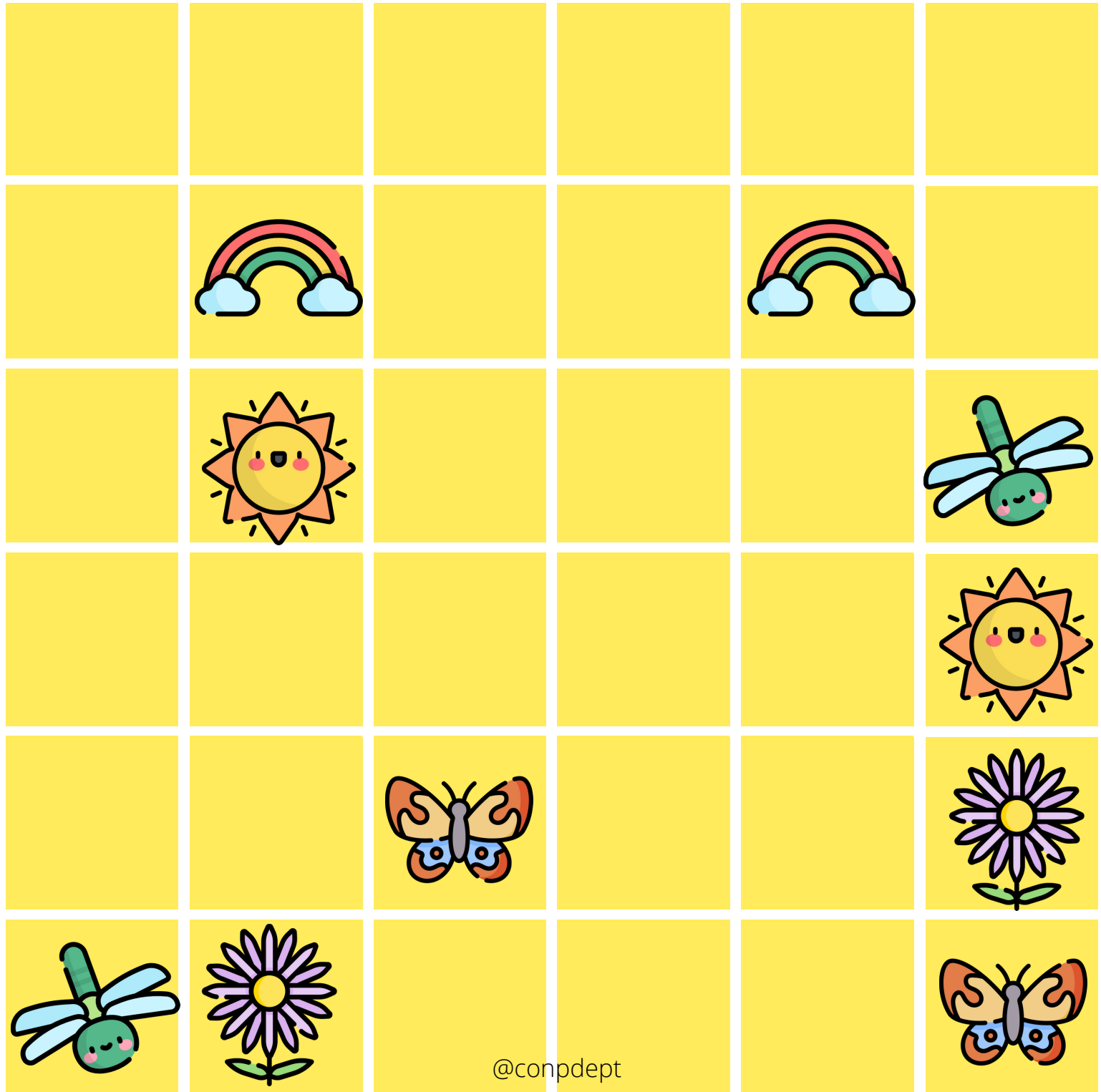


NIVEL 3




¡ALLÁ VAMOS!

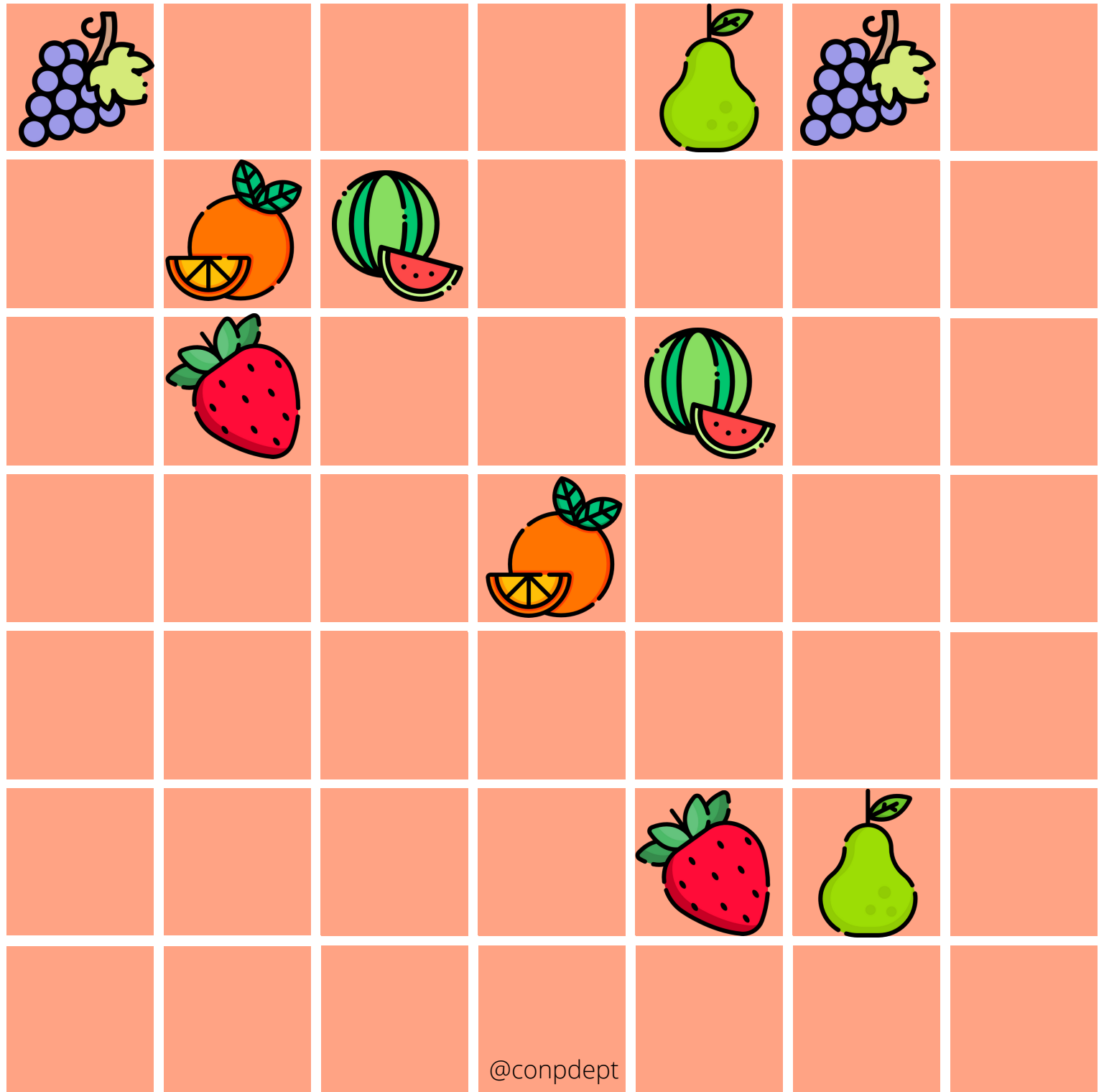
NIVEL 4 ✂



¡ALLÁ VAMOS!



NIVEL 5



# TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO



ConPde  
PT

## HOLA A TODOS

Este material ha sido creado por **Conpdept**, estando protegido bajo la licencia Creative Commons.

**Puedes** utilizar el material para uso personal o emplearlo en clase, mencionando siempre al autor (@conpdept).

**No puedes** adaptarlo ni comercializar el material en ningún caso.



Esta obra cuyo autor es Conpdept está bajo una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons



**Espero que os sirva y que podáis hacer un poquito de magia.**

Todos los iconos están "**diseñados por freepik / flaticon**"