

con lápiz y papel.



ESCUELAS DE VERANO

➤ ¡ Descarga, imprime y a jugar! ➤



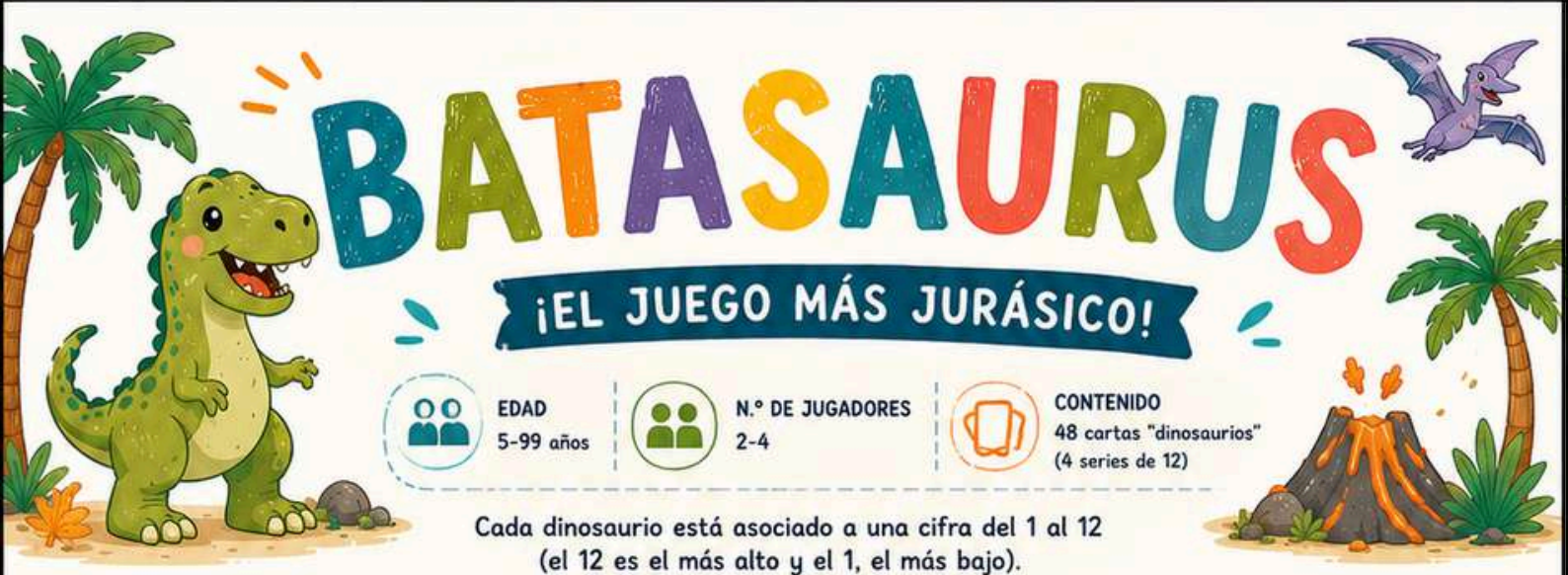
Nº	CATEGORÍA	RESPUESTA
1	 NOMBRE DE NIÑO/A	
2	 ANIMAL	
3	 COMIDA	
4	 OBJETO	
5	 PERSONAJE (DE DIBUJOS)	
6	 COSA QUE ENCONTRAMOS EN LA PLAYA	
7	 COSA QUE USAMOS EN VERANO	
8	 HELADO	



PUNTUACIÓN

- ★ 1 punto por cada respuesta que coincida con las más comunes.
- ★ Gana quien tenga más puntos al final.





¡A POR EL 10!

SUMAR CARTAS HASTA LLEGAR A 10



OBJETIVO

Ser el jugador que consiga más cartas formando sumas de 10.



¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Reparte todas las cartas entre los jugadores por igual.
- 2 Por turnos, cada jugador coloca 1 carta boca arriba en el centro de la mesa.
- 3 Se suman los valores de las cartas del centro.
 - ★ Si la suma es 10 EXACTOS, el jugador que colocó la última carta se lleva todas las cartas del centro.
 - ★ Si la suma es mayor que 10, nadie se lleva las cartas y se empiezan a retirar del centro.
- 4 Se comienza una nueva ronda y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- 5 Si un jugador no tiene cartas, queda fuera de la ronda actual. Vuelve a jugar cuando empiece una nueva ronda.
- 6 El juego termina cuando se acaben todas las cartas.

EJEMPLO DE JUEGO

3 4 2 1 = 10

¡El último jugador se lleva todas las cartas!

5 4 3 = 12

Se pasa de 10, no gana nadie. Se retiran las cartas y empieza una nueva ronda.



CONSEJOS

Observa las cartas que faltan, calcula bien y decide cuándo es el mejor momento para ganar.

IDEAL PARA TRABAJAR



Cálculo mental



Atención



Estrategia



Toma de decisiones



¡Diversión asegurada mientras sumas!



¿Listo para llegar al 10?



¿LISTOS?



¡PIKA MATCH!

@mamadeunaaceituna

@losmimosdemaria



EL JUEGO DE LAS COINCIDENCIAS RÁPIDAS

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Se revela una carta.
- 2 Todos buscan algo que coincida con la categoría.
- 3 El primero en decirlo (y que sea correcto) gana la carta.
- 4 Gana quien tenga más cartas al final.



CATEGORÍAS

- ★ COLOR
- ♥ ANIMAL
- 😊 COMIDA
- 🏠 OBJETO
- 🌍 LUGAR
- 🎵 PELÍCULA / SERIE

EJEMPLO DE JUEGO

Carta: **AMARILLO**

Respuestas válidas:

- Sol
- Plátano
- Pato
- Limón
- Taxi
- Pikachu



¡VALE TODO LO QUE SE TE OCURRA!

REGLAS RÁPIDAS

- ★ Solo vale 1 respuesta por turno.
- ☆ No se puede repetir la misma respuesta.
- ★ Si dudas, pasa.
- ☆ ¡Piensa rápido y sé el primero!



CARTAS DE JUEGO



TABLERO DE PUNTOS

NOMBRE	★	★	★	★	★	TOTAL

VARIANTES

- ⚠ SIN TIEMPO: juega a tu ritmo.
- ⚠ DUPLICA PUNTOS: si dices 2 respuestas seguidas, te llevas 2 cartas.
- ⚠ CADENA: cada respuesta debe empezar con la última letra de la anterior.



PENSAR RÁPIDO • HABLAR PRIMERO • ¡GANAR MÁS!

¿ME LO PUEDES DIBUJAR?

¡DIBUJA Y ADIVINA!

40 SEGUNDOS

EL JUEGO DE DIBUJOS RÁPIDOS

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Elige una carta y mírala en secreto.
- 2 Dibuja tu palabra en 40 segundos.
- 3 Los demás adivinan.
- 4 Gana puntos por cada acierto.

CATEGORÍAS

- ★ ANIMALES
- ♥ OBJETOS
- 😊 LUGARES
- 🏠 COMIDA
- 🎵 ACCIONES
- 🚗 PELÍCULAS
- 🎮 SORPRESAS

REGLAS RÁPIDAS

- ★ No se pueden escribir letras ni números.
- ★ No se hacen sonidos ni gestos.
- ★ Si adivinan, el dibujante marca un punto.
- ★ Si nadie adivina, ¡nadie puntúa!

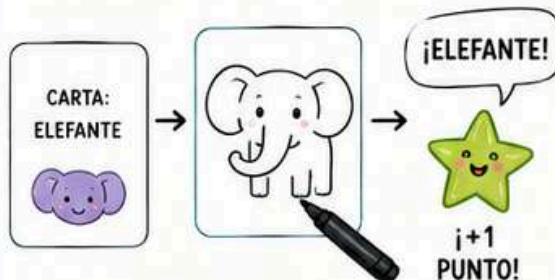
¿QUÉ PUEDES USAR?



Solo lápiz o rotulador y mucha imaginación.



EJEMPLO DE JUEGO



CARTAS DE EJEMPLO (RECORTA Y JUEGA)



LEÓN



GAFAS



PLAYA



PIZZA



CORRER



MONTAÑA



HELADO



HARRY POTTER



DRAGÓN



PARAGUAS



CÁMARA



CANTAR

TABLERO DE PARTIDAS

JUGADOR/A	RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	RONDA 4	RONDA 5	TOTAL
★						🏆
★						
★						
★						
★						

PUNTUACIÓN

- ★ 1 punto por cada palabra adivinada.
- ★ Gana quien tenga más puntos al final de las rondas.

VARIANTES DIVERTIDAS

- DIBUJO ENCADENADO: cada dibujo debe tener algo del anterior.
- TODOS DIBUJAN: todos dibujan a la vez y adivinan los dibujos de los demás.
- SIN LÍMITES: 60 segundos para dibujar.

¡NO HACE FALTA SER ARTISTA, SOLO DIVERTIRSE!





PIENSA RÁPIDO,
AVANZA MÁS!

¡RUTA EXPRESS!

EL JUEGO DE LAS RESPUESTAS EXPRESS



¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lanza el dado y avanza tu ficha.
- 2 Lee la categoría de la casilla en la que caes.
- 3 Tienes 20 segundos para decir una respuesta.
- 4 Si aciertas, te quedas en esa casilla. Si fallas, vuelves a la anterior.
- 5 Gana quien llegue primero a la meta.



CATEGORÍAS

- ★ ANIMALES
- 🐾 COMIDA
- 🍔 OBJETOS
- 🏠 LUGARES
- 😊 ACCIONES
- 🎵 PELÍCULAS / SERIES
- 👑 ¡SORPRESA!

CASILLAS ESPECIALES

- ➡➡ AVANZA 2 CASILLAS
- ⬅⬅ RETROCEDE 2 CASILLAS
- ★ DESAFÍO EXPRESS
Responde 2 veces seguidas correctamente y avanza 1 casilla extra.
- ? PIERDES TURNO
Todos cuentan hasta 20 antes de que vuelvas a jugar.

EJEMPLOS

- ★ Animal: di un animal que viva en el mar.
- ★ Comida: di una fruta que sea amarilla.
- ★ Objeto: di algo que sirva para escribir.
- ★ Lugar: di un lugar para ir de vacaciones.
- ★ Acción: di algo que haces por la mañana.



¿QUÉ NECESITAS?



FICHAS



1 DADO



CRONÓMETRO
(20 SEGUNDOS)

PUNTUACIÓN OPCIONAL

- ★ +1 punto por cada respuesta correcta.
- ★ +1 punto extra si aciertas en menos de 10 segundos.
- ★ Al final de la partida, ¡quien tenga más puntos es el campeón o la campeona!



VARIANTES DIVERTIDAS

- SIN CRONÓMETRO: juega más tranquilo.
- POR EQUIPOS: colaboran para dar respuestas.
- TEMÁTICA: juega solo con tus categorías favoritas.



¡PIENSA,
RESPONDE Y
AVANZA!



¡CORRE

LA CATEGORÍA!

EL JUEGO DE PENSAR RÁPIDO Y AVANZAR

15
SEGUNDOS
POR TURNO



¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Tira el dado y avanza tu ficha.
- 2 Lee la categoría de la casilla en la que caes.
- 3 Tienes 15 segundos para dar una respuesta.
- 4 Si acertaste, te quedas en la casilla. Si fallas, retrocedes 1 casilla.
- 5 ¡Gana quien llegue primero a la meta!



CATEGORÍAS

- ★ ANIMALES
- 🐾 COMIDAS
- 😊 OBJETOS
- 🏠 LUGARES
- 🎵 ACCIONES
- 🎬 PELÍCULAS / SERIES
- 💎 COSAS DIVERTIDAS

REGLAS RÁPIDAS

- ★ Una respuesta por turno.
- ★ No vale repetir respuestas.
- ★ Si dudas, pasa.
- ★ Piensa rápido y sé creativo.



EJEMPLOS

- ★ Animal: un animal que salta.
- ★ Comida: algo que podemos untar.
- ★ Objeto: algo que usamos en clase.
- ★ Lugar: un lugar de playa.
- ★ Acción: algo que haces antes de dormir.
- ★ Película/Serie: una película de aventuras.
- ★ Cosa divertida: algo que te hace reír.

TABLERO DE JUEGO



¿QUÉ NECESITAS?



FICHAS



1 DADO



CRONÓMETRO
(15 SEGUNDOS)

PUNTUACIÓN EXTRA

- ★ +1 punto por cada respuesta original.
- ★ +2 puntos si tu respuesta empieza con la misma letra que la casilla anterior.
- ★ Al final, suma tus puntos. ¡El más creativo gana!



VARIANTES

- POR EQUIPOS: juntos piensan y responden.
- SIN TIEMPO: para los más pequeños.
- CADENA MÁGICA: cada respuesta debe empezar con la última letra de la respuesta anterior.



¡UNA PALABRA
LEVA A OTRA!
¿HASTA DÓNDE
LLEGARÁS?



¡PALABRAS ENCADENADAS!



EL JUEGO DE LA ÚLTIMA LETRA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 El primer jugador dice una palabra en voz alta.
- 2 El siguiente jugador debe decir otra palabra que empiece con la última letra de la palabra anterior.
- 3 Tienes 30 segundos para decir tu palabra.
- 4 Si no puedes decir una palabra, quedas eliminado.
- 5 Gana el último jugador que quede en juego.

REGLAS RÁPIDAS

- ★ No se permiten nombres propios ni marcas.
- ★ No se pueden repetir palabras.
- ★ No se aceptan palabras en otros idiomas.
- ★ Si dudas más de 5 segundos, pasas tu turno.
- ★ ¡Piensa rápido y encadena sin parar!

EJEMPLOS

SOL → LEÓN → NUBE → ESTRELLA

CASA → AVIÓN → NUBE → ESTRELLA

LIBRO → OJO → OLIVO → OVEJA

CONSEJOS

- ★ Piensa en muchas categorías.
- ★ Usa tu imaginación.
- ★ Respira y mantén la calma.
- ★ Escucha bien las palabras de los demás.
- ★ ¡Cuantas más palabras sepas, más lejos llegarás!

ASÍ FLUYE EL JUEGO



¿QUÉ NECESITAS?



CRONÓMETRO
(30 SEGUNDOS)



2 O MÁS
JUGADORES



MUCHA
INSPIRACIÓN

PUNTUACIÓN

Sobrevive 1 ronda: 1 punto
Sobrevive 3 rondas: 3 puntos
Sobrevive 5 rondas: 5 puntos
¡Reto final!: 10 puntos

¡SUPERA TU RÉCORD!



VARIANTES DIVERTIDAS

- **POR CATEGORÍAS:** jugad solo con animales, comidas, objetos...
- **INICIAL OBLIGATORIA:** cada palabra debe empezar con una letra elegida al azar.
- **CONTRA RELOJ:** cada jugador tiene 30 segundos para dar su palabra.

SOLO NECESITAS:

- 1 TABLERO
- MUCHA ATENCIÓN E INHIBICIÓN

COLOR

PROHIBIDO

¡LEE LA PALABRA, NO DIGAS EL COLOR!

¿SERÁS CAPAZ DE LEER SIN DECIR EL COLOR?



¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 Lee en voz alta cada palabra del tablero.
- 2 PERO... ¡no digas el color en el que está escrita!
- 3 Si lo haces, pierdes un punto. ¡Ten autocontrol!
- 4 Completa todas las palabras sin equivocarte.



ROJO	AZUL	VERDE	AMARILLO	NARANJA
MORADO	NEGRO	ROSA	AZUL	VERDE
AMARILLO	ROJO	NARANJA	NEGRO	ROSA
AZUL	VERDE	MORADO	AMARILLO	NEGRO
ROSA	NARANJA	VERDE	AZUL	AMARILLO
NEGRO	ROJO	ROSA	MORADO	NARANJA

CONSEJOS

- ✓ Lee despacio y con concentración.
- ✓ Controla tu impulso.
- ✓ Si te equivocas, continúa y no te rindas.



CRONÓMETRO

¿Cuánto tardas en completar todas las palabras?



PUNTUACIÓN

Rétate a ti mismo o compite con tus amigos.



RECUERDA

El objetivo no es ser el más rápido, sino el más **AUTOCONTROLADO**.



SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ

VEO, VEO

EL JUEGO RÁPIDO DE ATENCIÓN

ENCUENTRA, MARCA Y GANA

¡RÁPIDO!
¡DIVERTIDO!
¡PARA TODOS!



1								
2								
3								
4								
5								
6								
	A	B	C	D	E	F	G	H

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Todos los jugadores tienen 1 minuto para encontrar y marcar el máximo de objetos posibles.
- 2 Puedes dar pistas: "Veo, veo... algo que empieza por B".
- 3 Cuenta tus aciertos al finalizar el tiempo.
- 4 ¡Gana el que tenga más puntos!



LEYENDA

- | | |
|----------|-------------|
| 1 Fila 1 | A Columna A |
| 2 Fila 2 | B Columna B |
| 3 Fila 3 | C Columna C |
| 4 Fila 4 | D Columna D |
| 5 Fila 5 | E Columna E |
| 6 Fila 6 | F Columna F |
| | G Columna G |
| | H Columna H |

VARIANTES

- ★ Solo puedes buscar objetos de una misma categoría (animales, comida, cosas de la casa...).
- ★ Encuentra objetos por colores.
- ★ Desafío extra: busca los objetos más pequeños.



IDEAS DE PISTAS

- Veo, veo... algo que tiene ruedas.
- Veo, veo... algo que puedes comer.
- Veo, veo... algo que vuela.
- Veo, veo... algo de color rojo.



CONSEJOS

- ✓ Observa bien toda la tabla antes de empezar.
- ✓ No marques dos veces el mismo objeto.
- ✓ Trabaja tu atención y velocidad.



NOTA DE DETECTIVE

Puedes anotar las coordenadas de tus mejores hallazgos.
Ejemplo: B2, E3, G5...



SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ

QUIÉN ES QUIÉN?

EL JUEGO RÁPIDO DE DEDUCCIÓN

HAZ PREGUNTAS, DESCARTA Y DESCUBRE

¡RÁPIDO!
¡DIVERTIDO!
¡PARA TODOS!

1



MARTÍN

2



LUCÍA

3



DIEGO

4



SOFÍA

5



PABLO

6



LAURA

7



MARIO

8



JULIA

9



VALERIA

10



ÁLVARO

11



NEREA

12



HUGO

13



PAULA

14



IVÁN

15



ALBA

16



ERIC

17



SAMUEL

18



CLARA

19



ADRIÁN

20



LÍA

21



GAEL

22



MARINA

23



BRUNO

24



EMMA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Elige en secreto un personaje.
- 2 Los demás hacen preguntas para descubrir quién es.
- 3 Solo se puede preguntar por las características de la tabla.
- 4 Marca una X en los que NO pueden ser.
- 5 El primero en acertar gana la ronda.



EJEMPLOS DE PREGUNTAS

- ¿Lleva gafas?
- ¿Tiene el pelo rizado?
- ¿Es niña?
- ¿Lleva gorra?
- ¿Tiene pecas?



CARACTERÍSTICAS QUE PUEDES PREGUNTAR

GAFAS



PECAS



GORRA



COLETA



PELO RIZADO



MOÑO



TRENZAS



DIADEMA



PELO LARGO



PELO CORTO



SUDADERA



CAMISETA



CONSEJOS

- ✓ Haz preguntas útiles.
- ✓ Escucha las respuestas con atención.
- ✓ Descarta opciones y piensa bien tu siguiente pregunta.



TABLA DE DESCARTES (EJEMPLO)

PERSONAJE						
MARTÍN	X	X	✓	X	X	✓
LUCÍA	X	X	X	X	X	✓
DIEGO	✓	✓	X	✓	X	X
...	...	...	...	...	...	...

VARIANTES

- ★ Juega por parejas o en equipos.
- ★ Puedes poner límite de tiempo.
- ★ Crea tus propios personajes y juega con ellos.



SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ



CONECTA

EL JUEGO DE LOS CAMINOS

ENCUENTRA EL CAMINO CORRECTO

¡RÁPIDO!
¡DIVERTIDO!
¡PARA TODOS!

	A	B	C	D	E	F	G	H
SALIDA →								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Elige un camino desde la SALIDA (A1) hasta la META (H1).
- 2 Solo puedes moverte en línea recta horizontal o vertical, nunca en diagonal).
- 3 No puedes pasar dos veces por la misma casilla.
- 4 Evita los obstáculos.
- 5 ¡El primero en encontrar el camino correcto gana!



LEYENDA



PUENTE: puedes cruzar



CASA: puedes pasar por aquí



LAGO: puedes rodear



ARBUSTO: puedes pasar



ÁRBOL: puedes pasar



ROCA: NO puedes pasar



CACTUS: NO puedes pasar



HONGO: NO puedes pasar



HIERBA ALTA: NO puedes pasar

VARIANTES

- ★ Nivel fácil: algunos obstáculos.
- ★ Nivel difícil: añade más obstáculos (rocas, cactus, hierba alta...).
- ★ Camino más corto: gana quien encuentre el camino con menos casillas.
- ★ Más jugadores: juega por turnos y comprueba caminos diferentes.



CONSEJOS

- ✓ Observa todo el tablero antes de empezar.
- ✓ Planifica tu ruta y evita los bloqueos.
- ✓ Aprovecha cada opción.



NOTA DE DETECTIVE

Puedes colorear tu camino con un color.
¿Cuántos caminos diferentes eres capaz de encontrar?





SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ

@mamadeunaaceituna

CÓDIGO SECRETO

DESCIFRA LA PALABRA OCULTA

¡PIENSA!
¡DESCARTA!
¡ACERTA!

@losmimosdemaria

¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 Elige una palabra secreta y escribe el número de letras.
- 2 Los demás hacen preguntas para descubrirla.
- 3 Usa las pistas de abajo para marcar resultados.
- 4 Descarta letras y encuentra la palabra correcta.



¿CUÁNTAS LETRAS TIENE TU PALABRA?

3 4 5
6 7 8

★ PALABRA SECRETA ★

--	--	--	--	--	--	--	--

TABLA DE LETRAS

A	B	C	D	E	F	G	H	I
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

PISTAS DE COLORES



LA LETRA ESTÁ EN LA PALABRA Y EN LA POSICIÓN CORRECTA.



LA LETRA ESTÁ EN LA PALABRA PERO EN OTRA POSICIÓN.



LA LETRA NO ESTÁ EN LA PALABRA.

REGISTRO DE INTENTOS

1							☐	☐	☐
2							☐	☐	☐
3							☐	☐	☐
4							☐	☐	☐
5							☐	☐	☐



OBSERVA, PREGUNTA, DESCARTA... ¡Y DESCUBRE EL CÓDIGO SECRETO!



SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ



SOMBRA

PERFECTA

ENCUENTRA CADA DIBUJO CON SU SOMBRA

¡RÁPIDO!
¡DIVERTIDO!
¡PARA TODOS!



¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 Observa bien cada dibujo.
- 2 Busca su sombra exacta entre las opciones.
- 3 Une cada dibujo con su sombra correcta.
- 4 ¡Gana quien complete más parejas en 2 minutos!



DIBUJOS



SOMBRAS



CONSEJOS

- ✓ Fíjate en los detalles.
- ✓ Compara forma, tamaño y pequeños elementos.
- ✓ No te confíes, algunas sombras se parecen mucho.



¡RETO!

Completa todas las parejas en menos de 2 minutos.



MARCADOR

¿Cuántas parejas has encontrado?



SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ

¿QUÉ HA CAMBIADO?

ENCUENTRA LAS 12 DIFERENCIAS

¡DOS ESCENAS, UN RETO!

¡RÁPIDO!
¡DIVERTIDO!
¡PARA TODOS!

¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 Observa bien la primera imagen.
- 2 Compara con la segunda imagen.
- 3 Encuentra las 12 diferencias entre ellas.
- 4 Márcalas en la lista y gana el reto.



IMAGEN 1



MARCA AQUÍ LAS 12 DIFERENCIAS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

IMAGEN 2



CONSEJOS

- ✓ Mira de izquierda a derecha.
- ✓ Observa los colores y formas.
- ✓ No te fijas solo en lo grande.

CRONÓMETRO

¿Cuánto tardas en encontrar las 12 diferencias?



SOLO NECESITAS:

- 1 FOLIO
- 1 LÁPIZ

LA MOCHILA

★ PREPARA TU MOCHILA PARA CADA RETO ★

¡ELIGE SOLO LO QUE NECESITAS!

¡RÁPIDO!
¡DIVERTIDO!
¡PARA TODOS!

¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 Lee el reto que te ha tocado.
- 2 Marca solo los objetos que necesitas llevar en la mochila.
- 3 Comprueba tus respuestas.
- 4 ¡Gana quien acierte más retos!



RETOS

OBJETOS DISPONIBLES

1 VAMOS DE EXCURSIÓN A LA MONTAÑA



2 DÍA DE PISCINA Y PLAYA



3 DORMIMOS EN CASA DE UN AMIGO/A



4 CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA



5 VIAJE EN AVIÓN



BOTELLA DE AGUA



GAFAS DE SOL



GORRA



CREMA SOLAR



CHAQUETA



TOALLA



BAÑADOR



LINTERNA



LIBRO



BALÓN



JUGUETE



CÁMARA DE FOTOS



ZAPATILLAS



CEPILLO DE DIENTES



PASTA DE DIENTES



MEDICINA



SNACK



CUADERNO



PANTALÓN LARGO



DNI / PASAPORTE



CARGADOR



PARAGUAS



ROPA INTERIOR DE REPUESTO



PELOTA PEQUEÑA



MI MOCHILA

Dibuja o anota aquí los objetos que has elegido para tu reto.



CONSEJOS

- ✓ Piensa bien qué vas a necesitar.
- ✓ No te dejes llevar por lo que no es importante.
- ✓ Menos peso, más cómodo.



PUNTUACIÓN



5

¡EXPERTO!



4

¡MUY BIEN!



3

¡BIEN!



2

SIGUE INTENTÁNDOLO



1

A PRACTICAR

¿QUIÉN GANA?

¡El que consiga más puntos al completar todos los retos!



SOLO NECESITAS:

- 1 TABLERO
- 1 TARJETA DE ACCIÓN
- TU ATENCIÓN

SEMÁFORO LOCO

DESCUBRE, REACCIONA Y DIVIÉRTETE

¡RÁPIDO!
¡ATENCIÓN!
¡ACTÚA!

¿CÓMO SE JUEGA?



- 1** Elige una tarjeta de acción.
- 2** Mira el semáforo y reacciona según el color.
- 3** Haz la acción correcta lo más rápido posible.
- 4** ¡Gana quien se equivoque menos!



TARJETAS DE ACCIÓN

SALTA



APLAUDE



TOCA
TU NARIZ



LEVANTA
LA MANO



PÁRATE



DA UN PASO
ADELANTE



DA UN PASO
ATRÁS



SIÉNTATE



GIRA



BAILA



TOCA EL SUELO



HAZ UN
GESTO DIVERTIDO



REGLAS

- ✓ Mira el semáforo.
- ✓ Haz la acción correcta.
- ✓ Si el semáforo cambia, reacciona rápido.
- ✓ Cada error cuenta.



SEMÁFORO



¡ALTO!
No hagas nada.



¡PREPÁRATE!
Prepárate para la acción.



¡YA!
Realiza la acción indicada.

CRONÓMETRO

¿Cuántas acciones correctas puedes hacer en 1 minuto?



ATENCIÓN, RAPIDEZ Y DIVERSIÓN AL MÁXIMO

SOLO NECESITAS:

- 1 TABLERO
- 12 PIEZAS

ENCAJA

★ ENCUENTRA LA PIEZA CORRECTA ★

¡CADA PIEZA TIENE SU LUGAR!

¡OBSERVA,
PIENSA Y
ENCAJA!

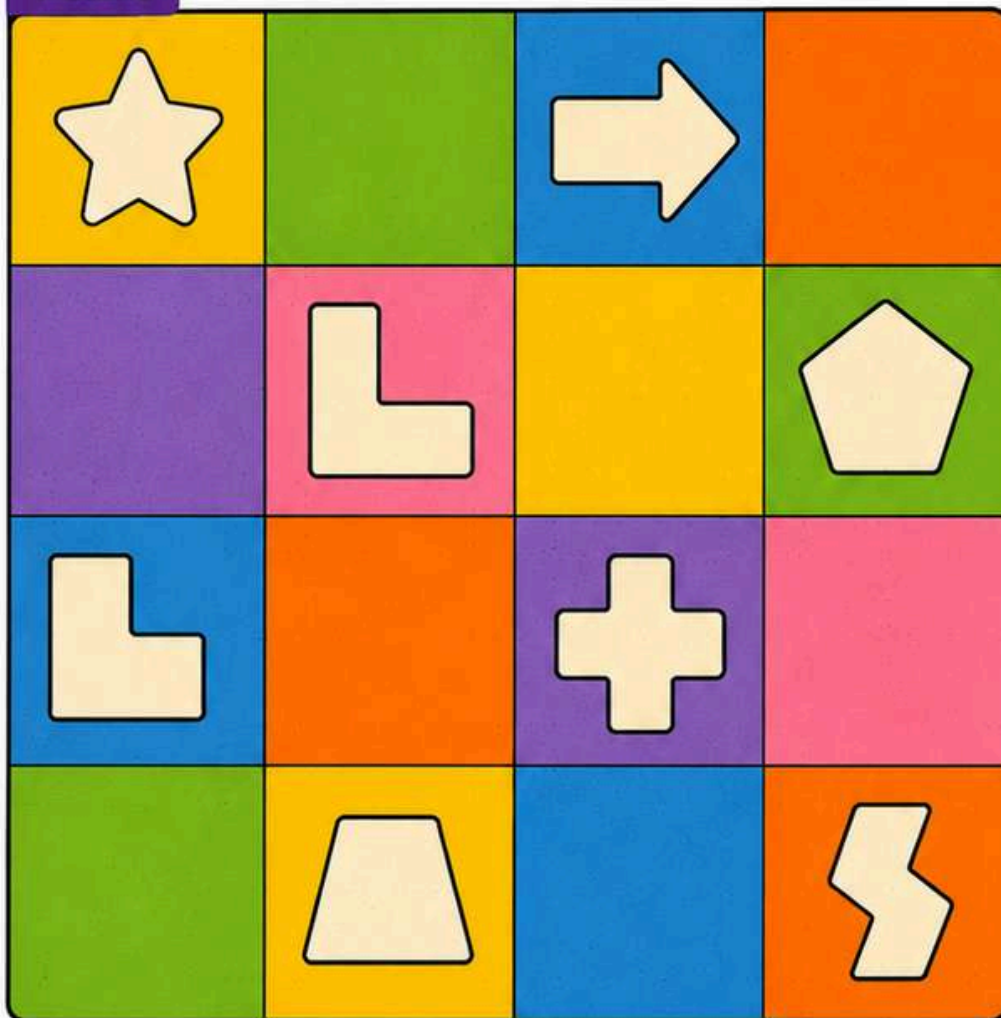
¿CÓMO SE JUEGA?



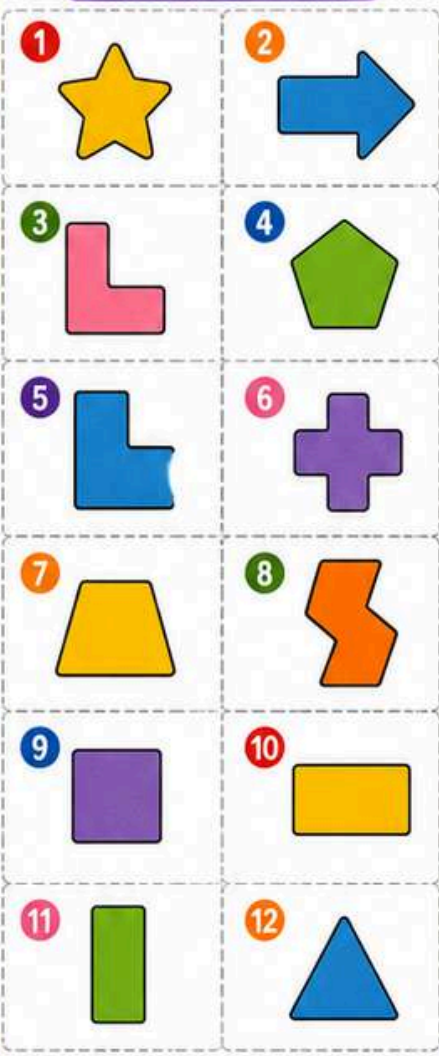
- 1 Observa bien el tablero y las formas vacías.
- 2 Elige una pieza y busca dónde encaja.
- 3 Colócala dentro del hueco correcto.
- 4 Completa todas las formas ¡y gana!



TABLERO



PIEZAS DISPONIBLES



CONSEJOS

- ✓ Fíjate bien en las formas.
- ✓ Gira la pieza si es necesario.
- ✓ No todas las piezas se parecen, ¡pero cada una encaja en un solo lugar!



CRONÓMETRO

¿Cuánto tardas en encajar todas las piezas?



PUNTUACIÓN



5:00
¡EXPERTO!



3:00-4:59
¡MUY BIEN!



0:00-2:59
¡GENIAL!



SOLO NECESITAS:

- 1 TABLERO
- MUCHA ATENCIÓN

NÚMEROS

ESCONDIDOS

¡ENCUENTRA LOS NÚMEROS DEL 1 AL 30!

¿CUÁNTOS NÚMEROS PUEDES ENCONTRAR?

¿CÓMO SE JUEGA?

@mamadeunaaceituna

@losmimosdemaria



1 Busca los números del 1 al 30 que están escondidos en el tablero.

2 Márcalos o rodéalos cuando los encuentres.



3 Intenta encontrarlos todos en el menor tiempo posible.



4 ¡Gana quien encuentre los 30 números!



CONSEJOS

- ✓ Mira bien en todas partes.
- ✓ Sigue un orden (de arriba abajo o de izquierda a derecha).
- ✓ No te rindas, ¡tú puedes!



CRONÓMETRO

¿Cuánto tardas en encontrar todos los números?



PUNTUACIÓN

Reta a tus amigos y superad vuestros tiempos.



0-3:00
¡EXPERTO!



3:01-5:00
¡MUY BIEN!



5:01+
¡SIGUE INTENTÁNDOLO!

¡ENCUENTRA LOS 30 Y CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO DETECTIVE!

SOLO NECESITAS:

- 1 TABLERO
- MUCHA ATENCIÓN Y BUENA MEMORIA

MEMORIA

VISUAL

¡ENCUENTRA LAS PAREJAS Y GANA!

@mamadeunaaceituna

@losmimosdemaria

¿CREE QUE TIENES BUENA MEMORIA?



¿CÓMO SE JUEGA?



- 1 Coloca todas las fichas boca abajo y mézclalas.
- 2 Levanta dos fichas intentando encontrar una pareja.
- 3 Si son iguales, te las quedas y juegas otra vez.
- 4 Si no son iguales, vuelve a ponerlas boca abajo.
- 5 Gana quien consiga más parejas al finalizar el juego.



CONSEJOS

- ✓ Observa bien cada ficha.
- ✓ Recuerda dónde viste cada imagen.
- ✓ Mantén la concentración durante todo el juego.



CRONÓMETRO

¿Cuánto tardas en encontrar todas las parejas?



PUNTUACIÓN

Cuenta tus parejas y anota tu puntuación.

★	★	★
15-20	10-14	0-9
¡EXCELENTE!	¡MUY BIEN!	¡SIGUE PRACTICANDO!

RECUERDA

No es importante ganar, sino divertirse y entrenar tu memoria.



¡OBSERVA, RECUERDA Y DIVIÉRTETE!



PASAPALABRA

• UN JUEGO DE PALABRAS •

¿CÓMO SE JUEGA?

- Elige una categoría.
- Se juega por turnos.
- Tienes 1 minuto para decir una palabra que empiece por cada letra.
- No se pueden repetir palabras.

ELIGE UNA CATEGORÍA:



ANIMALES



CIUDADES



COMIDAS



PELÍCULAS



OBJETOS



OTROS

¡A JUGAR!

A	_____	O	_____
B	_____	P	_____
C	_____	Q	_____
D	_____	R	_____
E	_____	S	_____
F	_____	T	_____
G	_____	U	_____
H	_____	V	_____
I	_____	W	_____
J	_____	X	_____
L	_____	Y	_____
M	_____	Z	_____
N	_____		
Ñ	_____		

♥ ¡PIENSA RÁPIDO Y SÉ ORIGINAL! ♥

3 PISTAS

ADIVINA LA PALABRA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee las 3 pistas en orden.
- Piensa cuál puede ser la palabra.
- ¡Adivina antes de que se acaben las pistas!
- Cada tarjeta tiene una única respuesta.



IDEAS

- ★ Empieza por la pista 1.
- ★ Si no lo sabes, lee la pista 2.
- ★ ¿Aún no? Entonces lee la pista 3.
- ★ Si aciertas, ¡te llevas el punto!



- 1
1. Vuela en el cielo.
 2. Tiene alas y plumas.
 3. Puede ser pequeña o muy grande.

¿QUÉ ES?



- 2
1. Vivo en el agua.
 2. Tengo aletas y branquias.
 3. Puede ser de muchos colores.

¿QUÉ ES?



- 3
1. Es redonda.
 2. La usamos para jugar.
 3. Puede ser de fútbol, baloncesto o tenis.

¿QUÉ ES?



- 4
1. Brilla en el cielo de noche.
 2. Es amarilla y redonda.
 3. No es el Sol.

¿QUÉ ES?



- 5
1. Tengo cuatro patas.
 2. Soy el mejor amigo del ser humano.
 3. Guau, guau.

¿QUÉ ES?



- 6
1. Sirve para escribir.
 2. Tiene punta de grafito.
 3. La usamos en el colegio.

¿QUÉ ES?



- 7
1. Es un medio de transporte.
 2. Tiene ruedas.
 3. Puede llevar personas o cosas.

¿QUÉ ES?



- 8
1. Lo bebemos.
 2. Es transparente.
 3. No tiene color ni sabor.

¿QUÉ ES?



- 9
1. Tiene muchas hojas.
 2. Nos da información e historias.
 3. La leemos con los ojos.

¿QUÉ ES?



- 10
1. Vive en la granja.
 2. Nos da leche.
 3. Dice: "Muuu".

¿QUÉ ES?



- 11
1. Hace calor.
 2. Sale después de la lluvia.
 3. Tiene siete colores.

¿QUÉ ES?



- 12
1. Lo usamos para ver.
 2. Está en la cara.
 3. Hay dos.

¿QUÉ ES?



PIENSA, OBSERVA Y USA TU INGENIO ¡TÚ PUEDES!

MÍMICA

≡ ¡ACTÚA SIN HABLAR! ≡

¿CÓMO SE JUEGA?

- Recorta las tarjetas.
- Colócalas en un montón boca abajo.
- Por turnos, coge una tarjeta y actúa la palabra sin hablar.
- ¡Los demás deben adivinarla!



IDEAS:

- ★ Usa gestos y expresiones.
- ★ No señales objetos ni hagas sonidos.
- ★ ¡Sé creativo!
- ★ Si es muy difícil, puedes pasar.



LEÓN



DORMIR



HELADO



LEER



FÚTBOL



BAILAR



SUPERHÉROE



COCINAR



PERRO



COCHE



AVIÓN



RANA



FOTO



LLORAR



REGALO



BRUJA



CEPILLARSE
LOS DIENTES



SOL



CINE



MONO

♥ ¡LA DIVERSIÓN ESTÁ EN ACTUAR! ♥

VERDADERO O FALSO

⇒ ¡Lee cada frase y decide si es verdadera o falsa! ⇐

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee la frase.
- Decide si es VERDADERA (V) o FALSA (F).
- Marca tu respuesta.
- ¡Puedes justificarla!



IDEAS

- ★ Puedes jugar individualmente o por equipos.
- ★ Por turnos, leed una frase y decidid.
- ★ Sumad puntos por cada respuesta correcta.
- ★ Justificad por qué es verdadera o falsa.



- 1 Los delfines son peces.

V

F

- 2 La Tierra es el tercer planeta del sistema solar.

V

F

- 3 Las jirafas pueden dormir de pie.

V

F

- 4 El agua hierve a 100 grados Celsius.

V

F

- 5 Los pingüinos viven en el Polo Norte.

V

F

- 6 Las abejas producen miel.

V

F

- 7 El sol gira alrededor de la Tierra.

V

F

- 8 Los humanos tenemos cinco sentidos.

V

F

- 9 Las plantas fabrican su propio alimento.

V

F

- 10 El arcoíris tiene siete colores.

V

F

- 11 Un año tiene 12 meses.

V

F

- 12 Los cocodrilos sacan la lengua para saludar.

V

F



¡PIENSA, REFLEXIONA Y DIVIÉRTETE!



DOBBLE

EDUCATIVO

¡Encuentra el símbolo en común!

¿CÓMO SE JUEGA?

1. Reparte todas las cartas boca abajo entre los jugadores.
2. Voltea tu carta al mismo tiempo que tus compañeros.
3. Encuentra el único símbolo que se repite entre tu carta y la de los demás.
4. ¡El primero en decirlo se queda con la carta!

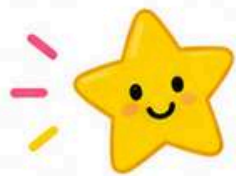
¡Gana el jugador con más cartas!

ATENCIÓN
RAPIDEZ
CONCENTRACIÓN



IMPRIME – RECORTA – PLASTIFICA – ¡Y A JUGAR!

♥ Ideal para todas las edades
y todas las materias



TABÚ

PARA INFANTIL



¿CÓMO SE JUEGA?

Tienes que conseguir que tu equipo adivine la palabra sin decir ninguna de las palabras prohibidas.

¡PIENSA, EXPLICA Y HAZ QUE TU EQUIPO ADIVINE!

PERRO



- × gato
- × ladrar
- × mascota
- × cola
- × hueso

MANZANA



- × fruta
- × roja
- × comer
- × árbol
- × sana

CASA



- × hogar
- × pared
- × techo
- × puerta
- × habitación

SOL



- × luna
- × calor
- × cielo
- × día
- × amarillo

PELOTA



- × jugar
- × redonda
- × deporte
- × lanzar
- × balón

HELADO



- × frío
- × dulce
- × cono
- × verano
- × sabor

COCHE



- × conducir
- × ruedas
- × carretera
- × viajar
- × motor

FLOR



- × planta
- × pétalos
- × jardín
- × olor
- × bonita

GATO



- × perro
- × maullar
- × mascota
- × bigotes
- × ronronear

PLÁTANO



- × fruta
- × amarillo
- × comer
- × dulce
- × largo

ESCUELA



- × aprender
- × profesor
- × clase
- × niños
- × libros

AGUA



- × beber
- × líquido
- × mar
- × transparente
- × lluvia

OSO



- × peluche
- × bosque
- × grande
- × oso polar
- × miel

ZANAHORIA



- × verdura
- × naranja
- × comer
- × conejo
- × sana

BICICLETA



- × ruedas
- × pedal
- × vehículo
- × casco
- × paseo

LIBRO



- × leer
- × páginas
- × cuento
- × escribir
- × biblioteca

LUNA



- × sol
- × noche
- × cielo
- × dormir
- × redonda

PIZZA



- × comida
- × queso
- × horno
- × Italia
- × redonda

TREN



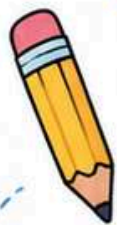
- × vía
- × estación
- × viajar
- × vagones
- × silbar

GLOBO



- × aire
- × fiesta
- × volar
- × redondo
- × cumpleaños





PiCTIONARY



EDUCATIVO

Cartas para dibujar conceptos

¡Diviértete
mientras
aprendemos!



Dibuja la palabra sin usar letras ni números.

¡Tu equipo debe adivinar!

@mamadeunaaceituna

@losmimosdemaria



sol



nube



árbol



casa



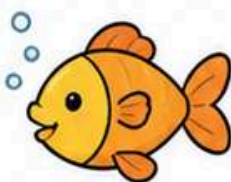
manzana



perro



gato



pez



estrella



pelota



coche



plátano



flor



arcoíris



helado



pato



taza



libro



mochila



cometa



Ideal para jugar en clase, en casa o en cualquier lugar.



¿QUIÉN SOY? ★★★★★

@mamadeunaaceituna

@losmimosdemaria

CARTAS PARA COLOCAR EN LA FRENTE



Los demás solo pueden responder con **SÍ** o **NO** para que adivines quién eres.

EJEMPLOS DE PREGUNTAS:

- ¿Soy una persona?
- ¿Soy un animal?
- ¿Vivo en el mar?
- ¿Tengo poderes?

¿Vivo en el agua?

SÍ

¿Soy un pez?

NO

CAPERUCITA ROJA



BLANCANIEVES



PINOCHO



EL GATO CON BOTAS



ALICIA



LA TORTUGA



LA LIEBRE



EL LEÓN



EL RATÓN



LA HORMIGA



UNICORNIO



DRAGÓN



HADA



GNOMO



SIRENA



BOMBERO



ASTRONAUTA



MÉDICA



PIRATA



CHEF



DETECTIVE



INVENTOR



MAGO



EXPLORADORA



JARDINERA



Recorta las cartas, colócalas en la frente ¡y a adivinar!





¡Juega al

CON SOLO
1 FOLIO

AHORCADO

¡Piensa, adivina y salva al muñeco!

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1** Elige una palabra
Piensa en una palabra
y escríbela en las líneas
o guiones.
- 2** Tu rival adivina
Dice una letra.
- 3** ¿Está la letra?
 - Si está: escríbela en su lugar.
 - Si no está: dibuja una parte del muñeco en la horca.
- 4** ¡Sigue intentando!
Gana si adivina la palabra
antes de que el muñeco
quede completo.

¡IDEAL PARA JUGAR EN...



CASA



PISCINA



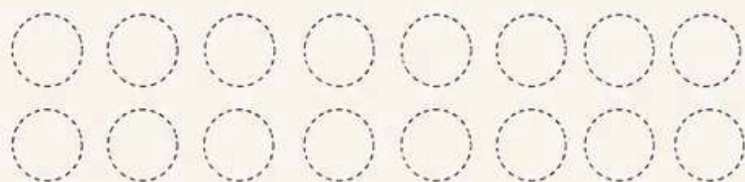
CAMPAMENTOS



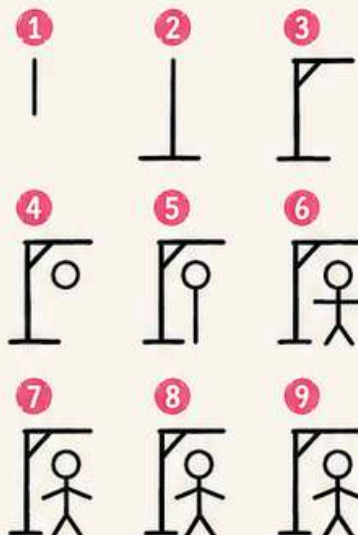
ESCUELAS
DE VERANO

PALABRA SECRETA

LETRAS PROBADAS



EL AHORCADO



¿GANAS O PIERDES?



¡Ganas!

Si adivina la palabra
antes de completar
el muñeco.



¡Pierdes!

Si el muñeco queda
completo antes de
adivinarla.

¡DIVERSIÓN ASEGURADA!



CADENA

CON SOLO
1 FOLIO

DE PALABRAS

¡Piensa rápido, conecta y gana!



¿CÓMO SE JUEGA?

- ★ Escribe una palabra en el primer espacio.
- ★ La siguiente palabra debe empezar por la última sílaba o letra de la anterior.
- ★ Puedes usar sustantivos, verbos, adjetivos... ¡lo importante es que la cadena no se rompa!
- ★ Gana quien consiga escribir más palabras sin quedarse sin ideas.



Usa tu creatividad y amplía tu vocabulario mientras te diviertes.



RETO EXTRA

Intenta hacer una cadena solo con palabras de un mismo tema.

¡Aún más divertido!



CASA



PISCINA



CAMPAMENTOS



ESCUELAS
DE VERANO



PIEDRA, PAPEL,



CON SOLO
1 FOLIO



TIJERA... ¡RETO!



¡Gana el duelo y supera un reto!

@mamadeunaaceituna

@losmimosdemaria

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Dos jugadores hacen Piedra, Papel o Tijera.



- 2 Quien gane roba un reto.



- 3 Si lo supera, consigue 1 punto.



- 4 ¡Gana quien logre 10 puntos!



¡Diversión asegurada!



1  Da 5 saltos.	2  Imita un león.	3  Canta una canción.	4  Haz una estatua.	5  Di 3 animales.
6  Aplaude 10 veces.	7  Camina como un cangrejo.	8  Cuenta hasta 20.	9  Di una palabra con A.	10  Haz una cara divertida.
11  Baila 10 segundos.	12  Salta a la pata coja.	13  Di 3 frutas.	14  Imita un robot.	15  Gira sobre ti mismo.
16  Haz un corazón con las manos.	17  Toca el suelo y vuelve.	18  Habla como un bebé.	19  Haz un sonido de un coche.	20  Choca los cinco.

✂ Recorta las tarjetas por la línea de puntos ♥

IDEAL PARA
JUGAR EN:



CASA



PISCINA



CAMPAMENTOS



ESCUELAS
DE VERANO



¿QUIÉN FUE
EL CULPABLE?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE
EL CULPABLE!

OBJETIVO

Usa las pistas para
averiguar quién
cometió el misterio,
en qué lugar ocurrió
y con qué objeto.

SOSPECHOSOS



PIRATA



CIENTÍFICA



CHEF

LUGARES



BIBLIOTECA



PARQUE



MUSEO



PLAYA

OBJETOS



LLAVE



MOCHILA



LINTERNA



HELADO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar la cuadrícula.
- 5 Descubre la combinación correcta.

PISTAS

- 1 El culpable no estaba en la playa.
- 2 La Chef llevaba un helado, pero es inocente.
- 3 La Linterna estaba en el Museo.
- 4 El Pirata nunca estuvo en el Museo.
- 5 La Exploradora visitó el Parque.
- 6 La persona que tenía la Llave era la culpable.
- 7 La Llave no estaba en la Biblioteca.
- 8 La Científica no llevaba mochila.

CUADRÍCULA DE INVESTIGACIÓN

SOSPECHOSOS × LUGARES

	BIBLIOTECA	PARQUE	MUSEO	PLAYA
PIRATA				
CIENTÍFICA				
CHEF				
EXPLORADORA				

SOSPECHOSOS × OBJETOS

	LLAVE	MOCHILA	LINTERNA	HELADO
PIRATA				
CIENTÍFICA				
CHEF				
EXPLORADORA				

LUGARES × OBJETOS

	LLAVE	MOCHILA	LINTERNA	HELADO
BIBLIOTECA				
PARQUE				
MUSEO				
PLAYA				

SOLUCIÓN

El culpable es:

Lugar: _____

Objeto: _____

¡USA TU
LÓGICA Y
RESUELVE
EL MISTERIO!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ★ Empieza descartando lo que ya sabes que es imposible.
- ★ Cruza la información de las tres cuadrículas.
- ★ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ★ ¡No te rindas! Cada pista te acerca a la verdad.

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES Y
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
EL ROBO DEL
COLLAR DE
DIAMANTES



POLICÍA



BOMBERO



NIÑA



NIÑO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca X cuando algo sea imposible.
- 3 Marca ✓ cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, dónde ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue el Policía.
- 2 El Bombero no estaba en el Museo.
- 3 La Niña estaba en el Parque.
- 4 El robo ocurrió en la Biblioteca.
- 5 El collar fue encontrado con la Linterna.
- 6 El Niño no llevaba la Mochila.
- 7 La persona que tenía la Llave no fue la Niña.
- 8 El Bombero llevaba el Casco.

LUGARES



OBJETOS



CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	BIBLIOTECA	PARQUE	MUSEO	PLAYA
POLICÍA				
BOMBERO				
NIÑA				
NIÑO				

PERSONAJES × OBJETOS

	LLAVE	MOCHILA	LINTERNA	CASCO
POLICÍA				
BOMBERO				
NIÑA				
NIÑO				

LUGARES × OBJETOS

	LLAVE	MOCHILA	LINTERNA	CASCO
BIBLIOTECA				
PARQUE				
MUSEO				
PLAYA				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descubrir la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver el caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción queda tachada en una fila, táchala en la columna correspondiente.
- ✓ La lógica es tu mejor herramienta.

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
**LA RECETA
PERDIDA DE
LA ABUELA**



ABUELA



GATO



COCINERO



RATÓN

- ¿CÓMO SE JUEGA?**
- 1 Lee todas las pistas.
 - 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
 - 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
 - 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
 - 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

- PISTAS**
- 1 La Abuela no estaba en la Playa.
 - 2 El Gato no es el culpable.
 - 3 El Cocinero estaba en la Cocina.
 - 4 El robo ocurrió en la Biblioteca.
 - 5 El Ratón llevaba la Linterna.
 - 6 El objeto robado no fue la Llave.
 - 7 La Abuela no llevaba el Libro.
 - 8 El culpable usó la Mochila.

- LUGARES**
- BIBLIOTECA
 - COCINA
 - PARQUE
 - PLAYA

- OBJETOS**
- LLAVE
 - MOCHILA
 - LINTERNA
 - LIBRO

PERSONAJES × LUGARES

	BIBLIOTECA	COCINA	PARQUE	PLAYA
ABUELA				
GATO				
COCINERO				
RATÓN				

PERSONAJES × OBJETOS

	LLAVE	MOCHILA	LINTERNA	LIBRO
ABUELA				
GATO				
COCINERO				
RATÓN				

LUGARES × OBJETOS

	LLAVE	MOCHILA	LINTERNA	LIBRO
BIBLIOTECA				
COCINA				
PARQUE				
PLAYA				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para reducir las opciones.
¡Solo hay una combinación posible!

- CONSEJOS DE DETECTIVE**
- ✓ Comienza por las pistas que eliminan más opciones.
 - ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
 - ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
 - ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA PERLA
MÁGICA DEL
ARRECIFE
CORALINO



PULPO POL



TIBURÓN KOKE



DELFIN ROQUE



SIRENA BELA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, dónde ocurrió y con qué objeto.



PISTAS

- 1 El culpable no fue el Pulpo Pol.
- 2 El robo ocurrió en la Cueva Marina.
- 3 La Sirena Bela no llevaba la Perla.
- 4 El Tiburón Koke no estaba en la Playa.
- 5 El objeto usado fue la Almeja.
- 6 El Delfín Roque estaba en el Arrecife.
- 7 El culpable no llevaba el Cofre.
- 8 Pol no llevaba ni el Cofre ni la Perla.



LUGARES



ARRECIFE



CUEVA MARINA



PLAYA SUBMARINA



NAUFRAGIO

OBJETOS



ALMEJA



PERLA



COFRE



TRIDENTE

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	ARRECIFE	CUEVA MARINA	PLAYA SUBMARINA	NAUFRAGIO
PULPO POL				
TIBURÓN KOKE				
DELFIN ROQUE				
SIRENA BELA				

PERSONAJES × OBJETOS

	ALMEJA	PERLA	COFRE	TRIDENTE
PULPO POL				
TIBURÓN KOKE				
DELFIN ROQUE				
SIRENA BELA				

LUGARES × OBJETOS

	ALMEJA	PERLA	COFRE	TRIDENTE
ARRECIFE				
CUEVA MARINA				
PLAYA SUBMARINA				
NAUFRAGIO				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver el caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
EL MAPA
PERDIDO DEL
TESORO DE
LA ISLA BRUMA



VÍCTOR
EL PIRATA



NOA
LA NIÑA VALIENTE



TIANA
LA CAPITANA



EL BARCO PIRATA
LA BRUMA NEGRA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Víctor.
- 2 El robo ocurrió en la Cueva Escondida.
- 3 Noa no estaba en la Playa del Naufragio.
- 4 El mapa fue robado con el Catalejo.
- 5 Tiana no llevaba la Brújula.
- 6 El Barco Pirata no estaba en el Puerto Tormenta.
- 7 Víctor no usó la Linterna.
- 8 La persona que usó la Brújula es inocente.

LUGARES

- PUERTO TORMENTA
- PLAYA DEL NAUFRAGIO
- CUEVA ESCONDIDA
- ISLA DEL TESORO

OBJETOS

- CATALEJO
- BRÚJULA
- LINTERNA
- MAPA DEL TESORO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	PUERTO TORMENTA	PLAYA DEL NAUFRAGIO	CUEVA ESCONDIDA	ISLA DEL TESORO
VÍCTOR				
NOA				
TIANA				
EL BARCO PIRATA				

PERSONAJES × OBJETOS

	CATALEJO	BRÚJULA	LINTERNA	MAPA DEL TESORO
VÍCTOR				
NOA				
TIANA				
EL BARCO PIRATA				

LUGARES × OBJETOS

	CATALEJO	BRÚJULA	LINTERNA	MAPA DEL TESORO
PUERTO TORMENTA				
PLAYA DEL NAUFRAGIO				
CUEVA ESCONDIDA				
ISLA DEL TESORO				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE LA CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
EL ROBO DE
LA JOYA DEL
REINO



PRINCESA LIA



PIRATA BRUNO



GUERRERA ARIA



DRAGONA NIKA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue la culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- La culpable no fue la Princesa Lia.
- El robo ocurrió en la Torre del Rey.
- La Guerrera Aria no estaba en el Palacio.
- El objeto usado fue la Llave Dorada.
- El Pirata Bruno no usó la Llave Dorada.
- La Dragona Nika no estaba en el Bosque Encantado.
- La persona que usó el Pergamino estaba en la Cueva Secreta.
- La Princesa Lia no usó la Espada de Cristal.

LUGARES



PALACIO REAL



TORRE DEL REY



BOSQUE ENCANTADO



CUEVA SECRETA

OBJETOS



LLAVE DORADA



PERGAMINO MÁGICO



ESPADA DE CRISTAL



CORONA REAL

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	PALACIO REAL	TORRE DEL REY	BOSQUE ENCANTADO	CUEVA SECRETA
PRINCESA LIA				
PIRATA BRUNO				
GUERRERA ARIA				
DRAGONA NIKA				

PERSONAJES × OBJETOS

	LLAVE DORADA	PERGAMINO MÁGICO	ESPADA DE CRISTAL	CORONA REAL
PRINCESA LIA				
PIRATA BRUNO				
GUERRERA ARIA				
DRAGONA NIKA				

LUGARES × OBJETOS

	LLAVE DORADA	PERGAMINO MÁGICO	ESPADA DE CRISTAL	CORONA REAL
PALACIO REAL				
TORRE DEL REY				
BOSQUE ENCANTADO				
CUEVA SECRETA				

SOLUCIÓN

La culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA PIEDRA
ESTELAR
DESAPARECIDA
DEL PLANETA
ZAFIRO



MÍA
ASTRONAUTA EXPLORADORA



LEO
PERRO ASTRONAUTA



NAVE MÁGICA
NAVE ESPACIAL



LOS PLANETAS
SISTEMA SOLAR

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 La culpable no fue Mía.
- 2 El robo ocurrió en Marte.
- 3 Leo no estaba en Júpiter.
- 4 La Nave Mágica no usó el Rayo Congelador.
- 5 La persona que usó el Imán Cósmico no estaba en Saturno.
- 7 La Astronauta no estaba en la Luna.
- 6 El culpable usó el Rayo Dormilón.
- 8 La persona que robó la Piedra Estelar no estaba en Venus.

LUGARES

- LA LUNA
- MARTE
- JÚPITER
- SATURNO
- VENUS

OBJETOS

- RAYO CONGELADOR
- IMÁN CÓSMICO
- RAYO DORMILÓN
- PIEDRA ESTELAR

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	LA LUNA	MARTE	JÚPITER	SATURNO	VENUS
MÍA					
LEO					
NAVE MÁGICA					
LOS PLANETAS					

PERSONAJES × OBJETOS

	RAYO CONGELADOR	IMÁN CÓSMICO	RAYO DORMILÓN	PIEDRA ESTELAR
MÍA				
LEO				
NAVE MÁGICA				
LOS PLANETAS				

LUGARES × OBJETOS

	RAYO CONGELADOR	IMÁN CÓSMICO	RAYO DORMILÓN	PIEDRA ESTELAR
LA LUNA				
MARTE				
JÚPITER				
SATURNO				
VENUS				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA HOJA
MÁGICA
DESAPARECIDA



BIZZY
LA ABEJA



LUNA
LA MARIQUITA



SALTÍN
EL SALTAMONTES



BELLA
LA MARIPOSA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Bizzy.
- 2 La Hoja Mágica desapareció en el Hormiguero.
- 3 La persona que usó el Bote de Rocío no fue la Mariposa.
- 4 Luna no estaba en el Jardín de las Flores.
- 5 Saltín no usó la Red de Insectos.
- 6 La Mariposa no estaba en la Charca.
- 7 Bizzy no usó la Lupa.
- 8 El culpable usó el Bote de Rocío.

LUGARES



OBJETOS



CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	JARDÍN DE LAS FLORES	HORMIGUERO	CHARCA	TRONCO DEL ROBLE
BIZZY				
LUNA				
SALTÍN				
BELLA				

PERSONAJES × OBJETOS

	LUPA	BOTE DE ROCÍO	RED DE INSECTOS	HOJA DE COLECCIÓN
BIZZY				
LUNA				
SALTÍN				
BELLA				

LUGARES × OBJETOS

	LUPA	BOTE DE ROCÍO	RED DE INSECTOS	HOJA DE COLECCIÓN
JARDÍN DE LAS FLORES				
HORMIGUERO				
CHARCA				
TRONCO DEL ROBLE				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____



NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
**EL MAPA PERDIDO
DE ESPAÑA**



MARCOS
EL FOTÓGRAFO



LUCÍA
LA BAILAORA



IKER
EL ARTISTA



SOFÍA
LA EXPLORADORA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Marcos.
- El robo ocurrió en Andalucía.
- El objeto no fue la Guitarra.
- Lucía no estaba en Barcelona.
- El Mapa no se perdió en el Museo Guggenheim.
- El culpable usó la Maleta de Viaje.
- Sofía no estaba en Galicia.
- Iker no usó la Cámara.



LUGARES



BARCELONA
(CATALUÑA)



ANDALUCÍA



PAÍS VASCO



GALICIA

OBJETOS



CÁMARA DE FOTOS



GUIARRA



MALETA DE VIAJE



MAPA ANTIGUO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	BARCELONA	ANDALUCÍA	PAÍS VASCO	GALICIA
MARCOS				
LUCÍA				
IKER				
SOFÍA				

PERSONAJES × OBJETOS

	CÁMARA DE FOTOS	GUITARRA	MALETA DE VIAJE	MAPA ANTIGUO
MARCOS				
LUCÍA				
IKER				
SOFÍA				

LUGARES × OBJETOS

	CÁMARA DE FOTOS	GUITARRA	MALETA DE VIAJE	MAPA ANTIGUO
BARCELONA				
ANDALUCÍA				
PAÍS VASCO				
GALICIA				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA OBRA
PERDIDA DEL
MUSEO DE
ARTE Y CULTURA



PAULA
LA PINTORA



DANIEL
EL ESCRITOR



DRA. LUCÍA
LA DOCTORA



PROFESOR ÁLEX
EL PROFESOR

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Paula.
- 2 El robo ocurrió en la Biblioteca.
- 3 El objeto usado no fue el Pincel.
- 4 La Doctora Lucía no estaba en el Hospital.
- 5 El Profesor Álex no usó la Linterna.
- 6 El culpable usó el Cuento Antiguo.
- 7 El Escritor Daniel no estaba en el Aula.
- 8 Paula no estaba en la Biblioteca.

LUGARES



OBJETOS



CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



PERSONAJES × OBJETOS



LUGARES × OBJETOS



SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA PIEDRA
MÁGICA
DESAPARECIDA DEL
REINO ENCANTADO



LIRA
EL UNICORNIO



DRACO
EL DRAGÓN



NAYA
EL HADA



TILÍN
EL GNOMO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Lira.
- 2 El robo ocurrió en el Bosque Encantado.
- 3 Naya no estaba en la Cueva de Cristal.
- 4 El objeto usado no fue la Poción de Invisibilidad.
- 5 El ladrón no fue Tilín.
- 6 El culpable usó la Llave Mágica.
- 7 Draco no estaba en la Torre Mágica.
- 8 El culpable fue visto en el Lago de los Espejos.

LUGARES

- BOSQUE ENCANTADO
- CUEVA DE CRISTAL
- TORRE MÁGICA
- LAGO DE LOS ESPEJOS

OBJETOS

- VARITA DE LUZ
- POCIÓN DE INVISIBILIDAD
- LIBRO DE HECHIZOS
- LLAVE MÁGICA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



	BOSQUE ENCANTADO	CUEVA DE CRISTAL	TORRE MÁGICA	LAGO DE LOS ESPEJOS
LIRA EL UNICORNIO				
DRACO EL DRAGÓN				
NAYA EL HADA				
TILÍN EL GNOMO				

PERSONAJES × OBJETOS



	VARITA DE LUZ	POCIÓN DE INVISIBILIDAD	LIBRO DE HECHIZOS	LLAVE MÁGICA
LIRA EL UNICORNIO				
DRACO EL DRAGÓN				
NAYA EL HADA				
TILÍN EL GNOMO				

LUGARES × OBJETOS



	VARITA DE LUZ	POCIÓN DE INVISIBILIDAD	LIBRO DE HECHIZOS	LLAVE MÁGICA
BOSQUE ENCANTADO				
CUEVA DE CRISTAL				
TORRE MÁGICA				
LAGO DE LOS ESPEJOS				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CONFIDENCIAL
CASO:

EL MENSAJE
DESAPARECIDO



LUCÍA
LA FOTÓGRAFA



MARCOS
EL HACKER



PROFESOR ORTEGA
EL HISTORIADOR



SARA
LA REPORTERA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Lucía.
- 2 El robo ocurrió en la Biblioteca.
- 3 El objeto usado no fue el Pendrive.
- 4 Marcos no estaba en el Despacho.
- 5 El culpable usó las Llaves Inglesas.
- 6 Sara no estaba en el Archivo.
- 7 El Profesor Ortega no usó el Linterna.
- 8 El culpable estaba en el Museo.

LUGARES



MUSEO



BIBLIOTECA



DESPACHO



ARCHIVO

OBJETOS



LLAVES INGLESAS



LINTERNA



PENDRIVE



SOBRE SELLADO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



LUCÍA
LA FOTÓGRAFA

MARCOS
EL HACKER

PROFESOR
ORTEGA
EL HISTORIADOR

SARA
LA REPORTERA

PERSONAJES × OBJETOS



LUCÍA
LA FOTÓGRAFA

MARCOS
EL HACKER

PROFESOR
ORTEGA
EL HISTORIADOR

SARA
LA REPORTERA

LUGARES × OBJETOS



MUSEO

BIBLIOTECA

DESPACHO

ARCHIVO

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

TOP
SECRET

CASO:
LA RECETA
SECRETA
DESAPARECIDA



SOFÍA
LA CHEF



MARIO
EL AYUDANTE



DOÑA PILAR
LA CRÍTICA GASTRONÓMICA



LUCAS
EL PASTELERO

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.



PISTAS

- El culpable no fue Sofía.
- El robo ocurrió en la Despensa.
- El objeto usado no fue el Cuchillo.
- Mario no estaba en la Cocina.
- El culpable usó la Espátula.
- Doña Pilar no estaba en el Jardín.
- Lucas no usó la Batidora.
- El culpable estaba en el Comedor.

LUGARES



COCINA



DESPENSA



COMEDOR



JARDÍN

OBJETOS



CUCHILLO



BATIDORA



ESPÁTULA



RODILLO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



COCINA



DESPENSA



COMEDOR



JARDÍN



SOFÍA



MARIO



DOÑA PILAR



LUCAS

PERSONAJES × OBJETOS



CUCHILLO



BATIDORA



ESPÁTULA



RODILLO



SOFÍA



MARIO



DOÑA PILAR



LUCAS

LUGARES × OBJETOS



CUCHILLO



BATIDORA



ESPÁTULA



RODILLO



COCINA



DESPENSA



COMEDOR



JARDÍN

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____



NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.

¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

EL DIBUJO
DESAPARECIDO
DEL COLEGIO



LUCÍA
LA ORGANIZADORA



MARCOS
EL DEPORTISTA



CLARA
LA ESTUDIOSA



ÁLEX
EL CREATIVO

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Lucía.
- El robo ocurrió en el Aula de Arte.
- El objeto usado no fue la Tijera.
- Marcos no estaba en la Biblioteca.
- El culpable usó el Pegamento.
- Clara no estaba en el Patio.
- El culpable no fue Álex.
- El objeto no estaba en el Despacho del Director.

LUGARES

- AULA DE CLASE
- AULA DE ARTE
- BIBLIOTECA
- PATIO
- DESPACHO DEL DIRECTOR

OBJETOS

- TIJERA
- PEGAMENTO
- LUPA
- ROTULADOR
- REGLA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



	AULA DE CLASE	AULA DE ARTE	BIBLIOTECA	PATIO	DESPACHO DEL DIRECTOR
LUCÍA					
MARCOS					
CLARA					
ÁLEX					

PERSONAJES × OBJETOS



	TIJERA	PEGAMENTO	LUPA	ROTULADOR	REGLA
LUCÍA					
MARCOS					
CLARA					
ÁLEX					

LUGARES × OBJETOS



	TIJERA	PEGAMENTO	LUPA	ROTULADOR	REGLA
AULA DE CLASE					
AULA DE ARTE					
BIBLIOTECA					
PATIO					
DESPACHO DEL DIRECTOR					

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
EL BALÓN
DESAPARECIDO
ANTES DEL
GRAN PARTIDO



LUCÍA
LA PORTERA



MARCOS
EL DELANTERO



DANI
EL CAPITÁN



SARA
LA DELEGADA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Lucía.
- 2 El robo ocurrió en el Vestuario.
- 3 El objeto usado no fue la Silbato.
- 4 Dani no estaba en el Campo de entrenamiento.
- 5 El culpable usó la Botella.
- 6 Sara no estaba en la Grada.
- 7 El Balón no estaba en el Almacén.
- 8 El culpable estaba en el Vestuario.

LUGARES

- VESTUARIO
- CAMPO DE ENTRENAMIENTO
- GRADA
- ALMACÉN

OBJETOS

- BALÓN
- SILBATO
- BOTELLA
- GUANTES

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	VESTUARIO	CAMPO DE ENTRENAMIENTO	GRADA	ALMACÉN
LUCÍA LA PORTERA				
MARCOS EL DELANTERO				
DANI EL CAPITÁN				
SARA LA DELEGADA				

PERSONAJES × OBJETOS

	BALÓN	SILBATO	BOTELLA	GUANTES
LUCÍA LA PORTERA				
MARCOS EL DELANTERO				
DANI EL CAPITÁN				
SARA LA DELEGADA				

LUGARES × OBJETOS

	BALÓN	SILBATO	BOTELLA	GUANTES
VESTUARIO				
CAMPO DE ENTRENAMIENTO				
GRADA				
ALMACÉN				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 JUGADORES,
2 COLEGIOS,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA FALTA
DESAPARECIDA
DEL PARTIDO
DECISIVO

COLEGIO ÁGUILAS



MARCOS
EL BASE



LUCÍA
LA ESCOLTA

COLEGIO DRAGONES



PABLO
EL ALERO



SOFÍA
LA PÍVOT

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Marcos.
- La falta ocurrió en el Pabellón Rojo.
- El objeto usado no fue el Silbato.
- Lucía no estaba en los Vestuarios.
- El culpable usó la Toalla.
- Pablo no estaba en la Cancha Principal.
- La falta no ocurrió en la Sala de Trofeos.
- El culpable fue del Colegio Dragones.

LUGARES



CANCHA PRINCIPAL



VESTUARIOS



PABELLÓN ROJO



SALA DE TROFEOS

OBJETOS



SILBATO



TOALLA



BOTELLA



PIZARRA TÁCTICA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

JUGADORES × LUGARES

	CANCHA PRINCIPAL	VESTUARIOS	PABELLÓN ROJO	SALA DE TROFEOS
MARCOS				
LUCÍA				
PABLO				
SOFÍA				

JUGADORES × OBJETOS

	SILBATO	TOALLA	BOTELLA	PIZARRA TÁCTICA
MARCOS				
LUCÍA				
PABLO				
SOFÍA				

LUGARES × OBJETOS

	SILBATO	TOALLA	BOTELLA	PIZARRA TÁCTICA
CANCHA PRINCIPAL				
VESTUARIOS				
PABELLÓN ROJO				
SALA DE TROFEOS				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 NADADORES,
2 COLEGIOS,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA GAFAS
DESAPARECIDAS
ANTES DE LA
CARRERA FINAL



DANIEL
EL VELOZ

LUCÍA
LA ESTRATEGA



MARIO
EL RESISTENTE

SOFÍA
LA CONSTANTE

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.



PISTAS

- El culpable no fue Daniel.
- El robo ocurrió en la Zona de Calentamiento.
- El objeto usado no fue la Toalla.
- Lucía no estaba en la Salida.
- El culpable usó las Gafas.
- Sofía no estaba en el Podio.
- El responsable pertenece al Colegio Dragones.
- El robo no ocurrió en los Vestuarios.

LUGARES



PISCINA PRINCIPAL



VESTUARIOS



ZONA DE CALENTAMIENTO



PODIO

OBJETOS



GAFAS



TOALLA



GORRO



BOTELLA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

NADADORES × LUGARES



PISCINA PRINCIPAL



VESTUARIOS



ZONA DE CALENTAMIENTO



PODIO

DANIEL
LUCÍA
MARIO
SOFÍA

NADADORES × OBJETOS



GAFAS



TOALLA



GORRO



BOTELLA

DANIEL
LUCÍA
MARIO
SOFÍA

LUGARES × OBJETOS



GAFAS



TOALLA



GORRO



BOTELLA

PISCINA PRINCIPAL
VESTUARIOS
ZONA DE CALENTAMIENTO
PODIO

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
EL POSTRE
DESAPARECIDO
ANTES DE LA
CENA FAMILIAR



PAPÁ
EL TRANQUILO



MAMÁ
LA ORGANIZADA



DANIEL
EL CURIOSO



LUCÍA
LA CREATIVA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.



PISTAS

- El culpable no fue Papá.
- El robo ocurrió en la Cocina.
- El objeto usado no fue la Cuchara.
- Daniel no estaba en el Salón.
- El culpable usó el Tenedor.
- Lucía no estaba en el Jardín.
- Mamá no usó el Cuchillo.
- El culpable estaba en la Casa.

LUGARES



SALÓN



COCINA



JARDÍN



CASA

OBJETOS



CUCHARA



CUCHILLO



TENEDOR



BATIDOR

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



SALÓN



COCINA



JARDÍN



CASA

PAPÁ
MAMÁ
DANIEL
LUCÍA

PERSONAJES × OBJETOS



CUCHARA



CUCHILLO



TENEDOR



BATIDOR

PAPÁ
MAMÁ
DANIEL
LUCÍA

LUGARES × OBJETOS



CUCHARA



CUCHILLO



TENEDOR



BATIDOR

SALÓN
COCINA
JARDÍN
CASA

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 CRIATURAS,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

LA BROMA
MONSTRUOSA
QUE ARRUINÓ
LA FIESTA
DEL CASTILLO



ZUKO
EL TRAVIESO



MILI
LA CIENTÍFICA



GRUK
EL FORTACHÓN



LUMI
EL DESPISTADO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Zuko.
- 2 La broma ocurrió en la Cueva.
- 3 El objeto usado no fue la Poción Burbujeante.
- 4 Mili no estaba en el Laboratorio.
- 5 El culpable usó el Cojín Fétido.
- 6 La broma no ocurrió en el Castillo.
- 7 Gruk no fue el culpable.
- 8 Lumi no estaba en el Bosque.

LUGARES



OBJETOS



CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

CRATURAS × LUGARES

	CASTILLO	LABORATORIO	CUEVA	BOSQUE ENCANTADO
ZUKO				
MILI				
GRUK				
LUMI				

CRATURAS × OBJETOS

	COJÍN FÉTIDO	POCIÓN BURBUJEANTE	TROMPETA ESCALOFRIANTE	ARAÑA DE GOMA
ZUKO				
MILI				
GRUK				
LUMI				

LUGARES × OBJETOS

	COJÍN FÉTIDO	POCIÓN BURBUJEANTE	TROMPETA ESCALOFRIANTE	ARAÑA DE GOMA
CASTILLO				
LABORATORIO				
CUEVA				
BOSQUE ENCANTADO				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.

¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA FRUTA
DORADA
DESAPARECIDA
DE LA SELVA



KIKO
EL TREPADOR



LUNA
LA VELOZ



TUKI
EL OBSERVADOR



SLOW
EL TRANQUILO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Kiko.
- 2 El robo ocurrió en la Cascada.
- 3 El objeto usado no fue el Binoculares.
- 4 Tuki no estaba en el Lago.
- 5 El culpable usó la Cuerda.
- 6 Luna no estaba en la Cueva.
- 7 Slow no usó el Mapa.
- 8 El culpable estaba en el Árbol Gigante.

LUGARES



CASCADA



LAGO SECRETO



CUEVA ESCONDIDA



ÁRBOL GIGANTE

OBJETOS



CUERDA



BINOCULARES



MAPA



FRUTA DORADA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



CASCADA



LAGO SECRETO



CUEVA ESCONDIDA



ÁRBOL GIGANTE

KIKO
LUNA
TUKI
SLOW

PERSONAJES × OBJETOS



CUERDA



BINOCULARES



MAPA



FRUTA DORADA

KIKO
LUNA
TUKI
SLOW

LUGARES × OBJETOS



CUERDA



BINOCULARES



MAPA



FRUTA DORADA

CASCADA
LAGO SECRETO
CUEVA ESCONDIDA
ÁRBOL GIGANTE

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.

¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!



UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

EL PRODUCTO
DESAPARECIDO
DEL SUPERMERCADO



CARLOS
EL ORDENADO



LAURA
LA AMBICIOSA



MIGUEL
EL DESPISTADO



SOFÍA
LA OBSERVADORA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.



PISTAS

- 1 El culpable no fue Carlos.
- 2 El robo ocurrió en la Sección de Bebidas.
- 3 El objeto usado no fue el Carro.
- 4 Laura no estaba en la Sección de Lácteos.
- 5 El culpable usó la Bolsa Reutilizable.
- 6 Miguel no fue el culpable.
- 7 El robo no ocurrió en la Sección de Frutas y Verduras.
- 8 Sofía no usó la Caja Registradora.

LUGARES



FRUTAS Y VERDURAS



LÁCTEOS



BEBIDAS



CAJAS (ZONA DE COBRO)

OBJETOS



CARRO DE LA COMPRA



BOLSA REUTILIZABLE



CAJA REGISTRADORA



TIJERAS

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



FRUTAS Y VERDURAS



LÁCTEOS



BEBIDAS



CAJAS (ZONA DE COBRO)



PERSONAJES × OBJETOS



CARRO DE LA COMPRA



BOLSA REUTILIZABLE



CAJA REGISTRADORA



TIJERAS



LUGARES × OBJETOS



CARRO DE LA COMPRA



BOLSA REUTILIZABLE



CAJA REGISTRADORA



TIJERAS



SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.



¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

**LA LINTERNA
DESAPARECIDA
DEL CAMPING**



ÁLEX
EL EXPLORADOR



LUCÍA
LA FOTÓGRAFA

MATEO
EL DEPORTISTA



SARA
LA ORGANIZADORA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Álex.
- El robo ocurrió en la Zona B.
- El objeto usado no fue el Saco de dormir.
- Lucía no estaba en la Zona C.
- El culpable usó la Navaja Multiusos.
- Mateo no estaba en la Zona A.
- El robo no ocurrió en la Zona D.
- Sara no usó la Linterna.

LUGARES

- ZONA A**
(ENTRADA)
- ZONA B**
(LAGO)
- ZONA C**
(ÁREA DE TIENDAS)
- ZONA D**
(FOGATA)

OBJETOS

- LINTERNA**
- NAVAJA MULTIUSOS**
- SACO DE DORMIR**
- BOTELLA DE AGUA**

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	ZONA A (ENTRADA)	ZONA B (LAGO)	ZONA C (ÁREA DE TIENDAS)	ZONA D (FOGATA)
ÁLEX				
LUCÍA				
MATEO				
SARA				

PERSONAJES × OBJETOS

	LINTERNA	NAVAJA MULTIUSOS	SACO DE DORMIR	BOTELLA DE AGUA
ÁLEX				
LUCÍA				
MATEO				
SARA				

LUGARES × OBJETOS

	LINTERNA	NAVAJA MULTIUSOS	SACO DE DORMIR	BOTELLA DE AGUA
ZONA A (ENTRADA)				
ZONA B (LAGO)				
ZONA C (ÁREA DE TIENDAS)				
ZONA D (FOGATA)				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.

¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

DIVSIÓN
AVENTURA
NATURALEZA

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA DESAPARICIÓN
DEL LIBRO MÁGICO
DE LA BIBLIOTECA



PROFESORA LIMONES



DON CHUCHI



ABUELITA BOMBI



TACO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, dónde ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 La profesora Limones no estaba en el Museo.
- 2 Don Chuchi no fue el culpable.
- 3 Abuelita Bombi estaba en la Biblioteca.
- 4 El robo ocurrió en el Parque.
- 5 El gato Taco no llevaba la Linterna.
- 6 El culpable usó la Llave.
- 7 La profesora Limones llevaba el Libro.
- 8 Don Chuchi no llevaba la Mochila.

LUGARES

-  BIBLIOTECA
-  PARQUE
-  MUSEO
-  CAFETERÍA

OBJETOS

-  LLAVE
-  MOCHILA
-  LINTERNA
-  LIBRO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	 BIBLIOTECA	 PARQUE	 MUSEO	 CAFETERÍA
 PROFESORA LIMONES				
 DON CHUCHI				
 ABUELITA BOMBI				
 TACO				

PERSONAJES × OBJETOS

	 LLAVE	 MOCHILA	 LINTERNA	 LIBRO
 PROFESORA LIMONES				
 DON CHUCHI				
 ABUELITA BOMBI				
 TACO				

LUGARES × OBJETOS

	 LLAVE	 MOCHILA	 LINTERNA	 LIBRO
 BIBLIOTECA				
 PARQUE				
 MUSEO				
 CAFETERÍA				

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite, está descartada.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
4 PERSONAJES,
4 LUGARES,
4 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

LA TOALLA
DESAPARECIDA
DE LA PLAYA



DANI
EL SOCORRISTA



LA FAMILIA
LOS VACACIONISTAS



DELFI
EL DELFÍN



CHOCO
EL PERRO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue Dani.
- 2 El robo ocurrió en la Orilla.
- 3 El objeto usado no fue la Pala.
- 4 La Familia no estaba en la Zona de los Chiringuitos.
- 5 Choco no fue el culpable.
- 6 El culpable usó la Cubeta.
- 7 Delfi no estaba en las Rocas.
- 8 El robo no ocurrió en la Zona de las Sombrillas.

LUGARES



ZONA DE LAS
SOMBRILLAS



LA ORILLA



ZONA DE LOS
CHIRINGUITOS



LAS ROCAS

OBJETOS



CUBETA



PALA



GAFAS DE SOL



GAFAS DE BUCEO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



PERSONAJES × OBJETOS



LUGARES × OBJETOS



SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.
**¿PODRÁS
RESOLVERLO?**

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

**EL CHULAPO
DESAPARECIDO
EN MADRID**



LOS CHULAPOS

UNA PAREJA
DE CHULAPAS



LA CASTAÑERA

VENDE CASTAÑAS
EN OTOÑO



EL AFILADOR

AFILA CUCHILLOS
Y TIJERAS



EL CONDUCTOR

CONDUCE EL AUTOBÚS
POR LA CIUDAD

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue la Castañera.
- 2 El robo ocurrió en la Plaza Mayor.
- 3 El objeto usado no fue el Paraguas.
- 4 Los Chulapos no estaban en el Museo del Prado.
- 5 El Afilador no fue el culpable.
- 6 El conductor no estaba en el Parque del Retiro.
- 7 El culpable usó la Llave Inglesa.
- 8 El robo no ocurrió en la Puerta del Sol.

LUGARES

- PUERTA DEL SOL
- PLAZA MAYOR
- PARQUE DEL RETIRO
- MUSEO DEL PRADO
- GRAN VÍA

OBJETOS

- PARAGUAS
- ABANICO
- LLAVE INGLESA
- CUCHILLO
- BOLSO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	PUERTA DEL SOL	PLAZA MAYOR	PARQUE DEL RETIRO	MUSEO DEL PRADO	GRAN VÍA
LOS CHULAPOS					
LA CASTAÑERA					
EL AFILADOR					
EL CONDUCTOR					

PERSONAJES × OBJETOS

	PARAGUAS	ABANICO	LLAVE INGLESA	CUCHILLO	BOLSO
LOS CHULAPOS					
LA CASTAÑERA					
EL AFILADOR					
EL CONDUCTOR					

LUGARES × OBJETOS

	PARAGUAS	ABANICO	LLAVE INGLESA	CUCHILLO	BOLSO
PUERTA DEL SOL					
PLAZA MAYOR					
PARQUE DEL RETIRO					
MUSEO DEL PRADO					
GRAN VÍA					

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Usa la eliminación para descartar opciones y encontrar la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?



MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

EL PUEBLO
QUE SE HA
QUEDADO SIN
ELECTRICIDAD



LA ALCALDESA

QUIERE QUE TODO
VUELVA A LA NORMALIDAD



EL PANADERO

SUS HORNOS NO
FUNCIONAN SIN LUZ



LA DUEÑA DE LA TIENDA

NO PUEDE VENDER NADA
SIN LUZ EN EL PUEBLO



EL MECÁNICO

SUS MÁQUINAS NO
ARRANCAN



EL JOVEN CURIOSO

ESTABA INVESTIGANDO
ALGO EN LA CENTRAL

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca **X** cuando algo sea imposible.
- 3 Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.



PISTAS

- 1 El culpable no fue la Alcaldeza.
- 2 El robo ocurrió en la Central Eléctrica del pueblo.
- 3 El objeto usado no fue la Linterna.
- 4 El Panadero no estaba en el Ayuntamiento.
- 5 La Dueña de la Tienda no usó la Caja de herramientas.
- 6 El culpable usó unos Cables.
- 7 El Mecánico no estaba en la Plaza.
- 8 El Joven Curioso no fue el culpable.

LUGARES



AYUNTAMIENTO



CENTRAL ELÉCTRICA



PLAZA MAYOR



TALLER MECÁNICO



TIENDA DEL PUEBLO

OBJETOS



CABLES



LINTERNA



CAJA DE HERRAMIENTAS



DESTORNILLADOR



ORDENADOR PORTÁTIL

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

AYUNTAMIENTO CENTRAL ELÉCTRICA PLAZA MAYOR TALLER MECÁNICO TIENDA DEL PUEBLO



PERSONAJES × OBJETOS

CABLES LINTERNA CAJA DE HERRAMIENTAS DESTORNILLADOR ORDENADOR PORTÁTIL



LUGARES × OBJETOS

CABLES LINTERNA CAJA DE HERRAMIENTAS DESTORNILLADOR ORDENADOR PORTÁTIL



SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas
y encuentra la única combinación
posible.

¡Tú puedes resolver este caso!



CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:
LA CASA
ENCANTADA



EL VAMPIRO

LE ENCANTA
LA OSCURIDAD



LA NIÑA FANTASMA

SIEMPRE DEAMBULA
EN SILENCIO



LA BRUJA

MEZCLA POCIONES
MISTERIOSAS



EL CIENTÍFICO LOCO

EXPERIMENTA SIN
PARAR



EL MAYORDOMO

CONOCE TODOS LOS
SECRETO DE LA CASA

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Lee todas las pistas.
- 2 Marca X cuando algo sea imposible.
- 3 Marca ✓ cuando tengas una certeza.
- 4 Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- 5 Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- 1 El culpable no fue el Vampiro.
- 2 El robo ocurrió en la Biblioteca.
- 3 El objeto usado no fue la Llave Antigua.
- 4 La Bruja no estaba en el Laboratorio.
- 5 El Mayordomo no fue el culpable.
- 6 El culpable usó la Estatua Maldita.
- 7 La Niña Fantasma no estaba en el Sótano.
- 8 El Científico Loco no fue el culpable.

LUGARES

-  SALA DE ESTAR
-  BIBLIOTECA
-  LABORATORIO
-  SÓTANO
-  TORRE

OBJETOS

-  LLAVE ANTIGUA
-  LIBRO DE HECHIZOS
-  ESTATUA MALDITA
-  FRASCO DE POCIÓN
-  CANDELABRO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



PERSONAJES × OBJETOS



LUGARES × OBJETOS



SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas y encuentra la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
2 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

DOS HERMANAS
EN UNA ISLA
DESIERTA



CARLOTA

LA HERMANA MAYOR,
VALIENTE Y PRÁCTICA

LIDIA

LA HERMANA PEQUEÑA,
CURIOSA Y CREATIVA

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- Carlota no fue la culpable.
- El robo ocurrió en la Cueva.
- El objeto usado no fue el Telescopio.
- Lidia no estaba en la Playa cuando ocurrió el robo.
- El culpable usó la Linterna.
- El robo no ocurrió en la Choza.
- El objeto no estaba en la Balsa.
- El culpable no fue Lidia.

LUGARES

- PLAYA
- CUEVA
- CHOZA
- ACANTILADO
- Balsa

OBJETOS

- LINTERNA
- TELESCOPIO
- CUERDA
- MOCHILA
- BOTELLA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	PLAYA	CUEVA	CHOZA	ACANTILADO	Balsa
CARLOTA					
LIDIA					

PERSONAJES × OBJETOS

	LINTERNA	TELESCOPIO	CUERDA	MOCHILA	BOTELLA
CARLOTA					
LIDIA					

LUGARES × OBJETOS

	PLAYA	CUEVA	CHOZA	ACANTILADO	Balsa
LINTERNA					
TELESCOPIO					
CUERDA					
MOCHILA					
BOTELLA					

SOLUCIÓN

La culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas y encuentra la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.

¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

DESAPARECIÓ
EL MAPA DEL
TESORO EN
LA SELVA



DIEGO

EL MÁS OBSERVADOR
Y AVENTURERO

SOFÍA

LA MÁS CURIOSA
Y VALIENTE

MATEO

EL MÁS INTELIGENTE
Y ANALÍTICO

LUCÍA

LA MÁS CREATIVA
Y ENTUSIASTA

BRUNO

EL MÁS FUERTE
Y LEAL

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Diego.
- El robo ocurrió en la Cueva.
- El objeto usado no fue la Linterna.
- Sofía no estaba en el Río.
- El culpable no fue Bruno.
- El objeto no ocurrió en el Árbol Gigante.
- Lucía no usó la Cuerda.
- Mateo no fue el culpable.

LUGARES



CUEVA



RÍO



ÁRBOL GIGANTE



CASCADA



RUINAS ANTIGUAS

OBJETOS



LINTERNA



CUERDA



LUPA



WALKIE-TALKIE



MAPA ANTIGUO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES



	CUEVA	RÍO	ÁRBOL GIGANTE	CASCADA	RUINAS ANTIGUAS
DIEGO					
SOFÍA					
MATEO					
LUCÍA					
BRUNO					

PERSONAJES × OBJETOS



	LINTERNA	CUERDA	LUPA	WALKIE-TALKIE	MAPA ANTIGUO
DIEGO					
SOFÍA					
MATEO					
LUCÍA					
BRUNO					

LUGARES × OBJETOS



	LINTERNA	CUERDA	LUPA	WALKIE-TALKIE	MAPA ANTIGUO
CUEVA					
RÍO					
ÁRBOL GIGANTE					
CASCADA					
RUINAS ANTIGUAS					

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas y encuentra la única combinación posible.

¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

UN GRUPO DE AMIGOS
CRUZANDO EL RÍO
DEL AMAZONAS



JULIÁN

EL MÁS PREPARADO
Y ORGANIZADO

MARTA

LA MÁS CURIOSA
Y OBSERVADORA

DIEGO

EL MÁS INTELIGENTE
Y ANALÍTICO

LUCÍA

LA MÁS VALIENTE
Y DECIDIDA

BRUNO

EL MÁS FUERTE
Y LEAL

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca **X** cuando algo sea imposible.
- Marca **✓** cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Julián.
- El robo ocurrió en la Orilla del otro lado.
- El objeto usado no fue la Cuerda.
- Marta no estaba en la Balsa.
- El culpable no fue Bruno.
- El objeto no ocurrió en la Cueva.
- Lucía no usó el Remo.
- Diego no fue el culpable.

LUGARES

- ORILLA DE SALIDA
- ORILLA DEL OTRO LADO
- CUEVA ESCONDIDA
- Balsa en el río
- CLARO en la selva

OBJETOS

- LINTERNA
- CUERDA
- CUCHILLO
- BOLSA IMPERMEABLE
- REMO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	ORILLA DE SALIDA	ORILLA DEL OTRO LADO	CUEVA ESCONDIDA	Balsa en el río	CLARO en la selva
JULIÁN					
MARTA					
DIEGO					
LUCÍA					
BRUNO					

PERSONAJES × OBJETOS

	LINTERNA	CUERDA	CUCHILLO	BOLSA IMPERMEABLE	REMO
JULIÁN					
MARTA					
DIEGO					
LUCÍA					
BRUNO					

LUGARES × OBJETOS

	LINTERNA	CUERDA	CUCHILLO	BOLSA IMPERMEABLE	REMO
ORILLA DE SALIDA					
ORILLA DEL OTRO LADO					
CUEVA ESCONDIDA					
Balsa en el río					
CLARO en la selva					

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas y encuentra la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

EL OBJETO
PERDIDO EN EL
PARQUE DE
ATRACCIONES



PAPÁ

EL MÁS PLANIFICADOR
Y ENTUSIASTA

MAMÁ

LA MÁS ORGANIZADA
Y PREVISORA

MATEO

EL MÁS CURIOSO
Y AVENTURERO

LUCÍA

LA MÁS CREATIVA
Y DIVERTIDA

DANIEL

EL MÁS TRAVIESO
Y DESPISTADO

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca X cuando algo sea imposible.
- Marca ✓ cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Papá.
- El robo ocurrió en la Montaña Rusa.
- El objeto usado no fue las Gafas de sol.
- Lucía no estaba en la Noria.
- El culpable no fue Daniel.
- El objeto no ocurrió en la Casa del Terror.
- El culpable usó el Helado.
- Mamá no fue la culpable.

LUGARES



NORIA



MONTAÑA RUSA



CASA DEL TERROR



COCHES DE CHOQUE



ZONA DE COMIDA

OBJETOS



GAFAS DE SOL



HELADO



ENTRADA



PELUCHE



LLAVERO

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	NORIA	MONTAÑA RUSA	CASA DEL TERROR	COCHES DE CHOQUE	ZONA DE COMIDA
PAPÁ					
MAMÁ					
MATEO					
LUCÍA					
DANIEL					

PERSONAJES × OBJETOS

	GAFAS DE SOL	HELADO	ENTRADA	PELUCHE	LLAVERO
PAPÁ					
MAMÁ					
MATEO					
LUCÍA					
DANIEL					

LUGARES × OBJETOS

	GAFAS DE SOL	HELADO	ENTRADA	PELUCHE	LLAVERO
NORIA					
MONTAÑA RUSA					
CASA DEL TERROR					
COCHES DE CHOQUE					
ZONA DE COMIDA					

SOLUCIÓN

El culpable es: _____

Lugar del crimen: _____

Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas y encuentra la única combinación posible.

¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!

UN MISTERIO,
5 PERSONAJES,
5 LUGARES,
5 OBJETOS.
¿PODRÁS
RESOLVERLO?

MURDOKU

¡DESCUBRE QUIÉN FUE EL CULPABLE!

USA LA LÓGICA PARA RESOLVER EL MISTERIO

CASO:

DESAPARECIÓ
EL TROFEO DE
EDUCACIÓN FÍSICA



LUCAS

EL MÁS RÁPIDO
Y ENÉRGICO

SOFÍA

LA MÁS COORDINADA
Y PRECISA

MATEO

EL MÁS ORGANIZADO
Y RESPONSABLE

LUCÍA

LA MÁS CREATIVA
Y ENTUSIASTA

DANIEL

EL MÁS FUERTE
Y COMPETITIVO

¿CÓMO SE JUEGA?

- Lee todas las pistas.
- Marca X cuando algo sea imposible.
- Marca ✓ cuando tengas una certeza.
- Usa la lógica para completar las cuadrículas.
- Descubre quién fue el culpable, en qué lugar ocurrió y con qué objeto.

PISTAS

- El culpable no fue Lucas.
- El robo ocurrió en el Almacén de Material.
- El objeto usado no fue la Comba.
- Lucía no estaba en el Patio.
- El culpable no fue Daniel.
- El objeto no ocurrió con la Pelota.
- Mateo no usó el Cono.
- Sofía no fue la culpable.

LUGARES

- GIMNASIO
- ALMACÉN DE MATERIAL
- PATIO EXTERIOR
- VESTUARIO
- DUCHAS

OBJETOS

- TROFEO
- SILBATO
- COMBA
- CONO
- PELOTA

CUADRÍCULAS DE INVESTIGACIÓN

PERSONAJES × LUGARES

	GIMNASIO	ALMACÉN DE MATERIAL	PATIO EXTERIOR	VESTUARIO	DUCHAS
LUCAS					
SOFÍA					
MATEO					
LUCÍA					
DANIEL					

PERSONAJES × OBJETOS

	TROFEO	SILBATO	COMBA	CONO	PELOTA
LUCAS					
SOFÍA					
MATEO					
LUCÍA					
DANIEL					

LUGARES × OBJETOS

	TROFEO	SILBATO	COMBA	CONO	PELOTA
GIMNASIO					
ALMACÉN DE MATERIAL					
PATIO EXTERIOR					
VESTUARIO					
DUCHAS					

SOLUCIÓN

El culpable es: _____
Lugar del crimen: _____
Objeto utilizado: _____

NOTA DE DETECTIVE

Elimina opciones usando las pistas y encuentra la única combinación posible.
¡Tú puedes resolver este caso!

CONSEJOS DE DETECTIVE

- ✓ Empieza por las pistas que eliminan más opciones.
- ✓ Cruza la información entre las tres cuadrículas.
- ✓ Si una opción se repite en una fila o columna, entonces es incorrecta.
- ✓ La lógica y la paciencia te llevarán a la verdad.

¡OBSERVA, PIENSA Y DESCUBRE LA VERDAD!