

Disney

ENTRENA TU MENTE

+ 9



**Matemáticas
y lógica**

**Inteligencia
espacial**



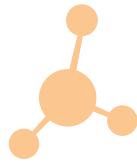
**Flexibilidad
cognitiva**



**Conciencia
emocional**

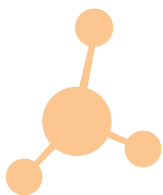
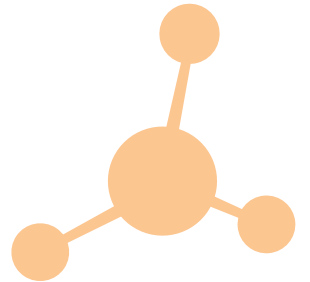
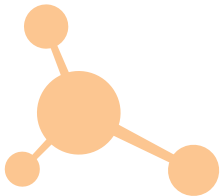


Disney



**ENTRENA
TU
MENTE**

+9



© 2022 Disney Enterprises, Inc.
Todos los derechos reservados
Propiedades de Pixar © 2022 Disney/Pixar

© POOF-Slinky, LLC

La película *Tiana y el sapo* ©2009 Disney. Inspirada parcialmente en el libro *The Frog Princess* de E. D. Baker; © 2002 Bloomsbury Publishing, Inc.

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2022

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Publicado en mayo de 2022

ISBN: 978-84-18939-73-0

Depósito legal: B. 6.332-2022

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

ÍNDICE

MATEMÁTICAS Y LÓGICA



○ HÉRCULES Y LA HIDRA	7
○ UNOS AMIGOS MUY PILLOS	8
○ WIFI A TODO TRAPO	9
○ CARRERA EN LA ALFOMBRA	10
○ A LA CARRERA	12
○ SECUENCIA DE RECUERDOS	13
○ CUIDADO CON EL HACKER	14
○ PEQUEÑA COMO UNA FLOR	15

INTELIGENCIA ESPACIAL



○ LA CABEZA EN LAS NUBES	17
○ LAS CALLES DE LA FAMA	18
○ RUSSELL AL RESCATE	20
○ EL FONDO DEL MAR	21
○ LA NOTA QUE FALTA	22
○ HUELLAS EN LA ARENA	24
○ LA SUERTE ESTÁ ECHADA	26
○ EL ÁRBOL DE BOLAS DE NIEVE	27

FLEXIBILIDAD COGNITIVA



○ LA GRAN ESCAPADA	29
○ UN MAPA DE PETER PAN	30
○ ¡QUE LES CORTEN LA CABEZA!	31
○ UN CORTOCIRCUITO	32
○ ¡MULÁN, SÍ, MULÁN!	33
○ UNA BÚSQUEDA AUDAZ	34
○ EL VALS DEL DAMERO	35
○ ADIVINA QUÉ PUERTA ES	36

CONCIENCIA EMOCIONAL

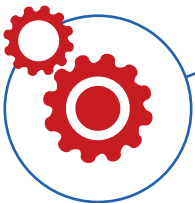


○ LA CHARLA	39
○ MIL Y UNA AVENTURAS	40
○ COMO DOS GOTAS DE AGUA	41
○ RECOMPONER RECUERDOS	42
○ EMOCIONES EN LA COCINA	43
○ CUADRÍCULA EMOCIONAL	44
○ CAMBIOS DE HUMOR	45
○ POCIONES PELIGROSAS	46

EN EL LUGAR DEL OTRO



○ UNA NUEVA RECETA	49
○ CUIDADO CON EL PERRO	50
○ PIDE UN DESEO	52
○ ¿QUÉ SOY?	53
○ PASATIEMPOS DE DOMINGO	54
○ ENCUENTRO SORPRENDENTE	55
○ CASTING PARA UN SUEÑO	56
○ AUXILIO LUNAR	58



HÉRCULES Y LA HIDRA

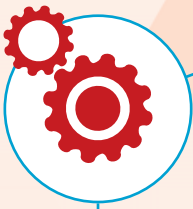
Hades le tiende una trampa a Hércules para que vaya a la cueva de la monstruosa Hidra. Cuando empieza la batalla, la Hidra solo tiene una cabeza, pero cada vez que Hércules le corta una, le salen tres. Si ya le ha cortado doce, **¿cuántas tiene ahora?**



Haz aquí tus cálculos:



Cabezas en total:

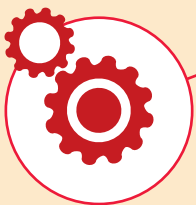


WIFI A TODO TRAPO

En el salón de juegos recreativos han instalado wifi para conectar los juegos a internet, pero la red aún no está activa porque falta la contraseña. **Recurre a la lógica para averiguar la contraseña correcta, teniendo en cuenta que es la única palabra escrita dos veces en las pantallas siguientes.**



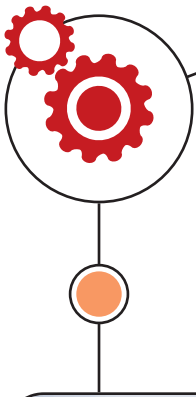
¿Cuál es la contraseña?



CARRERA EN LA ALFOMBRA

A Woody se le ha ocurrido una idea genial para divertirse con sus amigos: hacer una carrera en la alfombra. Sin embargo, justo después de cruzar la meta, los juguetes oyen que Bonnie está a punto de entrar en la habitación y se quedan inmóviles. ¿Podrías averiguar el orden en que han acabado la carrera?





A LA CARRERA

Go Go está entrenando con su traje, que lleva unos discos que le permiten ir a toda velocidad en terreno llano, acelerar en las subidas y dejarse caer libremente en las bajadas. Cuando están activados consumen una célula de energía por cada etapa de la carrera. **¿Cuántas células necesita para llegar a la meta?**

PISTA: Imagina que tú también patinas.



Células de energía en total:

SALIDA

LLEGADA

1 CÉLULA DE ENERGÍA



SECUENCIA DE RECUERDOS

Durante una prueba, Ira se peleó con Miedo y los recuerdos de Riley se desordenaron. Por suerte, Alegría tiene la solución. **Empieza por el recuerdo 0 y crea un circuito hasta el 21 para ordenar todos los recuerdos de Riley. Ten en cuenta que cada recuerdo es igual a la suma de los dos anteriores.**



Haz aquí tus cálculos:

