

Disney

ENTRENA TU MENTE

+ 9



**Matemáticas
y lógica**

**Inteligencia
espacial**



**Flexibilidad
cognitiva**



**Conciencia
emocional**

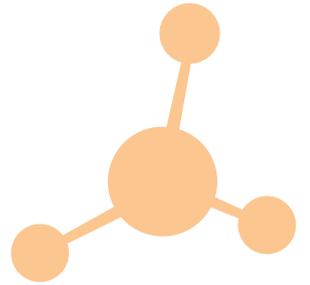
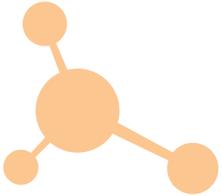


Disney



**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



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.**



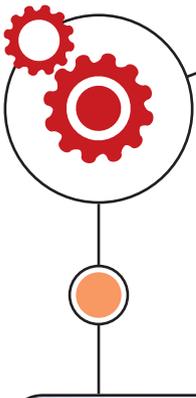
¿Cuál es la contraseña?



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:

