

Disney

ENTRENA TU MENTE

+10



**Matemáticas
y lógica**

**Inteligencia
espacial**



**Flexibilidad
cognitiva**

**Conciencia
emocional**



Disney



**ENTRENA
TU
MENTE
+10**

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

Mr. Potato Head® © Hasbro, Inc.
Slinky® Dog © 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: 978-84-18939-74-7
Depósito legal: B. 6.333-2022
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



● LA GRAN HUIDA DE ALADDÍN	7
● ¿UNA TAZA DE TÉ?	8
● EL PALACIO DEL EMPERADOR	9
● LA CUEVA SECRETA	10
● DE VUELTA A CASA	12
● LA HORA DEL TÉ	13
● A TODO GAS	14
● BRIGADA DE COCINA	15

INTELIGENCIA ESPACIAL



● EL DIBUJO DE IRA	17
● UNA COSECHA ESPACIAL	18
● UN DOMINÓ DE JUGUETE	19
● DAR VUELTAS A LA CABEZA	20
● ARRÉGLALO, RALPH	22
● MENUDO LÍO	23
● LA ESTATUA DEL EMPERADOR	24
● EL VIRUS FOTOGRÁFICO	26

FLEXIBILIDAD COGNITIVA



● ¡PREPARADOS, LISTOS, SUSTO!	29
● ELASTIGIRL AL ATAQUE	30
● EL SUEÑO REVELADOR	32
● DE TRES EN TRES	33
● ESLALON GIGANTE	34
● PINTURAS FALSIFICADAS	35
● ADIVINANZAS CON MÚSICA	36
● PIEZAS DE MÁS	37

CONCIENCIA EMOCIONAL



● ¡SONRÍE!	39
● UNA AVENTURA EN GLOBO	40
● RECETAS... DE SUBSISTENCIA	42
● COMO LILO Y STITCH	43
● ADIVINA LA EMOCIÓN	44
● LA ESTRELLA DE ROCK	45
● UN DÍA... INCREÍBLE	46
● ¡POBRES JUGUETES!	47

EN EL LUGAR DEL OTRO



● LAS FLORES DE TIANA	49
● CON FORMA DE TORTUGA	50
● INTERPRETAR EMOCIONES	52
● APODOS... POR DIVERSIÓN	54
● LA FIESTA SORPRESA	55
● ¿QUIÉN LO HA DICHO?	56
● EL MISTERIO DE BUZZ	57
● EL CASO	58



LA GRAN HUIDA DE ALADDÍN

Jafar anhela el control de la ciudad de Agrabah. Acusa a Aladdín de un delito que no ha cometido y ordena a los guardias que lo capturen. **Lee atentamente las reglas siguientes y descubre por dónde ha escapado Aladdín de la ciudad.**

REGLAS:

- **Los guardias detendrán a Aladdín** si pasa por una casilla que esté en su línea de visión. El ejemplo muestra hacia donde mira el guardia, y las X indican las casillas por las que no puede avanzar Aladdín.
- **Muévete en horizontal y en vertical** y aprovecha los edificios para ocultarte de los guardias.
- No puedes avanzar por delante de la línea de visión de los guardias, pero sí pasar por el **lado o por detrás de ellos.**



SALIDA

			X	X

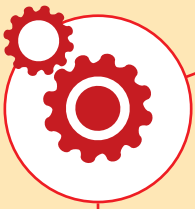
LLEGADA

¿UNA TAZA DE TÉ?

Después de un buen almuerzo, a Bella le apetece tomarse una taza de té con todos los objetos encantados del castillo, pero por desgracia no hay tazas para todos. **Observa atentamente la cantidad de tazas de los recuadros de abajo y averigua cuántas faltan.**

PISTA: Fíjate en la secuencia. Por ejemplo, si fuera 1 - 6 - ? - 16, el número que falta sería el 11, porque se suma 5 al número anterior.

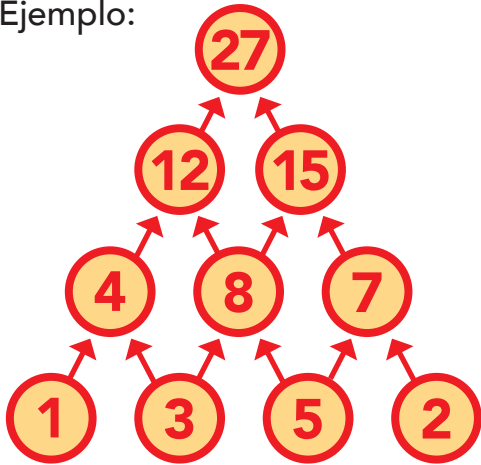




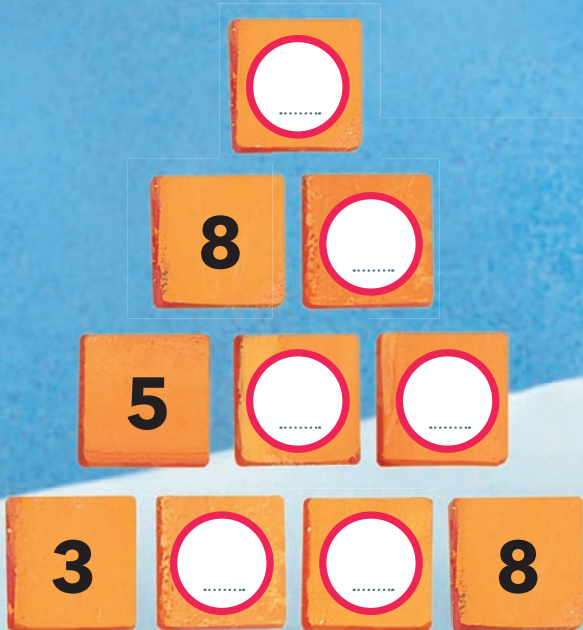
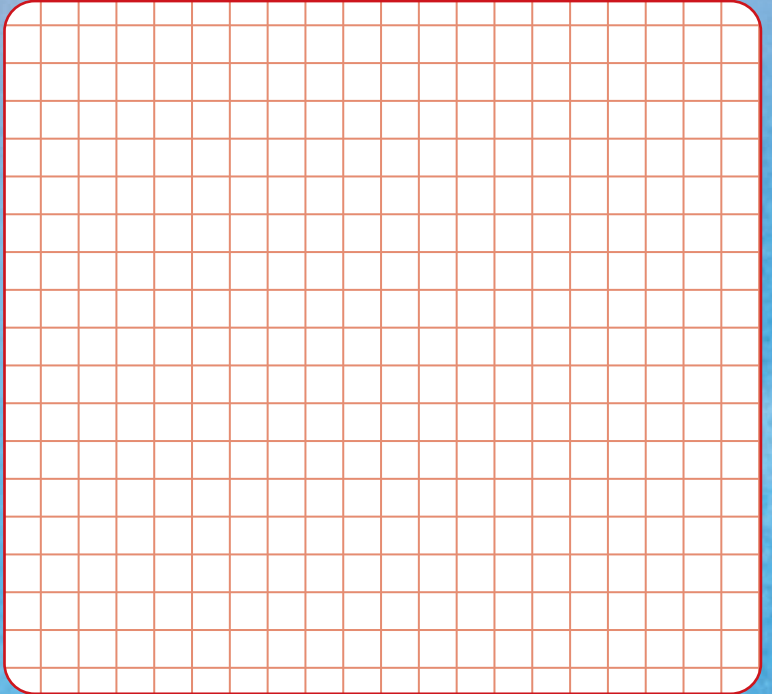
EL PALACIO DEL EMPERADOR

Kuzco ha decidido regalarse un nuevo palacio por su cumpleaños. **¿Podrías averiguar cuántos ladrillos necesita para cada planta?** Inténtalo teniendo en cuenta que la cifra de cada bloque es la suma de las dos situadas debajo.

Ejemplo:



Haz aquí tus cálculos:





LA CUEVA SECRETA

Jafar ha descubierto un pergamino que revela la situación exacta de una cueva llena de tesoros ocultos. **Primero haz los cálculos y copia los resultados en las casillas de colores de abajo. Después, sigue las indicaciones de cada casilla (es decir, los números y las flechas) para encontrar la cueva.**

$$6 \times \square = 36$$

÷

$$9 - 3 = \square$$

=

$$\square + \square = 11$$

+

$$\square \times \square = 15$$

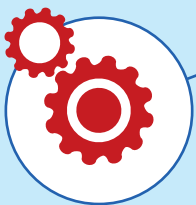
=

$$15 - 10 = \square$$



			SALIDA					1
								2
								3
								4
								5
								6
								7
								8
								9
								10
1	2	3	4	5	6	7	8	

La ubicación de la cueva es: fila columna

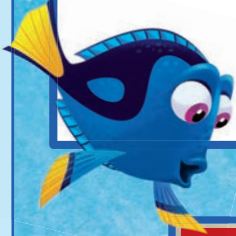


DE VUELTA A CASA

Los padres de Dory han dejado un caminito de conchas en el lecho marino para que su hija encuentre el camino de vuelta a casa. Sin embargo, un pececillo muy travieso se ha llevado cuatro de las conchas y ahora Dory está desorientada. **Pon las cuatro conchas que faltan en su lugar y arregla el caminito.**

REGLAS:

- Cada concha debe estar unida a otra en sentido horizontal o vertical.
- Tacha las conchas a medida que las coloques en la cuadrícula.
- No puedes poner dos de las que faltan en dos casillas juntas.



INICIO										
										FINAL



LA HORA DEL TÉ

Tweedledee y Tweedledum cuentan dos versiones distintas de lo sucedido en la última fiesta del Sombrero Loco, pero solo uno de ellos está en lo cierto. **Lee atentamente la explicación de ambos, averigua cuál es la correcta y adivina cuántas tazas de té tomó cada invitado.**

TEN EN CUENTA QUE:

- Había **cuatro invitados**.
- Se sirvieron **10 tazas** de té en total.
- Todos tomaron **al menos una taza**.



Liebre



Conejo Blanco



Alicia



Sombrero Loco

TWEEDLEDEE

dice que:

1. El Sombrero Loco tomó tres tazas de té.
2. El Conejo Blanco tomó dos tazas menos que Alicia.
3. La Liebre solo tomó una taza de té.

TWEEDLEDUM

dice que:

1. El Conejo Blanco tomó tres tazas de té.
2. El Sombrero Loco tomó más tazas de té que Alicia.
3. Alicia tomó tres tazas de té.

CIERTO FALSO

CIERTO FALSO

