



¡TE RETO!

Más de
100 juegos inteligentes
para mayores jóvenes

IVAN TAPIA
cocolisto

¡TE RETO!

Más de
100 juegos inteligentes
para mayores jóvenes

IVAN TAPIA

**LUNWERG**
EDITORES

cocolisto

© Ivan Tapia, 2022
www.cocolisto.com

© Editorial Planeta, S. A., 2022
Lunwerg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 – 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 – 28027 Madrid
lunwerg@lunwerg.com
www.lunwerg.com
www.instagram.com/lunwerg
www.facebook.com/lunwerg
www.twitter.com/Lunwerglibros

Creación y realización: Lunwerg, 2022

Primera edición: junio de 2022
ISBN: 978-84-18820-59-5
Depósito legal: B. 4.482-2022
Imprime: Liberdúplex

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 a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.



Índice

¿Qué es <i>¡Te reto!</i> ?	7	Acertijo para impulsar el razonamiento lógico	37
Acertijos para beneficiar la habilidad intelectual	9	Ejercicio para propiciar el razonamiento abstracto	39
Juegos para promover la creatividad	11	Ejercicios de estimulación cognitiva	41
Juego para ejercitar la memoria inmediata	13	Ejercicio para propiciar el razonamiento abstracto (II)	43
Juegos para aumentar la agilidad mental	15	Jeroglíficos para beneficiar la habilidad intelectual	45
Juegos de simetría para potenciar la percepción espacial	17	Ejercicio para favorecer el lenguaje (II)	47
Juego para ejercitar la memoria inmediata (II)	19	Ejercicio de razonamiento con figuras (III)	49
Ejercicio de razonamiento con figuras	21	Juegos para fomentar el razonamiento lógico	51
Juego para ejercitar la memoria inmediata (III)	23	Ejercicio para potenciar la percepción espacial (II)	53
Juegos para fortalecer la capacidad estratégica	25	Acertijo para desarrollar la relación lógica	55
Ejercicio de razonamiento con figuras (II)	27	Juego para promover el pensamiento rápido (II)	57
Juego para promover el pensamiento rápido	29	Refranes para mejorar la memoria	59
Crucigrama para estimular la concentración	31	Acertijo para desarrollar la relación lógica (II)	61
Ejercicios para potenciar la percepción espacial	33	Juego para promover el pensamiento rápido (III)	63
Ejercicio para favorecer el lenguaje	35	Ejercicio para trabajar la lógica matemática	65

Acertijo para potenciar la destreza visual	67	Crucigrama para estimular la concentración (II)	95
Jeroglíficos para beneficiar la habilidad intelectual (II)	69	Metáforas para fomentar el desarrollo de la comprensión y la expresión	97
Juegos para fortalecer la capacidad estratégica (II)	71	Ejercicios de estimulación cognitiva (IV)	99
Acertijo para potenciar la destreza visual (II)	73	Un sudoku diferente para aumentar la agilidad mental	101
Ejercicios para trabajar la memoria relacionada con el lenguaje	75	Acertijo para potenciar la capacidad de pensamiento	103
Ejercicio de estimulación cognitiva (II)	77	El reto del ajedrez para estimular la capacidad de análisis	105
Acertijo para potenciar la destreza visual (III)	79	Ejercicio de unir puntos para ejercitar la motricidad fina	107
Acertijo para desarrollar la relación lógica (III)	81	Dominó para trabajar la lógica matemática	109
Ejercicios de estimulación cognitiva (III)	83	Un puzle para trabajar la atención a los detalles	111
Ejercicio para favorecer el lenguaje (III)	85	Crucigrama para estimular la concentración (III)	113
Sopas de letras para prevenir el deterioro cognitivo	87	Trabalenguas para fomentar la fluidez lectora	115
Ejercicios para trabajar la memoria relacionada con el lenguaje (II)	89	Pirámides de números para favorecer la lógica matemática	117
Juegos para fomentar la capacidad deductiva	91	Afirmaciones para potenciar la capacidad de reflexión	119
Ejercicio para potenciar la identificación visual	93		

**Leer
antes
de usar**

¿Qué es *¡Te reto!*?

En Cocolisto somos especialistas en la creación de juegos inteligentes. Fruto de esa experiencia, a lo largo de los años hemos descubierto una gran cantidad de acertijos y juegos, y hemos tenido la oportunidad de revisarlos y actualizarlos, así como de inventar muchos propios.

Este libro es una selección de actividades ideales para trabajar las funciones cognitivas del cerebro. Encontrarás diferentes tipos de juegos para practicar la «gimnasia mental»: visuales, lingüísticos, matemáticos, de razonamiento abstracto, de atención, de resolución de problemas de la vida diaria...

Las respuestas de todos ellos están al volver la hoja, exceptuando los ejercicios de memoria inmediata, en los que solamente será necesario comprobar la imagen o el dibujo inicial de la actividad, o los que presentan soluciones abiertas, para los que todas las respuestas serán válidas mientras cumplan las instrucciones del juego.

Esperamos que disfrutes manteniendo tu coco en forma.

¡Adelante!

¡TE RETO!

**Em
pe
za
mos**

¡TE RETO!

Acertijos para beneficiar la habilidad intelectual

1. Dos de los relojes van atrasados, uno de ellos 5 minutos y el otro 15, mientras que el tercero se adelanta 10 minutos. ¿Cuál de ellos marca la hora exacta?



2. María cocina siempre usando dos cronómetros digitales, pero ambos están estropeados. Los dos pueden contar hacia delante y hacia atrás, pero no se ven los números en las pantallas. Uno cuenta hasta un máximo de 7 minutos antes de pararse y el otro, hasta 4. ¿Cómo lo hace para calcular los 9 minutos que tarda en hervir los macarrones?

RESPUESTAS

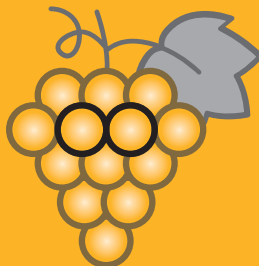
Acertijos para beneficiar la habilidad intelectual

1. El que marca las 9:20.
2. María pone en funcionamiento los dos cronómetros a la vez, contando de forma ascendente. Cuando el de 4 minutos se para, lo vuelve a poner en marcha, en cuenta atrás. Cuando el de 7 minutos se para, lo vuelve a poner en marcha, en cuenta atrás. Al cabo de un minuto, el reloj de hasta 4 minutos se detiene, por lo que habrán pasado 8 minutos. Eso significa que el cronómetro de hasta 7 minutos solo lleva un minuto funcionando. Lo vuelve a poner en marcha, esta vez de forma ascendente, y así puede contar el minuto que le falta para llegar al total de 9 minutos.

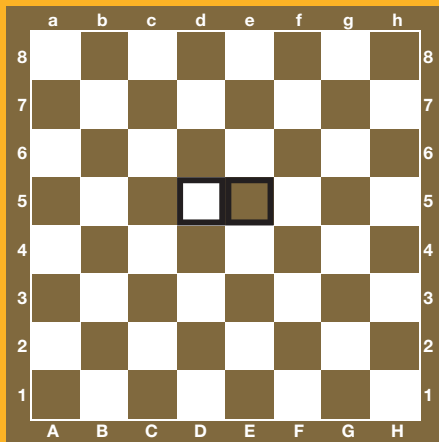
¡TE RETO!

Juegos para promover la creatividad

1. ¿Qué otro dibujo se puede crear con los dos círculos?



2. ¿Qué otro dibujo se puede crear con los dos cuadrados?



RESPUESTAS

Juegos para promover la creatividad

Las respuestas son abiertas, pero te damos algunos ejemplos:

- 1.** Unas gafas, unos prismáticos, helados, volantes o ruedas de un coche, platos, sol, planetas, flores, micrófonos, señales de tráfico, bombillas, lupas, flotadores, anillos, bicicleta, un enchufe, dos huevos fritos, relojes...
- 2.** Unas gafas, unas ventanas, un teclado, una señal, una libreta, un libro, un mosaico, un robot...