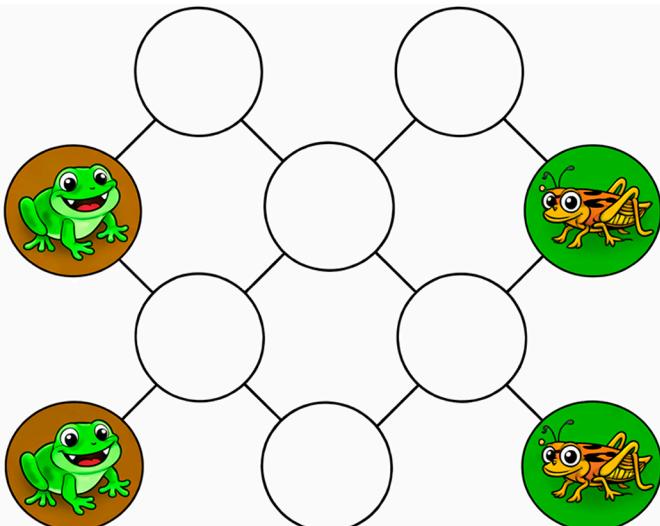


BATRACIOS Y ORTÓPTEROS

Coloca 2 monedas de 10 céntimos en los círculos de la izquierda, serán las ranas. Y 2 de 5 céntimos a la derecha, serán los saltamontes. Lleva las ranas a las casillas verdes, y los saltamontes a las marrones. Muévelos siguiendo las líneas, saltando a la distancia que quieras. No podrás mover a una casilla si una rana amenaza un saltamontes.



SOLUCIONES

Visita la web: magomadrid.es/divertimagia3



DIVERTIMAGIA #3

Pon tu mente a prueba resolviendo estos divertimentos.

Y desafía con ellos a tus amigos y familiares.

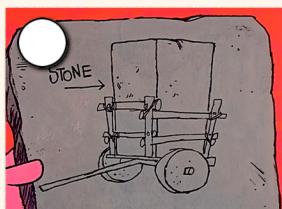
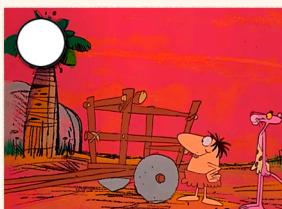
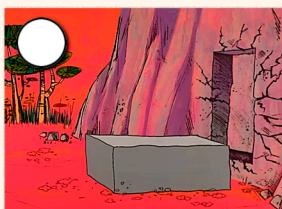
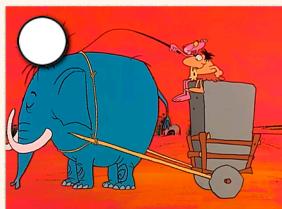
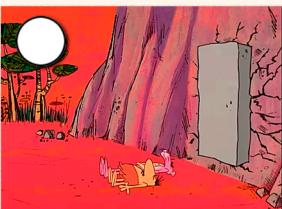
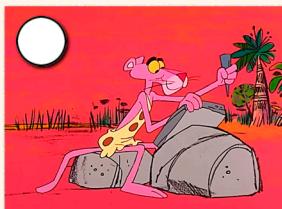
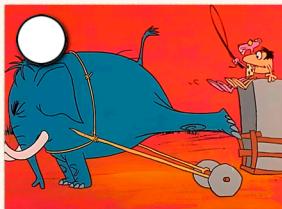
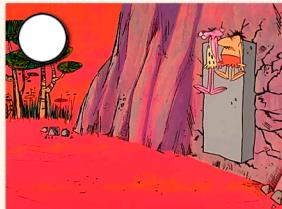
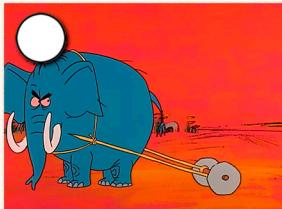


@magoAlfonsoV



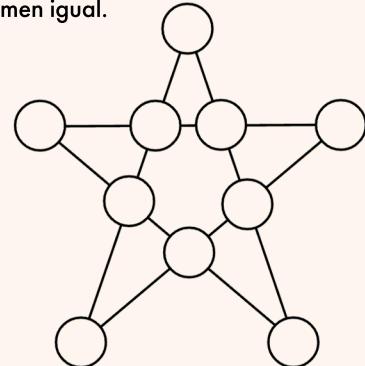
UN CUENTO PREHISTÓRICO

Ordena los dibujos para que la historia tenga sentido.



ESTRELLA MÁGICA

Coloca diez de los números en los vértices de la estrella para que todas las líneas sumen igual.



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

CERILLAS Y NÚMEROS

Mueve 2 cerillas para lograr el mayor número posible. ¿Y el más pequeño?

