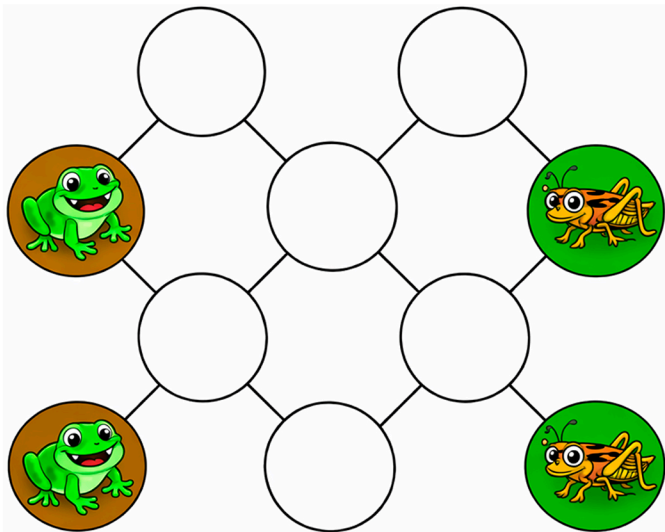


## BATRACIOS Y ORTÓPTEROS

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](http://magomadrid.es/divertimagia3)



## DIVERTIMAGIA #3

Pon tu mente a prueba resolviendo estos divertimentos.

Y desafía con ellos a tus amigos y familiares.

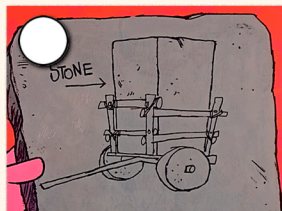
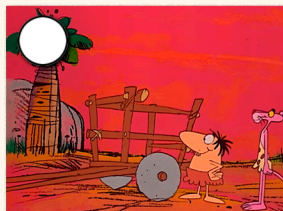
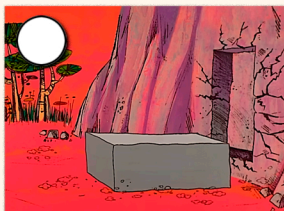
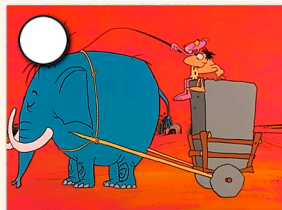
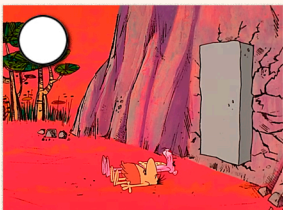
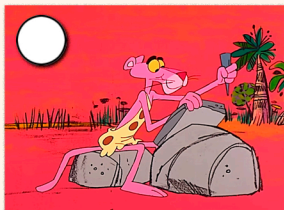
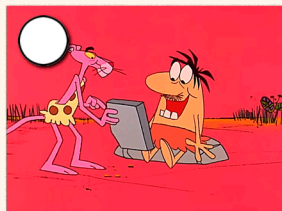
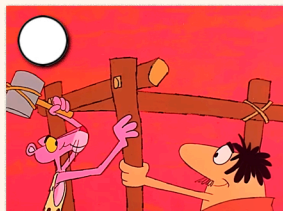
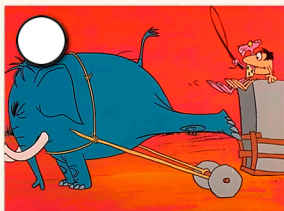
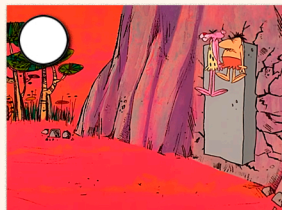
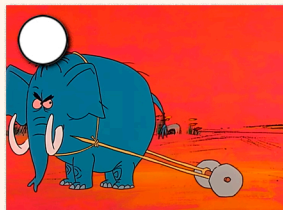


@magoAlfonsoV



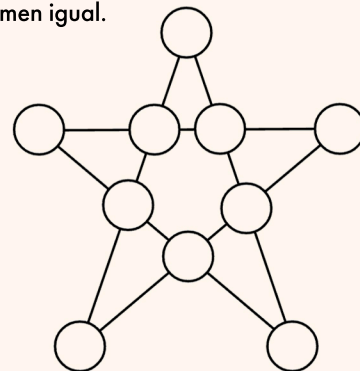
# UN CUENTO PREHISTÓRICO

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.



# CERILLAS Y NÚMEROS

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

