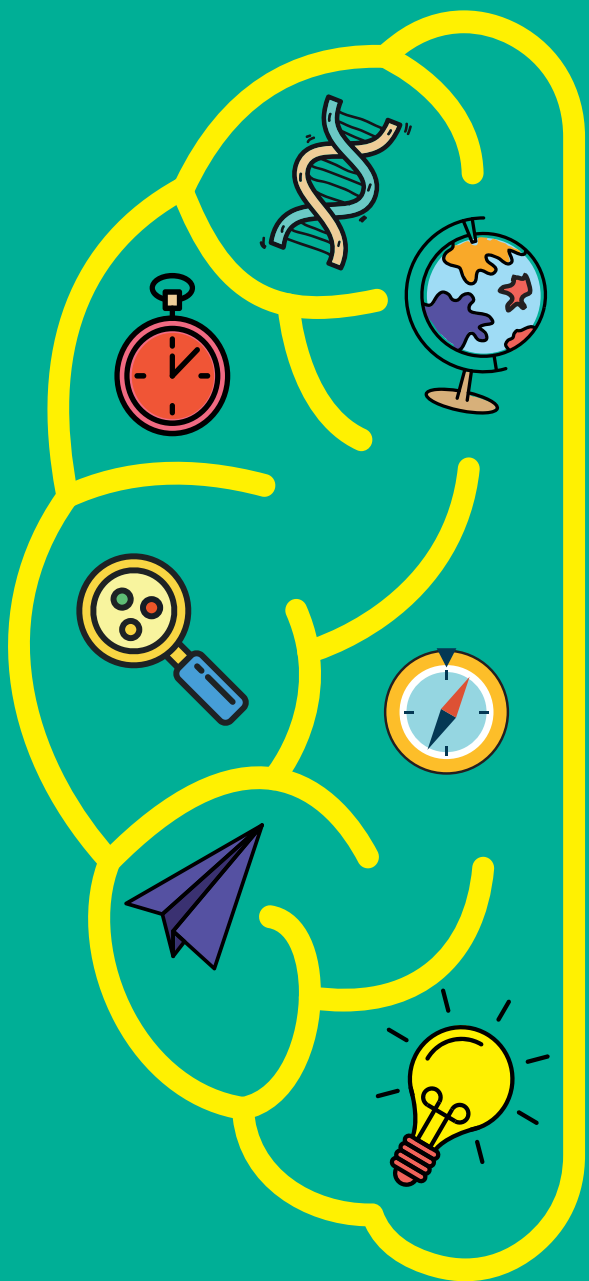


AGUSTÍN FONSECA GARCÍA



JUEGOS DE  
ORIENTACIÓN

# PASATIEMPOS

para entrenar tu cerebro

**VOLUMEN 4**

OBERON

Las capacidades cerebrales	5
Algunos comentarios sobre la orientación espacial	6
Instrucciones para jugar	8
Orientación #01	9
Orientación #02	16
Orientación #03	23
Orientación #04	30
Orientación #05	37
Orientación #06	45
Orientación #07	52
Orientación #08	59
Orientación #09	66
Orientación #10	73
Orientación #11	80
Orientación #12	87
Orientación #13	97
Orientación #14	104
Orientación #15	111
Orientación #16	118
Orientación #17	125
Orientación #18	132
<b>Soluciones</b> Orientación	139

Antes de que empieces con el libro es importante que sepas algo sobre las capacidades cerebrales que trabajarás si te pones a hacer los pasatiempos que contiene. En principio podríamos resumirlas en las siete que te mostramos a continuación:

- 1. Atención.** Es la madre de todas las capacidades. Es la que permite que las demás puedan llevarse a cabo. La utilizas cuando tienes que razonar y necesitas concentrarte en tu pensamiento, o cuando estás conduciendo y tienes que estar pendiente de varios estímulos. Mucha gente dice que le falla la memoria cuando en realidad lo que le falla es más bien la capacidad de concentrarse.
- 2. Cálculo.** Es la capacidad de manejar las medidas. Aunque es una de las que requieren más concentración, no es la más compleja a nivel cerebral. El ejemplo está en que el ser humano ya ha sido capaz de construir máquinas de calcular incluso más precisas que el cerebro, pero no máquinas que sepan hacer otras tareas como la que realizan los psicólogos, es decir, escuchar activamente a una persona, ofrecerle comprensión y darle una respuesta que le ayude a encauzar la situación que le esté abrumando, tarea esta más relacionada con la comunicación y el lenguaje a un nivel profesional.
- 3. Lógica.** Es la que nos permite predecir las causas y las consecuencias de lo que nos rodea. El hombre del tiempo no es adivino: hace uso de la lógica, igual que la utilizan todas las ciencias para desarrollar sus teorías. Hacemos uso de la lógica a diario y sin ella nuestra vida sería un caos.
- 4. Lenguaje.** Con esta capacidad no solo hablas, sino que también gesticulas con las manos, con tu cuerpo, con tu cara... El lenguaje es la capacidad de comunicarte, de transmitir a otro un mensaje y de saber que él puede descifrarlo y comprenderlo. También es lenguaje, por supuesto, el uso de las palabras para describir y retratar un montón de sucesos y conceptos de la vida que te rodea.
- 5. Orientación espacial.** Tu cerebro puede orientarse en el espacio mejor de lo que lo hace un GPS, y además, sin satélite. A todo lo relacionado con la posición de nuestro cuerpo en el ambiente y con la capacidad de imaginar objetos en 3D, lo hemos llamado orientación espacial.
- 6. Memoria a corto plazo.** Con este concepto denominamos la habilidad que tiene el cerebro de retener informaciones nuevas y recuperarlas al poco tiempo. La utilizamos para recordar un teléfono o una dirección. Su duración es corta, pero resulta indispensable para adquirir conocimientos del mundo que nos rodea.
- 7. Memoria a largo plazo.** Nos permite tener conocimientos generales de los que echamos mano a diario y su duración en la memoria es ilimitada: nos acompañarán a lo largo de nuestra vida, aunque no siempre se mantendrán frescos y accesibles. Dentro de este gran saco de información tenemos, por ejemplo, desde las palabras de nuestra lengua materna hasta los acontecimientos personales de nuestra vida o la forma de montar en bicicleta o nadar.

Lo interesante es que todas estas capacidades no funcionan independientes unas de otras, sino que se ayudan entre sí para alcanzar sus objetivos. Por ejemplo, el lenguaje tiene unas normas que siguen un patrón lógico y rebusca en el almacén de los conocimientos generales para fomentar su riqueza, o el cálculo hace uso del razonamiento lógico y de la memoria a corto plazo para conseguir el resultado buscado.

¿Y cuáles de estas capacidades vas a necesitar para enfrentarte a este libro? Pues todas, que seguro que ya las manejas adecuadamente, sin embargo, te destacaría una de ellas: la **atención** (casi un comodín que es necesaria para todo) y su versión avanzada, que podría ser la **concentración**, un pasito más allá.

REFLEJOS

○○○●

El grupo de letras de la izquierda se repite a la derecha visto a través de un espejo, aunque hay una letra que no se ha reflejado.

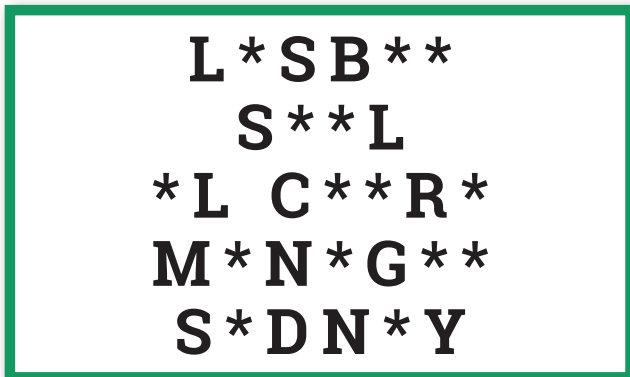


¿Cuál es la letra no reflejada?

SIN VOCALES

○○●●

En el recuadro deberás descubrir cinco capitales de países del mundo, una en cada continente, sabiendo que hemos sustituido las vocales por asteriscos.



PAISAJES

○○●●

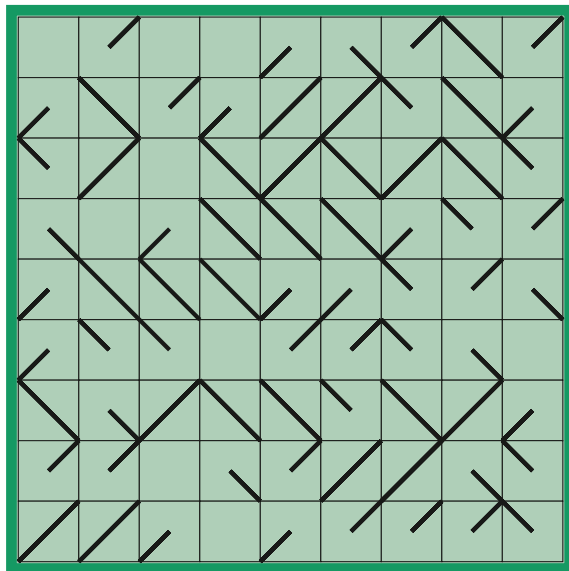
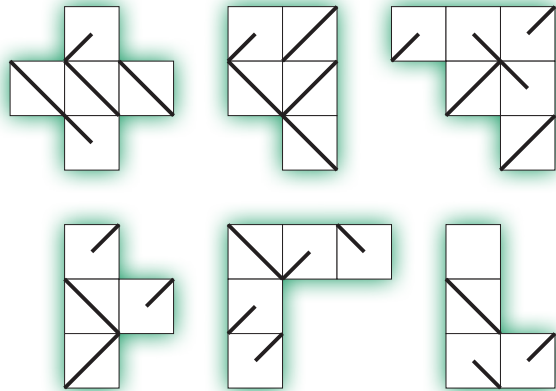
Cada una de las imágenes se corresponde con el perfil de una ciudad, sin embargo, hay diferencias entre ellas que debes localizar y después deducir cuál es la original.



¿Cuál es la imagen original?

RECORTES

Tu objetivo es descubrir la localización de las seis fichas en el tablero inferior.



¿Cuántas fichas atraviesa la línea marcada con las flechas?

IDEOGRAMAS

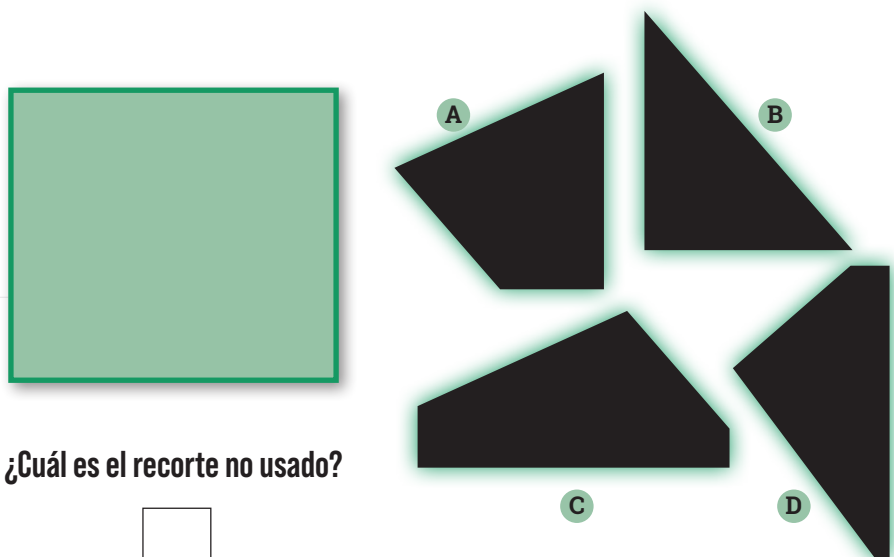
Combina adecuadamente las letras del interior de cada ideograma para deducir una palabra relacionada con la silueta sobre la que se encuentra. Aunque no lo parezca, todas las palabras resultantes guardan relación entre sí y quizá con un animal en concreto.



RECORTES



De los cuatro recortes de la derecha, solo 3 se pueden unir entre sí para formar el rectángulo del modelo de la izquierda. Sabiendo que hay algún recorte girado. ¿Cuáles son los 3 elementos necesarios?



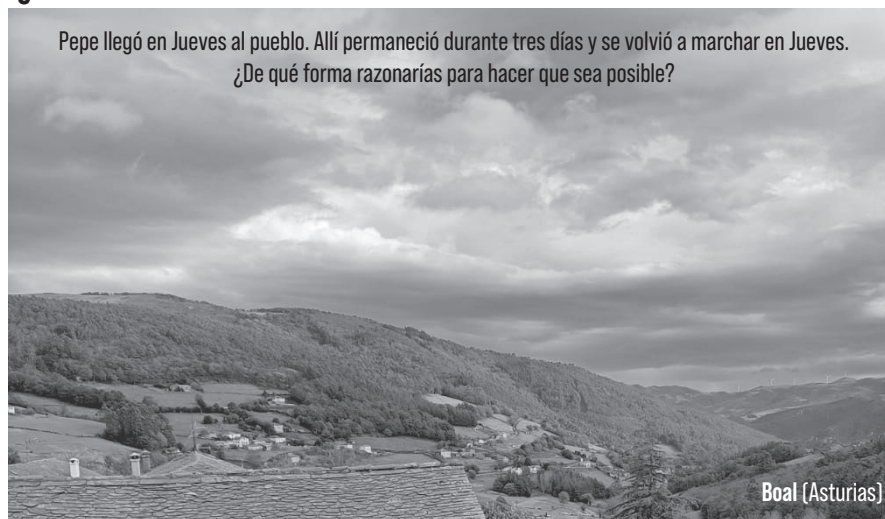
¿Cuál es el recorte no usado?



¿CÓMO ES POSIBLE?



Pepe llegó en Jueves al pueblo. Allí permaneció durante tres días y se volvió a marchar en Jueves.  
¿De qué forma razonarías para hacer que sea posible?



SUPERCUADRADOS MÁGICOS



En un cuadrado mágico normal suman lo mismo las columnas, las filas y las diagonales. Además, todos los números son diferentes [en nuestro caso del 1 al 25]  
En estos que te presentamos suman **65** todas las combinaciones siguientes:

1. Las 5 columnas
  2. Las 5 filas
  3. Las 2 diagonales principales
- Y además, teniendo en cuenta giros y reflexiones:
4. La cruz principal (casilla central y las cuatro casillas centrales de los lados)
  5. Las 8 diagonales quebradas
  6. El aspa principal (casilla central y las cuatro esquinas)
  7. Las 9 aspas básicas
  8. Las 9 cruces básicas

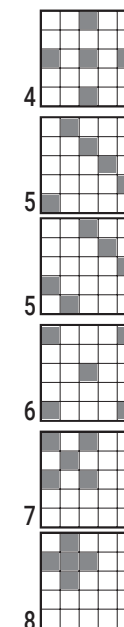
En total hay ¡40 maneras diferentes de sumar **65** en cada cuadrado!, lo que sin duda los hace supercuadros mágicos.

**A**

	14	16		
	2	8		
9	21	15		3
	18			

**B**

18	6	5	22	14
2	24			
				17



¿Cuánto suman los números colocados en las cuatro casillas blancas?



ANTE-TRAS



Descubre las parejas de palabras sabiendo que en los guiones debes colocar las mismas letras para ambas. Por ejemplo, con MARIS \_ \_ BIJO podrías formar marisCO y COBijo.

HÍ \_ \_ \_ ZÓN  
DEC \_ \_ \_ ZAR

COR \_ \_ \_ LLAR  
ZALA \_ \_ \_ DEAR

PESA \_ \_ \_ LEDA  
CAR \_ \_ \_ ADA

FICHAS REFRANERAS

Ordena adecuadamente estos dos grupos de fichas para que, con sus sílabas, escribas dos refranes.

1

2

¿Cuál es la palabra más larga de estos refranes?

ADENDA

Te presentamos un nuevo pasatiempo en el que tienes que deducir los números exteriores a partir de los interiores de la cuadrícula siguiendo estas reglas:

- En las casillas circulares exteriores debes colocar dígitos del 0 al 9.
- Los números de las casillas interiores indican la suma de los dígitos exteriores que se alinean con ellas.

Ejemplo de razonamiento, dónde colocarías los dígitos del 0 al 5:

	0	1	2	3
○		A	A	①
○	4	4	4	4
○	8	8	8	8
○	2	2	2	2
○	6	6	6	6
○		D E F	0 E 4	0 3 4

0. Planteamiento  
 1. El 2 solo puede ser 2 + 0, luego C + D debe ser 2 + 0 o 0 + 2.  
 2. El 6 solo puede ser 5 + 1 o 4 + 2, luego C debe ser 2, según el punto anterior, y por tanto D = 0 y F = 4.  
 3. A+E equivale a 3 + 1 o 1 + 3, puesto que la opción 4 + 0 ya no es posible. Debe ser E = 3, porque si fuera 1, B sería 7. Sabiendo E, conocemos A = 1 y B = 5.

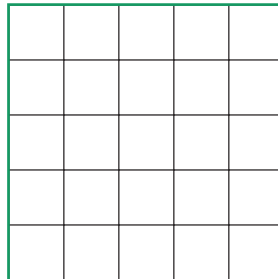
	A	B
○		
○		17
○	15 17	11
○		10
○	7	12 9
○	13	2
○		

¿Cuánto suman los números que pones en las casillas coloreadas?

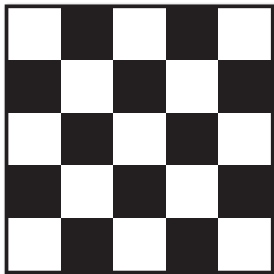
TABLERO DE AJEDREZ

Tienes 5 trozos de tablero, que hemos numerado del 1 al 5.  
 Tu objetivo es superponer 4 de ellos para formar un tablero de ajedrez completo, como el que hemos marcado con el 0, sin que se superpongan casillas.  
 Puedes utilizar la cuadrícula de la derecha para tus ensayos.

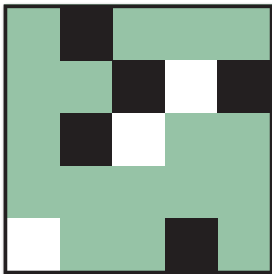
¿Cuál de los cinco podrías utilizar?



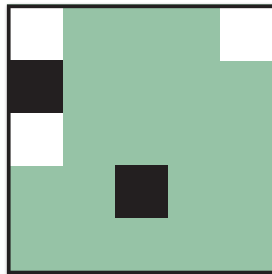
0



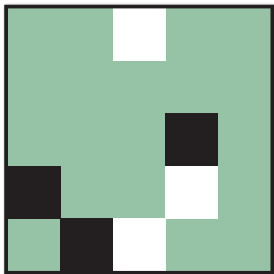
1



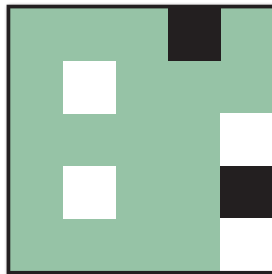
2



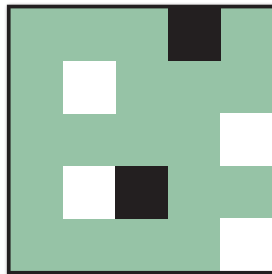
3



4



5



PÍLDORA



Existe un objeto que tiene una peculiaridad: el que lo construye lo vende, el que lo compra no lo usa y el que lo usa no lo ve.

¿Qué puede ser?

LA ESCALERA



En cada casilla de esta escalera tienes que escribir una palabra que contiene, aunque en orden diferente, las mismas letras que la palabra anterior, a excepción de una. Al lado tienes las definiciones.

Se encuentra en los árboles.	<b>RESINA</b>
Extremidad inferior.	
Necesarios para jugarse todo.	
Trabajosa y con gran dificultad.	
Lo da por sentado.	
Alimento animal.	
Se encuentra en ensaladas.	
Que digan lo que piensan.	
Sin demasiada capacidad.	
Característico, propio.	
De donde sale Caperucita.	
Protuberancia dura y puntiaguda.	
A veces, es de buena educación.	
Sin el agujero no sirve.	
Recipiente rectangular de plástico.	
La aficionada que no es <i>palangana</i> .	
Lugar de trabajo del farmacéutico.	
Jovencita.	
Escritor de Iria Flavia.	
Uso frecuente en el dialecto madrileño.	<b>LAÍSMO</b>

SUMA DE FICHAS



14 11 9

8	15
5	6

Coloca las fichas en sus tableros de forma que los puntos situados en cada línea, horizontal y vertical, sumen las cantidades indicadas en los márgenes.

13 10 13

10	14
7	5

## SOLUCIONES

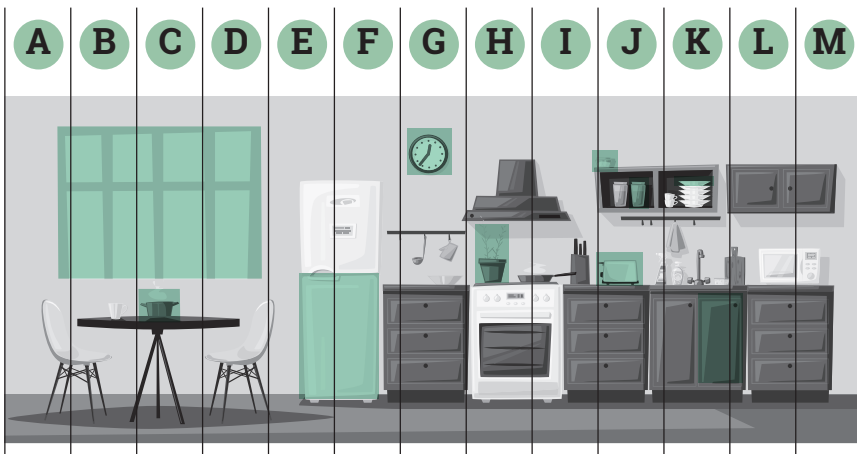
### Orientación #08

**EL CUADRO.** Esta obra de Pieter Brueghel el Viejo se titula *JUEGOS DE NIÑOS*, una obra de 1560 que se encuentra en el Kunsthistorisches Museum, de Viena.

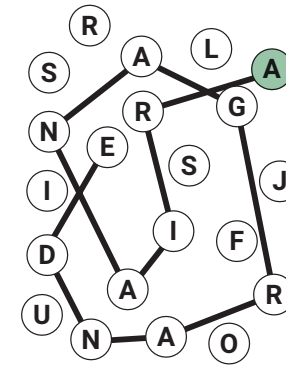
**LABERINTO-QUIZ.** Al recorrer correctamente el laberinto se puede leer: **P. BRUEGHEL.**



**DIFERENCIAS.** La columna **J** es la que tiene 3 diferencias. La columna **M** es la que no tiene ninguna.



**BRÚJULAS.** El personaje es **ARIANA GRANDE.**



**CONTENIDAS.** Las palabras en escalera son: **ABANDERADO** y **PARANORMAL**. La palabra con más consonantes iguales es **ZURRAR**, donde la consonante más repetida es la **R**.

A	B	O	G	A	R	P	A	D	R	O	N
C	A	N	I	C	A	D	R	A	G	O	N
B	O	D	E	G	A	I	G	N	O	T	O
Z	U	R	R	A	R	A	L	A	R	M	A
L	E	G	A	D	O	P	O	R	T	A	L

**OPERACIONES.** Las casillas coloreadas suman **18**.

1	+	9	:	5	=	2
x		x			+	
2	x	4	-	1	=	7
+		:			+	
4	+	6	-	3	=	7
6		6		9		

**A**

8	-	5	+	3	=	6
:		-		x		
2	:	2	x	3	=	3
+		x		-		
3	+	3	:	2	=	3
7		9		7		

**B**



**LA ORIENTACIÓN ES MÁS IMPORTANTE  
DE LO QUE SE CREE, Y AGRUPA VARIAS  
CAPACIDADES COMO LA ATENCIÓN,  
LA INTERPRETACIÓN DE LOS SENTIDOS,  
EL APRENDIZAJE E INCLUSO  
LA CREATIVIDAD.**

Una de las capacidades más interesantes de nuestro cerebro es la orientación espacial, esa que nos permite establecer una relación entre nosotros y el entorno que nos rodea. No siempre se trata de algo físico, sino que es mucho más sutil al establecer ese contacto entre nuestra mente y los resultados que conseguimos cuando la ponemos en marcha para interpretar lo que ocurre a nuestro alrededor.

En este libro podrás mejorar tus habilidades relacionadas con todo lo que te rodea, a la vez que las combinas con la creatividad que supone poner en marcha tu imaginación para encontrar sus puntos de encuentro. Dispondrás de originales laberintos de preguntas, vistas 3D de objetos sencillos, identificación de personajes en cuadros, búsqueda de letras o iconos redundantes y así hasta un total de más de 100 pasatiempos que te servirán para desentrañar lo que se oculta a la vista.

**BERON**

[www.oberonlibros.com](http://www.oberonlibros.com)

ISBN 978-84-415-4992-0

2360538



9 788441 549920