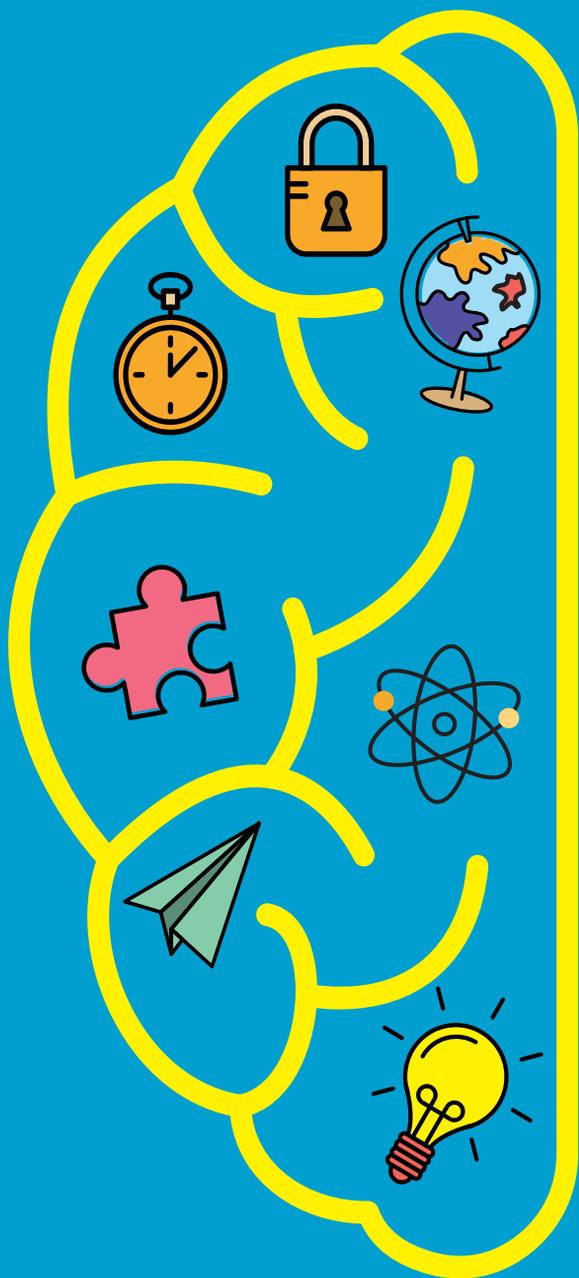


AGUSTÍN FONSECA GARCÍA



MISTERIOS
DE MEMORIA

PASATIEMPOS

para entrenar tu cerebro

VOLUMEN 2

OBERON

Las capacidades cerebrales	5
Algunos comentarios sobre la memoria	6
Desayuno de citas	8
Instrucciones para jugar	10
Personaje misterioso #01	11
Personaje misterioso #02	21
Personaje misterioso #03	31
Personaje misterioso #04	41
Personaje misterioso #05	51
Personaje misterioso #06	61
Personaje misterioso #07	71
Personaje misterioso #08	81
Personaje misterioso #09	91
Personaje misterioso #10	101
Personaje misterioso #11	111
Personaje misterioso #12	121
Personaje misterioso #13	131
Personaje misterioso #14	141
Personaje misterioso #15	151
Soluciones	161

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. Echamos mano de ellos 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 tres de ellas: la atención (casi un comodín que es necesaria para todo), la orientación espacial (que te ayudará a entender y relacionar elementos de los pasatiempos) y, por supuesto, la **lógica** (imprescindible en la resolución).

Personaje #01

#B. SUDOKU

En este sudoku deben estar los dígitos del 1 al 9 en todas las columnas, filas y regiones de 9x9.

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

En las casillas coloreadas podrás descubrir la fecha de nacimiento del personaje.



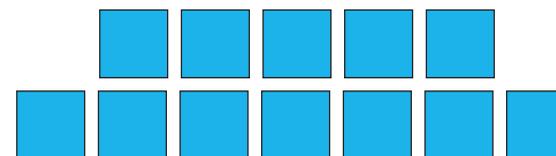
Personaje #01

#C. WORDOKU (sudoku palabras)

El wordoku funciona como un sudoku, pero con letras: no se puede repetir ninguna en cada una de las columnas, filas o regiones de 9x9.

								C
						T		I
	T		O					S
X		R						T
			U	E	C	O		
			C	X				
		I			R		X	
	U	O	X	C				
		R	S		I			

En las casillas coloreadas podrás descubrir el nombre artístico de su hija.



#D. COMUNES

Debes descubrir una palabra y para ello te damos varios términos y a su lado estrellas que indican el número de letras que son iguales y están en la posición (negras) y las que no están en la misma posición (blancas) que las de la palabra a buscar.

PEDRO: ☆

CATRE: ★☆

TRAPO: ★☆☆

MATAS: ★★☆☆

SAPOS: ★★★

TACOS: ★★★

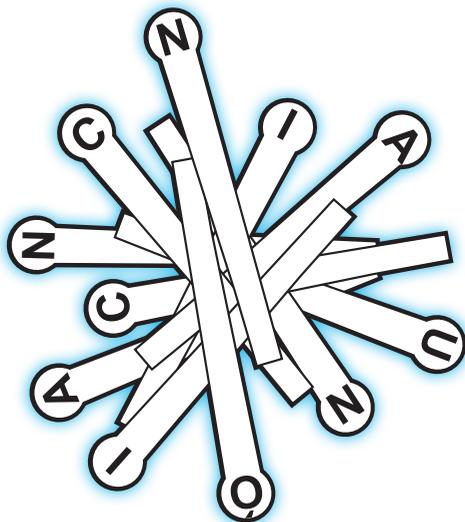
Título de uno de sus libros.



Personaje #04

#E. MIKADO

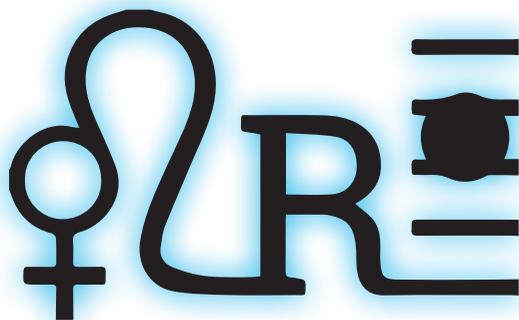
Cada una de las bandas de este montón tiene una letra asociada en su extremo. Recógelas según están apiladas y, con las sucesivas letras, descubrirás una palabra, pero ten en cuenta que puede que la estés leyendo al revés porque no te decimos si empieza en la de más arriba o en la de más abajo.



Este es el título de una de las obras del personaje.

#F. JEROGLÍFICO

Si resuelves este jeroglífico tendrás mucho adelantado.



Nombre muy relacionado con el personaje.

Personaje #04

#G. SOPA DE LETRAS

En esta sopa de letras aparecen todas las poblaciones de la lista menos una, precisamente la más relacionada con el personaje.

Con las letras que no utilices podrás descubrir una frase del personaje.

A L O A V I V A C I D A D Y O
 D C L D I C C I D N A C S A N
 N R I D L A M D C N D E L A A
 O O S E P A A A I N I S A L Z
 L J E M S P T F R I I L V O N
 E N T P A D U R O R A V A U E
 S V S O N R I O E M A P G Z L
 O C E L O N A M O C I D L N A
 D R A I Á I G L P U A L I E C
 E O A R S O E V R R M N A R U
 N L C A P S I L I O U A D I E
 L L O S O E A H N C S N P F A
 I E S S I A R T C J C E E S N
 P G A T E G A I N C U H R T A
 A G L E S I N C A O E O I M A
 N E O N O O F A C A P C I O G
 Z R A N N S O B R E L O U S C
 A U E A D R O S L O S R A F Y
 N O S S O L A R E P E L A G O
 O M O N T E S P E R T O L I S

LA LISTA

Calenzano
 Certaldo
 Dicomano
 Empoli
 Fiesole
 Firenzuola
 Fucecchio
 Impruneta
 Lamole
 Londa
 Marradi
 Montaione
 Montespertoli
 Panzano
 Pelago
 Pontassieve
 Reggello
 Rufina
 Scandicci
 Scarperia
 Signa
 Vaglia
 Vicchio

Población que está en la sopa pero no en la lista.

Personaje #06

#H. CITAS DEL PERSONAJE

A continuación puedes leer una selección de citas del personaje que seguro que te ayudarán en su identificación antes de que veas las soluciones, si es que aún no sabes quién es.



- Ansia perpetua de algo mejor, eso soy yo.
- La soledad es el imperio de la conciencia.
- Podrá no haber poetas; pero siempre habrá poesía.
- ¡Oh, si las flores duermen, qué dulcísimo sueño!
- Lo que ha sido no tiene razón de ser nuevamente y no será.
- Si dormir es morir, quiero dormir en paz en la noche de la muerte.
- ¡Llora! No te avergüences de confesar que me has querido un poco.
- Francamente hablando: hay en este mundo desigualdades que asustan.
- La soledad es muy hermosa... cuando se tiene alguien a quien decírselo.
- Los sueños son el espíritu de la realidad con las formas de la mentira.
- El alma que hablar puede con los ojos también puede besar con la mirada.
- El mundo es un absurdo animado que rueda en el vacío para asombro de sus habitantes.
- Si pudiera hacerse la disección de las almas, cuántas muertes misteriosas se explicarían.
- El amor es poesía; la religión es amor. Dos cosas semejantes a una tercera son iguales entre sí.
- Por una mirada, un mundo; por una sonrisa, un cielo; por un beso... ¡yo no sé qué te diera por un beso!
- Nosotros esperaremos regularmente a que se haya borrado la última huella para empezar a buscarla.
- En donde esté una piedra solitaria sin inscripción alguna, donde habite el olvido, allí estará mi tumba.

Personaje #06

#I. CRIPTOGRAMA DE CITAS

En este criptograma, a igualdad de número le corresponde la misma letra. Descripta el pasatiempo y descubrirás dos frases y el nombre de su autor.

La frase 1

1	2		3	1	4	5	1	3	6	7		8
5	1		6	1	9	10		5	11		2	12
13	3	7		1	14		15	10	14		12	15
16	7	3	17	10	11	17	1		8	5	1	
1	2		2	12	13	3	7		15	12	14	15
7												

La frase 2

1	2		8	5	1		17	12	1	11	1	
12	15	10	18	12	11	10	4	12	7	11		4
7	11		8	5	1		19	10	4	12	2	12
6	10	6		14	10	4	10		6	1		2
10		11	10	6	10		5	11		15	5	11
6	7											

El autor

18	5	14	17	10	20	7	
10	6	7	2	19	7		
13	1	4	8	5	1	3	

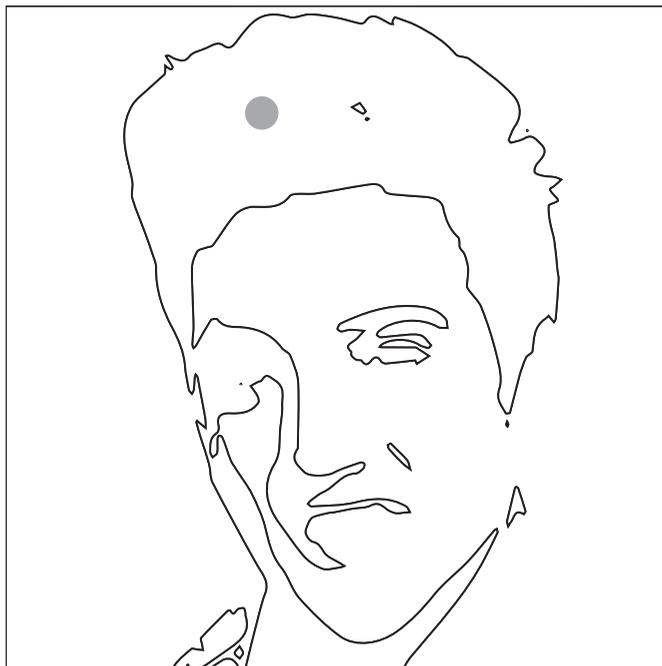
Escribe aquí las correspondencias que vas descubriendo por el sentido de ambas frases y el autor.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Personaje #09

#J. RETRATO

Rellena adecuadamente las zonas de negro, comenzando por la que te marcamos con el punto gris, deduciendo el resto para ver e identificar al personaje.



#K. EFEMÉRIDES

El año en que nació el personaje ocurrieron estas cosas en el mundo:

- | | |
|--|--|
| 1. Aparece el primer número del diario ___. | 10. Se funda la asociación de ___ Anónimos. |
| 2. Se instaura en ___ la jornada de ___ horas. | 11. Fallece en accidente aéreo Carlos ___. |
| 3. Se funda la ___, la fuerza aérea alemana. | 12. Las leyes de ___ privan a los judíos de la ciudadanía alemana. |
| 4. Wallace ___ crea el ___. | 13. Las tropas japonesas entran en ___. |
| 5. Se inaugura el metro de ___. | 14. Nace el director Narciso Ibáñez ___. |
| 6. Comienza la primera Vuelta ___ a España. | 15. Agatha ___ publica ___ <i>en las nubes</i> . |
| 7. Carl ___ inventa el ___. | 16. Se estrena <i>Una noche en la</i> ___, de los hermanos ___. |
| 8. Pío XI canoniza a Tomás ___. | 17. Muere ___ de Arabia. |
| 9. Se crean en Reino ___ los primeros exámenes de ___. | |

Esta es la lista de palabras que debes colocar en las rayas de las efemérides para que las frases se completen correctamente.

ALCOHÓLICOS · ALEMANIA · CAROTHERS · CHRISTIE · CICLISTA · CONDUCIR · GARDEL · LAWRENCE · LUFTWAFFE · MAGEE · MARX · MORO · MOSCÚ · MUERTE · NILON · NÚREMBERG · OCHO · ÓPERA · PARQUÍMETRO · PEKÍN · SERRADOR · UNIDO · YA



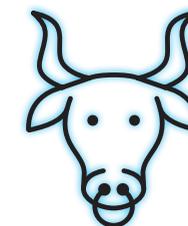
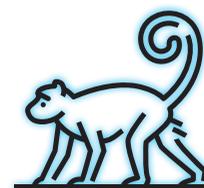
PERSONAJE MISTERIOSO

#10



¿Sabías que...

Además de poeta, portero de fútbol y cantero, fue un auténtico *globetrotter* con una montaña del Polo Sur con su nombre, y se hizo *escapista*, para poder esquiar. Tenía una memoria prodigiosa: hablaba once idiomas y tenía dos doctorados. Ha sido el más rápido en conseguir su halo.



Personaje #13

Resuelve los pasatiempos para conseguir datos del personaje que te sirvan de pista para su identificación.

#A. QUIZ DE PREGUNTAS

Elige tus respuestas y traslada sus letras de la izquierda al encasillado final.

1	¿Cuántas temporadas tiene The Walking Dead?	
E		7
T		9
W		11
G		13

2	¿Quién promulgó la Ley Sálica en España?	
R		Carlos III
S		Fernando VII
A		Felipe III
L		Felipe V

3	¿Cuántas medallas de oro olímpicas tiene Michael Phelps?	
L		8
O		15
A		23
P		32

4	¿En qué provincia nació Francisco de Goya?	
D		Zaragoza
B		Madrid
V		Toledo
J		Sevilla

5	¿En qué provincia se elabora el queso roncal?	
N		Cantabria
E		Asturias
Y		Navarra
Z		Lugo

Personaje #13

6	¿Con qué nombre se conocía deportivamente al jugador de fútbol Rafael Moreno?	
I		Manolo
Ñ		Chendo
S		Pichichi
M		Richy

7	¿Qué día de julio es el de los Abuelos?	
L		26
O		19
S		15
Y		2

8	¿Cuántas comunidades autónomas españolas no tienen mar?	
A		7
E		10
O		3
I		5

9	¿De dónde son los bilbilitanos?	
V		Bilbao
W		Calatayud
N		Huesca
R		Balenyà

Nombre de pila del padre.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Personaje #13

#B. SUDOKU

En este sudoku deben estar los dígitos del 1 al 9 en todas las columnas, filas y regiones de 9x9.

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

En las casillas coloreadas podrás descubrir la fecha de nacimiento del personaje.

/ /

Personaje #13

#C. WORDOKU (sudoku palabras)

El wordoku funciona como un sudoku, pero con letras: no se puede repetir ninguna en cada una de las columnas, filas o regiones de 9x9.

				E				
		R						C
Y			R	L	Q			
		B		R				U
	Y		B			Q		
		U					C	R
	X		Y			R		
			U			Y	E	
U	B						Q	

En las casillas coloreadas podrás descubrir el apellido del que supervisó el doctorado del personaje.

#D. IDEOGRAMA

Combina adecuadamente las letras del interior del ideograma para deducir unas palabras relacionadas con la silueta sobre la que se encuentra.



Lo usaba el personaje.

Este libro está orientado a los juegos de memoria, tanto a largo plazo (los que podríamos llamar conocimientos generales) como a corto plazo (memoria de uso), indispensables ambas para resolver muchos de los pasatiempos. Además necesitarás buenas dosis de otras capacidades cerebrales como son el lenguaje, la atención, la orientación espacial y hasta la creatividad, por lo que este libro es una buena herramienta para el entrenamiento de tu cerebro.

Debes descubrir personajes misteriosos (músicos, escritores, pintores, inventores, políticos, periodistas, etc.) que identificarás mediante pistas encriptadas en pasatiempos. Es muy posible que descubras la identidad antes de terminarlos todos, sin embargo, podrás conocer cosas que no sabías de ellos si al final decides completar todas las pruebas.

En total son 150 pasatiempos relacionados con los personajes del libro: desde pequeños jeroglíficos o ideogramas, a sopas de letras, cadenas o criptogramas a página completa, todo para conocer mejor a cada uno de los 15 personajes misteriosos que te van a tener entretenido durante muchas horas.

