

Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«A llorar al cuartito»



Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«A seguro se lo llevaron preso»



Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«A caballo regalado no se le miran los dientes»



Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«Cayó piedra sin llover»



Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«¿Sos hijo del vidriero?»



Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«Despacito y por las piedras»



Hacé un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«Difícil que el chancho chifle»



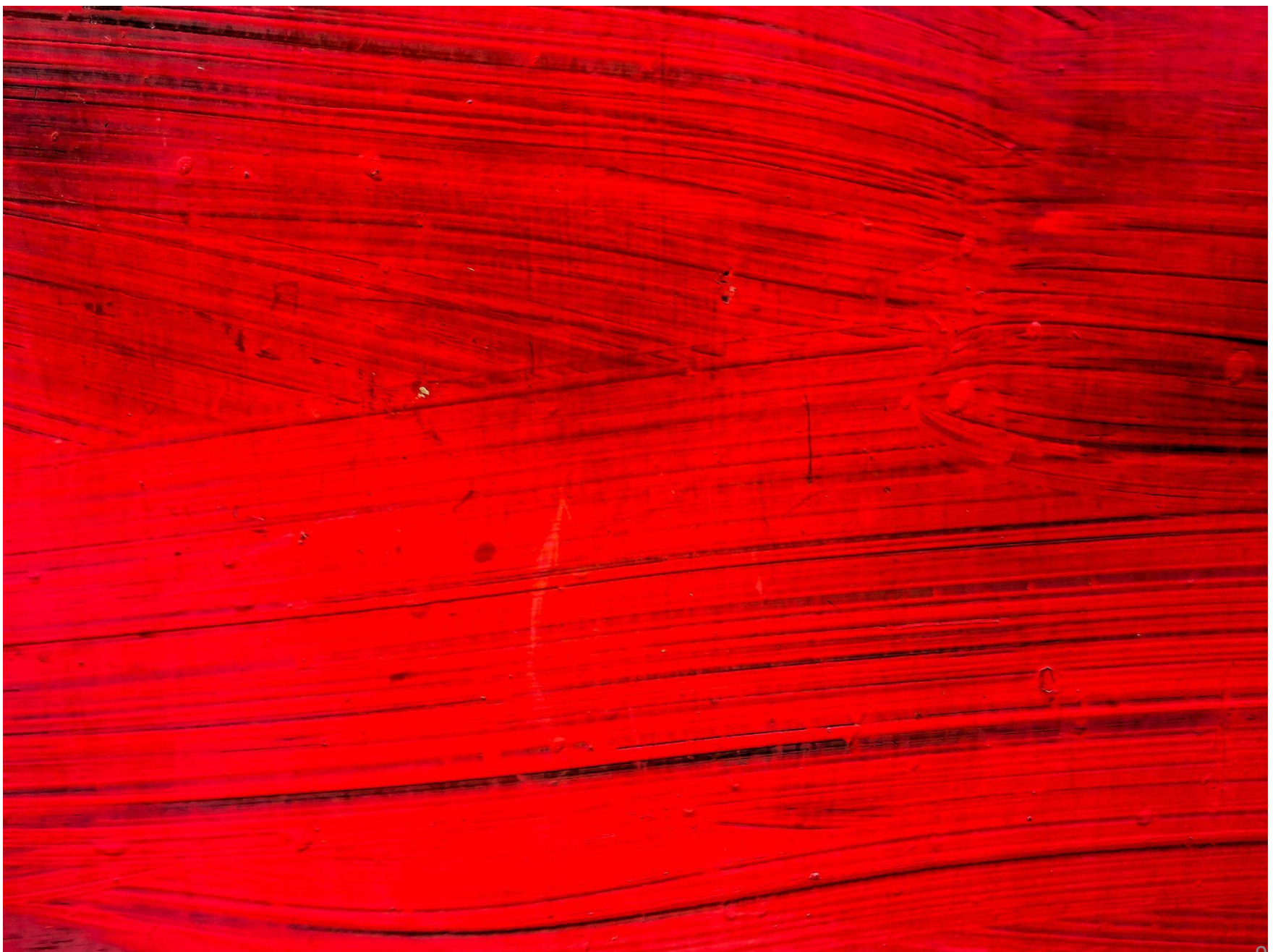
Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA](#)

Con las fichas proporcionadas
Debe armar una figura
reconocible
(usando todas o algunas de las
piezas), y otro estudiante la
debe reconocer.



Hace un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«Donde el diablo perdió el poncho»



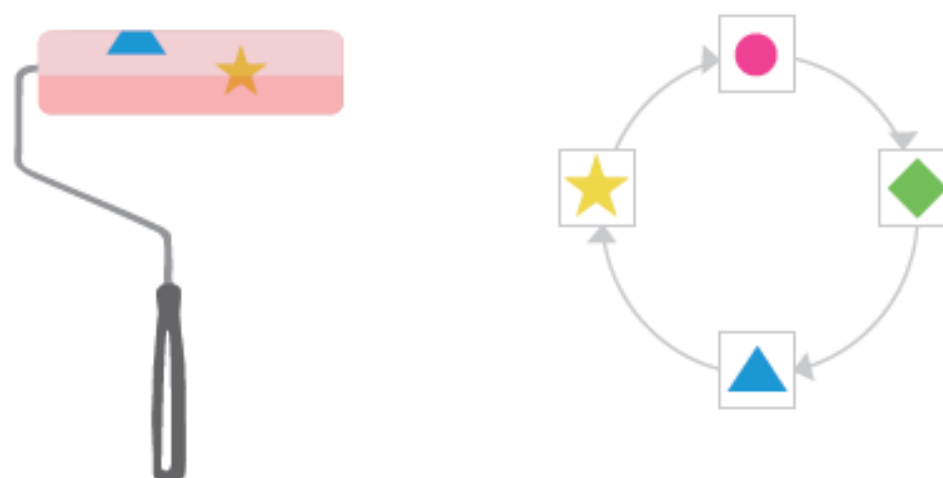
Hace un dibujo que represente ese dicho y para que tu compañero lo adivine.

«*Es lo que hay, valor*»



Pintar paredes

- 1**
- Un pintor ha comprado un rodillo con algunas propiedades particulares.
 - El rodillo reemplaza una forma existente en una pared por otra.
 - El siguiente gráfico muestra cuáles cambios realiza.



- 2**
- Por ejemplo, cuando el pintor usa el rodillo para pintar una pared, que tiene las figuras que se ven a la izquierda, obtiene la pintura de la derecha:



- 3**
- ¿Cómo se verá la siguiente pintura después de usar el rodillo mágico?

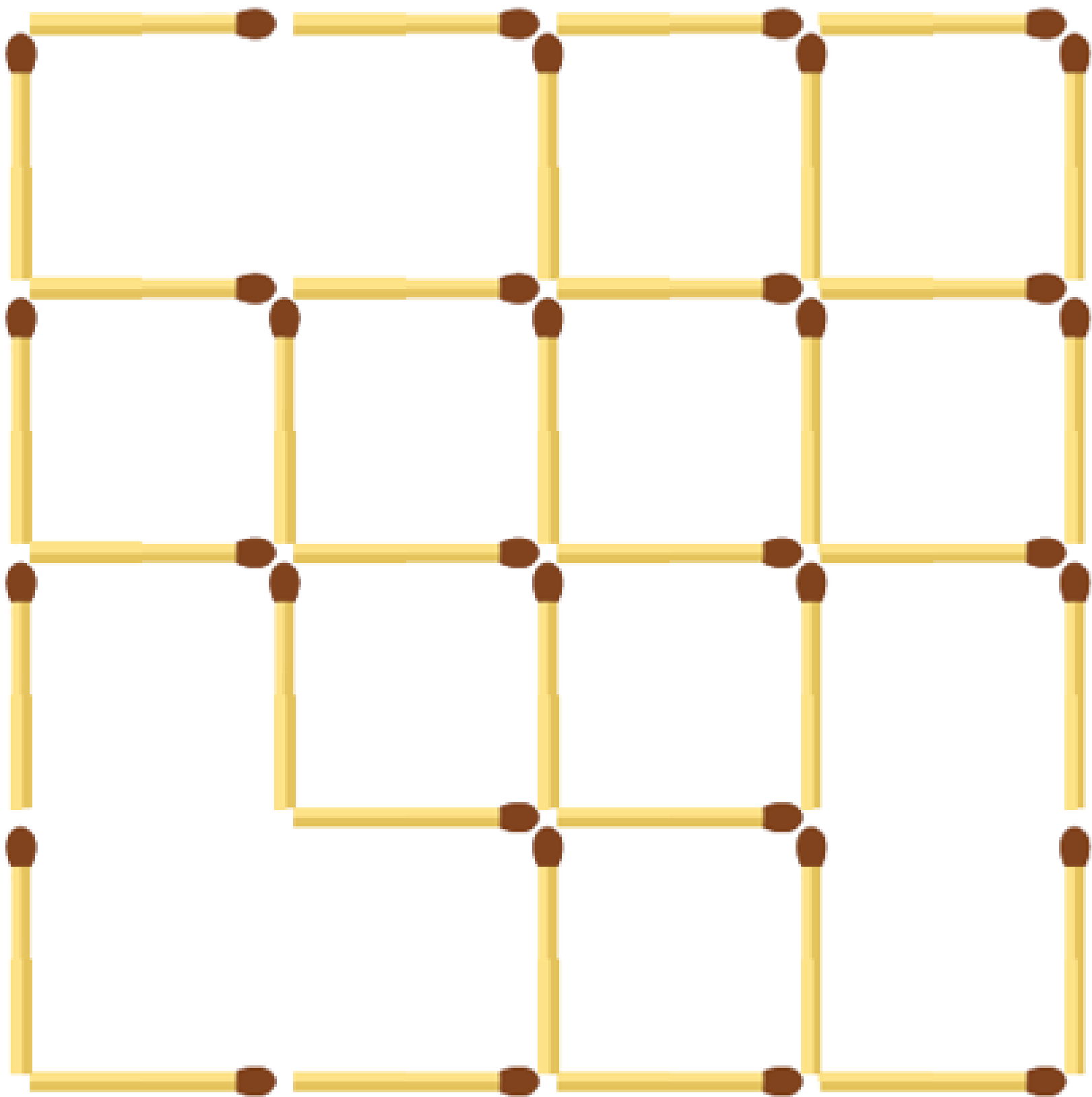


Números

En esta figura hay números del 1 al 20



Lamentablemente, faltan cuatro números. ¿Cuáles son los que faltan?



Contamos cuadrados

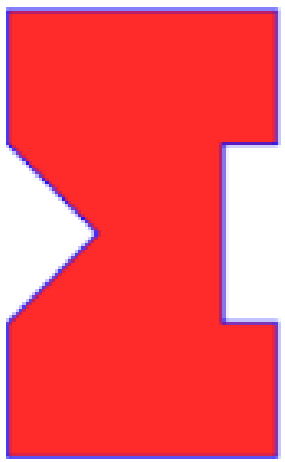
¿Cuántos cuadrados de todos los tamaños hay en el dibujo?

Hemos encontrado un nuevo rompecabezas y tenemos que hacer pares de piezas.

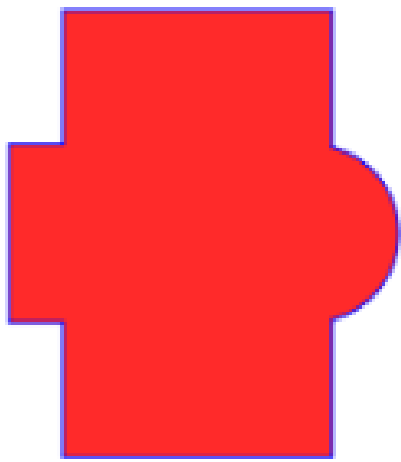
- Primero selecciona dos piezas que se puedan unir e indícalas en la casilla PAR 1. Luego intenta hacer lo mismo en PAR 2.

• PAR 1:

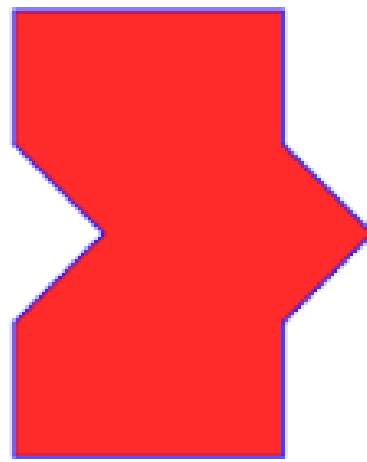
PAR 2:



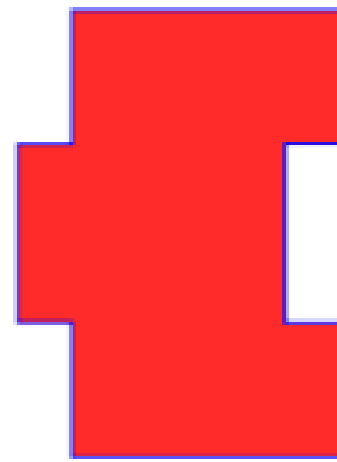
A



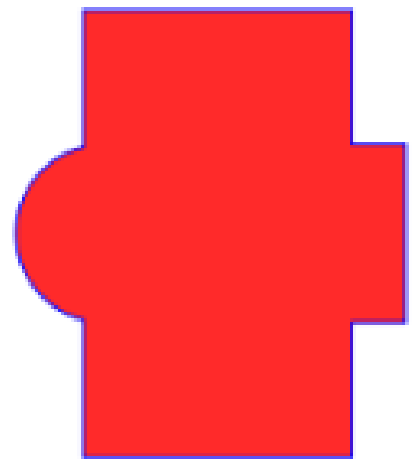
B



C



D






























E

Código Castor



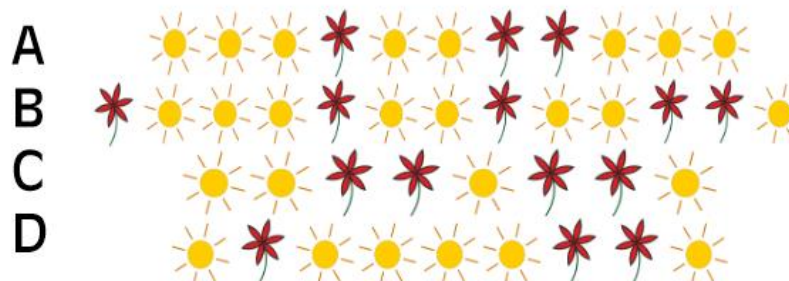
- Barbara, la castora, recibió dos sellos. Con uno puede producir una pequeña flor, con el otro sol. Siendo una niña inteligente, piensa en una forma de escribir su propio nombre usando el siguiente código:

LETRA	B	A	R	E	Y
CÓDIGO		 	  	   	   

- Así, “Barbara” comienza:             
- Luego escribe los nombres de sus amigos. Lamentablemente, todos se mezclaron.

Pregunta: ¿Puedes asociar los códigos de flores y soles a los nombres de sus cuatro amigos?.

Abby
Arya
Barry
Ray

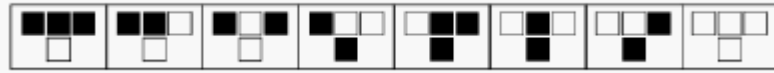


- Pregunta: ¿En qué orden debe hablar Sara con sus amigos si quiere hablar con todos ellos? ¿Puedes escribir la lista de amigos, separados por coma, en el orden solicitado?**

Piso del salón de baile

Beaver tiene que revestir un gran piso de salón de baile compuesto por 16 filas de baldosas y 31 columnas.

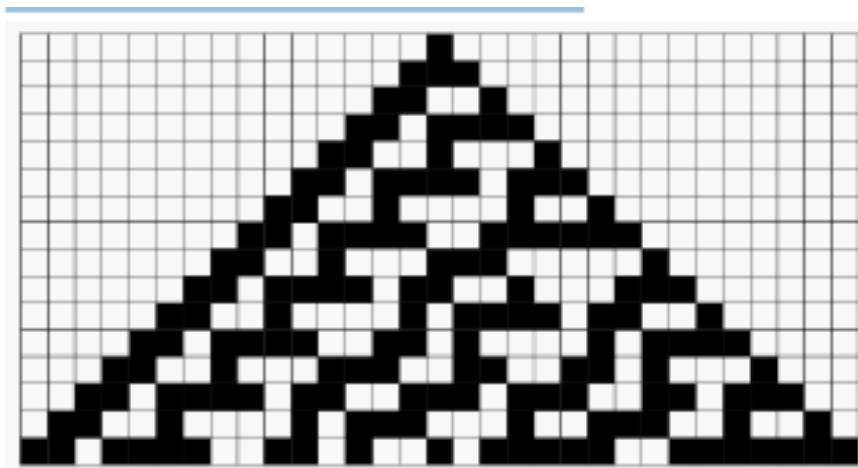
Ella decide programar el patrón, basado en un conjunto de reglas. Aquí hay un ejemplo de "conjunto de reglas":



Al colocar una nueva ficha, Beaver mira las tres fichas directamente encima de la nueva ficha y encuentra qué regla en el conjunto de reglas coincide. Esto le muestra si el nuevo mosaico debe ser negro o blanco

Para permitir que sus reglas funcionen en los bordes, Beaver decide imaginar que todas las fichas que están fuera del piso también son blancos y permanecen blancos.

Beaver decide comenzar con una ficha negra en el centro de la fila superior. Usando la regla de ejemplo conjunto, se forma el siguiente patrón:



¡Al propietario del salón de baile no le gusta mucho este patrón!

Ella quiere que la última fila del piso comience y termine con un azulejo negro.

También debe alternar entre mosaicos en blanco y negro como este:

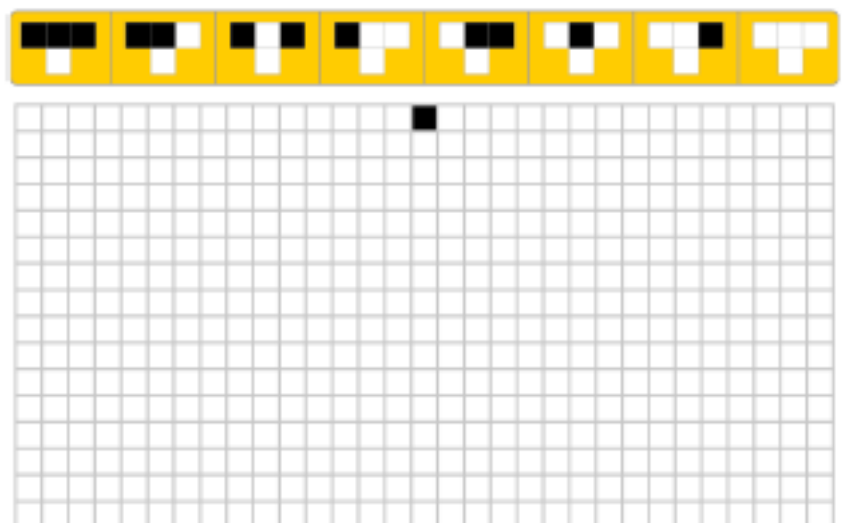


Tarea:

Crea un nuevo conjunto de reglas para producir el resultado requerido.

Haga esto haciendo clic en los cuadrados, en el conjunto de reglas, para convertirlos en negros o blanco.

Recuerda, debes comenzar con un azulejo negro en el medio de la fila superior.



HELADO

En la heladería LIFO las bolas de helado son apiladas en su cono en el orden exacto en el que son solicitadas. ¿Qué tienes que decir para obtener el helado que se muestra en la foto?

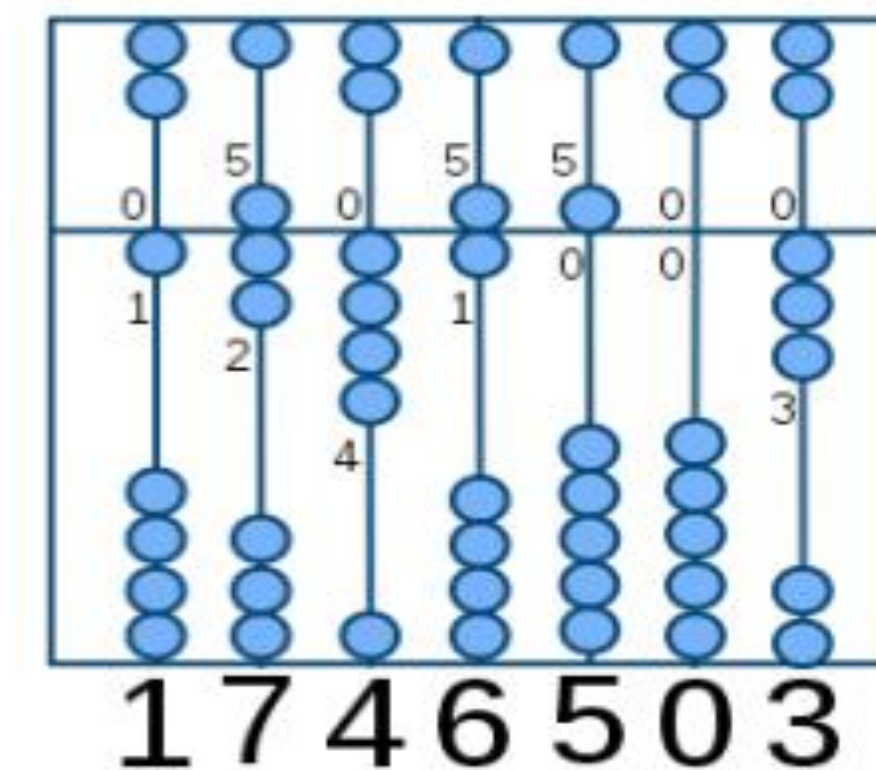
Me gustaría conseguir un helado con:

- ... ¡Chocolate, pitufo y fresa!
- ... ¡Fresa, pitufo y chocolate!
- ... ¡Chocolate, fresa y pitufo!
- ... Fresa, Chocolate y Pitufo!

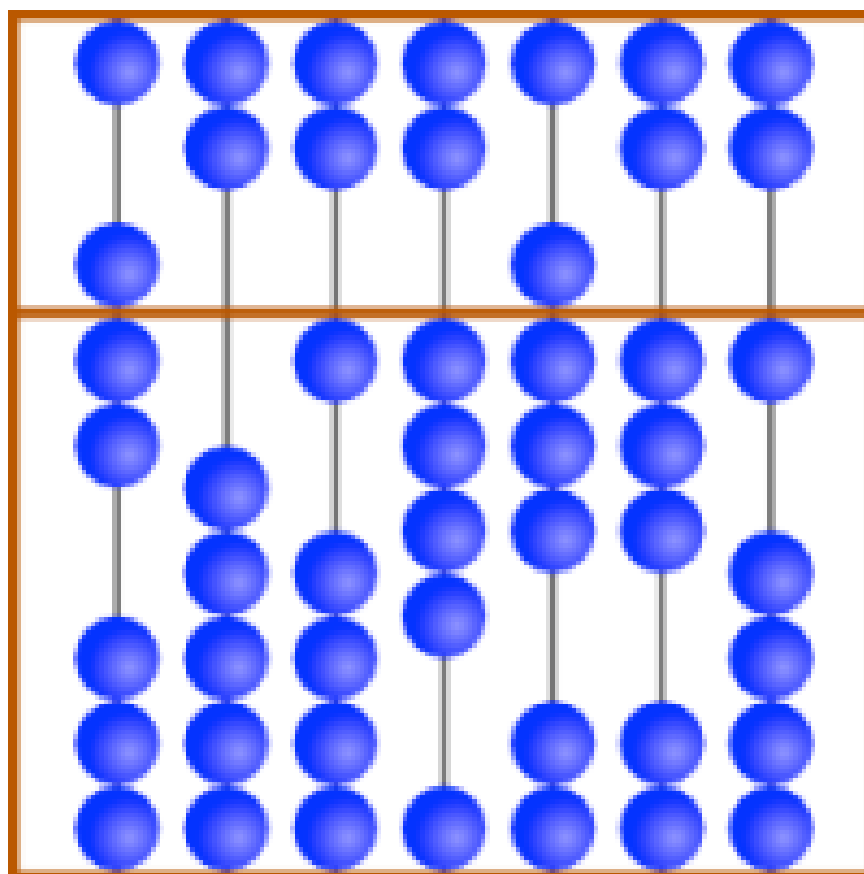


El ábaco

Un número está representado en un ábaco chino por la posición de sus cuentas. El valor de una cuenta en la parte superior es 5; el valor de una cuenta en la parte inferior es 1. El ábaco se establece a cero empujando las cuentas lejos del centro. Para representar el número 1 746 503 las perlas se mueven hacia el centro del ábaco:



¿Qué número representa el siguiente ábaco?



Subte:

Un sistema de trenes consta de 4 líneas de trenes que comienzan en las estaciones:

Altersheim, Bahnhof, Chäsi y Dorfplatz.

También hay cuatro estaciones de transferencia: Mitte, Museum, Mühle y Marktplatz.

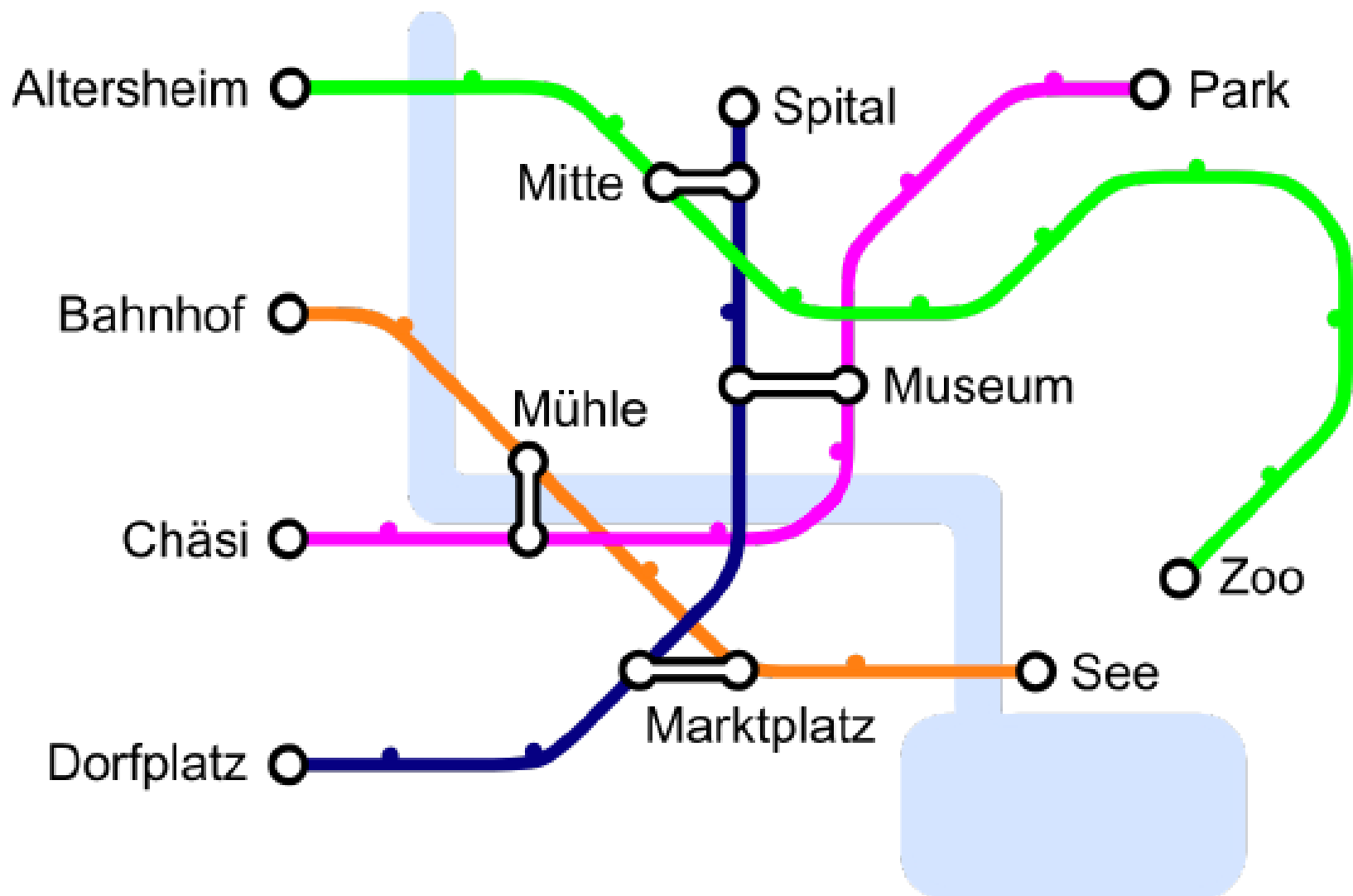
Las estaciones de transferencia permiten a los pasajeros cambiar de una línea de tren a otra.

John fue al zoológico. Cambió las líneas de tren exactamente una vez.

Pregunta:

¿En qué estación comenzó John su viaje?

Altersheim Bahnhof Chäsi o Dorfplatz



Programar ensayos

Una escuela de ballet está planeando una actuación, donde las bailarinas bailarían algunos duetos.

Hay 6 bailarinas: Alessa, Birgit, Chloe, Dorien, Evelien, Fleur.

Bailarán los siguientes duetos:

- Alessa - Birgit
- Evelien - Dorien
- Alessa - Evelien
- Birgit - Chloe
- Dorien - Alessa
- Fleur - Birgit
- Chloe - Evelien
- Birgit - Dorien
- Dorien - Fleur
- Fleur – Evelien

La maestra de ballet quiere programar los ensayos para esta tarde con un horario para cada dueto de tal manera que, al cambiar de un ensayo a otro, uno de los bailarines puede permanecer para el próximo ensayo.

Por ejemplo, cuando Alessa y Evelien tienen el primer lugar de ensayo, entonces el próximo ensayo podría ser Chloe y Evelien

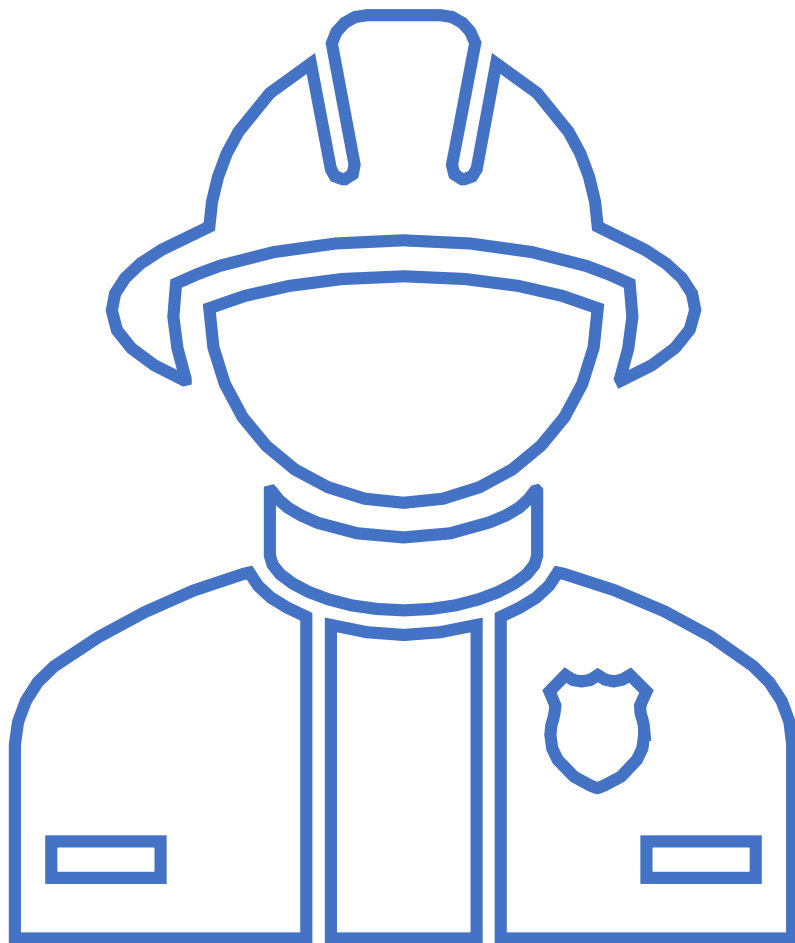
Pregunta:

¿Qué bailarina no puede estar en el primer dúo, independientemente del horario que se le ocurra al maestro de ballet?

- Alessa
- Birgit
- Chloe
- Dorien
- Evelien
- Fleur

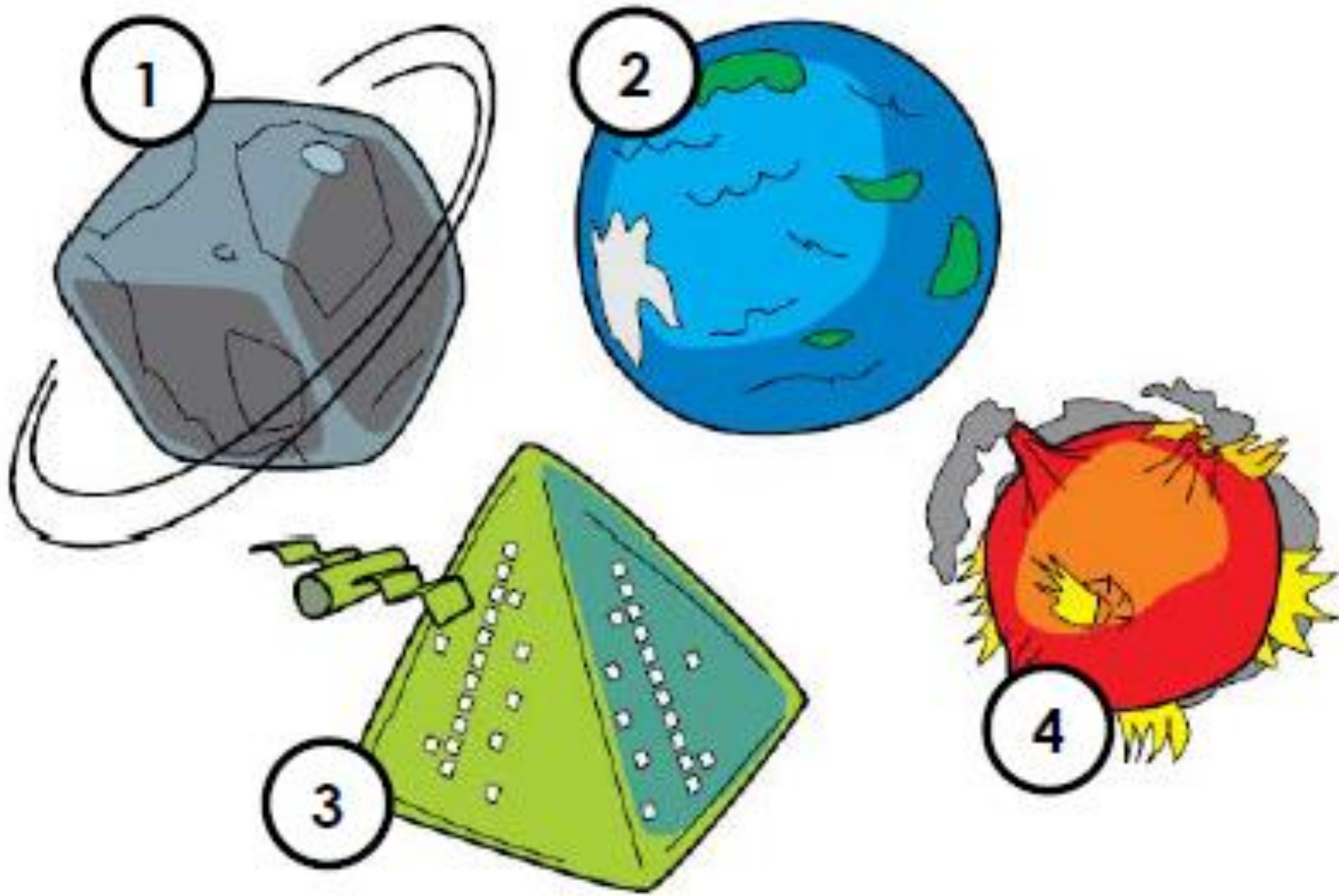
¿Qué patrón se repite en estas palabras?

- Cambio
- Bombero
- Tambor
- Costumbre

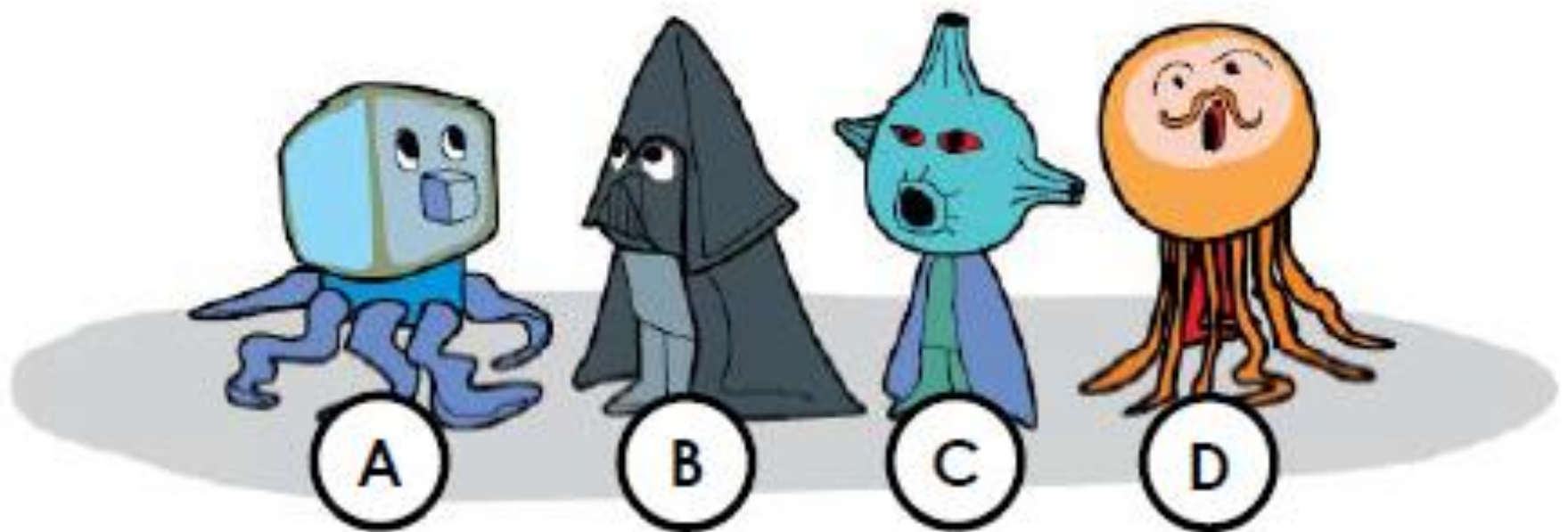


En el espacio

Bonitos seres viven en planetas recién descubiertos.



Une la criatura con el planeta correcto.



La tira

La niña castor tiene una larga tira de cartas. Quiere dividirla en tiras más pequeñas que tiene en la mano



¿Cuál es el número máximo de tiras pequeñas que puede hacer?

Decoración de Navidad

Las decoraciones del árbol de Navidad deben colocarse en cajas de la siguiente manera:

1º caja: grandes y redondas

2º caja: pequeñas y redondas

3º caja: largas y rayadas

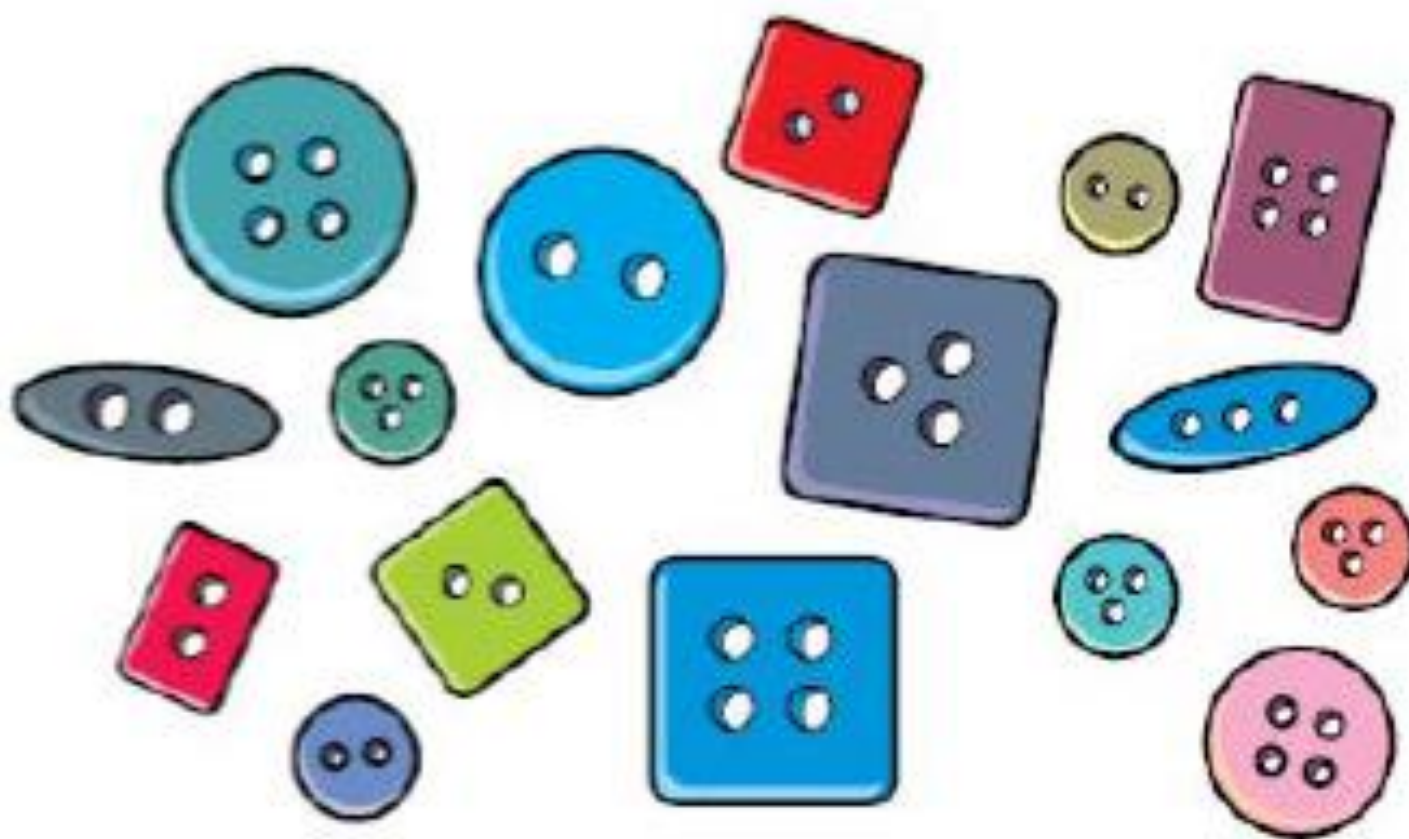
4º caja: estrellas y copos de nieve



¿Qué adornos no están en ninguna de estas 4 cajas?

Ordenar Botones

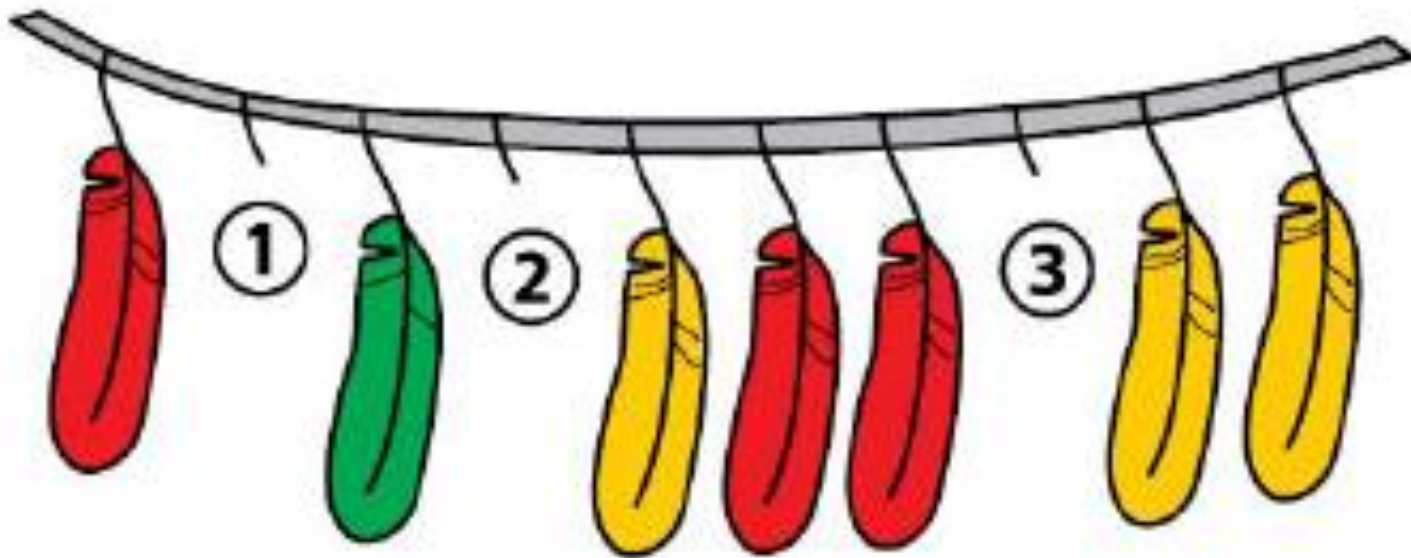
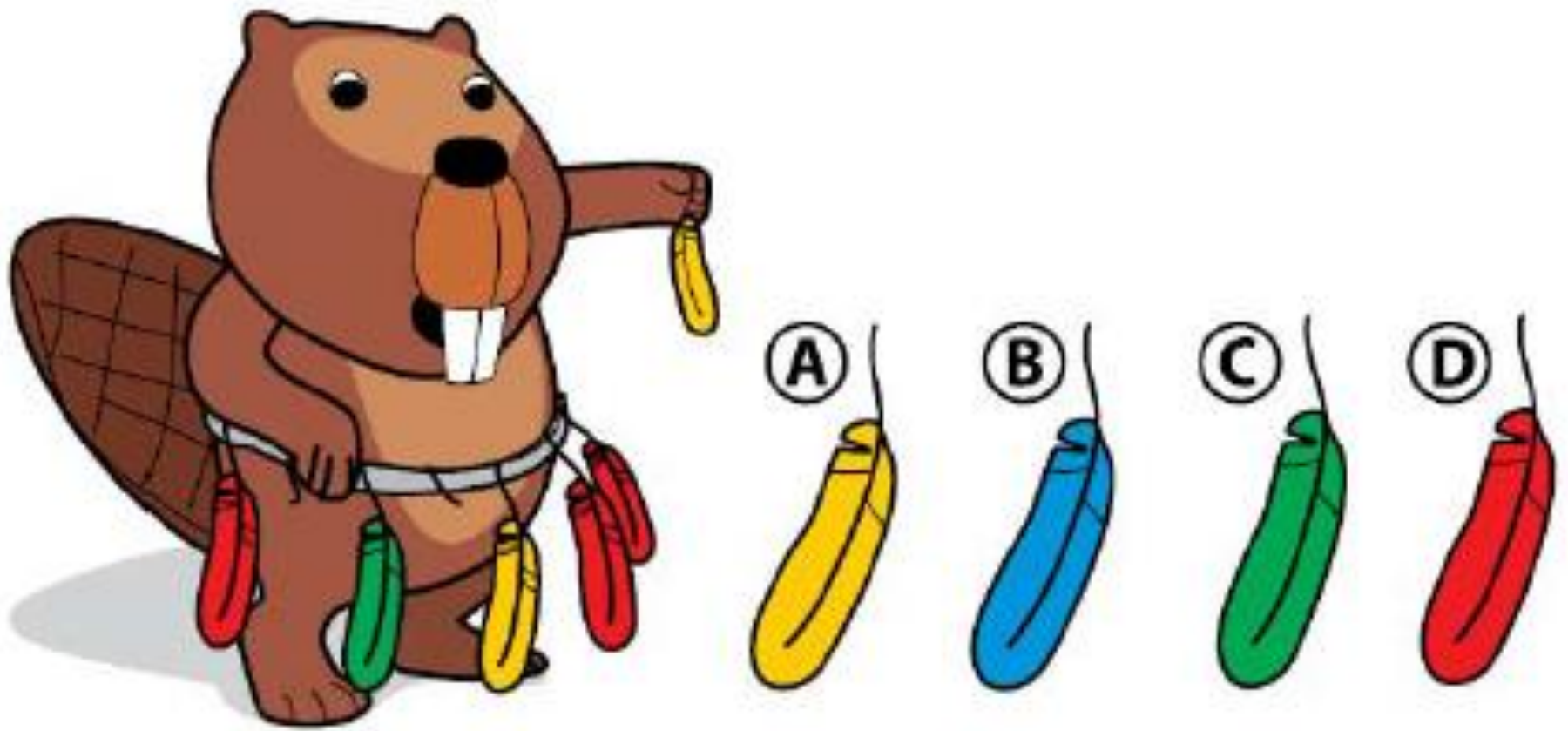
Ana comenzó a ordenar los botones de costura y le pidió a su hijo que terminara el trabajo.



¿Cuántos botones hay dentro de cada caja cuando su hijo termine?

Plumas

El cinturón del castor ha perdido tres plumas.

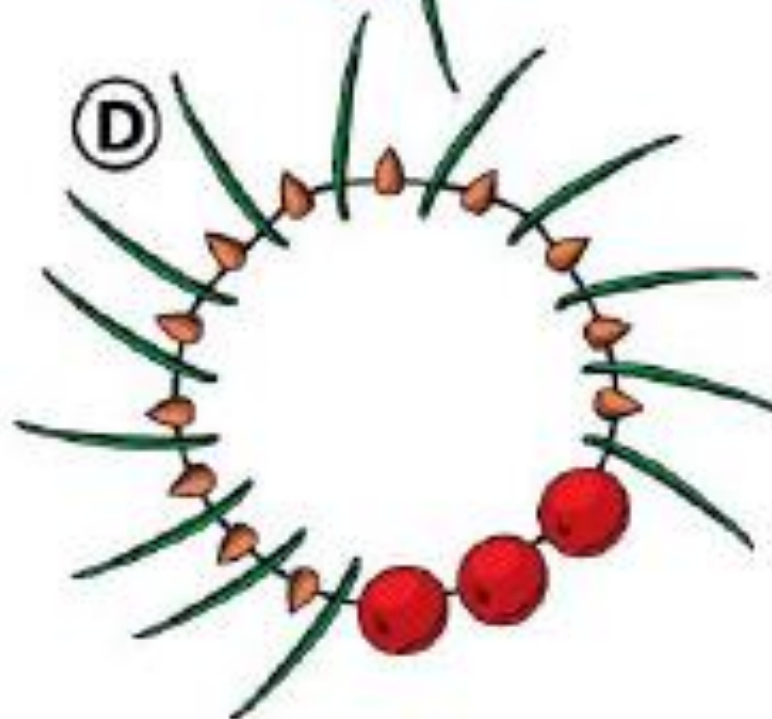
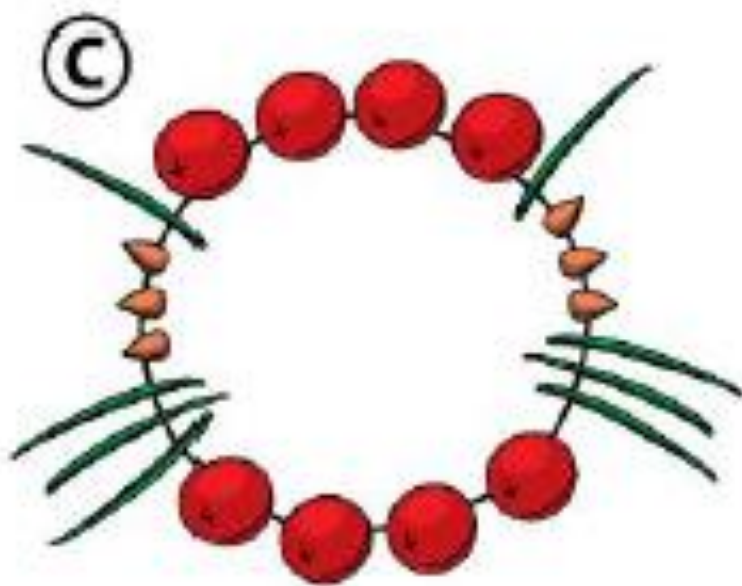
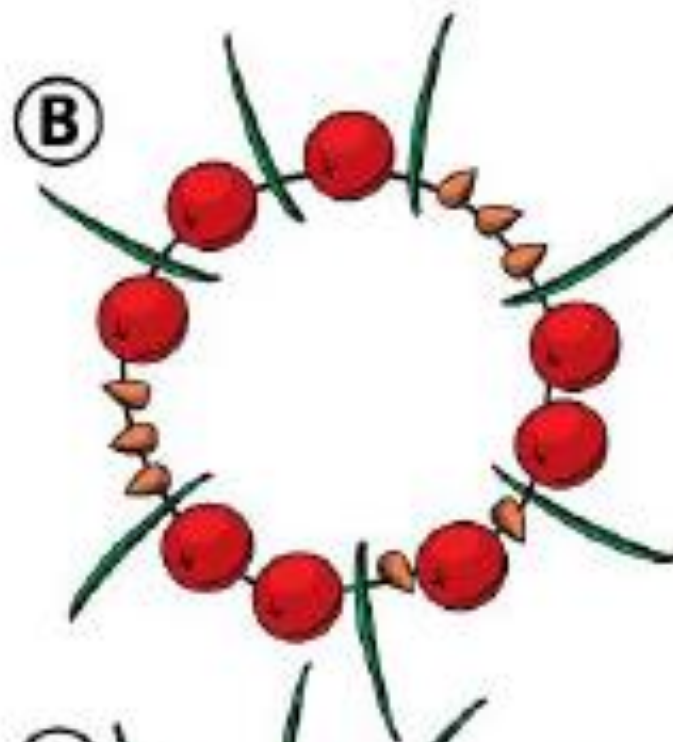
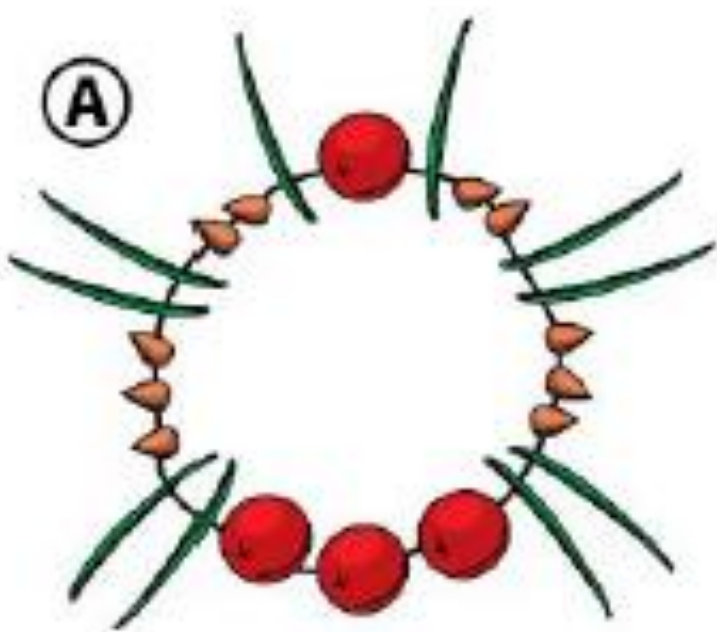


¿Qué plumas deben estar en el cinturón?

Collar de castor

Un pequeño castor quiere regalarle un collar a su novia. Él sabe que ella quiere uno específico:

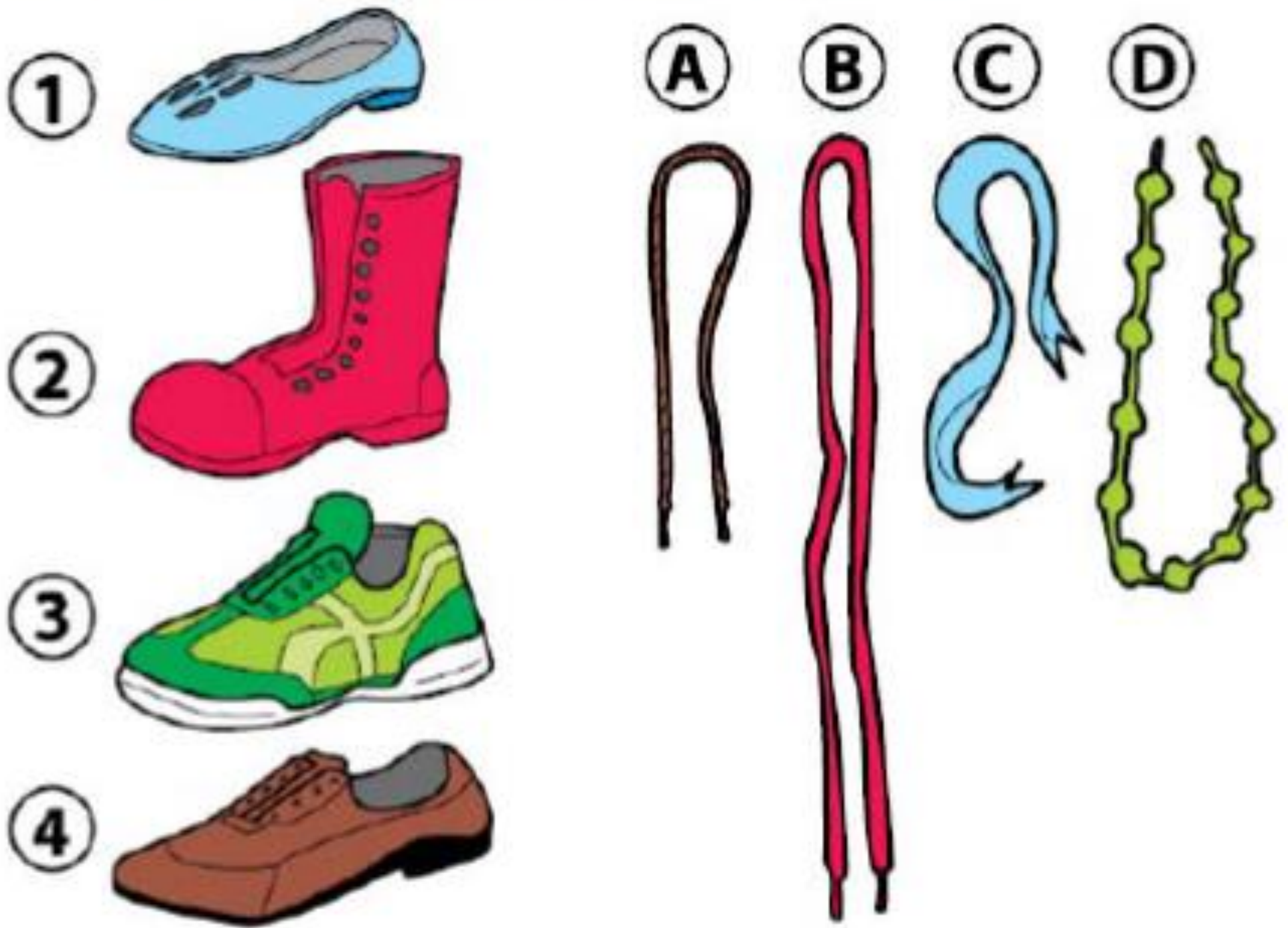
- 1) Las frutas rojas tienen que estar entre agujas de pino y
- 2) El número de semillas marrones debe ser igual al número de agujas de pino.



¿Cuál collar le gustará a la castora?

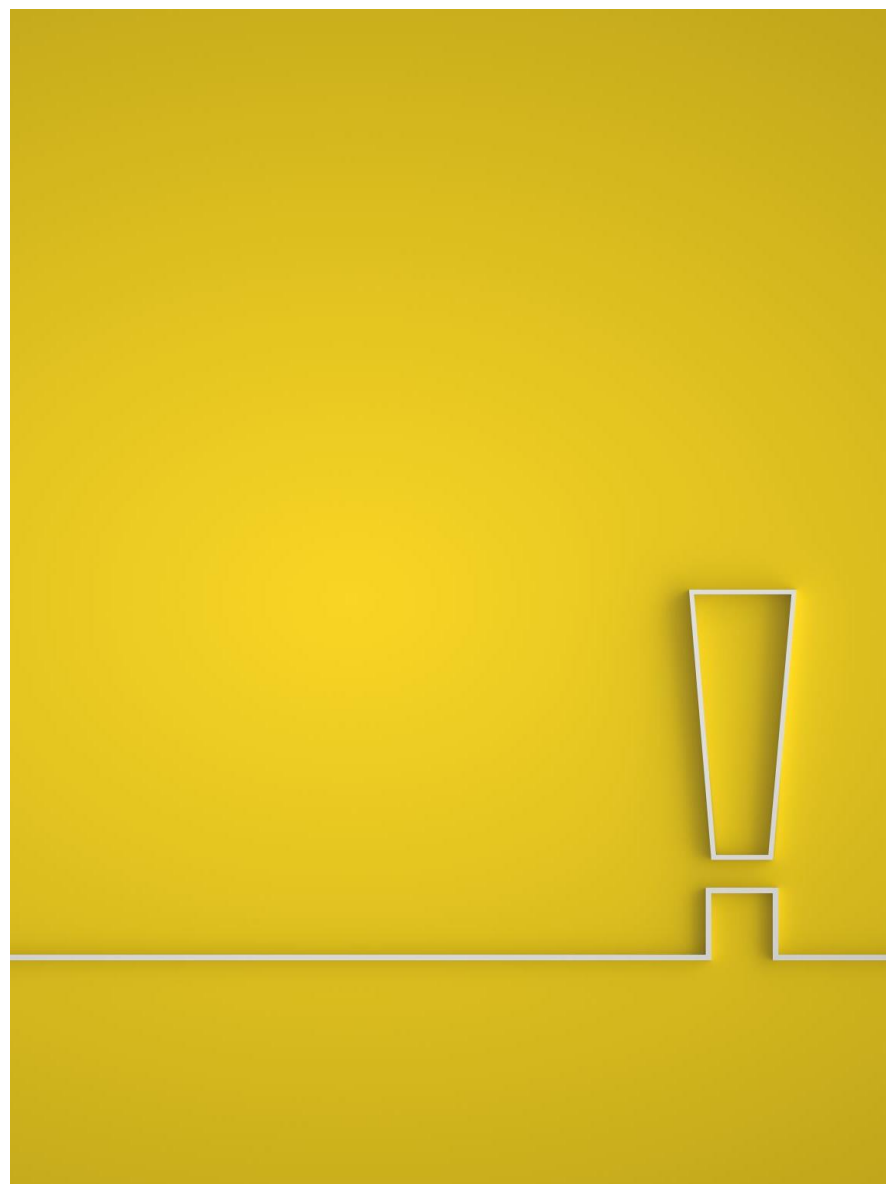
Cordones

Haz coincidir el cordón con el zapato correcto.



¿Qué patrón se repite en estas palabras?

- BOMBÓN
- TAMBIÉN
- ALAMBRE



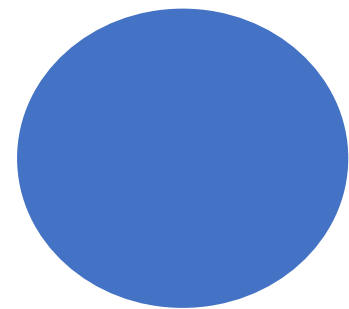
¿Qué patrón se repite en estas palabras?

- HIELO
- HUERTA
- HUÉSPED
- HIERRO





- CANTABA
- CAMINABA
- BAILABA



¿Qué patrón se repite en estas palabras?

Kate quiere comprar el vestido de sus sueños.

Material traducido www.bebbras.uk

Debe tener:

- mangas cortas,
- más de 3 botones,
- Estrellas en sus mangas.

Cuatro tiendas venden solo el estilo

Se muestran los vestidos.

Pregunta:

¿Cuál de estas tiendas vende el vestido de sueño de Kate?

BeaverYorker, BeaverNova, B&B o TomTeaver

Tom Teaver



B&B



BeaverNova



BeaverYorker





La madre Beaver compró diez globos de tres colores con los números como se muestra:

- 0 Verde
- 1 amarillo
- 2 rojo
- 3 verde
- 4 amarillo
- 5 rojo... etc.

Pregunta:

Si mamá Beaver nació en el año 1983, ¿puedes recoger los globos en el orden correcto para mostrar el año de nacimiento de la Madre Castora?

Amarillo, Rojo, Verde, Rojo
Amarillo, Verde, Verde, Verde
Amarillo, Rojo, Rojo, Verde
Amarillo, Verde, Rojo, Verde

El castor Alberto tiene una larga tira de papel de colores para anunciar una fiesta. La tira tiene tres colores diferentes (amarillo, rojo, azul) en un patrón que se repite regularmente.

El amigo de Alberto, Juan, ha recortado una sección del cartel, como se muestra en el siguiente diagrama.



Juan dice que devolverá el trozo de papel que falta si Alberto puede adivinar el tamaño del trozo cortado.

Pregunta: ¿Cuántos cuadrados de colores tiene el trozo de papel que falta?

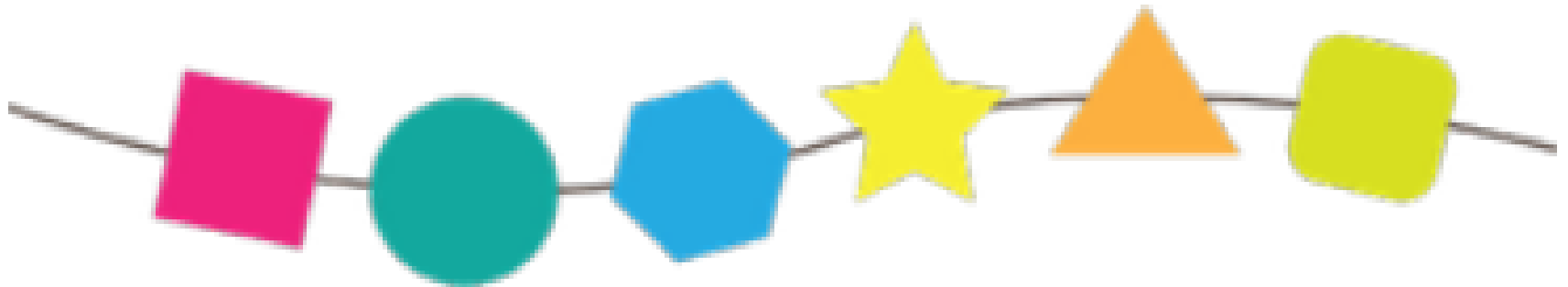
2

3

4

7

Emily ha roto su pulsera favorita. La pulsera rota ahora se ve así:



Pregunta:

¿Cuál de las siguientes cuatro pulseras muestra cómo se veía la pulsera cuando estaba entera?



A



B



C



D

Plantando flores

Un gran y un pequeño castor están plantando flores en el jardín. El castor pequeño tiene brazos y piernas más cortos que el castor grande.

Por lo tanto, sus pasos son más pequeños y las flores que él planta están más cerca unas de otras.

Los castores empiezan de espaldas y miran en direcciones opuestas.

Ambos siguen las siguientes instrucciones:

Repita dos veces:

Plante una flor a su derecha

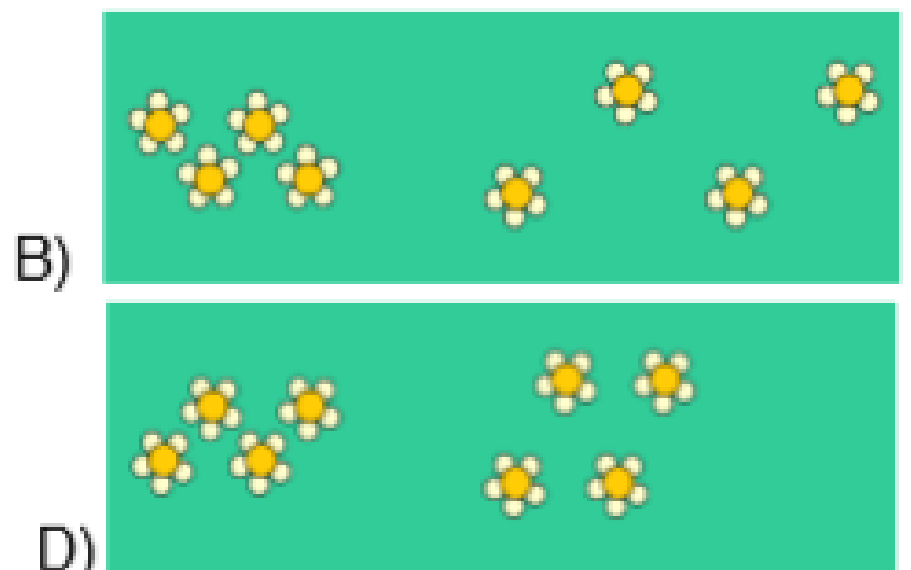
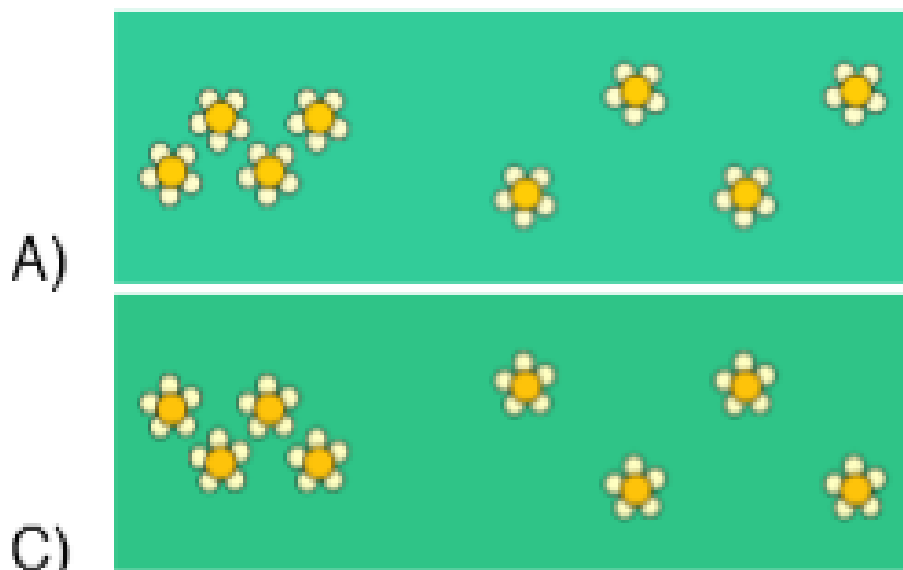
Avance un paso adelante

Plante una flor a su izquierda

Avance un paso.

¿Cómo será el jardín después de esto?

Respuestas:



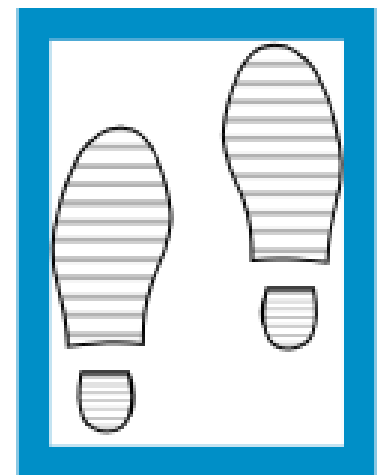
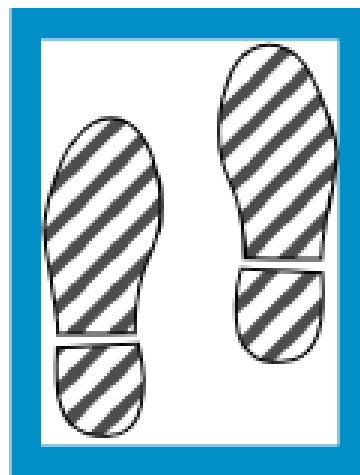
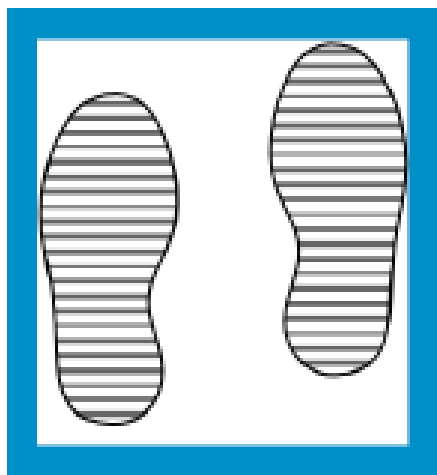
Huella en el barro

Se han encontrado cuatro huellas en el barro.

La policía está buscando a un ladrón que usara zapatos con estas propiedades:

- Las suelas tienen un patrón de rayas.
- El talón es delgado.

Pregunta: Elija el conjunto de huellas de zapatos que podrían pertenecer al ladrón.



Competencia animal

Los castores y los perros harán una competencia. Son nueve animales los que participarán.

Estos nueve participantes tuvieron los siguientes puntajes:

1, 2, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 7.

Ningún perro tuvo más puntaje que ningún castor. Un perro empató con un castor.

También hubieron dos perros que empataron entre sí.

Pregunta: ¿Cuántos perros participaron en la competencia?
¿2, 3, 5, 6 o 7?



Chakichuli

El castor Sergio ama cocinar. Su comida favorita es Chakichuli



Cuando cocina en el jardín de su casa una sólo tiene espacio para cocinar de a una sartén . Él realiza las siguientes acciones una detrás de otra.

- 1) Cocinar una cebolla **10 minutos**
- 2) Cocinar un morrón **10 minutos**
- 3) Juntar la cebolla y el morrón cocidos, agregar un tomate y cocinar esto junto **20 minutos**
- 4) Cocinar un pollo **30 minutos**
- 5) Combinar el paso 3 con el 4, agregar algunas especias y cocinar todo **20 minutos**

En total, Sergio necesita 90 minutos para preparar su Chakichuli usando sólo una hornalla a gas.

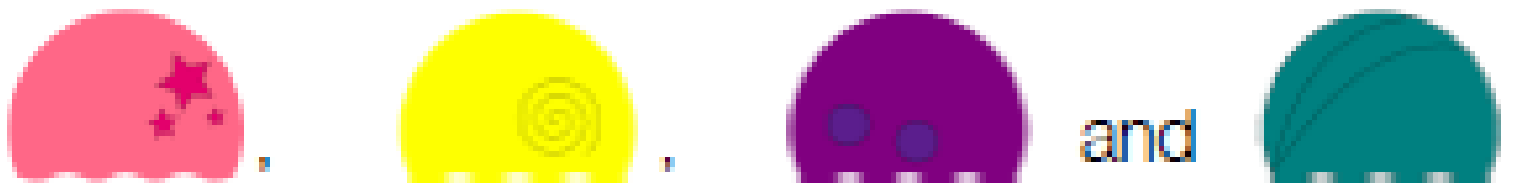
Pregunta: Cuando Sergio cocina en su casa tiene más hornallas a gas disponibles. Él puede usar más hornallas para que su comida esté pronta en menos tiempo.

¿Cuál de los siguientes enunciados no es correcto?

- A. Sergio puede reducir el tiempo de cocina en 10 minutos, usando dos quemadores.
- B. Sergio puede reducir el tiempo de cocina en 30 minutos, usando dos quemadores.
- C. Sergio puede reducir el tiempo de cocina en 40 minutos, usando tres quemadores.
- D. Sergio puede reducir el tiempo de cocina en 50 minutos, usando cuatro quemadores.

Helado infinito

Hay dos vendedores de helados. Usan los mismos cuatro sabores:



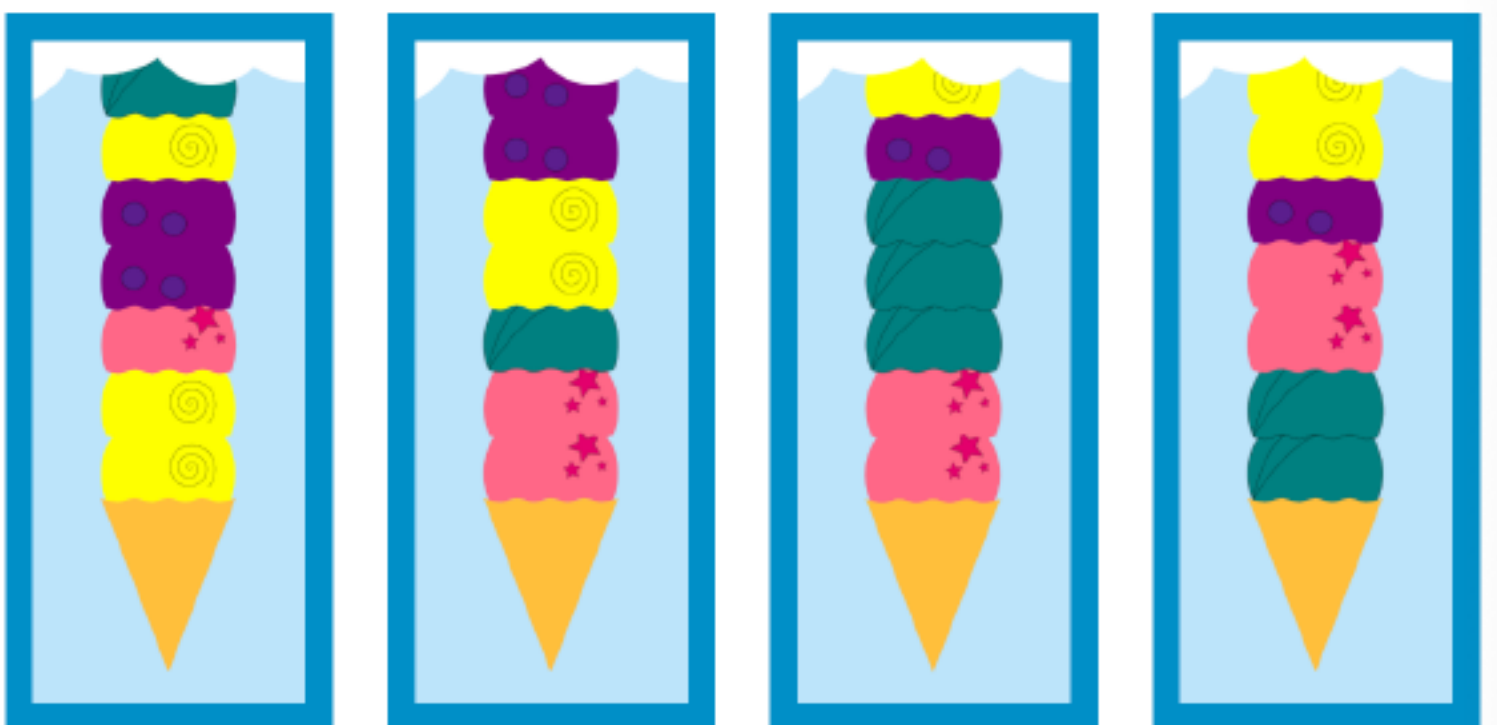
El primer vendedor usa las siguientes instrucciones para hacer helado:

1. Comience con un cono vacío.
2. Elija un sabor al azar y agregue dos cucharadas de ese sabor.
3. Agregue una cucharada de cualquier sabor diferente.
4. Si se alcanza la altura solicitada, deténgase; de lo contrario, vaya al Paso 2.

El segundo vendedor de helados no sigue ninguna instrucción.

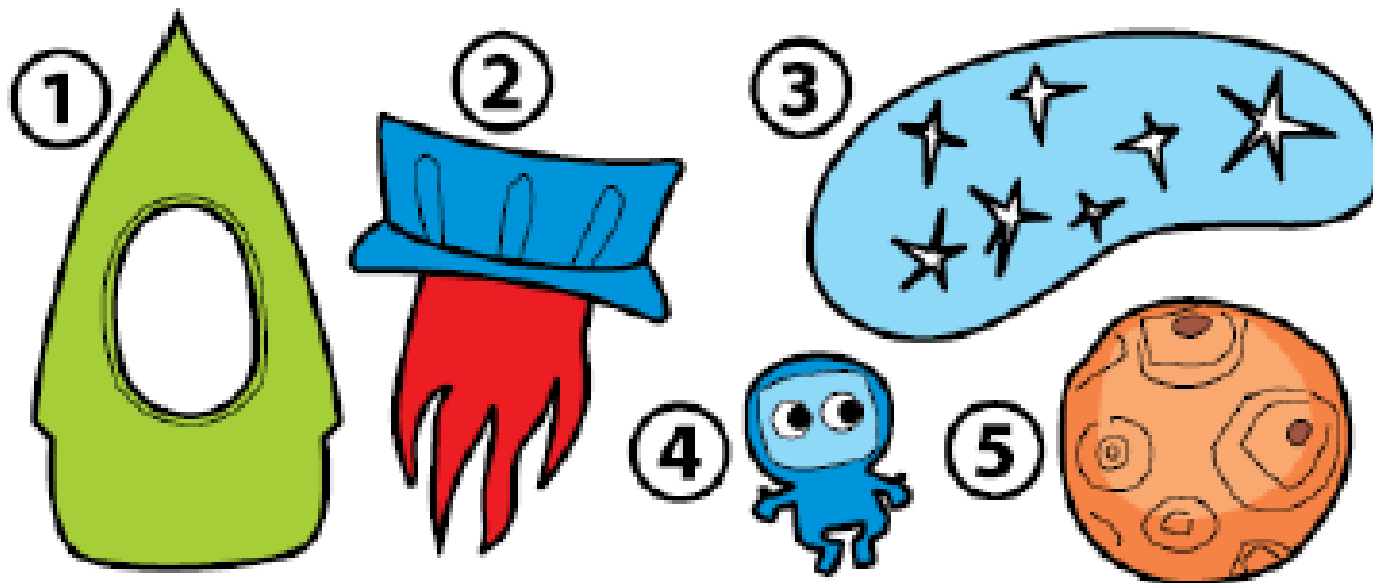
Pregunta:

Solo puedes ver las primeras bolas de los conos de helado a continuación. ¿Cuál es del segundo vendedor?

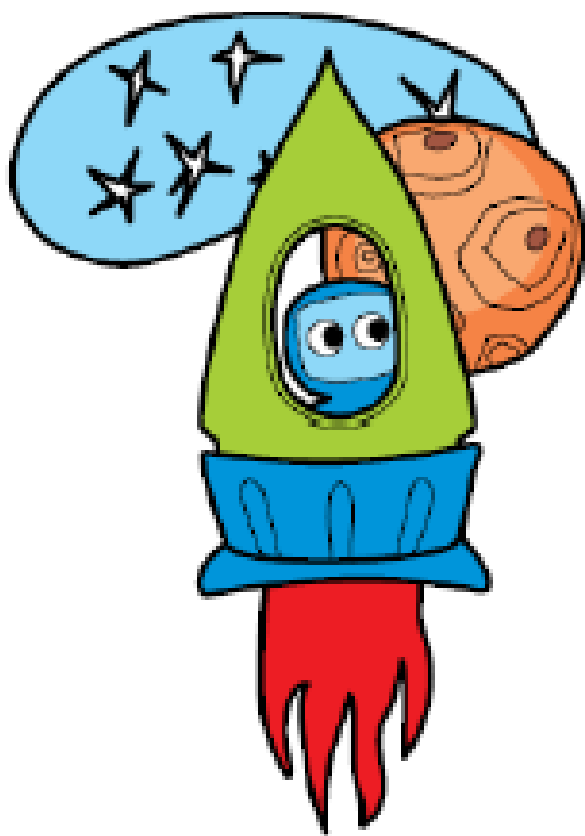


Pintar con sellos

El pequeño castor tiene cinco sellos.



Usando estos sellos, creó una pintura:



¿En qué orden usó los sellos el castor?

Pintar por capas

El pequeño castor tiene seis sellos



Usando los sellos creó la siguiente pintura:



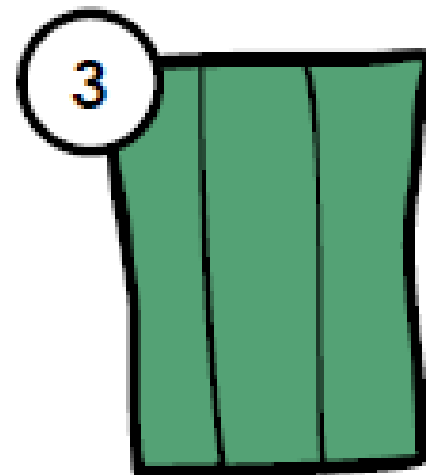
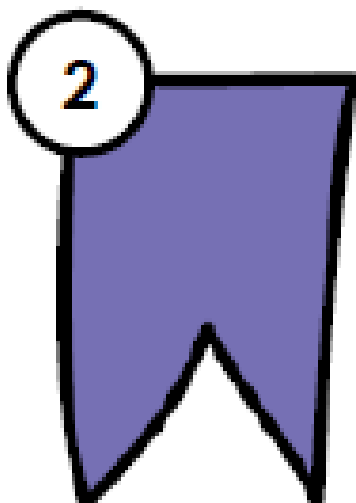
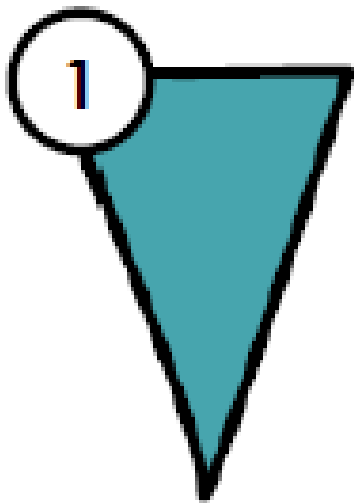
¿En qué orden usó los sellos el castor?

Banderas

Durante un cumpleaños el salón se decoró con estas banderas.



¿Qué bandera debe añadirse a continuación?



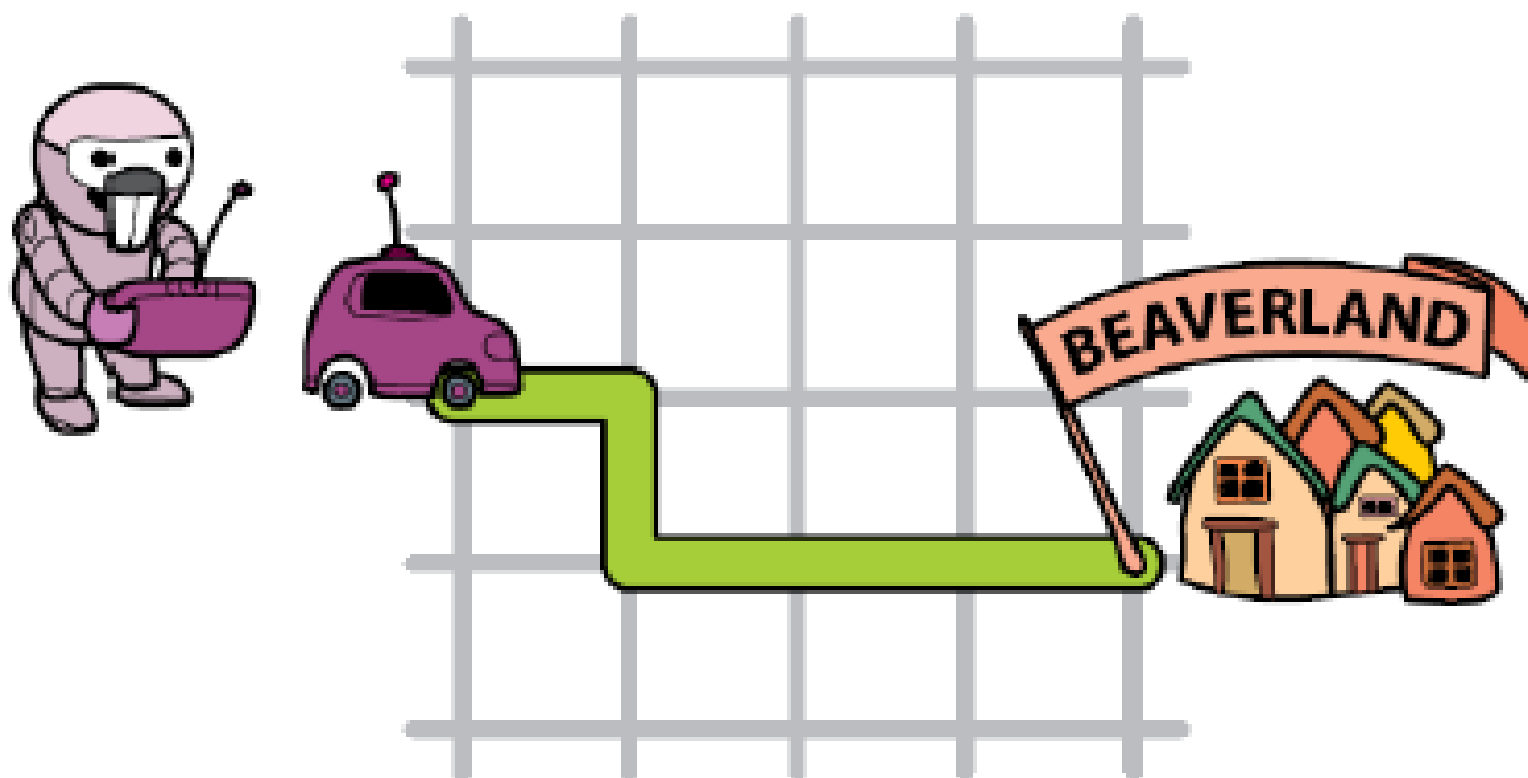
Robot que controla un auto

Un robot controla un auto usando los siguientes comandos.

Adelante 1: - dibuja una línea un casillero adelante.
Puede haber cualquier número asociado.

Izquierda: - gira a la izquierda noventa grados.

Derecha: - gira a la derecha noventa grados



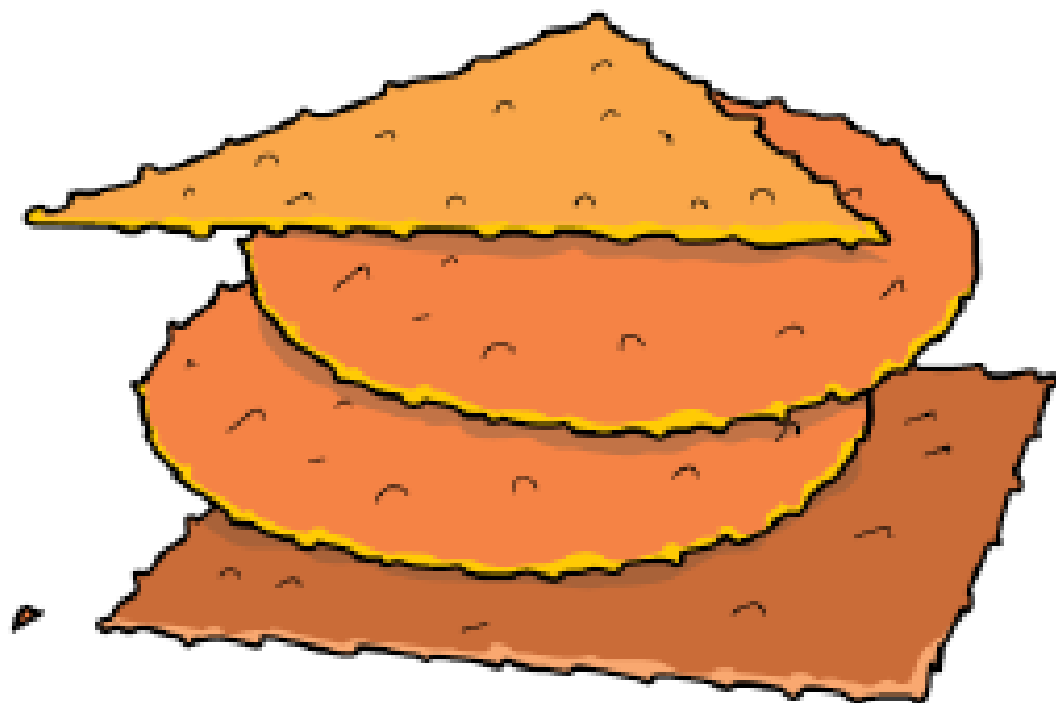
¿Cuál de los siguientes programas conduce el auto a Beaverland?

A	B	C	D
Adelante 1	Adelante 3	Adelante 3	Adelante 1
Izquierda	Derecha	Izquierda	Derecha
Adelante 1	Adelante 1	Adelante 1	Adelante 1
Derecha	Izquierda	Derecha	Izquierda
Adelante 3	Adelante 1	Adelante 1	Adelante 3

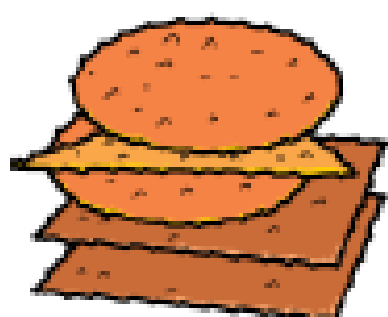
Robot y galletitas

Un robot reconoce varias galletas de forma geométrica: cuadrada, círculo y triángulo. Las vamos a marcar con CU, CI y TR.

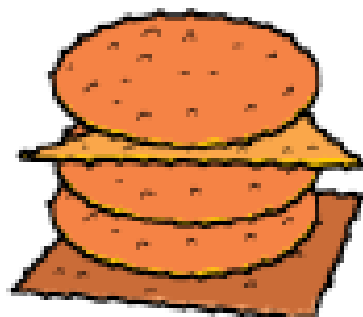
El robot dispone del comando PONER: coloca una galleta sobre otra. Cuando el robot termina los comandos PONER CU, PONER CI, PONER CI, PONER TR, la pila de galletas se ve así:



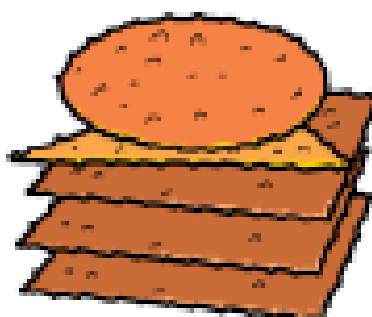
¿Cómo se verá la pila de galletas cuando el robot termine los comandos PONER CU, PONER CU, PONER CI, PONER TR, PONER CI?



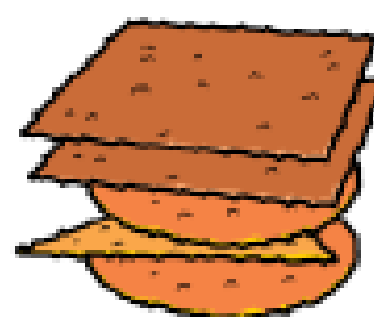
(A)



(B)



(C)



(D)

Equilibrio

Sabemos que esto es correcto ...



también esto



¿Cuál de esas afirmaciones es correcta?

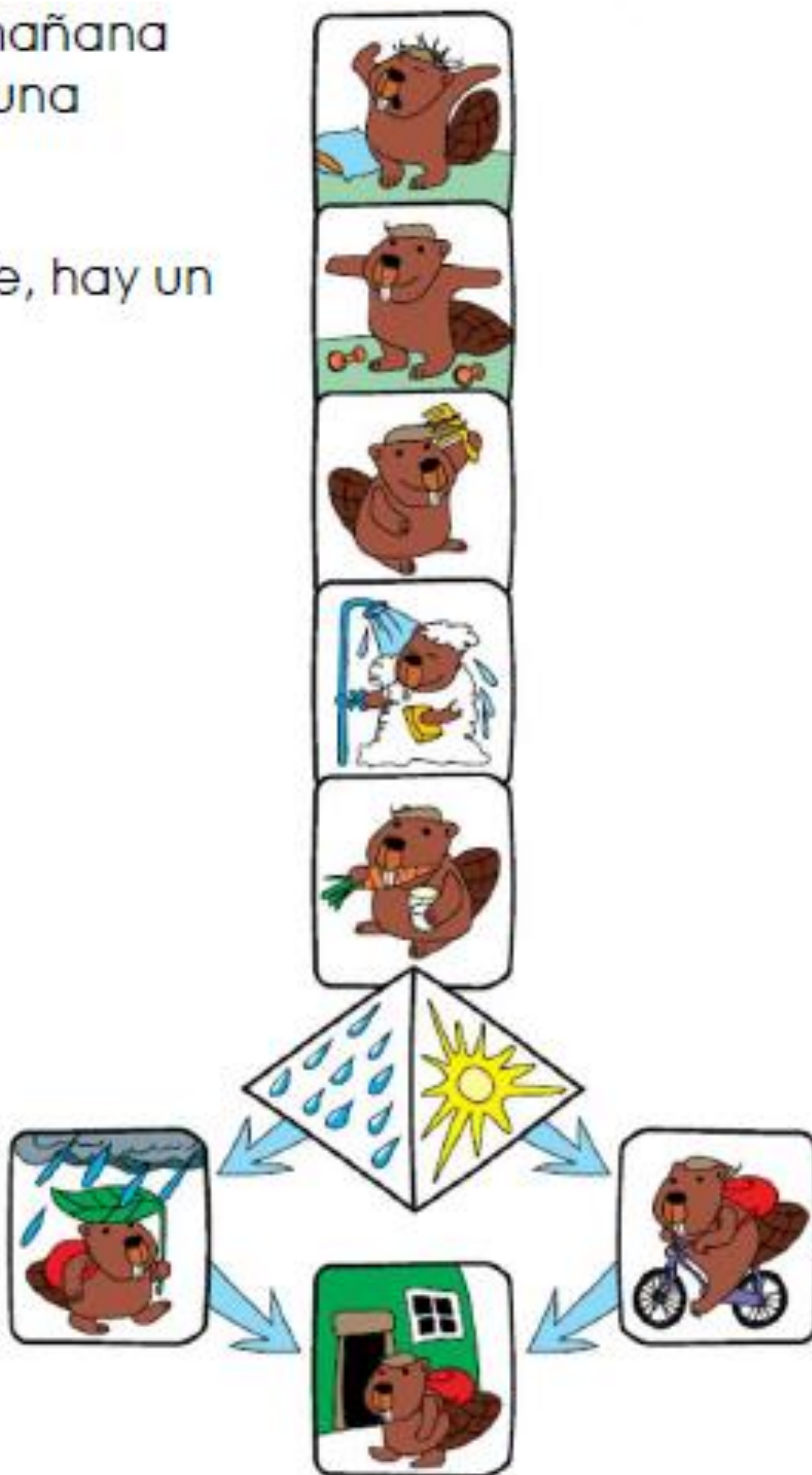
- A. El castor es más pesado que la impresora y la motocicleta es más pesada que el castor.
- B. El castor es más pesado que la impresora y la motocicleta es más liviana que el castor.
- C. El castor es más liviano que la impresora y la motocicleta es más pesada que el castor.

Mañana

Las acciones de la mañana deben realizarse en una secuencia correcta.

Desafortunadamente, hay un error.

¿Qué dos acciones están en el orden equivocado?



Torre de colores

Una castora pone anillos, uno encima del otro, en base a la siguiente secuencia:

- 1) Rojo
- 2) Verde
- 3) Amarillo

Ella repite la secuencia hasta que se coloca el último anillo de color correcto.



¿Cuántos anillos tendrá la torre?

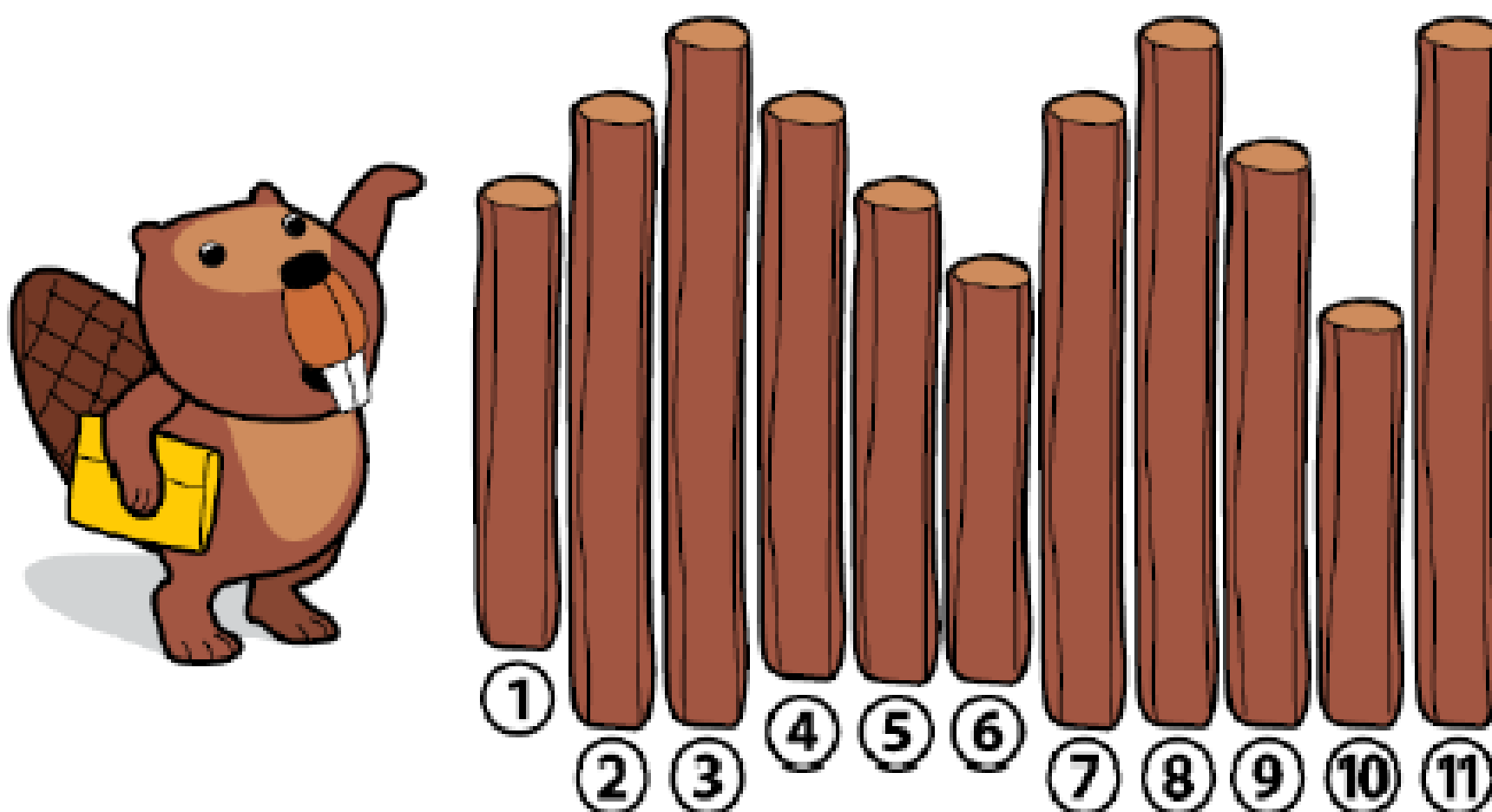
Choza de castor

El programador Beaver está clasificando los palos de una choza usando estas reglas:

1ª acción: si el tronco es más corto que el que está a la derecha, se usará para pisos;

2ª acción: si es más largo, entonces se usará para el techo.

El castor está tomando los palos en orden y repitiendo las acciones 1 y 2.

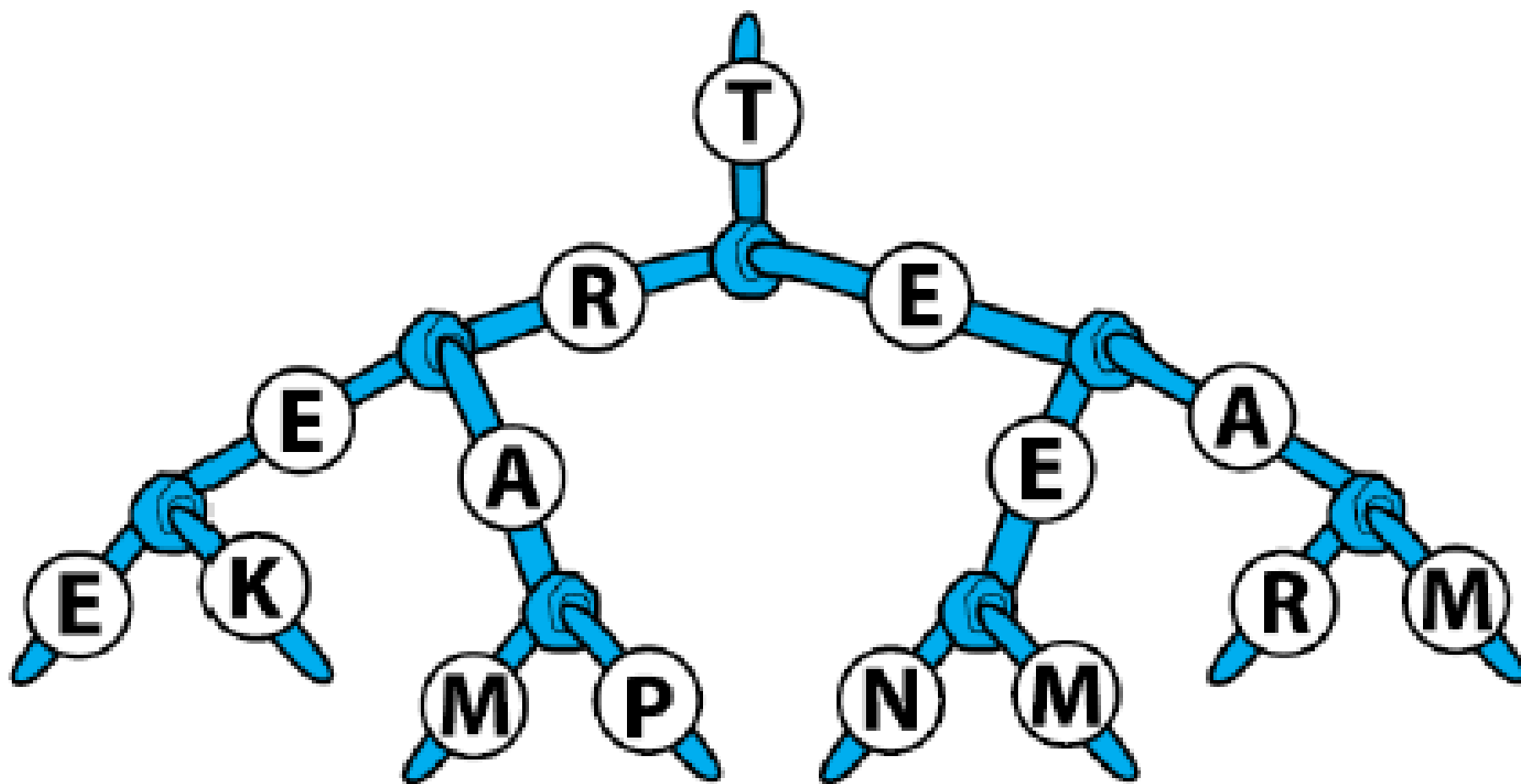


¿Qué troncos se utilizan para el techo?

Lee palabras

Lee estas palabras usando el árbol de posibilidades:

Tree, trek, tram, trap, teen, teem, team.



Falta una palabra de la lista. ¿Cuál es?

Rastro de piedras

El robot castor está caminando sobre un camino de baldosas y deja piedras de acuerdo a instrucciones:



- Avanza una baldosa



- Poner una piedra sobre la baldosa
delante de sí mismo



- Poner una piedra sobre la baldosa
delante de sí mismo

Cuando varias piedras pequeñas se colocan en la misma baldosa, forman una torre. ¿Qué algoritmo hace que el robot cree una torre de 4 piedras pequeñas?

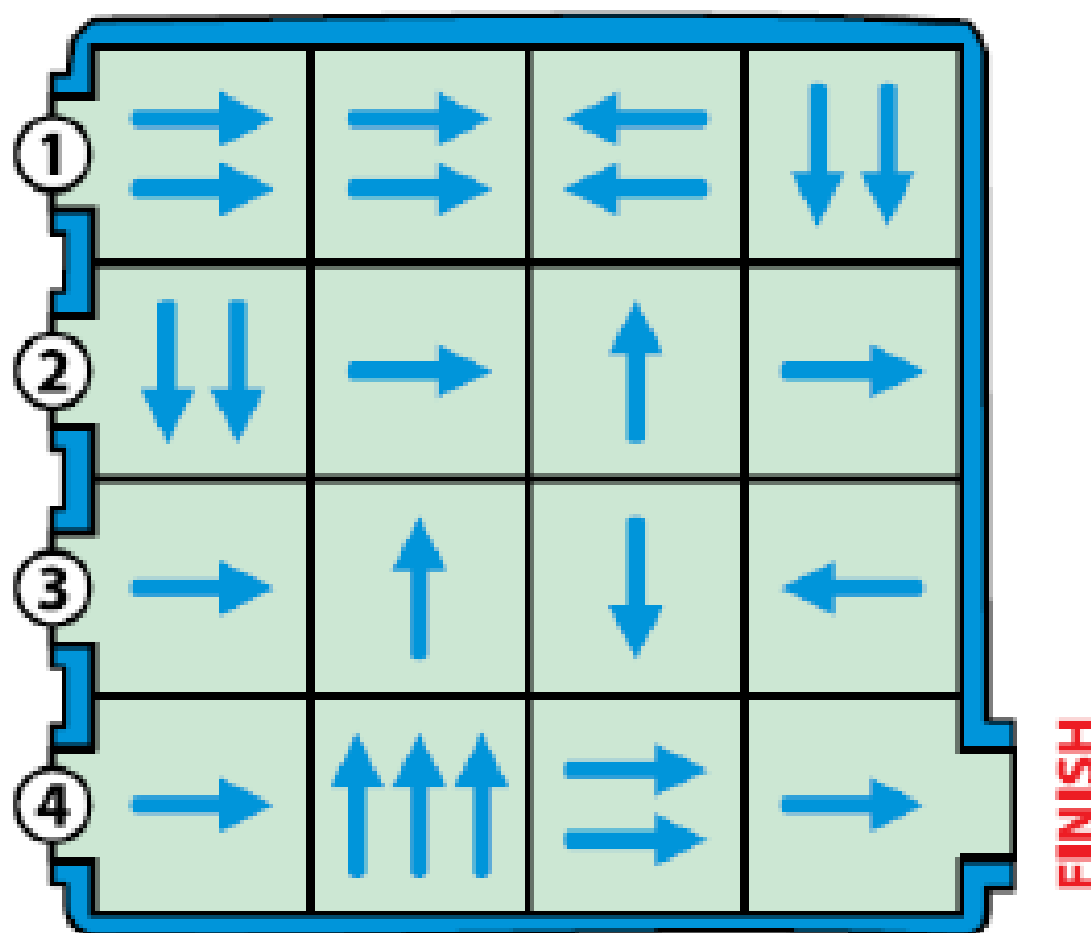
- (A)
- (B)
- (C)
- (D)

Escarabajo robot

Beaver creó un robot escarabajo, que puede moverse de una casilla a otra siguiendo las flechas. El robot escarabajo comienza en una de las entradas de la izquierda.

El robot se mueve en la dirección indicada por las flechas para tantos casilleros como flechas (por ejemplo, un casillero si hay una flecha, dos casilleros si hay dos flechas, etc.).

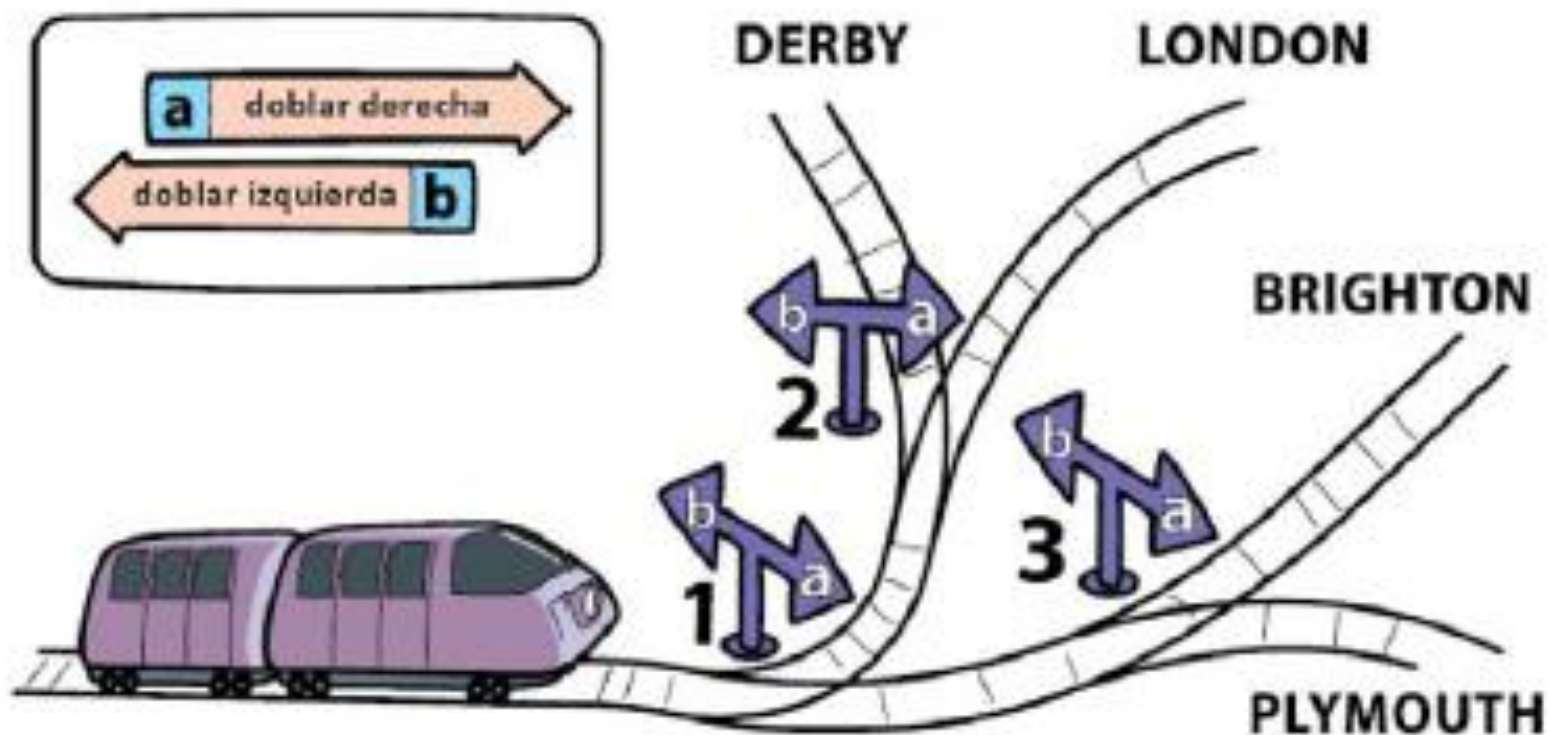
Cuando el robot se mueve ignora las flechas en los casilleros



¿Qué entradas permiten que el robot llegue al final?

Elegir vías

Las flechas de tráfico controlan los movimientos del tren en cada cruce.



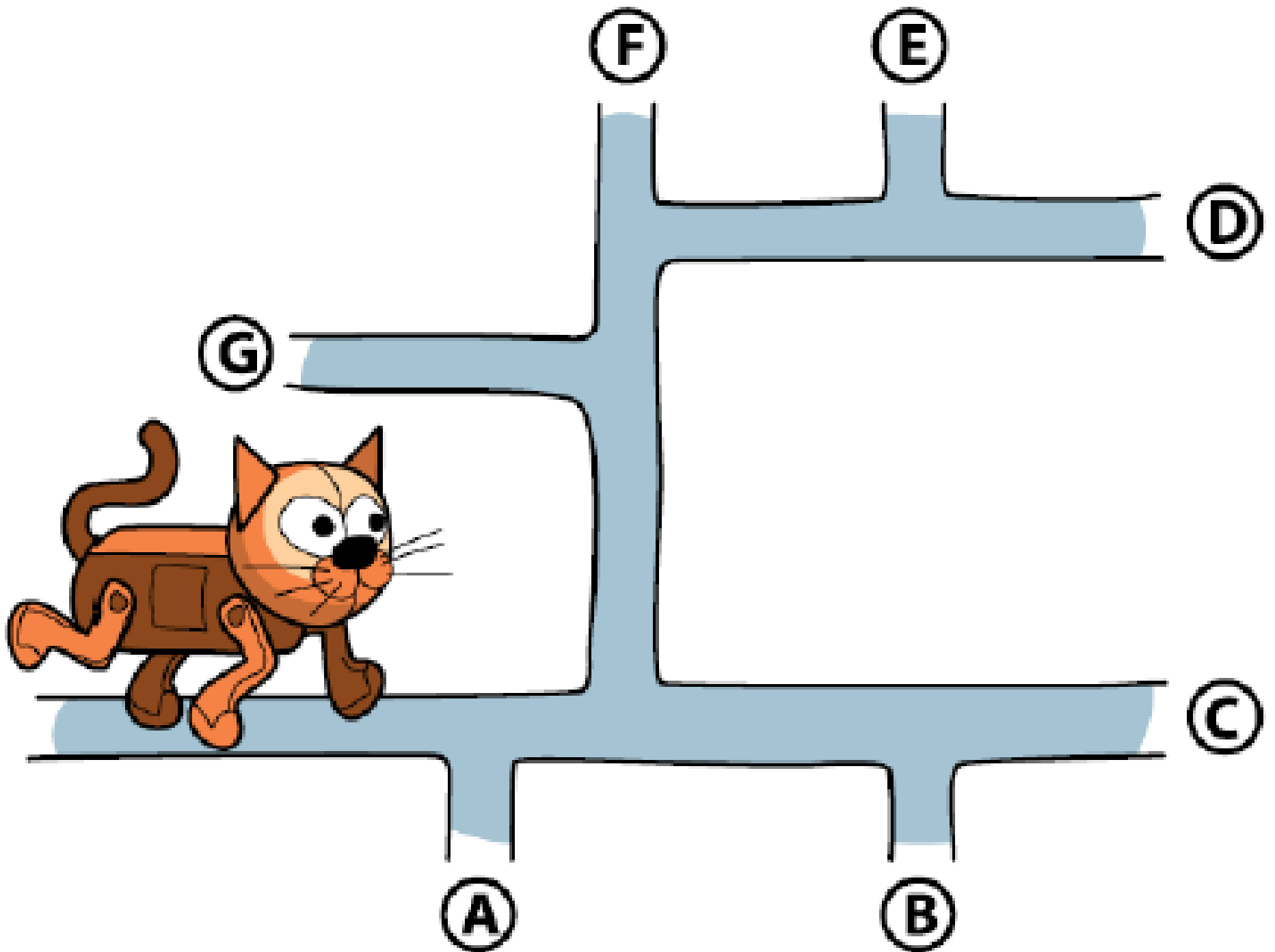
¿Qué par de instrucciones permitirá que el tren llegue a Londres?

- A. 1a y 3a
- B. 1b y 2a
- C. 1a y 2b
- D. 1b y 3a

Otra vuelta

El castor creó un gato robot, que se mueve de acuerdo con las siguientes reglas que se repiten:

- 1) Avanzar
- 2) Girar en el segundo cruce

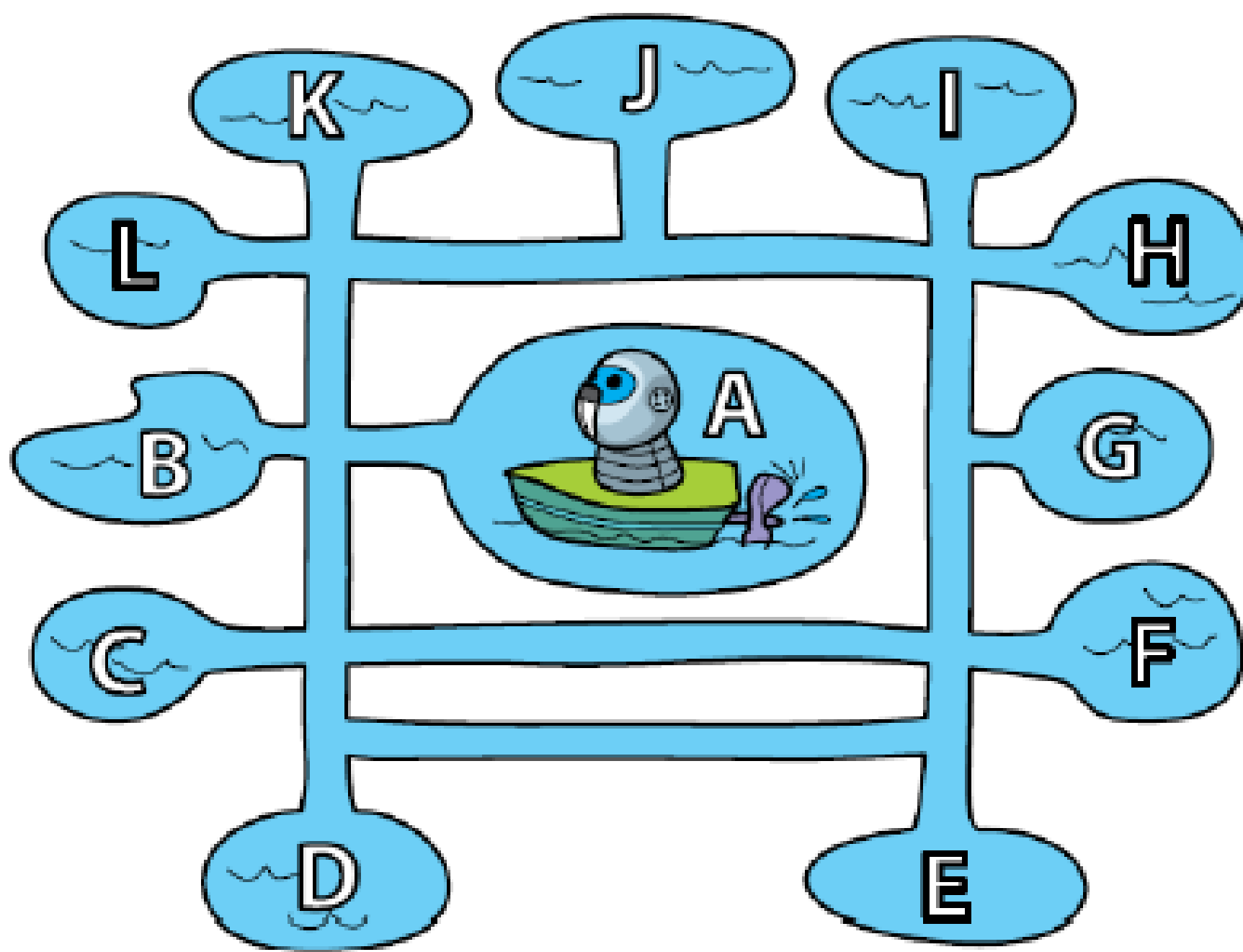


¿Por dónde saldrá el gato?

Robot flotante

El pequeño castor creó un robot que nada de acuerdo con los siguientes comandos:

- 1) Nada hacia adelante;
- 2) Cuando es posible dobla a la izquierda



El castor puso a andar su robot en su casa, en el estanque A. ¿En qué estanque terminará su viaje?

Castor frances

El castor francés lleva una remera con su logotipo. Le gustaría tener diferentes colores en cada remera que usa. Cada remera debe tener un color de la bandera francesa. Así, llevaría una remera azul, la siguiente sería blanca, luego roja.



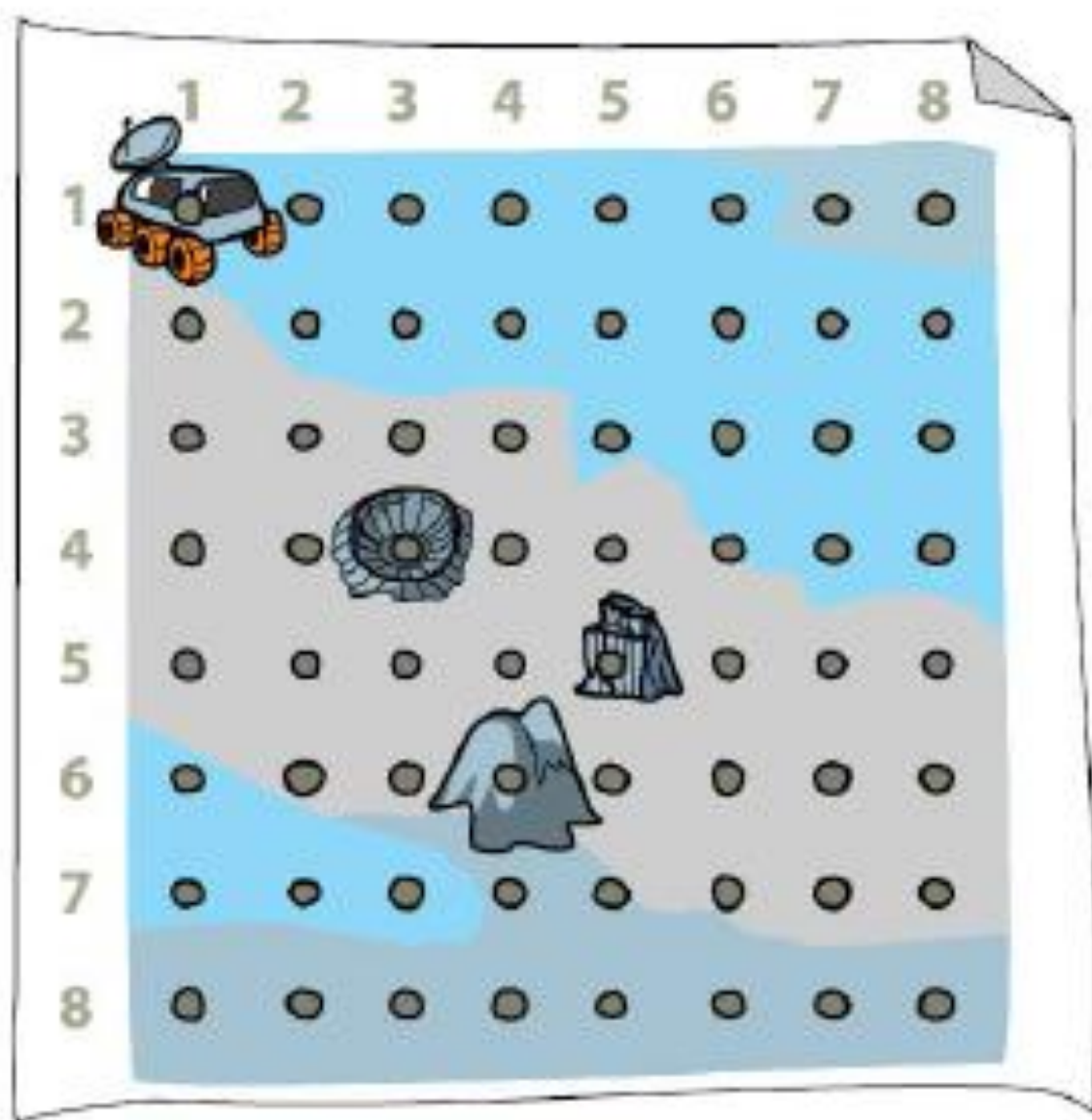
¿De qué color será la décima remera?

Auto Lunar

El auto lunar controlado por el castor se está moviendo de un punto a otro usando el mapa de abajo. El camino del auto lunar es:

(1, 1) (1, 3) (4, 3) (4, 6) (5, 6)

El primer número es la fila, el segundo es el número de columna.

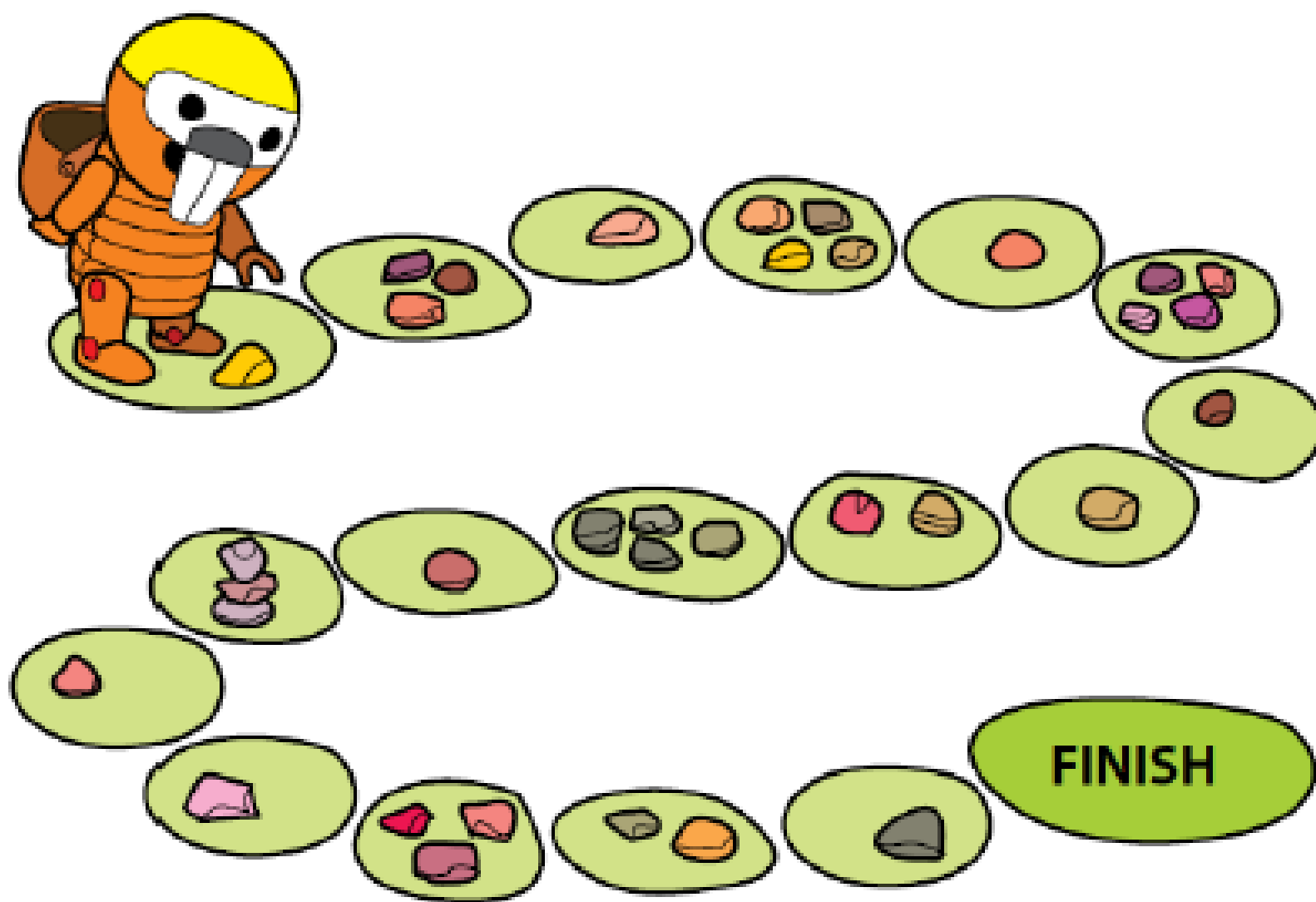


¿Con cuál de estos objetos se encontrará el auto lunar: colina, cráter o rocas?

Pequeñas piedras

El robot está recogiendo piedras interesantes siguiendo las instrucciones:

- Si hay una piedra en el casillero, entonces muévete al siguiente casillero,
- Si NO, toma una piedra y avanza el mismo número de casilleros que piedras queden en el casillero.



¿Cuántas piedras recogerá el robot?

Lindas baldosas

El robot castor está caminando sobre baldosas y decorándolas con adornos. Él sabe estas instrucciones:



Varias flores en la misma baldosa se dibujan una junto a la otra.



¿Cuál es el mayor número de flores dibujadas en una sola baldosa por el robot castor, después de estas instrucciones?

El cambio

Las tarjetas de los castores y los canguros están en el orden siguiente:

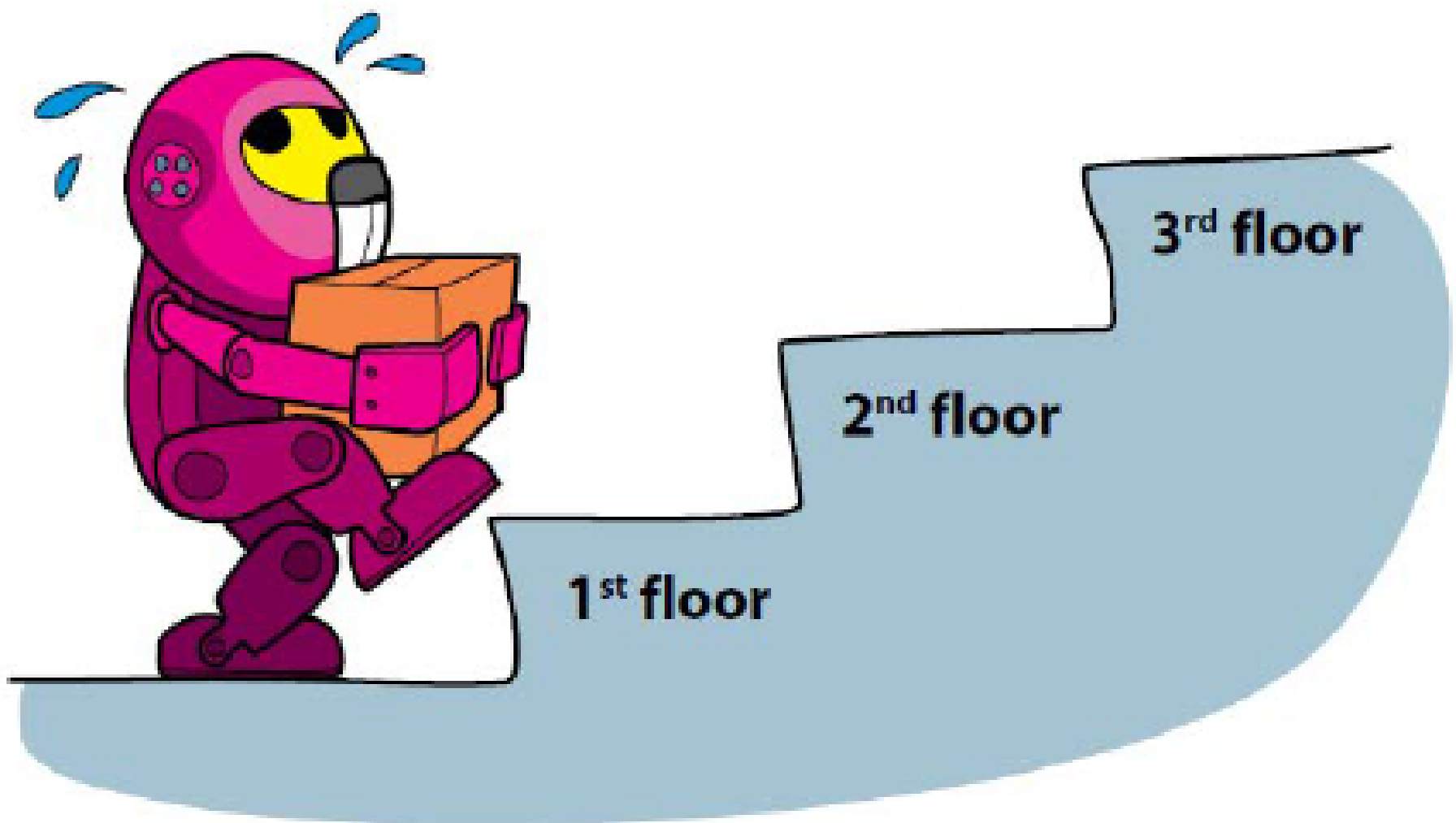


Puedes intercambiar dos cartas, una al lado de la otra.

¿Cuántos intercambios se necesitan para obtener todos los castores al comienzo de la fila y los canguros al final? El número de cambios debe ser mínimo.

Robot cadete

El robot castor fue programado para llevar paquetes al tercer piso. Si un paquete pesa hasta 10 kilos, el robot puede moverse 1 piso por minuto. Si es más pesado 2 minutos por piso. El robot demora 1 minuto en prepararse para moverse antes de cada tramo de escaleras.



¿Cuántos minutos le tomará a Robot llevar un paquete de 13 kilos al 3er piso?

Leer alrededor

Una rueda está programada para detenerse de acuerdo con las siguientes reglas:

1ª vez- salta un casillero

2ª vez - salta dos casilleros,

3ª vez - salta tres casilleros, etc.

La primera letra de la palabra es "P".



¿Cuál es la palabra?

Lenguaje castor

Los castores que silban pueden hablar entre sí desde una gran distancia utilizando el lenguaje de silbidos. Cada carta se compone de una combinación de silbidos largos y cortos. Hay una pausa entre las letras.

— Silbido largo • Silbido corto

Sonidos para las siguientes letras son:

A • —	S • • •
R • — •	N — •
E •	T —



¿Qué secuencia de silbidos forma la palabra BEBRAS?

- (A)** — • | • | — • | • — • | • — | • • •
- (B)** — • — | • | — • • • | • — • | — | • • •
- (C)** — • • • | • | — • • • | • — • | — | • • •
- (D)** — • • • | • | — • • • | • — • | • — | • • •

Halla el error

Una rueda está programada para detenerse de acuerdo con las siguientes reglas:

1ª vez - salta una casillero,

2ª vez - salta dos casillero,

3ª vez - salta tres casilleros, etc.

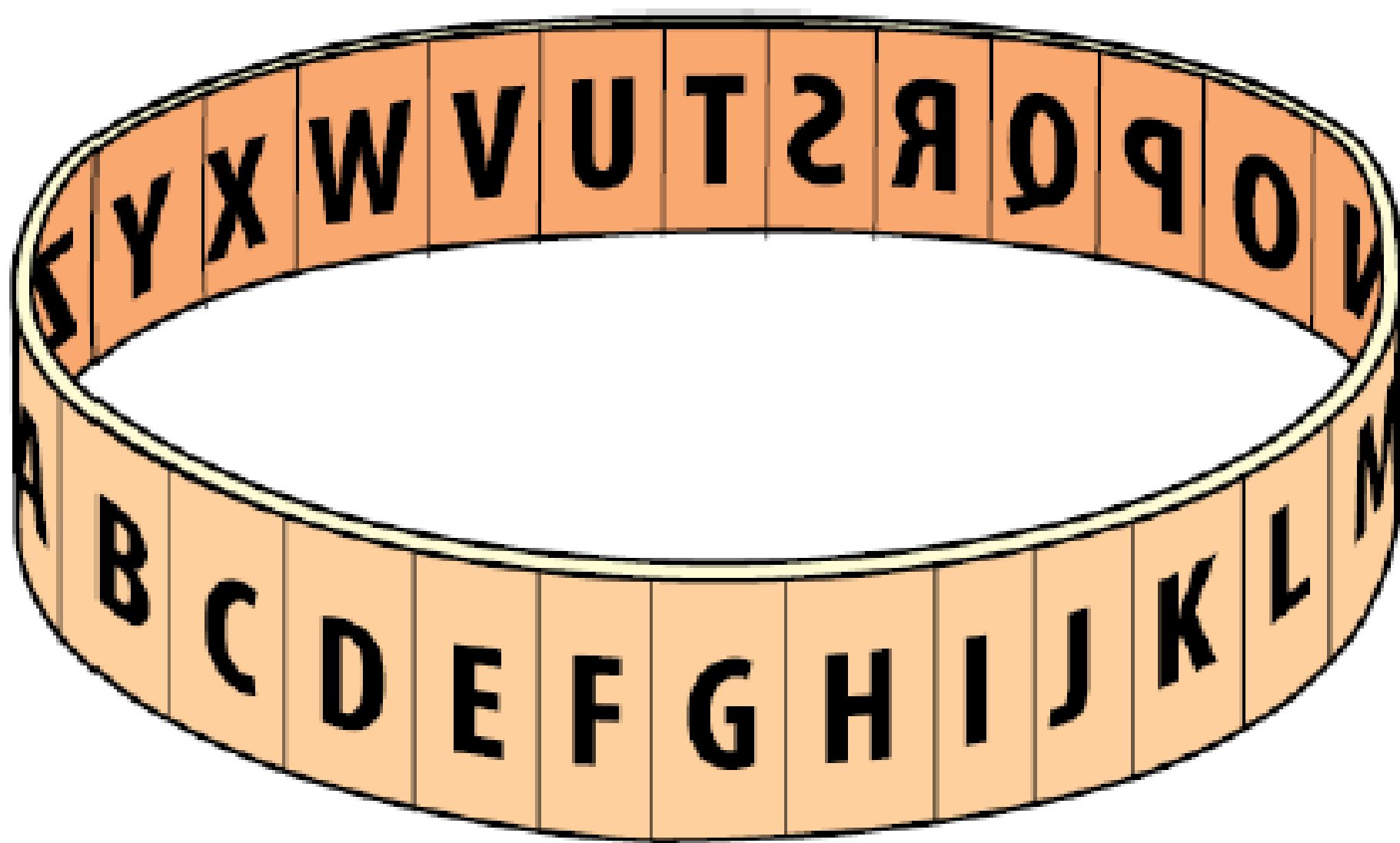
La primera letra de la palabra es "P".



El castor leyó una palabra y encontró un error.
¿Cuál es el error?

Cifrado

Los castores envían mensajes secretos con un cifrado específico: cada letra del alfabeto se desplaza dos letras.. Ejemplo. A->C, B->D..., Y->A, Z->B.



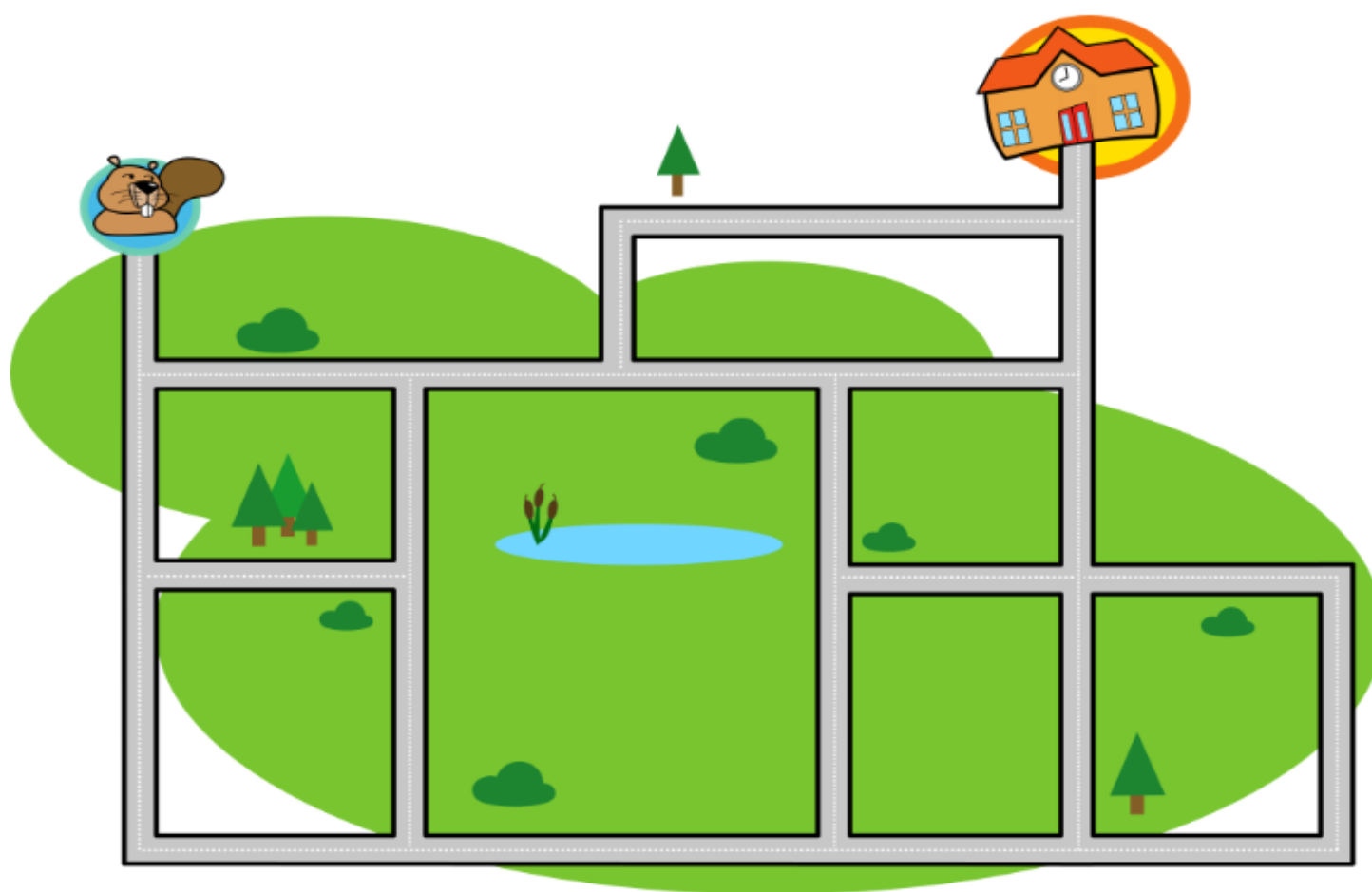
Mensaje recibido: JGNNQ VJGTG

¿Qué escribió el castor?

Automóvil

Un automóvil sin conductor necesita llevar a un estudiante a la escuela. El auto está programado para operar con tres instrucciones:

- Adelante: avanza hasta que ya no puedas seguir
- Izquierda: gire 90 ° a la izquierda
- Derecha: gire 90 ° a la derecha



														
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Pregunta: ¿Puedes escribir un conjunto de instrucciones (un algoritmo) que lleve al castor a su escuela? **Pista:** las instrucciones necesarias coinciden con las casillas en blanco de arriba.

Papá Castor

Papá castor está eligiendo una foto, donde:

- 1) El personaje de la foto no tenga un palo y
- 2) Todos los botones de la capa estén cerrados.

A



B



C



D



¿Cuál es la foto correcta?

Cumpleaños

Sólo hay dos números en Beaverland: 0 y 1.

Números en
Beaverland

0 →	0000
1 →	0001
2 →	0010
3 →	0011
4 →	0100
5 →	0101
6 →	0110
7 →	0111
8 →	1000
9 →	1001
10 →	1010
11 →	1011
12 →	1100
13 →	1101

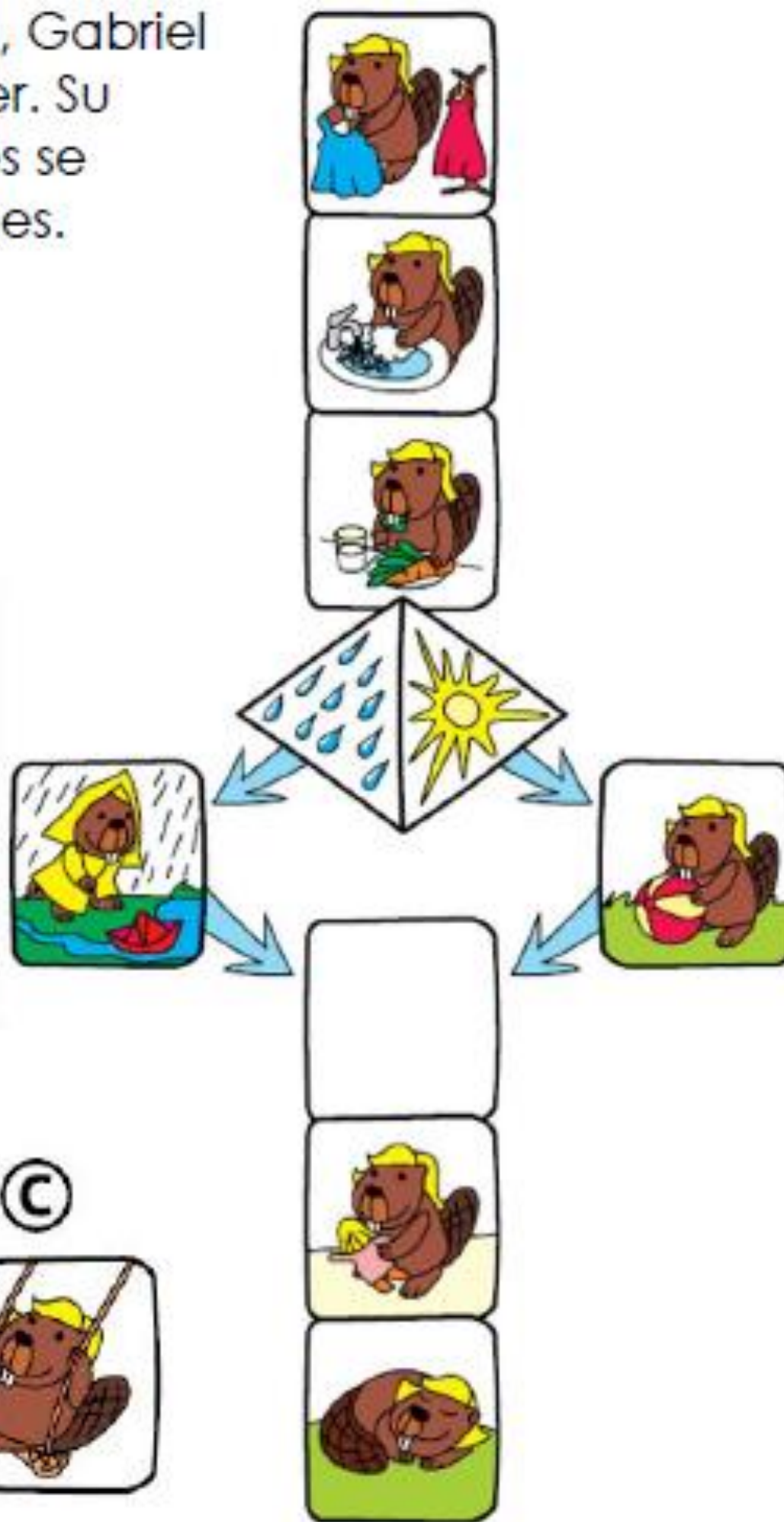


Durante una celebración de cumpleaños, encender velas significa 1 y apagar significa 0.

¿Cuántos años tiene el castor?

Escuela

Después de la escuela, Gabriel tiene mucho que hacer. Su secuencia de acciones se muestra en las imágenes. Desafortunadamente, falta una foto.



Monedas

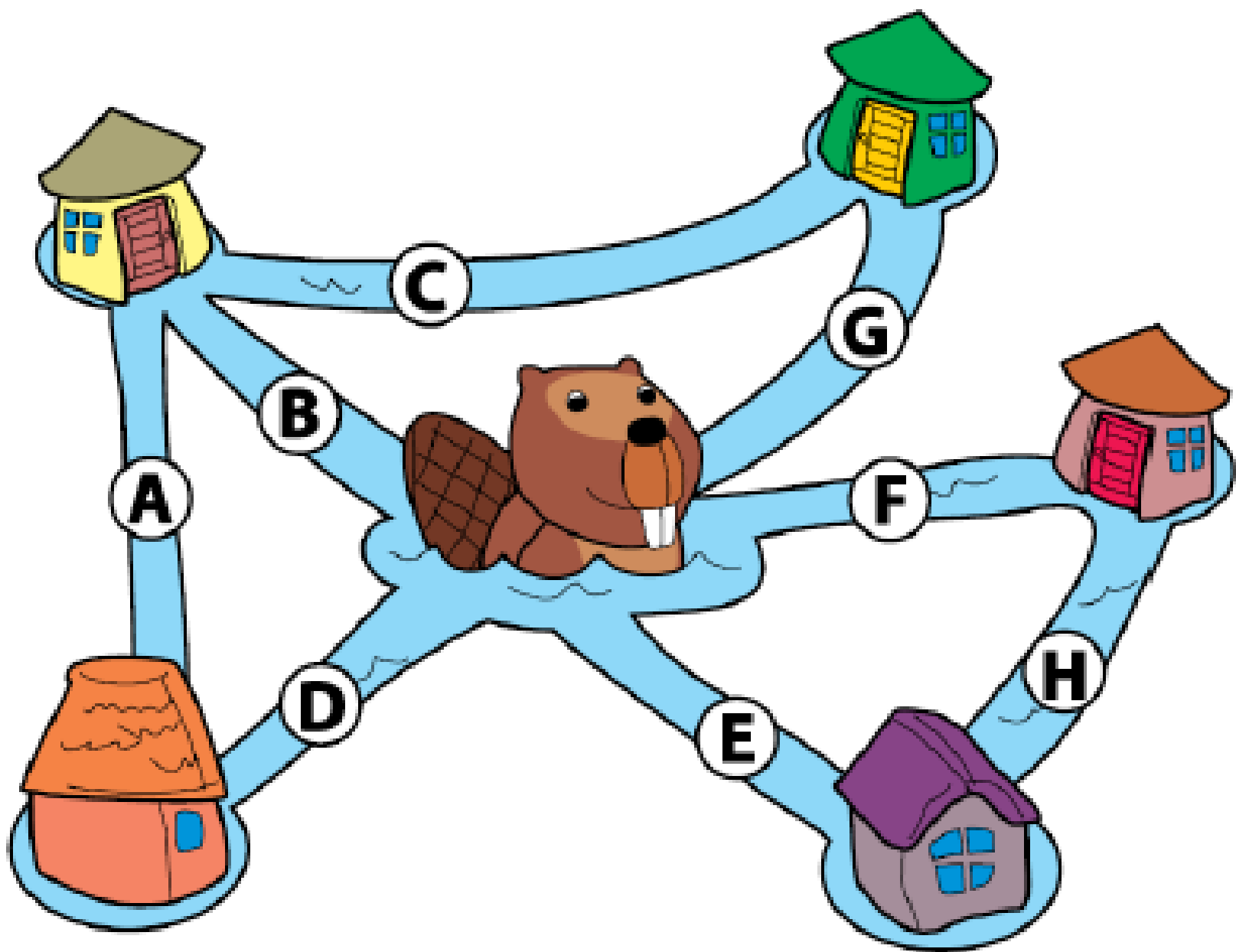
Dinero de Beaverland - monedas beuro. Castor está comprando un pez con monedas de beuro. El pez cuesta 10 beuros. Tiene estas monedas:



¿De cuántas maneras diferentes puede pagar?

Castor que nada

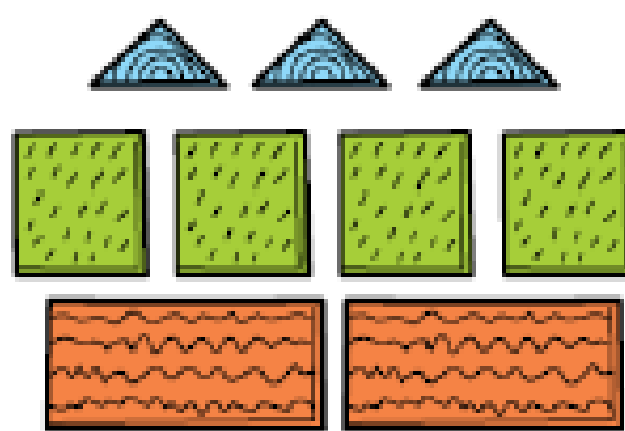
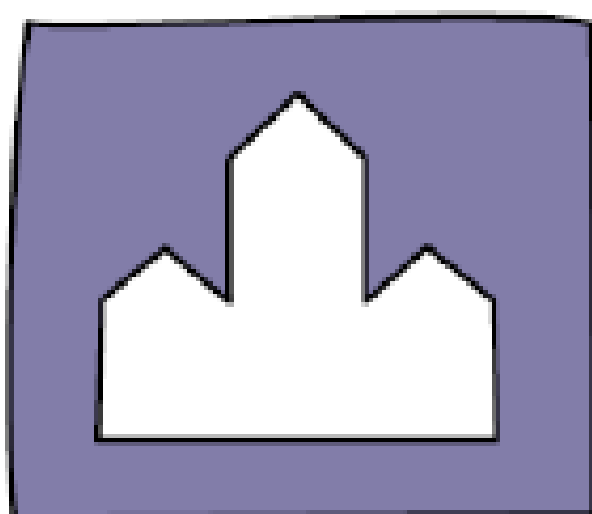
El castor quiere nadar a través de todos los ríos, pero solo se le permite nadar a lo largo de cada río una sola vez.



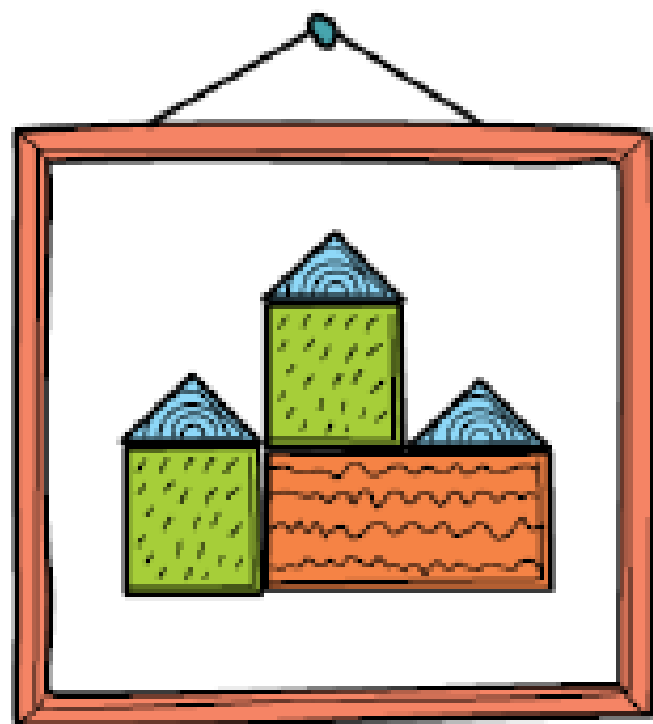
¿Cuál es el camino que el castor debe hacer nadando?

Imagen de Castillo

La pequeña castora Lina usa un método emocionante para crear imágenes. Ella corta una plantilla del castillo en un panel de cartón. Luego coloca, sobre ella, ladrillos de colores.



Lina creó esta pintura:



¿De cuántas formas diferentes es posible crear esa pintura?

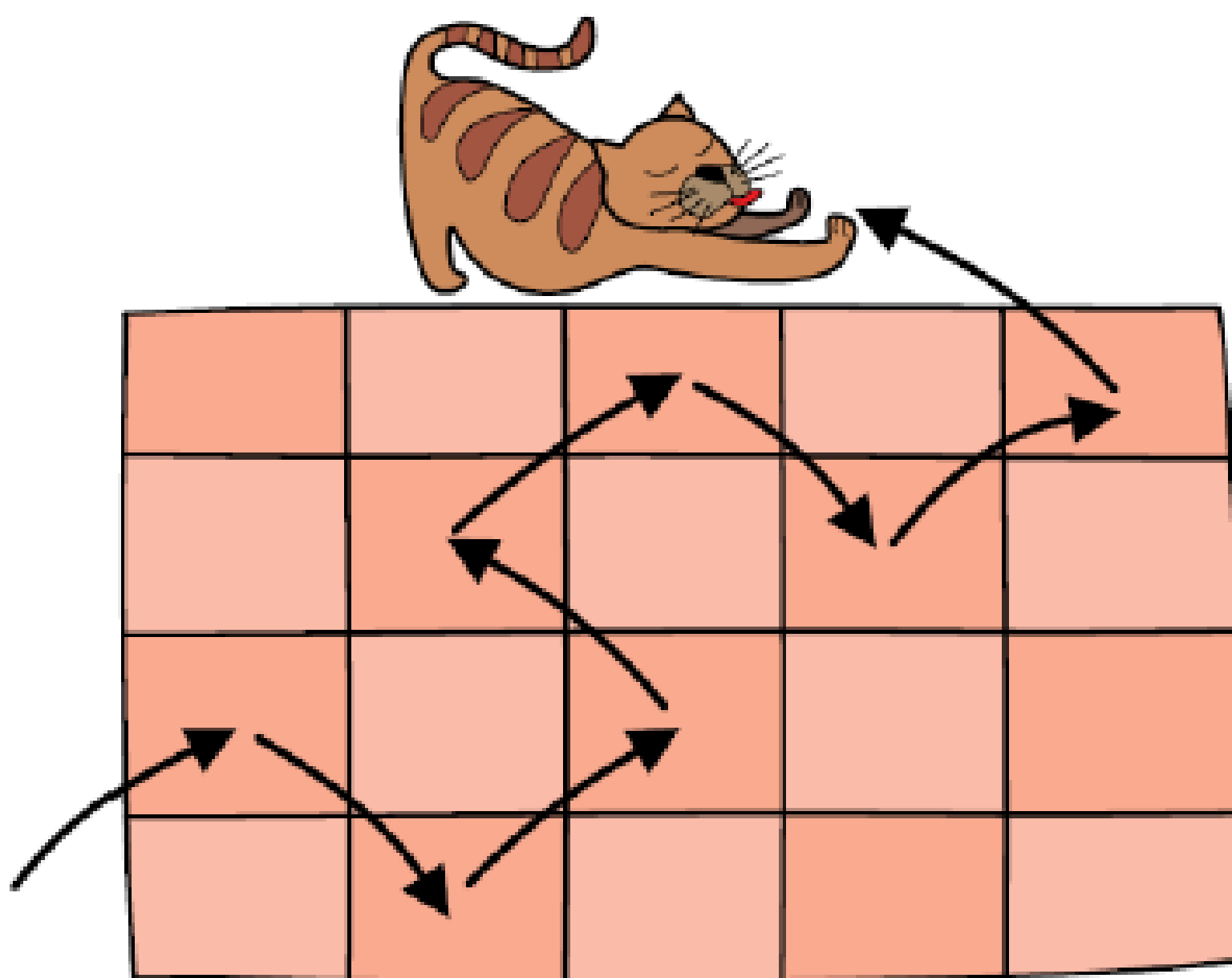
Por la diagonal

Robogato se mueve en diagonal de acuerdo con las instrucciones:

-SI hay un ratón en el casillero, muévase hacia la izquierda,

-SI NO (si no hay ratón) - vaya a la derecha.

Robogato ha seguido el camino de abajo y ha capturado a todos los ratones.



¿Cuántos ratones capturó el gato?

El Cine

Las sillas en un cine están marcadas con números.

Los chicos están sentados en estas sillas:

[1, 1]; [1, 3]; [1, 6]; [2, 2]; [2, 5]; [2, 6]; [3, 2]; [4, 3]; [4, 1];
[4, 2]; [4, 5]; [4, 7].

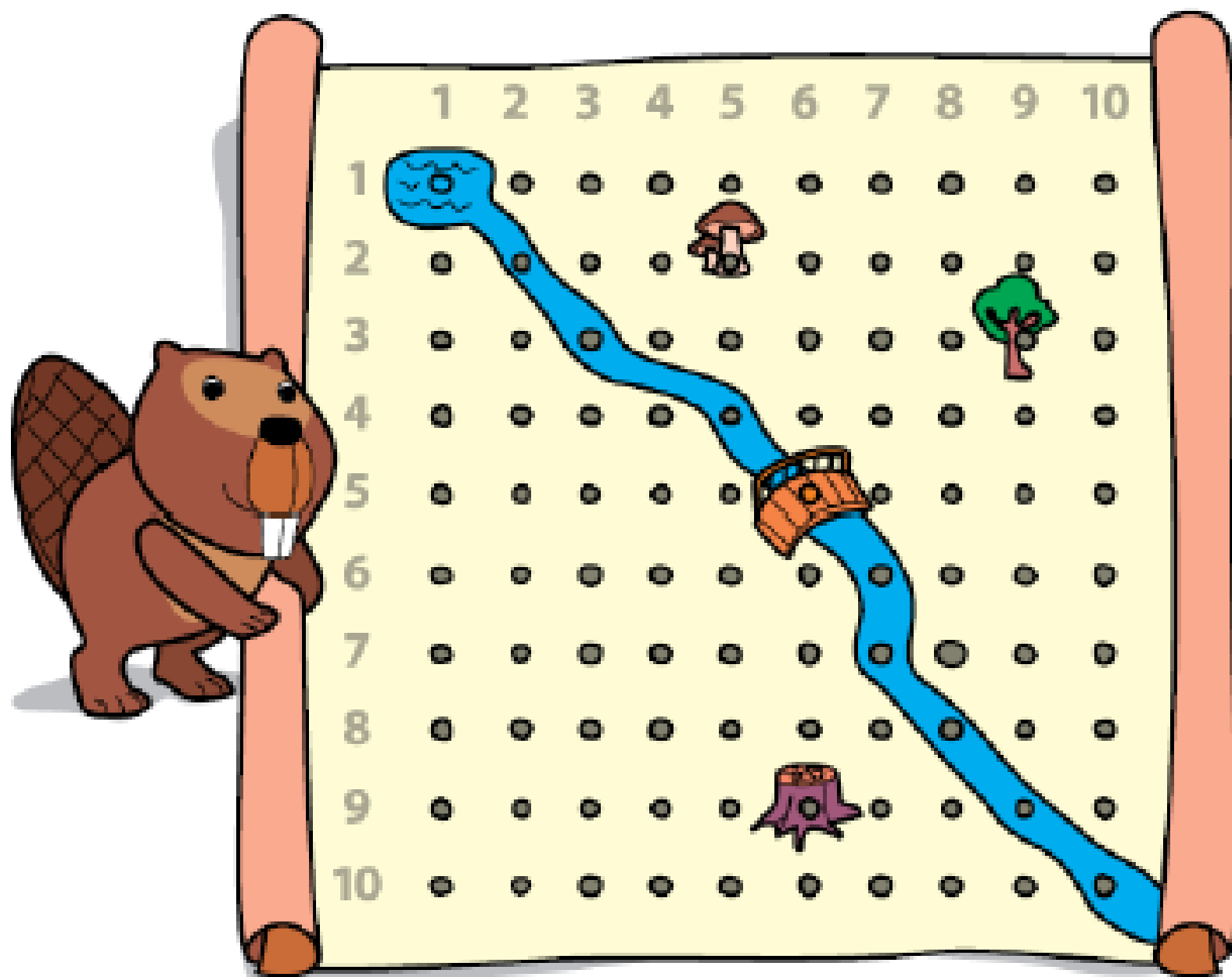


El mapa

En el mapa de castores, la ubicación de los objetos se indica con dos números entre paréntesis (número de fila, número de columna)

Lago (1, 1)

Puente (5, 6)



La cabaña de los castores está ubicada cuatro puntos debajo del puente y dos puntos a la derecha del puente.

¿Cuál es la ubicación de la cabaña de castor?

Tender Ropa

El canguro construyó un secadero ropa. Quiere reforzar los postes para salvar el secadora de los castores. Desafortunadamente, solo pueden darse el lujo de fortalecer un poste. ¿En qué poste debería invertir?



A lavar

El castor tiene una lavandería con dos máquinas separadas para lavar y secar. Ambas máquinas tienen un ciclo de funcionamiento de media hora, por lo que cada cliente necesita 60 minutos.

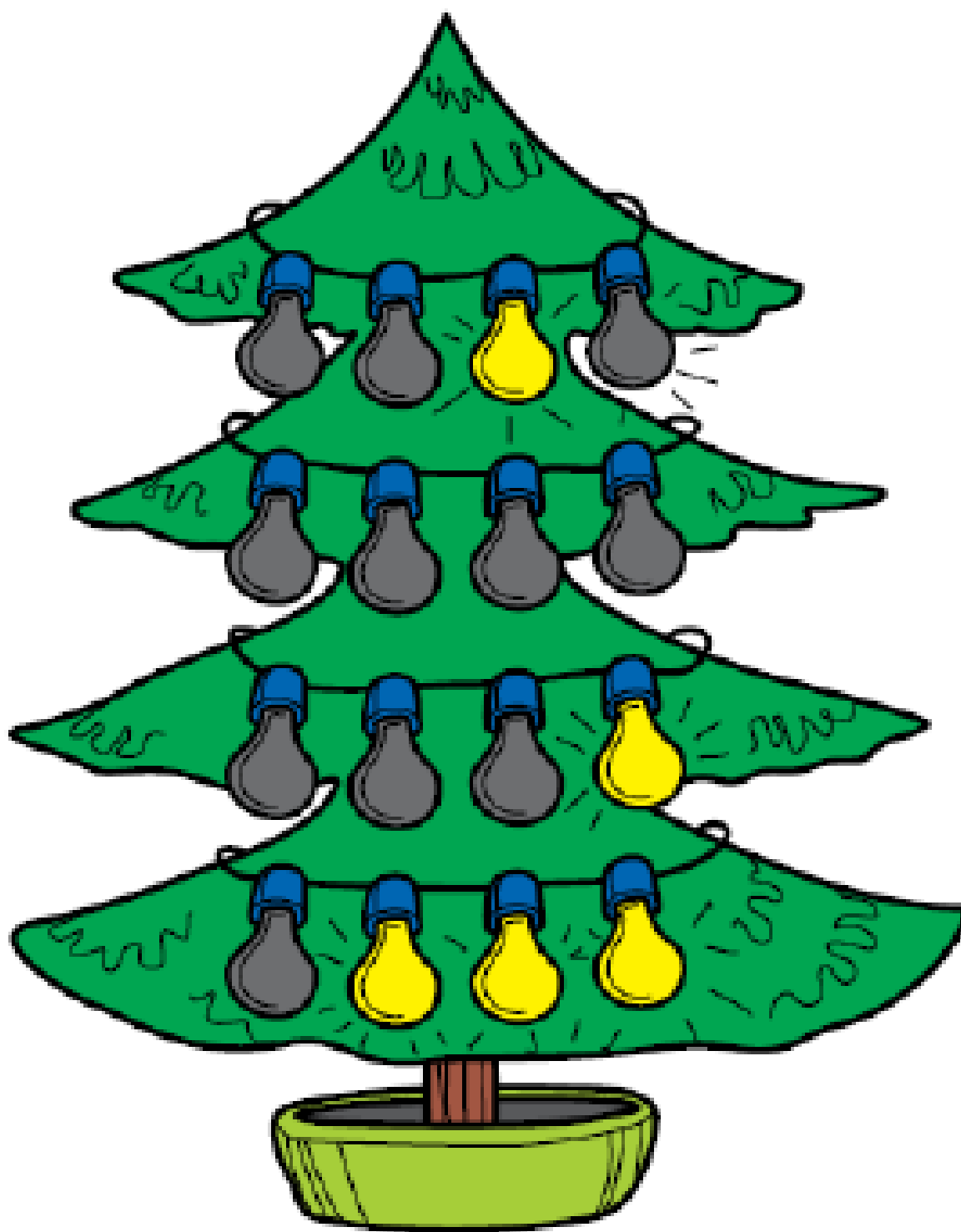


Dos castores llegan apurados. Necesitan lavar y secar su ropa lo más rápido posible.
¿Cuántos minutos tomará lavar y secar la ropa para dos castores?

Año nuevo del programado

El castor programador decoró un árbol de Navidad especialmente en la víspera de Año Nuevo. Una bombilla encendida significa 1 y apagada significa 0..

0 →	0000
1 →	0001
2 →	0010
3 →	0011
4 →	0100
5 →	0101
6 →	0110
7 →	0111
8 →	1000
9 →	1001
10 →	1010

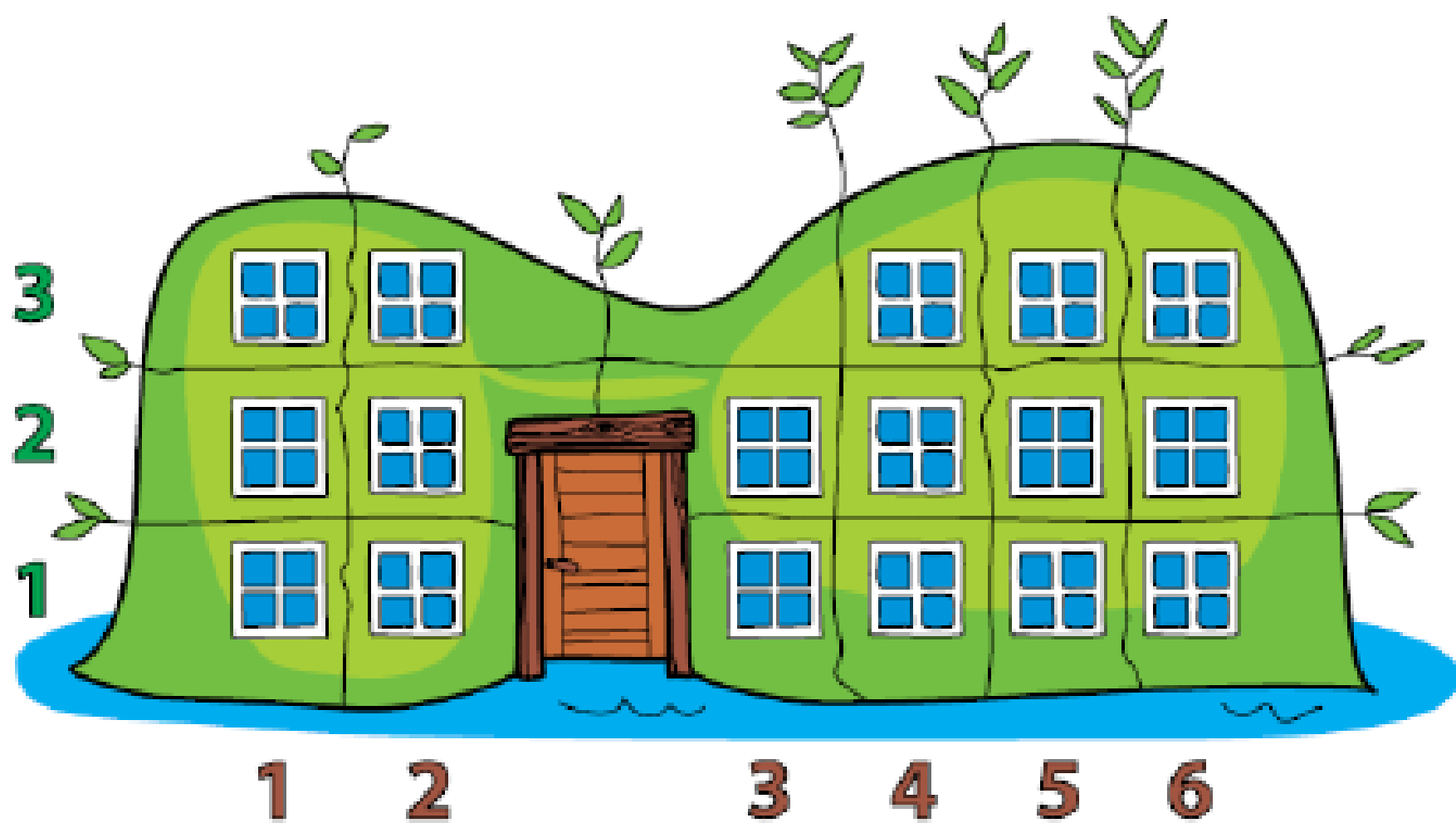


¿Qué año nuevo celebran?

Casa castor

Las ventanas de la casa castor están marcadas por números de fila y columna, por ejemplo, Ventanas a la derecha de la puerta: [1, 3] y [2, 3].

Castor reemplazó a las ventanas: [1, 2]; [1, 6]; [2, 2]; [2, 5] el año pasado.



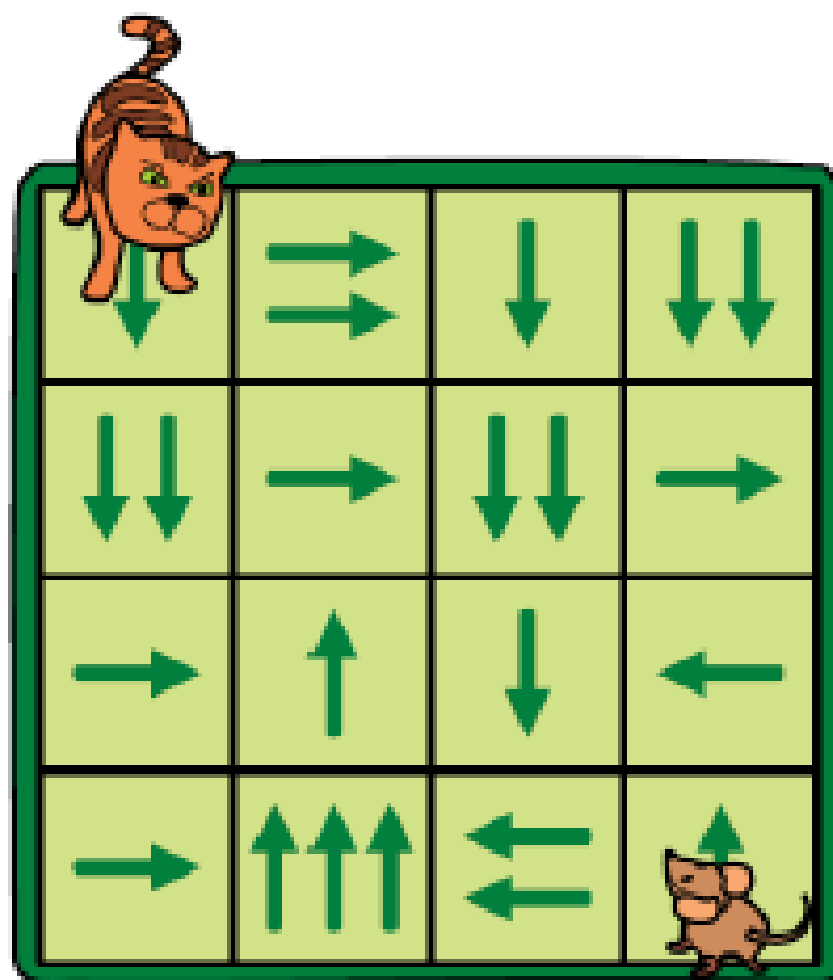
Este año quiere reemplazar otras ventanas, pero solo aquellas que tienen 4 "vecinos": a la izquierda, derecha, arriba y abajo.

¿Cuántas ventanas Beaver va a reemplazar este año?

Gato y ratón

Un castor creó dos robots: gato y ratón. Ambos pueden moverse de una casilla a otra siguiendo las flechas. El gato quiere cazar el ratón.

- El gato comienza primero.
- Los movimientos se realizan alternativamente (gato, ratón, gato, ratón, etc.)
- Los robots se mueven en la dirección indicada por las flechas tantos casilleros como flechas (por ejemplo, un casillero si hay una flecha, dos cuadrados si hay dos flechas, etc.)
- Cuando un robot se está moviendo, ignora las flechas en las casillas que se mueve. Se come al ratón cuando el gato está en el mismo casillero que el ratón.



¿Puede el ratón evitar al gato?



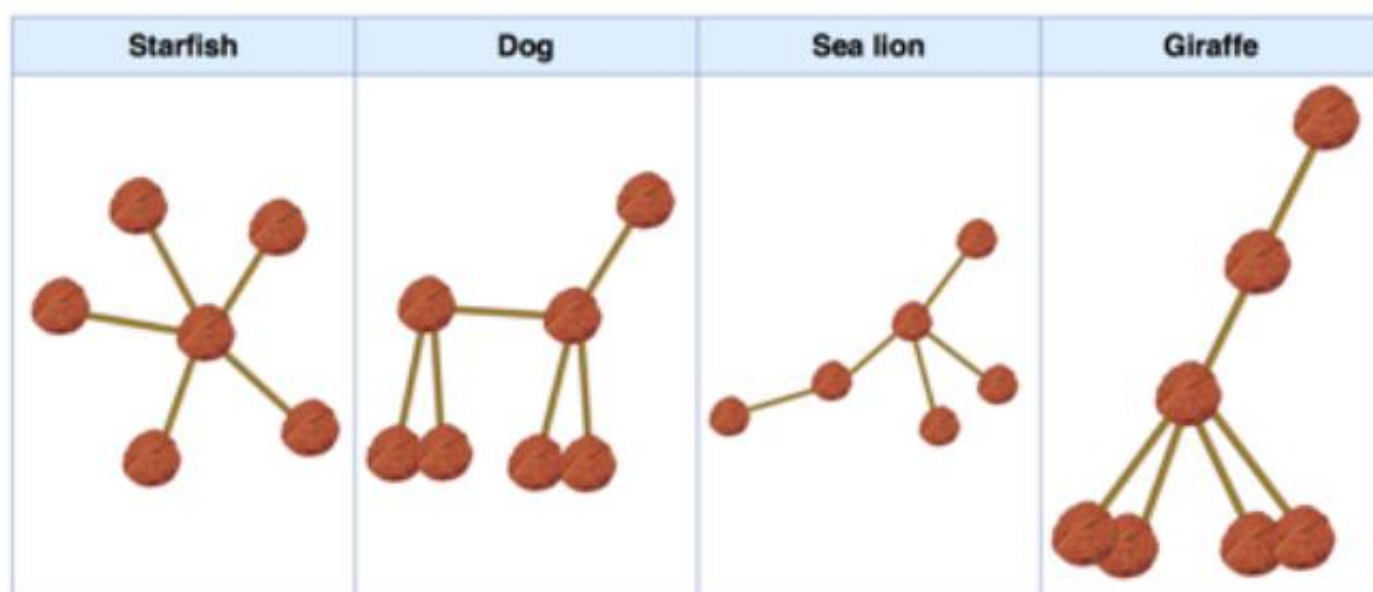
Beaver Bob ha puesto la mesa del desayuno como se muestra en la imagen.

Pregunta:

¿En qué orden ha colocado los objetos sobre la mesa?

- A. mantel, servilleta, taza y plato, cuchillo, plato
- B. mantel, servilleta, taza y plato, plato, cuchillo
- C. servilleta, cuchillo, mantel, taza y platillo, plato
- D. mantel, taza y plato, servilleta, plato, cuchillo

Gerald estaba jugando en el bosque. Usó nueces y palos para crear cuatro simpáticos animales.



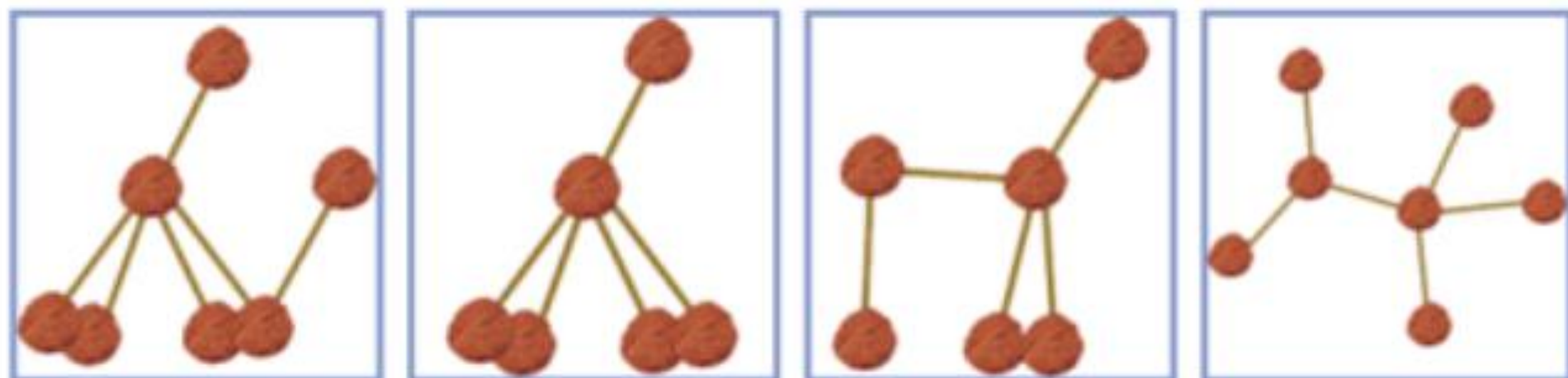
Su hermana logró doblar a los animales sin quitar ninguno de los palos.

Gerald estaba muy molesto porque realmente amaba la figura de un perro.

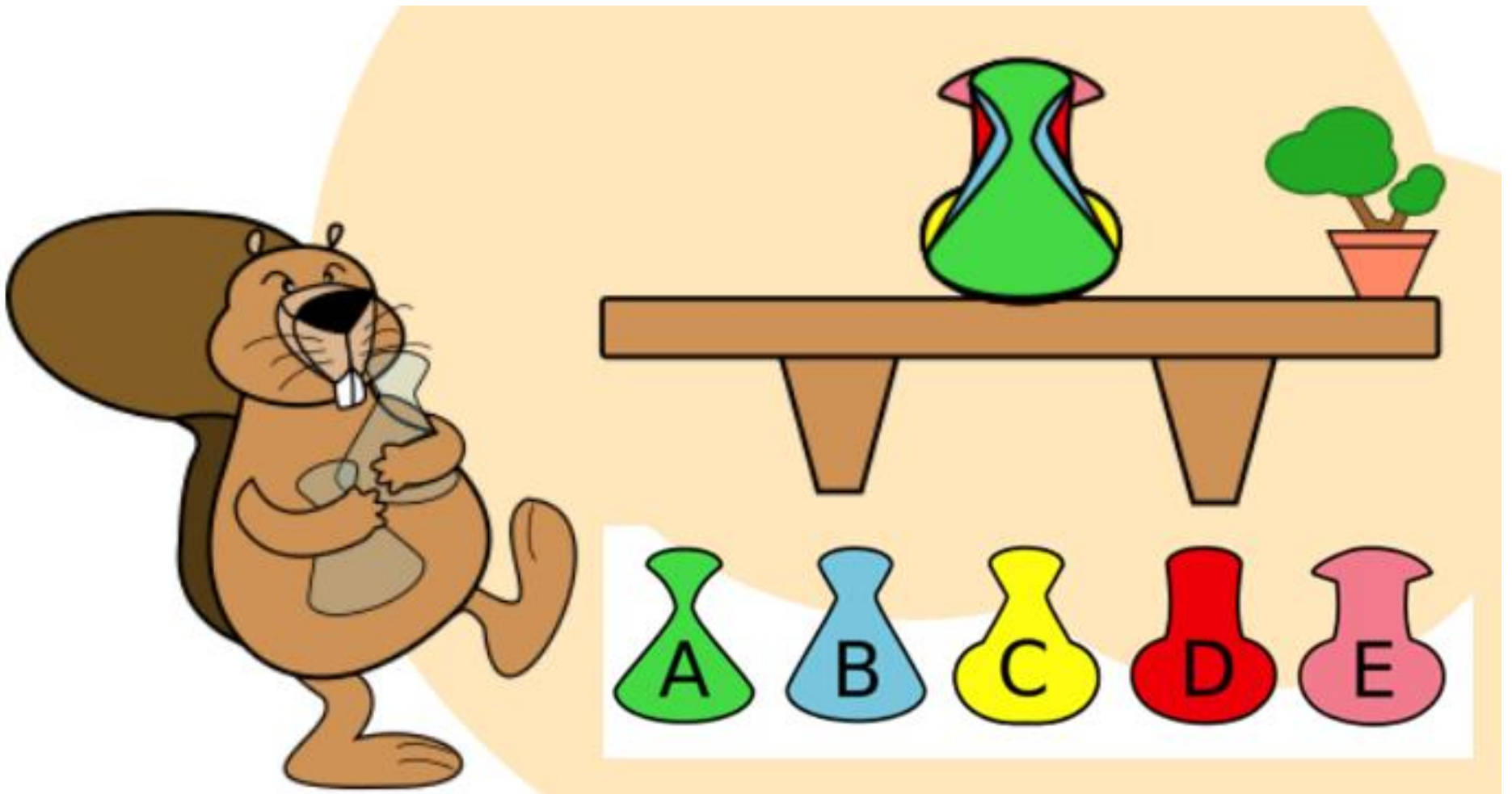
Pregunta:

¿Cuál de las siguientes figuras se puede doblar para volver a hacer la figura del perro?

Respuesta:

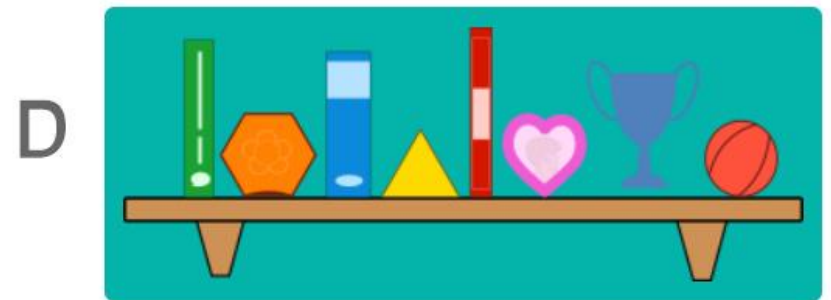
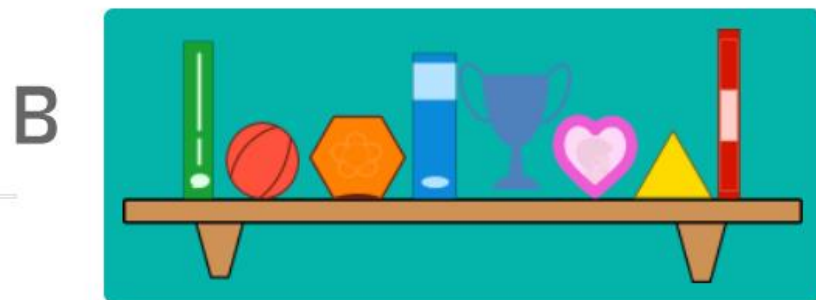
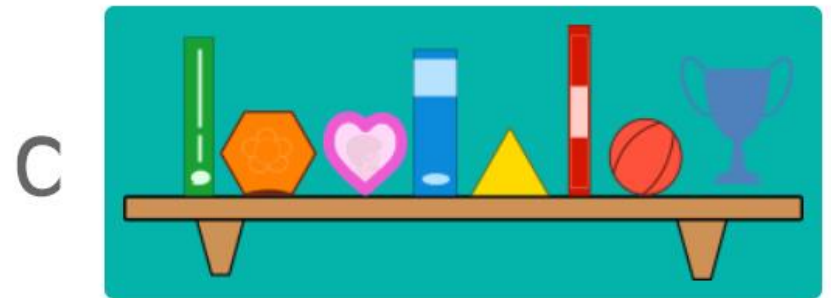


Un castor decorador pone cinco botellas sobre una mesa.
Las coloca de modo que cada botella ayude a una presentación particular. Coloca la primera botella en la parte posterior de la mesa y coloca cada botella nueva frente a las que ya están colocadas.



Pregunta: ¿En qué orden se colocan las botellas para aparecer como se muestra en la imagen?

- | | | | |
|---|--------|---|-------|
| A | EDCBA | C | ECDAB |
| B | DBC AE | D | DCEBA |

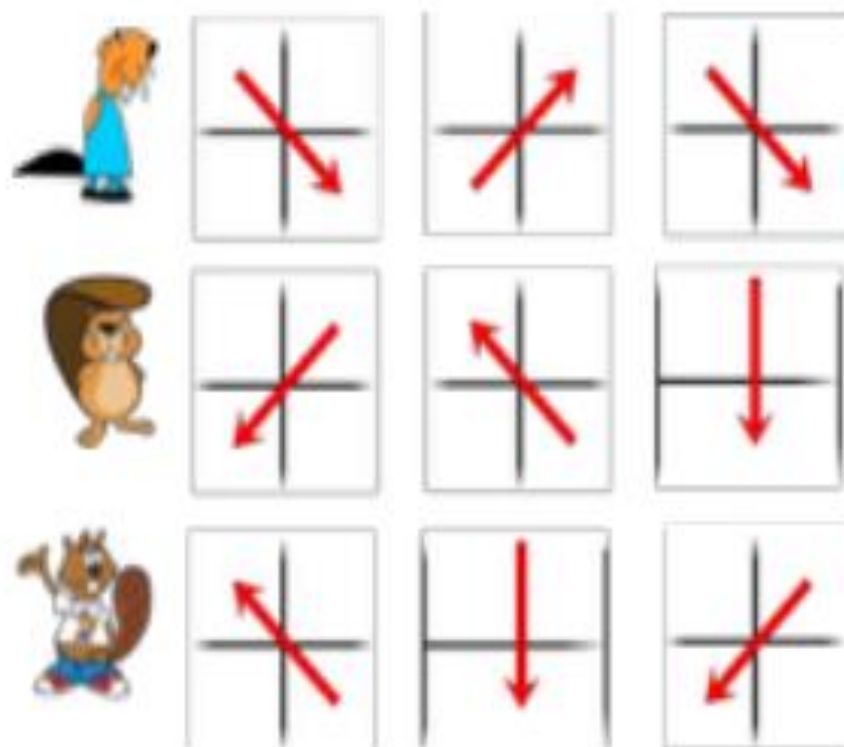


Beatriz está tratando de reorganizar su estantería en su pieza.

Ella tiene dos reglas:

- 1-Los artículos rectangulares no deben estar uno al lado del otro.
- 2-Los artículos circulares no deben estar al lado de los artículos rectangulares.

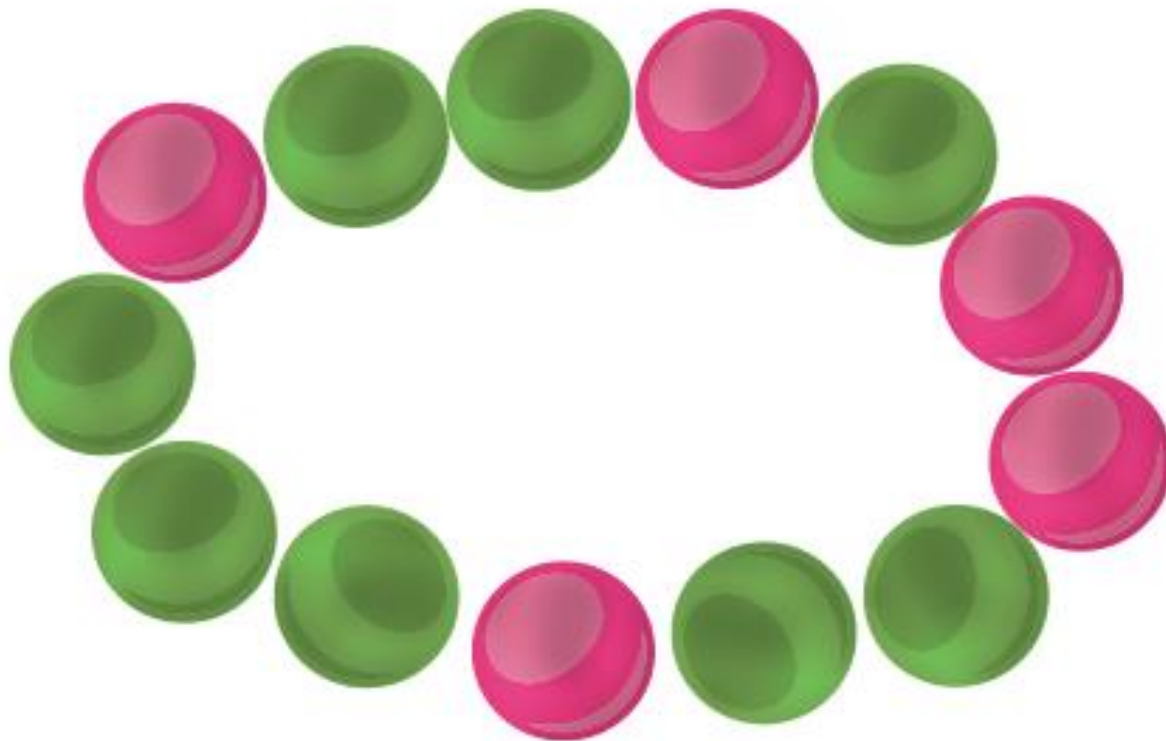
Pregunta: ¿Cuál de estos estantes ha seguido sus reglas correctamente?



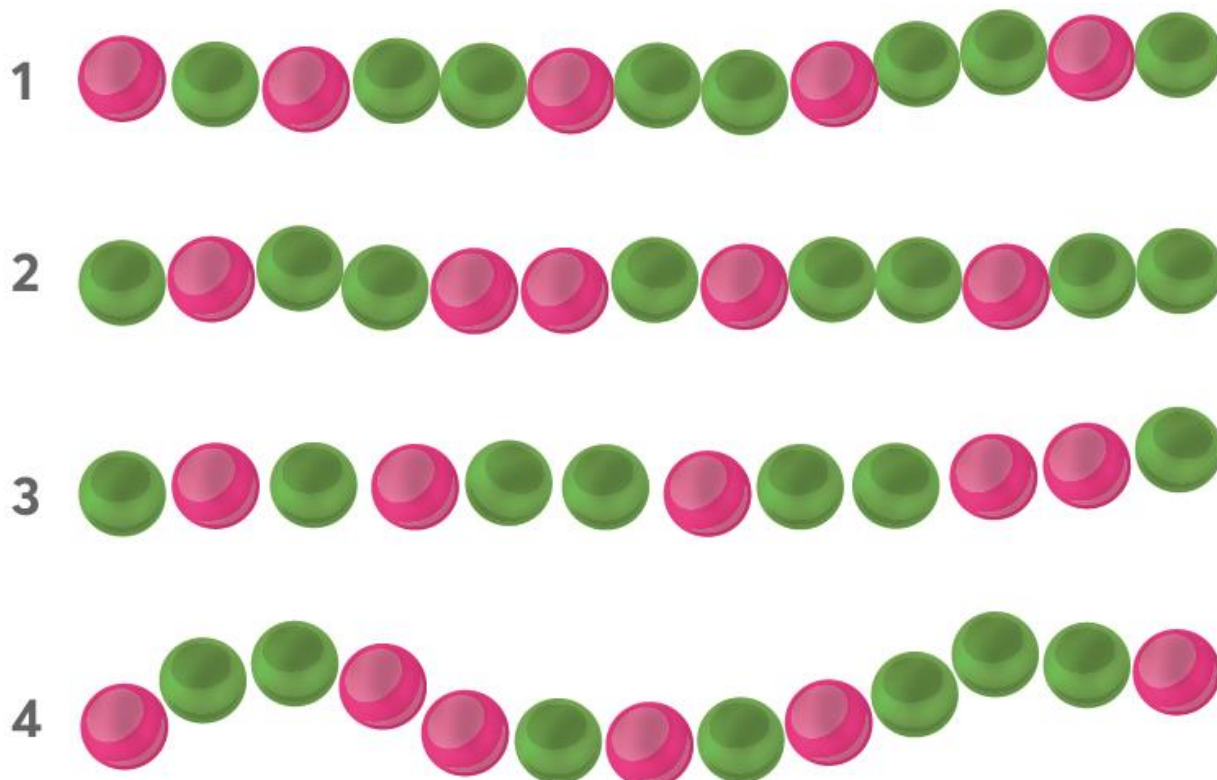
Tres castores están de pie en un bosque.
 Cada uno quiere ir donde hay setas.
 Las flechas en la imagen a la derecha
 muestran las direcciones que los castores
 caminarán.

Pulsera Mágica

Un superhéroe posee una pulsera mágica:



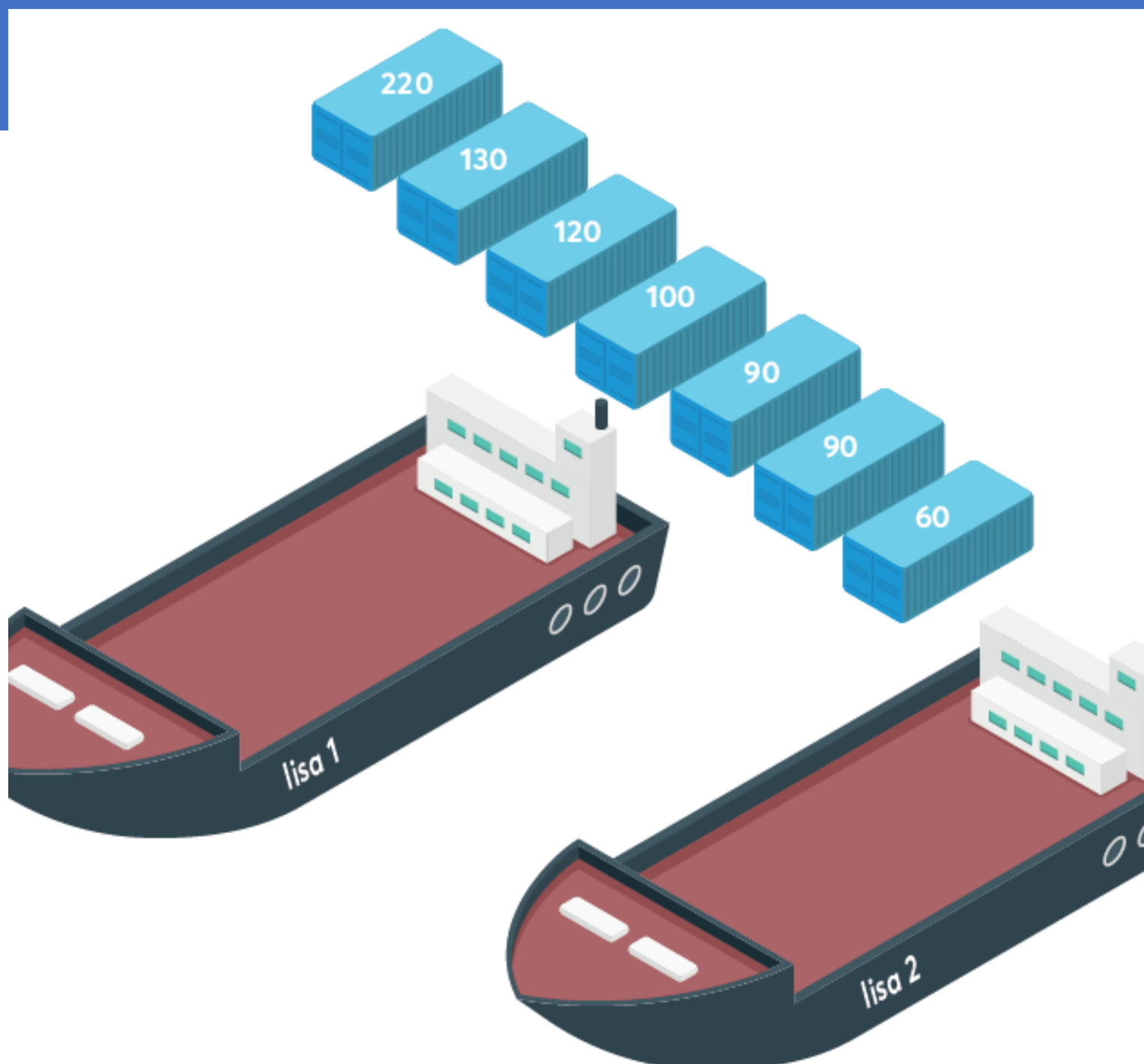
La pulsera se mezcló con otras tres (sin poderes) y el superhéroe necesita recuperarla.



¿Cuál de las siguientes pulseras es la que tiene los poderes mágicos?

Carga en el bote

- Carlos posee dos botes, llamados Lisa 1 y Lisa 2.
- Cada embarcación puede llevar una carga máxima de 300 kg.
- Carlos recibe barriles llenos de pescado para que los transporte; en cada uno de ellos, hay un número que indica su peso en kilogramos.
- ¿cuál es la mejor distribución de la carga para que ningún bote lleve sobrepeso?



Tira los dados

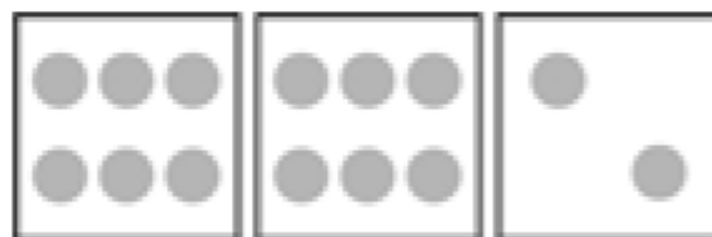
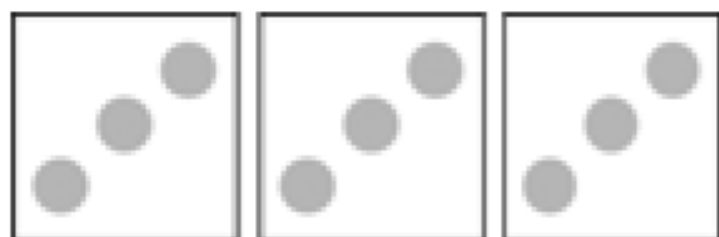
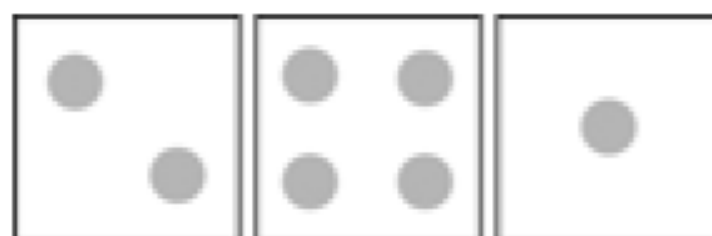
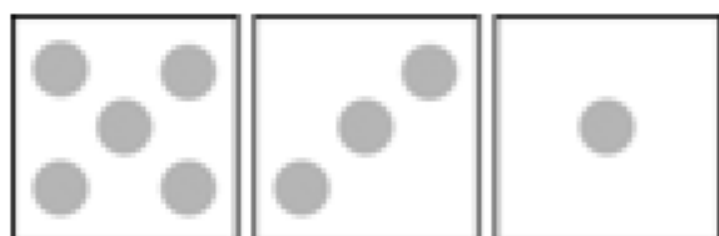
Después de la escuela los jóvenes castores suelen jugar juntos

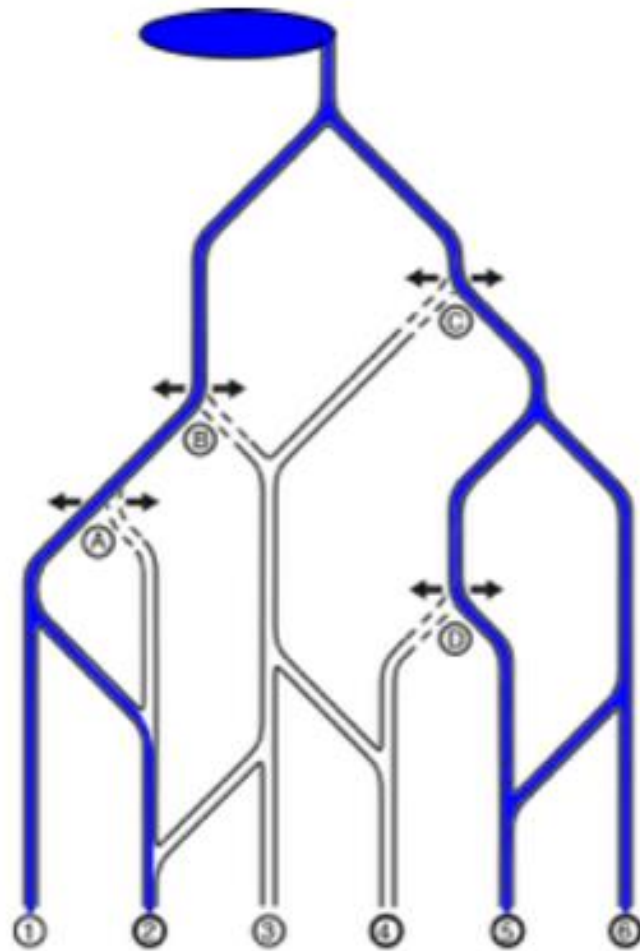
Para evitar discusiones sobre dónde jugar, tiran un dado normal, de seis caras para elegir el lugar.

La decisión se toma de acuerdo a esta regla:

1	si	El primer tiro es mejor que el segundo
2	Entonces	Vamos a jugar al bosque
3	Si no	
4	si	El tercer tiro es menor que el primero
5	Entonces	Vamos a jugar al río
6	Si no	Vamos a jugar a la cancha

Pregunta: ¿Qué secuencia de tiros de dados llevará a los castores a la cancha?

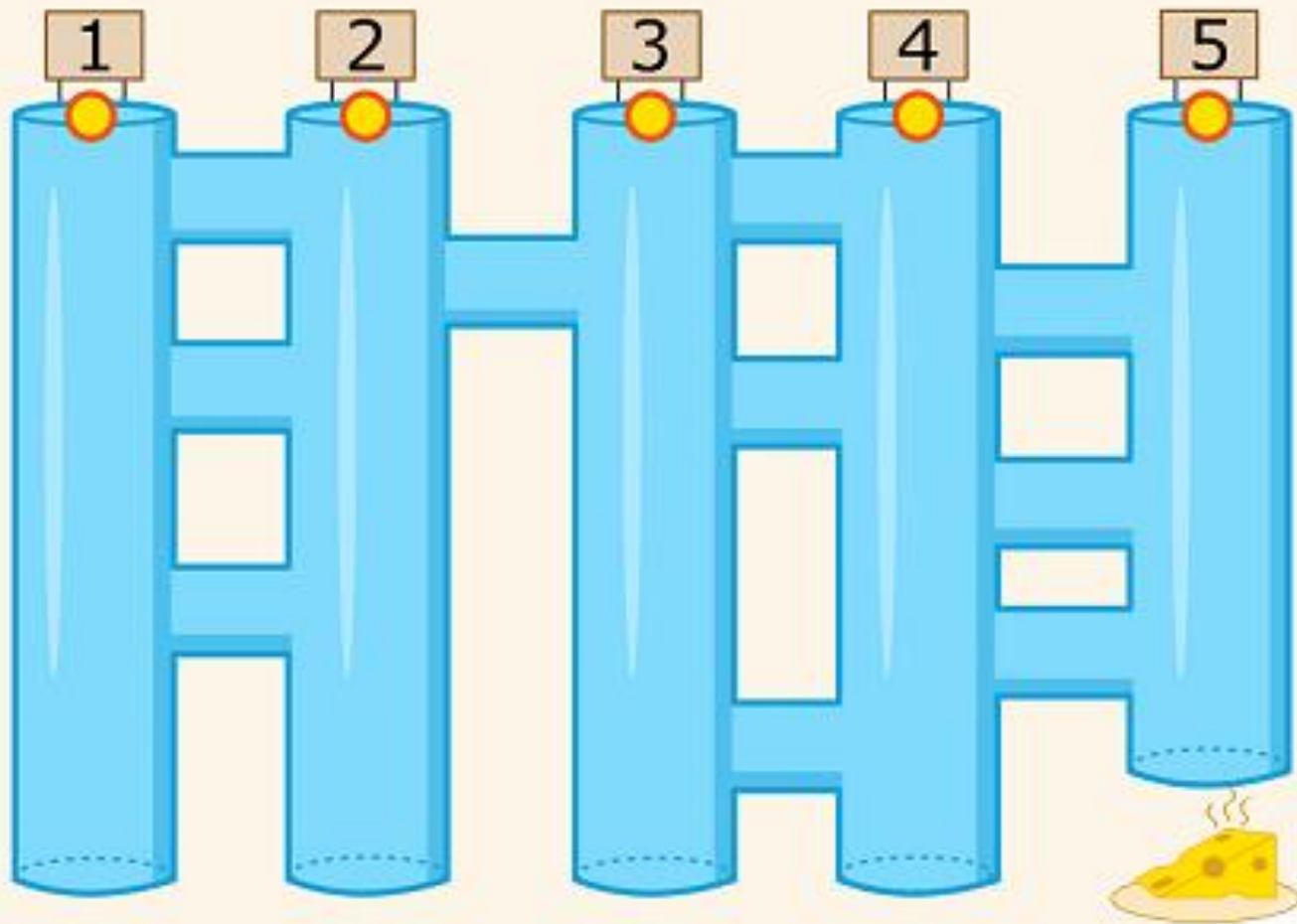




Los castores han creado un sistema inteligente de riego para sus campos. El agua fluye desde un lago en la cima del cerro hacia abajo hasta los campos numerados del 1 al 6.

A través de los canales de agua, los castores han instalado cuatro puertas de agua A, B, C y D, donde el agua puede ir sólo a la derecha o a la izquierda.

Desafío: Abre las puertas que creas necesarias para que solo se rieguen los campos 2, 4, 5 y 6.



Un ratón está en la entrada de un sistema de tuberías. Quiere alcanzar el queso al final del tubo 5. El ratón sigue siempre estas órdenes:

1. Ir hacia abajo hasta un cruce
2. En el cruce, pase al siguiente tubo vertical
3. Ir a la instrucción 1

¿En qué tubo debe comenzar el ratón para que llegue al queso?

Compartir de manera justa

Juan tiene un vaso de laboratorio de 4 litros lleno de un químico peligroso.

Martín tiene un vaso de laboratorio de 3 litros vacío, y tiene otro limpio de 1 litro.

Juan y Martín quieren compartir entre ellos el químico de forma equitativa, y necesitan una máquina para hacerlo de forma segura.

La máquina puede verter un vaso de laboratorio en otro. Deja de pasar químico cuando uno de los vasos esté lleno o el otro vacío, cualquiera que pase primero.

Pregunta: Encuentra la secuencia de vertidos que produce que se comparta equitativamente el químico entre Juan y Martín. La secuencia debe usar el número mínimo de vertidos posible

Inicio	Elige los vertidos	Construye la secuencia
	<ul style="list-style-type: none">4 -> 34 -> 13 -> 43 -> 11 -> 41 -> 3	

Cruzando países

Cuatro castores muy rápidos van a competir en una carrera que atraviesa el país.

Mr. Brown va a pasar a un castor cuando estén subiendo el cerro.

Mrs. Pink va a pasar a un castor cuando estén bajando el cerro

Mr. Green va a pasar a un castor cuando estén corriendo a través de las rocas.

El terreno se muestra en la figura. Suben el cerro, atraviesan unas rocas, bajan el cerro y luego aparecen más rocas.

Mrs. Pink empieza en la primer posición, seguido por Mr. Brown y por último Mrs. Green.

Pregunta: ¿En qué orden terminarán los castores la carrera?

- A. Mrs Pink, Mr Brown, Mrs Green
- B. Mr Brown, Mrs Pink, Mrs Green
- C. Mr Brown, Mrs Green, Mrs Pink
- D. Mrs Green, Mrs Pink, Mr Brown

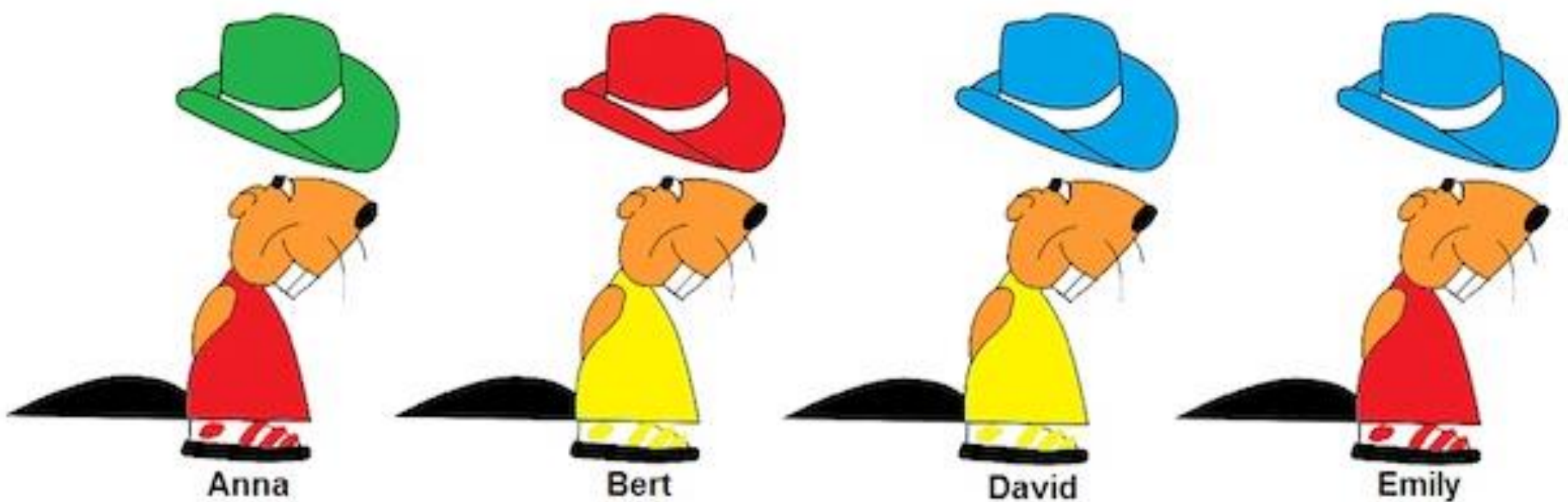


El sombrero equivocado

Anna, Bert, David y Emily Beaver tienen dos reglas para elegir qué ropa usar:

- Normalmente, llevan un sombrero de su color favorito.
- Llevan una camisa de diferente color que el sombrero.

Un día, se cambian los sombreros, sólo por diversión. Ahora todos llevan un sombrero de un color que no es su favorito:



¿A qué castor le pertenece su sombrero favorito de color verde?

Debe elegir la respuesta correcta:

- A) Anna
- B) Bert
- C) David
- D) Emily

Dibujando estrellas

A la castora Estela le encanta dibujar estrellas. Ella encontró un sistema para etiquetar sus estrellas de acuerdo a su forma, usando dos números.

Un número indica si se dibuja una línea desde un punto hasta el punto más cercano (el número es 1), el segundo punto más cercano (número 2), etc.

Aquí hay cuatro ejemplos del sistema de etiquetado de Estela.



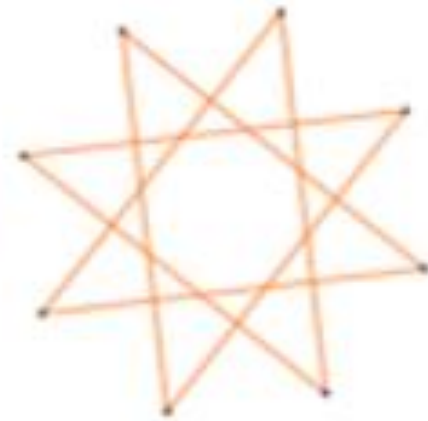
5:2



6:2



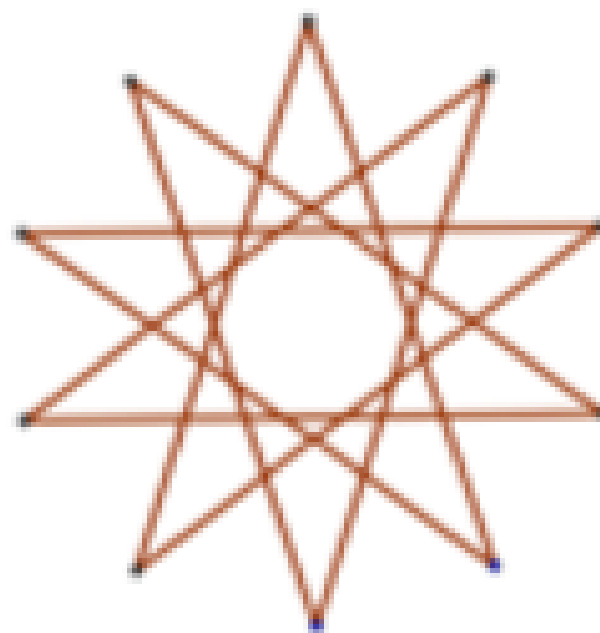
7:1



8:3

Pregunta: ¿Cuál será la etiqueta para la siguiente estrella?

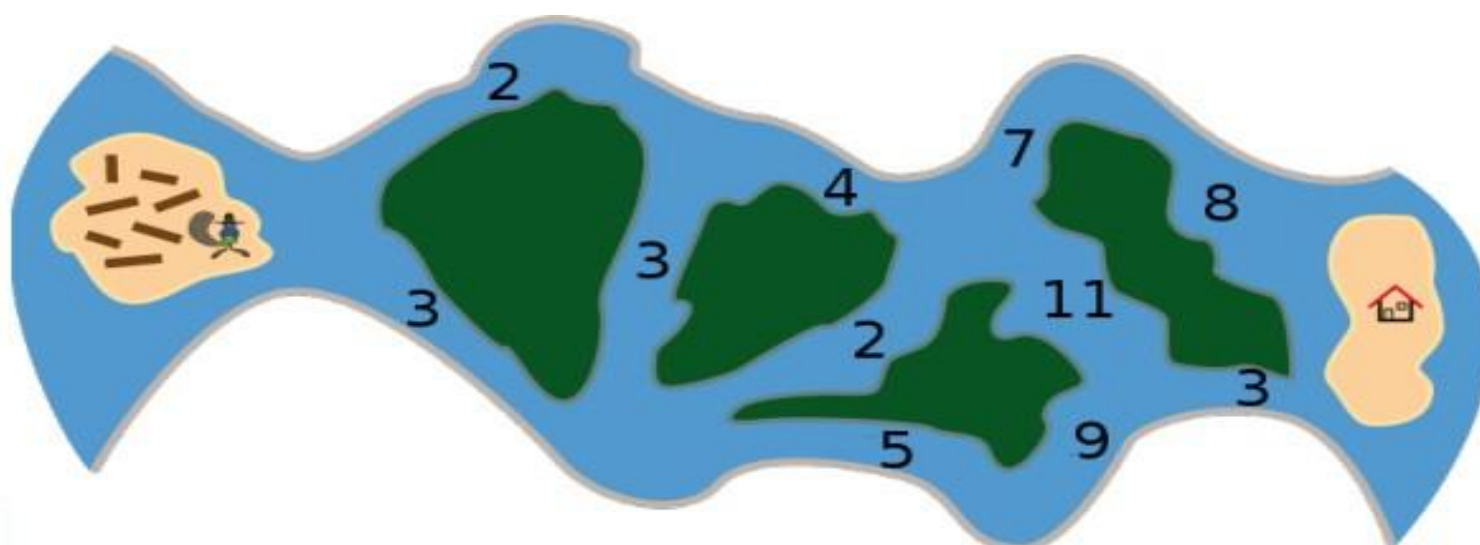
9:3 9:4 10:4 10:5



Atasco de troncos

Los castores recogieron 50 troncos en Isla Castor. Quieren llevar estos troncos a su hogar a través del sistema fluvial. En varios puntos del sistema fluvial, pierden cierto número de troncos.

Los castores comienzan en Isla Castor (en el lado izquierdo del diagrama) y desean llegar a casa (que está en el lado derecho del diagrama). En el río hay números, que muestran cuántos troncos perderían los castores si usan este río en su ruta a casa.



¿Cuál es la menor cantidad de troncos que los castores podrían perder?

Respuestas:

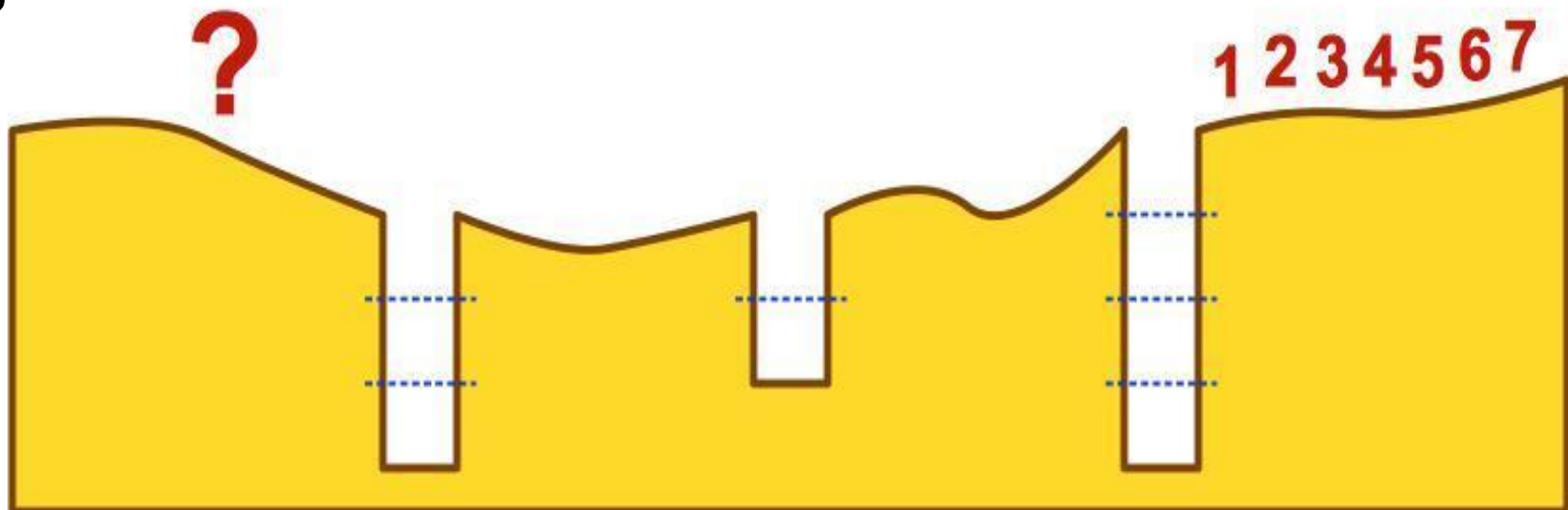
A	20 troncos
B	23 troncos
C	15 troncos
D	19 troncos

Castores a la fuga

Una colonia de castores está viajando a través de un bosque oscuro. El camino es estrecho, por lo que deben viajar en una fila. En ocasiones encuentran un agujero en el camino.

El agujero se pasa de la siguiente manera:

1. Deben saltar los castores en el orden que van al agujero.
(En el primero saltarían 1,2,3 y 4, para que pasen el resto)
2. Luego pasan el resto
- 3



¿En qué orden terminan los castores?

- 4756123
- 6574321
- 2165347
- 5761432

SELECCIONA UNA FIGURA

Johnny tiene 8 fotos. Él quiere darle uno a Bella. Le hace a Bella tres preguntas para decidir cuál es la mejor imagen.

LA PREGUNTA DE JOHNNY

¿Quieres una foto con una sombrilla de playa?

¿Quieres una foto donde me ponga algo en la cabeza?

¿Quieres una foto donde puedas ver el mar?

LA RESPUESTA DE BELLA

Sí

No

Sí

¿Qué foto debería darle Johnny a Bella?



SOLO NUEVE LLAVES

Daniel está enviando mensajes de texto desde su antiguo teléfono. Por cada letra tiene que presionar la tecla apropiada una, dos veces, tres o cuatro veces, seguido de una breve pausa.

Para escribir 'C' tiene que presionar la tecla número 2 tres veces porque 'C' es la tercera letra escrita en esta clave.

Para escribir 'HIM' tiene que presionar la tecla número 4 dos veces, seguido por la tecla número 4 - 3 veces y finalmente el número 6 una vez.

Daniel presiona exactamente seis veces para ingresar el nombre de un amigo.

¿Cuál es el nombre de su amigo?

1. Miriam
2. Iris
3. Emma
4. Ina



Verdad o mentiras

Un explorador de castores ha descubierto una nueva isla. En esta isla se encuentra un grupo muy raro de pájaros que pueden responder muchas preguntas, pero solo pueden hacerlo con sinceridad.

Aunque en un momento, el explorador, se da cuenta de que algunas de estas aves solo pueden decir mentiras.

El explorador sabe que hay 11 pájaros que dicen verdades y otros mentiras en la isla en total.

El explorador les pregunta a todos: "¿Cuántos pájaros verdaderos hay en la isla?"

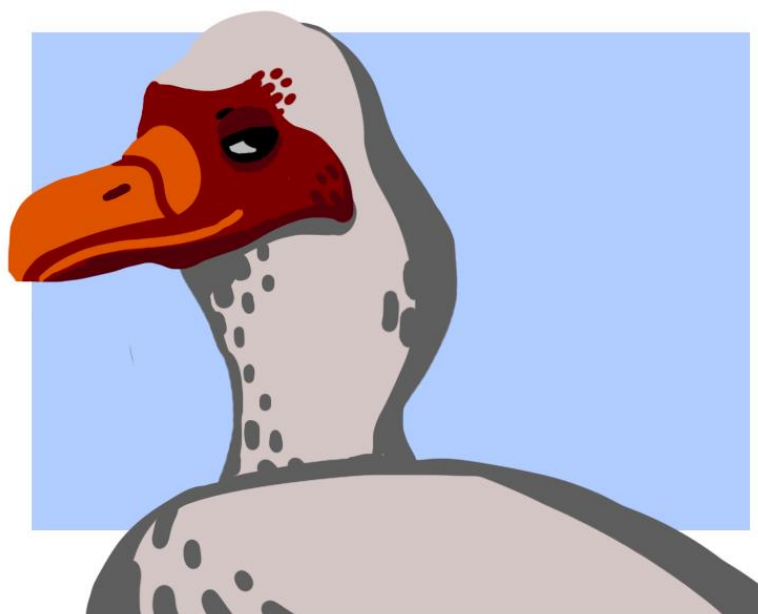
Ella obtiene estos resultados:

3, 2, 5, 7, 3, 4, 4, 3, 5, 0 y 4

Pregunta:

¿Cuántos pájaros verdaderos hay en la isla?

- 0
- 2
- 3
- 4
- 5
- 7



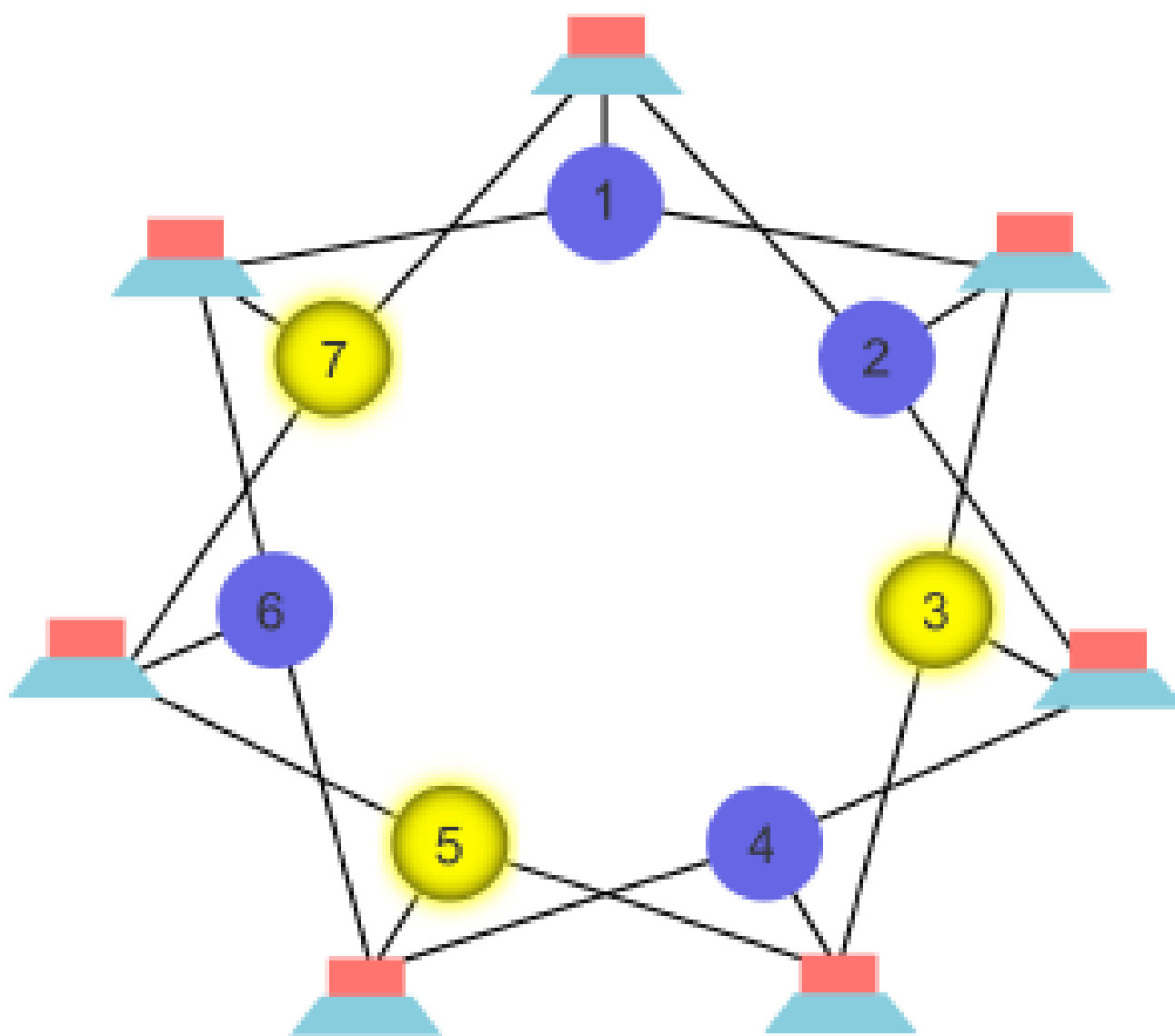
Encender

A continuación se muestra una red de luces e interruptores.

Cuando use cualquiera de los interruptores, las tres luces conectadas a este interruptor cambiarán su estado: de apagado a encendido, o de encendido a apagado.

Tarea:

¡Enciende todas las luces!



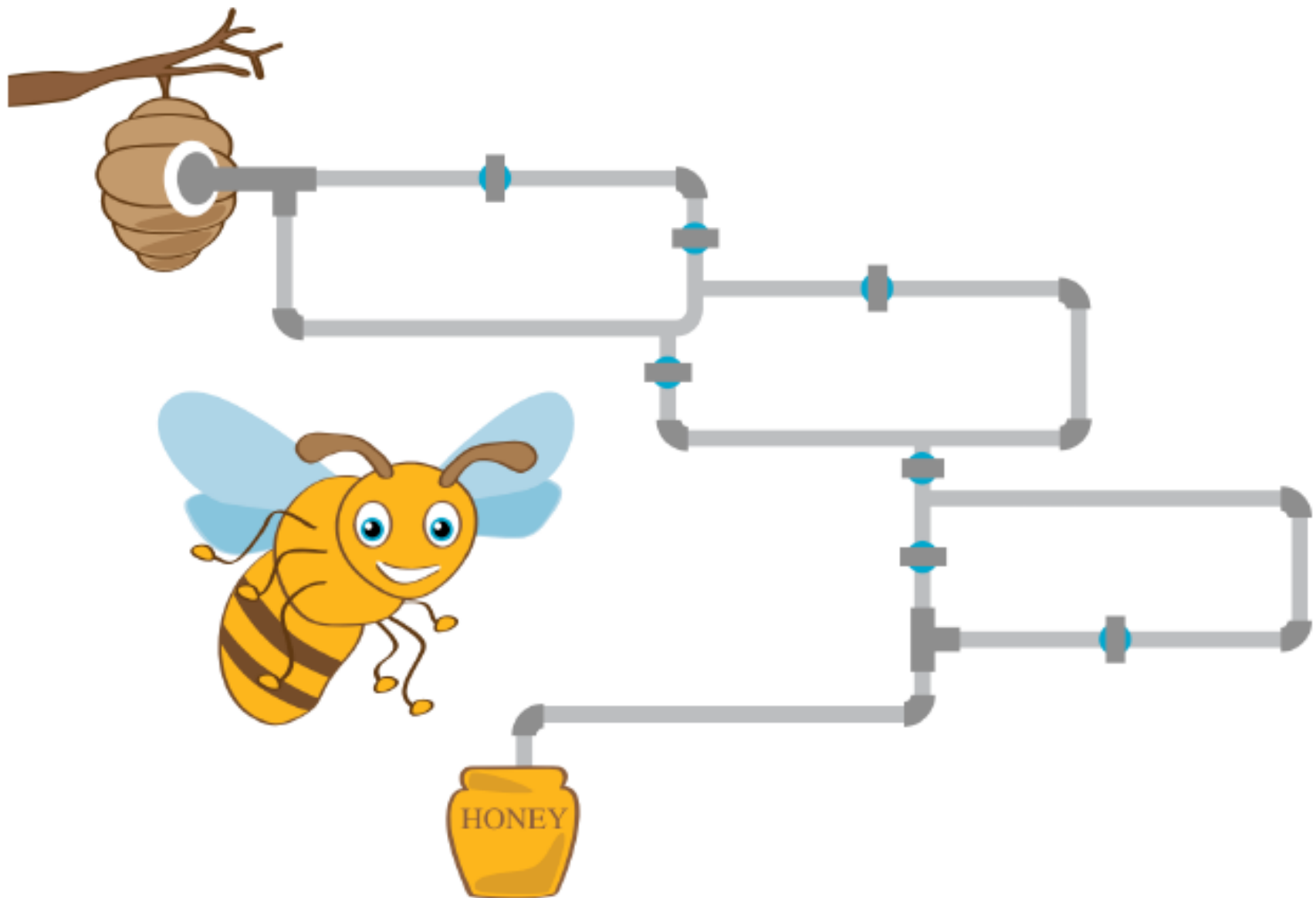
Llegando a la miel:

Bertie la abeja tiene que llenar la olla de miel lo más rápido que pueda.

Bertie puede abrir y cerrar los grifos, en las tuberías de abajo haciendo clic en ellos. Al hacer esto, puede controlar de qué manera fluye la miel.

Tarea:

¿Qué grifos debe abrir para que la miel llegue a la olla, por el camino más corto posible?



Pizza:

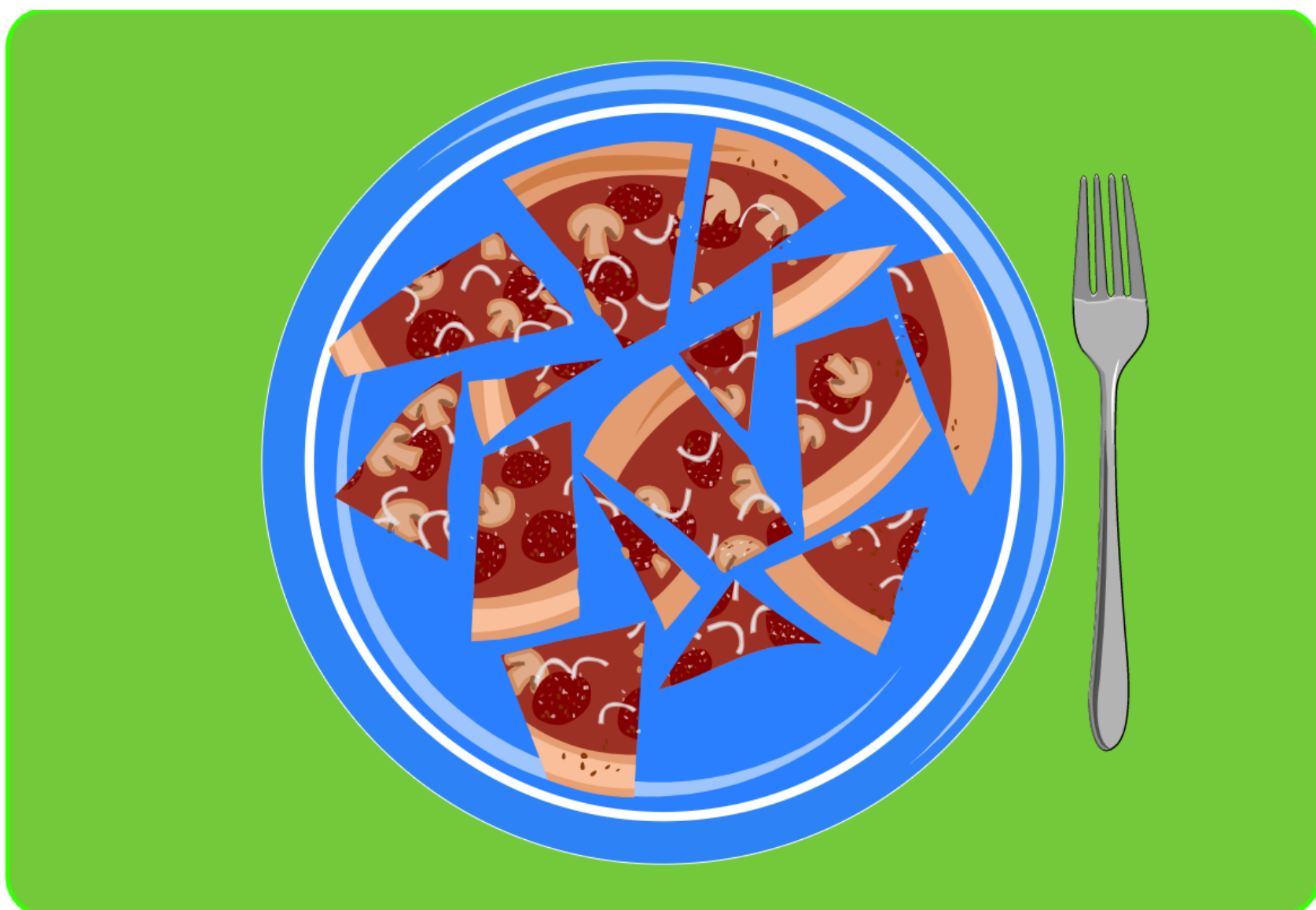
Lucilla está aprendiendo a comer pizza. Aquí están las reglas de su mamá:

Las piezas con borde deben comerse con las manos.

Las piezas sin borde deben comerse con un tenedor.

Tarea:

Seleccione todas las piezas de pizza que Lucilla debe comer con su tenedor.



Pila de ropa:

Estas es la ropas de Bruno:

shirt	vest	trousers	underwear	braces	socks	shoes
						

Beaver Dad arregla cuidadosamente la ropa del pequeño Bruno en cuatro montones.

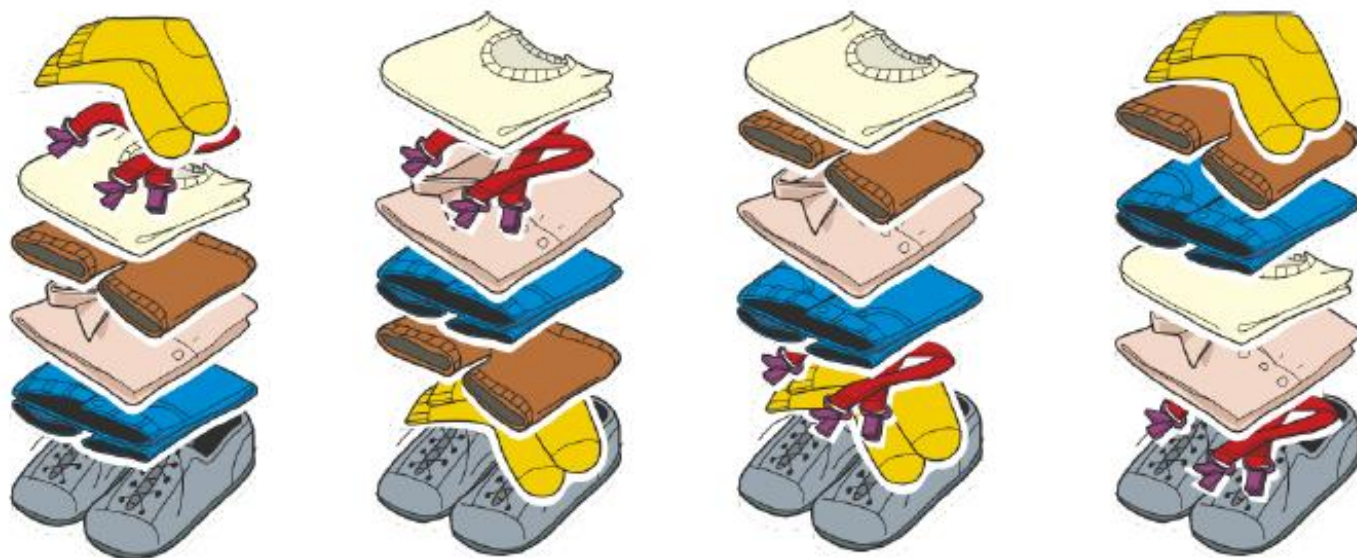


Bruno se pone su ropa en el orden en que están en la pila, comenzando desde arriba.

Bruno quiere usar los tirantes sobre su camisa.

Resuelve:

Elige un montón de ropa con la que Bruno estará feliz.



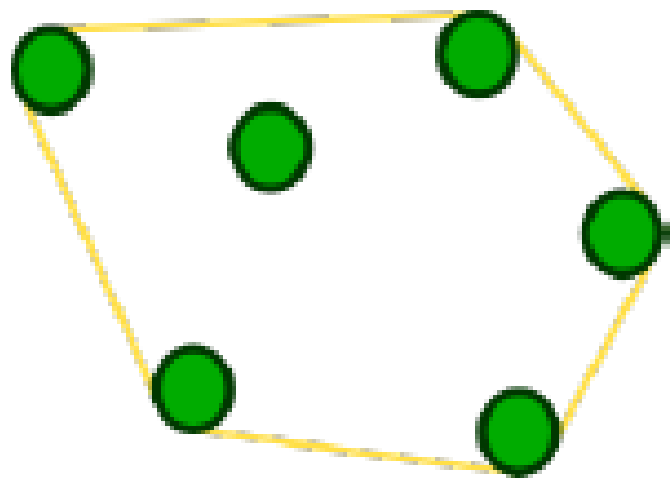
Árboles en un círculo

Ejemplo:

Los círculos verdes a la derecha muestran la posición de seis árboles.

Joni ha atado una cuerda alrededor de ellos como se muestra en la línea amarilla.

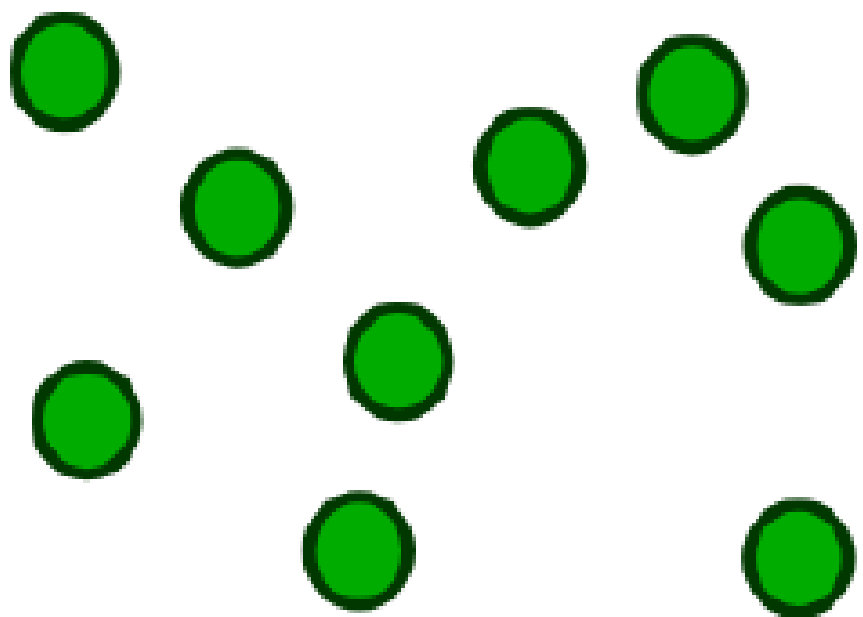
Solo 5 árboles son tocados por la cuerda.



Pregunta:

Si los árboles que se muestran a continuación están envueltos con una cuerda de la misma manera, ¿cuántos árboles serán tocado por la cuerda?

- 4
- 5
- 6
- 7



Tres amigos

Tres amigos quieren encontrarse.

El siguiente mapa muestra dónde están en este momento.

Bob está con su bicicleta, Alice está en su patineta y Jenny está con su scooter.

Quieren encontrarse en el cuadrado, triángulo, círculo o diamante.

Las distancias se miden: sumando la distancia recorrida horizontal y verticalmente a lo largo

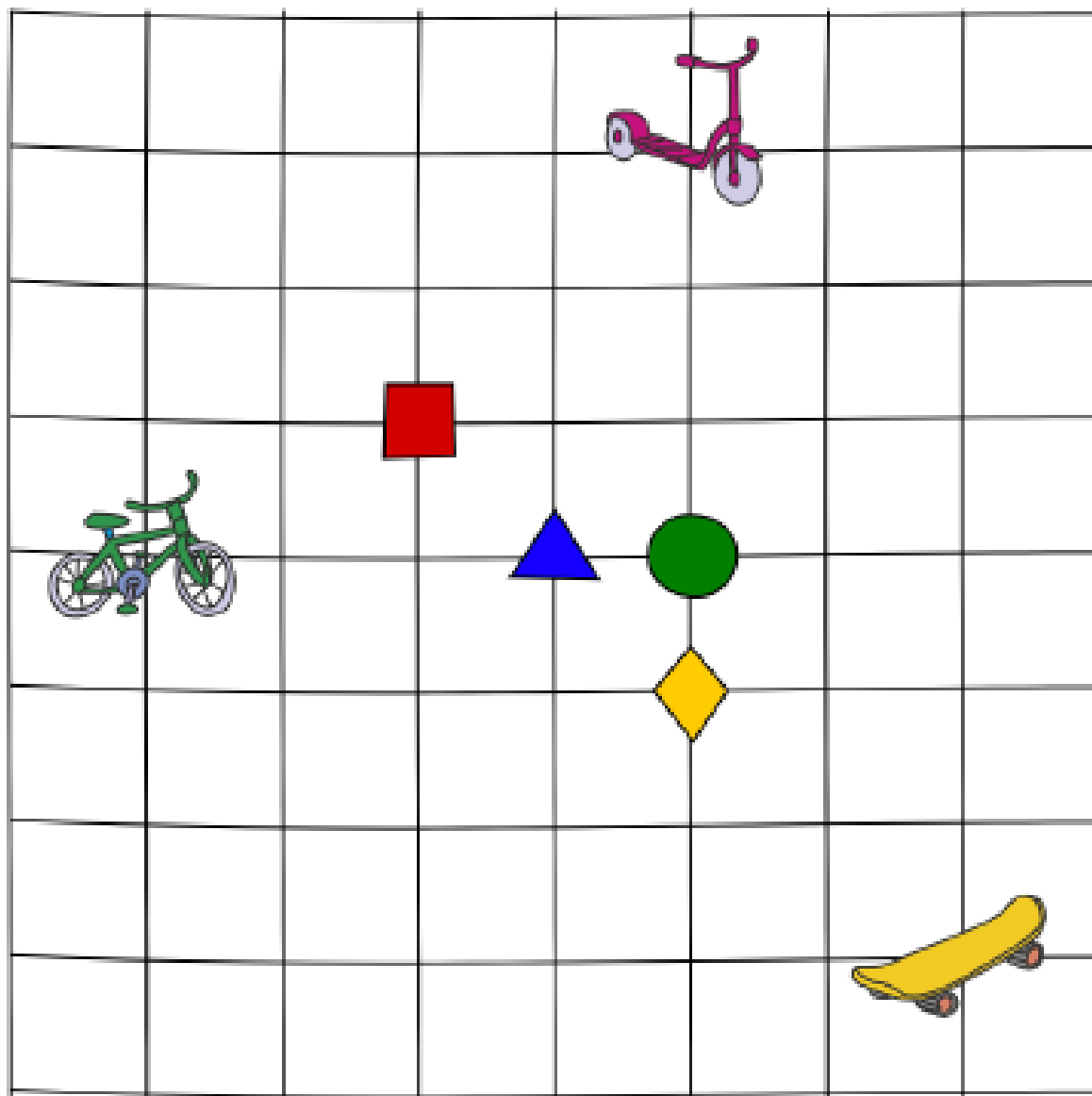
Las líneas de la cuadrícula.

Ejemplo:

La distancia de Alice (en su patineta) al triángulo azul es 6.

Tarea:

¿Qué lugar de reunión deberían elegir, para que la distancia total que los tres amigos deben recorrer sea lo más corto posible?



Fiesta de limonada

Material traducido www.bebbras.uk 2018

























Janet hizo 37 litros de limonada en casa y ahora ella quiere llevarlo a la escuela para una celebración.

Janet quiere tomar los 37 litros en botellas.

Ella tiene varias botellas vacías con varios tamaños pero ella quiere usar el menor número de ellos.

Tarea:

Selecciona las botellas que debería usar.

1 litre				
2 litre				
4 litre				
8 litre				
16 litre				
32 litre				

Mensaje de correo electrónico

Has recibido un correo electrónico a la dirección de tu escuela:

Asunto: ¡Actualice su información!

Mensaje: envíe su número de identificación y contraseña, o su cuenta se cerrará.

Pregunta:

Cuáles son las dos mejores acciones a tomar:

1. Responda con su número de identificación y contraseña.
2. Responda con un número de identificación y contraseña inventados.
3. Elimine el correo electrónico sin responder.
4. Envíe su número de identificación y contraseña a algunos de sus amigos.
5. Cuéntale a un maestro de escuela o a tus padres sobre este correo electrónico.

1 y 5

2 y 4

2 y 5

o

3 y 5

Flores



Una florería vende los siguientes tipos de flores:

Las flores vienen en blanco, amarillo o azul.

Clara quiere un ramo de seis flores.

Ella le dice al florista:

- Debe haber dos de cada uno de los colores amarillo, blanco y azul.
- Las flores del mismo tipo no deben tener el mismo color.
- No debe haber más de dos de cada tipo de flor.

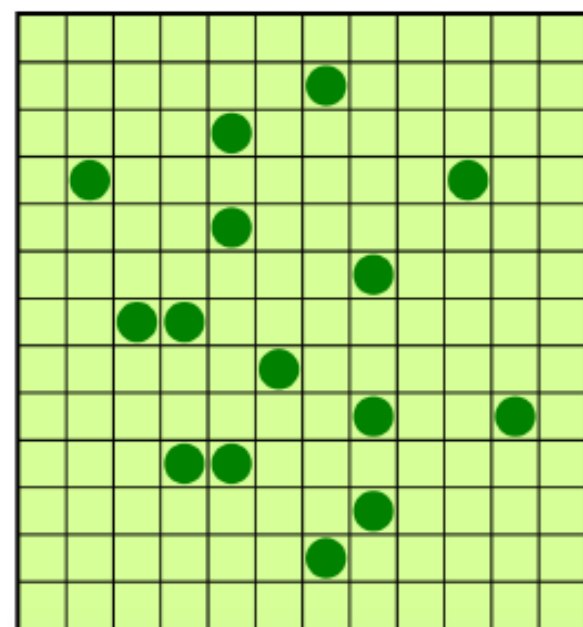
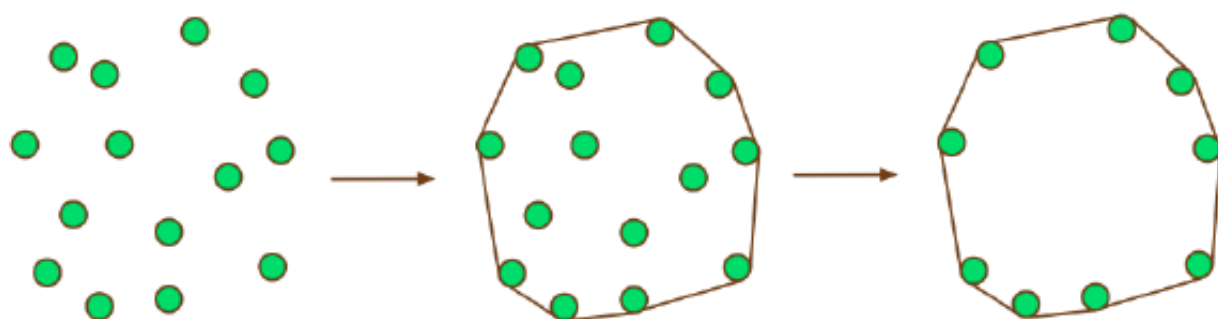
Pregunta:

¿Con cuál de los siguientes racimos será feliz Clara?



Beaver Land

Los castores rodean su pueblo con una cuerda alrededor de los árboles en el exterior del pueblo. Ellos luego corte los árboles que no son necesarios para sostener la cuerda:



Primero hacen un mapa de los árboles en una cuadrícula de cuadrados como el que se muestra a continuación. Luego seleccionan

El menor número de árboles necesarios para sostener la cuerda.

Notas:

- Los árboles se muestran como círculos verdes.
- Para facilitar esto, los castores asumen que todos los árboles tienen el mismo diámetro (grosor) y están en el centro de los cuadrados en la cuadrícula.

Tarea:

Seleccione todos los árboles que NO deben ser cortados por los castores en el siguiente plan.

Laberinto de flechas

Ayuda a Smilie a atravesar el laberinto de flechas y regresar a su casa.

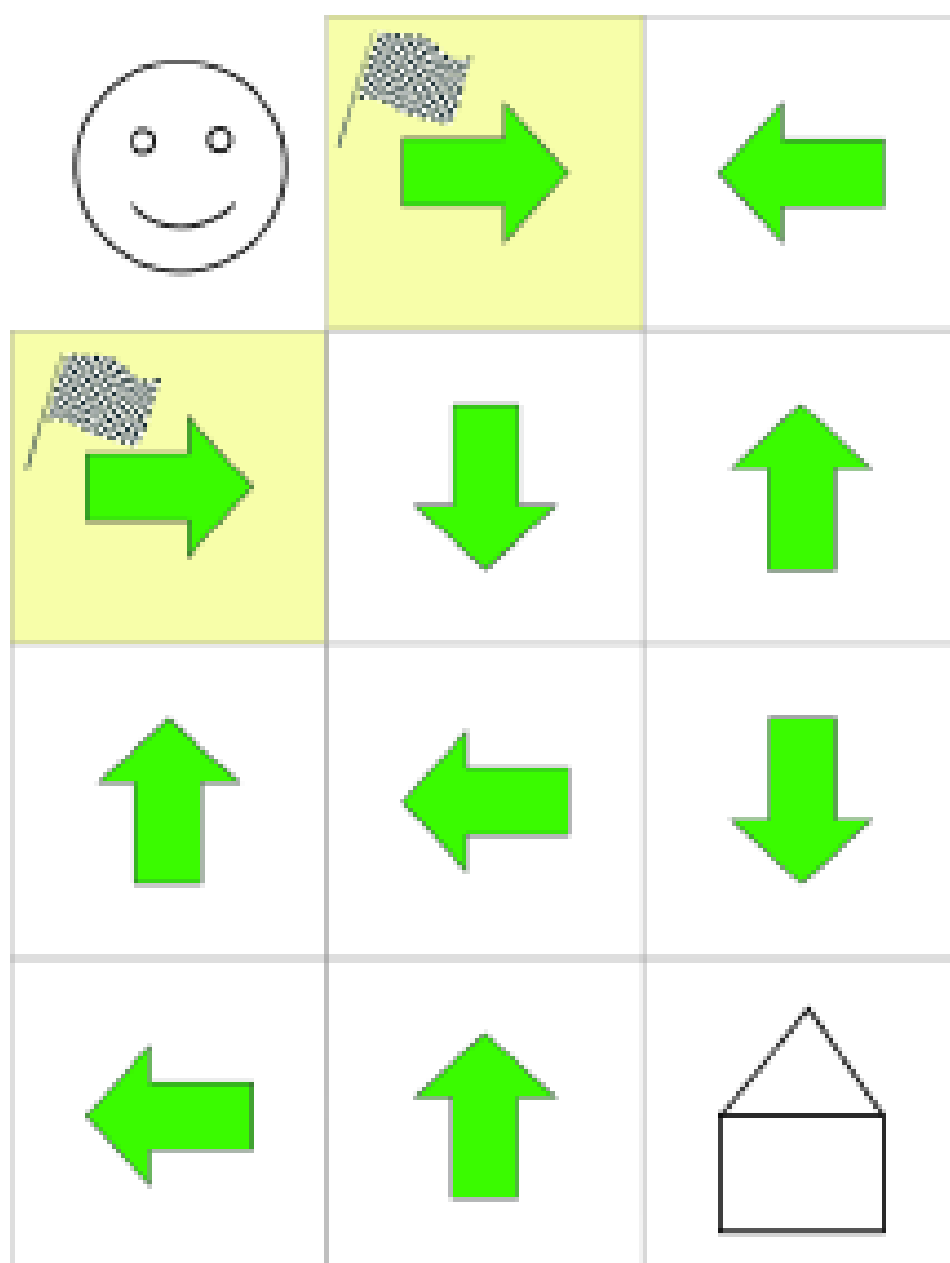
Al pararse en un cuadrado con una flecha, Smilie debe moverse al siguiente cuadrado siguiendo la dirección de la flecha.

Smilie puede comenzar desde cualquier cuadrado amarillo con una bandera de inicio.

Por el momento es imposible que Smilie llegue a su casa.

Tarea:

Cambia la dirección de una sola flecha para que Smilie pueda seguir las flechas hasta su casa.



Coloreando

¡El siguiente patrón necesita colorear!

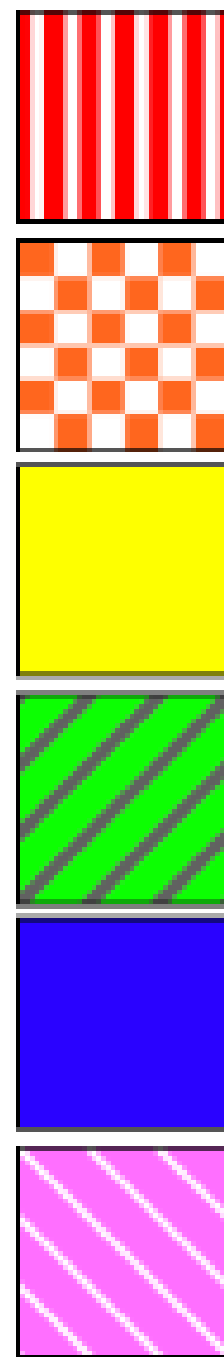
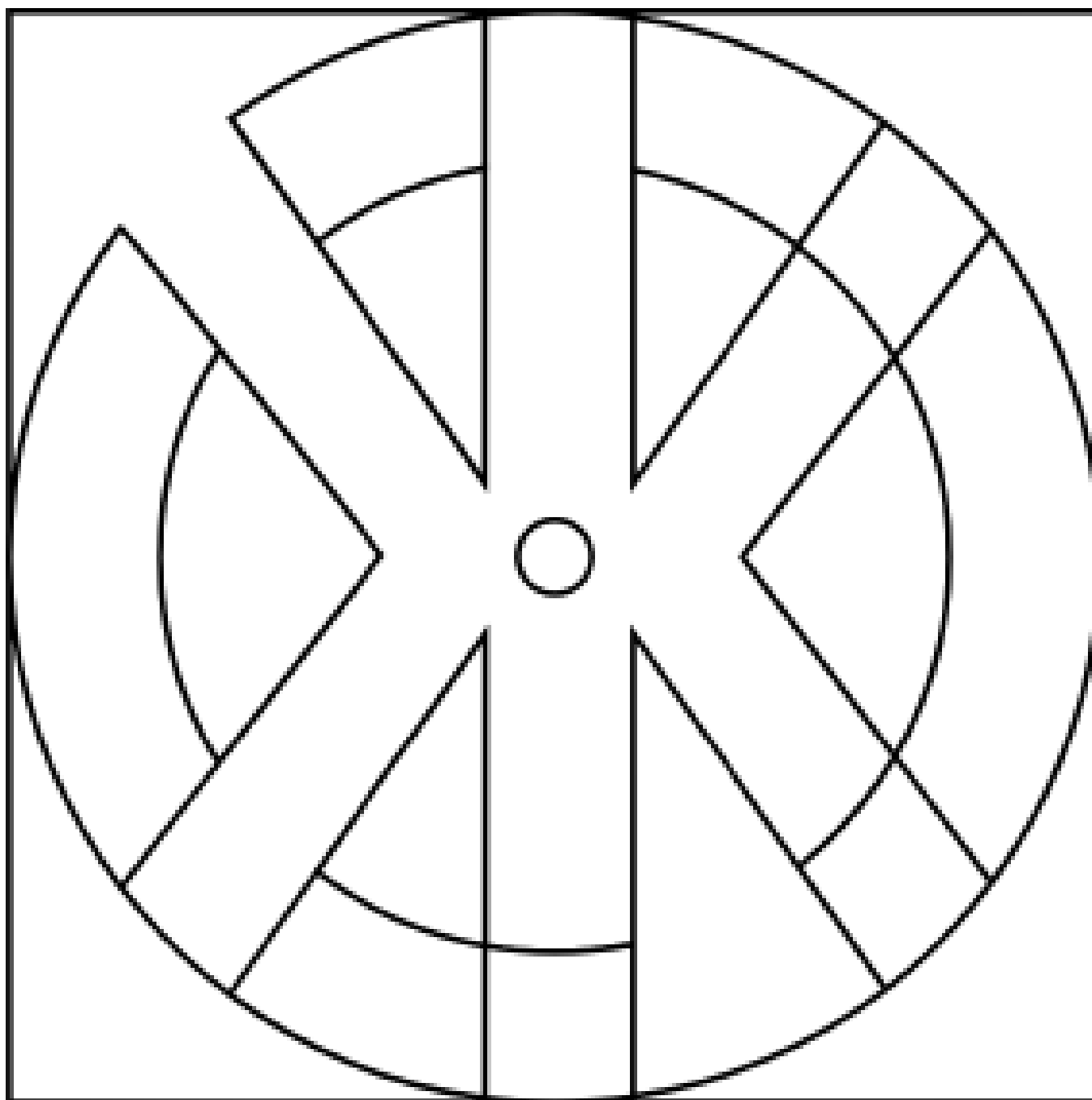
Hay dos reglas:

1. Use la menor cantidad de colores posible
2. No hay dos áreas que compartan un borde pueden ser del mismo color.

Puedes intentar colorear el patrón tú mismo.

Pregunta:

¿Cuál es el número mínimo de colores requerido?



Elevador

Muchos castores necesitan usar dos elevadores.
Cada levantamiento solo puede llevar un máximo de 30 kg.

Tarea:

Ubique los castores en los ascensores, para que la mayor cantidad de castores como sea posible puedan tomar los ascensores a la vez.

The image shows a worksheet for a math problem. At the top, there are two elevator cars. Each car has a sign that says "max. 30kg" and an upward arrow with a number (1 and 2 respectively). Below the elevators are two scales, each showing "0 kg". At the bottom, there are nine beavers of different weights: 2kg, 3kg, 5kg, 8kg, 9kg, 9kg, 12kg, 12kg, and 22kg.

Código de acceso

Beaver Daniel recibió un cofre de oro que está bloqueado con una cerradura electrónica. La cerradura puede se abre ingresando un código de 9 dígitos.

Daniel ha recibido las siguientes pistas sobre el código:

- Los únicos dígitos del código son 2, 6, 7 y 9.
- El dígito con el valor más alto, se usa la menor cantidad de veces en el código.
- El dígito con el valor más bajo, se usa la mayor cantidad de veces en el código.
- El código se ve igual a la inversa.
- Todos los dígitos consecutivos son diferentes.
- El último dígito ingresado es impar.

Con la información proporcionada anteriormente, ¿puede determinar el código de acceso?

Tarea:

Escriba el código correcto

2 6 7 9

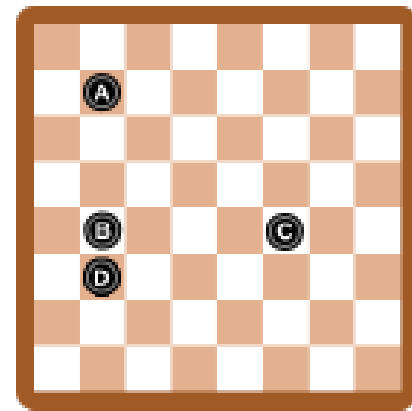
Filas y columnas

A continuación, a la izquierda, verá una imagen de un tablero de juego con 4 piezas colocadas.

El diagrama a la derecha del tablero representa las posiciones de las piezas.

Se dibuja de la siguiente manera:

- Para cada pieza en el tablero, dibuja un círculo.
- Si dos piezas están en la misma fila en el tablero o en la misma columna en el tablero, entonces dibuja una línea entre sus círculos en el diagrama. (No dibuje ninguna otra línea en el diagrama).



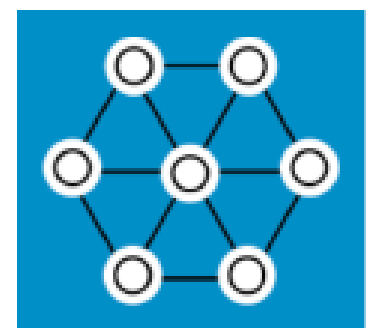
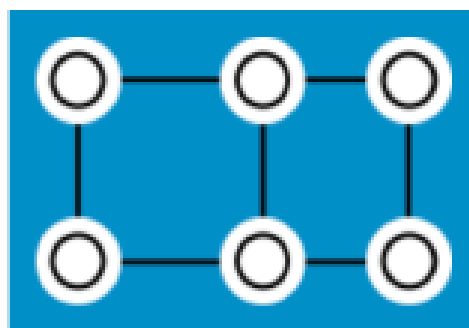
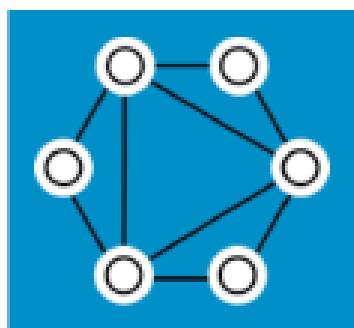
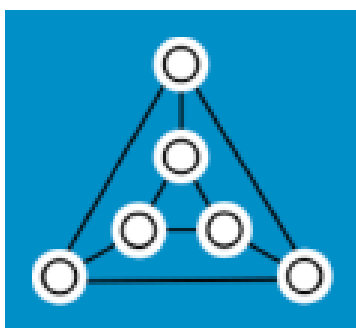
Se han colocado letras en las piezas y los círculos para que pueda verificar fácilmente que el diagrama es correcto.

A continuación se muestra un nuevo tablero con seis piezas.

Se dibuja un nuevo diagrama de posición para este tablero de la misma manera.

Pregunta:

¿Cuál de los cuatro diagramas a continuación fueron dibujados?



Carreteras de peaje

Bob decidió conducir de Hamper a Mug.

En el siguiente mapa, los círculos con letras son ciudades y las líneas son caminos de dos vías.

Las carreteras también tienen rotondas donde se cruzan.

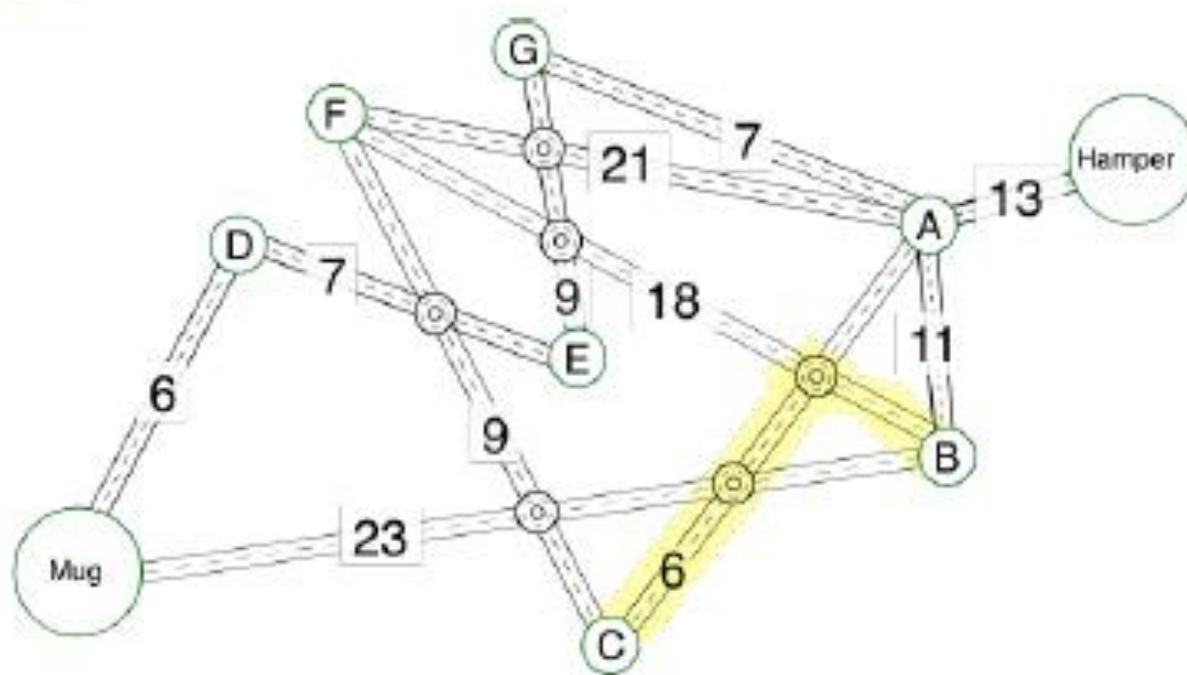
El número al lado de una carretera, es el peaje que los automóviles deben pagar cada vez que ingresan a la carretera.

Los automóviles pueden cambiar su ruta en las rotondas, pero deben pagar el peaje completo por entrar a la carretera.

Por ejemplo, para conducir de la ciudad B a la ciudad C, puede tomar la carretera 18 y la carretera 6, por lo que la tarifa de peaje es 24.


Pregunta:

¿Cuál es la tarifa mínima de peaje que Bob debe pagar para conducir de Hamper a Mug?



Voltear Tarjetas

Una fila de cartas se presenta frente a ti.

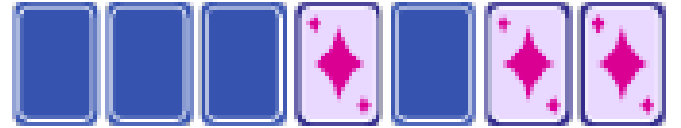
Las cartas pueden estar boca arriba  o boca abajo: 

Cómo jugar:

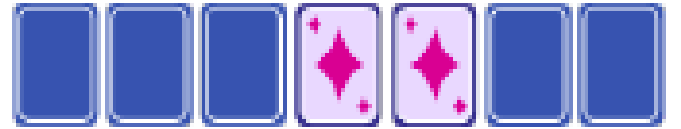
Para cada paso del juego, tú:

- examinas las cartas de derecha a izquierda
- si la tarjeta actual está boca abajo, la giras boca arriba y se detiene
- si la tarjeta actual está boca arriba, la giras boca abajo y pasa a la siguiente tarjeta
- cuando te quedas sin cartas, te detienes.

Before:

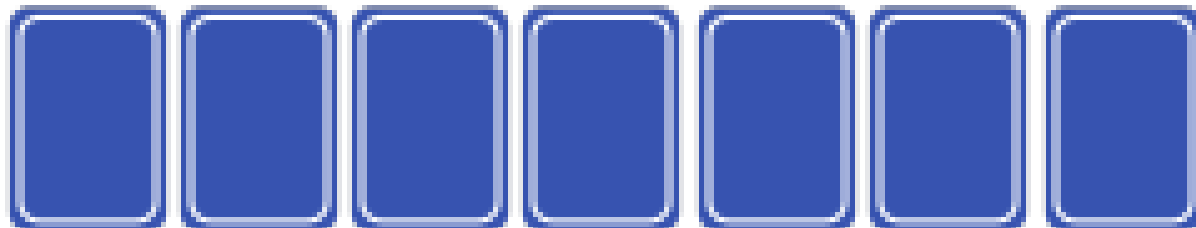


After:



Las imágenes a continuación muestran el efecto de este paso:

Aquí hay 7 cartas boca abajo:



Pregunta:

¿Cuántos pasos tomará, usando el sistema anterior, para poner las 7 cartas boca arriba?

- A. Tomará 10 pasos o menos.
- B. Tomará más de 10 pasos pero como máximo 100.
- C. Tomará más de 100 pasos pero como máximo 1000.
- D. Tomará más de 1000 pasos.
- E. Nunca puedes llegar a la situación con las 7 cartas hacia arriba.

Conexiones

Su trabajo es colorear algunos de los círculos en la imagen a continuación.

Los círculos tienen conexiones con algunos de sus vecinos.

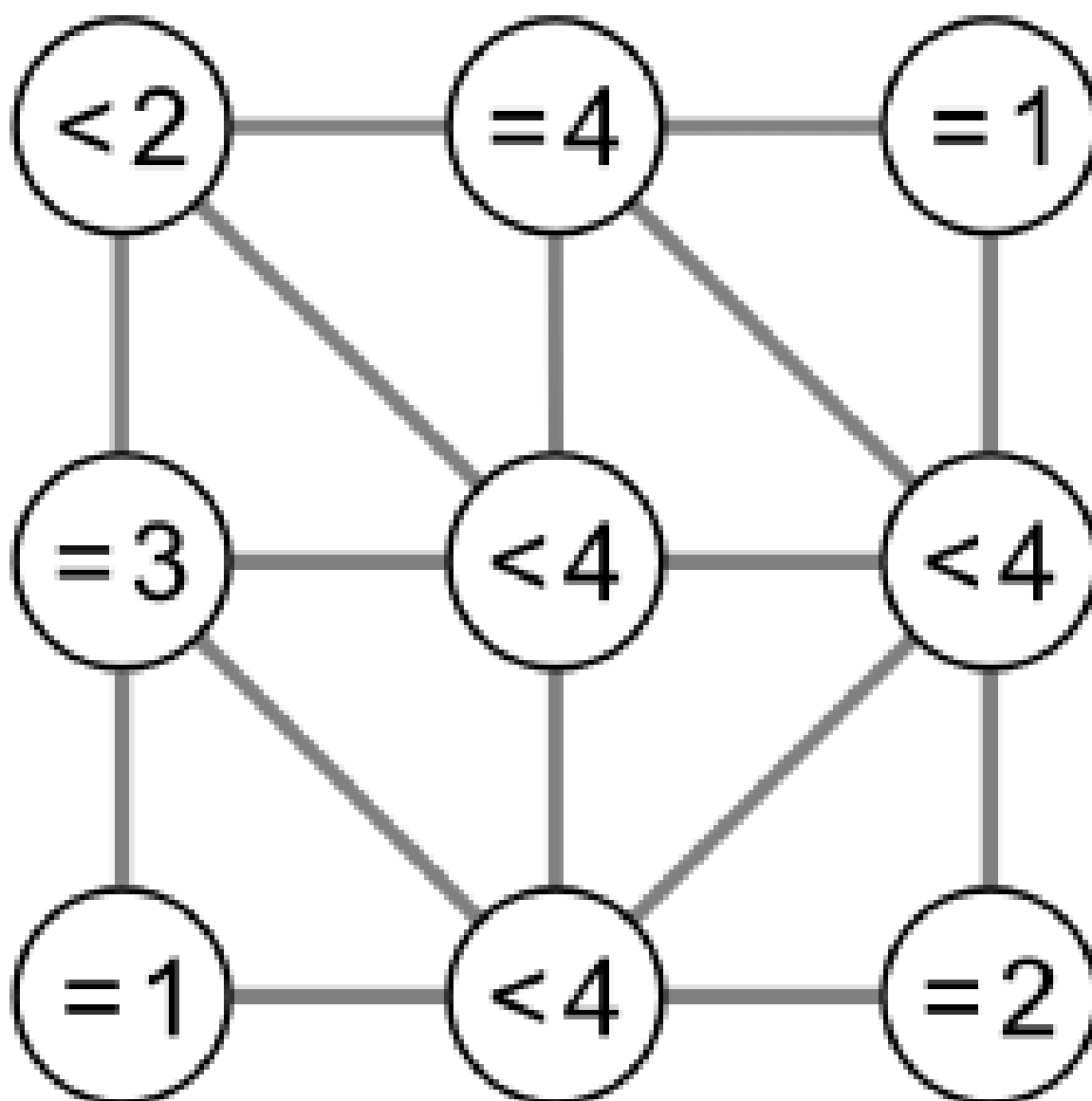
Los números dentro de cada círculo indican el número de vecinos que necesitan ser coloreados.

Por ejemplo, el círculo marcado con " $= 3$ " debe tener exactamente 3 de sus 4 vecinos coloreados.

Del mismo modo, los círculos marcados con " < 4 " deben tener menos de 4 de sus vecinos coloreados.

Tarea:

¿Qué círculos colorearías?



Paseo del parque

Este es el mapa de un parque:

Los círculos verdes con letras representan los árboles y las líneas marrones son caminos.

Tenga en cuenta que algunas de las letras se utilizan para etiquetar más de un árbol.

Caminar del árbol F al árbol B puede describirse como F D E C A B.

El domingo pasado dos familias caminaron por el parque.

La caminata de la familia Wilde fue B A A A C E D E E D A.

La caminata de la familia Gilde fue F D C D A E A D E D A.

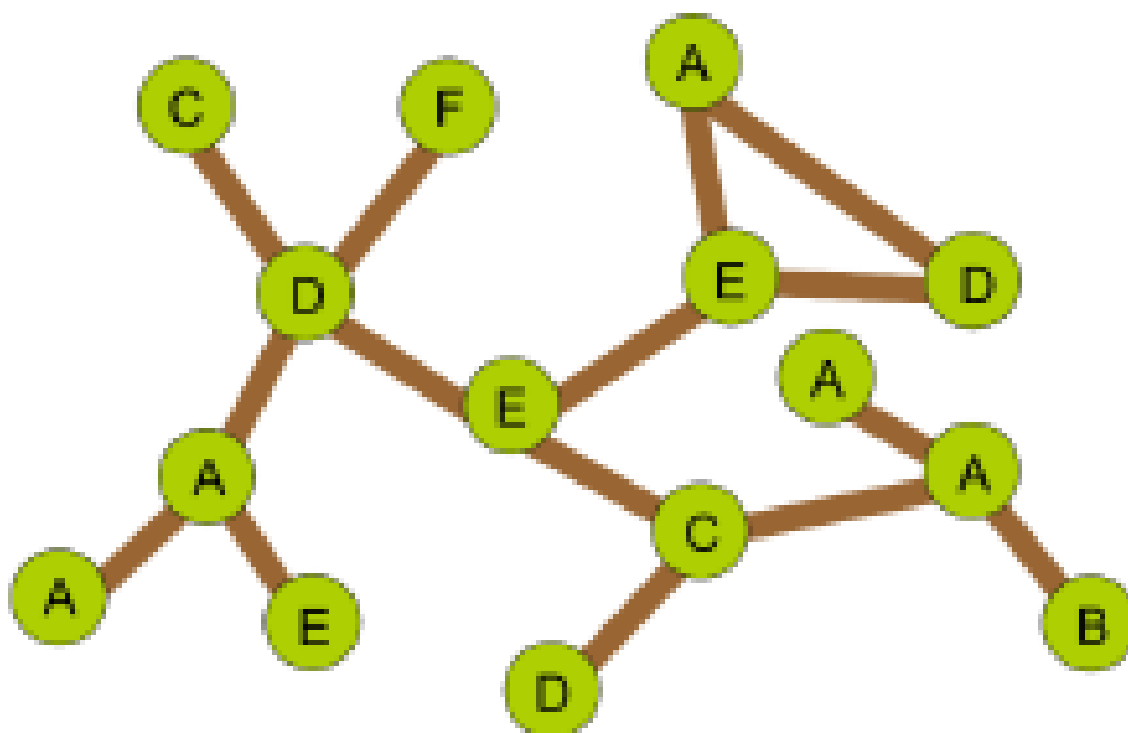
Ambas familias comenzaron sus caminatas al mismo tiempo.

Caminar de un árbol a otro, por un camino lleva la misma cantidad de tiempo.

Pregunta:

¿Cuántas veces se reunieron las dos familias en un árbol?

- Una vez
- dos veces
- tres veces
- nunca se encontraron en ninguno de los árboles

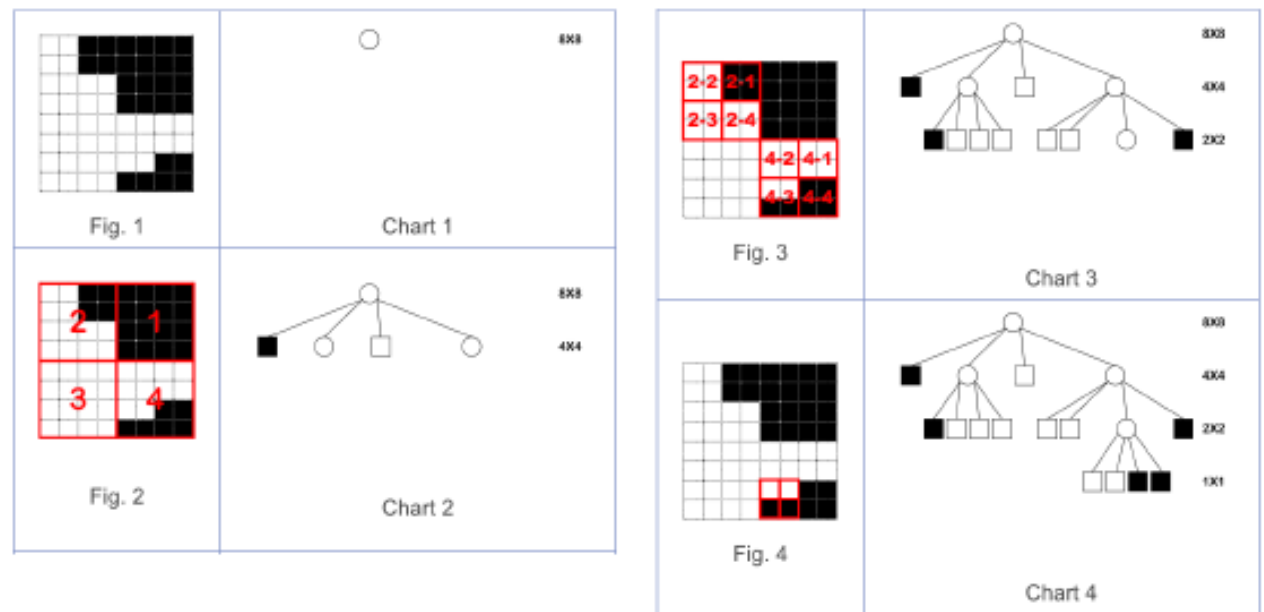


Pirate Beaver tiene un mapa del tesoro muy grande que se corta en pedazos más pequeños. Cada pieza del mapa muestra una región de 8 unidades de ancho y 8 unidades de largo (Fig. 1). Sin embargo, el castor pirata tiene un barco muy pequeño y no puede tomar todas las piezas del mapa con él.

Inteligente como es, el castor pirata encuentra la manera de documentar cada región (pieza del mapa) en un pequeño cuadro en su cuaderno.

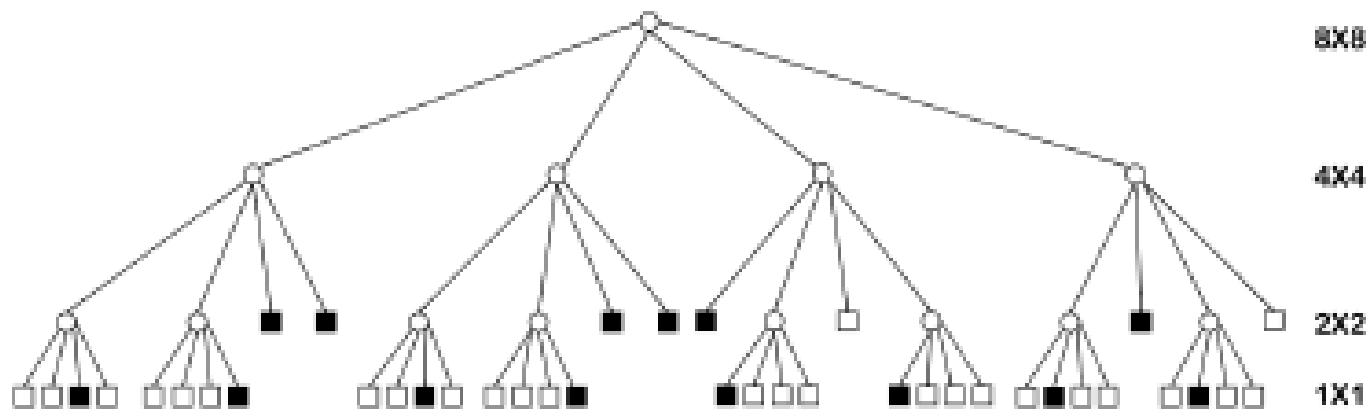
Como vemos aquí:

1. Si todas las unidades en la región son del mismo color, marca un "cuadrado" en su cuaderno con del mismo color
2. O bien, marca con un "círculo" (como se muestra en la Tabla 1) y luego divide la región en 4 subregiones (mostradas en la Fig. 2) según su punto central.
3. Repita los pasos 1 y 2 hasta que se registren todas las unidades (se muestra en la Tabla 4).

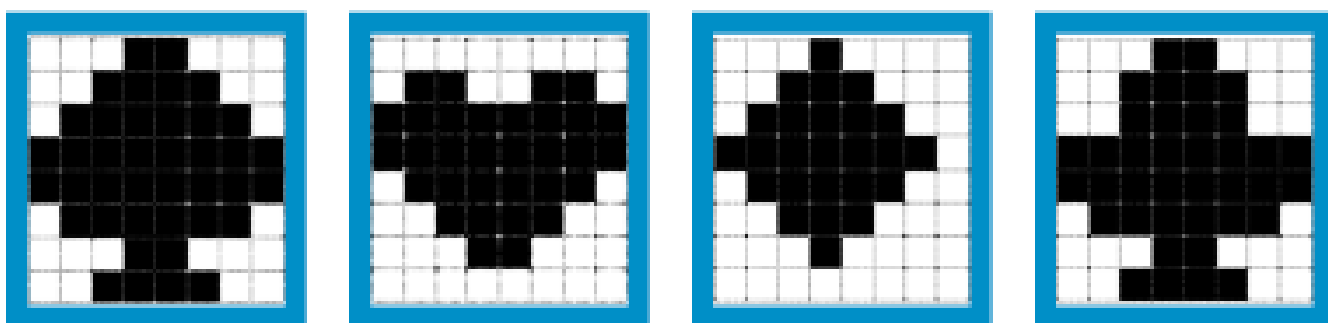


Pregunta:

Aquí hay otra tabla en el cuaderno de Pirate Beaver:



¿Cuál de las siguientes piezas del mapa representa?

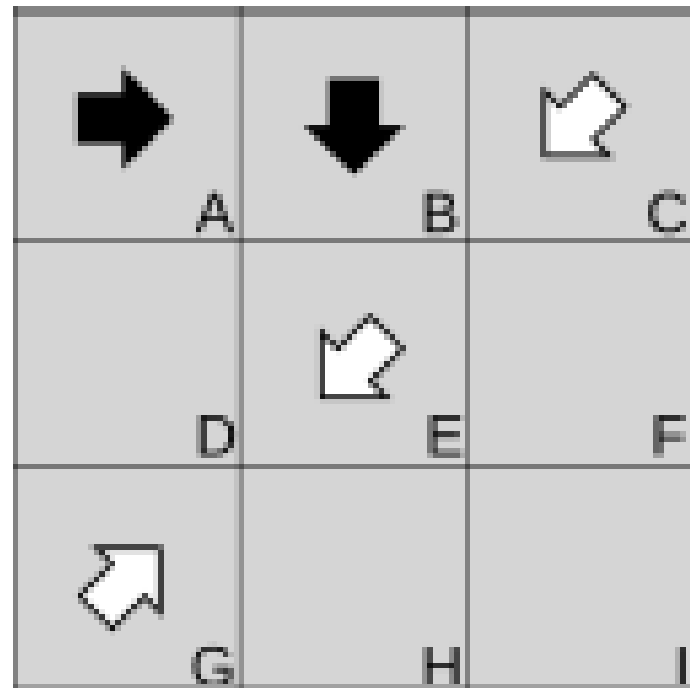


Flechas:

En la figura de la derecha, la flecha negra en A apunta a una flecha negra (en B) y una flecha blanca (en C).

La flecha blanca en C apunta exactamente a dos flechas blancas (en E y en G).

En la figura siguiente, puede cambiar las flechas de negro a blanco o de blanco a negro.



Tarea:

Cree un conjunto de flechas, para que todas las flechas blancas, apunten exactamente a otra blanca.

La flecha y todas las flechas negras deben apuntar, exactamente a otras dos flechas negras.

