

TESOROS DEL MAR



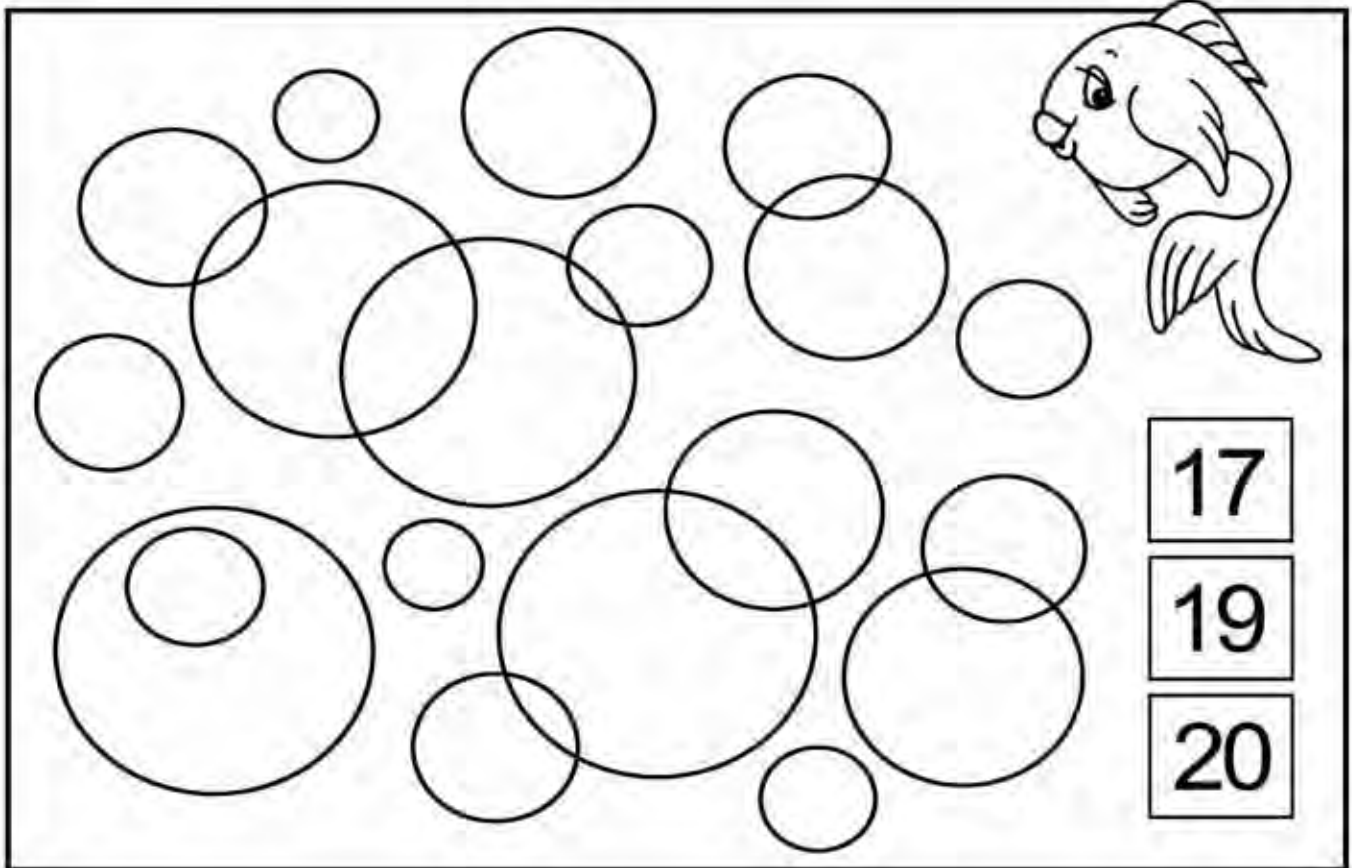
P
A
S
A
T
I
E
M
P
O
S





¿Cuántas burbujas hay?

Cuenta las burbujas. Pinta el recuadro de la solución correcta.



17

19

20

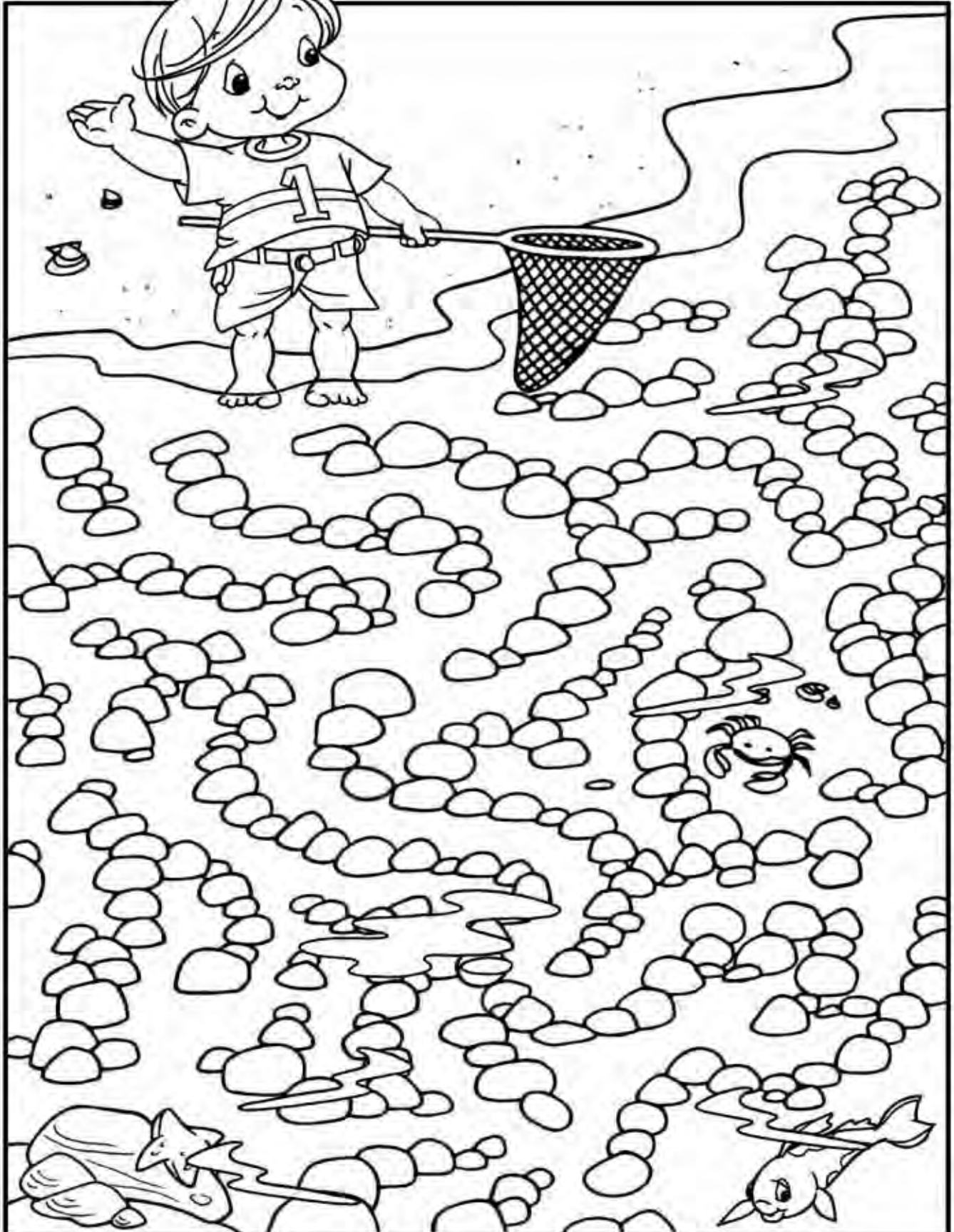
¿Sabrías dibujar un pez o algún otro animal marino para completar la ilustración?





Laberinto de piedras

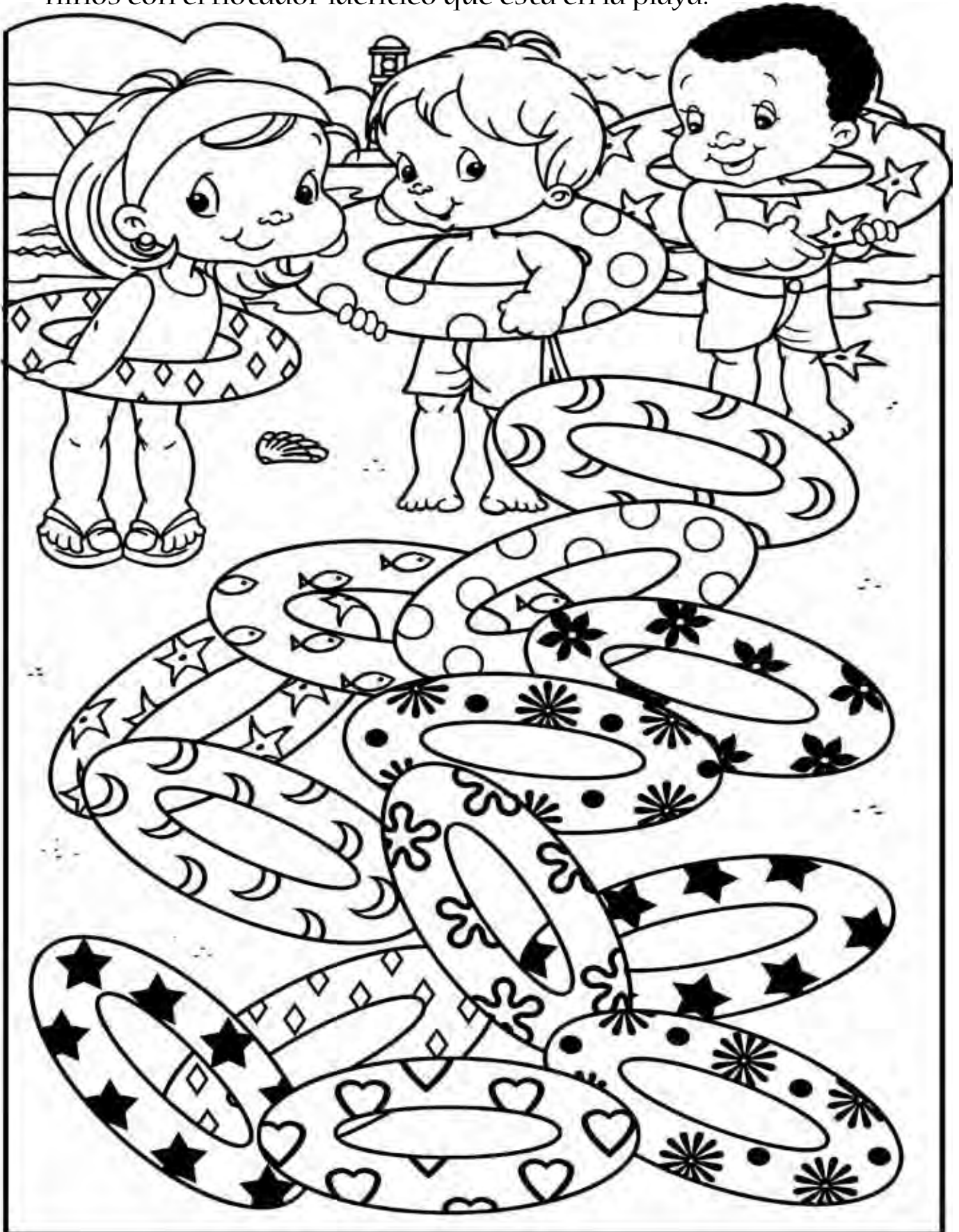
Ayuda al niño a atrapar el cangrejo y luego el pez, trazando un caminito por entre las piedras.





Flotadores idénticos

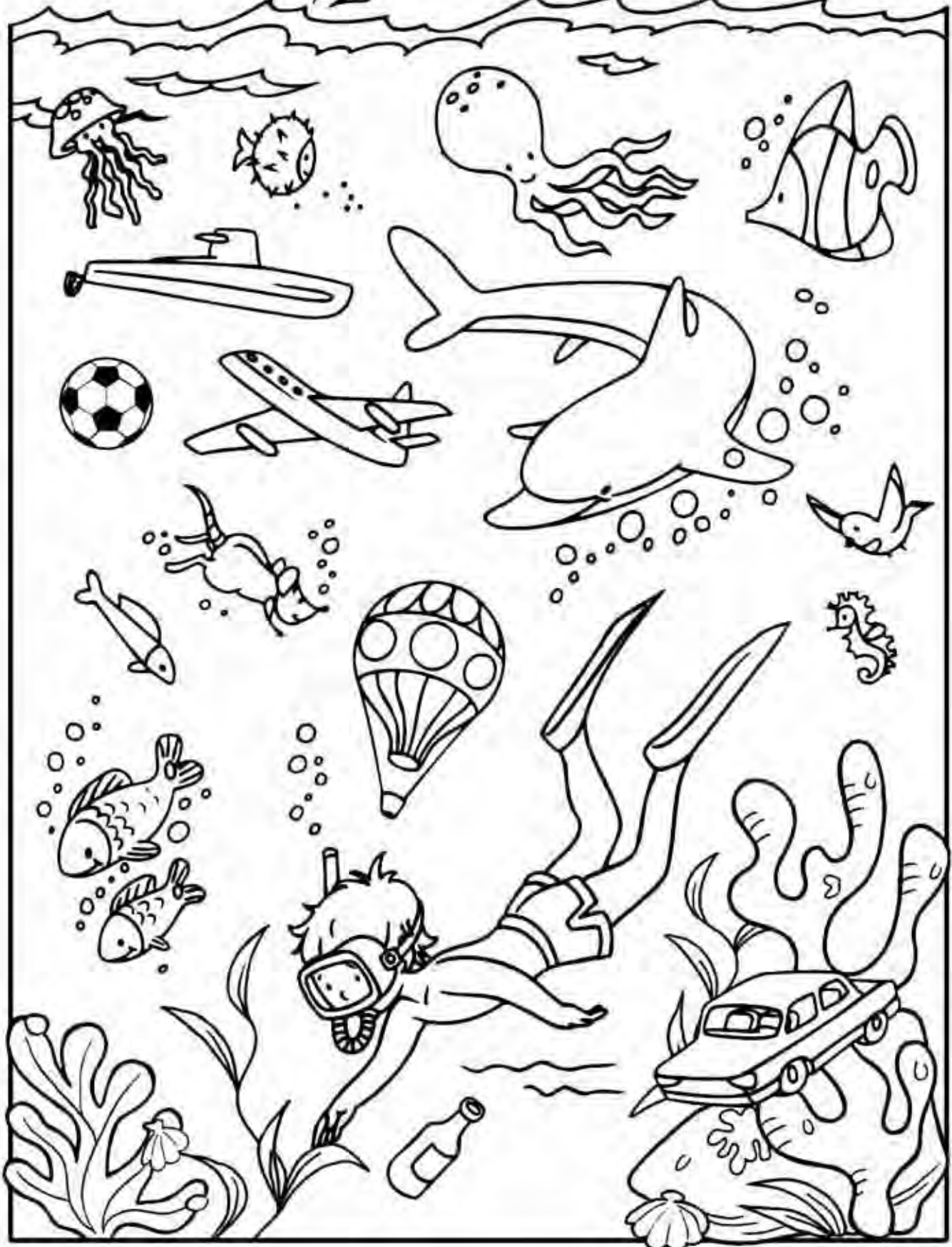
Une con una línea cada uno de los flotadores que tienen puestos los niños con el flotador idéntico que está en la playa.





¿Qué está fuera de lugar?

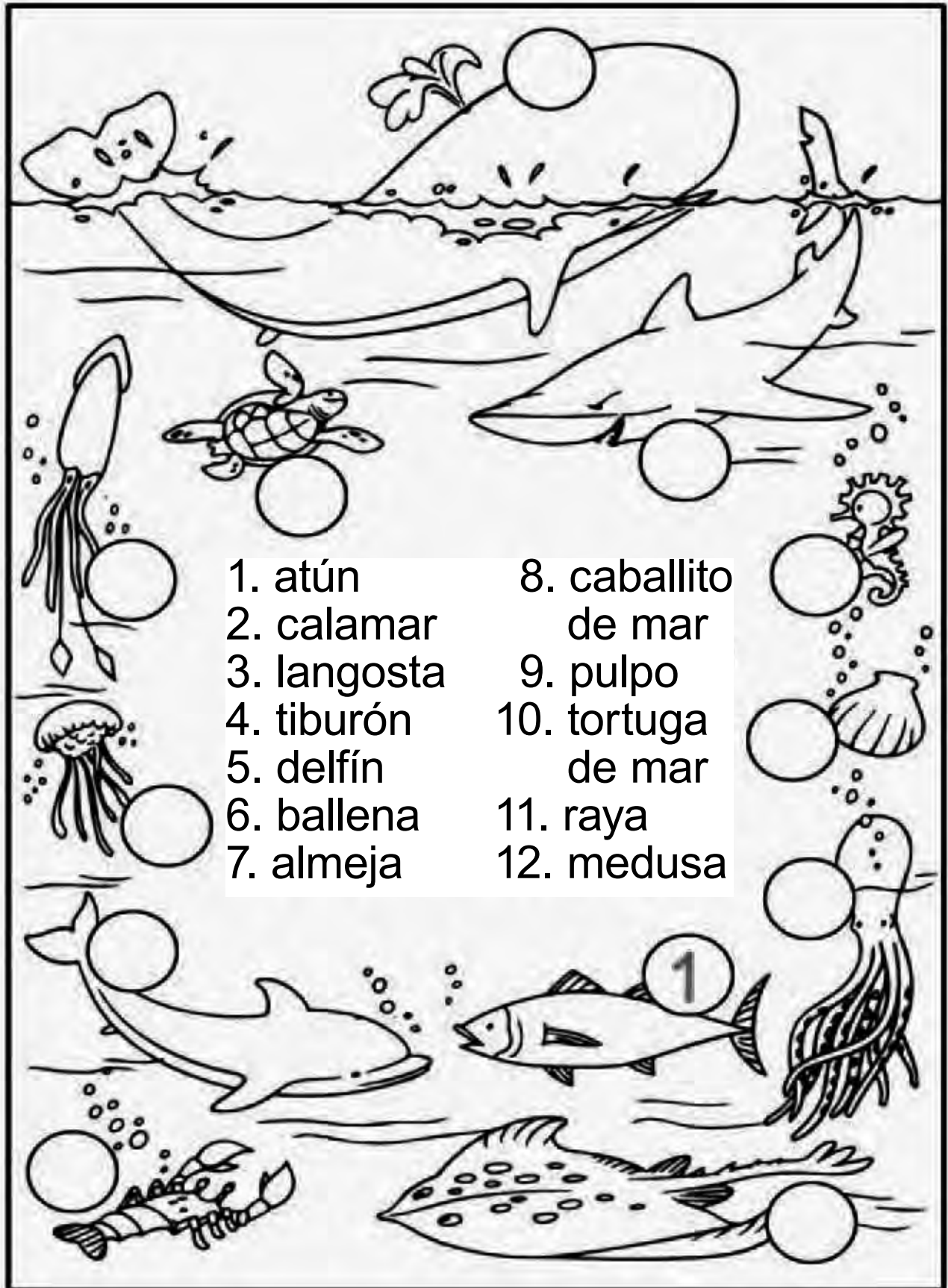
Marca con un círculo los animales y objetos que no suelen encontrarse en el mar.





Nombres de animales marinos

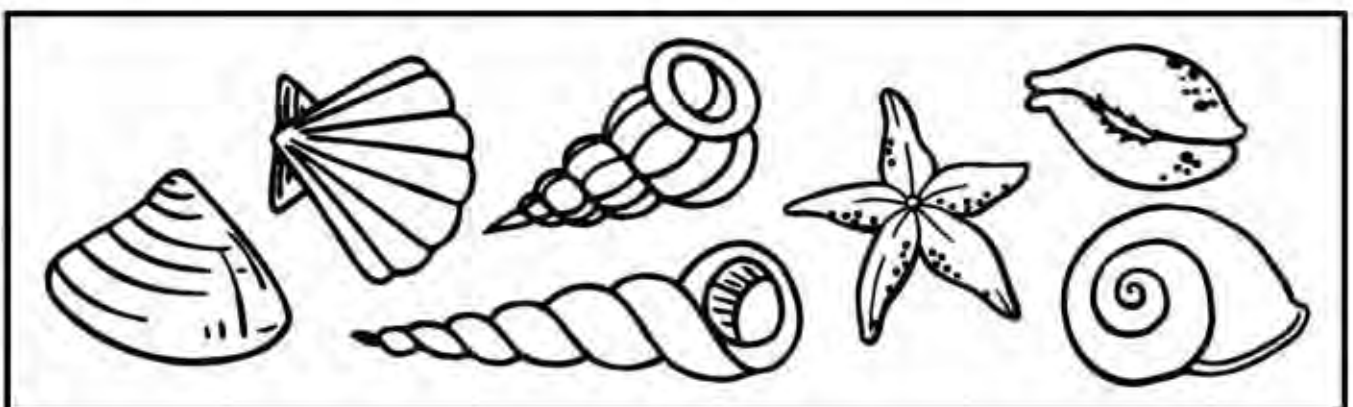
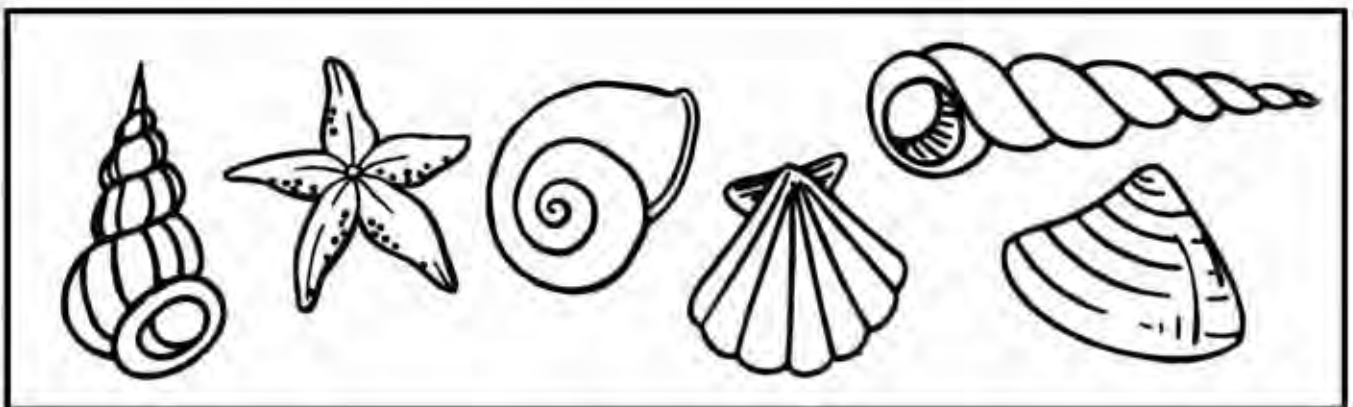
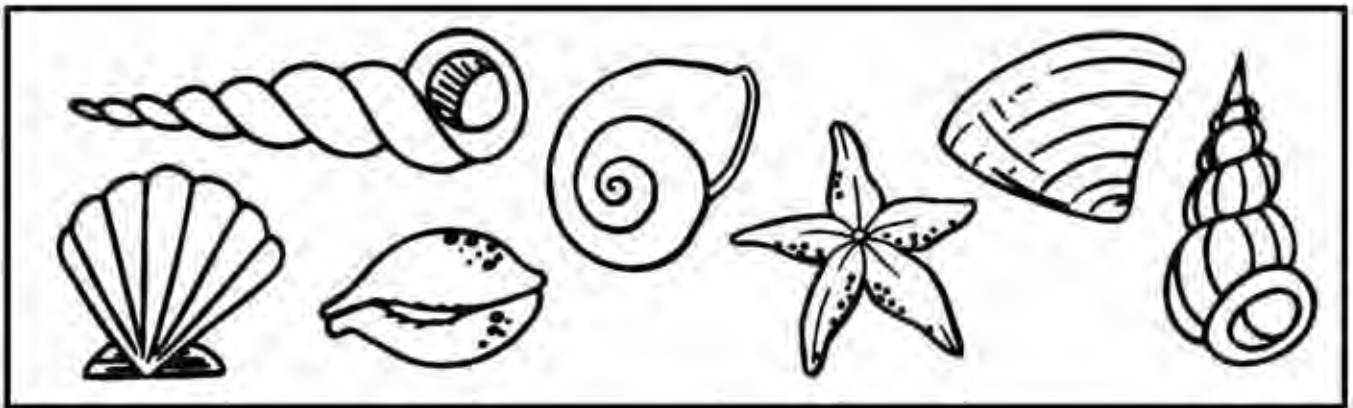
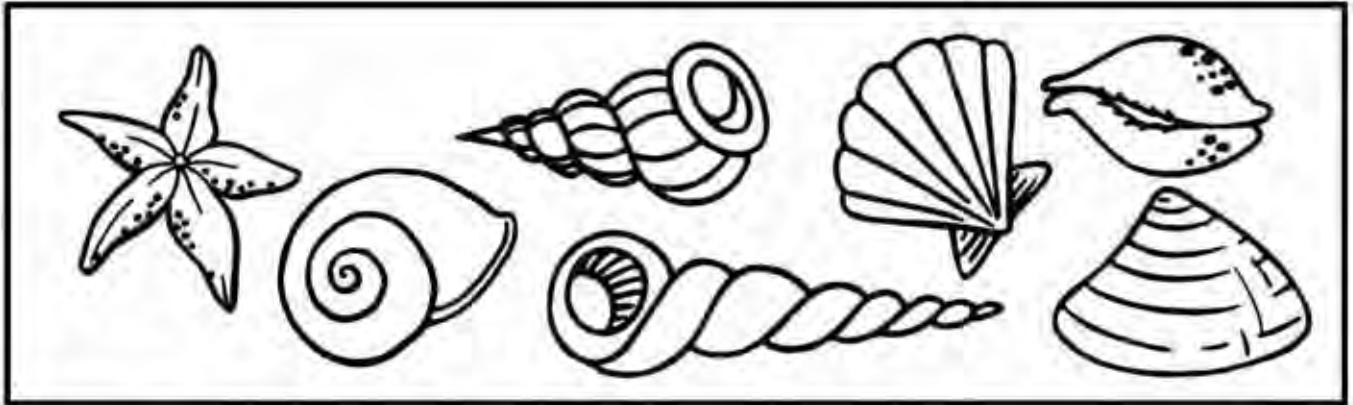
Escribe en el circulito que hay junto a cada animal el número correspondiente a su nombre, como en el ejemplo del atún.





La concha faltante

Descubre cuál es el recuadro en el que falta una concha.
A continuación pinta todas las conchas de ese recuadro.





Izquierda y derecha

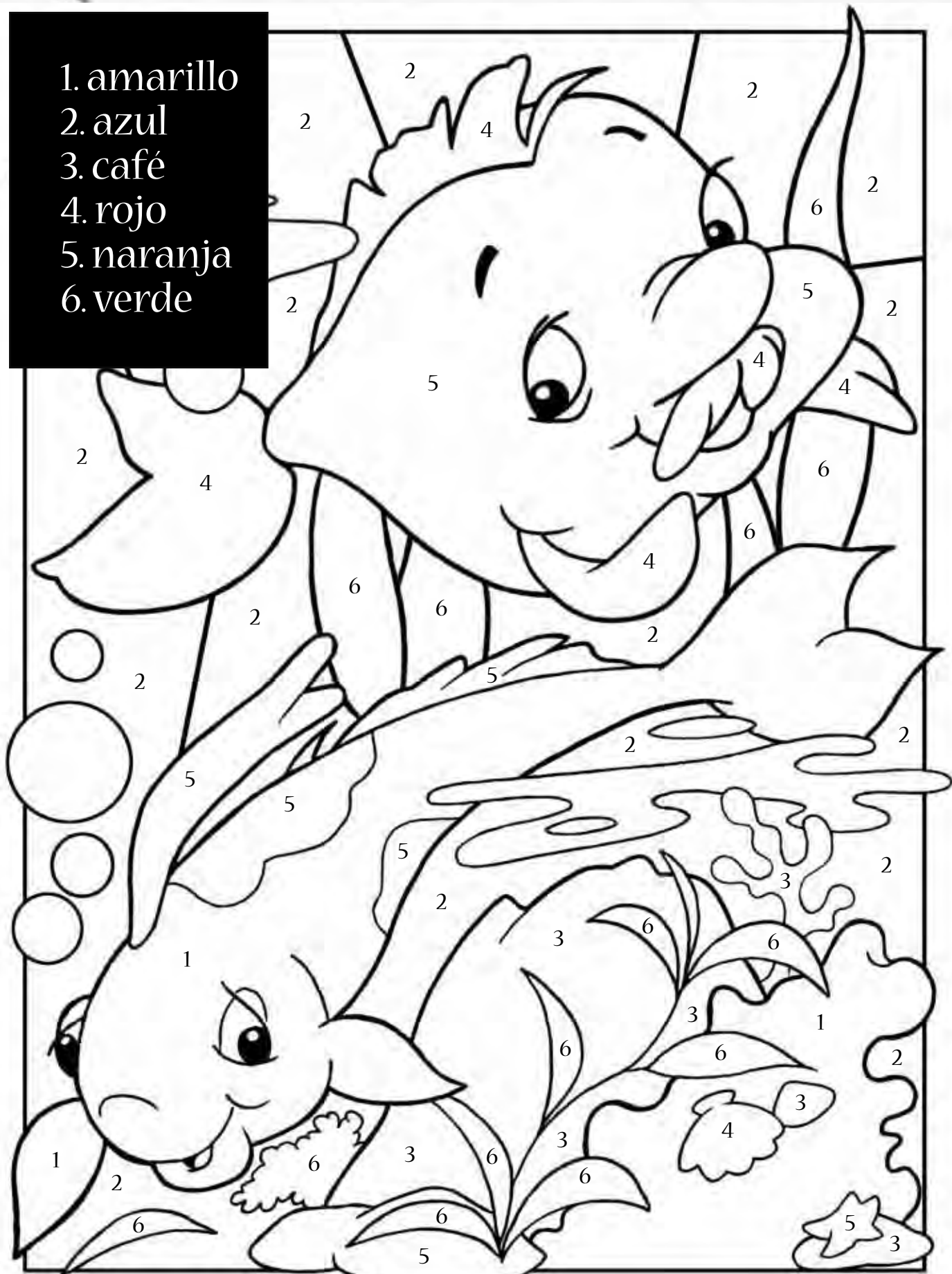
Colorea de rojo los animales marinos que nadan hacia la izquierda, y de verde los que van hacia la derecha.





Pinta de acuerdo con el código

1. amarillo
2. azul
3. café
4. rojo
5. naranja
6. verde





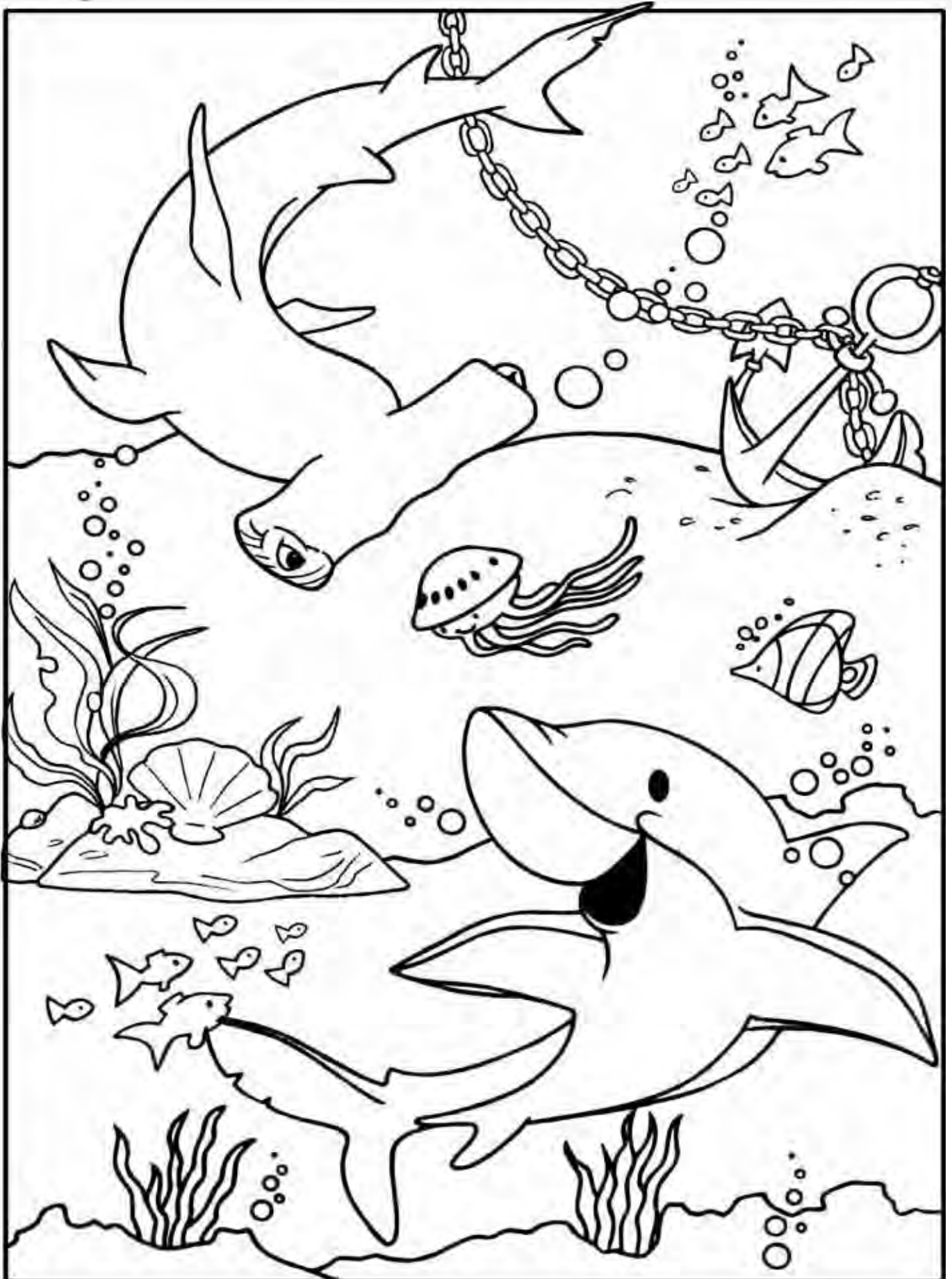
Busca los detalles

Une con una línea cada uno de los dibujitos contenidos en la red con esos mismos detalles en el dibujo principal.



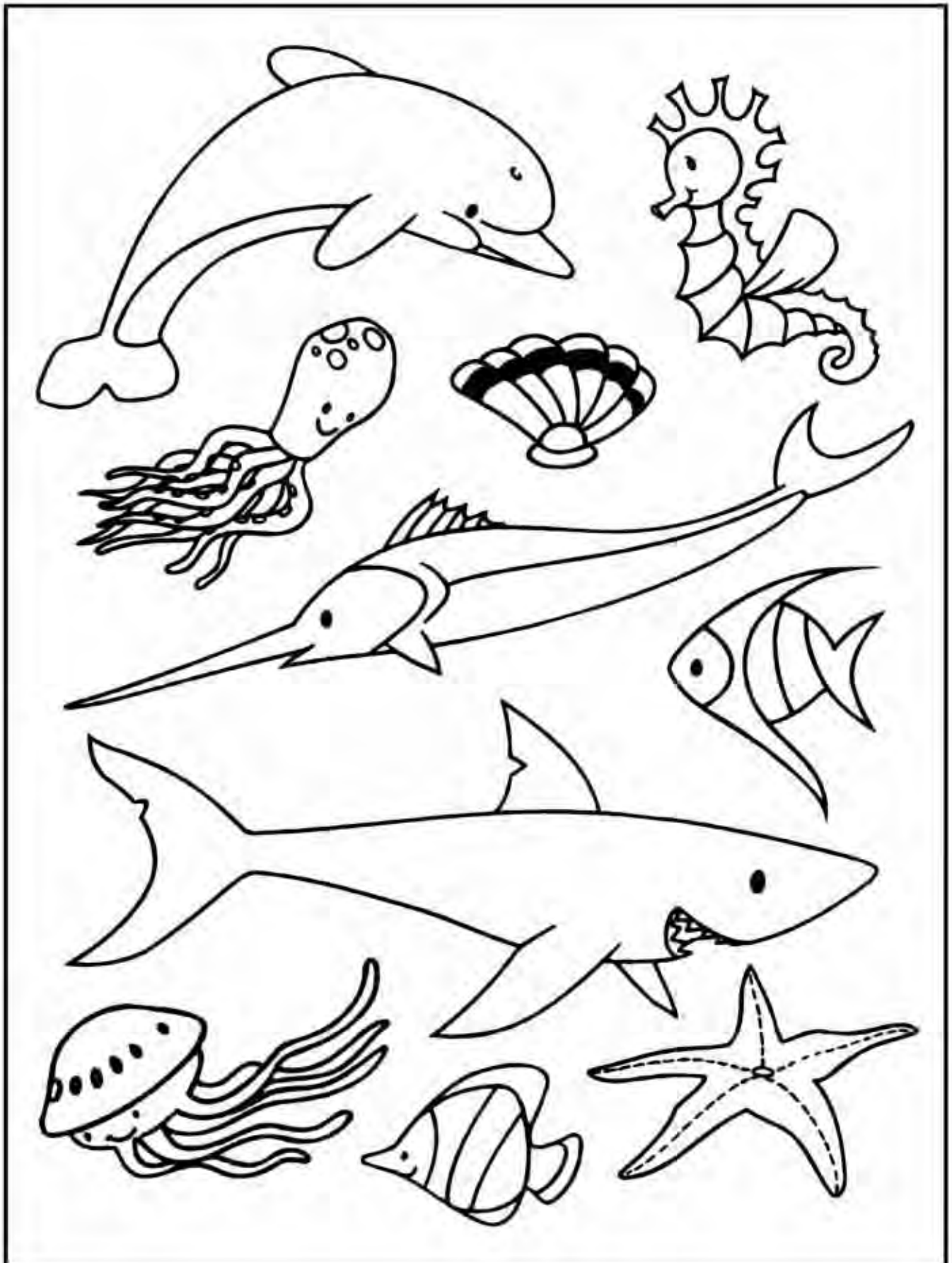


Página para colorear

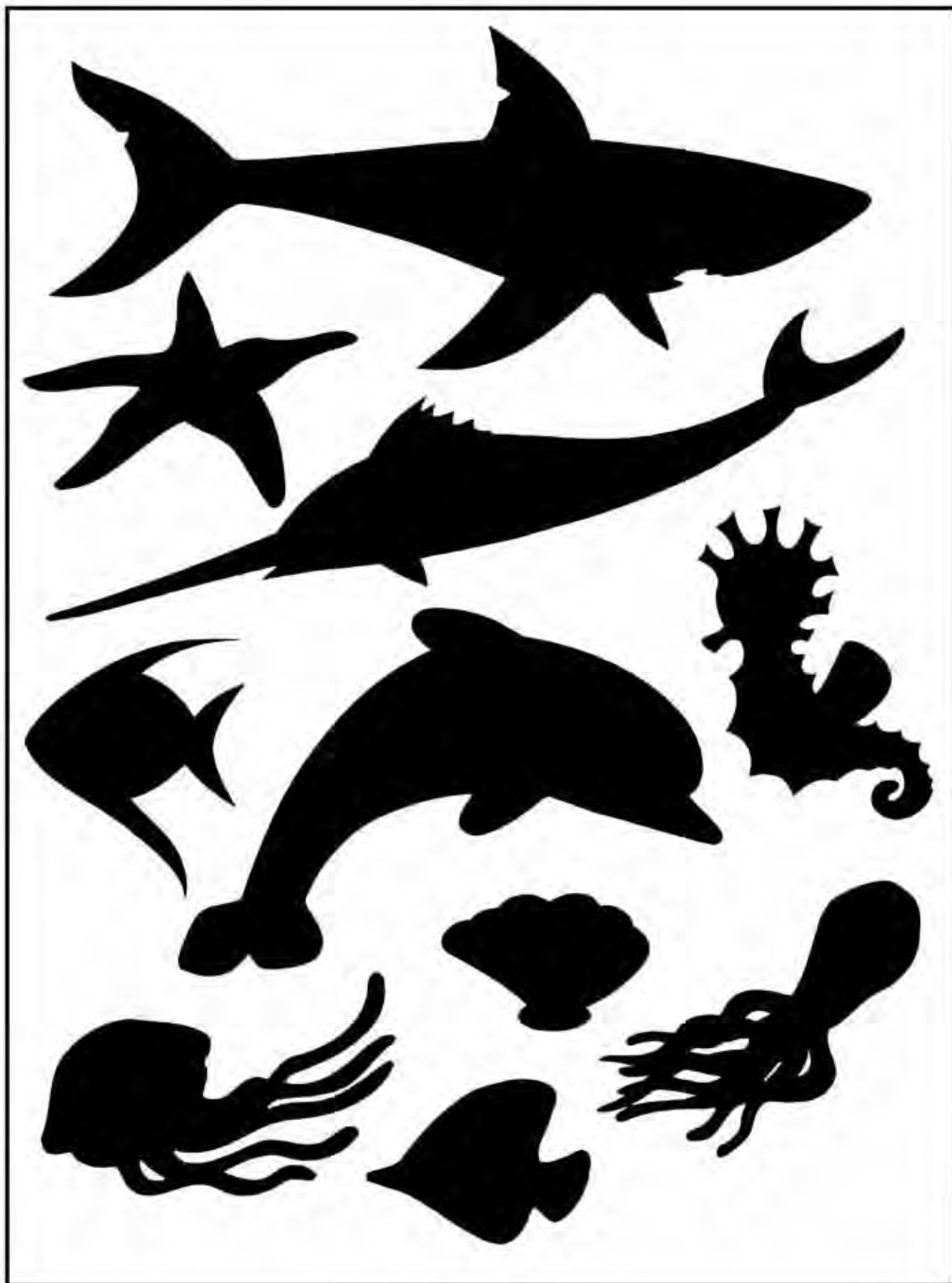




Siluetas de animales marinos



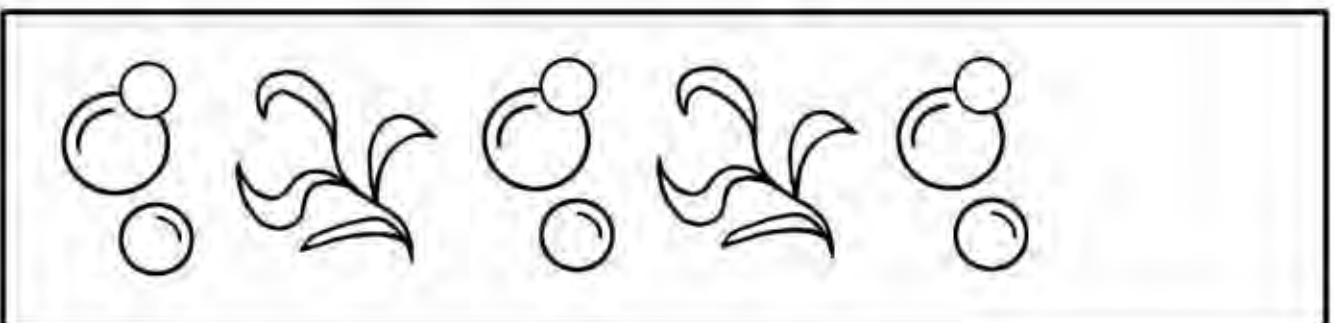
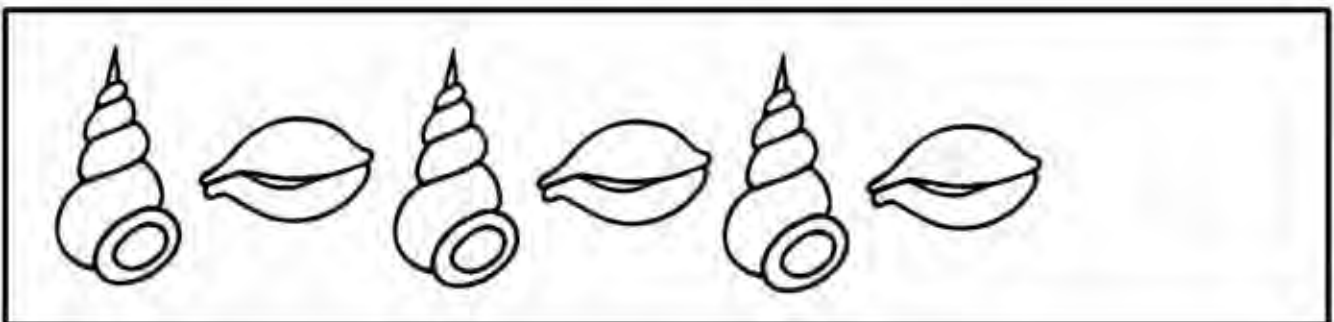
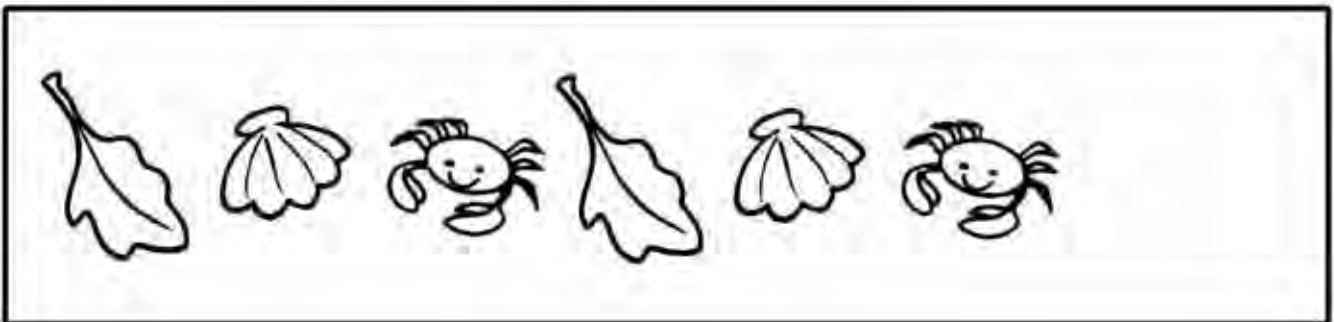
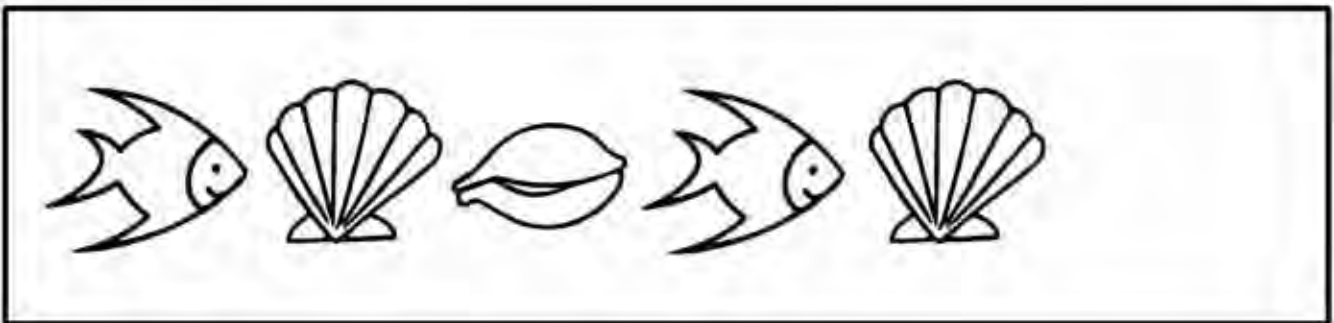
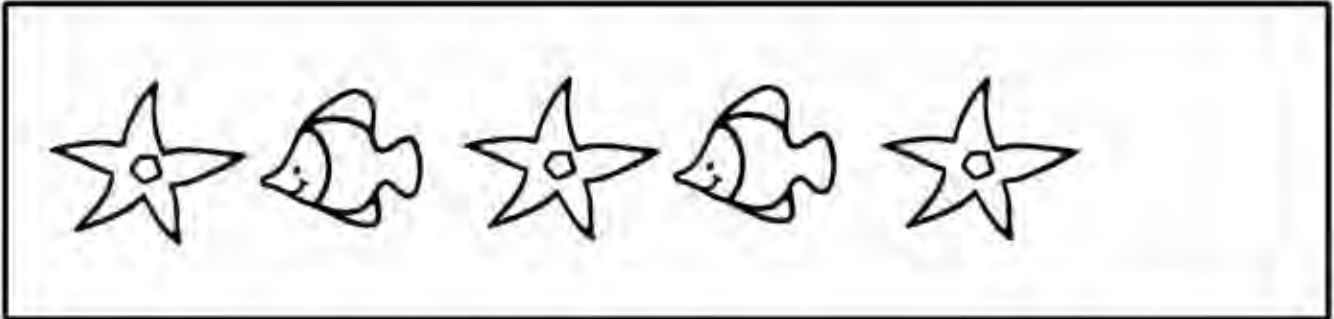
Une con una línea cada uno de los animales marinos de la página de la izquierda con la silueta que le corresponde.





Secuencias marinas

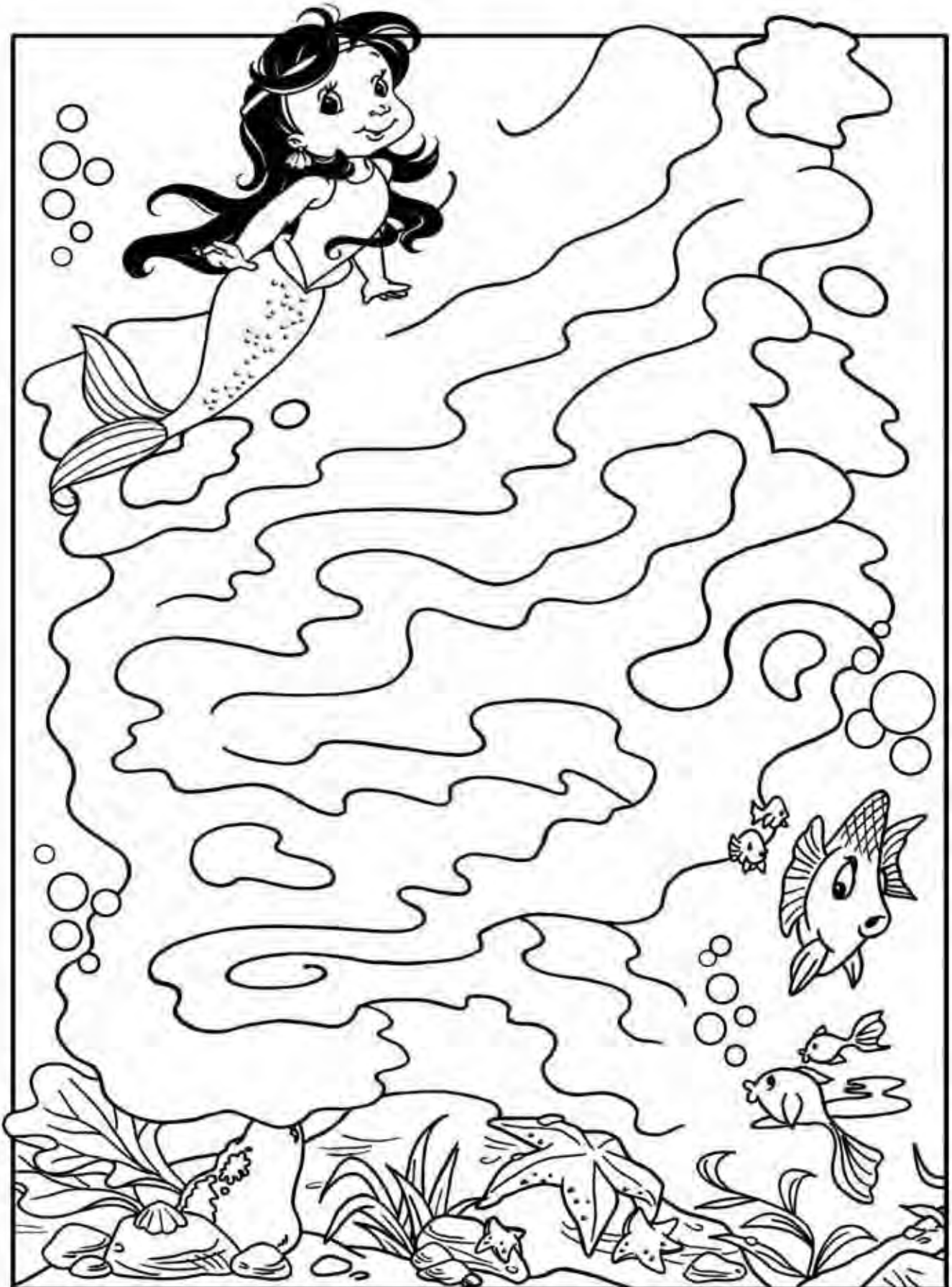
Dibuja en cada recuadro la figura que debería ir a continuación.





Por entre las olas

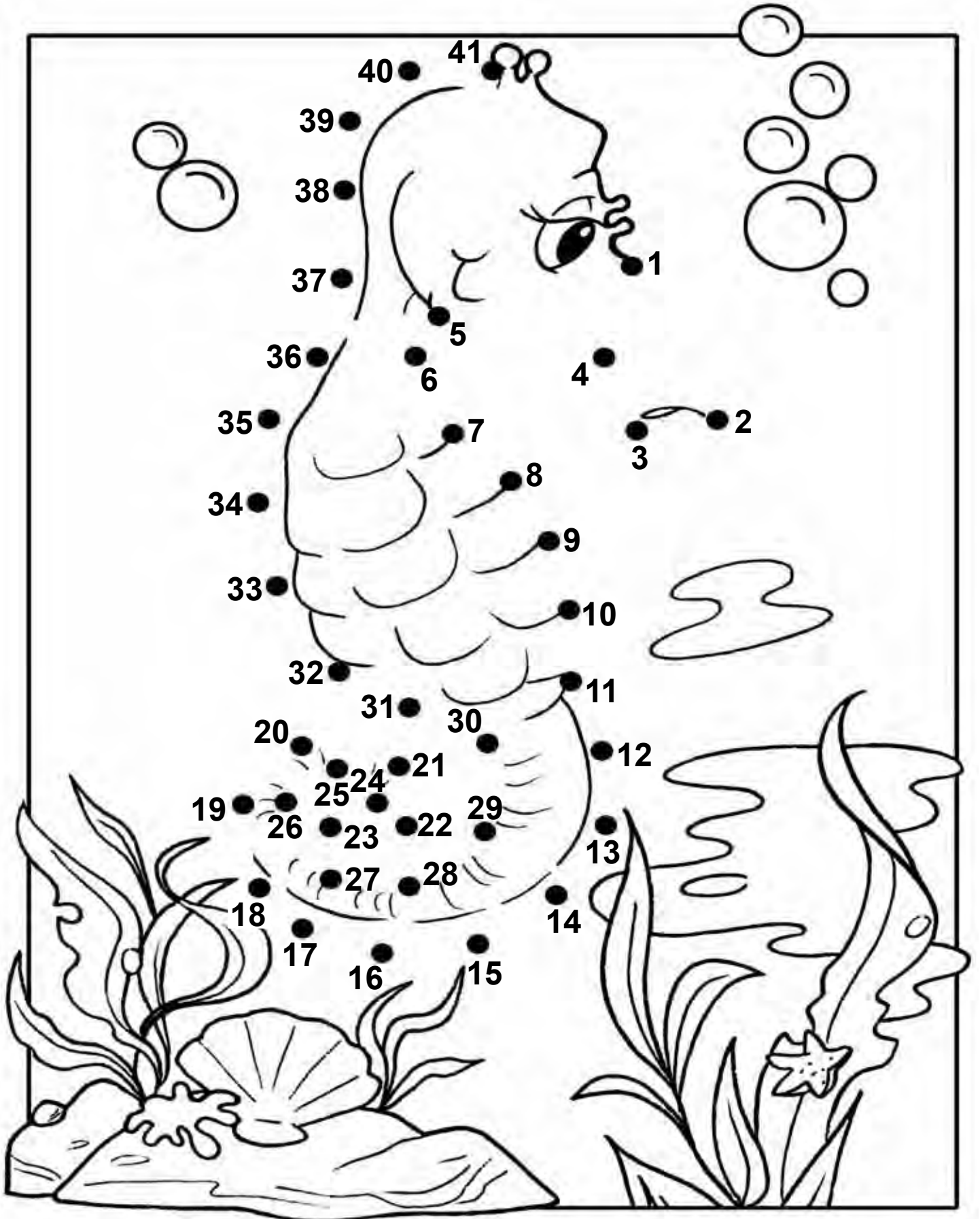
Guía a Camila por el laberinto de olas hasta donde están sus amigos.





Une los puntos

Une los puntos y luego pinta el dibujo.





Descubre las diferencias

Marca con círculos las siete diferencias que hay entre estos dos dibujos.





El barco hundido

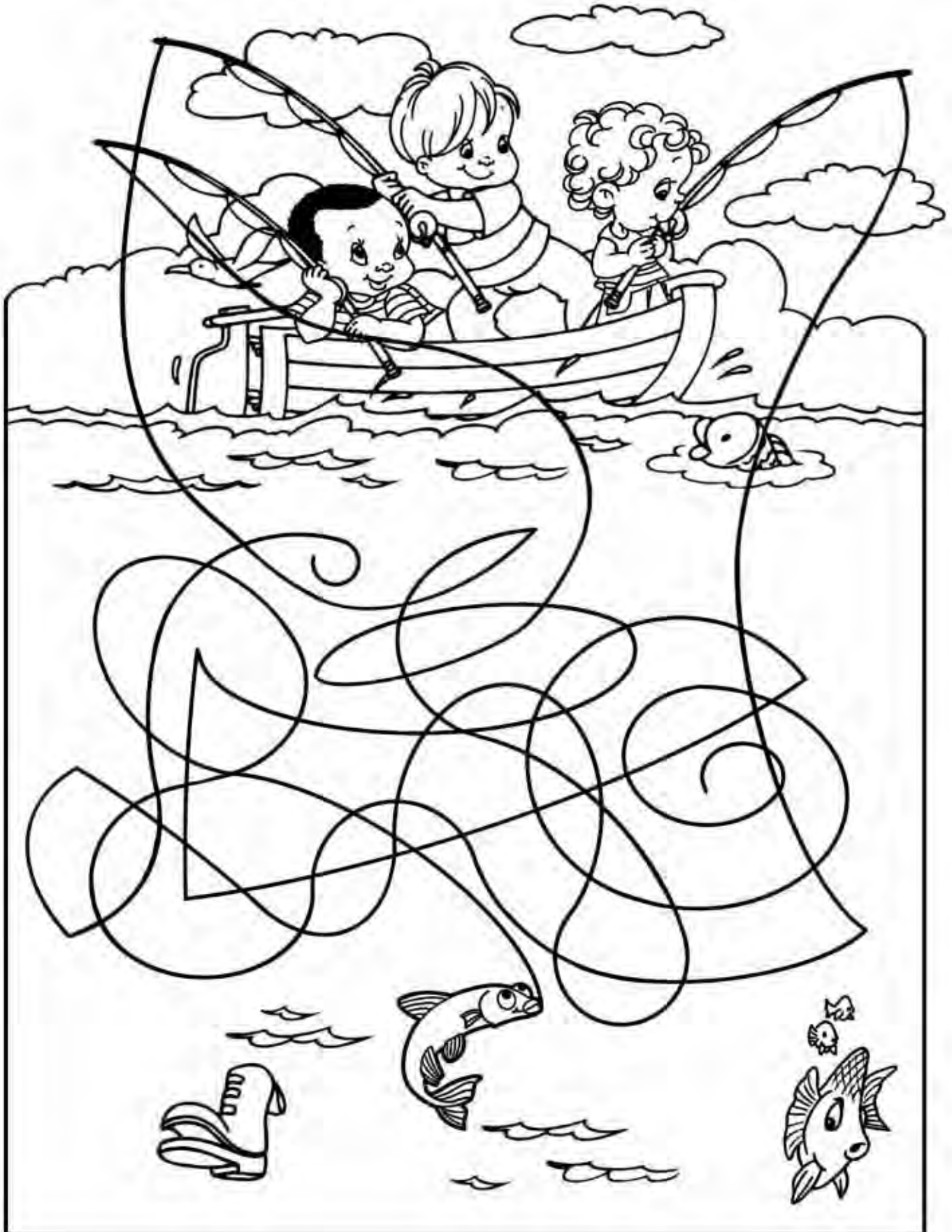
Marca con círculos todos los tesoros que pueden encontrarse cerca de un barco hundido.





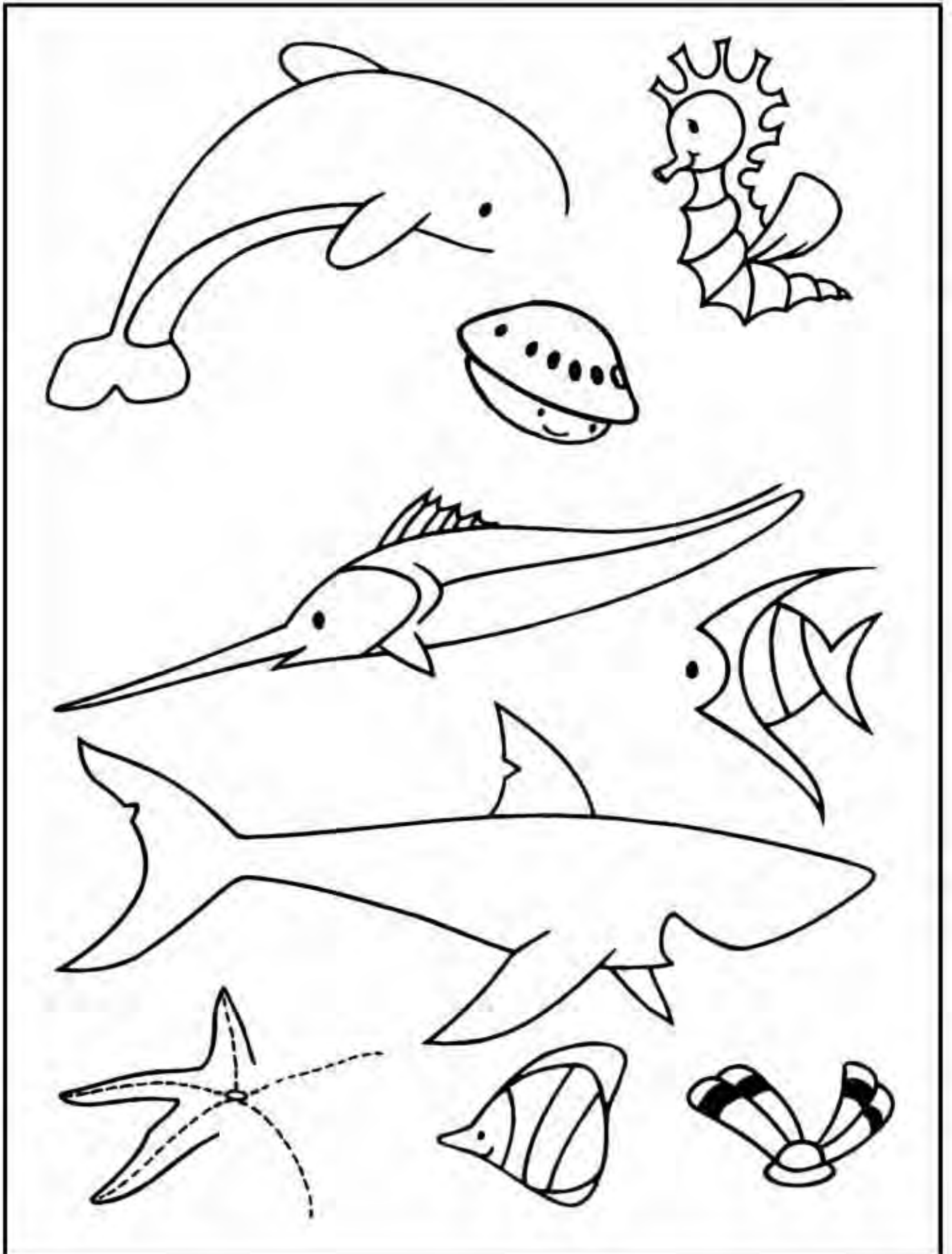
¿Quién ha atrapado el pez?

Sigue los hilos de pescar y descubrirás quién ha atrapado el pez.

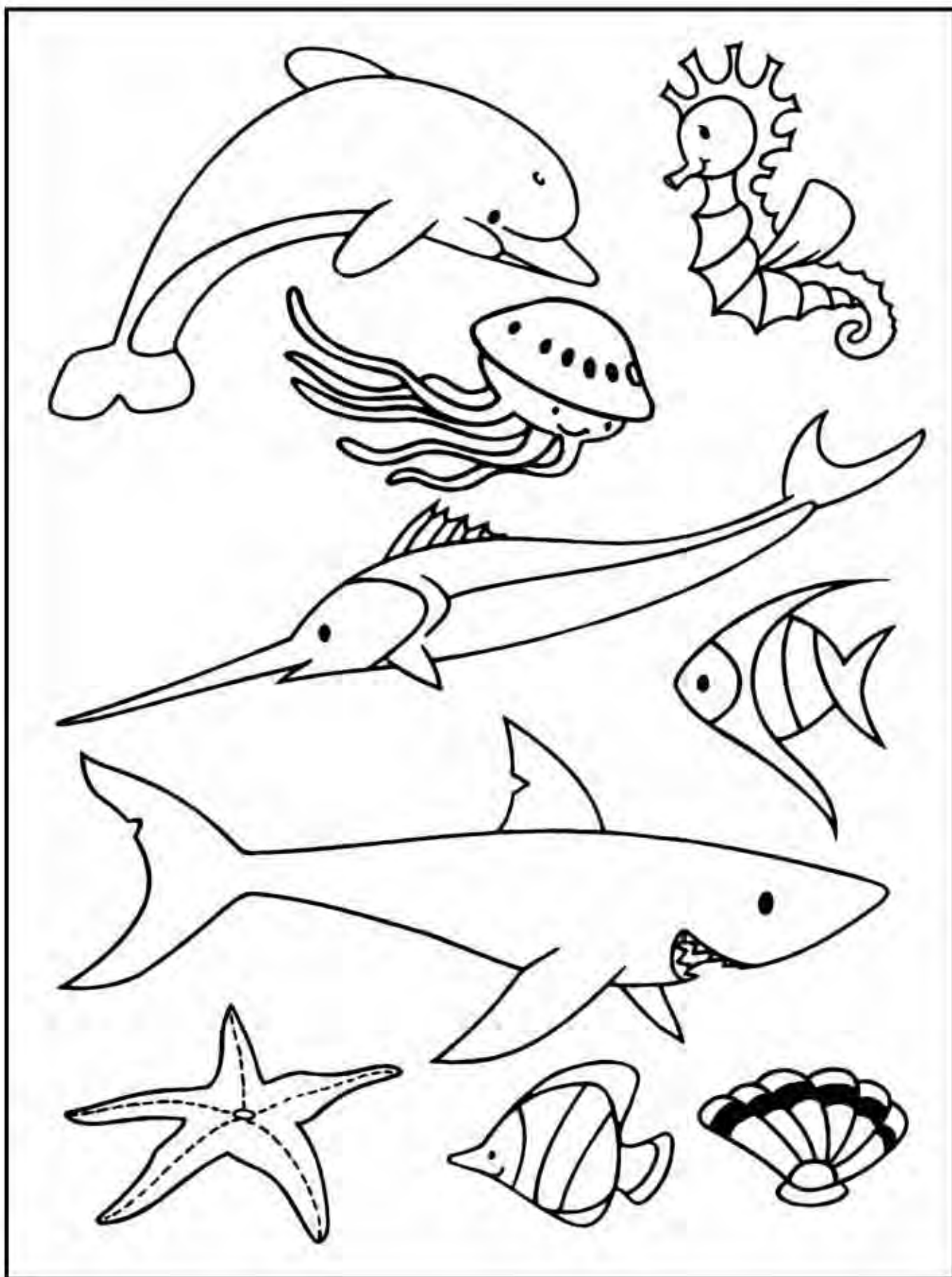




Dibujo



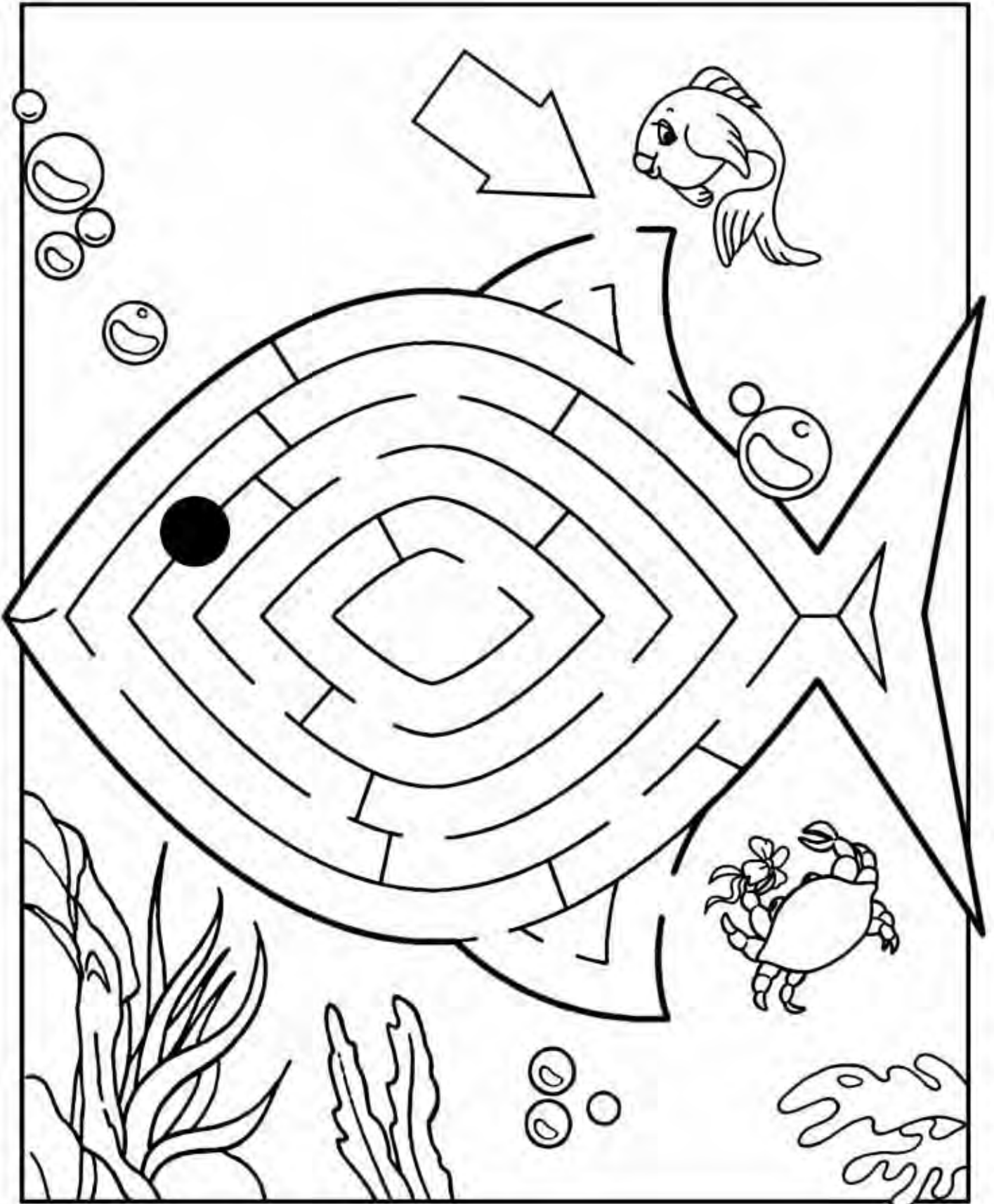
A cada figura de la página de la izquierda le falta alguna parte.
Complétalas tomando como modelo las de esta página.





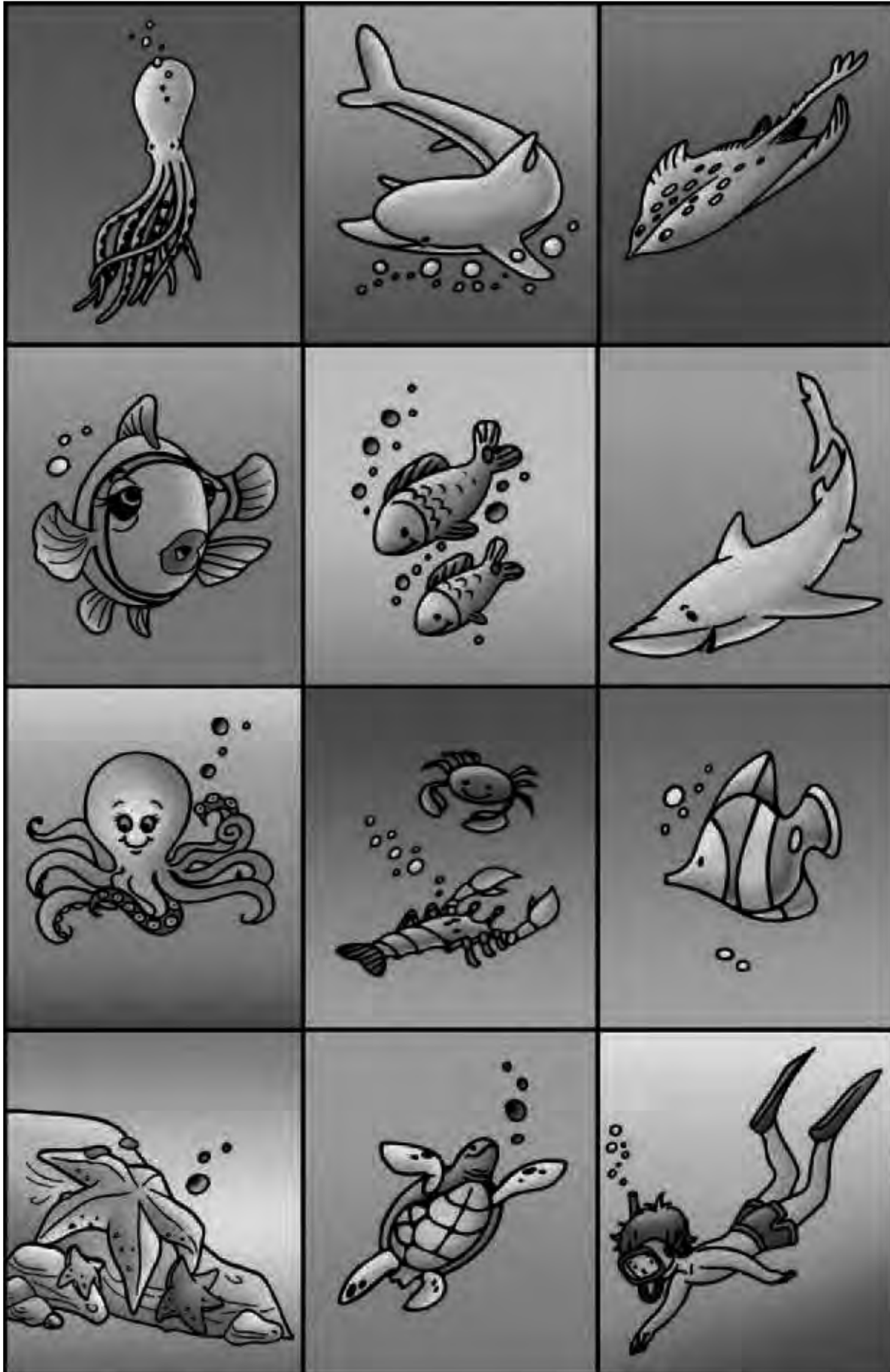
Laberinto

Partiendo de la flecha, recorre el laberinto para ayudar al pez a reunirse con su amigo el cangrejo.





Juego de la tortuga



***Número de jugadores: Dos o más**

***Antes de jugar hay que recortar las cartas**

***Se reparten las cartas y se juega en el sentido de las agujas del reloj**

1. El encargado de dar las cartas las reparte todas entre los jugadores. (Según cuantos sean, algunos tendrán una carta más que otros. Eso no supone ni

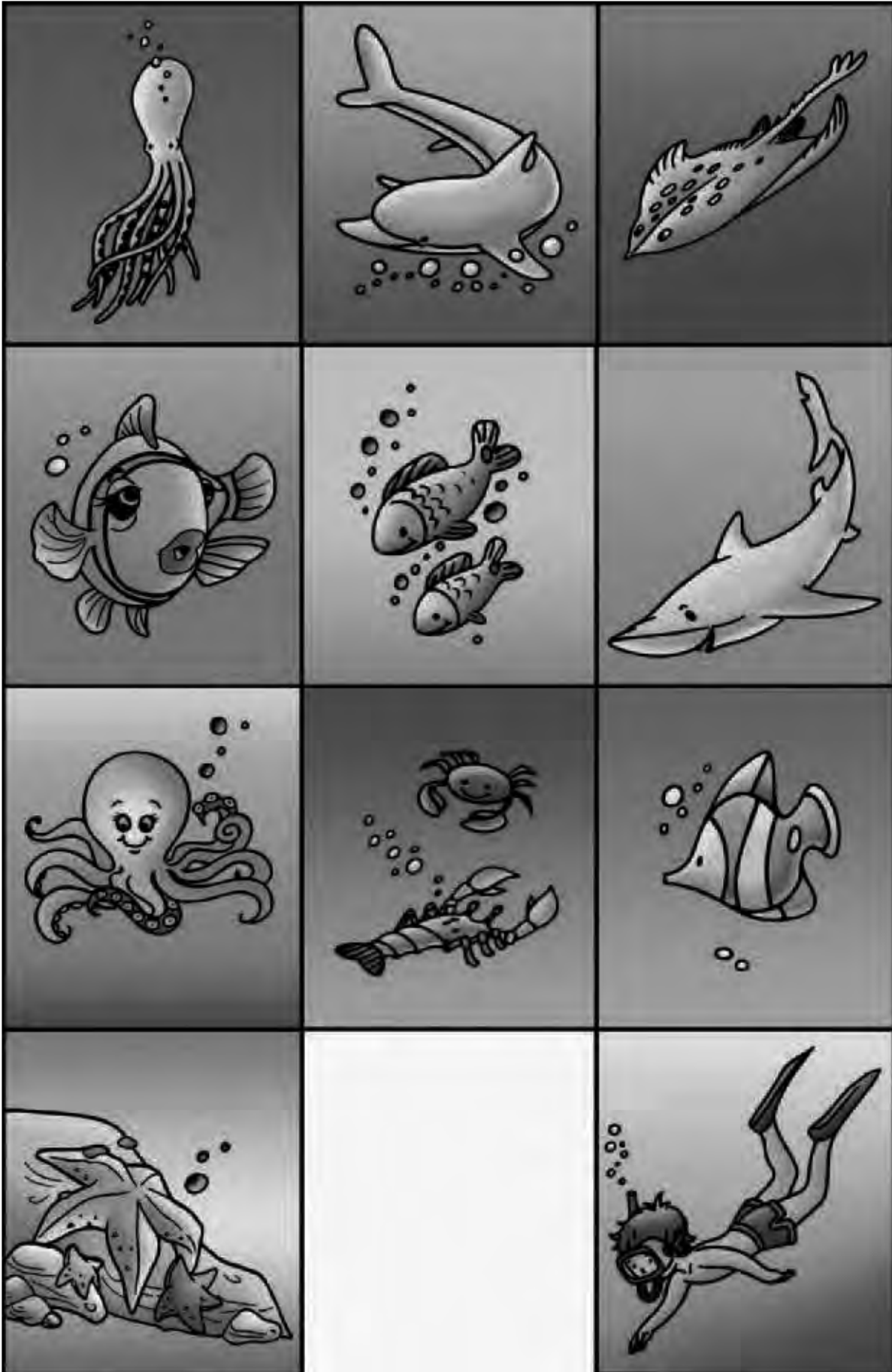
una ventaja ni una desventaja.)

2. Los jugadores miran sus cartas y colocan sobre la mesa las parejas que tengan.

3. El primer jugador le pide a la persona que está a su derecha que le presente sus cartas boca abajo, de forma que no se vean las imágenes. Seguidamente *roba* una de ellas, la que quiera.

(Página en blanco.)

Juego de la tortuga



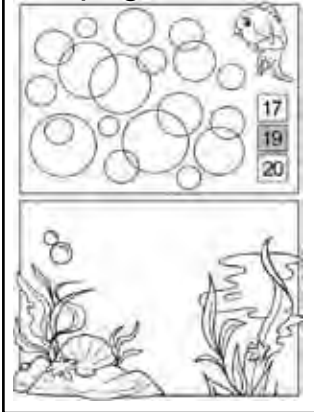
6. El juego termina cuando estén sobre la mesa todas las cartas menos una: la de la tortuga. Los jugadores que se quedan sin cartas están *salvados*.

4. Si con la carta *robada* puede formar una pareja, se descarta de la pareja.
5. A continuación presenta sus cartas al jugador de la izquierda, y así sucesivamente.

(Página en blanco.)

Soluciones

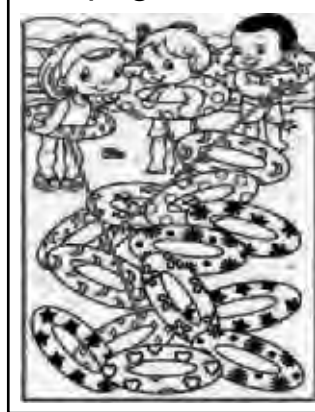
página 2:



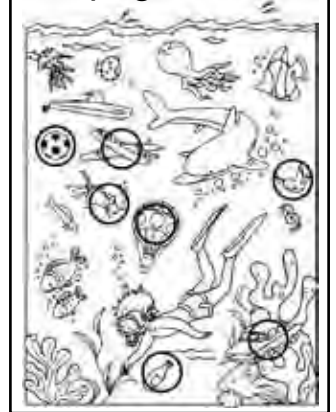
página 3:



página 4:



página 5:



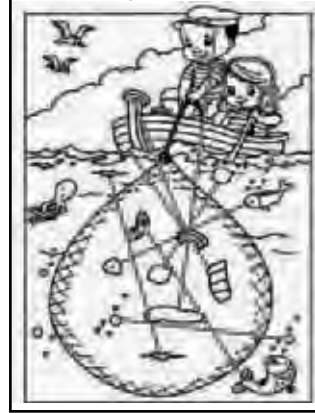
página 6:



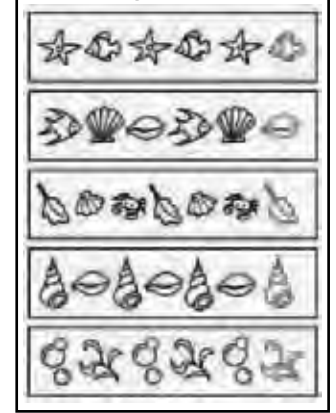
página 7:



página 10:



página 14:



página 15:



página 16:



página 17:



página 18:



página 19:



página 22:



Tesoros del mar



No te pierdas ninguno de los cuentos de *Tesoros del mar*. Son muy divertidos.

- A ver si consigo un amigo
- El bajón de don Ramón
- La mentira de Elvira
- Guido el decidido
- El susto de Augusto
- Amistad en Navidad



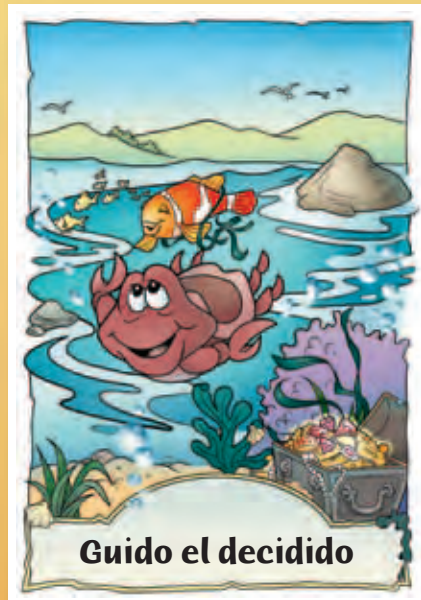
A ver si consigo un amigo



El bajón de don Ramón



La mentira de Elvira



Guido el decidido



El susto de Augusto



Amistad en Navidad



A-SP-BC-CB-016-P

aurora

es.auroraproduction.com