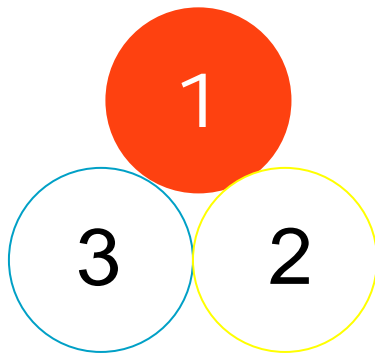


# Juegos de ingenio

## ROMPECABEZAS DE LOGICA

Una selección de pasatiempos para potenciar tu ingenio y tu inteligencia emocional



Las personas somos lo que pensamos. Por lo tanto, si queremos ayudar a los demás a ser y a comportarse de manera diferente, tenemos que ayudarlos a pensar de manera diferente. Si deseamos propiciar ambientes en los cuales la tolerancia y la cooperación sean las fuentes del sentir, del pensar y del actuar, debemos revisar el pensamiento lineal, lógico, de la corteza cerebral. Se impone el pensamiento holístico, intuitivo.

Estos pasatiempos le conducirán a un terreno inexplorado en el que la lógica, la fantasía, la sagacidad y la imaginación serán sus únicos recursos para pasar las pruebas que se le presenten. Ponga a prueba su capacidad intelectual y lógica y sorprenda y recree a sus familiares y amigos con esta selección de fantásticos rompecabezas que a buen seguro amenizarán más de una velada o le entretendrán en más de un viaje.

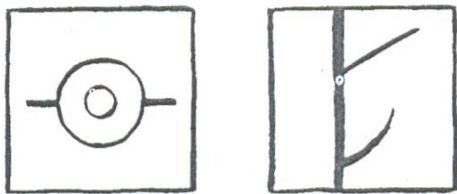
*Diviértase con ejercicios que potenciarán y educarán su coeficiente intelectual.*

*Recibirán la respuesta con la próxima entrega*

---

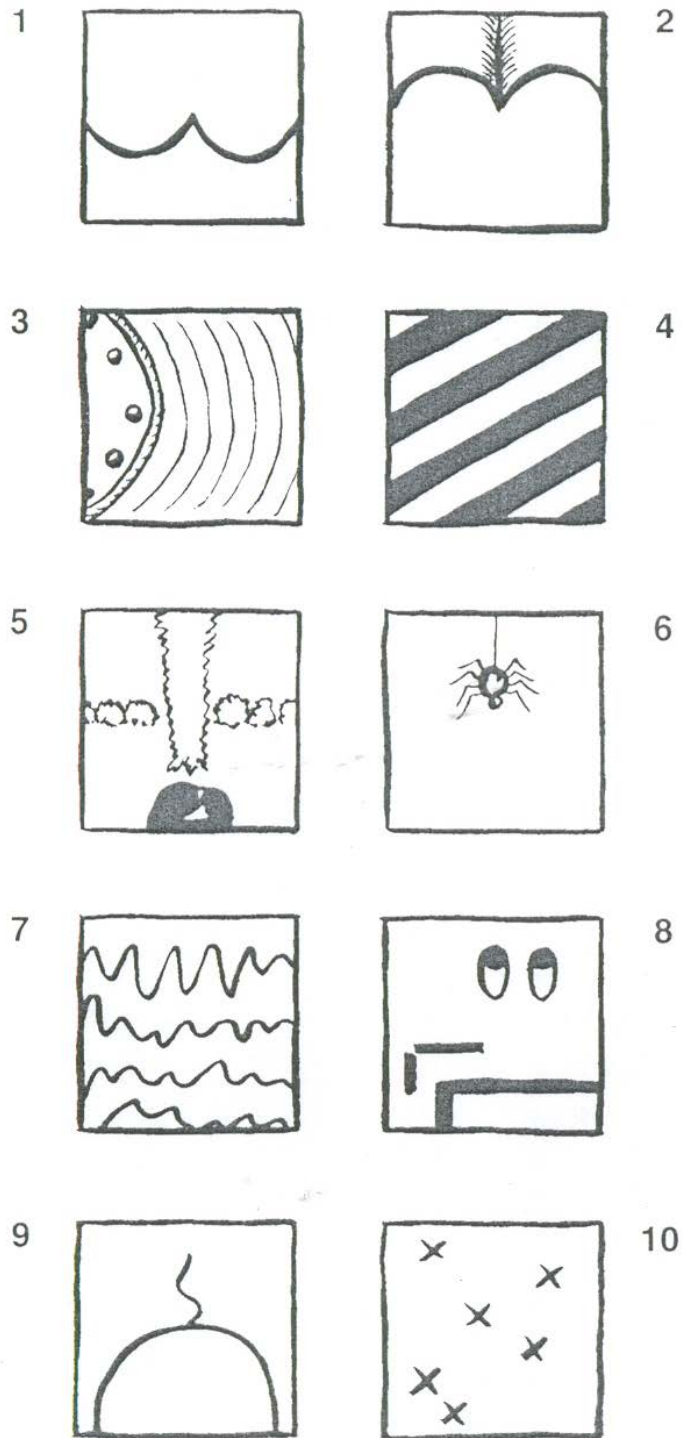
Nuestras 10 Cualidades – 5<sup>to</sup> Ciclo  
Serie Juegos de Ingenio – Colección de 3 entregas

## Monigotes

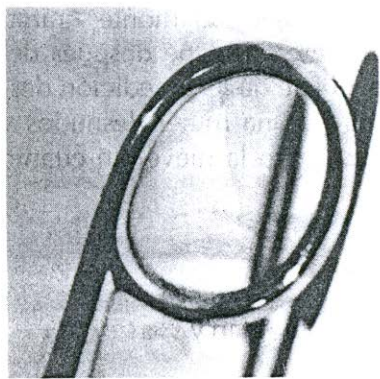


*Orodles* llaman los anglosajones a los dibujos automáticos nacidos de la imaginación, y que requieren no menos imaginación para interpretarlos. He aquí dos de los más conocidos: un mexicano en bicicleta visto desde arriba, y un cazador con su sabueso entrando en la taberna, visto desde la esquina de la acera.

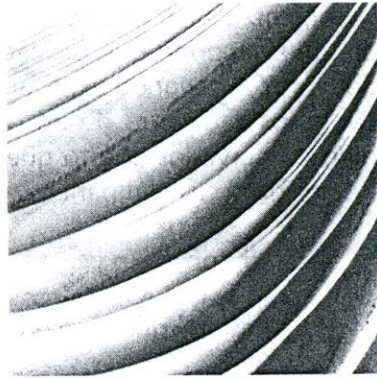
¿Adivina qué representan estos otros diez *droadles* totalmente originales?



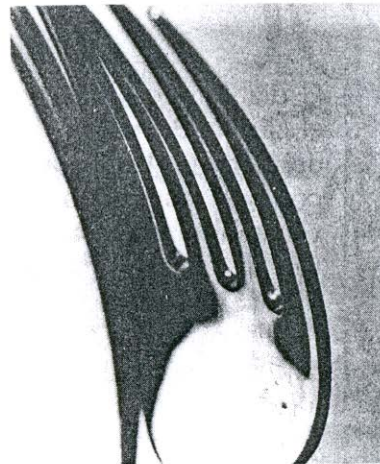
## ¿Qué es esto?



1



2



3

Aquí el fotógrafo se pasó con el "macro". ¿Consigue usted reconocer lo que intentaba retratar?

## Salto de cabra

Este laberinto no se recorre a salto de caballo sino a salto de cabra. Se trata de pasar de la salida (círculo superior izquierdo) a la meta (círculo inferior derecho), saltando en cada movimiento sobre un círculo negro, y siempre conforme a las líneas que indican las posibles direcciones de movimiento (horizontal y diagonal). Después de cada salto se aterriza en el círculo blanco situado inmediatamente después del círculo negro sobre el que saltamos. Y sólo se puede pasar una vez por encima de cada círculo negro.

