

1. ANAGRAMAS

Resuelve los anagramas en los que tienes que formar nuevas palabras a partir de las palabras iniciales usando todas las letras, usa las pistas para que puedas ubicar que palabras nuevas tienes que formar. El reto se cumple cuando encuentras las soluciones de los cuatro anagramas.

BELLA DELILA VERSO

Pistas

1. Trata sobre una ranita
2. R. K. es el autor
3. 5 palabras

A STADIA NECROPOLES

Pistas

1. Su nombre significa ciudad alta
2. Está ubicada en el mar mediterráneo
3. 3 palabras

DESDOBLARIA DEL PELTRE

Pistas

1. Película de terror de los 70's
2. Hicieron remake en 2013
3. Es en un bosque maldito
4. 4 palabras

2. ACERTIJO LÓGICO

Estos médiums, muy aficionados por supuesto al espiritismo, iniciaron varias sesiones para invocar a los espíritus de algunos de sus allegados. Pero no fue todo lo bien que pretendían y aparecieron algunos espíritus del antiguo Egipto. ¿Quién apareció en cada sesión y cuál fue su conducta?

Pistas

1. Eladio y Ana invocaron a su padre y a un amigo, pero no sabemos si en este orden.
2. Quien invocó a su abuela se encontró con Cleopatra, que no se puso a dar un discurso.
3. Quien intentó contactar a su tía, que no fue Mario, se encontró con un espíritu que se puso a bailar.
4. Akenatón se apareció tocando el violín, pero no fue en la sesión en la que se invocaba a un amigo del médium.
5. Nefertiti tampoco fue el espíritu que se puso a dar un discurso.
6. El espíritu que se le apareció a Eladio no tocó el violín.

		INVOCÓ A				APARECIÓ				CONDUCTA			
		ABUELA	AMIGO	PADRE	TÍA	AKENATÓN	CLEOPATRA	NEFERTITI	TUTANKAMÓN	BAILE	BOFETADA	DISCURSO	VIOLÍN
MÉDIUM	ANA												
	ELADIO												
	JUANA												
	MARIO												
CONDUCTA	BAILE												
	BOFETADA												
	DISCURSO												
	VIOLÍN												
APARECIÓ	AKENATÓN												
	CLEOPATRA												
	NEFERTITI												
	TUTANKAMÓN												

MÉDIUM	INVOCÓ A	APARECIÓ	CONDUCTA



3. HITORI

Resuelve el siguiente puzzle llamado Hitori usando las siguientes reglas para encontrar que números de la cuadrícula se eliminan.

- 1.- No deben existir números duplicados en filas y columnas
- 2.- Elimina los números tachándolos o marcando en gris con tu lápiz.
- 3.- Las casillas grises no pueden estar adyacentes horizontal y verticalmente. (Las adyacencias diagonales están permitidas)
- 4.- Las casillas sin marcar no deben estar aisladas de las demás.

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

4. RETO FÍSICO (PALILLOS CHINOS)

Material necesario: 10 vasos de plástico, 2 pares de palillos chinos y una pelota de pin-pon.

El reto físico consiste en tres fases, si fallan una fase deberán repetirla desde el principio de la fase respectiva, es decir, si ya terminaron la fase uno y fallan la fase dos repetirán sólo la fase dos. El reto se logra cuando el equipo logra terminar las tres fases.

Fase 1.

Con los diez vasos guardados uno dentro de otro y boca arriba la primera fase inicia cuando el juez le da un golpecito a los vasos para apretarlos un poquito, cada participante debe tomar un vaso con los palillos chinos por turnos e irlos colocando en la mesa para formar una pirámide, esta fase se repite cuando un vaso se suelta de los palillos antes de poder colocarlo en la pirámide, ver figura 1.



Figura 1. Pirámide de diez vasos.

Fase 2.

El objetivo de esta fase consiste en que el primer participante debe colocar la pelota con los palillos en la cima de la pirámide sin que se caiga o la toque, tomarla de nuevo y a continuación el segundo participante debe tomar la pelota con sus palillos, dar tres vueltas sobre sí mismo y dejar la pelota en la cima. Ahora el segundo participante debe tomar de nuevo la pelota con los palillos pasarla al primero sin que se le caiga y repetir el proceso, para dejar la pelota de nuevo en la cima de la pirámide. Esta fase se cumple cuando hayan pasado la pelota por lo menos en cuatro ocasiones, sin que está se les caiga al suelo. Tampoco es válido en ningún momento usar las manos. Si el proceso se interrumpe por la caída de la pelota o uso ilegal de las manos se deberá repetirse toda la fase dos.

Fase 3.

La fase tres consiste en tomar la pelota de la pirámide colocarla en la mesa sin que se caiga o suelte y por turnos ir tomando los vasos de la pirámide para dejarlo como estaban inicialmente, es decir todos los vasos juntos unos dentro de otros boca arriba, esta fase debe repetirse si se les cae la pelota o un vaso durante el proceso.

NOVIEMBRE 2019

6. ARMABLE (BICICLETA)

Resuelve el armable usando todas las piezas sin que sobre ninguna y que tu bicicleta sea idéntica a la que aparece en la caja del mecano que se muestra en la figura 2.

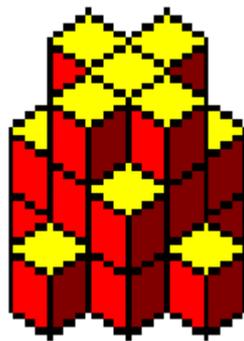


Figura 2. Mecano de bicicleta armable.

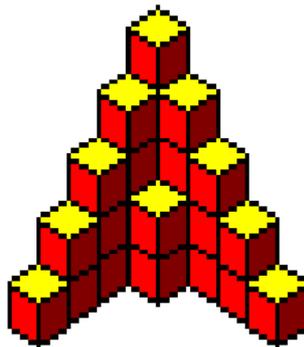
NOVIEMBRE 2019

7. TANGRAM 3D

Arma cada figura que aparece a continuación usando todas las piezas del cubo y asegurándose que la solución es idéntica a la que se muestra. Recuerda que las figuras son completamente sólidas, es decir, no hay huecos ni faltantes. El ejercicio estará completo cuando se armen ambas figuras, avísale al juez cuando tengas una solución y cuando el juez la verifique como correcta, procede con el armado de la otra.



La Cruceta



La Pirámide