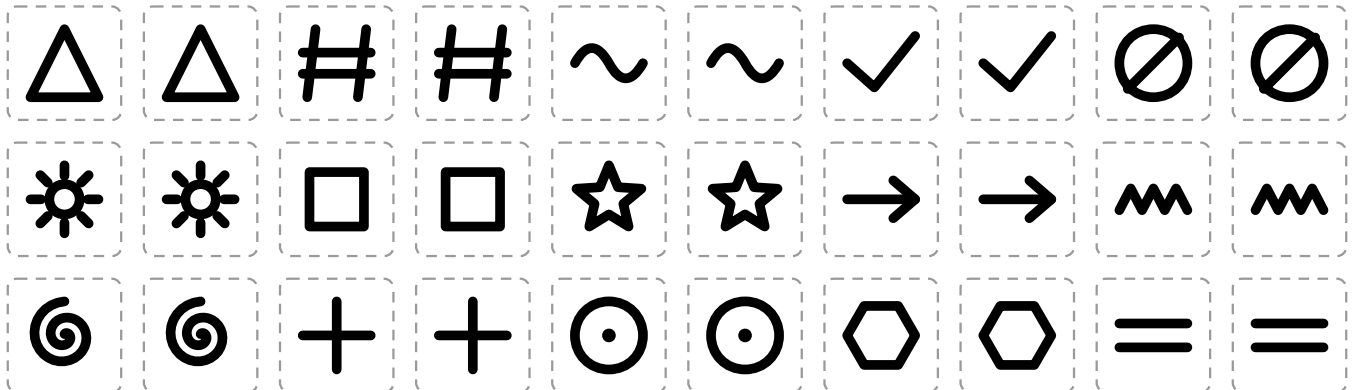


El viento ha revuelto las coordenadas. Cada ficha vive en una casilla: la letra de su fila y el número de su columna. En la tabla de abajo de cada lámina los encabezados están cambiados de sitio, y hay que colocar cada ficha en la casilla que tiene sus mismas coordenadas, no en el mismo sitio del papel. La primera de cada lámina ya está puesta de ejemplo.

JUEGO DE FICHAS · RECORTAR Y PLASTIFICAR



CÓMO SE USA

1. Recorte las fichas de esta hoja por la línea de puntos y plastifíquelas. Es la única vez que hay que recortar: el mismo juego vale para las nueve láminas. Si se pierde alguna, se reimprime solo esta hoja.
2. Ponga delante la lámina que toque. Arriba está la tabla original, que solo se mira; abajo, la misma tabla con los encabezados cambiados de sitio.
3. Busque cada ficha de la tabla de arriba y colóquela abajo en la casilla con SUS MISMAS coordenadas: la letra de su fila y el número de su columna, no el mismo sitio del papel.

En esta versión la ficha se identifica solo por su forma. Es la que conviene cuando hay dudas sobre la visión del color, y también la más barata de imprimir. La versión en color es más difícil, no más fácil: allí cada forma aparece en tres colores y hay que atender a las dos cosas a la vez.

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	5	4	1	3	2
A					
B					
C					
D					

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	5	1	4	2	3
A					
B					
C					
D					

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	5	1	4	2	3
A					
B					
C					
D					

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	3	4	2	1	6	5
B						
D						
E						
C						
A						

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	4	5	1	6	2	3
C						
D						
E						
B						
A						

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5	6
A	=	+	#		☆	
B	△		✓	□		⊙
C	~	→	⊙	≡		
D	≡			+	#	=
E		⊙	△		~	☆

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	3	6	4	1	2	5
D						
E						
B						
A						
C					→	

Cogniteka

Funciones ejecutivas · Coordenadas revueltas recortable · Blanco y negro

NIVEL DIFÍCIL · LÁMINA 7

27 fichas

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5	6	7
A	△		≡	☼	→		~
B	=	⬡			⊘	☆	✓
C		⊙	□	✓		+	
D		△		⊙	☼		≡
E	≠	☆	=			⬡	⊙
F	⊙		+	~	□	→	

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	6	4	2	5	7	1	3
C							
A							
E							
F							
D			△				
B							

Cogniteka

Funciones ejecutivas · Coordenadas revueltas recortable · Blanco y negro

NIVEL DIFÍCIL · LÁMINA 8

27 fichas

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5	6	7
A			⬡	≠	⊙	~	☀
B	⋈	△	⌀				★
C	⊙	+		✓	=	→	
D			→	~	△		⌀
E	=	⬡	⊘			≠	□
F	☀	□		⋈	★	✓	

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	4	3	7	1	6	2	5
C							
F							
B						△	
E							
A							
D							

Cogniteka

Funciones ejecutivas · Coordenadas revueltas recortable · Blanco y negro

NIVEL DIFÍCIL · LÁMINA 9

27 fichas

TABLA ORIGINAL · SOLO PARA MIRAR

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							

COLOQUE AQUÍ CADA FICHA

	2	7	6	1	3	4	5
E							
D							
F							
A							
B							
C							

Clave de respuestas. Las nueve láminas resueltas, con cada ficha en la casilla que le toca. Conviene anotar aparte las fichas puestas en el sitio físico de la tabla de arriba en vez de en sus coordenadas: ese error concreto es el que dice que la persona no está inhibiendo la posición.

LÁMINA 1 · NIVEL FÁCIL

	5	4	1	3	2
A	→	⬡	☀		
B			⊙	⌘	⊖
C	☆	+	⬢		≠
D	~	△		⊘	

LÁMINA 2 · NIVEL FÁCIL

	5	1	4	2	3
A		△	☆	⊖	+
B	☀	=	→		
C			⊘	⊙	⬢
D	~	⬡		⌘	

LÁMINA 3 · NIVEL FÁCIL

	5	1	4	2	3
A	=	⊖	☆	✓	
B		⌘		≠	⬡
C			+	☀	⊙
D	△	⬢	⊘		

LÁMINA 4 · NIVEL MEDIO

	3	4	2	1	6	5
B	~	⌘	☆			→
D	⊘	⬡		⊙		⬢
E	=		☀		⌘	☆
C		⊖	△	→	✓	
A			+	⊘	⬢	⬡

LÁMINA 5 · NIVEL MEDIO

	4	5	1	6	2	3
C	≠	⊘	☀	☆		
D	⬡			+	→	=
E		→	~		⌘	✓
B	☀	✓		⬢	☆	
A	⌘		⊘	⊙		⬡

LÁMINA 6 · NIVEL MEDIO

	3	6	4	1	2	5
D		=	+	⌘		≠
E	△	☆			⊖	~
B	✓	⊖	⬢	△		
A	≠			=	+	☆
C	⊙		⌘	~	→	

Clave de respuestas. Las nueve láminas resueltas, con cada ficha en la casilla que le toca. Conviene anotar aparte las fichas puestas en el sitio físico de la tabla de arriba en vez de en sus coordenadas: ese error concreto es el que dice que la persona no está inhibiendo la posición.

LÁMINA 7 · NIVEL DIFÍCIL

	6	4	2	5	7	1	3
C	+	✓	⊙				□
A		☀		→	~	△	≡
E	⬡		☆		⊙	≠	=
F	→	~		□		⊙	+
D		⊙	△	☀	≡		
B	☆		⬡	⊘	✓	=	

LÁMINA 8 · NIVEL DIFÍCIL

	4	3	7	1	6	2	5
C	✓			⊙	→	+	=
F	≡			☀	✓	□	☆
B		⊙	☆	≡		△	
E		⊘	□	=	≠	⬡	
A	≠	⬡	☀		~		⊙
D	~	→	⊙				△

LÁMINA 9 · NIVEL DIFÍCIL

	2	7	6	1	3	4	5
E	≠	⊘	☆			=	☀
D		△	~	+	⊙		□
F	✓		⊙	≡	→	⬡	
A	⊙	→	□		⊘		⊙
B		+		=	☆	☀	
C	△			⬡		✓	≠