

PASATIEMPOS



POLICIA
NACIONAL



091



PoliciaNacional



@policianacional



@policia



www.policia.es



participa@policia.es

P	O	L	I	C	I	A
q	O	m	v	z	I	e
w	s	L	a	C	s	o
e	l	u	I	m	s	r
r	g	L	v	C	f	u
t	O	t	h	a	I	e
P	O	L	I	C	I	A



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DEL INTERIOR

DIRECCIÓN GENERAL
DE LA POLICÍA



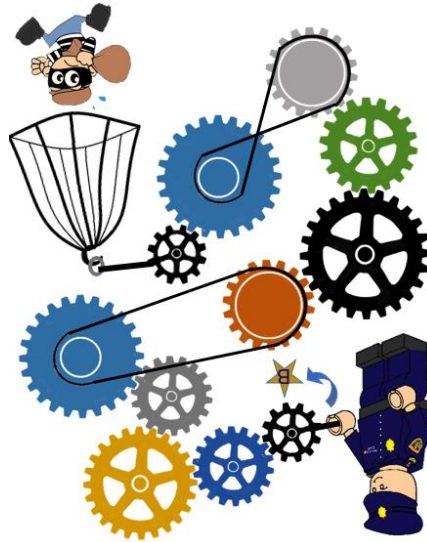
POLICIA
NACIONAL



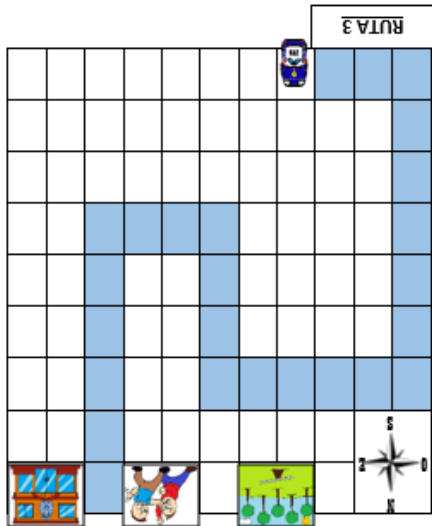
SOLUCIONES



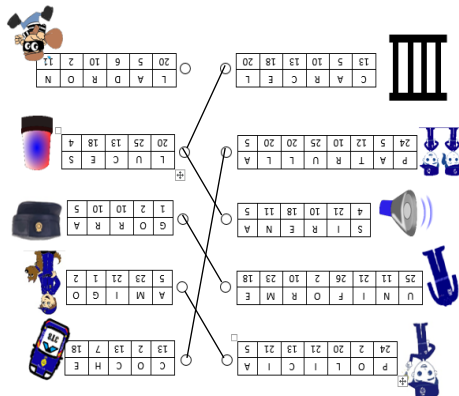
¿CUAL ES LA SILUETA?



MAQUINA DE ENGRANAJES



RADIO PATRULLA



CRIPTOGRAMA

Bienvenid@ al cuaderno de pasatiempos de la Policía Nacional.

Hemos hecho este cuaderno para que paséis un buen rato. Pero no olvidéis que vuestra seguridad también depende de vosotros. Os dejamos algunos consejos para cuidaros y ayudarnos a protegeros:

Confía en tus padres y profesores para contarles cualquier problema que tengas.

Desconfía de los adultos que no conoces, sobre todo si se muestran excesivamente amables para hacerse amigos tuyos.

Nunca subas al coche de un desconocido.

No aceptes como amigos en redes sociales a personas que no conoces.

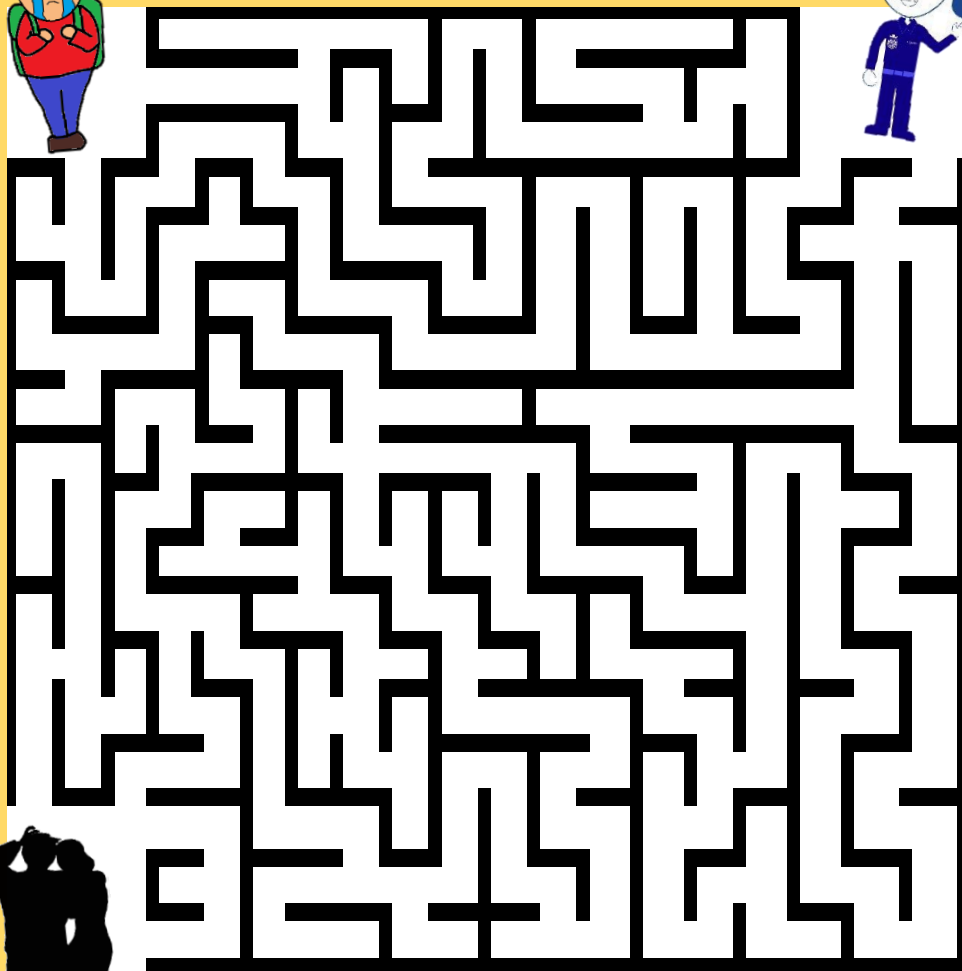
No publiques fotos de las que te puedas avergonzar.

Pregunta a tus amigos antes de publicar fotos en las que aparezcan.

Utiliza contraseñas difíciles de averiguar (con letras en mayúsculas y en minúsculas, números y símbolos).

LABERINTO

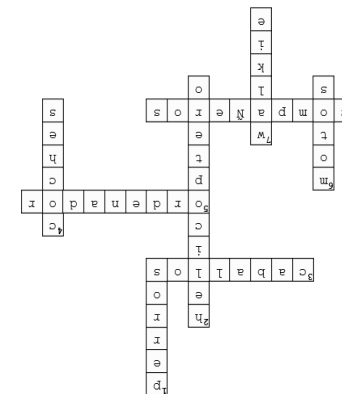
Ayuda a Marco a encontrar a la agente Paz, para que luego podáis buscar a sus padres.



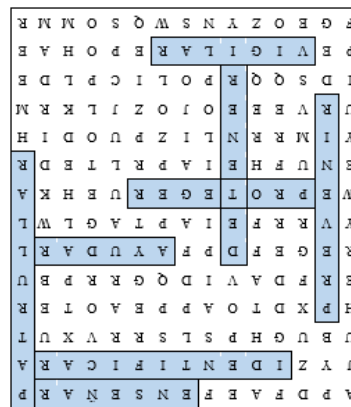
SOLUCIONES



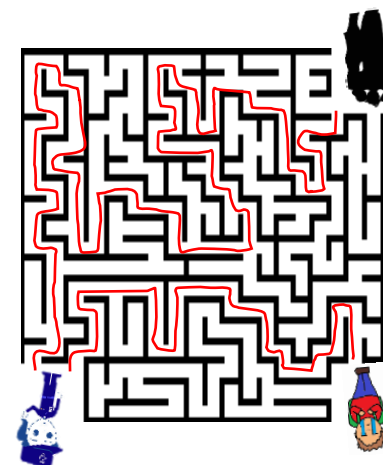
LAS 7 DIFERENCIAS



CRUCIGRAMA



SOPA DE LETRAS



LABERINTO



DIBÚJANOS



SOPA DE LETRAS

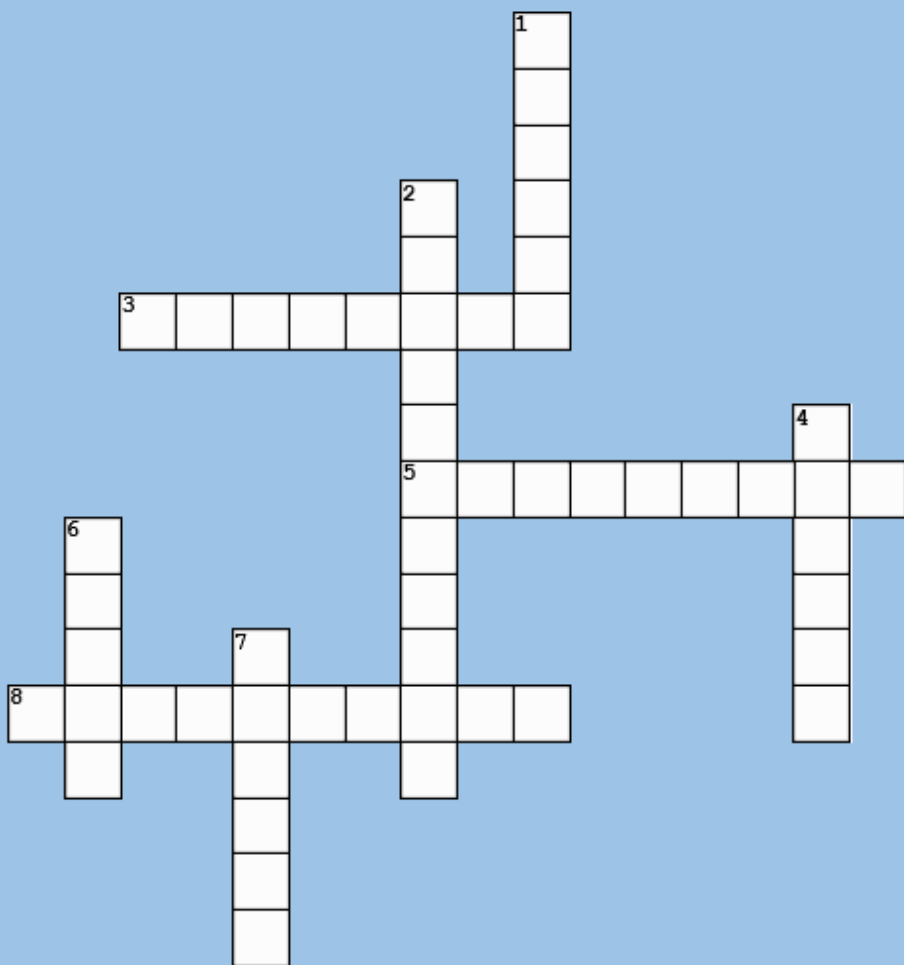
Localiza funciones de la Policía Nacional
(Son 8 palabras).

A	P	D	F	A	E	F	E	N	S	E	Ñ	A	R	P
J	Y	Z	I	D	E	N	T	I	F	I	C	A	R	A
U	B	U	G	H	P	S	L	S	R	R	V	X	U	T
H	P	X	D	T	O	A	P	P	E	A	O	T	E	R
E	R	F	D	A	V	I	D	Q	G	R	R	P	B	U
R	E	G	E	F	D	P	F	A	Y	U	D	A	R	L
Y	V	R	R	F	E	I	A	P	T	A	G	L	W	L
W	E	P	R	O	T	E	G	E	R	U	E	H	K	A
E	N	U	F	H	E	I	A	P	R	L	T	E	D	R
Y	I	M	R	R	N	L	I	Z	P	U	O	D	I	H
U	R	V	E	E	E	O	J	O	Z	J	L	K	R	M
I	D	S	Q	Q	R	P	O	L	I	C	P	L	D	E
P	E	V	I	G	I	L	A	R	E	P	O	H	A	E
F	G	E	O	Z	Y	N	S	W	Q	S	O	M	M	R

Si quieres puedes publicar tus dibujos en nuestra web:
www.policia.es/juegos



CRUCIGRAMA



1. Animales adiestrados para hacer trabajo policial.
2. Aeronave que se sostiene en el aire gracias a una hélice vertical que mueve un motor.
3. Equinos con los que la policía patrulla por parques.
4. Vehículos de cuatro ruedas.
5. Computadora electrónica.
6. Vehículos de dos ruedas.
7. Equipo de comunicaciones _____ Talkie.
8. Personas que trabajan o estudian juntas.

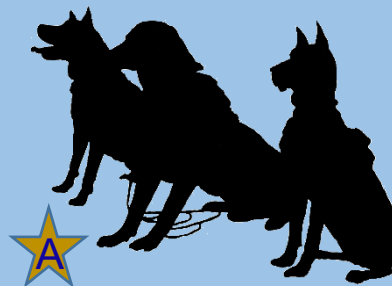


¿CUÁL ES LA SILUETA?



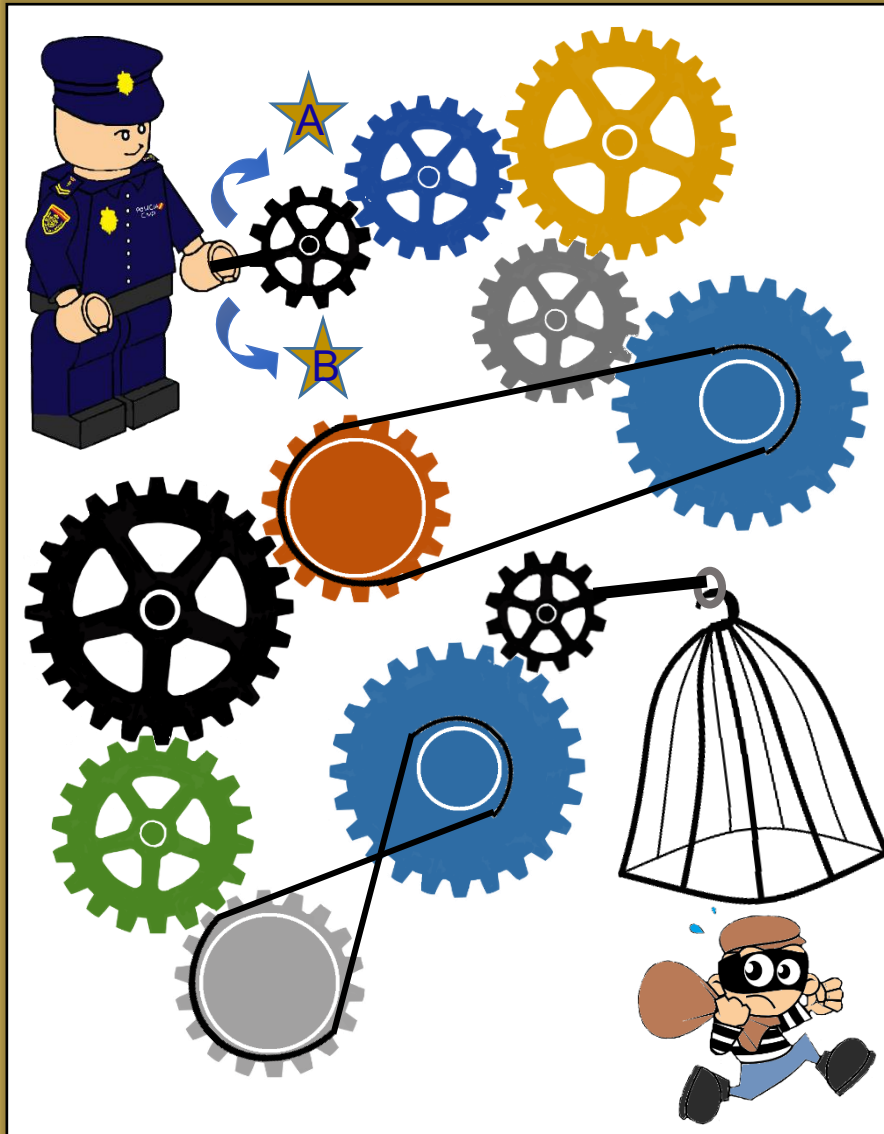
Roco, Bolka y Kira. El mejor olfato para el dinero

Solo una de estas siluetas es la de nuestros compañeros caninos. ¿Cuál crees que es?



MÁQUINA DE ENGRANAJES

¿Hacia dónde tiene que mover la palanca el policía para capturar al ladrón?



LAS 7 DIFERENCIAS








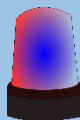




CRIPTOGRAMA

Descifra las letras con la clave y relaciona las palabras de la columna de la izquierda con las de la derecha.

CLAVE

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
5	17	13	6	18	26	1	7	21	8	16	20	23	11	2	24	3	10	4	12	25	9	14	22	19	15






	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
	24 2 20 21 13 21 5			13 2 13 7 18	
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
	25 11 21 26 2 10 23 18			5 23 21 1 2	
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
	4 21 10 18 11 5			1 2 10 10 5	
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
	24 5 12 10 25 20 20 5			20 25 13 18 4	
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
	13 5 10 13 18 20			20 5 6 10 2 11	

SECRET



RADIOPATRULLA

¿Cuál de las rutas tiene que tomar nuestro vehículo radiopatrulla (zeta) para llegar a detener la pelea?

RUTA 1
 3.N-3.O-2.N-8.E
 -3.S-2.E-6.N

RUTA 2
 3.E-3.N-2.E-2.N
 -6.O-3.N-1.E

RUTA 3
 3.O-6.N-5.E-3.S
 -3.E-5.N-1.O

