

Nome e Cognome Data

LE FIGURE GEOMETRICHE

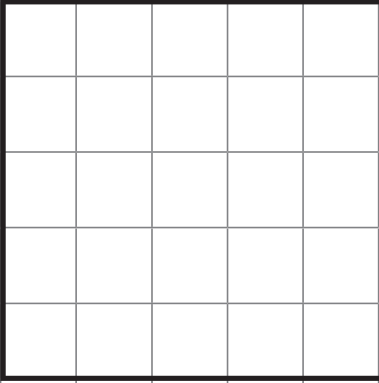
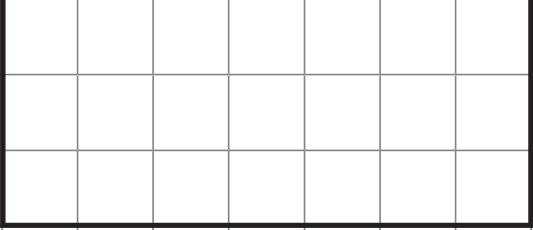
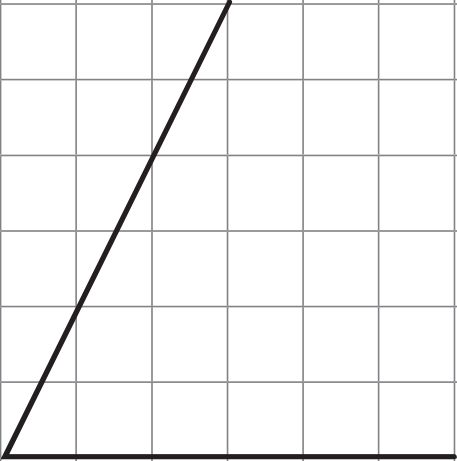
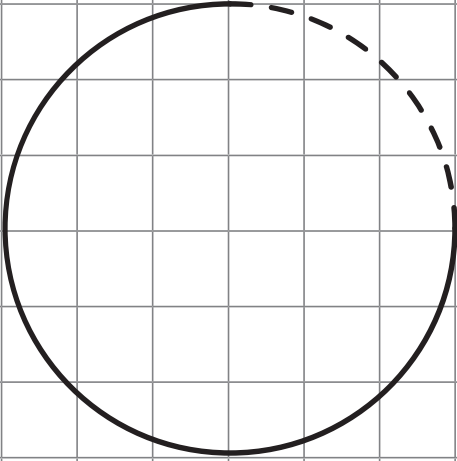
* Colora in rosso i triangoli, in verde i quadrati, in blu i cerchi e in giallo i rettangoli.



Nome e Cognome Data

LE FIGURE GEOMETRICHE

* Completa le figure e scrivi il loro nome.

	
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
	
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>

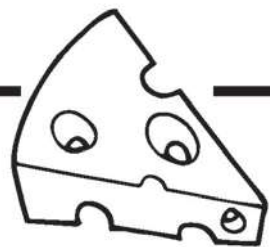
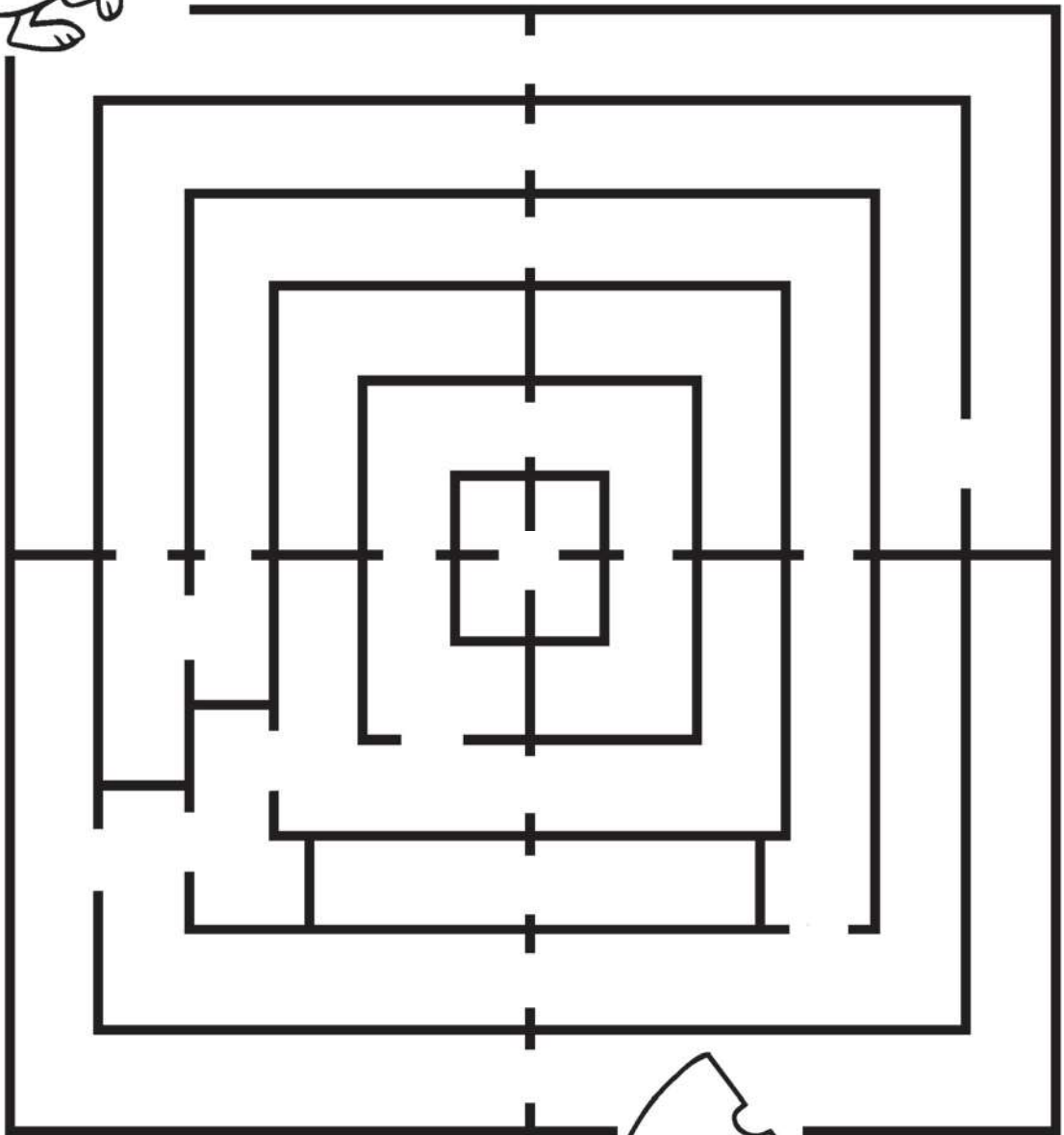
Nome e Cognome Data

UN LABIRINTO

* Aiuta il topolino a raggiungere il formaggio disegnando la strada.



PARTENZA



Nome e Cognome Data

UN LABIRINTO

* Che groviglio di strade! Riuscirà il coniglietto a raggiungere la carota? Aiutalo disegnando la strada.

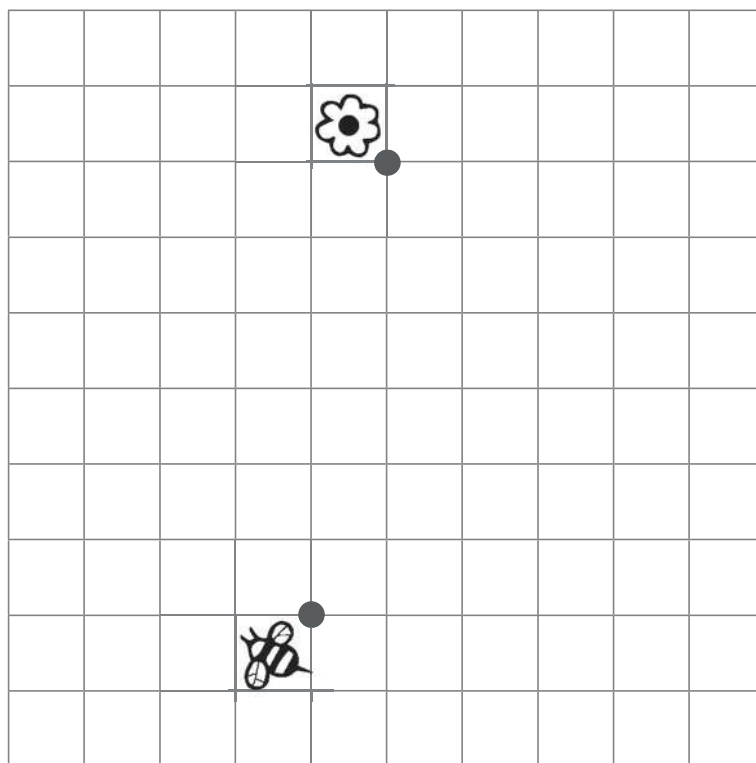
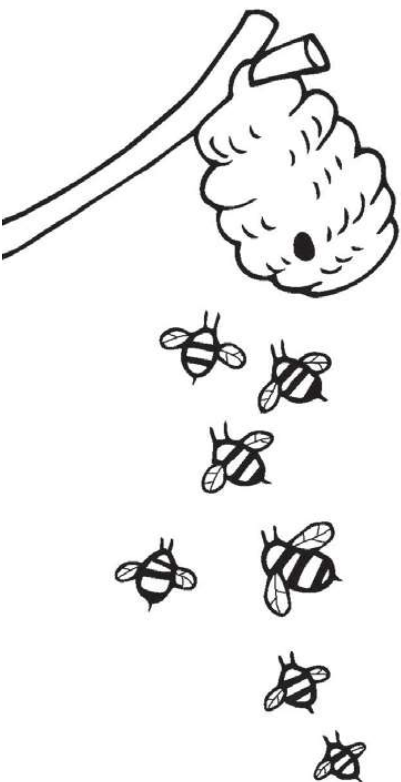


Nome e Cognome Data

SPOSTARSI SUL RETICOLO

* La piccola ape vuole andare sul fiore.
 Disegna il percorso che deve fare, seguendo le istruzioni delle frecce. I numeri ti dicono di quanti quadretti deve muoversi e le frecce ti indicano la direzione.

→2 ↑4 →2 ↑3 ←6 ↓4 →2 ↑3 →1



* Ora l'ape deve tornare al suo alveare e ha ancora bisogno del tuo aiuto.

↓2 ←3 ↑1 ←2 ↓1 ←2 ↓1 ←2 ↑3

