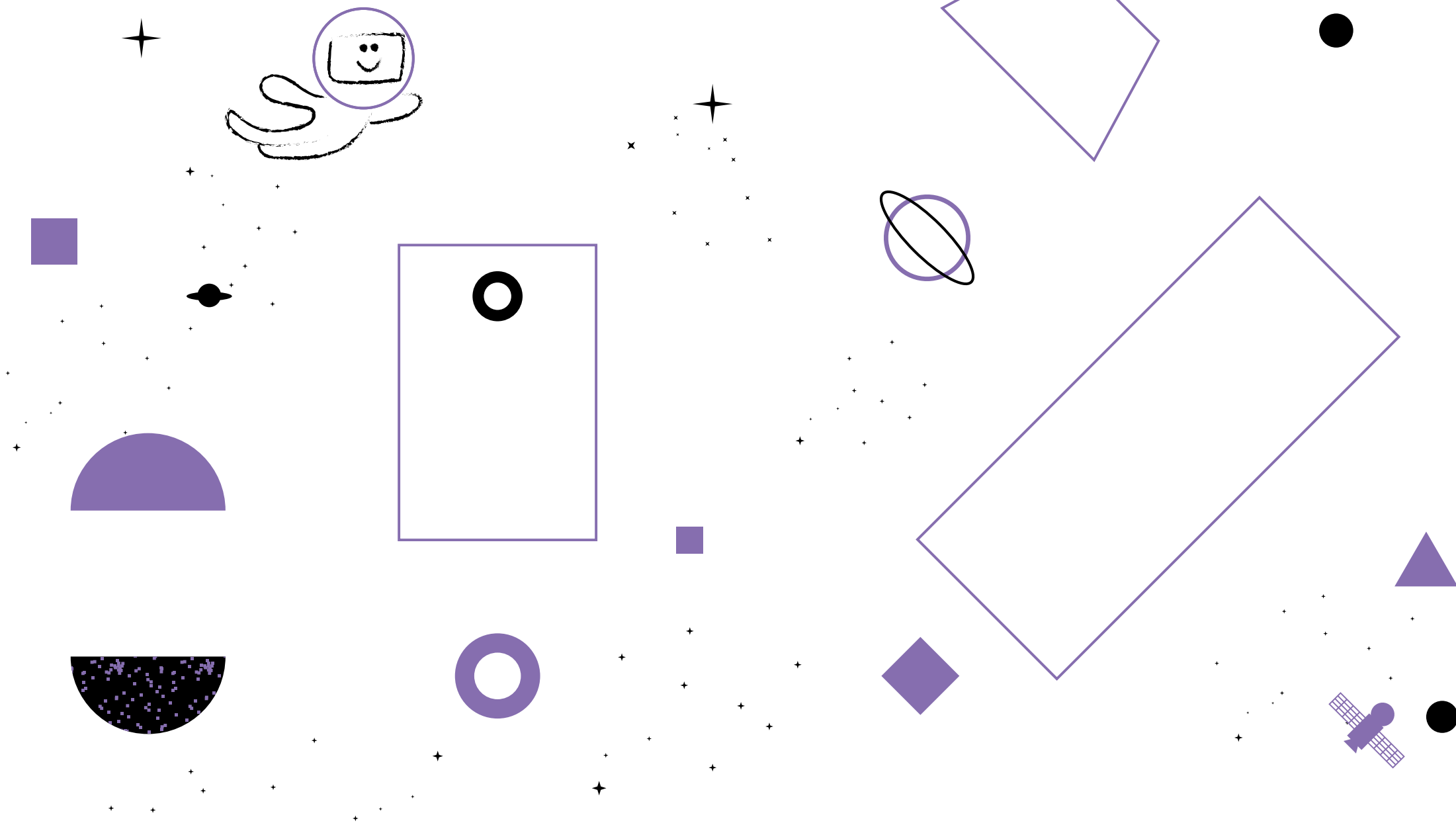


Космічні шпалери

Піксель хотів мати в кімнаті шпалери з ракетами, сателітами, зірками, кометами та іншими космічними об'єктами. Він навіть почав малювати проект, але не закінчив. Допоможеш йому? На що могли б перетворитися ці фігури? Намалюй та розфарбуй усе!

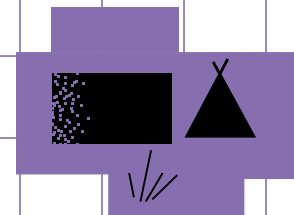
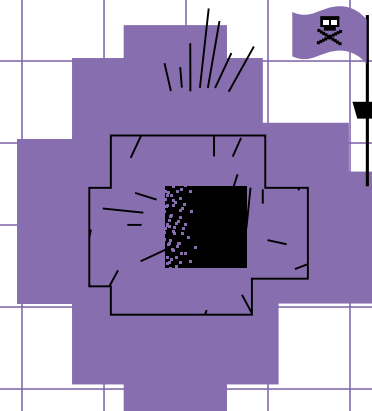
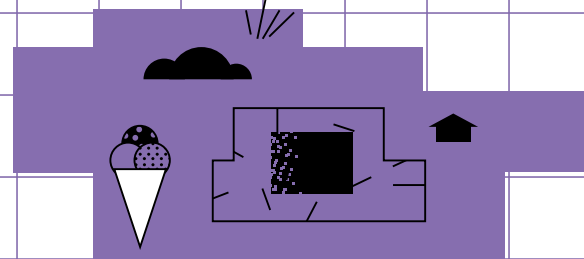
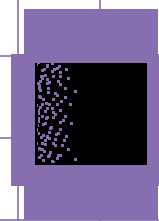
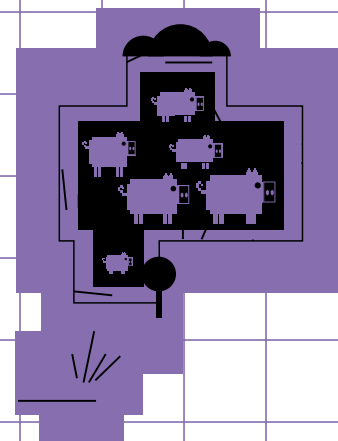
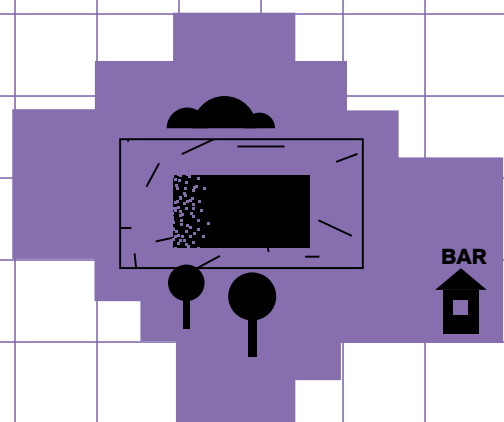
Коли закінчиш – озирнись по кімнаті, які геометричні фігури ти бачиш?



Мандрівка на острів

Всі готові. Пливемо на кемпінговий острів! Як туди потрапити? Пливи човником за вказівниками.

4 ↓, 10 →, 3 ↓, 3 →, 3 ↓



А тепер куди?

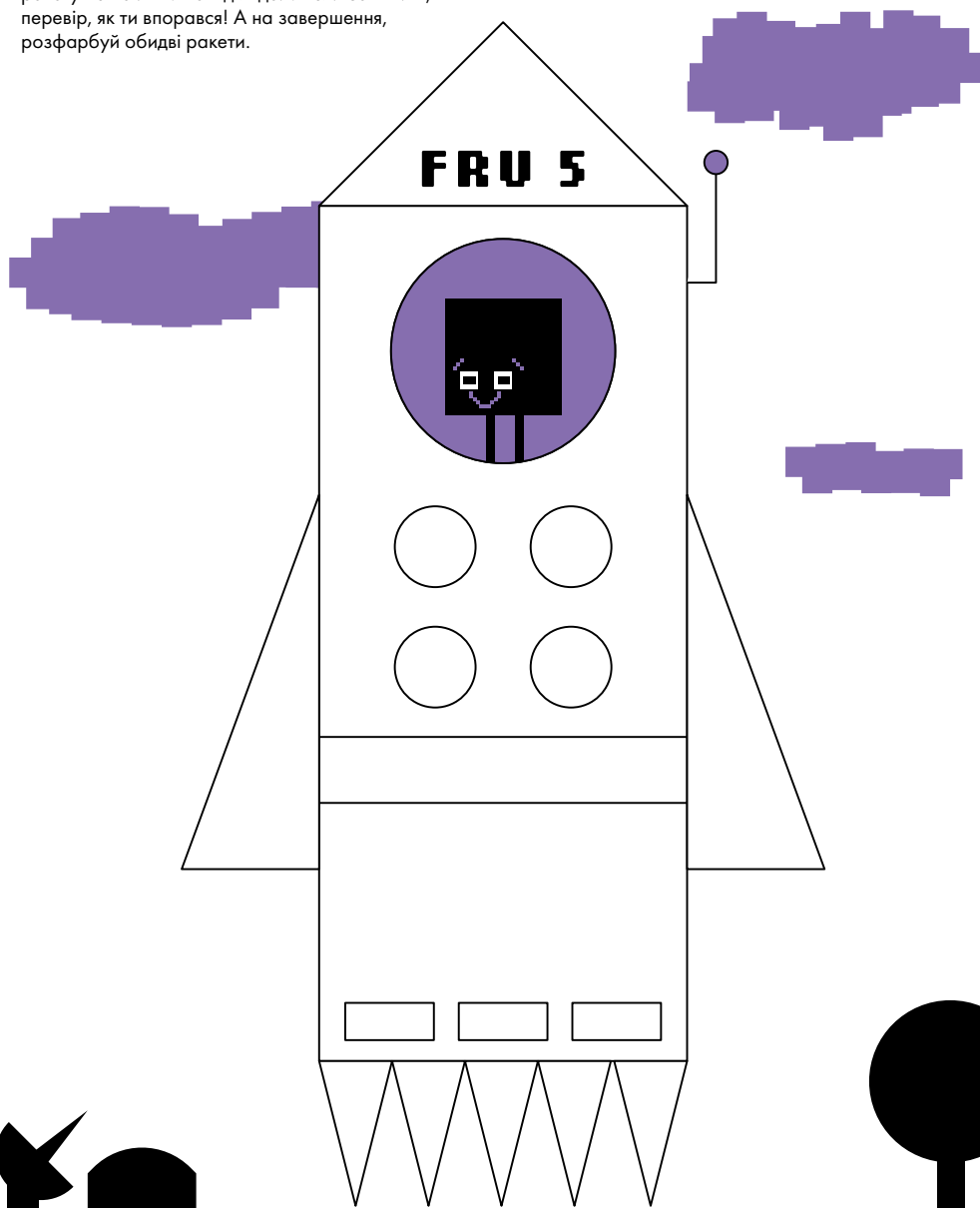
А як доплисти з острова на морозиво? Або до затоки піратів? Вигадай трасу, напиши вказівники й попроси когось поруч, хай спробує поплисти згідно з ними.

... □ ... □ ... □ ... □

Ракета Пікселя

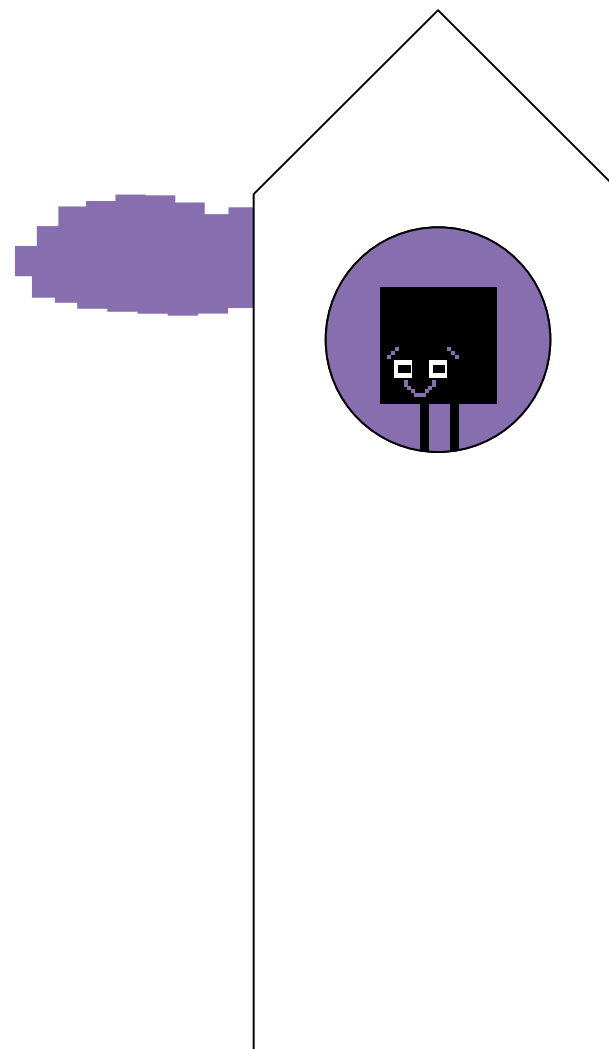
Піксель намалював ракету. Подивись уважно: скільки у неї вікон? Скільки антен? Як виглядає її корпус, а як носова частина? Як називається ракета?

А тепер – виклик! Прикрий сторінку зліва, а на правій частині спробуй відтворити ракету по пам'яті. Не підглядай! Коли закінчиш, перевір, як ти впорався! А на завершення, розфарбуй обидві ракети.



Відлік

Ракети стартують! Починаємо відлік! Допиши цифри, яких не вистачає від 10 аж до 1, а тоді прочитай їх вголос і вигукни: Старт!!!



10
7
6
3
1
СТАРТ !!!