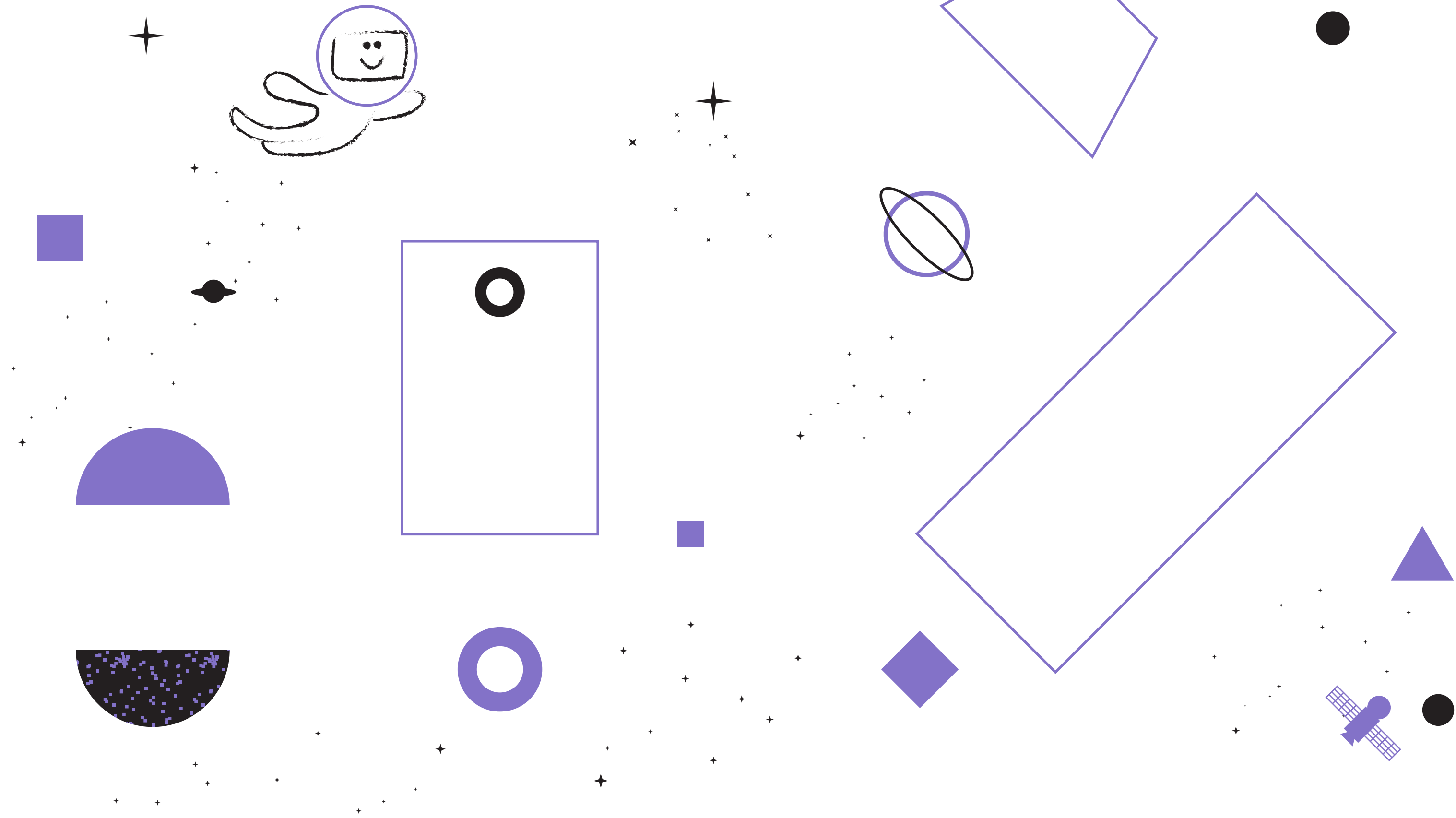


Kosmiczna tapeta

Piksel chciałby mieć w pokoju tapetę w rakiety, satelity, gwiazdy, komety i inne kosmiczne obiekty. Zaczął nawet rysować projekt, ale nie dokończył. Pomożesz mu? W co mogłyby się zmienić te figury? Narysuj, a potem pokoloruj całość!

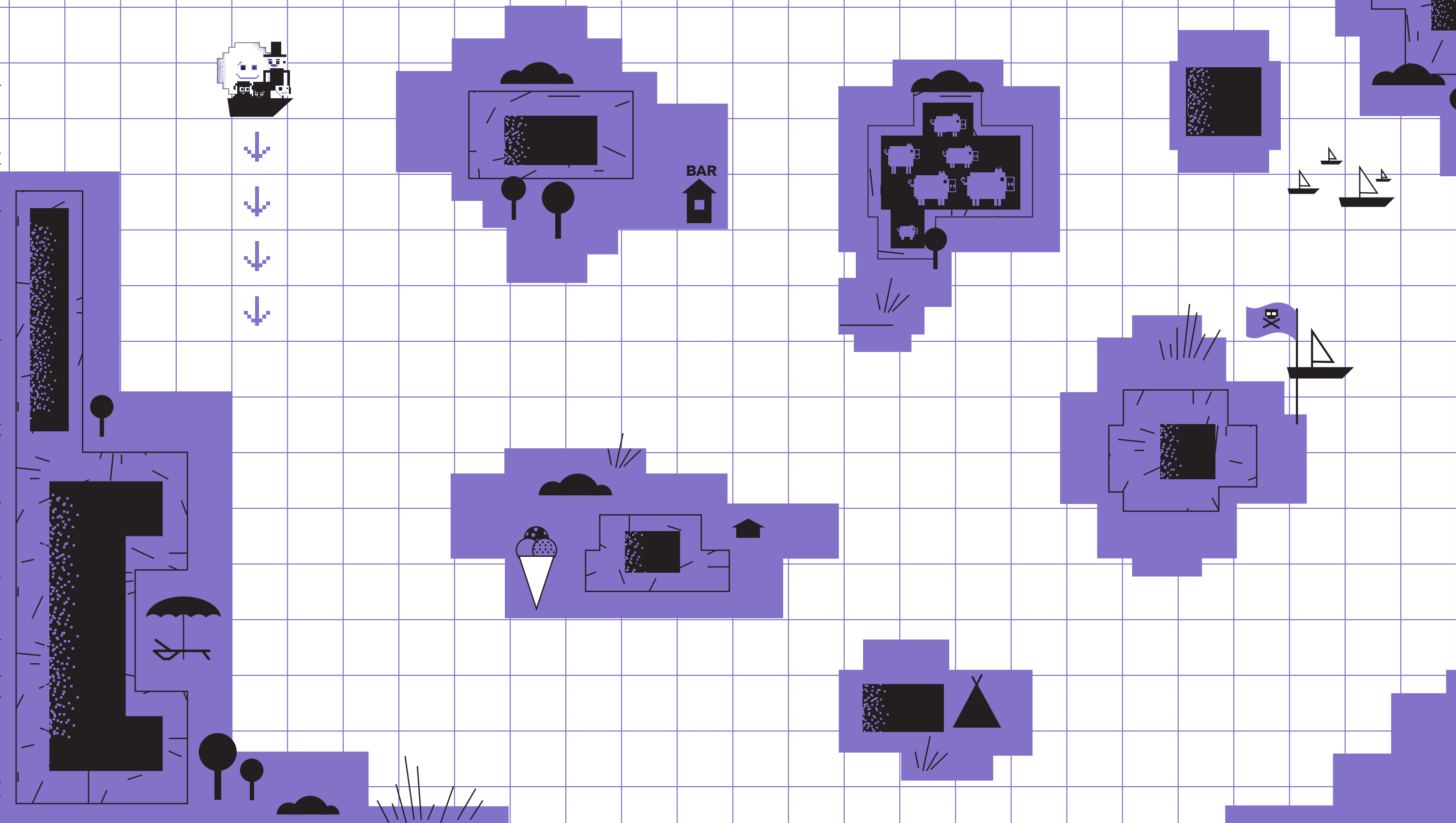
Gdy skończysz, rozejrzyj się po swoim pokoju – czy widzisz w nim jakieś figury geometryczne?



Wyprawa na wyspę

Wszyscy spakowani. Płyniemy na wyspę biwakową!
Jak tam trafić? Popłyni łódką według wskazówek.

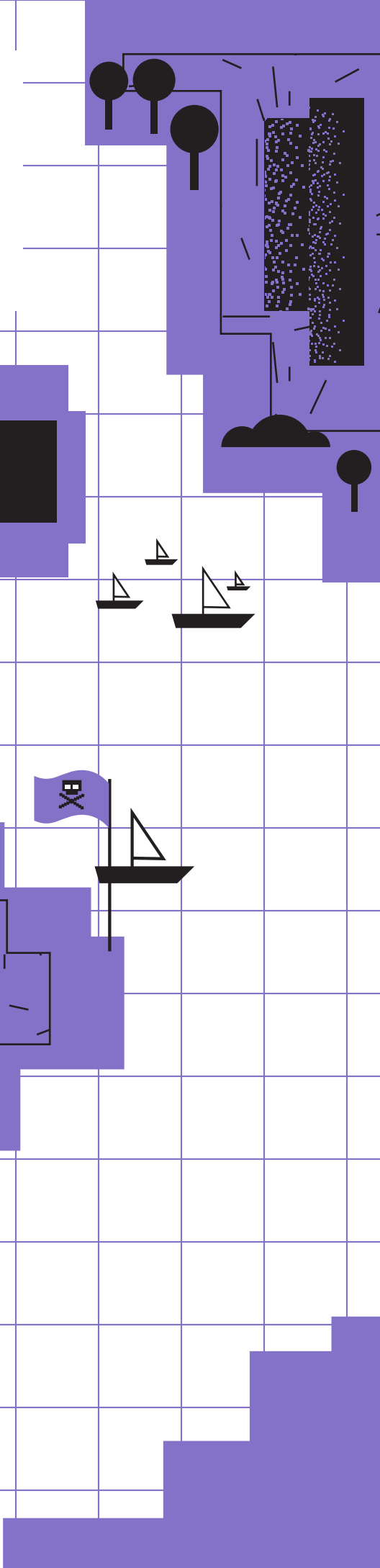
4 ↓, **10** →, **3** ↓, **3** →, **3** ↓



Dokąd teraz?

A jak dopłynąć z wyspy na lody? Albo do zatoki piratów? Wymyśl trasę, napisz wskazówki i poproś drugą osobę, żeby spróbowała popłynąć według nich.

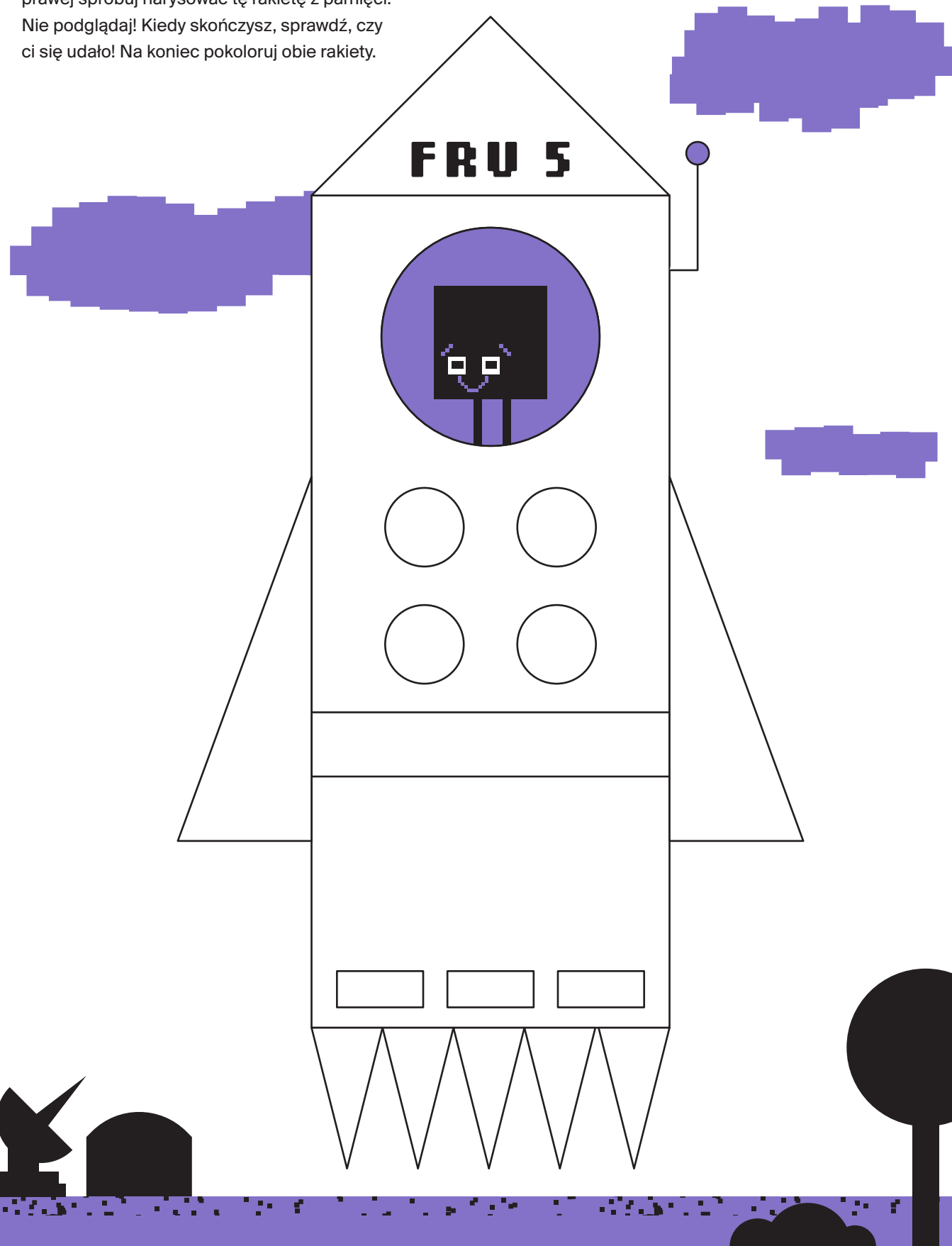
... □ , ... □ , ... □ , ... □



Rakieta Piksela

Piksel narysował raketę. Przyjrzyj się uważnie: ile ma okien? Ile antenek? Jak wygląda jej kadłub, a jak dziób? Jak nazywa się rakieta?

A teraz wyzwanie! Zasłoń stronę po lewej, a po prawej spróbuj narysować tę raketę z pamięci. Nie podglądaj! Kiedy skończysz, sprawdź, czy ci się udało! Na koniec pokoloruj obie rakiety.



Odliczenie

Rakiety startują! Zaczyna się odliczanie! Dopisz brakujące cyfry od 10 aż do 1, a potem odczytaj je na głos i zawołaj: Start!!!

