

-



1. Fai una **X** all'entrata del parco.
2. Con delle frecce segna un percorso in cui:
 - incontri quattro giochi diversi;
 - tra questi giochi anche lo scivolo con piscina;
 - l'ultimo gioco si deve trovare dalla parte opposta dell'entrata.
3. Scrivi le indicazioni del percorso che hai scelto.

.....

.....

.....

USARE GLI INDICATORI SPAZIALI PER DESCRIVERE PERCORSI E POSIZIONI NELLO SPAZIO.

Nome

Classe

Data

UN PERCORSO AL PARCO DEI DIVERTIMENTI

- Osserva l'immagine e segui le indicazioni.



1. Fai una **X** all'entrata del parco.
 2. Con delle frecce segna un percorso in cui:
 - incontri quattro giochi diversi;
 - tra questi giochi anche lo scivolo con piscina;
 - l'ultimo gioco si deve trovare dalla parte opposta dell'entrata.
 3. Scrivi le indicazioni del percorso che hai scelto.
- A titolo di esempio: Dopo l'entrata, gira a destra; raggiungi la piscina. Prosegui fino al trenino. Procedi a sinistra per l'ottovolante. Gira a destra per il tendone.**

USARE GLI INDICATORI SPAZIALI PER DESCRIVERE PERCORSI E POSIZIONI NELLO SPAZIO.