LA MAPPA DEL PERCORSO

▪ **Con i simboli posiziona gli ostacoli, traccia il percorso e compila la striscia dei comandi.**

					PARTENZA
ARRIVO					

LEGENDA

azioni

- passo avanti
- salta avanti
- gira a destra
- gira a sinistra

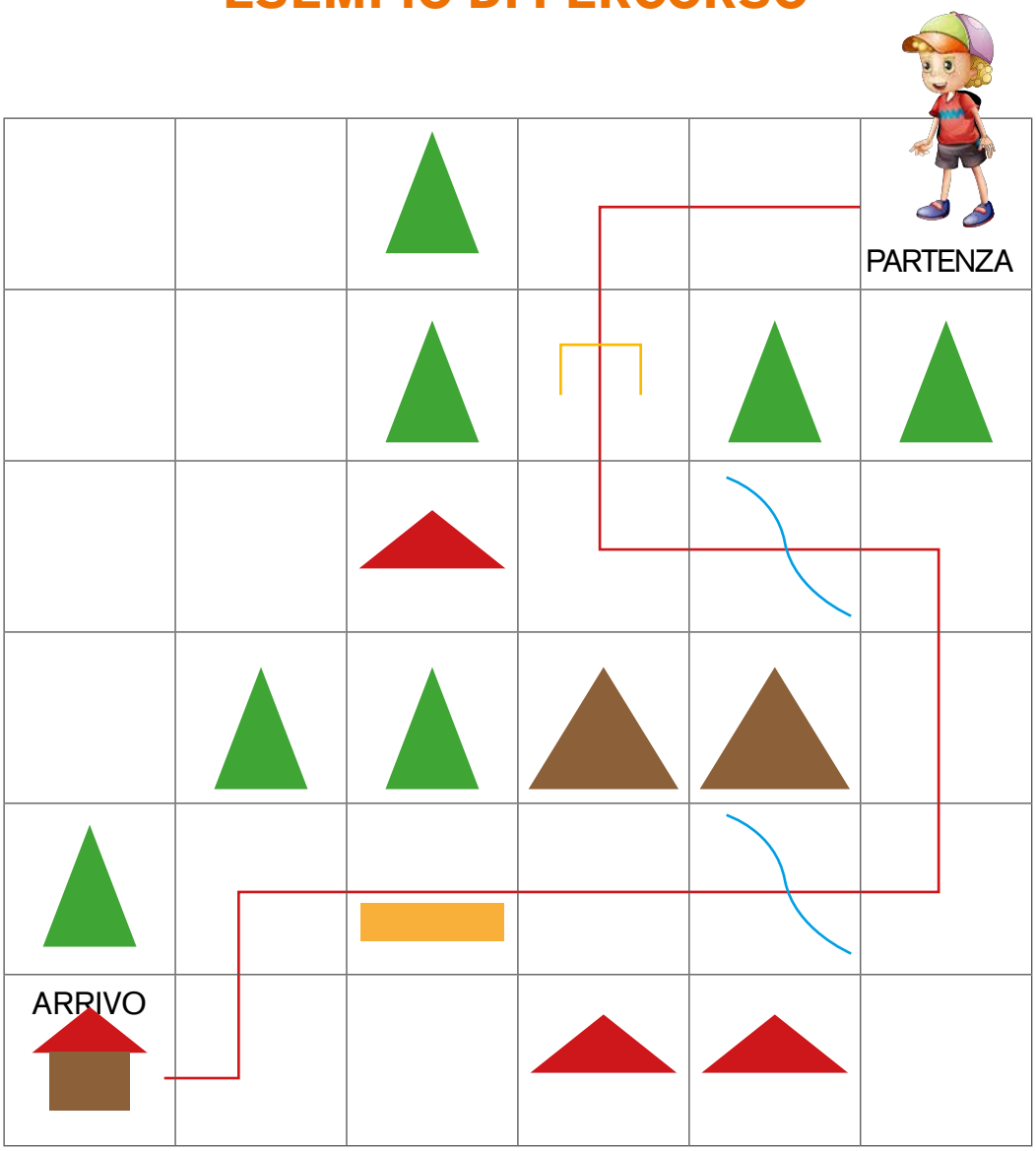
ostacoli

- casa
- albero
- montagna
- torrente
- muretto
- staccionata
- .....
- .....

TRACCIARE UN PERCORSO SU UN RETICOLO UTILIZZANDO UNA LEGENDA.

© Giunti Scuola S.r.l., Firenze

ESEMPIO DI PERCORSO



LEGENDA

azioni

- passo avanti
- salta avanti
- gira a destra
- gira a sinistra

ostacoli

- casa
- albero
- montagna
- torrente
- muretto
- staccionata

☐ .....

☐ .....

© Giunti Scuola S.r.l., Firenze