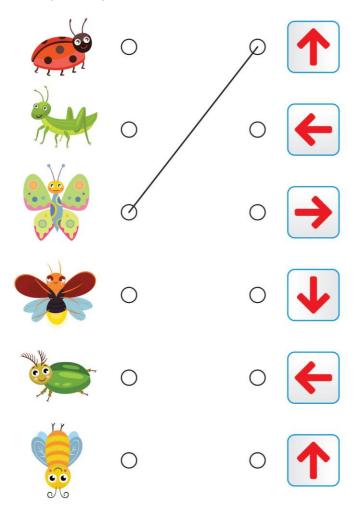
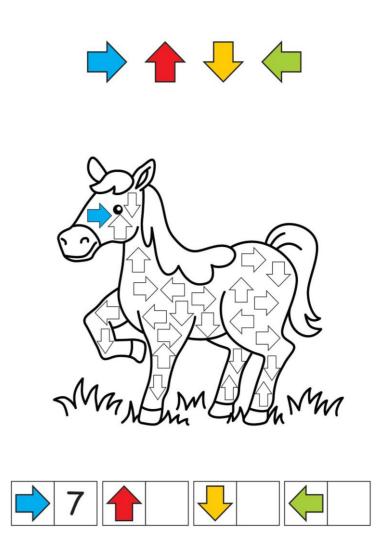
GRUPO 1

1 - Observe a imagem dos animais e identifique a direção que eles estão posicionados. Em seguida, com um lápis ligue-os às imagens da seta que os representa.

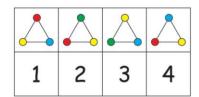


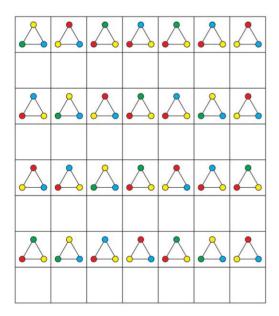
2 - Observe o cavalo e identifique a posição das setas que estão dentro dele. Depois, pinte-as de acordo com a legenda e registre quantas setas foram pintadas de cada cor. Dica: Cada cor é uma direção: azul - direita, vermelha - para cima, amarelo - para baixo e verde - para esquerda.



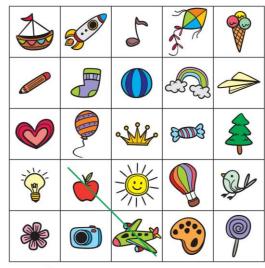
GRUPO 2

1 - Observe a legenda. Em seguida, veja que cada triângulo possui uma sequência de círculos que o formam. Agora, identifique cada sequência e registre, abaixo de cada triângulo, o número que o representa.

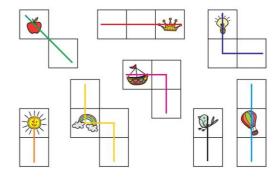




2 - Observe as imagens da malha e identifique a posição dos objetos e os cartões. Agora, localize os objetos nos cartões e pinte os quadrados em branco de acordo com a posição que estão no cartão.

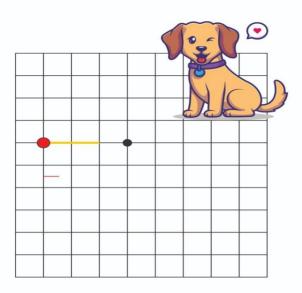


INSTRUÇÕES:



GRUPO 3

1 - Veja os comandos de programação caracterizados por símbolos. Após, realize o desafio partindo do ponto vermelho (ponto de partida) siga os comandos (**,***, ** e **). Dica: o ponto preto é o olho do cachorro e o traço vermelho é a língua.



2 - Observe a malha com as formas geométricas e identifique a posição que cada uma se encontra. Em seguida, ligue os pontos respeitando a sequência apresentada em cada imagem. Veja o modelo.

