

SPIEGARE
LOCALIZZARE

La talpa **FILOMENA** è la mascotte dei bambini del parco. Il suo gioco preferito è camminare sulle piastrelle, ma visto che ci vede poco, i bambini hanno imparato a **GUIDARLA** quando esce dalla sua tana. **JASMINE** nell'esempio riesce a condurre **FILOMENA** con sole **3 INDICAZIONI**... eccole!



PRONTA?

PRONTA!

VAI AVANTI: →

GIRA A DESTRA: ↻

GIRA A SINISTRA: ↺

VAI AVANTI DI 3 PIASTRELLE!
→ → →

Seguendo le indicazioni **FILOMENA** è andata avanti di 3 piastrelle!

GIRO!

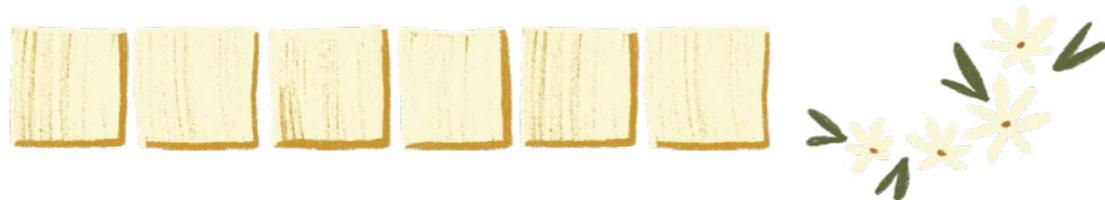
GIRA VERSO DESTRA!
↻

VAI AVANTI DI 2 PIASTRELLE!
→ →

SEI ARRIVATA!

EVVIVA!

Ora **PROVA** a ripetere gli **SPOSTAMENTI** fatti da **FILOMENA** usando solo le **FRECCE**.



Ora è **BRUNO** a giocare con **FILOMENA**. Deve aiutarla a tornare alla sua tana. **LEGGI** le indicazioni e **DISEGNA LE FRECCHE** come ha fatto **JASMINE**.



PARTENZA!

VAI AVANTI DI 2 PIASTRELLE!

GIRA A SINISTRA!

VAI AVANTI DI 3 PIASTRELLE!

SEI ARRIVATA!

Ripeti gli **SPOSTAMENTI** fatti da **FILOMENA** per il ritorno a casa usando solo le **FRECCE**.

