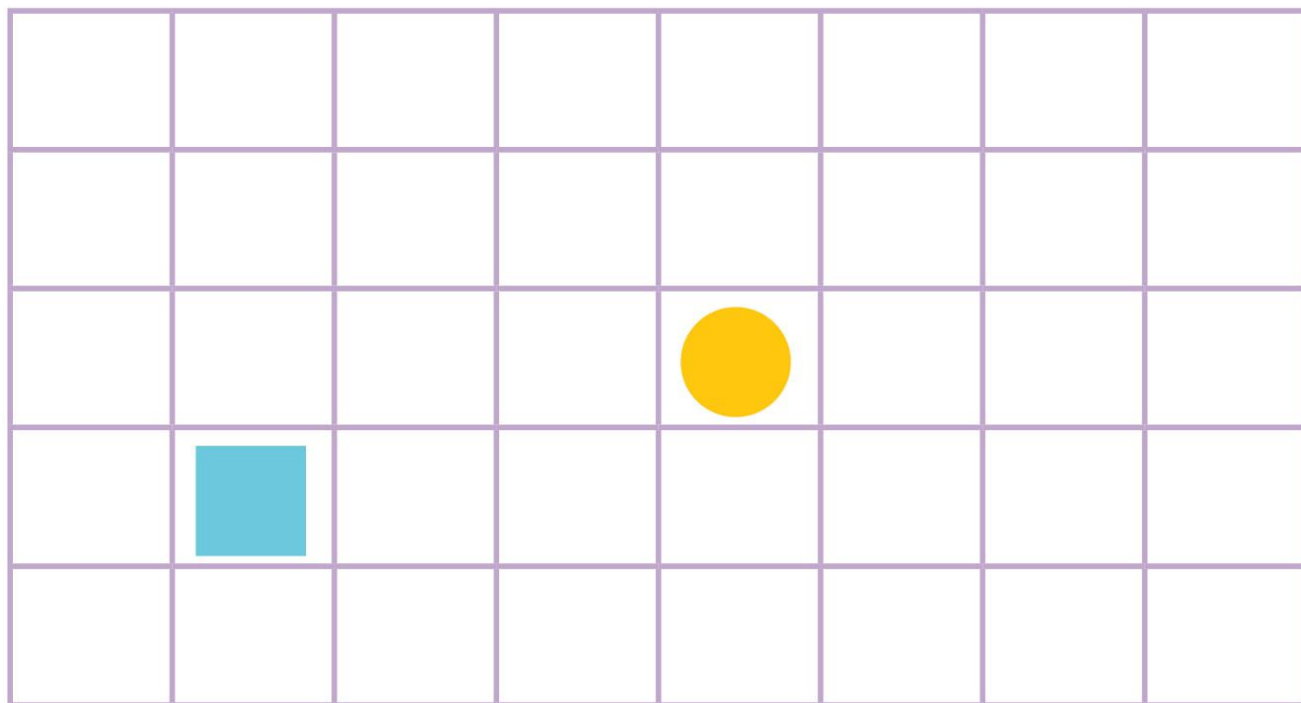


-  **1** Przyklej dąb w dolnym prawym rogu planszy, a chłopca – w górnym lewym rogu planszy. Przyklej płot na kółku, a strumień na kwadracie.
-  Poprowadź chłopca do dębu, gdzie ukryty jest skarb, w taki sposób, aby ominąć przeszkody – płot i strumień. Koloruj kratki na trasie wyprawy.



-   Na pustej planszy odwzoruj za pomocą strzałek lub pokolorowanych kratek, jak wyglądała twoja trasa. Porównaj swoją trasę z trasą koleżanki lub kolegi.

