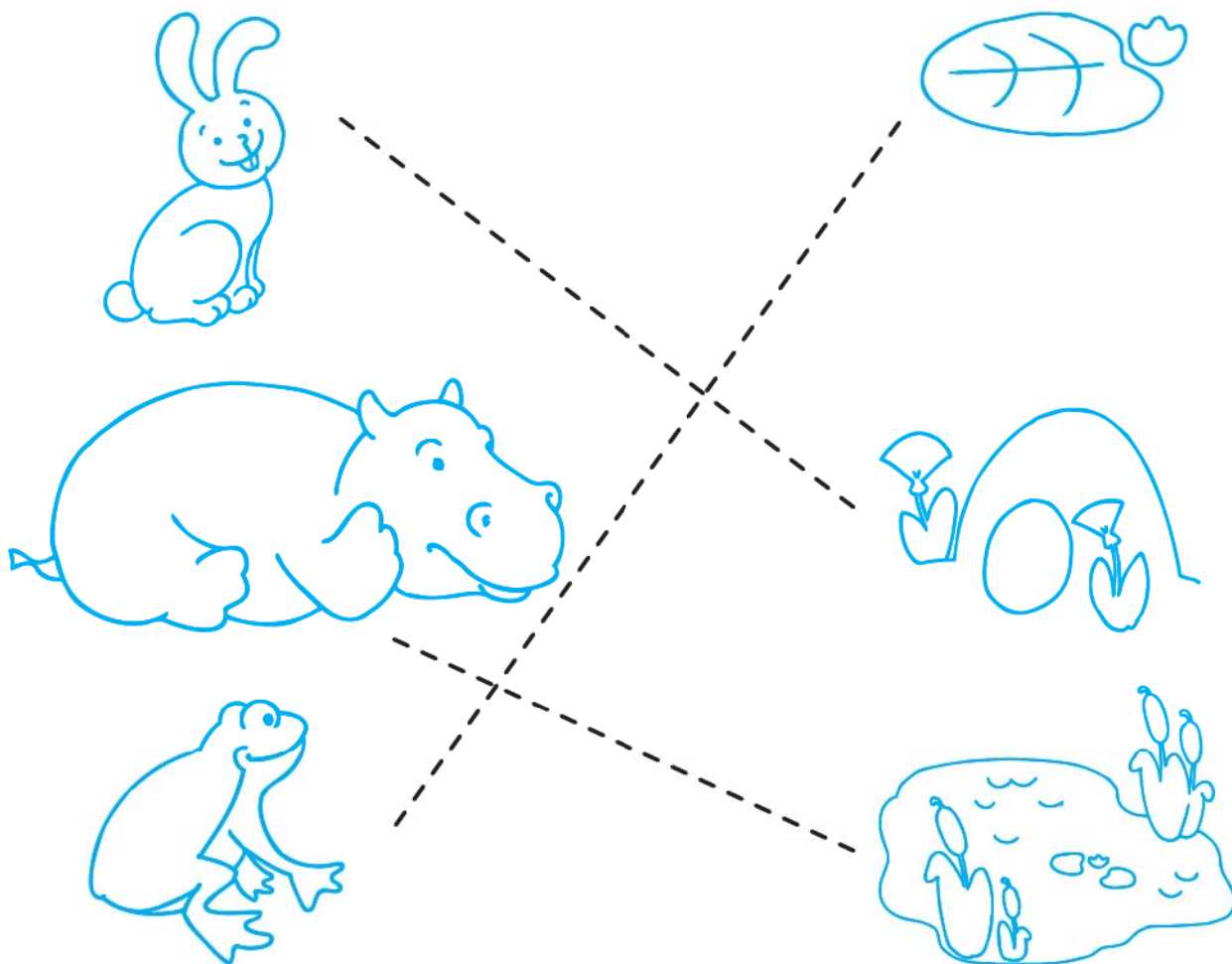
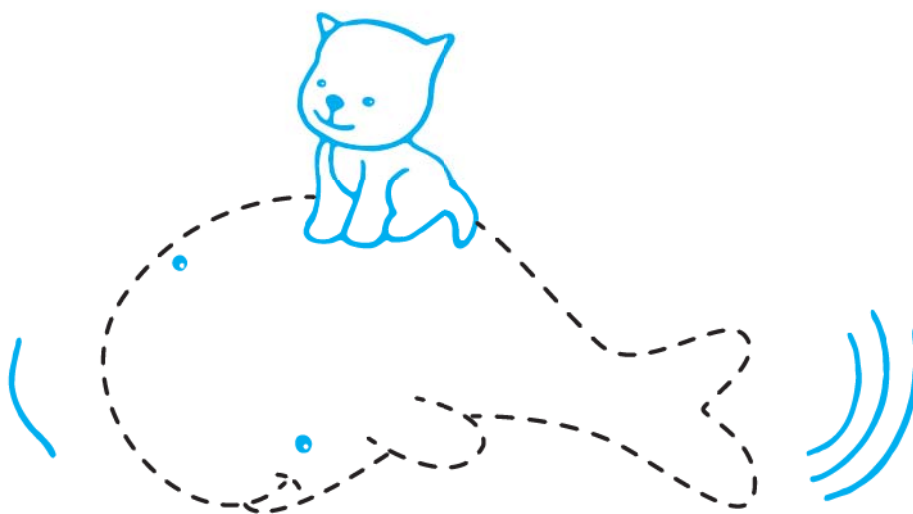




Звірята дуже поспішають додому. Допоможи їм, проведи по пунктиру лінії до їх помешкань.

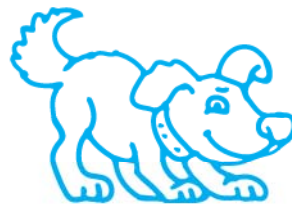
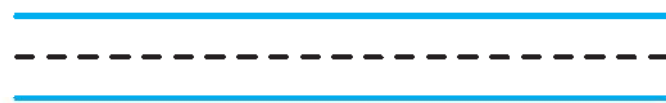
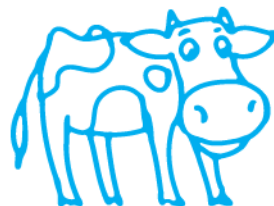
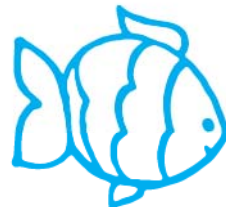
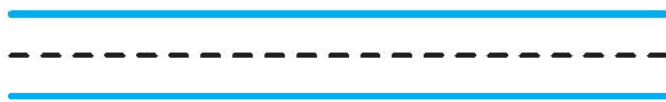


Пограй з китеням, домалюй його портрет по пунктиру.

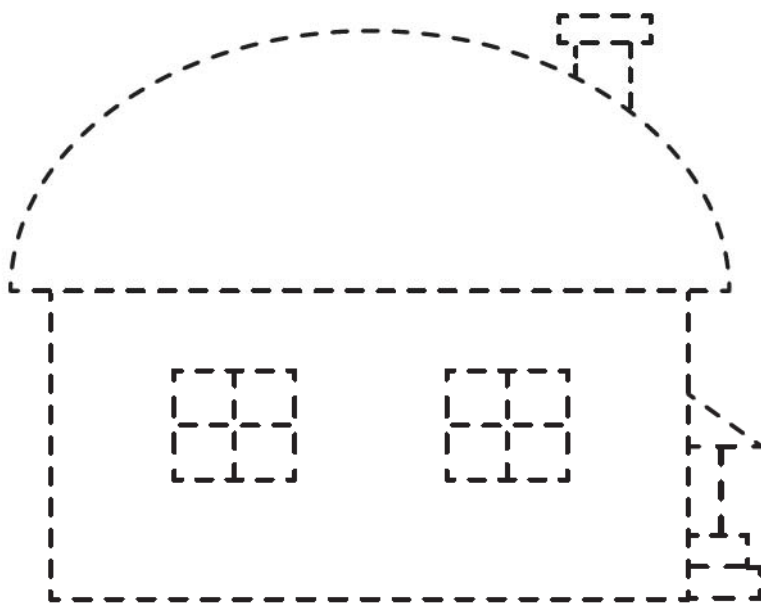




Допоможи морському конику наздогнати рибку, поросяті — корівку, мишеняті — собачку. Проведи прямі лінії по пунктиру.

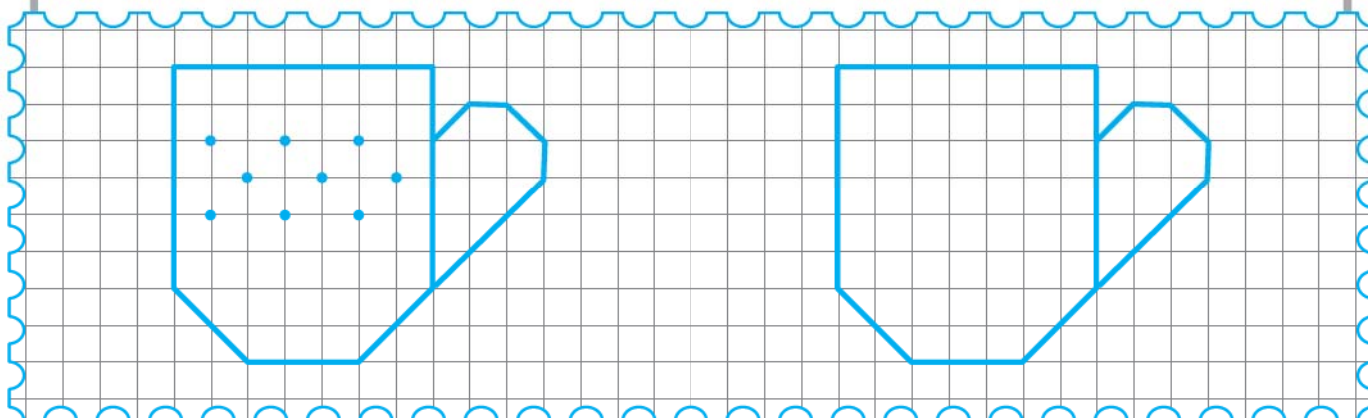


Закінчи малюнок із зображенням будиночка.

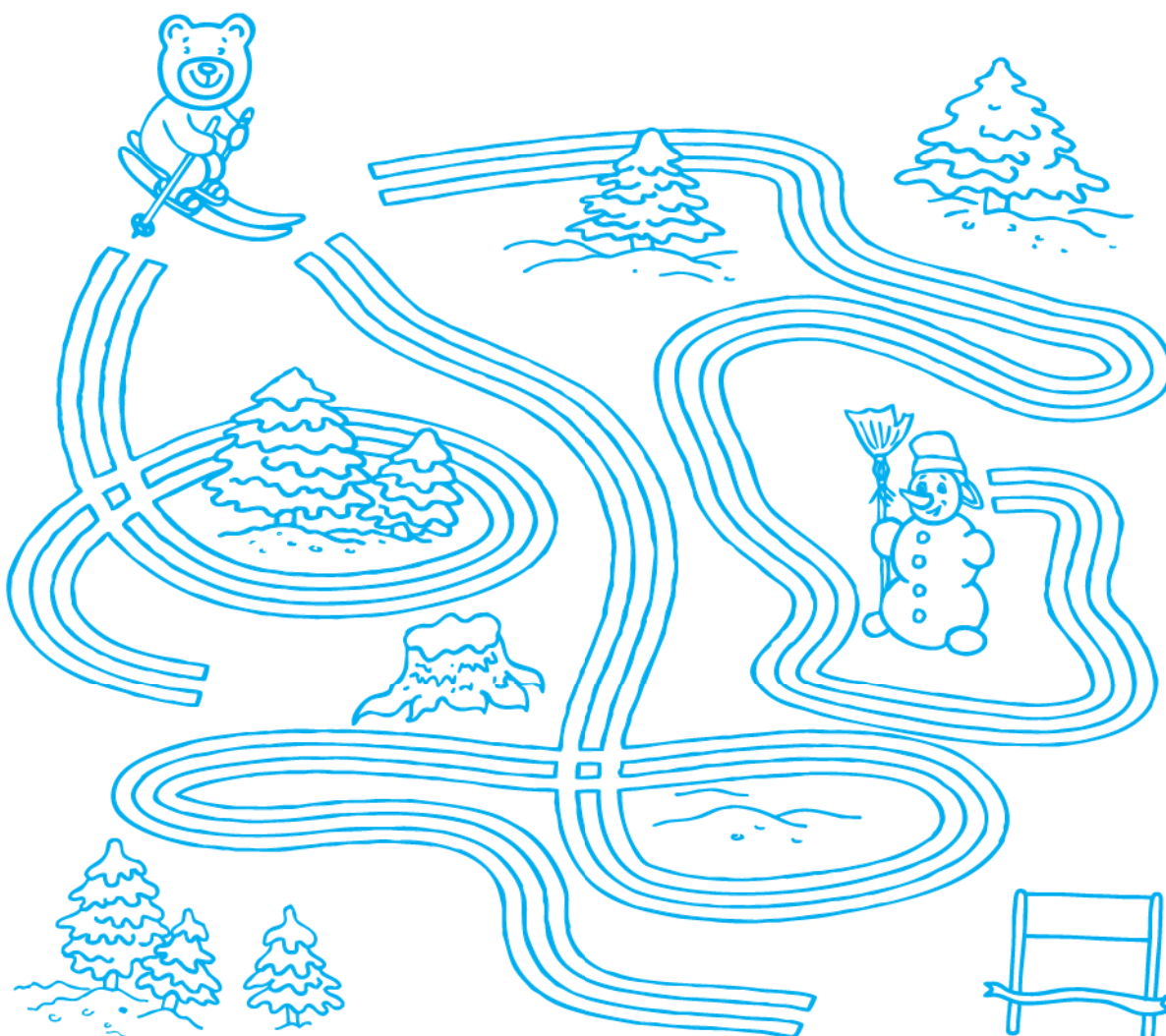




Прикрась чашку праворуч крапками так, як показано на чашці ліворуч.

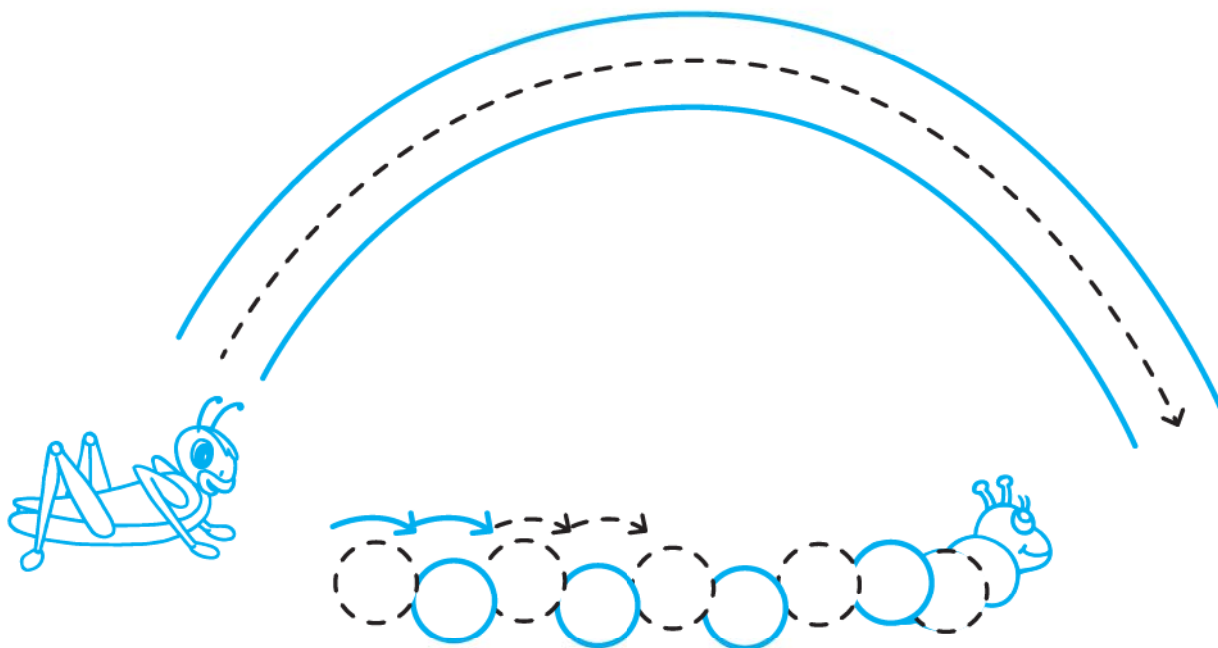


Мишкові потрібно швидше дістатися фінішу. Покажи йому правильний шлях.





Коник — відомий чемпіон зі стрибків. Він задумав перестрибнути через гусеницю. Намалюй шлях коника, проведи лінію по доріжці, не виходячи за краї. Домалюй гусеничку, щоб вона могла побачити, як високо стрибає коник.



Хочеш побути художником-дизайнером? Прикрась хусточку й блюдце візерунками за зразком.

