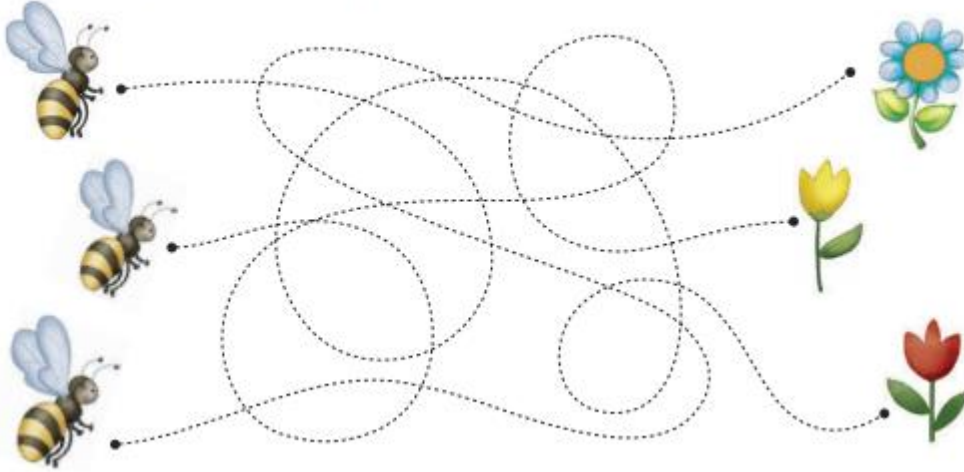




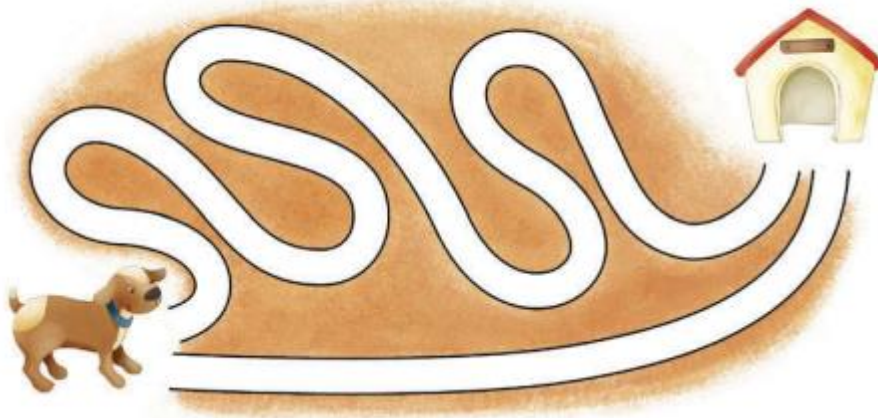
Nome: _____

Data: ___/___/___

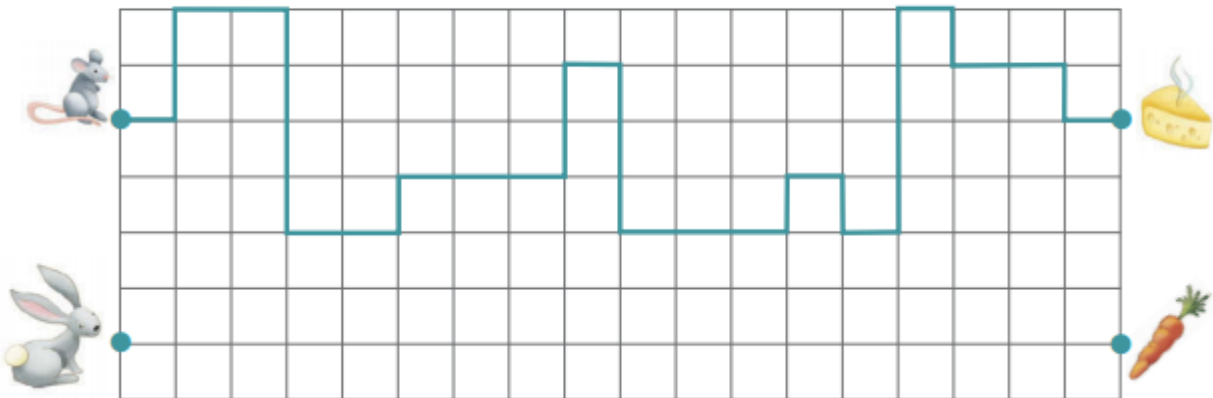
1. Ajuda cada abelha a encontrar a sua flor.



2. Pinta o caminho mais **longo** do cão até à casota.



3. Desenha um caminho do coelho até à cenoura mais **curto** que o do rato até ao queijo.



4. Descobre qual é o saco de milho que cada galo vai apanhar. Para isso continua os caminhos de acordo com o código.

Código

Galo A ↓ ↓ → → ↓ ↓ ↓ → → → → ↑ → → → →

Galo B → → → → ↑ → → → → ↑ → → →

Galo C → → → ↑ → → → ↑ → ↓ → ↓ → → →

A 10x5 grid with three roosters (A, B, C) on the left and three bags of corn (1, 2, 3) on the right. The paths from the code are drawn on the grid: Galo A starts at (1,1) and ends at (1,10); Galo B starts at (2,1) and ends at (2,10); Galo C starts at (3,1) and ends at (3,10).

- O galo A fica com o saco de milho _____.
- O galo B fica com o saco de milho _____.
- O galo C fica com o saco de milho _____.

5. A Joana ofereceu à sua irmã 2 dos 5 chocolates que a madrinha lhe tinha dado. Com quantos chocolates ficou a Joana?



Resposta: A Joana ficou com chocolates.