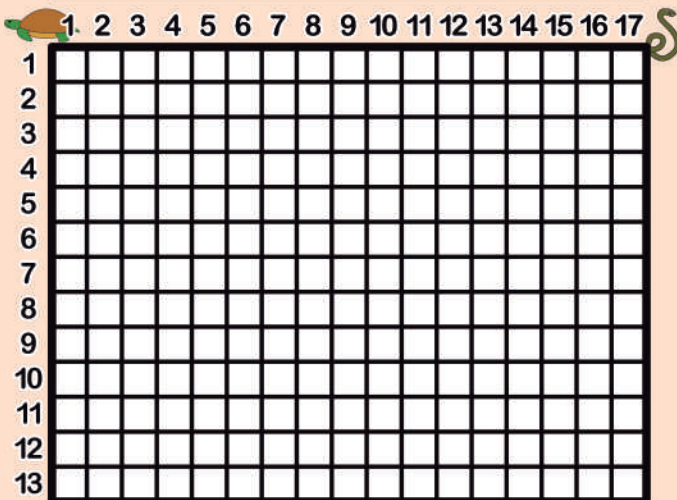
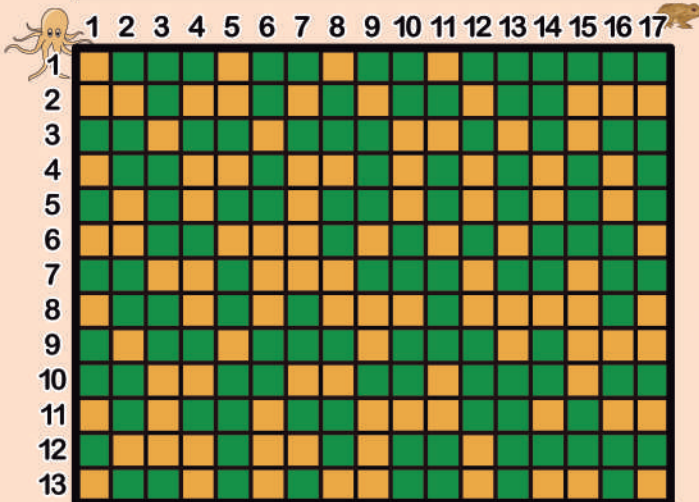
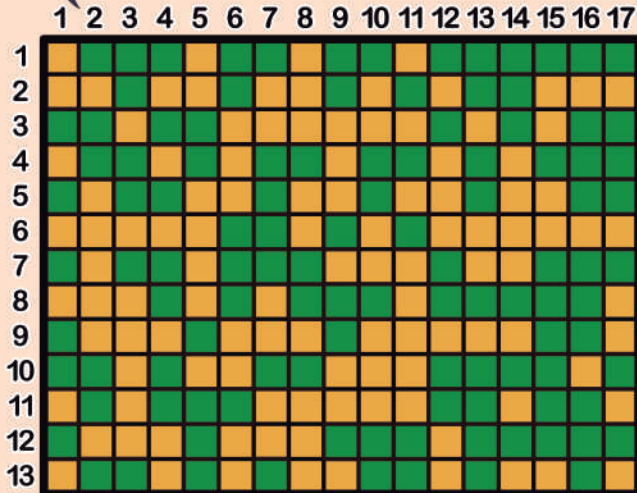




El dibuix amagat

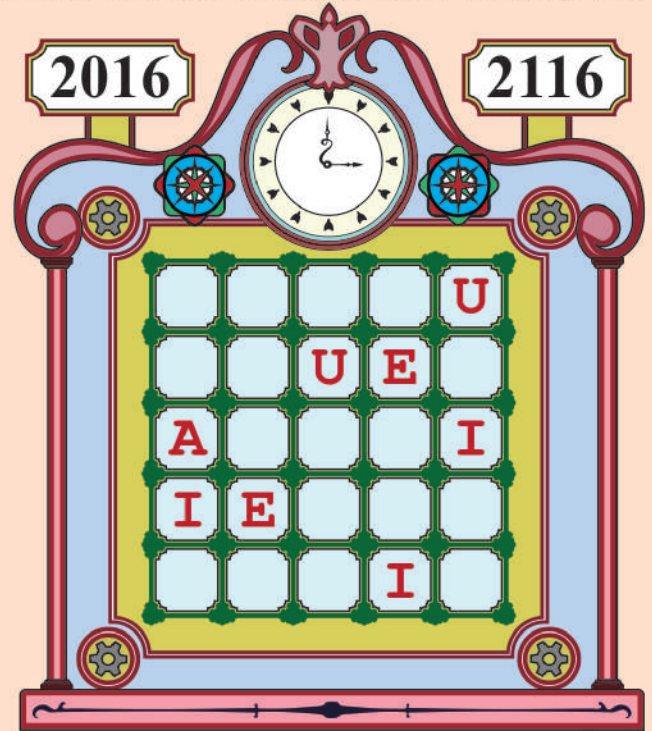
Endevineu l'animal que s'ha amagat.

Per fer-ho fixeu-vos en les dues graelles superiors; si en una coordenada no coincideixen els colors, pinteu de negre la corresponent casella blanca de la graella de baix de tot.



La màquina del temps

Si voleu viatjar al futur haureu d'omplir les caselles buides amb vocals. Compte!, no es poden repetir ni en cap columna ni en cap fila.



(Solucions a la pàgina 34)

Seguir punts

Uniu els punts amb un llapis per tal de descobrir el dibuix que s'hi amaga. Comenceu per l'1 (vermell) i sumeu-ne 4 a cada número per trobar el següent.

