

ИЩЕМ МАРШРУТ

Первые лабиринты

Понятные маршруты с крупными ходами, отдельным стартом и одной достижимой целью на каждом листе.

В комплекте

1. Котёнок ищет клубок
2. Пчела летит к цветку
3. Машина едет к финишу
4. Кролик спешит к морковке
5. Рыбка ищет ракушку
6. Ракета летит к планете
7. Щенок ищет косточку
8. Пират идёт к сундуку

3-4 года | 8 лабиринтов

Памятка взрослому

До карандаша предложите пройти маршрут пальцем. Если путь закончился тупиком, вернитесь к последней развилке вместе.



ИгроКласс

Материалы для спокойных занятий
igroklass.ru/printables/

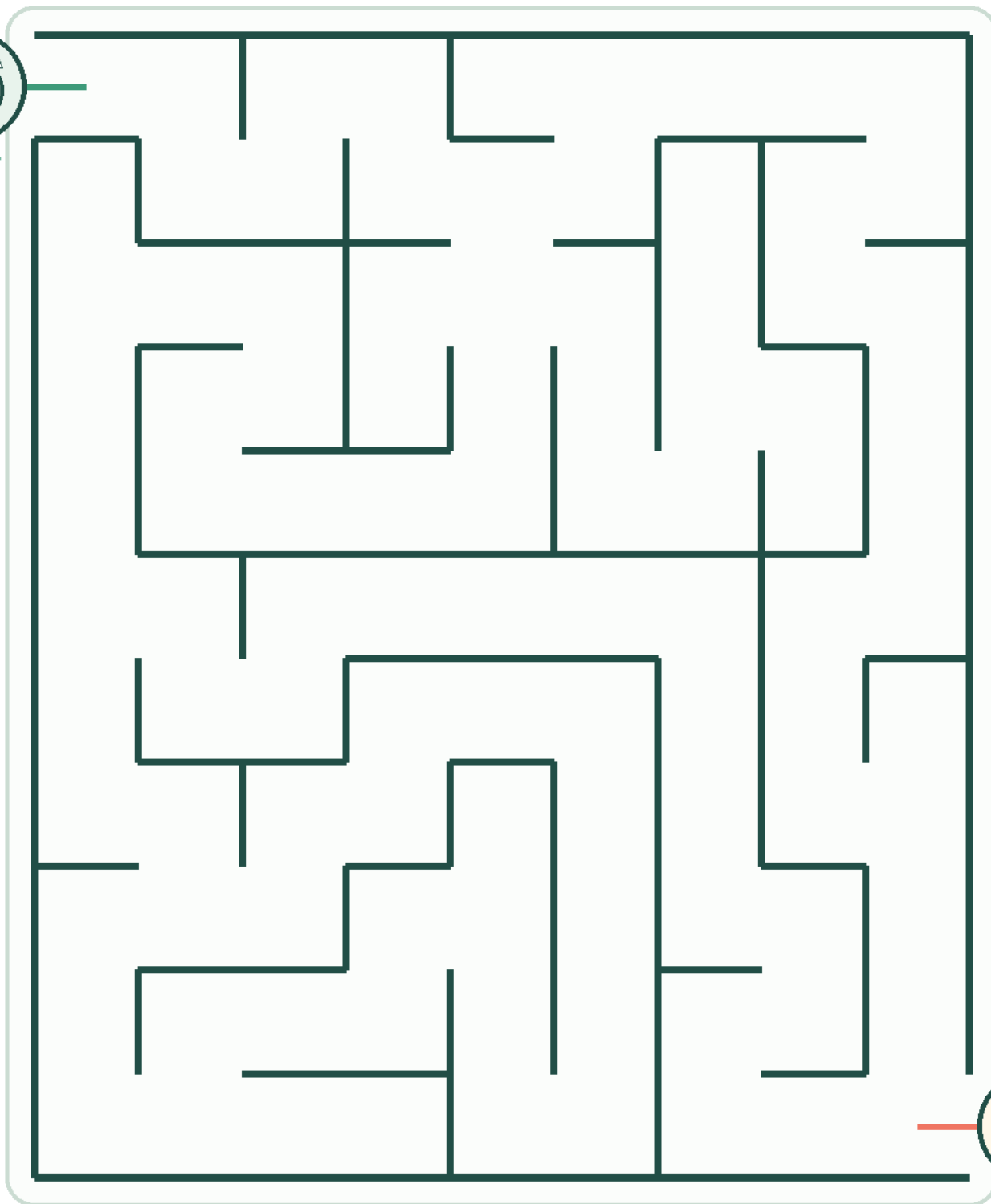
Печатайте только нужные страницы.
Каждый лист рассчитан на А4.

Котёнок ищет клубок

Помоги котёнку добраться до клубка.



СТАРТ



ФИНИШ

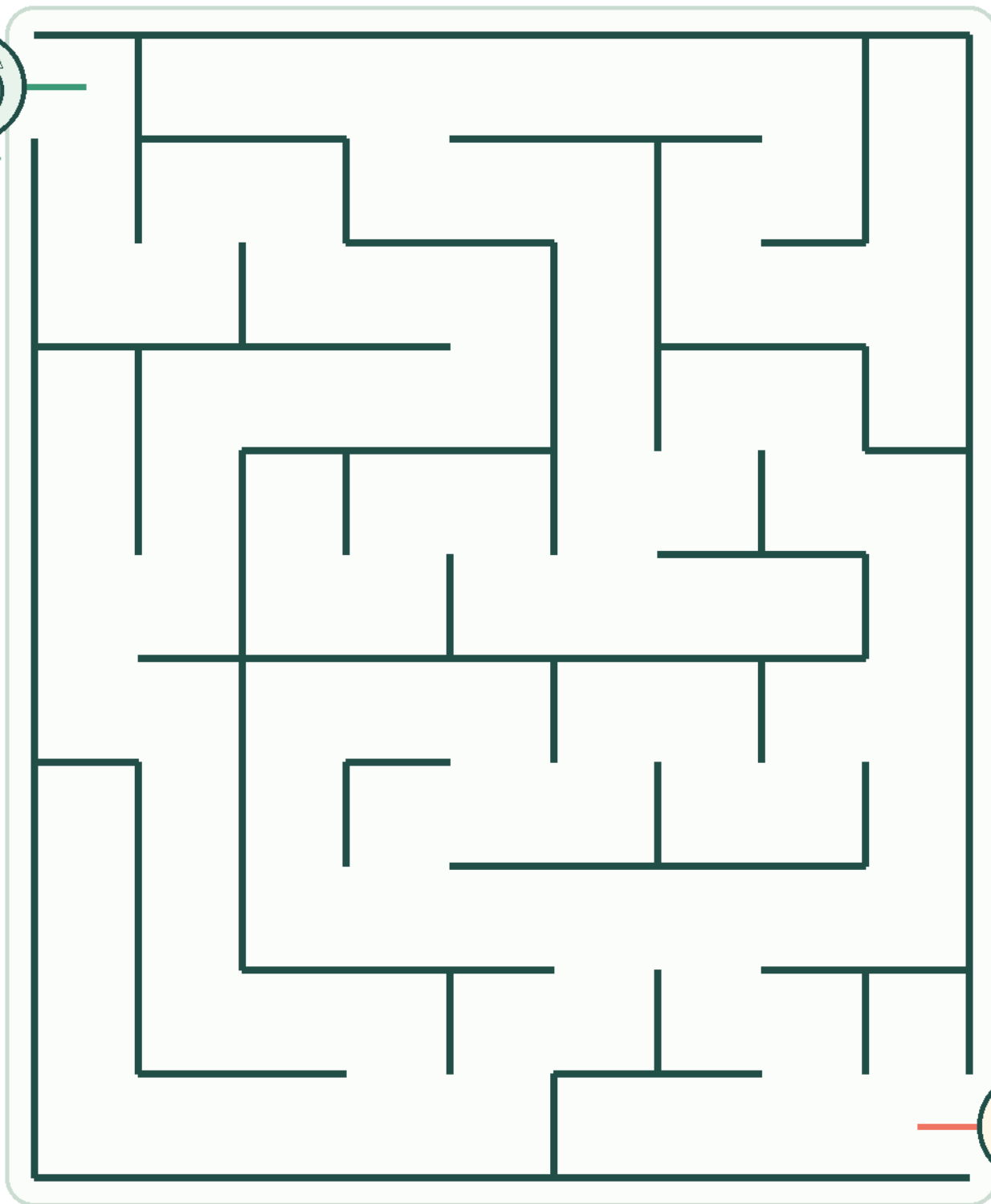
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Пчела летит к цветку

Проведи пчелу к большому цветку.



СТАРТ



ФИНИШ

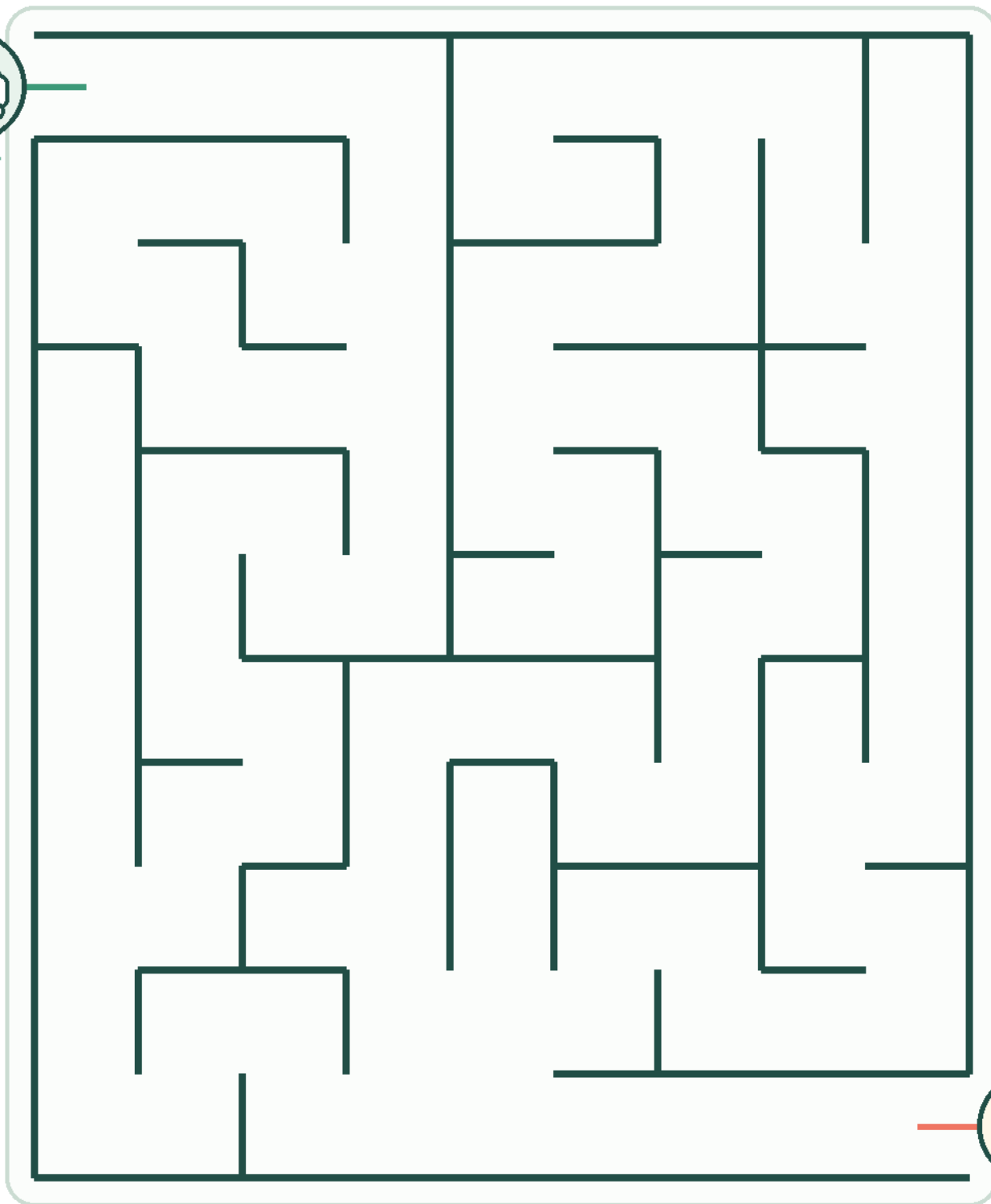
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Машина едет к финишу

Найди свободную дорогу к финишному флажку.



СТАРТ



ФИНИШ

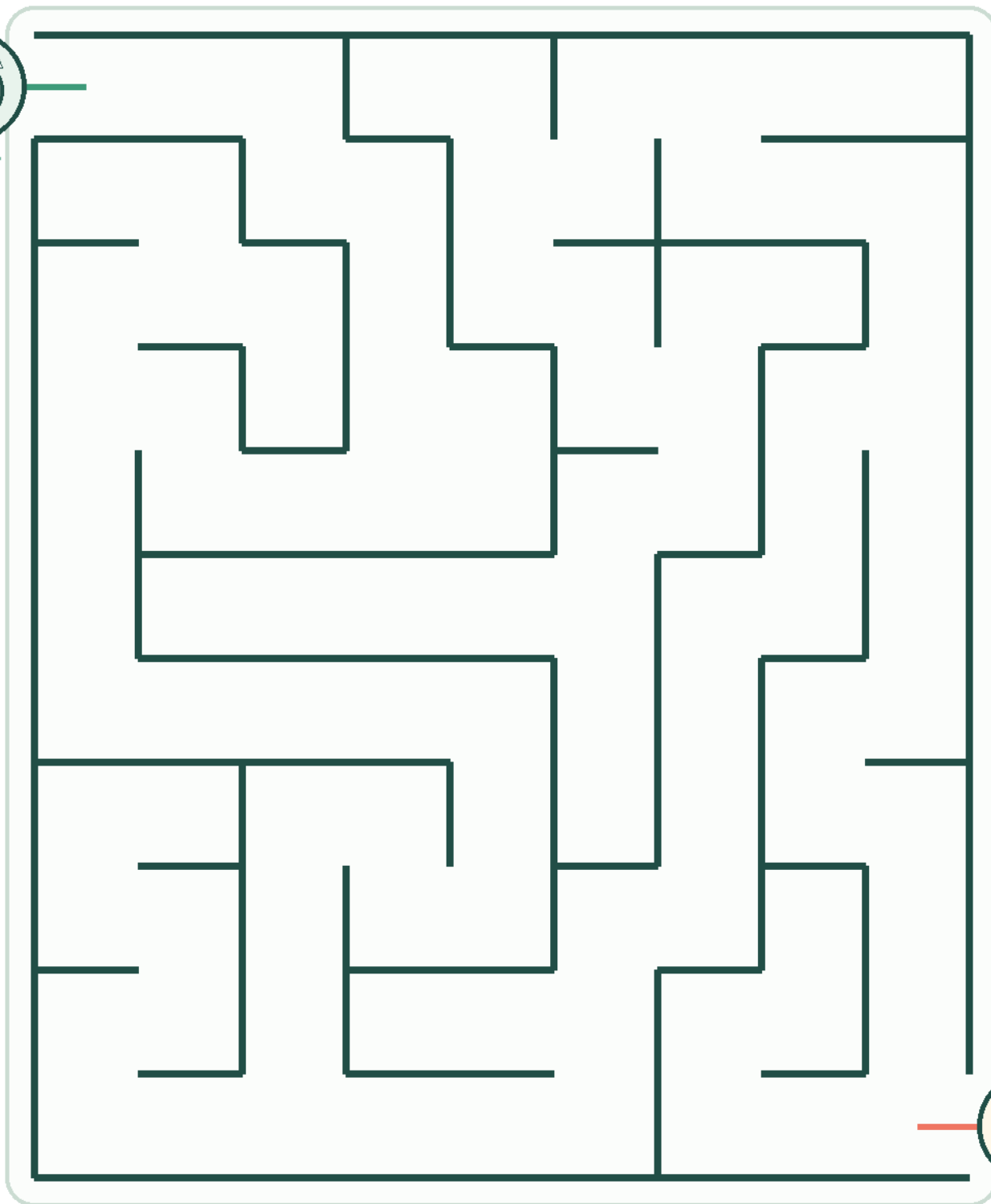
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Кролик спешит к морковке

Помоги кролику найти морковку.



СТАРТ



ФИНИШ

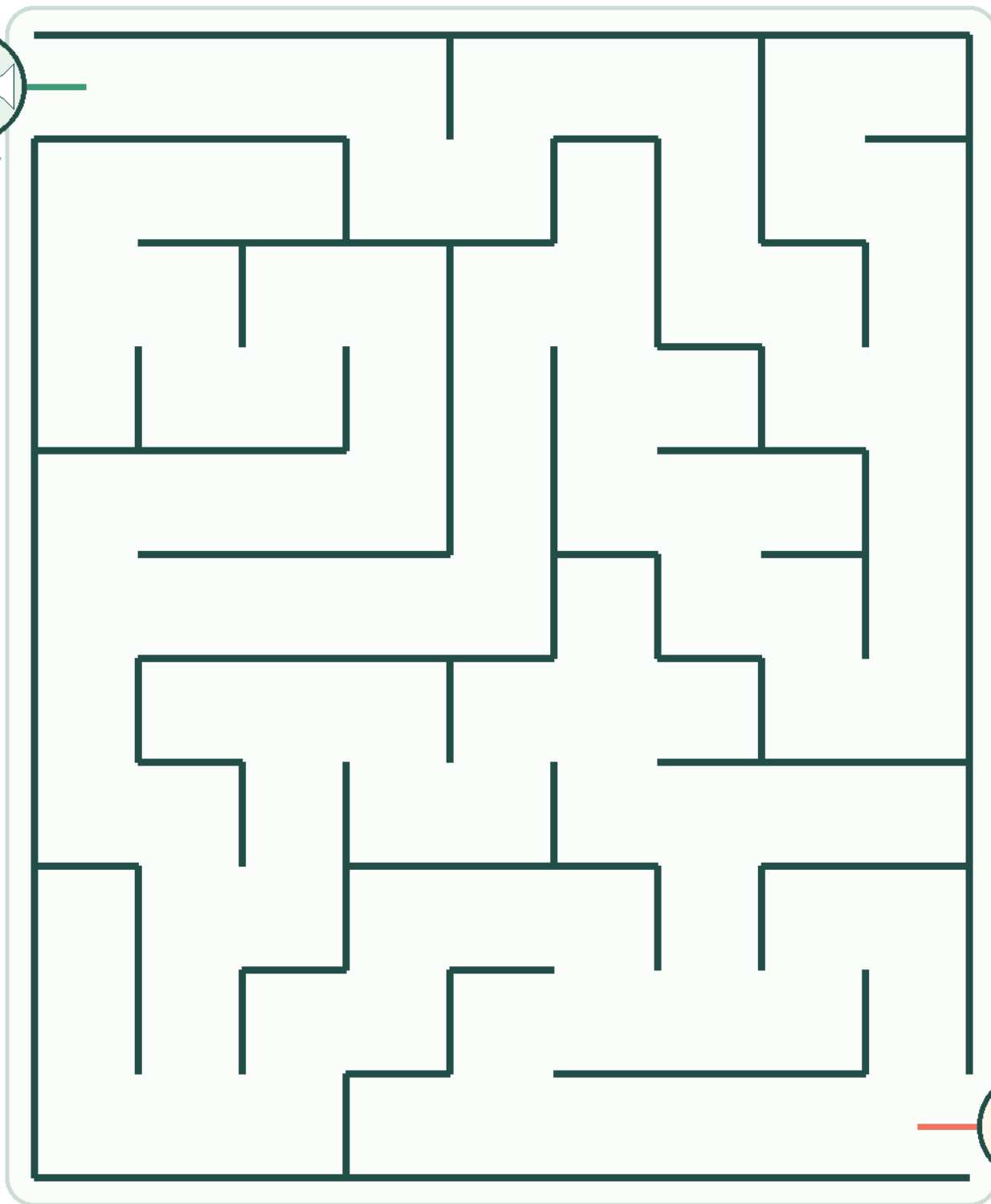
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Рыбка ищет ракушку

Проведи рыбку к ракушке между стенами.



СТАРТ



ФИНИШ

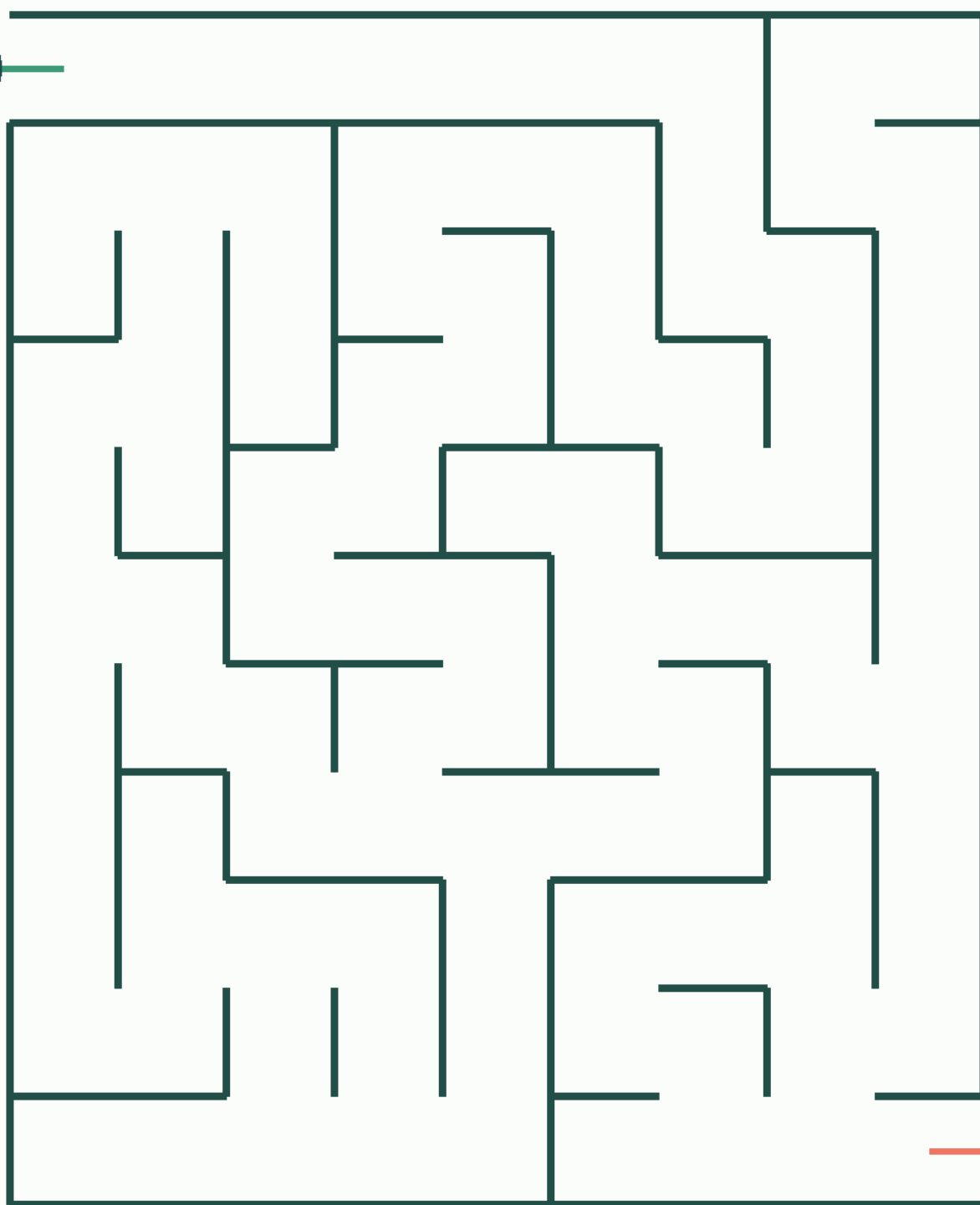
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Ракета летит к планете

Найди космический путь к планете.



СТАРТ



ФИНИШ

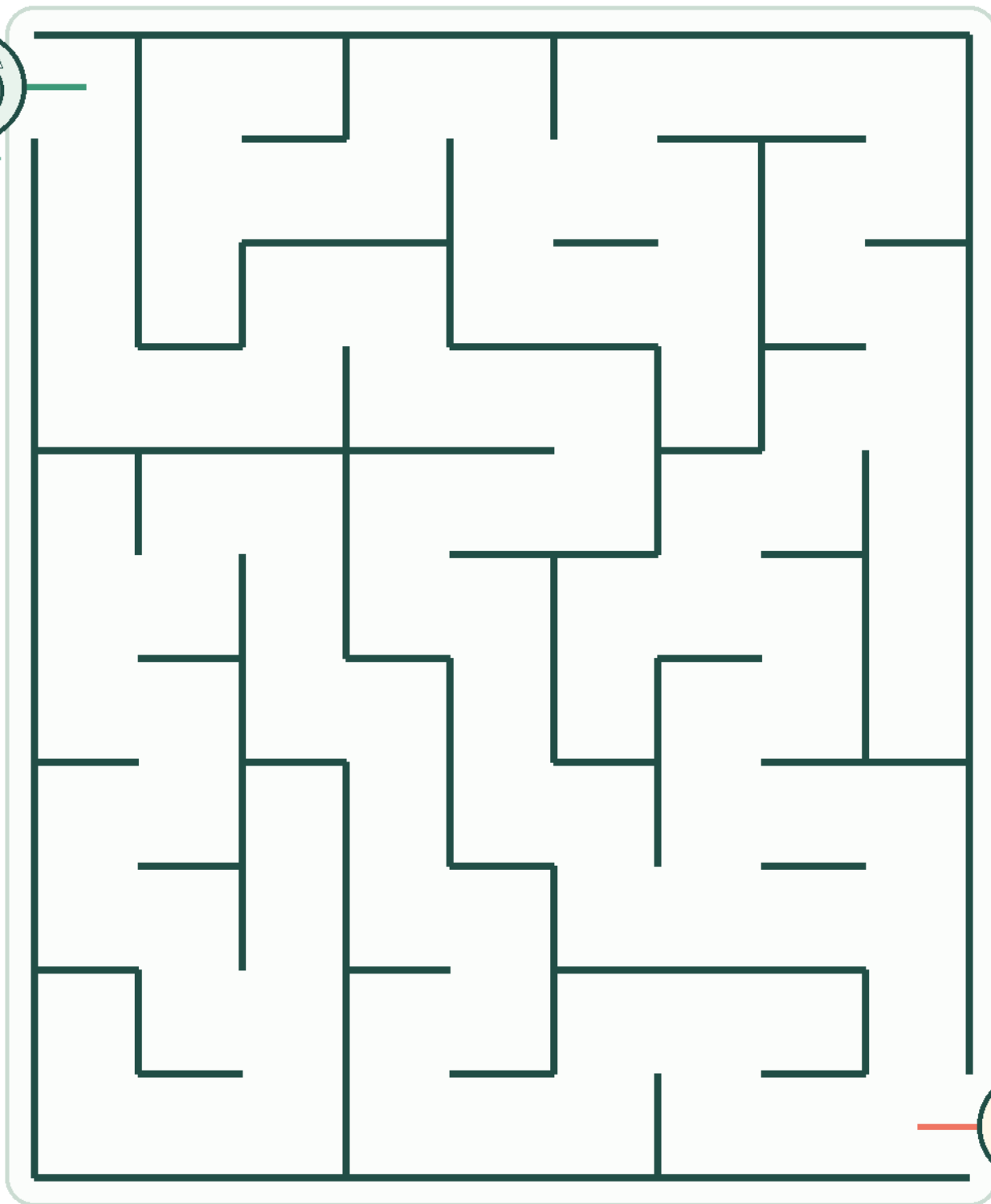
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Щенок ищет косточку

Помоги щенку добраться до косточки.



СТАРТ



ФИНИШ

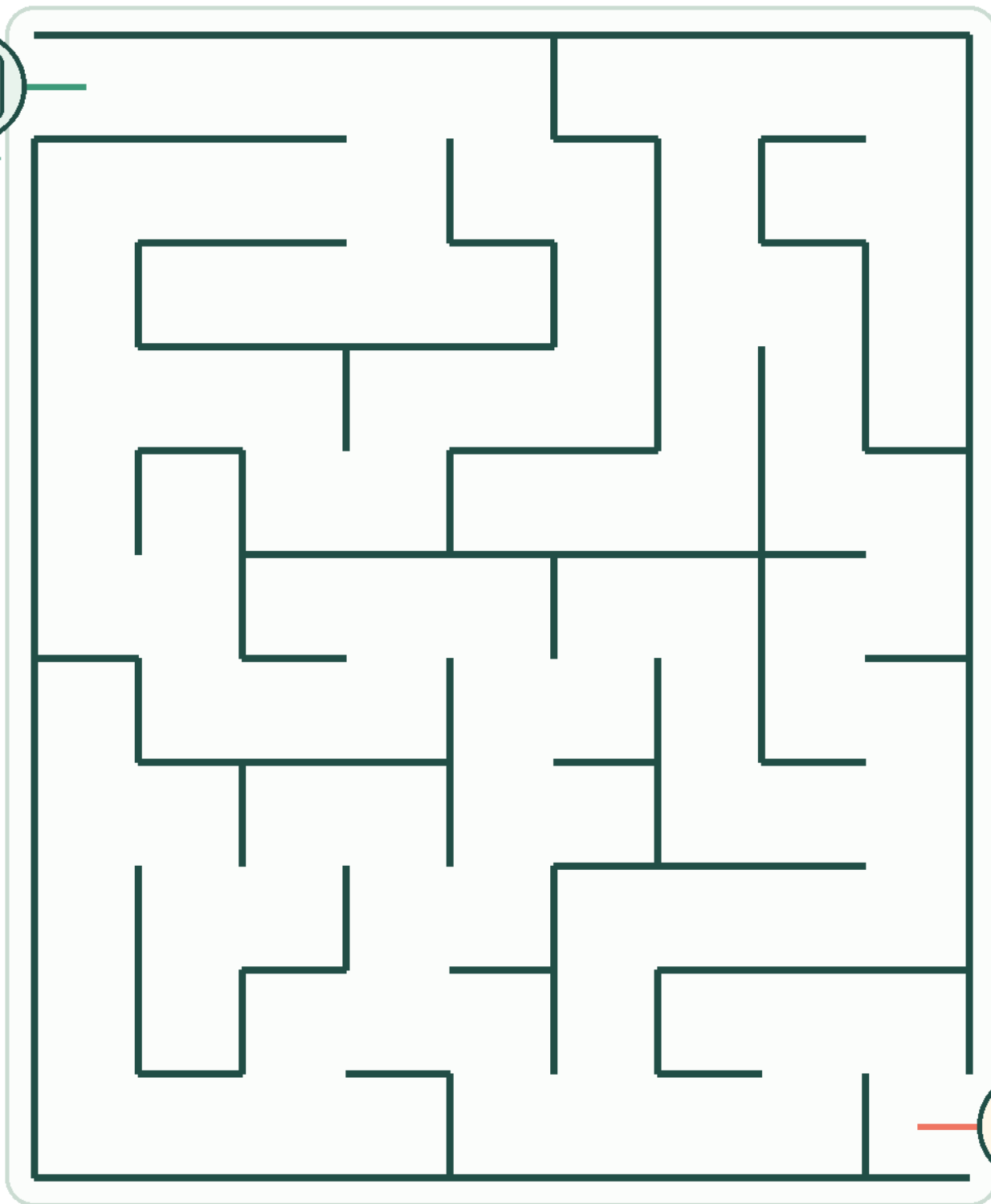
Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.

Пират идёт к сундуку

Проведи пирата к спрятанному сундуку.



СТАРТ



ФИНИШ

Проведи путь карандашом. Если упёрся в стену, вернись к развилке.