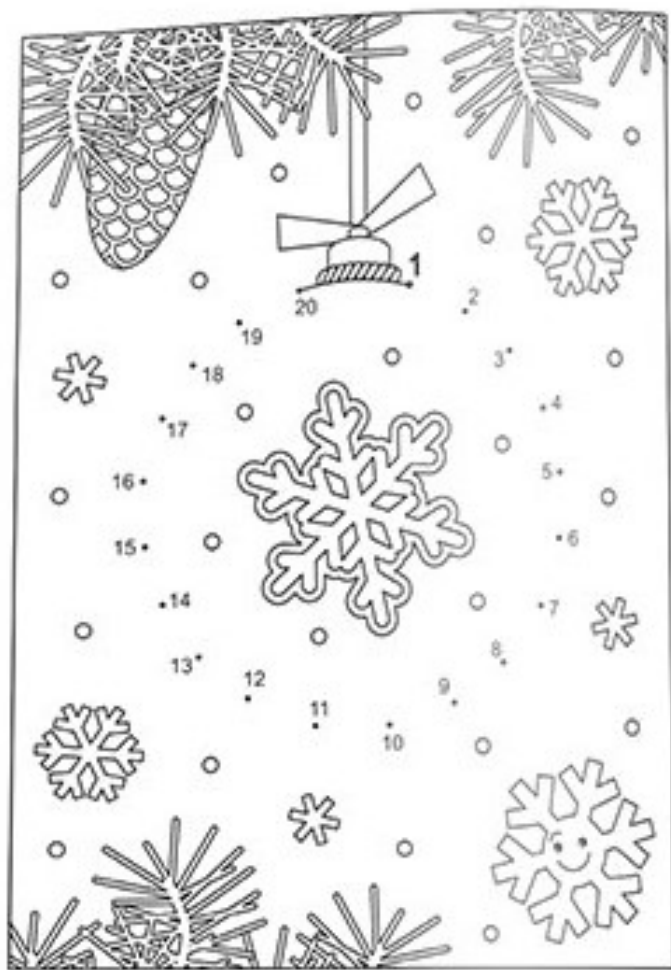


3

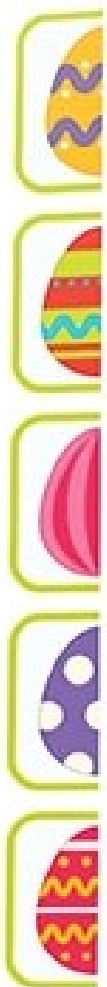


Unește crescător numerele,
apoi colorează imaginea.

4



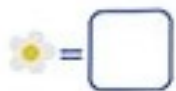
Ajută curcanul
să ajungă la dovleac.

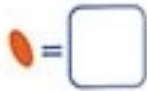


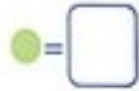
Unește jumătățile.



Încercuiește obiectele
potrivite anotimpului.

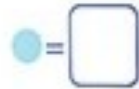


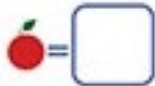














Numără, apoi scrie în casete
câte sunt de fiecare.



Numără, apoi scrie în casete
câte sunt de fiecare.