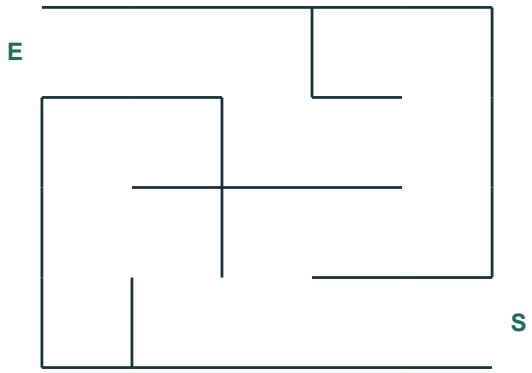
Reto 1 LABERINTOS

La salida del patio

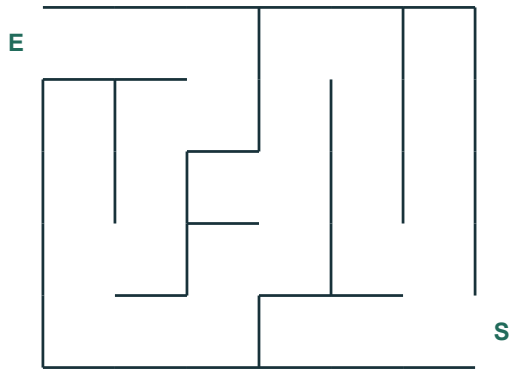
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Sigue la ruta con el dedo antes de dibujarla.



Reto 2 LABERINTOS

La senda del caracol

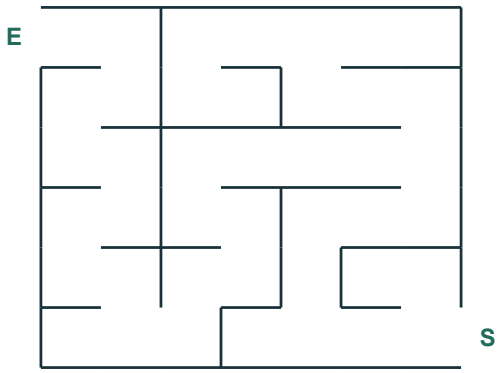
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Sigue la ruta con el dedo antes de dibujarla.



Reto 3 LABERINTOS

Cruza el jardín

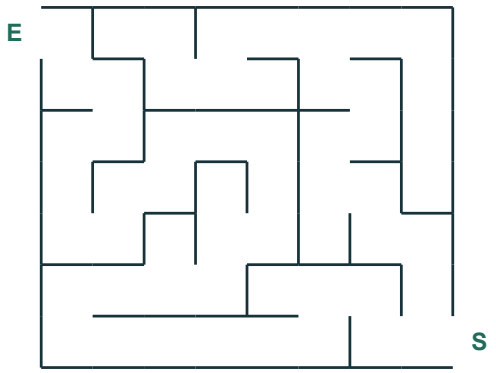
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Sigue la ruta con el dedo antes de dibujarla.



Reto 4 LABERINTOS

Encuentra la biblioteca

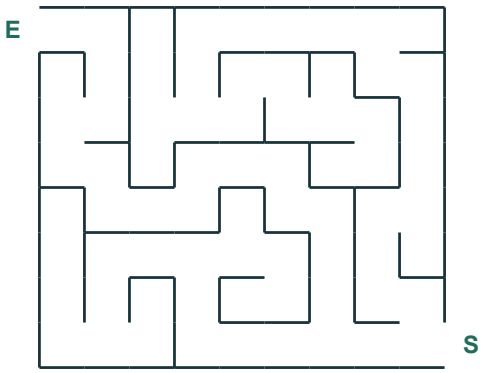
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Sigue la ruta con el dedo antes de dibujarla.



Reto 5 LABERINTOS

El plano del parque

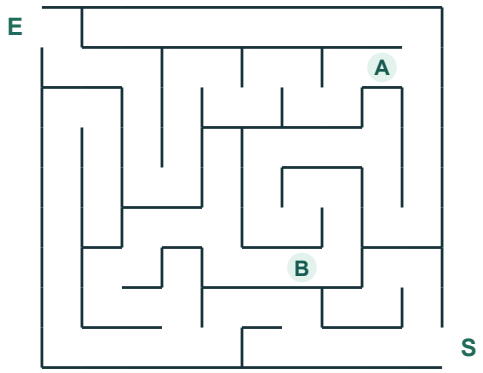
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Explica dónde decidiste cambiar de dirección.



Reto 6 LABERINTOS

Dos paradas en el camino

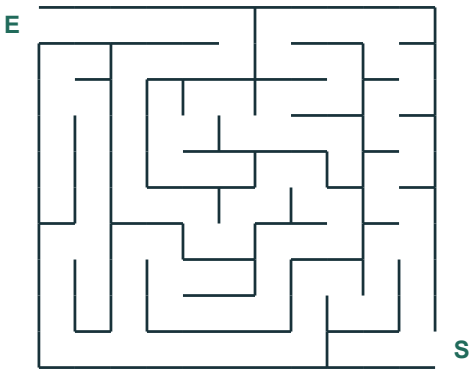
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Pasa por A y por B, en ese orden.



Reto 7 LABERINTOS

La vuelta al museo

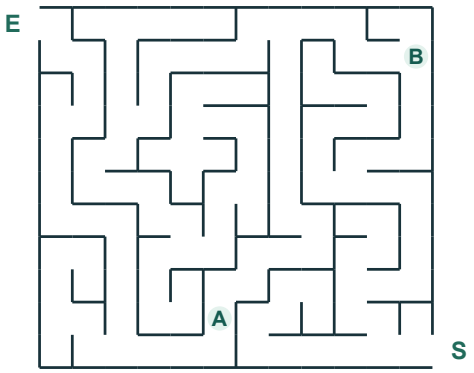
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Explica dónde decidiste cambiar de dirección.



Reto 8 LABERINTOS

La ruta de las pistas

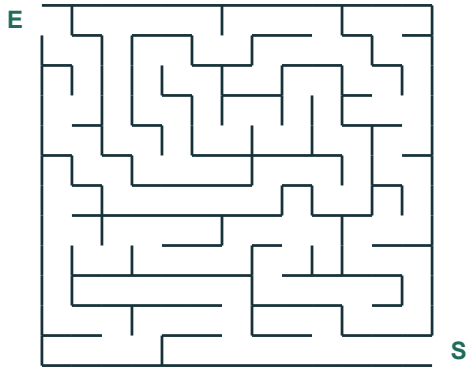
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Pasa por A y por B, en ese orden.



Reto 9 LABERINTOS

El recorrido de los giros

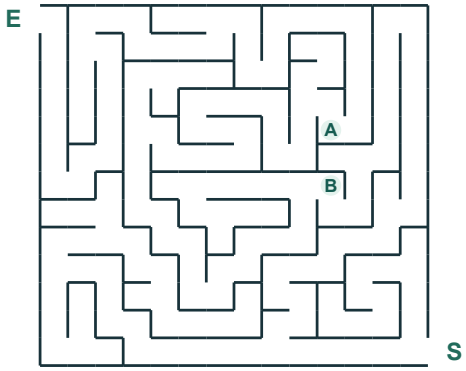
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Sin retroceder, cuenta los cambios de dirección dentro del tablero.



Reto 10 LABERINTOS

El sendero de los dos puestos

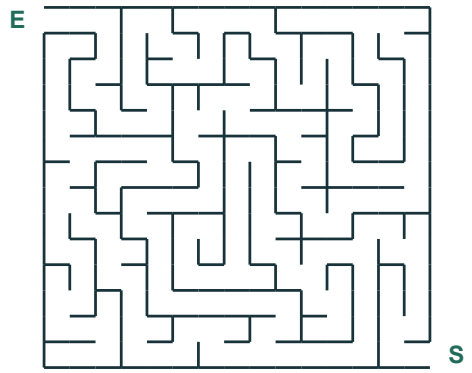
Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Pasa por A y por B, en ese orden.



Reto 11 LABERINTOS

Una ruta para dar instrucciones

Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Sin retroceder, cuenta los cambios de dirección dentro del tablero.



Reto 12 LABERINTOS

El último laberinto

Ve de E (entrada) a S (salida) por los pasillos. Pasa por A y por B, en ese orden.

