

- 1    Erkennen, in welche Richtung sich etwas bewegt und die passenden Richtungspfeile zuordnen
- 2    Ähnliche Bilder in Bezug auf ihre Lage und Farbe unterscheiden
- 3    Die Bewegungsrichtung von Fahrzeugen erkennen
- 4    Pfeilen in einem Labyrinth visuell folgen und den Zielpunkt bestimmen
- 5    Eine Achterbahnfahrt in Gedanken nachvollziehen und die Lage der Waggonen an verschiedenen Positionen bestimmen
- 6    Die Lage von Bildern in Rasterfeldern erkennen
- 7    Verschiedene Blickwinkel einnehmen und Gegenstände wiedererkennen (Rundumsicht)
- 8    Verschiedene Blickwinkel einnehmen und Gegenstände wiedererkennen (Seitenansichten)
- 9    Verschiedene Blickwinkel einnehmen und Personen und Gegenstände wiedererkennen (Vorder- und Rückansicht)
- 10    Fehlende Puzzle- bzw. Dominosteine in eine Abbildung einfügen
- 11    Auf einer Computertastatur mithilfe von Pfeilangaben den Zielbuchstaben finden
- 12    Richtungsanweisungen befolgen und den Zielpunkt in einem Rasterfeld finden
- 13    Sich nach bildlichen Anweisungen durch ein Labyrinth bewegen und den Zielpunkt bestimmen
- 14–15    Sich durch ein Rasterfeld zum Zielpunkt bewegen und die passenden Richtungsanweisungen (Pfeile) zuordnen
- 16    Richtungsanweisungen (Pfeilen) in einem Rasterfeld folgen und den Zielpunkt bestimmen