Nombre _____ Fecha _____

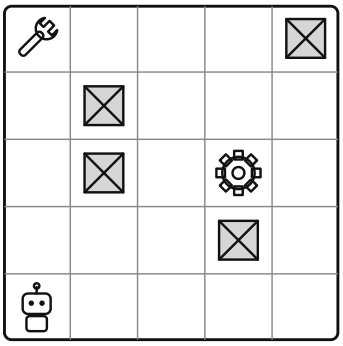
Bip arregla la fábrica

Flechas para moverse una casilla sin girar, Coger, Dejar y Usar. Bip solo lleva una cosa a la vez, y la llave se usa en la casilla de al lado de la máquina.

Bip · el panel con la llave · la máquina rota · una caja · la cinta · un estorbo

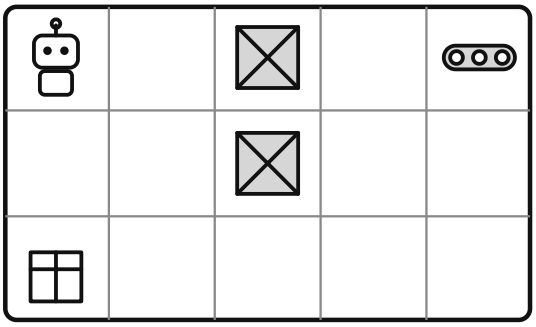
Misión 1. Arregla la máquina

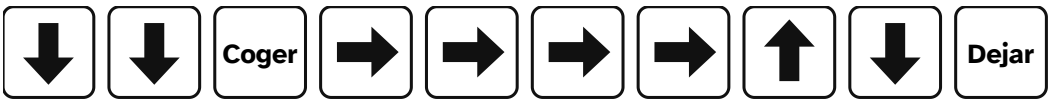
Coge la llave del panel, ponte al lado de la máquina y úsala. Después devuelve la llave al panel. Rellena las 15 casillas.



Misión 2. Encuentra el error

Bip tenía que llevar la caja a la cinta, pero el programa falla. Tacha la tarjeta que falla y escribe cuál pondrías en su lugar.





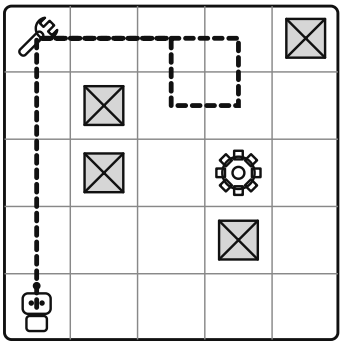
Ficha gratis de claustria.com · Licencia CC BY-NC-SA 4.0

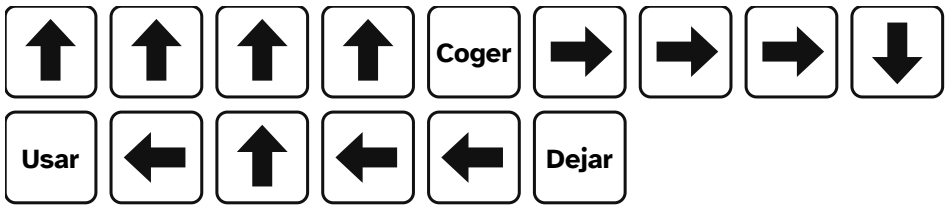
Soluciones · Bip arregla la fábrica

Un programa de cada misión. Si el vuestro la cumple, también vale.

Misión 1. Arregla la máquina

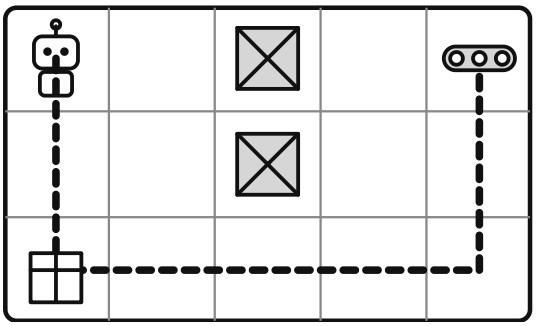
Coge la llave del panel, ponte al lado de la máquina y úsala. Después devuelve la llave al panel. Rellena las 15 casillas.

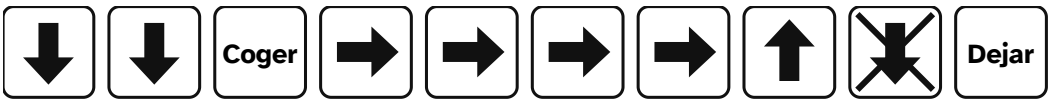




Misión 2. Encuentra el error

Bip tenía que llevar la caja a la cinta, pero el programa falla. Tacha la tarjeta que falla y escribe cuál pondrías en su lugar.





La novena tarjeta baja a Bip otra vez y deja la caja fuera de la cinta. Con una flecha hacia arriba, Bip llega a la cinta y deja la caja.

Ficha gratis de claustria.com · Licencia CC BY-NC-SA 4.0