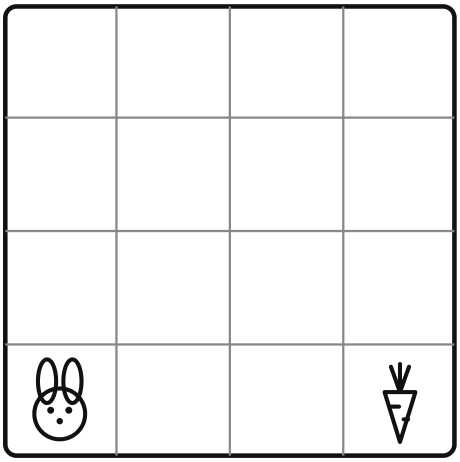
Nombre _____ Fecha _____

Programa al conejo

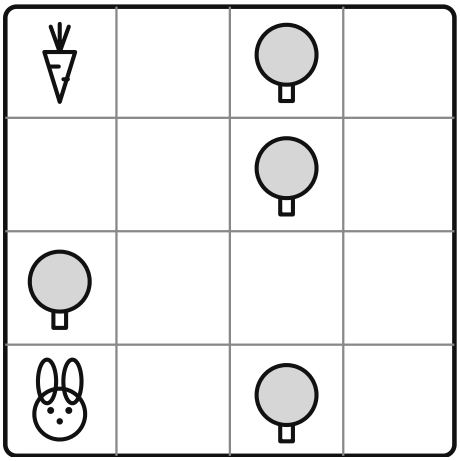
Escribe el programa del conejo. Cada flecha lo mueve una casilla, sin girar, y no puede pisar los árboles. Dibuja una flecha en cada casilla de la tira para que llegue a la zanahoria.

el conejo la meta un árbol, no se pisa



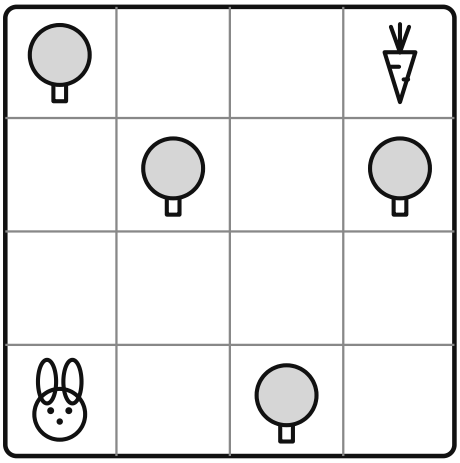
Huerto 1

Dibuja 3 flechas.



Huerto 2

Dibuja 5 flechas.



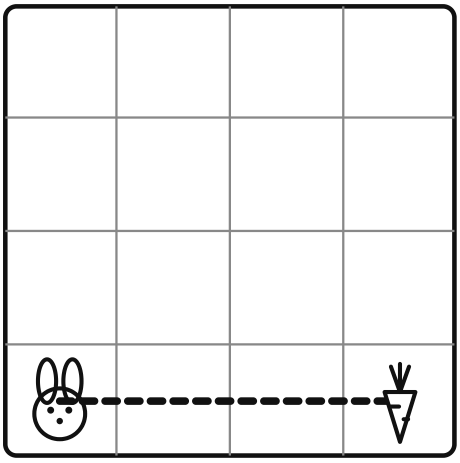
Huerto 3

Dibuja 6 flechas.

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

Soluciones · Programa al conejo

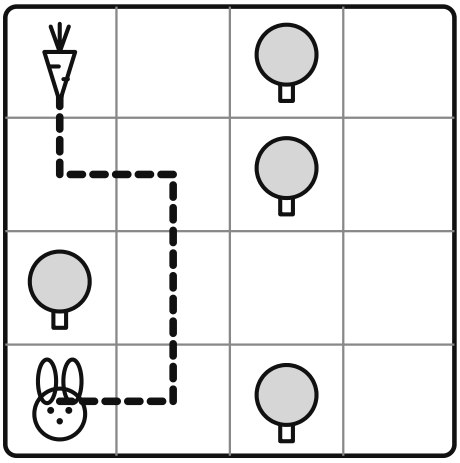
Una solución de cada huerto. Puede haber otros programas igual de cortos que también llegan.



Huerto 1

Dibuja 3 flechas.

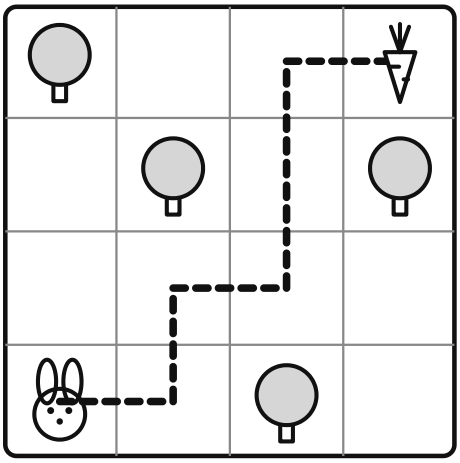




Huerto 2

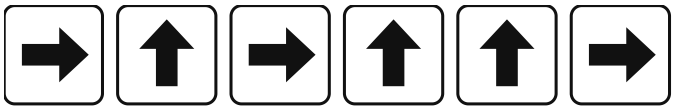
Dibuja 5 flechas.





Huerto 3

Dibuja 6 flechas.



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