EN LA GRANJA DE MI TÍO

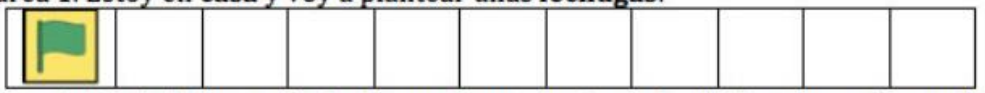
Bloques de órdenes:

Consignas iniciales:

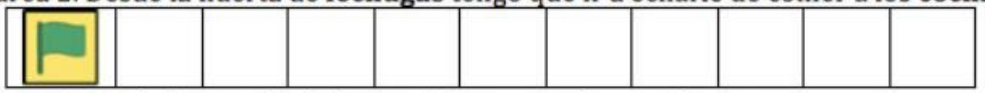
- **Punto de vista.** Imagina que eres el robot en todo momento.
- **Entradas**. En las parcelas hay que entrar por las puertas.
- **Salidas.** Se inicia la salida de cada parcela mirando hacia la puerta.
- **Lago central**. No se puede pasar por el estanque de los patos.
- **Pasos.** En cada paso se avanzará una casilla en horizontal o vertical.

Tareas a codificar:

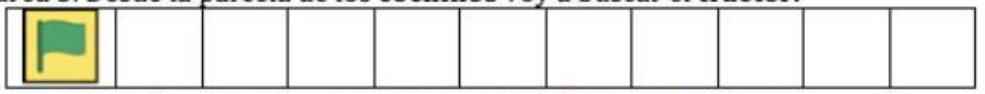
Tarea 1. Estoy en **casa** y voy a plantear unas **lechugas**.



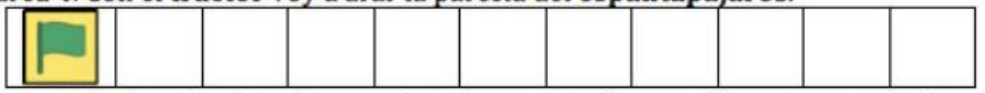
Tarea 2. Desde la huerta de **lechugas** tengo que ir a echarle de comer a los **cochinos.**



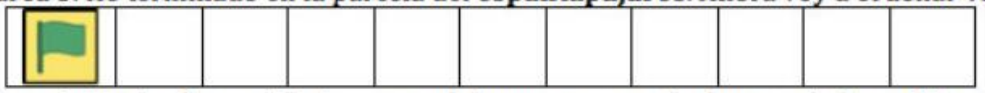
Tarea 3. Desde la parcela de los **cochinos** voy a buscar el **tractor.**



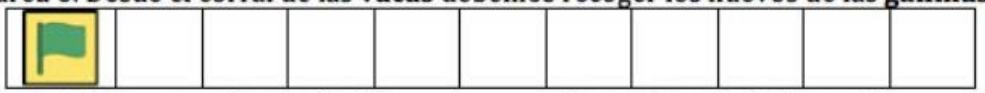
Tarea 4. Con el **tractor** voy a arar la parcela del **espantapájaros**.



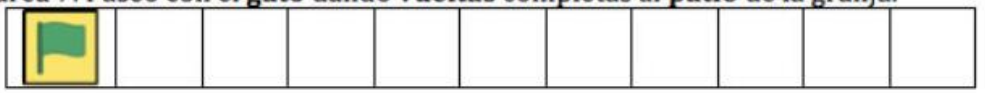
Tarea 5. He terminado en la parcela del **espantapájaros**. Ahora voy a ordeñar **vacas**.



Tarea 6. Desde el corral de las **vacas** debemos recoger los huevos de las **gallinas.**

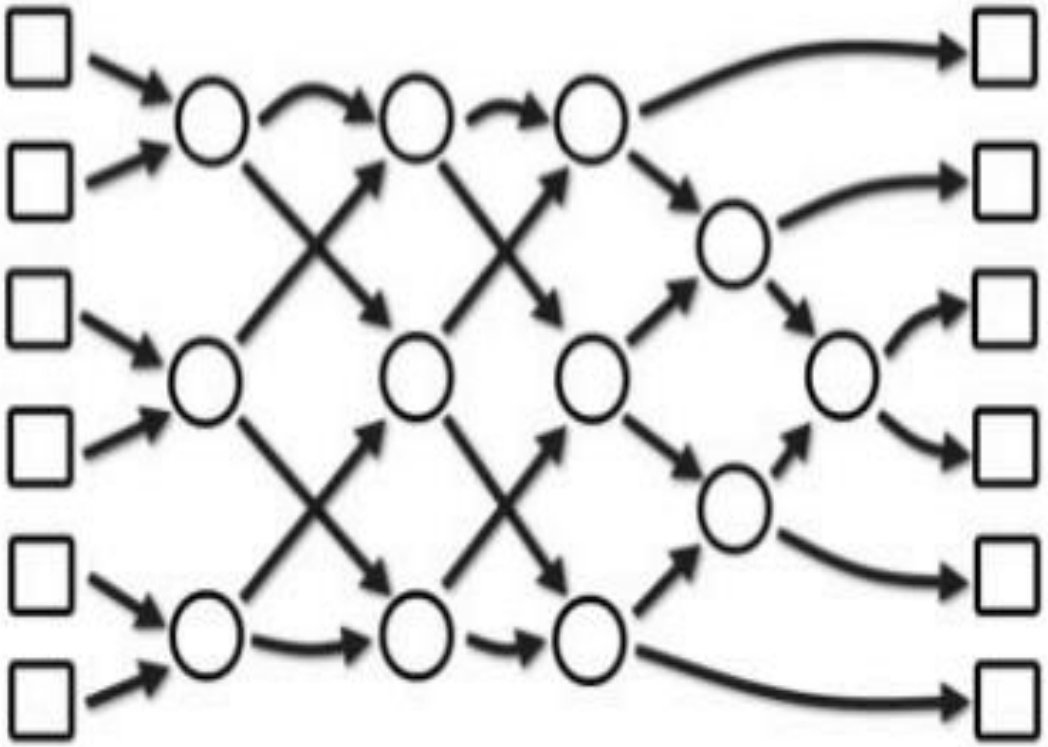


Tarea 7. Paseo con el **gato** dando **vueltas** completas al **patio** de la granja.



Ordenación por árbol

Adaptación de la actividad "Redes de ordenamiento" del manual 2008 Computer Science Unplugged
Fuente: csunplugged.org/

Instrucciones:

- Sitúa los números del 1 al 6 desordenados en los recuadros de la columna izquierda.
- **Consigna**: Al llegar los dos números a un círculo (a una plaza) el más pequeño se va por la calle de arriba y el más grande por la calle de abajo.