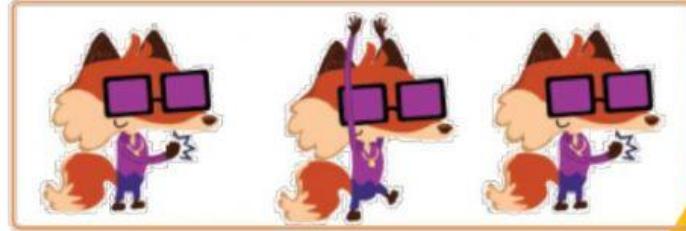
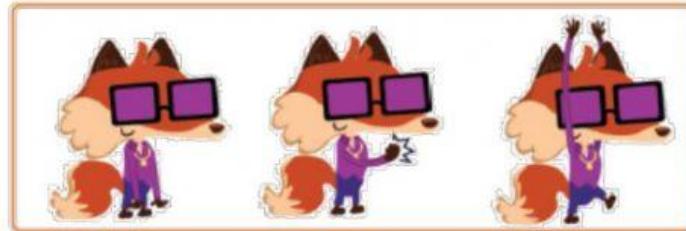


# ¡TOTO ESTÁ A PLENO!

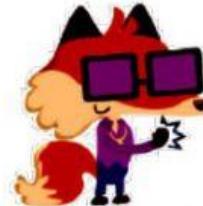
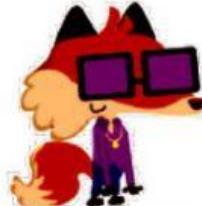
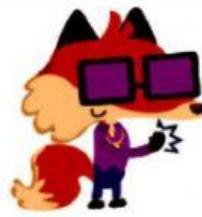
CADA VEZ QUE EL ZORRO TOTO ESCUCHA MÚSICA NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR. POR ESO, INVENTÓ UN LENGUAJE PARA DESCRIBIR SUS COREOGRAFÍAS. CADA UNA DE LAS FIGURAS QUE SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN INDICA UN PASO DE BAILE.



1. UNÍ CADA SECUENCIA DE FIGURAS CON LOS PASOS DE BAILE QUE CORRESPONDEN.

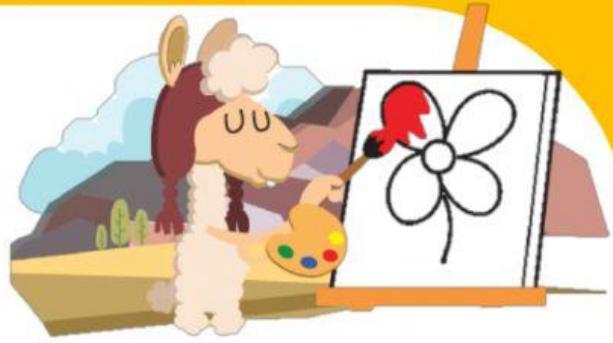


2. TOTO NO PARA DE MOVERSE. ¡ESTÁ A PLENO!  
USÁ EL LENGUAJE DE LAS FIGURAS PARA DESCRIBIR SUS BAILES.



La llama Coty siempre se siente atraída por el arte.

¡Mira el cuadro en el que está trabajando ahora! Para terminar de pintarlo, le pidió al zorro y a la mulita que la orienten con los colores. Ellos le escribieron algoritmos.



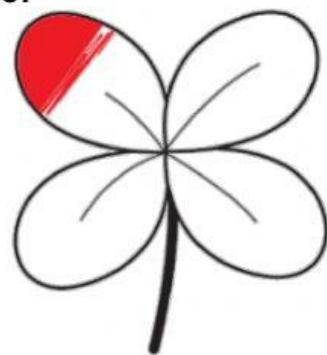
Dibuja 2 flores en tu cuaderno, como la de abajo y colorea una siguiendo el orden de Toto y luego colorea la otra siguiendo las instrucciones de Lita. Cuando termines observa como quedaron ambas flores y escribe en esta ficha que sucedió .

Pintá la flor siguiendo el algoritmo que le escribió Toto.



#### ALGORITMO DEL ZORRO TOTO

1. TERMINAR DE PINTAR EL PÉTALO ROJO.
2. PINTAR DE AMARILLO EL PÉTALO QUE ESTÁ A LA DERECHA DEL ROJO.
3. PINTAR DE VERDE EL PÉTALO QUE ESTÁ DEBAJO DEL ROJO.
4. PINTAR DE AZUL EL PÉTALO QUE ESTÁ A LA DERECHA DEL VERDE.

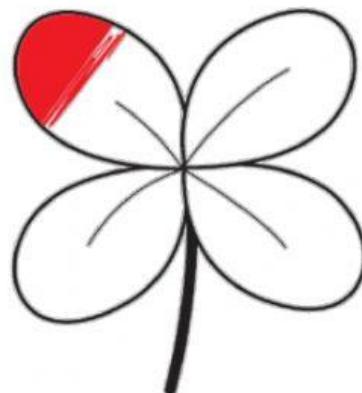


Ahora seguí las instrucciones del algoritmo de Lita.



#### ALGORITMO DE LA MULITA LITA

1. TERMINAR DE PINTAR EL PÉTALO ROJO.
2. PINTAR DE VERDE EL PÉTALO QUE ESTÁ DEBAJO DEL ROJO.
3. PINTAR DE AZUL EL PÉTALO QUE ESTÁ A LA DERECHA DEL VERDE.
4. PINTAR DE AMARILLO EL PÉTALO QUE ESTÁ ENCIMA DEL AZUL.



Los algoritmos son distintos, pero como quedaron pintadas la flores