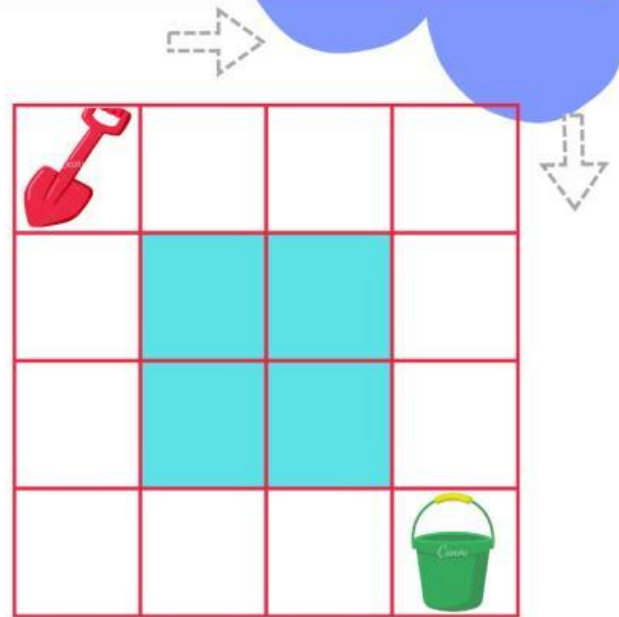
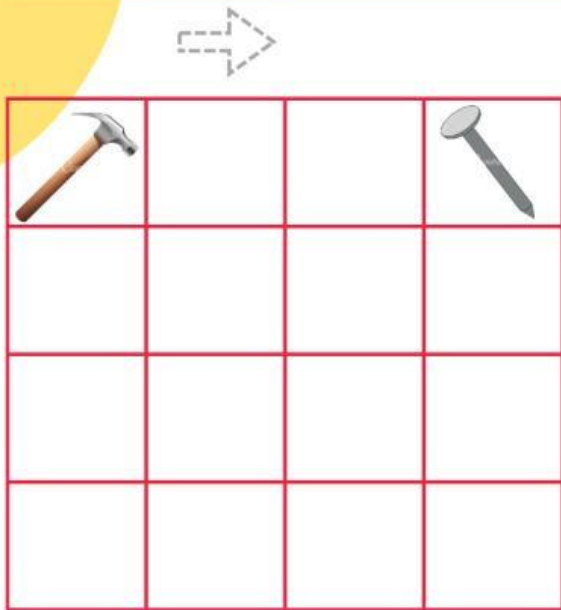


# PROGRAMACIÓN CON FLECHAS

DIBUJA LAS FLECHAS PARA HACER EL CAMINO DEL MARTILLO AL CLAVO Y DE LA PALA AL BALDE.



ARRASTRA LAS FLECHAS PARA HACER EL CAMINO DE LA CUCHARA AL PLATO Y DE LA PELOTA AL ARO SIN PASAR LOS LOS OBSTÁCULOS.

