



¡Descubre donde viven tus animales favoritos!:

1. Elige una tarjeta de solución.
2. Coloca los animales en el suelo, creando un tablero de **3x3**.
3. Utiliza una de las tarjetas incluidas en el juego original de Andy como casilla de salida y colócala junto a la casilla central en cualquiera de los laterales. El niño deberá programar a Andy para recoger los animales indicados en la tarjeta de solución.
4. Centra a Andy en la tarjeta de inicio, y mueve el conmutador a la posición de 15 cm.
5. Pulsa **GO** y a continuación programa los movimientos necesarios. Programa el botón de pausa cuando estés encima de una tarjeta.
6. Pulsa **GO** de nuevo para ver cómo realiza el recorrido.
7. Recoge los animales y comprueba si la solución es correcta.



TARJETA DE JUEGO



TARJETA DE SOLUCIÓN













