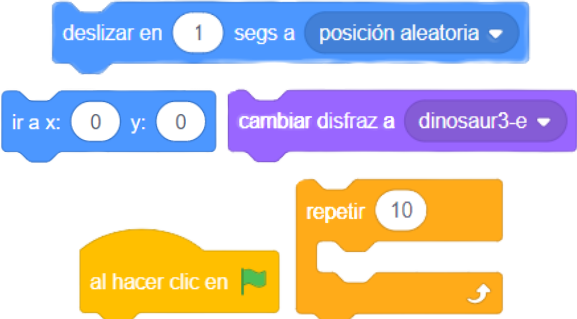
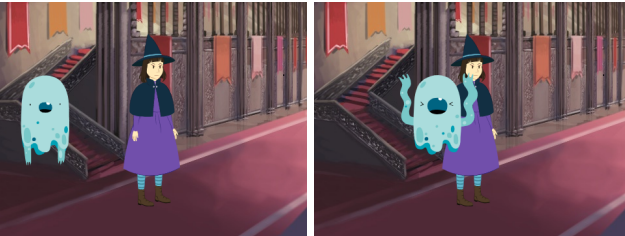
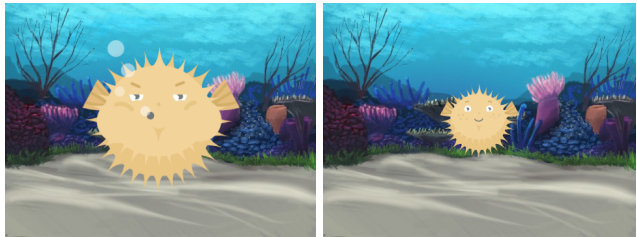
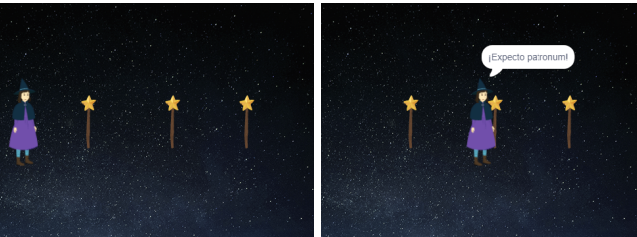


Repetición simple y procedimientos 01	Alternativa condicional y procedimientos 01	Alternativa condicional y procedimientos 02
Desafío 1: Hacer que el pterodáctilo haga un berrinche y luego se calme.  Indicaciones: 1. Elegí un escenario. 2. Agregá un pterodáctilo (<i>Dinosaur3</i>). 3. Hací que se enoje (disfraz <i>dinosaur3-d</i>) y vuele a 10 posiciones aleatorias al hacer clic sobre . 4. Hací que luego se calme (disfraz <i>dinosaur3-e</i>) en el centro del escenario. Probá con estos bloques: 	Desafío 1: Hacer que el fantasma intente asustar a la bruja cuando pase sobre ella.  Indicaciones: 1. Elegí un escenario. 2. Agregá un fantasma (<i>Ghost</i>) y una bruja (<i>Witch</i>). 3. Hací que el fantasma se mueva a la derecha al presionar la tecla →. 4. Hací que asuste (disfraz <i>ghost-c</i>) si está sobre la bruja o vuelva a la normalidad (disfraz <i>ghost-a</i>). Probá con estos bloques: 	Desafío 1: Hacer que el mago lance un hechizo cuando pase sobre la varita mágica.  Indicaciones: 1. Elegí un escenario. 2. Agregá un mago (<i>Wizard</i>) y una varita (<i>Wand</i>). 3. Hací que el mago se mueva a la derecha al presionar la tecla →. 4. Hací que diga un hechizo, por ejemplo "¡Avada kadabra!", si está sobre la varita mágica. Probá con estos bloques: 
Desafío 2: Crear y utilizar los bloques: 	Desafío 2: Crear y utilizar los bloques: 	Desafío 2: Crear y utilizar los bloques: 

Repetición simple y procedimientos 02	Alternativa condicional y procedimientos 03	Alternativa condicional y procedimientos 04
Desafío 1: Hacer que el pez globo se enoje y luego se tranquilice.  Indicaciones: 1. Elegí un escenario. 2. Agregá un pez globo (<i>Pufferfish</i>). 3. Hacé que se enoje (disfraz <i>pufferfish-c</i>) y aumente su tamaño 10 veces al hacer clic en . 4. Hacé que luego reduzca su tamaño 10 veces y se tranquilice (disfraz <i>pufferfish-a</i>). Probá con estos bloques: 	Desafío 1: Hacer que el fantasma intente asustar a las elfas cuando pase sobre ellas.  Indicaciones: 1. Elegí un escenario. 2. Agregá un fantasma (<i>Ghost</i>) y tres elfas (<i>Elf</i>). 3. Hacé que el fantasma se mueva a la derecha al presionar la tecla →. 4. Hacé que asuste (disfraz <i>ghost-c</i>) si está sobre una elfa o vuelva a la normalidad (disfraz <i>ghost-a</i>). Probá con estos bloques: 	Desafío 1: Hacer que la bruja lance un hechizo cuando pase sobre una varita mágica.  Indicaciones: 1. Elegí un escenario. 2. Agregá una bruja (<i>Witch</i>) y tres varitas (<i>Wand</i>). 3. Hacé que la bruja se mueva a la derecha al presionar la tecla →. 4. Hacé que diga un hechizo, por ejemplo "¡Expecto patronum!", si está sobre una varita mágica. Probá con estos bloques: 
Desafío 2: Crear y utilizar los bloques: 	Desafío 2: Crear y utilizar los bloques: 	Desafío 2: Crear y utilizar los bloques: 