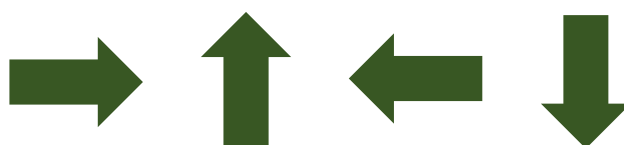


### Karta Pracy nr 1

**Zadanie dla ucznia:** zaprogramuj na umieszczonym na dole Karty pasku kodu trasę Ewy tak, aby wrzuciła pustą, szklaną butelkę do zielonego pojemnika na śmieci.



Zaprogramuj za pomocą strzałek:



--	--	--	--	--	--	--	--