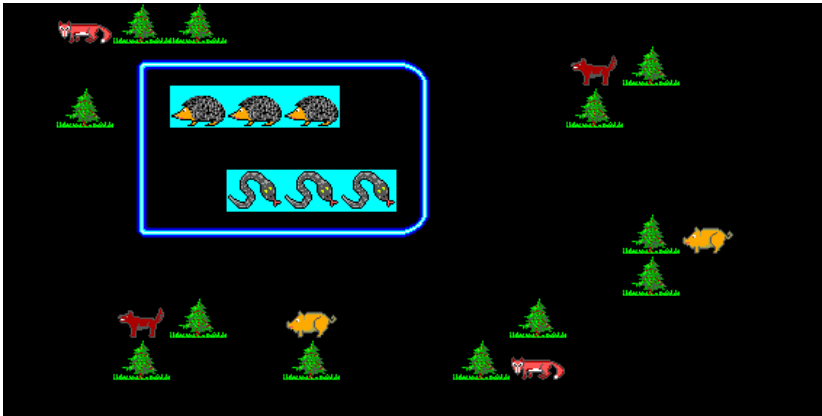






Program HONBA

- Ve scéně si připravíme les, ve kterém budou 2 lišky, 2 divoká prasata, 2 vlci. V ohradě mohou být další zvířata, která jsou v českých lesích.



- Baltík je myslivec  a musí všechna zvířeta, která nejsou v ohradě, zahnat, a pak teprve může jít domů.
- Ovládáme Baltíka šipkami
- Šikovnější děti mohou přidat, že Baltík nesmí na stromy ani do ohrady
- Zahánění zvířat - když dojde hráč před zvíře, to zmizí.
- Musíme je všechny spočítat - vezmeme proměnnou A, nazveme ji „zvíře“ a zvýšíme při každém sebrání o 1 
- Když je zahánáno všech 6 zvířat – Baltík se ocitne před svou hájovnou : v nové scéně si připravíme hájovnu v lese, kde budou 3 houby a před domem přísná manželka



- Abychom mohli v dalším levlu cokoli měnit, musím ale proměnnou „zvíře“ vynulovat. 
- Když Baltík dojde k manželce, ta mu rozkáže“ Nasbírej houby!“.
- Baltík musí posbírat všechny houby a pak se teprve otevřou dveře, (když k nim dojde). (Musíme přidat další proměnnou, přejmenovat ji na houby) 
- Manželka je ale přísná a myslivci uvaří oběd, až když rozsvítí 2 okna – když hráč rozsvítí (žlutá) okna, nad komínem se objeví kouř (mráček z banky 0) (další proměnná s názvem „okna“)
- Šikovnější děti mohou mráček naanimovat