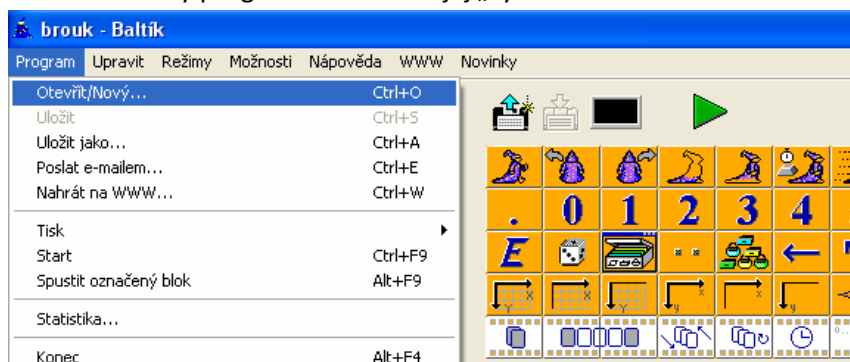


## Program RYBA

Otevřeme nový program a nazveme jej „ryba“



Nyní budeme pracovat ve scéně  
klikneme nahoře na „domeček“

Vytvoříme si podobnou scénou jako na obrázku a uložíme ji (červená šipka)



**Scénu přeneseme do programu** (opět klikneme na domeček)

Baltíka přeměníme na zlatou rybku a ta bude pojídat všechny malé zelené rybičky. (doplňuje k nim a přečaruje je na vodu).

Potom z moře vyčistí všechny předměty, které tam nepatří – místo míče vyčaruje opět vodu.

