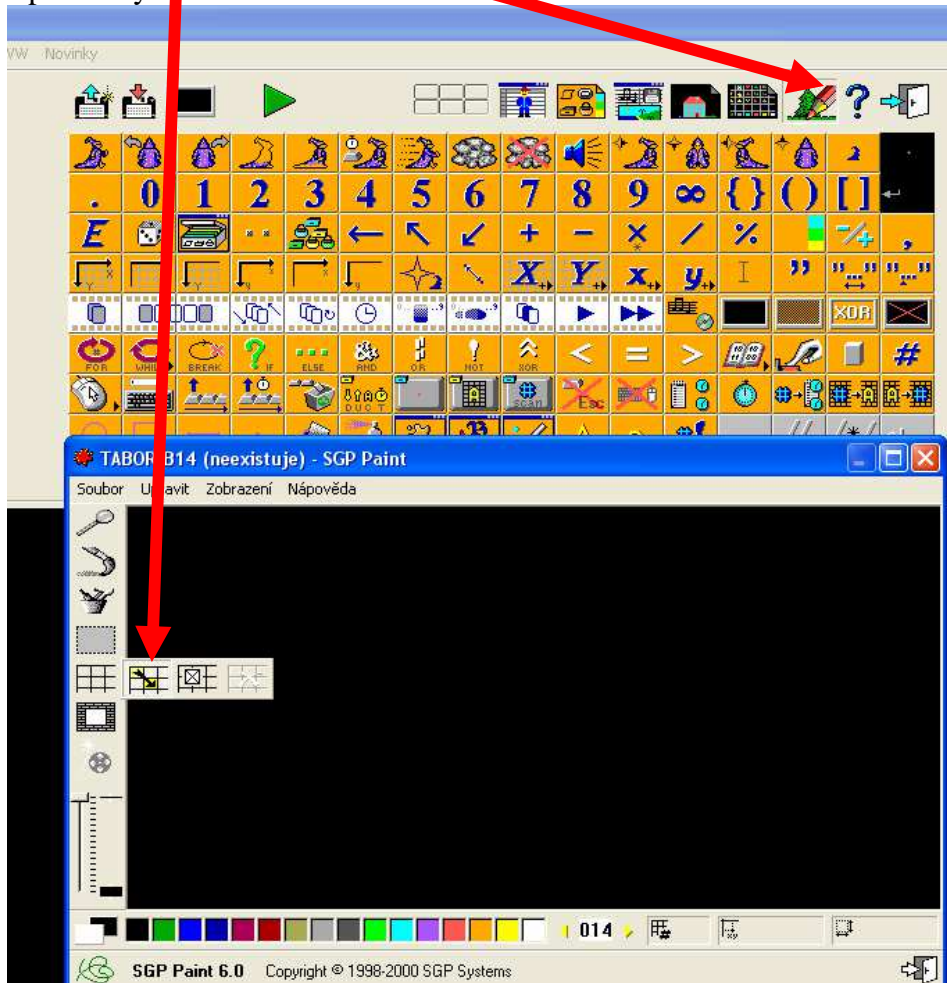
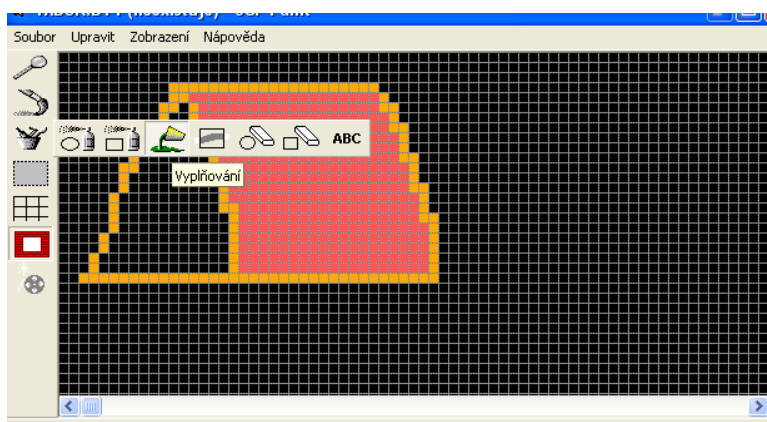


PROGRAM TÁBOR

1. nejprve si otevřeme a pojmenujeme nový program: „tabor“
2. v kreslicím editoru (nástroj tužka) si otevřeme první prázdnou banku a vybereme práci s předměty



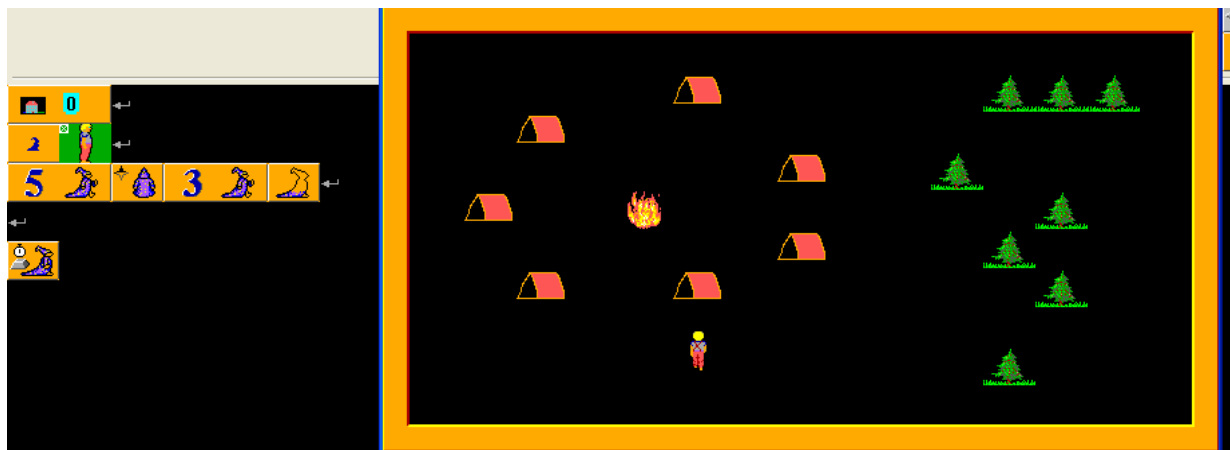
lupou, která se nám objeví označíme – (klikneme) na **první předmět** a do něj nakreslíme stan – opakujeme práci s kreslicím editorem, připomeneme nástroj pro vybarvení



3. soubor uložíme
4. nyní si otevřeme SCÉNU (symbol domečku), ve které si připravíme tábor – stany, ohniště a libovolné okolí



5. scénu uložíme a přeneseme do programu
6. Baltíka přeměníme na kluka a ten dojde do nějakého stanu a tam zmizí



7. pak se vpravo dole objeví dívka – Baltík musí neviditelný dojít na jiné místo – a ta vejde do jiného stanu (přeci nemůžou bydlet kluci a děvčata spolu)
8. nakonec schopnější děti zkusí přeměnit Baltíka na vedoucího (vlastní výběr postavy)
 - a ten je ovládám kurzorovými klávesami.
 - Vedoucí vyjde z nějakého stanu, zhasne oheň a zavře (nebo otevře – podle toho, jak si děti nakreslily) všechny stany - musíme opět do kreslení a překopírovat předmět stan a překreslit jej

