

## Povltavské setkání Baltíků – 14. ročník (18. – 19. 10. 2019)

### KOUZELNÍCI

1. Kouzelníci jezdí do Bradavické školy. Uvidíme, **jak dvě kouzelnické děti nastupují do vlaku**, který je odveze **do Bradavic**.
2. Následuje velká hostina, na které budou alespoň **3 druhy kouzelnických jídel**, které **nakreslete a pojmenujte**.
3. Aby si mohli studenti koupit učebnice, musí do Příčné ulice. Uvidíme **Příčnou ulici** a studenty, jak **si za peníze kupují knihy**
4. Každý rok se koná Turnaj kouzelníků, který má 2 části, v první **musí kouzelník sebrat drakovi jeho vejce**.
5. Další část je ve vodě, kde jsou **vodní lidé** a kouzelník **proměněný v rybu** zachrání svého potopeného **kamaráda**.
6. Kouzelníci se musí učit. Ve vyučovacím předmětu „Přeměňování“ se kouzelník pohybuje po místnosti, kde jsou **3 kouzelnické předměty**. **Když na nějaký vstoupí, změní se na jinou postavu**.
7. Předmět „Péče o kouzelné tvory“ - vidíme, jak **student otevírá kufr** a z něj **vyskočí kouzelný tvor**. **Student ho musí zahnat zpět do kufru**.
8. Jeden student zabloudil do Zakázaného lesa. **Baltíka ovládáme šipkami z klávesnice, cestou odstraňuje pavouky**. Musí **se dostat ven obří pavoučí dírou**.
9. Předmět „Lektvary“ – uvidíme lektvar a **3 přísady**, které do něj patří. Když budeme **myší klikat na jednotlivé přísady, vletí do lektvaru**. Až když sebere všechny přísady, může program pokračovat.
10. Nejtěžší kouzelnický předmět – „**Kouzelnické počty**“. **Na obrazovce se objeví náhodný počet žab (1 – 10) , pod tím náhodný počet myší (1 – 10)**. **Kouzelník je musí sečíst** (do programu vložte prvek Čti z klávesnice) **a když napíše správný výsledek, program hned skončí**. Pokud nenapíše správný výsledek, prvek Čti z klávesnice se objevuje znovu.

**MEZI KAŽDÝM BODEM DEJTE PRVEK „ČEKEJ NA STISK“, aby porota mohla program lépe sledovat.**

- můžete používat scény
- kreslit si vlastní předměty v bankách nebo v programu malování
- není dovoleno používat internet
- za každý úkol jsou 3 body
- jsou vždy za splnění podmínek (černě zvýrazněné) a za pěkné grafické zpracování
- porota může nakonec přidat dalších 1 - 5 bodů za originalitu, vtipnost, vynikající grafiku