

Kodu 2. tund 13: tammi ehitamine ning tegelase/objektide liigutamine ühele või teisele poole tammi, kuldmündi ja kivimite lisamine

Iseseisev töö

1. Ava eelmise tunni iseseisev töö (mäng Kodu 2. tund 12 iseseisev töö).
2. Kujunda mängule maismaariba, kust saab jõe ühelt kaldalt teisele.
3. Paiguta tegelasi/objekte sulle meeldival asetusel.
4. Aseta mängu huvitavaid lisaobjekte (nt kivimid jm).
5. Salvesta töö.

Mängu tegemisel on abiks Kodu 2. tund 13 juhend!