

Úvod do modelování pomocí grafů a schémat

BLOK 1

Zadání	Řešení	Věk
Farmář a kráva	Řešení	4. - 5. ZŠ
Hrad z kostek	Řešení	4. - 5. ZŠ
Potvůrky	Řešení	4. - 5. ZŠ
Procházka parkem	Řešení	4. - 5. ZŠ
Písmenkova země	Řešení	4. - 5. ZŠ
Tramvajové linky	Řešení	4. - 5. ZŠ

BLOK 2

Zadání	Řešení	Věk
Zvířátka z kaštanů	Řešení	4. - 5. ZŠ
Křupavý dort	Řešení	4. - 5. ZŠ
Klíče	Řešení	4. - 5. ZŠ
AABBCC .	Řešení	4. - 5. ZŠ
Babiččina procházka	Řešení	4. - 5. ZŠ
Kruhové objezdy	Řešení	4. - 5. ZŠ

BLOK 3

Zadání	Řešení	Věk
Bobři a jahoda	Řešení	4. - 5. ZŠ
Narozeninová oslava	Řešení	4. - 5. ZŠ
Turnaj v pingpongu	Řešení	4. - 5. ZŠ
Šipkové bludiště	Řešení	4. - 5. ZŠ
Linky metra	Řešení	4. - 5. ZŠ
Hotelové pokoje	Řešení	4. - 5. ZŠ

BLOK 4

Zadání	Řešení	Věk
Červíček	Řešení	4. - 5. ZŠ
Automat na bonbóny	Řešení	4. - 5. ZŠ
Cesta se semaforey	Řešení	4. - 5. ZŠ
Zavlažovací systém plantáží	Řešení	4. - 5. ZŠ
Mapa k pirátskému pokladu	Řešení	4. - 5. ZŠ
Dávání dáreků	Řešení	4. - 5. ZŠ