

# MINECRAFT MATEMATYKA

1. **Misja Pitagorasa** – zapoznanie uczestników, działania na liczbach (dodawanie, odejmowanie) – przygotowanie do wyprawy archeologicznej, szacowanie kosztów wyprawy i craftowanie wyposażenia,
2. **Świątynia Matematyki** – korzystanie z mapy, działania na liczbach – labirynt z zadaniami (dodawanie, odejmowanie), łamanie prostych szyfrów,
3. **Las figur** – rozpoznawanie figur, konstruowanie podstawowych figur z bloków – pola powierzchni, budowanie domów na serwerze,
4. **Jak w lustrze** – symetria, rysowanie drugiej połowy zadanej figury (mandale), skalowanie, projektowanie własnych pixel-herbów,
5. **Zbiórka!** – gra w porządkowanie przedmiotów, tworzenie zagród dla zwierząt z ograniczonej liczby bloków – liczenie obwodów,
6. **Trzy wymiary** – współrzędne x,y,z, poszukiwanie skarbu (odczytywanie instrukcji), gra w statki,
7. **Mniejwięcej** – drużynowy konkurs zbierania zasobów – liczenie punktów, porównywanie wyników, wizualizacja danych (wykresy słupkowe),
8. **Coś tu nie gra!** – porządkowanie ze względu na zadany parametr (wielkość), ciągi sekwencji (rozpoznawanie schematów i ich uzupełnianie), wspólne tworzenie gry planszowej na serwerze,
9. **Kręte drogi** – wstęp do grafów, szukanie optymalnych ścieżek – problem kupca, problem mostów, zbieranie jak największej liczby arbuzów z pola (opracowywanie strategii poruszania się po blokach),
10. **Algorytmy cz.1** – układanie ciągów logicznych zdarzeń, pisanie instrukcji,
11. **Algorytmy cz.2** – korzystanie z gotowych instrukcji (odczytywanie wiadomości), szukanie i naprawianie błędów,
12. **Pożegnanie z Pitagorasem** – podsumowanie, konkurs mini-gier logicznych na serwerze,