

# jeden -dva -TRI!

**HRAVÉ  
UČENIE**

Môžeme si ňou  
precvičiť postreh a  
schopnosť logického  
uvažovania.

**Hra s jednoduchými pravidlami**

TRI! nie je typická rodinná hra, oveľa bližšie má  
k výuke.

Deti (hráči) si pri hre  
zábavnou formou  
rozvíjajú ako logické  
schopnosti, tak aj  
schopnosť aplikácie  
určitých vzorcov.

**Pri hre používame  
kreativitu  
a matematické  
cítenie.**



**ABCedu<sup>®</sup>**

# TRI VLASTNOSTI

(POPIS HRACÍCH KARIET)

Každá karta v balíčku je jedinečná, má nasledujúce vlastnosti: postavička, výška, farba trička, vzor na tričku

**TRI** postavičky

**TRI** výšky

**TRI** farby

**TRI** vzory na tričku

Alica, Beno a robot Camos (A, B, C)

škôlkar, školák, puberťák (1, 2, 3)

žltá, červená, zelená (y, r, g)

plná farba, pásiky, bodky (o, p, b)

Alica  
škôlkarka  
červená  
bodky



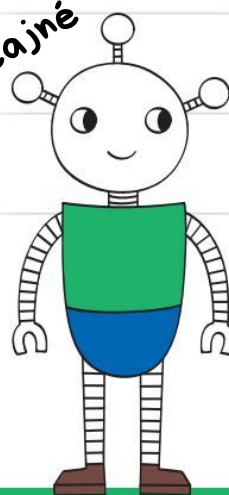
11

Beno  
školák  
žltá  
pásiky



8

Camos  
puberťák  
zelená  
obyčajné



81

56

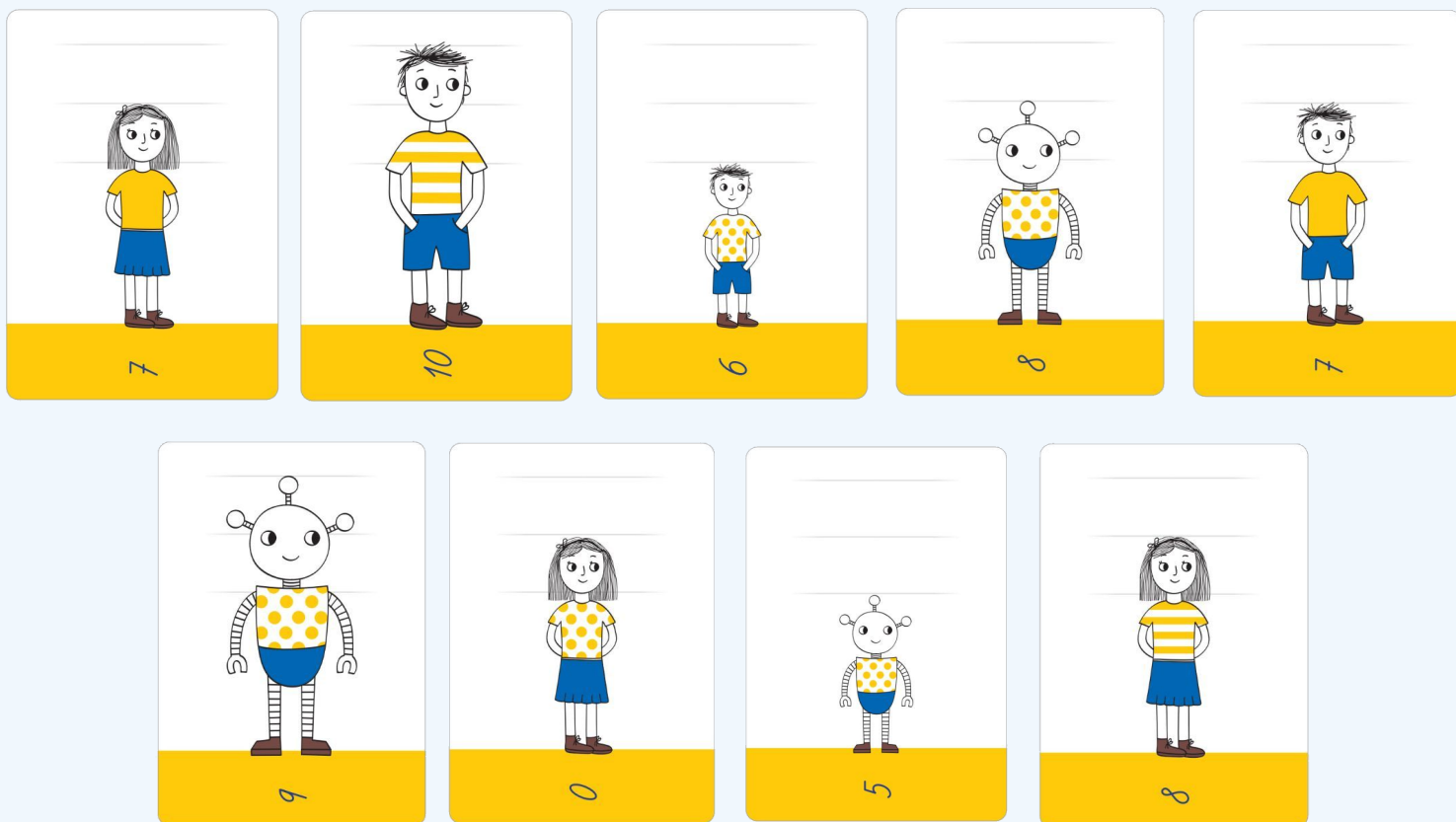
50

36

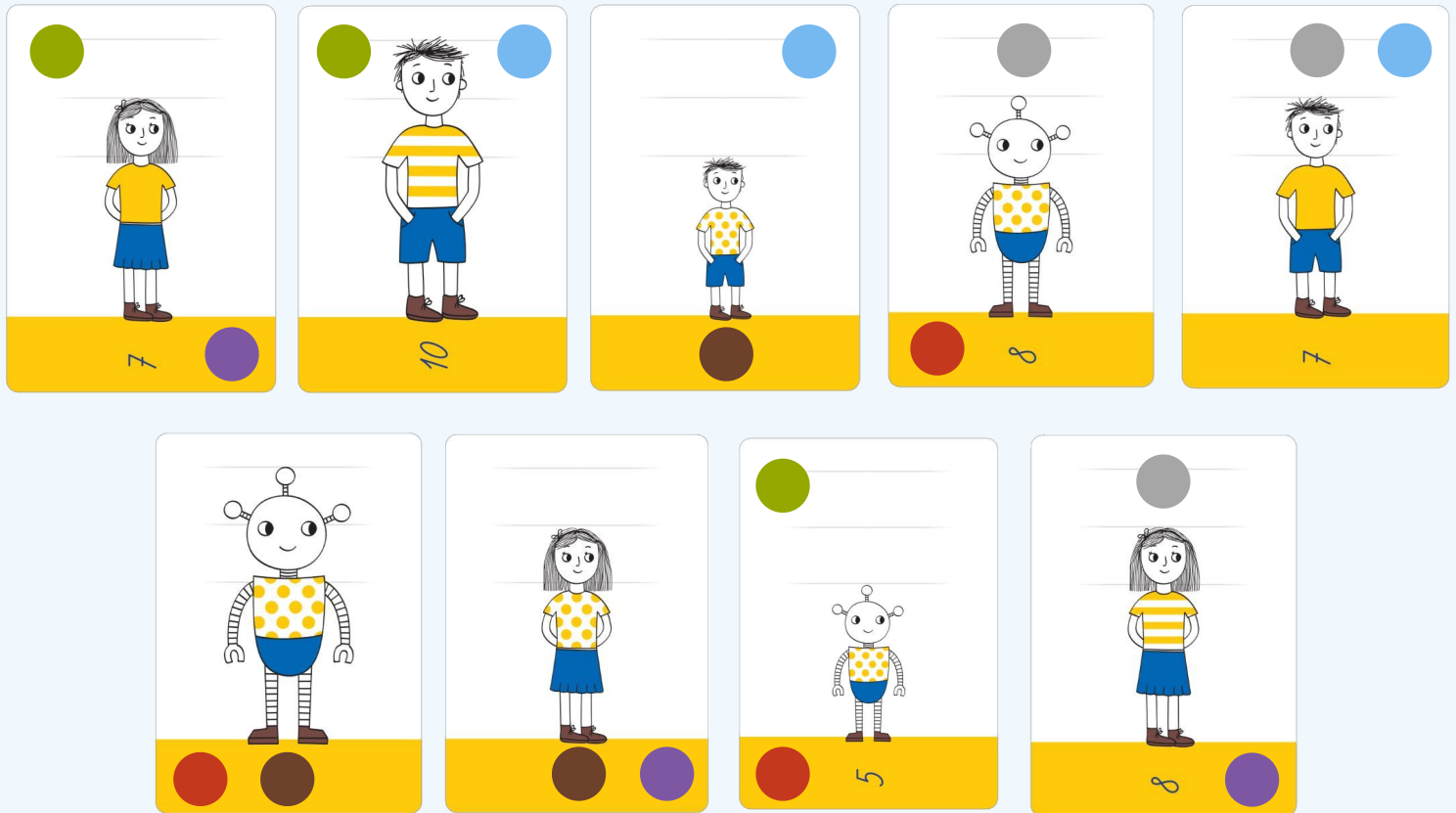
# ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY

# jeden -dva! -TRI!

- Spomedzi kariet vyberieme karty rovnakej farby. Tých je 27.
- Po zamiešaní všetkých kariet na stôl vyložíme 9 kariet.
- TRI je trojica kariet, pre ktorú platí, že každá z jej vlastností: postavička, výška a vzor na tričku, je buď u všetkých kariet rovnaká, alebo naopak, u každej iná.
- Ak hráč nájde trojicu, zakričí TRI. Karty si odloží bokom na svoju kopy a karty na stole sa doplnia do počtu 9.
- Ak sa nikomu medzi 9 vyloženými kartami nedarí nájsť TRI, pridáva sa ďalej po karte, pokým TRI niekto neobjaví.
- Cieľom hry je nájsť čo najviac takých trojíc.



# ČO TVORÍ TRI!

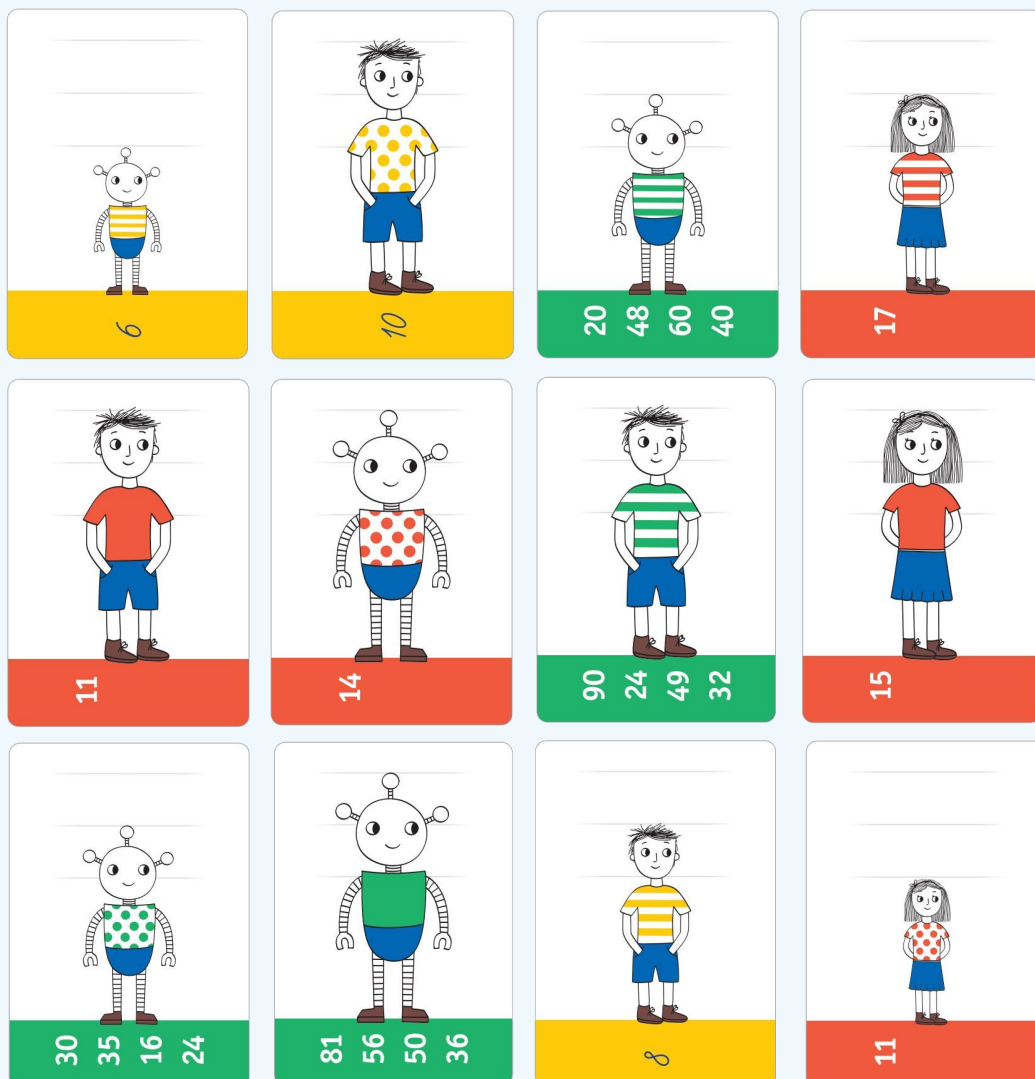


	postavička	výška	vzor
	rôzna	rôzna	rôzny
	rovnaká	rôzna	rôzny
	rovnaká	rôzna	rovnaký
	rôzna	rôzna	rovnaký
	rovnaká	rovnaká	rôzny
	rôzna	rovnaká	rôzny

# ROZŠÍRENÉ PRAVIDLÁ HRY

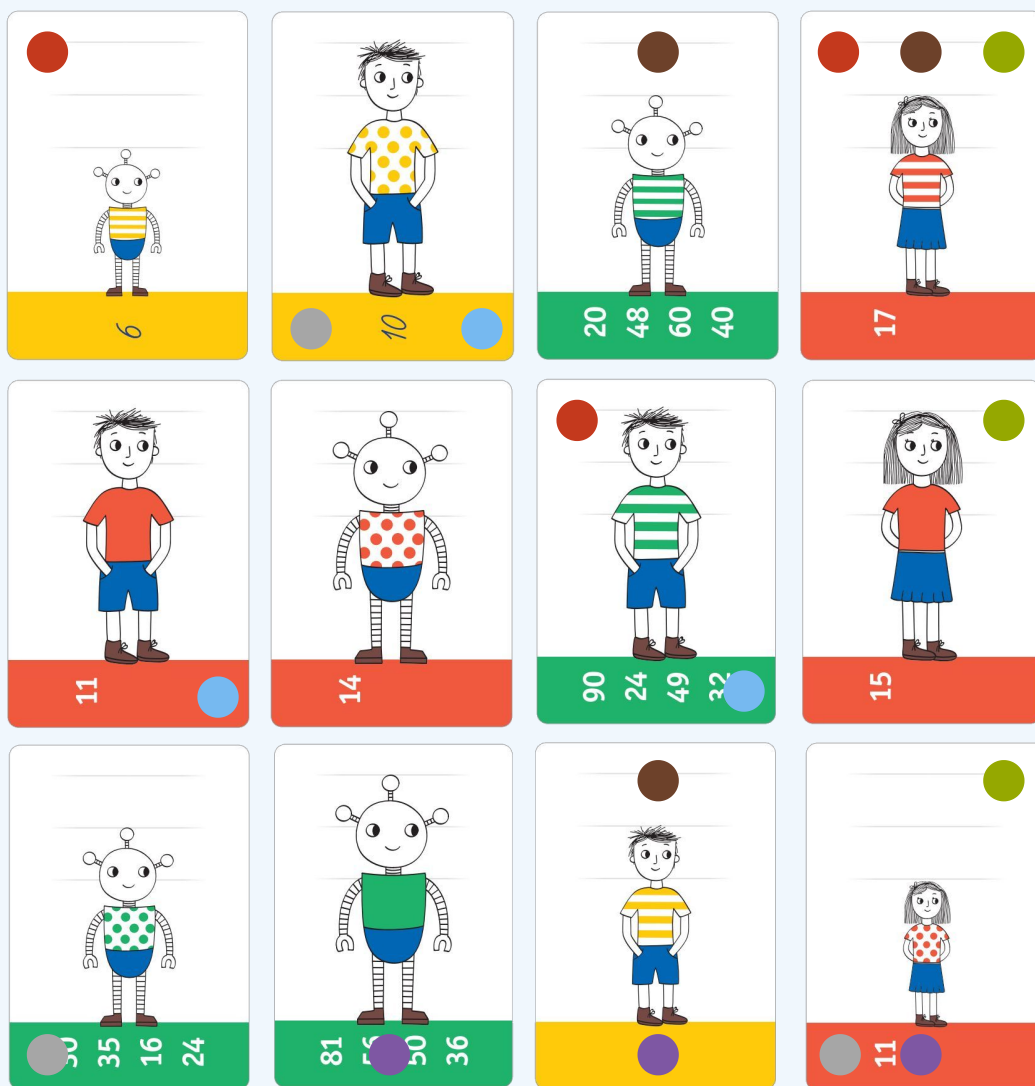
# TRI!

- Karty z balíčka zamiešame a na stôl vyložíme štyri krát TRI (dvanásť) kariet.
- Všetci hráči súčasne hľadajú TRI. Počet hráčov je neobmedzený, hru môžu hrať desiaty ale aj jeden hráč.
- TRI je trojica kariet, pre ktorú platí, že každá z jej vlastností je buď u všetkých kariet rovnaká, alebo naopak, u každej iná. Pri každej trojici tak preverujeme všetky 4 vlastnosti (robíme 4 porovnávania).
- Ak hráč nájde trojicu, zakričí TRI. Karty si odloží bokom na svoju kopu a karty na stole sa doplnia do počtu 12.
- Ak sa nikomu medzi 12 vyloženými kartami nedarí nájsť TRI, pridáva sa ďalej po karte, pokiaľ TRI niekto neodhalí.
- Cieľom hry je nájsť čo najviac takých trojíc.



# ČO TVORÍ TRI!

Medzi týmito vyloženými kartami sú napríklad tieto **TRI** označené.



	postavička	výška	farba	vzor
	rovnaká	rôzna	rovnaká	rôzny
	rovnaká	rovnaká	rôzna	rôzny
	rôzna	rôzna	rôzna	rovnaký
	rôzna	rovnaká	rôzna	rovnaký
	rôzna	rôzna	rôzna	rôzny
	rôzna	rôzna	rôzna	rovnaký

# TRI ROČNÍKY

## MATEMATICKÁ STRANA KARTY

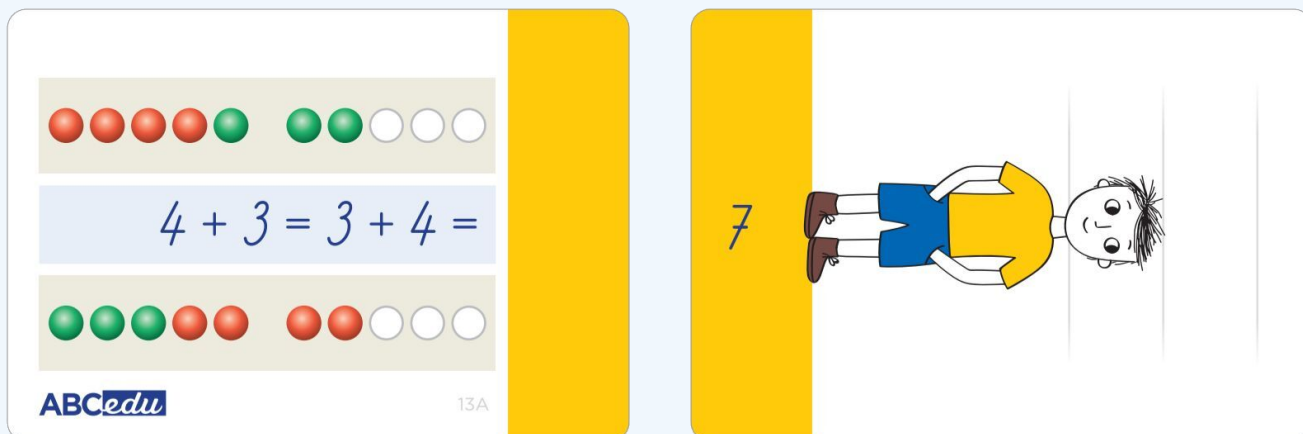
Na každej karte je aj zadanie určené na precvičovanie matematiky 1., 2. a 3. ročníka základnej školy.

### 1. ROČNÍK

úroveň A – žltá sada – **SČÍTANIE DO 10**

Sčítanie do 10 je základným matematickým učivom 1. ročníka

Na kartách nájdeme úlohy určené na precvičovanie a zautomatizovanie základných spojov sčítania do 10 sú zadávané tak, aby si dieťa mohlo uvedomiť komutatívnosť sčítania  $2 + 3 = 3 + 2$ . Táto vlastnosť sa aj vizuálne upevňuje pomocou znázornenia farebnými guľčkami na počítadle.



## 2. ROČNÍK

úroveň B – červená sada – **SČÍTANIE DO 20 s prechodom cez 10**

Sčítanie s prechodom cez 10 je pre mnohé deti veľmi náročné.  
Na lepšie zapamätanie využívame počítadlo.

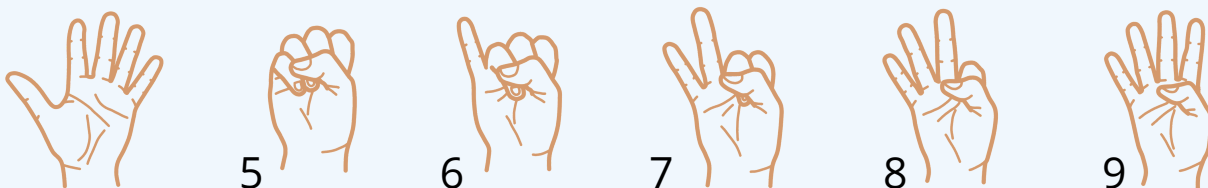
Ak je jeden zo sčítancov menší ako 5, na počítadle je znázornené dopĺňanie do 10.

Flashcard showing the equation  $8 + 3 =$ . The left side of the abacus has 8 green beads and 3 yellow beads. The right side has 3 green beads and 3 yellow beads. The number 11 is written on the red background. A cartoon robot is on the right side of the card.

Ak sú sčítance 5 a viac, karta vizualizuje počítanie na prstoch. Na ľavej ruke si predstavme že ukazujeme 5 a na pravej toľko prstov aby ste dostali požadované číslo.

Flashcard showing the equation  $6 + 8 =$ . The left hand shows 5 fingers up, and the right hand shows 6 fingers up. The abacus has 6 green beads and 8 yellow beads. The number 14 is written on the red background. A cartoon boy is on the right side of the card.

Jednotlivé čísla znázorníme nasledovne. (Túto metódu sme prevzali zo špeciálnej pedagogiky.) Využívame, že  $5 + 5 = 10$ . Ruky, ktoré ukazujú 5 prstov nezobrazujeme. Takto vieme znázorniť pomocou prstov jednej ruky čísla 5 až 9.




Správnosť výsledku si vieme okamžite overiť otočením karty.

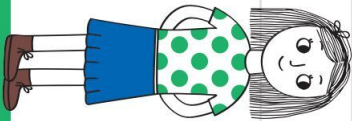


# 3. ROČNÍK

úroveň C – zelená sada – MALÁ NÁSOBILKA


Úlohy na kartách sú určené na precvičenie a upevnenie násobenia. Úlohy na násobenie sú rozdelené do štvoríc ako v krátkom teste. Učivo je rozdelené na TRI časti, a každej je venovaných 9 kariet.


	$8 \cdot 4 =$	135
$9 \cdot 5 =$		
$6 \cdot 7 =$		
$4 \cdot 4 =$		
ABCedu	TTC	

32	
45	
42	
16	

Prvých 9, tie čo majú z druhej strany postavičky škôlkárov, upevňujú násobenie 1, 2 a 3, školácke 4, 5, 6 a pubertácke 7, 8, 9, 10.

Aj tu predpokladáme, že deti pracujú s komutatívnosťou násobenia a pri riešení úloh využívajú rovnosti typu  $8 \cdot 3 = 3 \cdot 8$ .

	$10 \cdot 9 =$	195
$8 \cdot 3 =$		
$7 \cdot 7 =$		
$4 \cdot 8 =$		
ABCedu	25C	

90	
24	
49	
32	

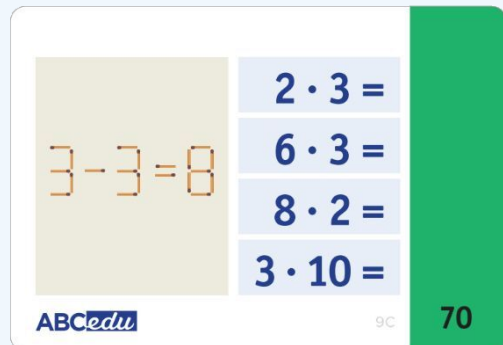
Správnosť výsledku si vieme okamžite overiť otočením karty.

# HLAVOLAMY

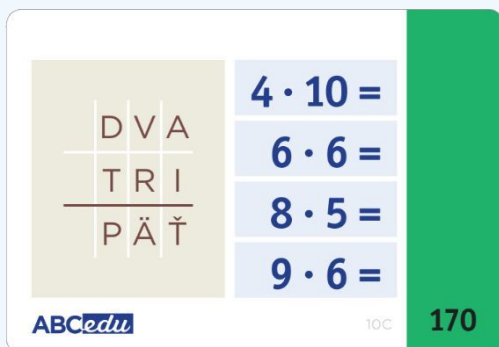
Na zelených kartách zo strany násobilky sú **TRI** druhy hlavolamov.

## ZÁPALKOVÉ HLAVOLAMY

Stačí preložiť jednu zápalku a príklad bude správny.



A matchstick puzzle card with a green vertical bar on the right. The puzzle shows the equation  $3 - 3 = 8$  made of matchsticks. To the right, four equations are listed in a column:  $2 \cdot 3 =$ ,  $6 \cdot 3 =$ ,  $8 \cdot 2 =$ , and  $3 \cdot 10 =$ . The card includes the ABCedu logo, the number 9C, and the number 70.



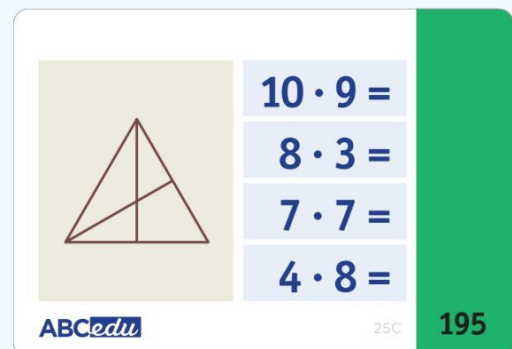
A matchstick puzzle card with a green vertical bar on the right. The puzzle shows a 3x3 grid with letters: DVA, TRI, PÄŤ. To the right, four equations are listed in a column:  $4 \cdot 10 =$ ,  $6 \cdot 6 =$ ,  $8 \cdot 5 =$ , and  $9 \cdot 6 =$ . The card includes the ABCedu logo, the number 10C, and the number 170.

## ALGEBROGRAMY

Písmená musíme nahradiť číslicami tak, aby zapísaný príklad na sčítanie bol matematicky korektný. Rovnaké písmená nahradíme rovnakými číslicami, rôzne rôznymi. Číslo nemôže začínať číslicou nula. Cieľom je nájsť všetky riešenia.

## GEOMETRICKÉ IQ HLAVOLAMY

Často sa objavujú v rôznych IQ testoch. Deti aj dospelý ich radi riešia. Úlohou je určiť počet všetkých trojuholníkov alebo štvorcov v danom obraze.



A geometric IQ puzzle card with a green vertical bar on the right. The puzzle shows a large triangle with a vertical line from the top vertex to the base and a horizontal line from the top vertex to the right side. To the right, four equations are listed in a column:  $10 \cdot 9 =$ ,  $8 \cdot 3 =$ ,  $7 \cdot 7 =$ , and  $4 \cdot 8 =$ . The card includes the ABCedu logo, the number 25C, and the number 195.

# TRI INÉ HRY

Karty je možné využiť aj na hranie iných známych hier.

## HÁDAJ KTO?

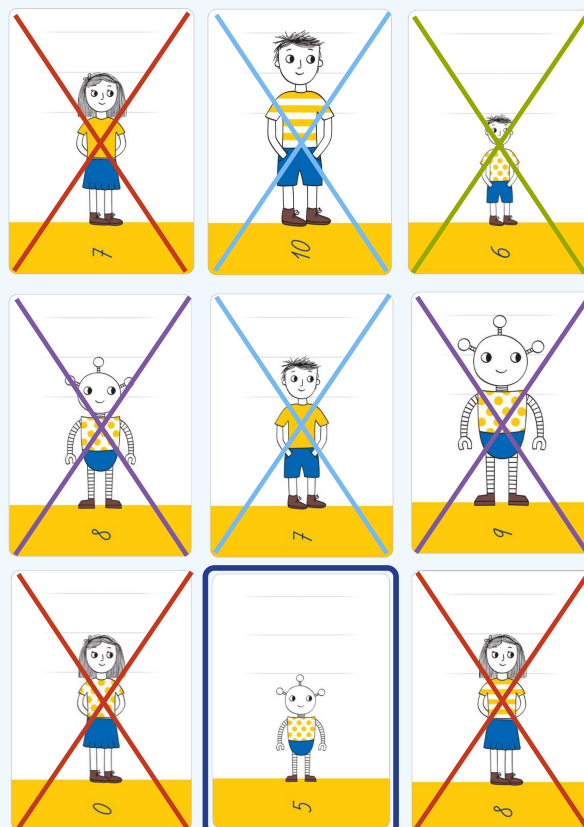
- Hru hrajú 2 hráči v dvoch kolách.
- Karty z balíčka zamiešame a na stôl vyložíme pred jedného z hráčov (podľa veku detí) 9 a viac kariet.
- Druhý hráč si z vyložených kariet, bez toho, aby s kartami hýbal v duchu „vyberie“ jednu na ktorú myslí.
- Prvý hráč mu kladie otázky, na ktoré môže odpovedať iba ÁNO – NIE. Počet otázok zaznamenávame.
- Podľa odpovedí odoberáme z vyložených kariet tie, o ktorých sme presvedčení, že spoluhráč na ne nemyslí.
- Nakoniec ostane na stole jediná karta, a to je tá, ktorú si hráč na začiatku vybral.
- V druhom kole si hráči úlohy vymenia.
- Vyhráva hráč, ktorý na určenie karty použil menej otázok.

### UKÁŽKA HRY

Prvý hráč si tajne vybral Camosa škôlkara.

1. Je na tvojej karte Alica? **NIE**
2. Je na tvojej karte bodkované tričko? **ÁNO**
3. Je na tvojej karte Beno? **NIE**
4. Je na tvojej karte školák alebo puberták? **NIE**

5. Na tvojej karte je škôlkar Camos! :)

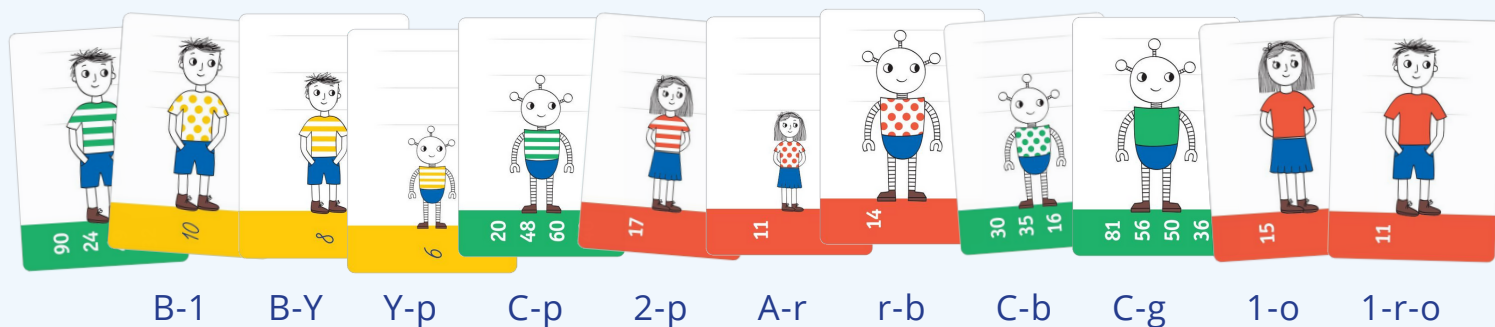


# PREKRY ROVNAKÝM

- Hru hrajú 2 – 6 hráči. Poradie v akom sa pri jednotlivých ťahoch striedajú si dohodnú v úvode hry.
- Karty z balíčka zamiešame. Každému z hráčov dáme na ruku 6 kariet tak, aby ich ostatní nevideli.
- Z kopy vyložíme jednu kartu.
- V dohodnutom poradí hráči kladú na vyloženú kartu inú kartu tak, aby mala so spodnou 2 spoločné vlastnosti.
- V jednom ťahu môže hráč vyložiť aj viac kariet.
- Ak hráč nevie vo svojom ťahu vyložiť kartu, potiahne si z kopy jednu kartu.
- Vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých svojich kariet.

## UKÁŽKA HRY

Porovnávame: postavičku (A, B, C), výšku (1, 2, 3), farbu (y, r, g), vzor (o, p, b)

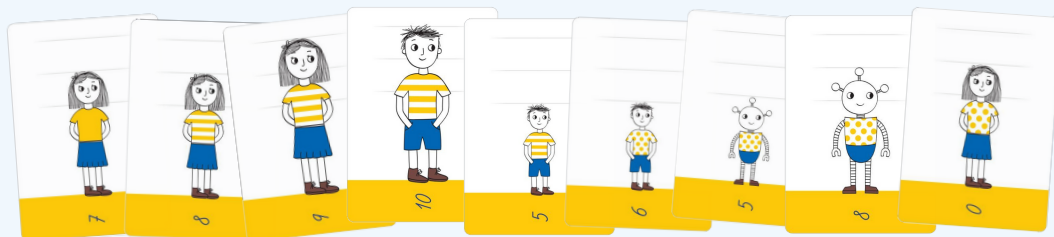


## OBMENY

- Ak hráme s menšími deťmi, hráme s kartami rovnakej farby.
- Ak hráme s malými deťmi, hráme s kartami rovnakej farby a stačí aby mali postavičky spoločnú jednu z charakteristík (postavička/veľkosť/farba).
- Ak hráme s príliš zdatnými hráčmi, tak vyložená karta musí mať so spodnou TRI spoločné vlastnosti.

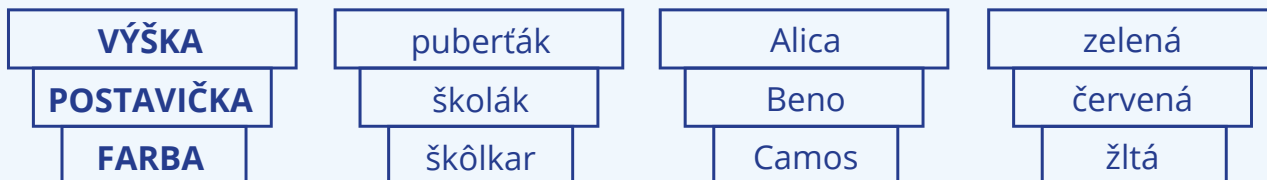
## UKÁŽKA HRY

Verzia hry pre menšie deti



# VOJNA - BERIE SILNEJŠÍ

- Hru hrajú 4 – 10 hráči.
- Karty z balíčka zamiešame. Podľa počtu hráčov rozdáme karty tak, aby každý mal rovnako. Karty, ktoré už nevieme spravodlivo rozdať odložíme bokom.
- Každá z charakteristík (farba, postavička, výška) na karte má určenú svoju silu.

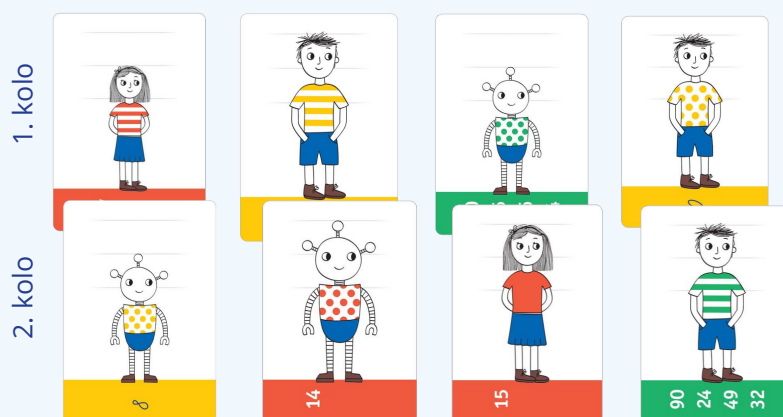


- Ak hráme s kartami jednej farby, porovnávame iba silu postavičky a jej výšku, poprípade môžeme dohodnúť silu pre vzor.
- Každý z hráčov si zo svojej kopy vyberie jednu kartu, ktorú zakrytú dlaňou položí pred seba na stôl. Na povel TRI! každý odkryje svoju kartu. (Na začiatku hry sa dohodneme, či výber karty bude náhodný, alebo cielený.)
- Všetky karty berie hráč, ktorý vyložil najsilnejšiu kartu. Tie si odloží na kopy bokom a už ich v hre nepoužíva.
- Ako prvú porovnávame výšku – najvyššia karta berie všetky ostatné. Ak niektorí hráči vyložili najsilnejšie karty rovnakej výšky, porovnávame silu postavičky, ak sa aj tu zhodujú, porovnávame silu farby.
- Môže nastať situácia, kedy napríklad dvaja hráči vyložia karty s rovnakou silou. Vtedy sa vojna zopakuje. Takto ale dostanú šancu vyhrať aj hráči, ktorí v predchádzajúcej vojne neboli medzi možnými víťazmi. Hráč, ktorý v tomto kole vybral najsilnejšiu kartu berie všetky karty, aj tie z predchádzajúceho kola.
- Hra končí, keď hráči použijú všetky svoje karty. Vyhráva hráč, ktorý získal najviac kariet.

## UKÁŽKA HRY

1. kolo prebehlo nerozhodne medzi 1. a 4. hráčom.

V 2. kole vyhral 3. hráč, ktorý berie všetky karty.



Tvorivé deti a ich rodičia určite vymyslia aj iné obmeny hier s týmito jedinečnými kartami.

