

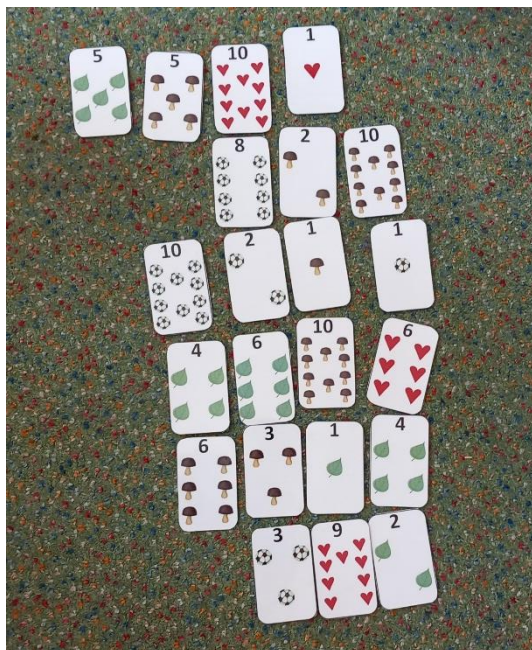
# Pravidlá hier:

## Matematická krížovka – pravidlá hry pre dvoch

1. Každý hráč si vyberie z kopy 7 kariet a rozloží si ich na ruke.
2. Prvý hráč sa pokúsi zložiť na stole zo svojich kariet príklad na sčítanie, alebo odčítanie. Následne doplní svoje karty do 7 kartami z kôpky (podobne ako v scrable).
3. Hráč, ktorý je na rade, sa pokúsi pomocou svojich kariet doplniť ďalší príklad. Na napojenie použije niektorú z kariet, ktoré sú súčasťou zloženého príkladu na stole.
4. Víťazom je hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet na ruke.

### Využitie a variácie hry:

- sčítovanie – odčítovanie
- násobenie – delenie
- reťazové príklady
- skladanie postupiek
- hráč môže zložiť v jednom kole len 1 príklad
- hráč môže v jednom kole zložiť viac príkladov (rýchlejšia hra)

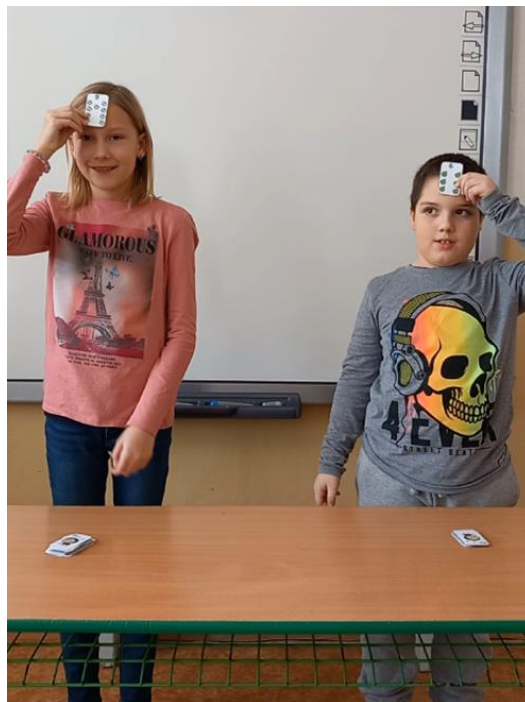


## SALUT – pravidlá hry pre troch

1. Karty sú rozdelené medzi dvoch hráčov. Tretí hráč je vyvolávač.
2. Na signál hráč vyberie jednu kartu z kôpky a priloží si ju na čelo, číslom dopredu. Súperi si navzájom pozerú hodnoty kariet.
3. Tretí hráč určí rozdiel čísel, ktoré majú hráči.
4. Hráč, ktorý podľa výsledku a hodnoty súperovej karty ako prvý príde na to, akú hodnotu má jeho karta, si ponechá aj súperovu kartu.
5. Víťaz – hráč s väčším počtom kariet.

Využitie a variácie hry:

- sčítovanie (prechod cez základ 10) – odčítovanie
- násobenie (tretí hráč určí súčin)
- reťazové príklady (viac hráčov – náročnejšie)



## UROB ČÍSLO – pravidlá hry pre dvoch

1. Cieľom hry je zložiť ľubovoľný príklad pomocou súčtu alebo rozdielu hodnôt ľubovoľnej kombinácie troch kariet.
2. V skladaní sa žiaci striedajú.
3. Víťazom sa stáva hráč, ktorý zložil viac príkladov.



## PEXESO – pravidlá hry pre dvoch

1. Balíček obsahuje trojice kariet, ktoré tvoria sčítavaciu rodinku (2,3,5).
2. Karty sa rozložia číslami nadol.
3. Prvý hráč obráti ľubovoľné tri karty. Ak tvoria rodinku, odloží si ich nabok a môže obrátiť ďalšie tri karty. Ak nie, obráti ich naspäť a pokračuje ďalší hráč.
4. Vyhráva hráč, ktorý má na konci hry najviac trojíc.





## BINGO

1. Každý hráč ľubovoľne umiestni 16 kariet číslami nahor do poľa 4 x 4.
2. Učiteľ (prípadne žiak) vyvoláva postupne rôzne rovnice (Např.: 3 a koľko mi chýba do 5...).
3. Ak má žiak číslo – neznámu, ktorá je riešením rovnice na kartách, otočí ju tak, aby smerovala číslom nadol – lienkou hore.
4. Víťazom sa stáva hráč, ktorý otočí 4 karty za sebou, či už horizontálne, vertikálne alebo diagonálne. Svoje víťazstvo oznámi ostatným pokrikom BINGO.

