

## Seminár 27

### Téma

Hra SET

### Ciele

Zoznámenie sa s hrou SET a riešenie jednoduchších aj zložitejších úloh využívajúcich vlastnosti herných karičiek.

### Priebeh seminára

**Úvodný komentár.** Seminár má trochu odlišnú štruktúru, než na akú boli študenti v seminároch doteraz navyknutí, no nepovažujeme to za žiadny problém. Taktiež je tento a nasledujúci seminár zaradený ako odľahčenie po tom, čo matematická olympiáda kategórie C vyvrcholila v uplynulom týždni.

### Kartičky v hre SET

Hra SET je kartovou hrou pre dvoch a viac hráčov. Každá kartička zobrazuje sadu symbolov, ktorá má 4 charakteristiky, pričom každá sa vyskytuje v troch variantoch:

1. *farba*: červená, modrá, zelená;
2. *tvar*: obdĺžnik, ovál, trojuholník;
3. *výplň*: plná, polovičná, úplne biela;
4. *počet symbolov*: jeden, dva, tri.

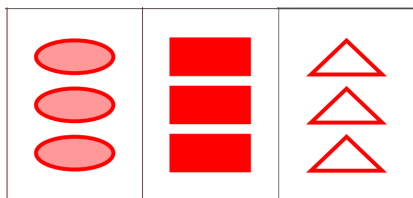
#### Úloha 27.1. Koľko kariet obsahuje hrací balíček?

**Riešenie.** Keďže každá zo 4 charakteristík sa môže vyskytnúť v troch rôznych variantoch, v balíčku je celkom  $3^4 = 81$  rôznych karičiek.

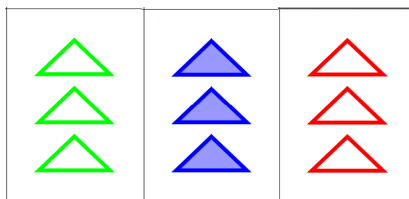
**Komentár.** Na seminár je vhodné mať kartičky nastrihané a zalaminované, aby sa s nimi študentom lepšie manipulovalo. Príklad karičiek je v prílohe.

### Zoznámenie sa s hrou SET

SET je trojica karičiek, pre ktorú platí: každá z charakteristík je buď pre všetky tri kartičky rovnaká, alebo je na každej kartičke odlišná. Ak sa napríklad pozrieme na charakteristiku *tvar*, tak sú na všetkých troch kartičkách buď len samé ovály (alebo len samé obdĺžniky, alebo len samé trojuholníky), alebo sú na jednej kartičke ovály, na druhej obdĺžniky a na tretej trojuholníky. Podobne pre ďalšie charakteristiky.



Táto trojica karičiek tvorí SET: farba je rovnaká, tvar je na každej kartičke iný, podobne výplň a všetky majú rovnaký počet symbolov.



Táto trojica nie je SET. Síce majú všetky tri kartičky rovnaký počet symbolov, symboly sú rovnakého tvaru a každá kartička je inej farby, výplň na dvoch kartičkách je prázdna zatiaľ čo tretia je vyplnená polovične.

Po zamiešaní sa z balíčka vyloží na stôl 12 kartičiek. Hráči medzi nimi hľadajú SETy. Ak sa to niekomu podarí, vykrikuje „SET!“ a ukáže ho spoluhráčom. Ak je SET správny, hráč si ho vezme zo stola, namiesto neho sa vyložia nové tri kartičky a pokračuje sa v hre. V prípade, že sú hráči presvedčení, že sa medzi vyloženými kartičkami žiadny SET nenachádza, doložia na stôl ďalšie tri kartičky. Hra končí v momente, kedy hráči vyčerpajú všetky kartičky. Cieľom hry je, samozrejme, pozbierať čo najviac SETov. Hra sa dá hrať v takmer ľubovoľnej veľkej skupine, z praktických dôvodov sa najviac osvedčili trojice a štvorice.

**Komentár.** Predtým, než sa pustíme do hrania, je vhodné so študentmi prejsť niekoľko trojíc kartičiek a poba-  
viť sa o tom, ktoré trojice SETmi sú, ktoré nie a prečo, prípadne premietnuť rozloženie 12 kartičiek a hľadať  
v nich SETy spoločne.

Po zahraní niekoľkých kôl sa so študentmi pobavíme o tom, akým spôsobom SETy hľadali, ktoré SETy sú  
na nájdenie jednoduchšie, prípadne iné ďalšie zaujímavosti, ktoré počas hry vypozerovali. K tejto diskusii sa  
môžeme vrátiť neskôr v priebehu seminára, keď sa budeme zaoberať kategorizovaním rôznych typov SETov.

### Úlohy o balíčku kariet

**Úloha 27.2.** Ak vyberiem dve ľubovoľné kartičky z balíčka, koľko kartičiek existuje takých, aby s pô-  
vodnými dvoma tvorili SET a prečo?

**Riešenie.** Taká kartička je práve jedna, keďže charakteristiky prvých dvoch priamo určujú, aká variácia  
každej charakteristiky musí byť na poslednej kartičke (ak sa prvé dve kartičky v charakteristike zhodujú, musí  
sa s nimi zhodovať aj tretia, ak sú odlišné, aj tretia kartička sa musí odlišovať).

**Úloha 27.3.** Koľko rôznych SETov (kartičky sa v rámci jednotlivých SETov môžu opakovať) sa nachá-  
dza v celom balíčku?

**Riešenie.** Na vytvorenie SETu potrebujeme tri kartičky. Prvú z nich môžem bez akéhokoľvek obmedzenia  
vybrať spomedzi všetkých 81 kartičiek, druhá kartička sa dá vybrať 80 spôsobmi a z predchádzajúceho vieme,  
že tretia kartička tvoriaca SET s už dvoma zvolenými je práve jedna. Keďže však nezáleží na poradí, v ktorom  
sme kartičky vyberali, vydělíme počet možností  $81 \cdot 80$  počtom všetkých možných usporiadaní troch kartičiek,  
teda 6. Celkom dostávame  $\frac{81 \cdot 80}{6} = 1080$  rozličných SETov.

**Úloha 27.4.** Z balíčka vyberieme jednu kartičku. Koľkých rôznych SETov môže byť táto kartička  
súčasťou?

**Riešenie.** Z predchádzajúceho plyní, že zvyšných 80 kartičiek v balíčku vieme rozdeliť na 40 neprelína-  
júcich sa dvojíc, pričom každá táto dvojica bude tvoriť s pôvodnou kartičkou SET.

**Komentár.** Menej zdatným študentom môže s pochopením vysvetlenia pomôcť vyložiť si na stôl konkrétne  
dvojice – teda hľadať konkrétne SETy, ktorých je vybraná kartička súčasťou.

**Úloha 27.5.** Ako je možné ukázať, že v danom rozložení kartičiek na stole sa nenachádza žiadny SET?

**Riešenie.** K tomuto problému je možné pristupovať rôznymi spôsobmi, no všetky spája potreba skontro-  
lovať všetky možné kombinácie a vylúčiť prítomnosť SETu. Zaujímavé je pozorovať, akú stratégiu študenti  
zvolia (v porovnaní s tým, ako postupovali pri hraní hry). Nástavbou na túto úlohu môže byť otázka, ako dané  
rozloženie 12 kartičiek skontrolovať čo najefektívnejšie.

**Úloha 27.6.** Je možné SETy nejako kategorizovať? Ako? Koľko SETov v jednotlivých kategóriách je možné vytvoriť? Vieme správnosť našich výpočtov overiť pomocou nejakých predchádzajúcich úvah?

**Riešenie.** Táto úloha sa dá opäť uchopiť mnohými spôsobmi. Jedným z nich môže byť roztriedenie SETov pomocou počtu charakteristík, ktoré majú kartičky spoločné. Každé rozdelenie, ktoré žiaci vymyslia, by ich však v konečnom dôsledku malo priviesť k rovnakému počtu SETov ako v úlohe 2.

**Záverečný komentár.** Hra SET je pre študentov (a nielen nich) veľmi atraktívna a majú tendencie sa odhodlať púšťať aj do predkladaných problémov. Stretnutie je tak príjemnou zmenou tempa a obsahu doterajšieho priebehu seminára

### **Doplňujúce zdroje a materiály**

Výborným sprievodcom plným zaujímavých úloh spolu s komentovanými študentskými riešeniami je možné nájsť na [TODO].

