SEKTOR NUL · 1. KLASSE

Find tvillingerne

Navn

Kun præcis 0 sender kasserne ud af lageret.



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ **−**

2 Tryk på to kasser.

7 (1) ---------- 7 (2)

3 Giver det præcis 0, sendes begge.

7 − 7 = 0 ✓

Ellers bliver de til én ny kasse: 7 + 7 = 14

1 Tvillinger

Tegn en streg mellem to ens kasser. Skriv regnestykket.

SE HER 4 4 → 4 − 4 = 0

12 7 15 7 12 9 15 9

□ − □ = 0 □ − □ = 0

□ − □ = 0 □ − □ = 0

2 Hvad mangler?

Skriv tallet, der sender kassen.

SE HER 6 − 6 = 0

11 − □ = 0 □ − 8 = 0

16 − □ = 0 □ − 19 = 0

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Plus giver en ny kasse

Navn

Giver et træk ikke 0, bliver de to kasser til én ny.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $5 + 2 =$ **7**

$3 + 4 =$ ☐

$6 + 5 =$ ☐

$9 + 8 =$ ☐

$12 + 6 =$ ☐

$15 - 7 =$ ☐

$18 - 9 =$ ☐

2 Find makkeren

Regn ud. Sæt ring om den kasse på båndet, der kan sende svaret.

SE HER $3 + 4 =$ **7** → 5 **(7)** 9

$8 + 5 =$ ☐ → 13 14 3

$9 + 9 =$ ☐ → 9 18 17

$14 - 6 =$ ☐ → 6 8 20

$20 - 11 =$ ☐ → 11 13 9

3 Plus eller minus?

Skriv + eller −.

SE HER 5 **(+)** $3 = 8$

9 ◯ $4 = 5$

6 ◯ $6 = 12$

7 ◯ $7 = 0$

15 ◯ $5 = 20$

20 ◯ $10 = 10$

8 ◯ $9 = 17$

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Lav et par

Navn

Tre kasser. To af dem kan lave den tredje.

1 Den tredje kasse

Brug to kasser, så du får den tredje. Så har den en tvilling.

SE HER 8 5 3 → 8 − 5 = 3 → 3 − 3 = 0

9 4 5 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

12 7 5 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

15 9 6 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

20 11 9 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

2 Op til 20

Tallene går op til 20. Sæt ✓ ved træk, der går, og ✗ ved træk, der ikke går.

SE HER ✗ 19 + 3 (22 er over 20)

☐ 12 + 9 ☐ 15 + 5 ☐ 3 − 7

☐ 18 − 18 ☐ 11 + 10 ☐ 7 − 2

3 Tænk efter

Ekstra

Mira lægger 6 og 6 sammen. Bliver kassen sendt?

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

