Find x

Navn

En ligningskasse sendes af det tal, der gør ligningen sand.



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ **−** × ÷

2 Tryk på ligningen og på et tal.

x + 3 = 10 (1) --- 7 (2)

3 Gør tallet ligningen sand, sendes begge.

7 gør x + 3 = 10 sand ✓

Et forkert tal, fx 8, sender ikke.

1 Hvilket tal?

Hvilket tal sender ligningen?

SE HER x + 2 = 9 → x = 7

x + 3 = 10 → x = ☐

4x = 28 → x = ☐

x − 5 = 9 → x = ☐

$\frac{x}{3} = 4$ → x = ☐

6x = 42 → x = ☐

x + 8 = 3 → x = ☐

2 Find kassen

Sæt ring om den kasse på båndet, der sender ligningen.

SE HER 2x = 10 → 2 **5** 8

3x = 24 → 6 8 21

x − 4 = 6 → 2 10 −2

$\frac{x}{2} = 7$ → 14 5 9

x + 9 = 4 → 13 5 −5

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 8. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Procent af et tal

Navn

Procent er hundrededele: 25 % er en fjerdedel.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER 10 % × 50 = 5

25 % × 80 = ☐

10 % × 90 = ☐

75 % × 40 = ☐

20 % × 45 = ☐

100 % × 7 = ☐

50 % × 50 % = ☐

2 Skriv regnetegnet

Skriv +, −, × eller ÷.

SE HER 6 (+) (−6) = 0

−4 ◯ 4 = 0

−4 ◯ 4 = −16

−4 ◯ 4 = −1

−4 ◯ 4 = −8

3 Find makkeren

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

SE HER 50 % × 10 = 5 → (5) 10 50

25 % × 20 = ☐ → 5 20 25

10 % × 60 = ☐ → 60 6 10

75 % × 4 = ☐ → 4 75 3

20 % × 15 = ☐ → 3 5 15

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 8. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Send dem alle

Navn

Planlæg: hvilket træk gør det næste muligt?

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **2** **3** **6** → 1 $2 \times 3 = 6$ 2 $6 - 6 = 0$

−3 **4** **12**

1 _____

2 _____

$\frac{x}{2} = 3$ **2** **3**

1 _____

2 _____

$2x = 10$ **3** **2**

1 _____

2 _____

−5 **5** **−2** **2**

1 _____

2 _____

2 Den tredje kasse

Brug to kasser, så du får den tredje.

SE HER **−2** **5** **3** → **−2** + **5** = **3** → **3** − **3** = 0

−4 **−3** **12** → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

−10 **2** **−5** → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

6 **−6** **−36** → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

−7 **4** **−3** → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

3 Tænk efter

Ekstra

Hvordan kan du tjekke, at dit x er rigtigt, før du trykker?

_____

_____

_____

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 8. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

