Tvillinger op til 100

Navn

Kun præcis 0 sender kasserne ud af lageret.



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ **−** ×

2 Tryk på to kasser.

25 (1) ---------- 25 (2)

3 Giver det præcis 0, sendes begge.

25 − 25 = 0 ✓

Ellers bliver de til én ny kasse:
25 + 25 = 50

1 Hvad mangler?

Skriv tallet, der sender kassen.

SE HER 25 − **25** = 0

40 − ☐ = 0

☐ − 65 = 0

100 − ☐ = 0

☐ − 38 = 0

2 Find makkeren

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

SE HER 30 + 20 = **50** → (**50**) 40 10

45 + 5 = ☐ → 40 50 55

60 − 20 = ☐ → 40 80 20

25 + 25 = ☐ → 25 50 75

90 − 45 = ☐ → 45 55 35

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal B og 2. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



2- og 10-tabellen

Navn

I Hal B kan du også gange.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $2 \times 3 = 6$

$2 \times 4 =$ ☐

$2 \times 7 =$ ☐

$10 \times 3 =$ ☐

$10 \times 6 =$ ☐

$2 \times 9 =$ ☐

$10 \times 10 =$ ☐

2 Den tredje kasse

Brug to kasser, så du får den tredje. Så kan den sendes.

SE HER 2 6 12 → 2 × 6 = 12 → 12 − 12 = 0

10 4 40 → ☐ ○ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

2 8 16 → ☐ ○ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

10 7 70 → ☐ ○ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

2 10 20 → ☐ ○ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal B og 2. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Hvilken regneart?

Navn

De samme to kasser kan give forskellige svar.

1 Skriv regnetegnet

Skriv +, − eller ×.

SE HER 10 [×] 2 = 20

10 [ ] 2 = 12

10 [ ] 2 = 8

5 [ ] 5 = 10

6 [ ] 2 = 12

4 [ ] 4 = 0

2 [ ] 10 = 20

2 Op til 100

Tallene går op til 100. Sæt ✓ ved træk, der går, og ✗ ved træk, der ikke går.

SE HER [✗] 70 + 40 (110 er over 100)

[ ] 60 + 50

[ ] 10 × 10

[ ] 45 + 45

[ ] 2 × 60

[ ] 90 + 10

[ ] 30 − 40

3 Tænk efter

Ekstra

Hvorfor sender 50 − 50 kassen, når 50 + 50 ikke gør?

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal B og 2. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

