SEKTOR NUL · 10. KLASSE

Fortegn og potenser

Navn

Parentesen bestemmer, hvad der opløftes.



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ − × ÷ ^

2 Tryk på ligningen og på et tal.

$x^2 = 49$ (1) ----- −7 (2)

3 Gør tallet ligningen sand, sendes begge.

−7 gør $x^2 = 49$ sand ✓

Et forkert tal, fx 49, sender ikke.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $(-2)^2 =$ 4

$(-2)^3 =$ ☐

$(-3)^2 =$ ☐

$(-1)^5 =$ ☐

$\left(\frac{1}{2}\right)^2 =$ ☐

$\left(\frac{2}{3}\right)^2 =$ ☐

$(-2)^4 =$ ☐

2 Skriv regnetegnet

Skriv +, −, ×, ÷ eller ^.

SE HER 5 ^ 2 = 25

−2 ◯ 2 = 4

4 ◯ 2 = 16

9 ◯ 3 = 3

2 ◯ 3 = 8

−2 ◯ 2 = −1

3 ◯ 4 = −1

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal X og 10. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Ligninger med brøker og rødder

Navn

Svaret kan være en brøk, og x^2 har to svar.

1 Hvilke tal?

Hvilke tal sender ligningen?

SE HER $2x = 1 \rightarrow x = \frac{1}{2}$

$\frac{x}{4} = 3 \rightarrow x =$ ☐

$3x = 2 \rightarrow x =$ ☐

$5x = 3 \rightarrow x =$ ☐

$x^2 = 144 \rightarrow x =$ ☐ og ☐

$\sqrt{x} = 7 \rightarrow x =$ ☐

$\frac{x}{5} = 2 \rightarrow x =$ ☐

2 Find makkeren

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

SE HER $2^3 =$ 8 → **8** 6 9

$(-3)^3 =$ ☐ → 27 −9 9

$(\frac{1}{2})^3 =$ ☐ → $\frac{1}{8}$ $\frac{3}{2}$ $\frac{1}{6}$

$(-2)^4 =$ ☐ → −16 8 −8

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal X og 10. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Planlæg to træk frem

Navn

Det første træk skal gøre det næste muligt.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne med så få træk som muligt. Skriv dine træk.

SE HER 3 2 9 → 1 $3^2 = 9$ 2 $9 - 9 = 0$

$x^2 = 25$ 5 5 −5

1 _____

2 _____

2 $\frac{1}{2}$ 4 1

1 _____

2 _____

3 _____

4 2 2 16

1 _____

2 _____

3 _____

2 Tænk efter

Ekstra

Hvorfor sender både 7 og −7 kassen $x^2 = 49$?

_____

_____

_____

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal X og 10. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

