

SEKTOR NUL · HAL B · TABEL-TERMINALEN

Opgavehæfte

2. klasse

Navn



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ **−** ×

2 Tryk på to kasser.

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

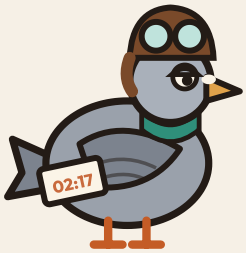
3 Giver det præcis 0, sendes begge.

25 − 25 = 0 ✓

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

Det er i hæftet

Ark 1	Tvillinger op til 100	2
Ark 2	2- og 10-tabellen	3
Ark 3	Hvilken regneart?	4
Ark 4	Plus og minus til 100	5
Ark 5	Gange med 2, 5 og 10	6
Ark 6	Tunge kasser	7
Ark 7	Tøm lageret	8
Ark 8	Den tredje kasse	9
Ark 9	Hvad mangler?	10
Sag	Sag #101 · Minus-Klubben	11
Til sidst	Dit eget lager	12



Perronvagt nr. 47 har vagten i Mellemstationen.

Venter på toget kl. 02.17. Ganger imens.

Spil Sektor Nul. Vælg Hal B og 2. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

Tvillinger op til 100

Navn

Kun præcis 0 sender kasserne ud af lageret.

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



Plus og minus til 100

Navn

Hele tiere gør det lettere.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER 40 + 30 = 70

20 + 50 = ☐

35 + 15 = ☐

80 − 30 = ☐

64 − 24 = ☐

45 + 55 = ☐

90 − 90 = ☐

2 Find makkeren

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

SE HER 50 + 20 = 70 → **70** 50 20

30 + 40 = ☐ → 30 70 40

60 − 25 = ☐ → 35 25 60

15 + 15 = ☐ → 15 30 45

100 − 40 = ☐ → 40 60 100

Tegn eller regn her

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



Gange med 2, 5 og 10

Navn

Gange er plus med det samme tal igen og igen.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $5 \times 2 = 10$

$2 \times 6 =$ ☐

$5 \times 3 =$ ☐

$10 \times 5 =$ ☐

$2 \times 8 =$ ☐

$5 \times 10 =$ ☐

$10 \times 9 =$ ☐

2 Skriv regnetegnet

Skriv +, − eller ×.

SE HER $5 \; (\times) \; 5 = 25$

$5 \; (\;) \; 2 = 10$

$5 \; (\;) \; 2 = 7$

$5 \; (\;) \; 2 = 3$

$10 \; (\;) \; 10 = 100$

$10 \; (\;) \; 10 = 20$

$3 \; (\;) \; 3 = 9$

Tegn eller regn her

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



Tunge kasser

Navn

En tung kasse kan kun flyttes med gange.

1 Går trækket?

Sæt ✓ ved træk, der går, og ✗ ved træk, der ikke går. Skriv svaret, når det går.

SE HER ✓ TUNG 4 × 5 = 20

☐ TUNG 3 + 3 = ☐

☐ TUNG 6 × 2 = ☐

☐ TUNG 10 − 10 = ☐

☐ TUNG 5 × 10 = ☐

☐ TUNG 2 × 9 = ☐

☐ TUNG 8 + 2 = ☐

2 Tænk efter

Ekstra

En tung 6 og en almindelig 6 står på båndet. Kan de sendes med 6 − 6?

Tegn eller regn her

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

Tøm lageret

Navn

Tænk to træk frem.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **2** **5** **10** → 1 2 × 5 = 10 2 10 − 10 = 0

3 **10** **30**

1 _____

2 _____

20 **30** **50**

1 _____

2 _____

4 **4** **8** **8**

1 _____

2 _____

2 **3** **6**

1 _____

2 _____

2 Op til 100

Sæt ✓ ved træk, der går, og ✗ ved træk, der ikke går.

SE HER ✗ 60 + 50 (110 er over 100)

☐ 25 × 4 ☐ 30 × 4 ☐ 55 + 45

☐ 99 + 2 ☐ 10 − 11 ☐ 50 × 2

Tegn eller regn her

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



Den tredje kasse

Navn

Brug to kasser, så du får den tredje.

1 Den tredje kasse

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

SE HER 30 20 10 → 30 − 20 = 10 → 10 − 10 = 0

45 5 50 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

5 10 50 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

80 40 40 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

2 25 50 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

2 Tænk efter

Ekstra

Kan 5 og 10 give både 15 og 50?

Tegn eller regn her

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

Hvad mangler?

Navn

Find tallet, så regnestykket passer.

1 Hvad mangler?

Skriv det tal, der mangler.

SE HER **20** + 30 = 50

□ + 45 = 60

70 − □ = 20

2 × □ = 14

□ × 10 = 80

□ − 25 = 25

100 − □ = 1

2 Find makkeren

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

SE HER 2 × 7 = **14** → **14** **7** **2**

10 × 4 = □ → **4** **40** **10**

5 × 5 = □ → **25** **5** **10**

2 × 20 = □ → **20** **22** **40**

10 × 10 = □ → **100** **10** **20**

Tegn eller regn her

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



Sag #101 · Minus-Klubben

Navn



SAG FRA SPILLET

Direktoratet kræver, at alle forsendelser sker med minus. Find to ens tal, og træk fra.

Sagen findes også i spillet under Direktoratets sager.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **40** **40** → 1 **40 − 40 = 0**

60 **25** **35**

1 _____

2 _____

90 **45** **45**

1 _____

2 _____

80 **30** **20** **30**

1 _____

2 _____

3 _____

2 Til sagen

Kasserne er 50, 20 og 30. Hvilket træk kommer først?

_____

_____

_____

Tegn eller regn her

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

Dit eget lager

Navn

Byg et lager, som kan tømmes. Du bestemmer tallene.

1 Byg lageret

Skriv et tal i hver kasse. Alle kasserne skal kunne sendes.

Du må bruge: **+ − ×**

2 Skriv trækkene

Skriv de træk, der sender alle kasserne.

1. _____
2. _____
3. _____

3 Mit bedste træk

Hvilket træk i spillet eller i hæftet var du gladest for? Hvorfor?

_____

_____

4 Det tænkte jeg over

Hvilket træk var svært? Hvordan fandt du ud af det?

_____

_____

Tegn eller regn her