

SEKTOR NUL · HAL D · MINUS-DOKKEN

Opgavehæfte

7. klasse

Navn



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ − × ÷

2 Tryk på to kasser.



3 Giver det præcis 0, sendes begge.

−3 + 3 = 0 ✓

Ellers bliver de til én ny kasse:
−3 − 3 = −6

Det er i hæftet

Ark 1	Modsat fortegn	2
Ark 2	Minus gange minus	3
Ark 3	Procent er hundrededele	4
Ark 4	Plus og minus med negative tal	5
Ark 5	Gange og dele med negative tal	6
Ark 6	Procent	7
Ark 7	Tunge og rustne kasser	8
Ark 8	Tøm lageret	9
Ark 9	Den tredje kasse	10
Sag	Sag #314 · Ren Addition	11
Til sidst	Dit eget lager	12



Tillidsdue Pailletta har vagten i Meme-minens Fagforening.

Kræver modsatte tal på alle vagter. Uden undtagelse.

Spil Sektor Nul. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

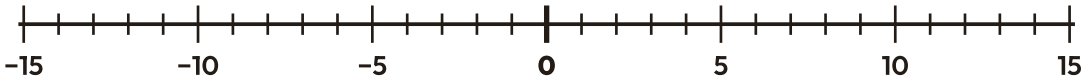
Modsat fortegn

Navn

Et tal og det modsatte tal giver 0, når du lægger dem sammen.

1 Hvad mangler?

Skriv tallet, der sender kassen.



SE HER −3 + 3 = 0

−5 + ☐ = 0

☐ + 12 = 0

9 + ☐ = 0

−14 + ☐ = 0

2 Regn ud

Regn ud. Brug tallinjen.

SE HER −2 + 5 = 3

−3 + 8 = ☐

4 − 9 = ☐

−6 − 4 = ☐

−2 + (−5) = ☐

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Minus gange minus

Navn

Minus gange minus giver plus. Minus gange plus giver minus.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $-2 \times 3 = \boxed{-6}$

$-3 \times 4 = \square$

$-2 \times (-6) = \square$

$-12 \div 3 = \square$

$-8 \div (-2) = \square$

$5 \times (-3) = \square$

$-9 \times (-1) = \square$

2 Find makkeren

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

SE HER $-3 \times 4 = \boxed{-12} \rightarrow$ (12) (-4) (3)

$-5 + (-3) = \square \rightarrow$ (8) (-2) (3)

$-2 \times (-3) = \square \rightarrow$ (-6) (5) (1)

$-10 \div 2 = \square \rightarrow$ (5) (-2) (10)

$7 - 12 = \square \rightarrow$ (5) (-12) (7)

3 Skriv regnetegnet

Skriv +, −, × eller ÷.

SE HER -3 (×) $(-3) = 9$

$-3 \bigcirc (-3) = 0$

$-3 \bigcirc (-3) = -6$

$-3 \bigcirc (-3) = 1$

$-6 \bigcirc 2 = -3$

$-6 \bigcirc 2 = -4$

$-6 \bigcirc 2 = -12$

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Procent er hundrededele

Navn

50 % er det samme som en halv.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER 50 % × 10 = 5

50 % × 20 = ☐

25 % × 40 = ☐

10 % × 70 = ☐

75 % × 8 = ☐

20 % × 50 = ☐

50 % − $\frac{1}{2}$ = ☐

2 Lige store?

Sæt ring om de par, der kan sendes med minus.

SE HER (50 %) ($\frac{1}{2}$)

25 % $\frac{1}{4}$

75 % $\frac{3}{4}$

20 % $\frac{1}{4}$

100 % 1

50 % 50

20 % $\frac{1}{5}$

3 Tænk efter

Ekstra

Kan en kasse med 50 % sendes med tallet 50?

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



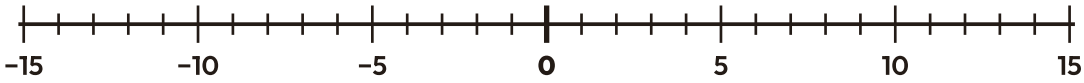
Plus og minus med negative tal

Navn

Brug tallinjen, når fortegnet driller.

1 Regn ud

Regn ud. Brug tallinjen.



SE HER −4 + 7 = 3

−8 + 3 = ☐

5 − 12 = ☐

−6 + (−6) = ☐

−2 − (−9) = ☐

−10 + 10 = ☐

3 − (−4) = ☐

2 Find makkeren

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

SE HER −5 + 2 = −3 → **−3** 2 −5

4 − 9 = ☐ → −5 4 9

−7 + (−1) = ☐ → −6 8 −1

−3 − (−10) = ☐ → −10 7 3

6 − 11 = ☐ → −11 5 −6

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Gange og dele med negative tal

Navn

Samme fortegn giver plus. Forskelligt fortegn giver minus.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $-4 \times (-2) = 8$

$-5 \times 3 =$ ☐

$-7 \times (-2) =$ ☐

$18 \div (-3) =$ ☐

$-20 \div (-4) =$ ☐

$-1 \times (-8) =$ ☐

$-9 \div 3 =$ ☐

2 Skriv regnetegnet

Skriv +, −, × eller ÷.

SE HER -2 (×) $5 = -10$

-2 ◯ $5 = 3$

-2 ◯ $5 = -7$

-10 ◯ $5 = -2$

-4 ◯ $(-4) = 16$

-4 ◯ $(-4) = -8$

-4 ◯ $(-4) = 1$

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Procent

Navn

Procent betyder hundrededele.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER 25 % × 12 = 3

50 % × 30 = ☐

10 % × 40 = ☐

75 % × 12 = ☐

20 % × 25 = ☐

30 % × 10 = ☐

5 % × 20 = ☐

2 Lige store?

Sæt ring om de par, der kan sendes med minus.

SE HER 25 % $\frac{1}{4}$

50 % $\frac{1}{2}$

10 % $\frac{1}{10}$

75 % $\frac{1}{4}$

40 % $\frac{2}{5}$

60 % $\frac{2}{3}$

100 % 1

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Tunge og rustne kasser

Navn

En tikkende kasse ruster efter cirka 10 sekunder.

1 Går trækket?

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

SE HER ✓ RUSTEN −6 + 6 = 0

☐ RUSTEN −4 × (−1) = ☐

☐ RUSTEN 5 − (−5) = ☐

☐ RUSTEN 50 % − $\frac{1}{2}$ = ☐

☐ TUNG −3 × (−3) = ☐

☐ TUNG −8 + 8 = ☐

☐ TUNG −2 × 5 = ☐

2 Tænk efter

Ekstra

En tikkende kasse er lige rustet. Hvilke regnearter kan du bruge på den?

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Tøm lageret

Navn

Negative tal kan udligne positive.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **−3** **5** **2** → 1 −3 + 5 = 2 2 2 − 2 = 0

−4 **−6** **10**

1 _____

2 _____

−2 **3** **−6**

1 _____

2 _____

8 **−2** **−4** **2**

1 _____

2 _____

3 _____

2 Tænk efter

Ekstra

Hvordan sender du −6 med kun plus?

_____

_____

_____

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Den tredje kasse

Navn

Pas på fortegnet.

1 Den tredje kasse

Brug to kasser, så du får den tredje.

SE HER **−3** **−4** **12** → **−3** × **−4** = **12** → **12** − **12** = 0

−5 **2** **−10** → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

−8 **−2** **4** → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

6 **−9** **−3** → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

−7 **−7** **−14** → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

2 Tænk efter

Ekstra

Kan to negative tal give et positivt tal?

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Sag #314 · Ren Addition

Navn



SAG FRA SPILLET

Duen har konfiskeret minus-, gange- og divisionstegnet. Du må kun lægge sammen.

Sagen findes også i spillet under Direktoratets sager.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **−5** **5** → 1 **−5 + 5 = 0**

−7 **3** **4**

1 _____

2 _____

6 **−2** **−4**

1 _____

2 _____

−9 **−1** **10**

1 _____

2 _____

−8 **2** **2** **4**

1 _____

2 _____

3 _____

2 Til sagen

Kan to positive tal sendes med kun plus?

_____

_____

_____

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal D og 7. 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