

SEKTOR NUL · HAL A · DE SMÅ TAL

Opgavehæfte

1. klasse

Navn



Sådan spiller du

1 Vælg en regneart.

+ −

2 Tryk på to kasser.



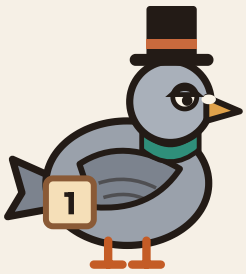
3 Giver det præcis 0, sendes begge.

7 − 7 = 0 ✓

Ellers bliver de til én ny kasse:
7 + 7 = 14

Det er i hæftet

Ark 1	Find tvillingerne	2
Ark 2	Plus giver en ny kasse	3
Ark 3	Lav et par	4
Ark 4	Plus op til 20	5
Ark 5	Minus op til 20	6
Ark 6	Hvad mangler?	7
Ark 7	Tre kasser igen	8
Ark 8	Tøm lageret	9
Ark 9	Tiervenner	10
Sag	Sag #111 · Minus-dagen	11
Til sidst	Dit eget lager	12



Tællemester Pip har vagten i Småtalsafdelingen.

Tæller til 20. Holder derefter pause i 14 minutter.

Spil Sektor Nul. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul

Find tvillingerne

Navn

Kun præcis 0 sender kasserne ud af lageret.

1 Tvillinger

Tegn en streg mellem to ens kasser. Skriv regnestykket.

SE HER 4 4 → 4 − 4 = 0

12 7 15 7 12 9 15 9

□ − □ = 0 □ − □ = 0

□ − □ = 0 □ − □ = 0

2 Hvad mangler?

Skriv tallet, der sender kassen.

SE HER 6 − 6 = 0

11 − □ = 0 □ − 8 = 0

16 − □ = 0 □ − 19 = 0

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Plus giver en ny kasse

Navn

Giver et træk ikke 0, bliver de to kasser til én ny.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER $5 + 2 =$ **7**

$3 + 4 =$ ☐

$6 + 5 =$ ☐

$9 + 8 =$ ☐

$12 + 6 =$ ☐

$15 - 7 =$ ☐

$18 - 9 =$ ☐

2 Find makkeren

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

SE HER $3 + 4 =$ **7** → 5 **(7)** 9

$8 + 5 =$ ☐ → 13 14 3

$9 + 9 =$ ☐ → 9 18 17

$14 - 6 =$ ☐ → 6 8 20

$20 - 11 =$ ☐ → 11 13 9

3 Plus eller minus?

Skriv + eller −.

SE HER 5 **(+)** $3 = 8$

9 ◯ $4 = 5$

6 ◯ $6 = 12$

7 ◯ $7 = 0$

15 ◯ $5 = 20$

20 ◯ $10 = 10$

8 ◯ $9 = 17$

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Lav et par

Navn

Tre kasser. To af dem kan lave den tredje.

1 Den tredje kasse

Brug to kasser, så du får den tredje. Så har den en tvilling.

SE HER 8 5 3 → 8 − 5 = 3 → 3 − 3 = 0

9 4 5 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

12 7 5 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

15 9 6 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

20 11 9 → ☐ ◯ ☐ = ☐ → ☐ − ☐ = 0

2 Op til 20

Tallene går op til 20. Sæt ✓ ved træk, der går, og ✗ ved træk, der ikke går.

SE HER ✗ 19 + 3 (22 er over 20)

☐ 12 + 9 ☐ 15 + 5 ☐ 3 − 7

☐ 18 − 18 ☐ 11 + 10 ☐ 7 − 2

3 Tænk efter

Ekstra

Mira lægger 6 og 6 sammen. Bliver kassen sendt?

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Plus op til 20

Navn

Læg sammen. Svaret bliver en ny kasse.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER 8 + 4 = 12

7 + 6 = ☐

9 + 5 = ☐

11 + 8 = ☐

6 + 6 = ☐

13 + 7 = ☐

8 + 9 = ☐

2 Find makkeren

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

SE HER 6 + 5 = 11 → **11** 6 5

9 + 4 = ☐ → 4 13 9

7 + 7 = ☐ → 7 12 14

12 + 5 = ☐ → 15 17 5

8 + 8 = ☐ → 16 8 18

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Minus op til 20

Navn

Træk fra. Giver det 0, sendes kasserne.

1 Regn ud

Regn ud.

SE HER 15 – 5 = 10

17 – 7 = ☐

12 – 4 = ☐

20 – 9 = ☐

14 – 14 = ☐

18 – 6 = ☐

11 – 3 = ☐

2 Plus eller minus?

Skriv + eller –.

SE HER 9 (–) 3 = 6

8 ( ) 4 = 12

8 ( ) 4 = 4

13 ( ) 6 = 7

10 ( ) 10 = 20

16 ( ) 16 = 0

7 ( ) 5 = 12

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Hvad mangler?

Navn

Find tallet, der gør regnestykket rigtigt.

1 Hvad mangler?

Skriv det tal, der mangler.

SE HER 5 + 4 = 9

6 + ☐ = 10

☐ + 8 = 15

14 − ☐ = 10

☐ − 5 = 12

9 + ☐ = 20

☐ − 7 = 0

2 Op til 20

Tallene går op til 20. Sæt ✓ ved træk, der går, og ✗ ved træk, der ikke går.

SE HER ✗ 15 + 8 (23 er over 20)

☐ 10 + 10

☐ 14 + 7

☐ 20 − 19

☐ 5 − 6

☐ 9 + 9

☐ 17 + 4

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Tre kasser igen

Navn

To kasser kan lave den tredje.

1 Den tredje kasse

Brug to kasser, så du får den tredje. Så har den en tvilling.

SE HER 10 4 6 → 10 − 4 = 6 → 6 − 6 = 0

7 6 13 → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

18 9 9 → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

14 8 6 → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

5 11 16 → □ ○ □ = □ → □ − □ = 0

2 Tvillinger

Tegn en streg mellem to ens kasser. Skriv regnestykket.

SE HER 11 11 → 11 − 11 = 0

16 3 10 14 16 3 14 10

□ − □ = 0 □ − □ = 0

□ − □ = 0 □ − □ = 0

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Tøm lageret

Navn

Send alle kasserne. Du må bruge flere træk.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **4** **6** **10** → 1 4 + 6 = 10 2 10 − 10 = 0

3 **5** **8**

1 _____

2 _____

12 **5** **7**

1 _____

2 _____

2 **2** **9** **9**

1 _____

2 _____

2 Tænk efter

Ekstra

Du har kasserne 8, 3 og 5. Hvilket træk tager du først?

_____

_____

_____

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Tiervenner

Navn

To tal, der giver 10 tilsammen, er tiervenner.

1 Find tiervennen

Skriv det tal, der mangler.

SE HER 7 + 3 = 10

6 + ☐ = 10

9 + ☐ = 10

1 + ☐ = 10

☐ + 2 = 10

☐ + 5 = 10

☐ + 6 = 10

2 Find makkeren

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

SE HER 4 + 6 = 10 → (10) 4 6

3 + 7 = ☐ → 7 10 3

8 + 2 = ☐ → 2 8 10

10 + 5 = ☐ → 15 5 10

10 + 9 = ☐ → 9 19 10

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. kl.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul



Sag #111 · Minus-dagen

Navn



SAG FRA SPILLET

I dag må lageret kun bruge minus. Træk fra, så to kasser bliver ens, og send dem.

Sagen findes også i spillet under Direktoratets sager.

1 Tøm lageret

Send alle kasserne. Skriv dine træk.

SE HER **7** **3** **4** → 1 7 − 3 = 4 2 4 − 4 = 0

9 **4** **5**

1 _____

2 _____

15 **5** **10**

1 _____

2 _____

20 **10** **6** **4**

1 _____

2 _____

3 _____

2 Til sagen

Kasserne er 12, 5 og 8. Kan de alle sendes med kun minus?

_____

_____

_____

Tegn eller regn her

Prøv det i spillet. Vælg Hal A og 1. 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