

3

KONTE XT

HELLE NICOLA JENSEN · MARIE TEGLHUS MØLLER · BENT LINDHARDT · MICHAEL WAHL ANDERSEN · PETER WENG

**A** KOPIMAPPE

Forlag  
Malling  
Beck  
EGMONT

---

**KonteXt 3A**  
**Kopimappe**

Samhørende titler:  
KonteXt 3A Elevbog  
KonteXt 3A Lærervejledning

Forfattere: Helle Nicola Jensen, Marie Tegllhus Møller, Bent Lindhardt,  
Michael Wahl Andersen og Peter Weng

Forlagsredaktion: Susanne Schulian  
Ekstern redaktør: Bent Lindhardt

Grafisk tilrettelægning: Jesper Frederiksen  
Omslag: Jesper Frederiksen  
Illustrationer: Jesper Frederiksen, omslagsfoto Scanfoto/Fie Johansen,  
fotos s. 103 Jens Christian Schou  
Tryk: Eurographic A/S

© Forlag Malling Beck A/S og forfatterne 2006  
1. udgave, 1. oplag

Dette materiale indeholder kopiark på tryk og i elektronisk form.  
Kopiarkene er solgt på den betingelse, at de hverken erhvervmæssigt  
eller på anden måde bruges til mangfoldiggørelse ud over den enkelte  
købers eget forbrug.

Herved forstås, at den skole, institution eller den privatperson, der  
køber kopiarkene, kun må mangfoldiggøre dem eller dele deraf til  
brug i undervisningsvirksomhed, som drives umiddelbart af den  
købendes institution.

Mangfoldiggørelse, der tilsigter at dække flere skoler eller undervisningsinstitutioners behov, kan kun ske med skriftlig tilladelse fra forlaget.

ISBN: 87 7988 420 2

Printed in Denmark 2006

# Forord

Kopimappen er en integreret del af undervisningsmaterialet KonteXt til 3. klasse og kan derfor ikke stå alene.

Kopimappen indeholder værkstedsark, arbejdsark og serviceark.

Værkstedsarkene og de tilhørende elevaktiviteter/arbejdsark introducerer de matematiske begreber fra kapitlerne i elevbogen. Arkene indeholder illustrationer fra elevbogen og instruktioner til at gennemføre værkstedet.

Arbejdsarkene indeholder opgaver, der kan udfordre eleven, samt supplerende træningsopgaver, som eleven kan arbejde med individuelt, da arkene er selvinstruerende. En del af arkene understøtter værkstedsarbejdet. Et ekstra kapitel 5 indeholder blandede opgaver.

Servicearkene består af bl.a. prikpapier, isometrisk papir, trekant- og kvadratpapir.

Brugen af både værkstedsark, arbejdsark og serviceark er nærmere beskrevet i lærervejledningen.



**KOPIMAPPE-  
OVERSIGT**



Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
Introduktion	1-2	Knæk koden 1-2	1

## Kapitel 1: TAL OG MÅLING

Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
Værksted 1		1. Tæt på	2-3
	3-6	1. Tæt på	2-3
Værksted 2		2. Hvad bliver det til?	2-3
	7-9	2. Hvad bliver det til?	2-3
Værksted 3		3. Sæt tid på din familie	2-3
	10-12	3. Sæt tid på din familie	2-3
Værksted 4		4. Giv og tag	2-3
	13-14	4. Giv og tag	2-3
Egypternes tal	15	Tal og hieroglyffer	4-13
	16	Flere hieroglyffer	4-13
	17	Tal og romertal	4-13
	18	Flere romertal	4-13
	19	Rigtig rækkefølge	4-13
	20	Hop 1	4-13
	21	Hop 2	4-13
	22	Penge og store tal	4-13
	23	Mange penge	4-13
	24	Plus og minus	4-13
De fantastiske fugle	25	Vægt og længde	14-18
	26	Tung bagage	14-18
	27	Andre dyr i ZOO	14-18
	28	Fart	14-18
	29	Mål	14-18

## Kapitel 2: FORMER OG FIGURER

---

Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
Værksted 1		1. Byg en rumlig figur	20-21
	30-35	1. Byg en rumlig figur	20-21
Værksted 2		2. Leg med passeren	20-21
	36-41	2. Leg med passeren	20-21
Værksted 3		3. Byg figurer på sømbræt	20-21
	42-45	3. Byg figurer på sømbræt	20-21
Værksted 4		4. Fold en figur	20-21
	46-51	4. Fold en figur	20-21
Kom i form	52	Kom i form	22-29
	53	Hvad sker der med figuren?	22-29
	54	Find arealet	22-29
	55	Omkreds	22-29
	56	Spejl figurerne	22-29
	57	Skub figurerne	22-29
	58	Sømbræt 1	22-29
	59	Sømbræt 2	22-29
Cirkelmønstre	60	Tegn cirkler og rum	30-34
	61	Passeren	30-34
	62	Skyd med fire pile	30-34
	63	Byg figurer	30-34
	64	Kuber i kasser	30-34
	65	Rumlige figurer	30-34
	66	Mønstre	30-34

## Kapitel 3: REGN MED TALLENE

Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
Værksted 1		1. Ned ad trappen	36-37
	67-68	1. Ned ad trappen	36-37
Værksted 2		2. Lykkehjulet	36-37
	69-72	2. Lykkehjulet	36-37
Værksted 3		3. Fuld tabelrække	36-37
	73-74	3. Fuld tabelrække	36-37
Værksted 4		4. Delespillet	36-37
	75-77	4. Delespillet	36-37
Ferie på Bornholm	78	Bornholm	38-45
	79	Mere om Bornholm	38-45
	80	Kajs cykler	38-45
	81	Plus 1	38-45
	82	Plus 2	38-45
	83	Lange plusstykker	38-45
	84	Andre plusstykker	38-45
Det søde campingliv	85	På hotel	46-53
	86	Minushistorie	46-53
	87	Minus 1	46-53
	88	Minus 2	46-53
	89	Mønter og sedler	46-53
	90	Plus og minus	46-53
	91	Rundt om Bornholm	46-53
Lidt til den søde tand	92	Med bussen på Bornholm	54-62
	93	Badeland Bornholm	54-62
	94	Til Christiansø	54-62
	95	Gang så hurtigt som muligt	54-62
	96	Flere tusinde	54-62
	97	Plus, minus og gange	54-62
	98	Brug tabellerne	54-62
	99	Gange 1	54-62
	100	Gange 2	54-62
	101	Dele	54-62
	102	Fyld op	54-62
103	2-tabelspillet	54-62	
104	3-tabelspillet	54-62	
105	4-tabelspillet	54-62	
106	5-tabelspillet	54-62	
107	6-tabelspillet	54-62	
108	7-tabelspillet	54-62	

Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
	109	8-tabelspillet	54-62
	110	9-tabelspillet	54-62
	111	__-tabelspillet	54-62

## Kapitel 4: DATA OG CHANCE

Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
Værksted 1		1. Regneark	64-65
	112-113	1. Regneark	64-65
Data fra min klasse	114	Højder i 3.d	66-67
	115	Fritidsinteresser	66-67
	116	Hvor hurtigt kan du løbe?	66-67
	117	Temperatur og nedbør	66-67
	118	Nedbør	66-67
Andedammen	119	Højere eller lavere kort?	68-71
	120	Plat eller krone?	68-71
	121	Fjern én eller to	68-71
	122	Træk en kube	68-71
	123	Det retfærdige spil	68-71
	124	Hvor stor er chancen?	68-71
	125	Alle mod alle turnering	68-71
	126	Turnering	68-71
	127	Hvor mange muligheder?	68-71
	128	På hvor mange måder?	68-71
	129	Hvor mange veje?	68-71

## Kapitel 5: BLANDEDE OPGAVER

---

Emner i Elevbog A	Arbejdsark	Titel	Elevbog A side
Findes i kopimappen	130-139	Blandede opgaver 1-10	-

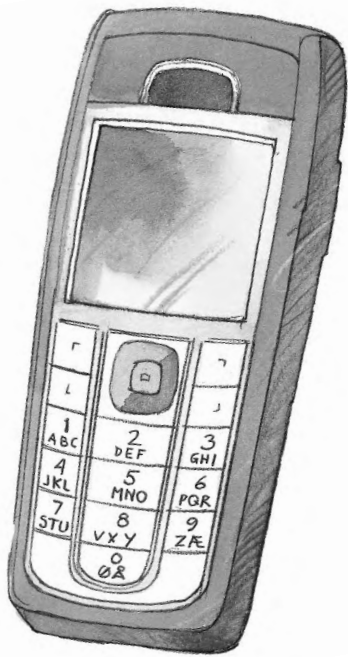
## SERVICEARK

---

Serviceark 140	Taltavlen
Serviceark 141	Kvadratpapir
Serviceark 142	Ternet papir
Serviceark 143	Trekantpapir
Serviceark 144	Rhombepapir
Serviceark 145	Prikpapir
Serviceark 146	Isometrisk papir
Serviceark 147	Søbrætpapir
Serviceark 148	Ur
Serviceark 149	Jeg har arbejdet i ...

# Knæk koden 1

1



1 Hvad står der her?

4 1 7

1 0 4

8 9 3

7 1 4 7

3 2 7 7







4 9 2 2

4 5 3 8

0 4 7 2

6 3 5 3






2 Ordene passer sammen. Hvad står der?

 Tøj	1 4 7 7 2	7 5 4 4 2 6	1 7 4 7 2 6
 Dyr	7 9 4	9 2 1 6 1	4 1 5 2 4 2 4 7 2
 Lande	5 5 6 3 2	2 5 3 4 1 5 2	5 2 8 3 1 5
 Farver	3 7 4	1 4 0	7 5 6 7 4 3 4 4 1
 Pige- navne	5 1 4 1	1 1 5 3 4 4 1	4 3 6 7 7 2 5
 Dreng- navne	4 1 6 4	1 5 2 6 2 1 7	5 3 4 5 4 1 4

# Knæk koden 2

2

**1** Tag tid. Hvor hurtigt kan du knække koden?

				Tid
 Køretøj	<b>7 5 3</b> _____	<b>1 7 7</b> _____	<b>4 1 7 7 1 3 4</b> _____	_____ min. _____ sek.
 Møbler	<b>7 5 2 1</b> _____	<b>1 5 6 2</b> _____	<b>1 5 3 6 2 5 4</b> _____	_____ min. _____ sek.
 Sport	<b>4 0 1</b> _____	<b>2 1 5 7</b> _____	<b>3 0 5 2 1 5 4 2</b> _____	_____ min. _____ sek.
 Blomster	<b>6 5 7 2</b> _____	<b>7 7 4 3 6 1 5</b> _____	<b>8 3 5 4</b> _____	_____ min. _____ sek.
 Drikke	<b>5 9 4 4</b> _____	<b>8 3 5</b> _____	<b>7 5 2 1 8 1 5 2</b> _____	_____ min. _____ sek.

**2** Lav koder med tre, fire og fem bogstaver.  
Lad en klassekammerat knække koderne.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Kapitel 1

## TAL OG MÅLING

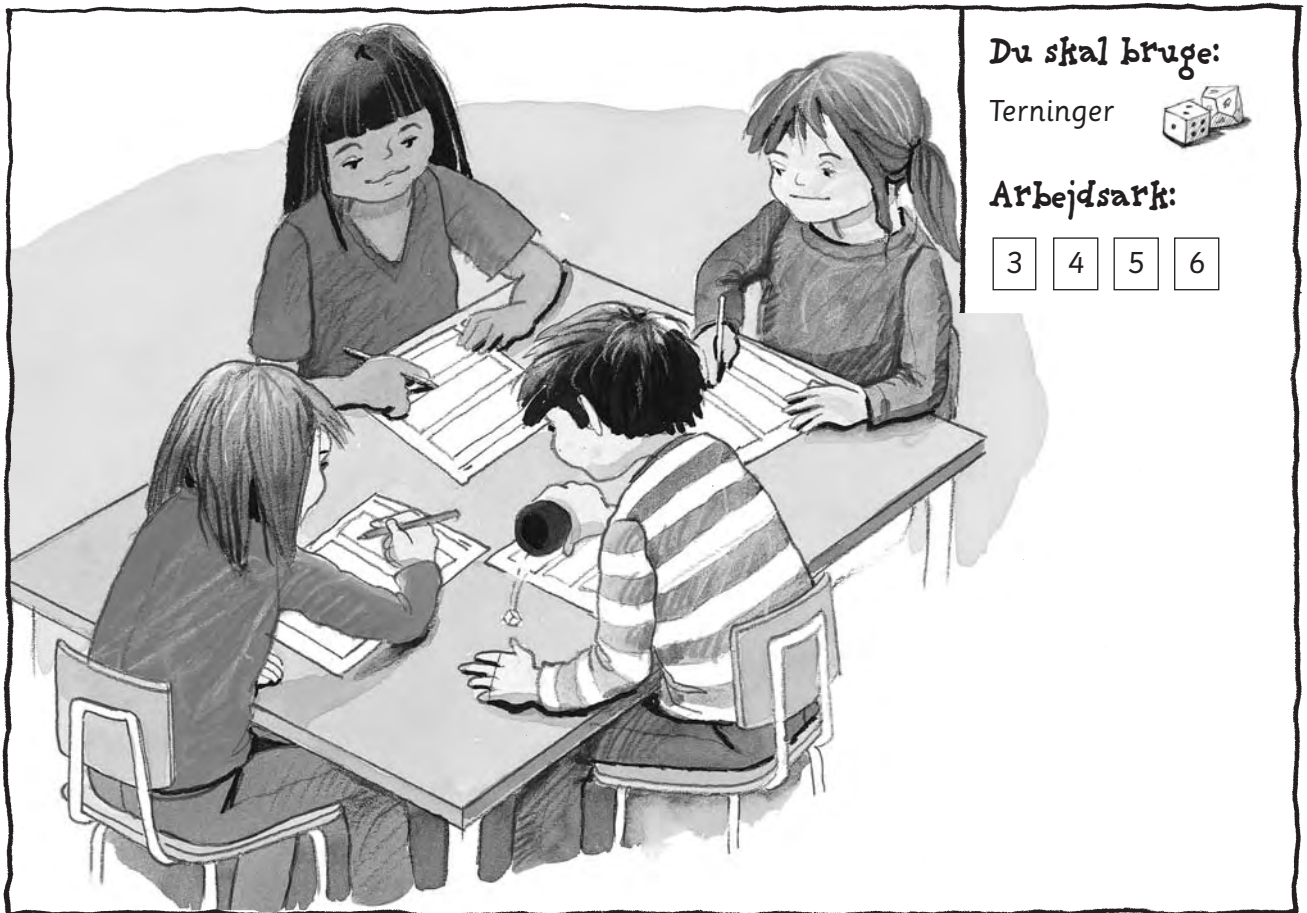
Egypternes tal

De fantastiske fugle





# 1. TÆT PÅ



## Spil spillet Tæt på

**Antal spillere:** 2-4

**Materialer:** En terning og en spilleplade pr. spiller

Spillet går ud på at komme så tæt på 200 som muligt.

**Gør sådan:**

- Kast terningen.
- Vælg om terningekastet skal være en 100'er, en 10'er eller en 1'er.
- Gør det fem gange.
- Læg tallene sammen, hver gang der er slået.

Efter de fem slag gælder det om at være så tæt på 200 som muligt.

Er man endt på 190, får man 10 point, fordi der er 10 mellem 190 og 200.

Får man mere end 200, er man gået over og straffes derfor med 100 point.

Efter fem runder lægger hver spiller sine point sammen fra alle runder. Den spiller, der har den laveste pointsum, har vundet.

Spil også med at komme tæt på andre tal.

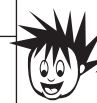
Find på dit eget Tæt på-spil.



# 1. Tæt på

3

Kast nr.	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1		6		60
2	1			160
3		2		180
4			4	184
5			6	190



Her kan du se, hvordan et skema til spillet kan se ud, når det er fyldt ud.

Jeg fik 190,  
og det giver 10 point.

Kast nr.	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1				
2				
3				
4				
5				

Jeg fik \_\_\_\_\_,  
og det giver \_\_\_\_\_ point.

Kast nr.	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1				
2				
3				
4				
5				

Jeg fik \_\_\_\_\_,  
og det giver \_\_\_\_\_ point.

Kast nr.	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1				
2				
3				
4				
5				

Jeg fik \_\_\_\_\_,  
og det giver \_\_\_\_\_ point.



# 1. Tæt på

4

Spil Tæt på 1000. Hver spiller har ti kast.  
Kommer du over 1000, straffes du med 500 point.

Kast nr.	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Jeg fik \_\_\_\_\_,  
og det giver \_\_\_\_\_ point.

Kast nr.	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Jeg fik \_\_\_\_\_,  
og det giver \_\_\_\_\_ point.



# 1. Tæt på

5

Spil Tæt på 10 000. Hver spiller har ti kast. Kommer du over 10 000, straffes du med 5000 point. Spil eventuelt med en tilsidet terning.

Kast nr.	1000'er	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Jeg fik \_\_\_\_\_ , og det giver \_\_\_\_\_ point.

Kast nr.	1000'er	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Jeg fik \_\_\_\_\_ , og det giver \_\_\_\_\_ point.



# 1. Tæt på

**6**

Spil Tæt på 1 000 000. Hver spiller har ti kast. Kommer du over 1 000 000, straffes du med 500 000 point. Spil eventuelt med en tisedet terning.

Kast nr.	100 000'er	10 000'er	1000'er	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Jeg fik \_\_\_\_\_ , og det giver \_\_\_\_\_ point.


Kast nr.	100 000'er	10 000'er	1000'er	100'er	10'ere	1'ere	I alt
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Jeg fik \_\_\_\_\_ , og det giver \_\_\_\_\_ point.

# 2. HVAD BLIVER DET TIL?



Du skal bruge:

Terninger 

Arbejdsark:

7 8 9

## Spil spillet Hvad bliver det til?

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** Tre terninger og skema

Det gælder om at kunne svare ja til så mange spørgsmål som muligt.

### Gør sådan:

- Slå med de tre terninger.
- Læg terningernes øjne sammen.
- Stil spørgsmålene i skemaet til tallet.
- Hver gang du kan svare ja, får du et point.
- Vinderen er den, der har flest point efter ni runder.

Eksempel på udfyldt pointtavle.

Tal	Er det ulige?	Er det med i 3-tabellen?	Er det større end 10?	Er der fem enere?	Point
7	ja	nej	nej	nej	1
18	nej	ja	ja	nej	2
15	ja	ja	ja	ja	4

Spil med de forskellige skemaer.

Find selv på skemaer, og spil med dem.



## 2. Hvad bliver det til?

7

Tal	Er det ulige?	Er det med i 3-tabellen?	Er det større end 10?	Er der fem enere?	Point

Hvilket tal giver flest point? \_\_\_\_\_

Point i alt \_\_\_\_\_

Tal	Er der to 10'ere?	Er det lige?	Er det med i 4-tabellen?	Er det større end 15?	Point

Hvilke tal giver flest point? \_\_\_\_\_

Point i alt \_\_\_\_\_



## 2. Hvad bliver det til?

8

Tal	Er det med i 5-tabellen?	Er det mindre end 20?	Er der en 10'er?	Er det ulige?	Point

Hvilket tal giver flest point? \_\_\_\_\_

Point i alt \_\_\_\_\_

Tal	Er det mellem 10 og 25?	Er det lige?	Er det med i 7- eller 8-tabellen?	Er der en eller seks enere?	Point

Hvilke tal giver flest point? \_\_\_\_\_

Point i alt \_\_\_\_\_





# 2. Hvad bliver det til?

9

Find selv på skemaer, og spil med dem.

Tal					Point

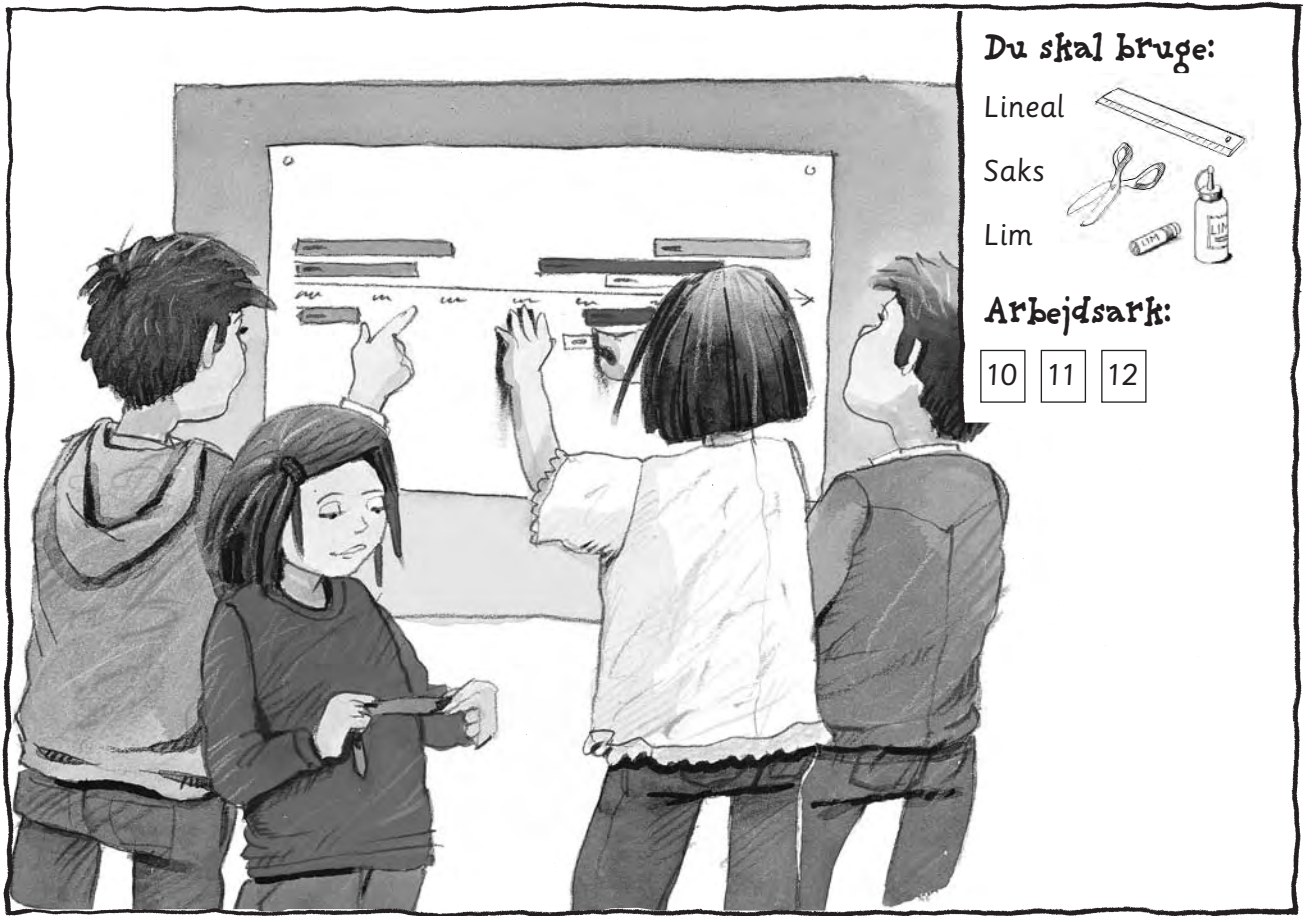
Hvilke tal giver flest point? \_\_\_\_\_ Point i alt \_\_\_\_\_

Tal					Point

Hvilke tal giver flest point? \_\_\_\_\_ Point i alt \_\_\_\_\_

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

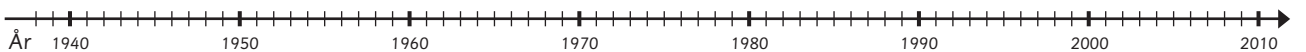
# 3. SÆT TID PÅ DIN FAMILIE



## Lav tidslinjer

Tegn en tidslinje med årstal.  
Lav tidsstrimler over forskellige mennesker.  
Sæt tidsstrimlerne på tidslinjen.

Eksempel:



Lucas 1999 -

Louise 1971 -

Erik 1941 -

Mormor 1942-1995





### 3. Sæt tid på din familie

11
----

	Født		Død
Dronning Margrethe .....	1940	–	
Kronprins Frederik .....	1968	–	
Prins Christian .....	2005	–	
H.C. Andersen .....	1805	–	1875
Astrid Lindgren .....	1907	–	2002
Michael Jackson .....	1958	–	
Pablo Picasso .....	1881	–	1973
Albert Einstein .....	1879	–	1955
Madonna .....	1958	–	
Charlie Chaplin .....	1889	–	1977
Brad Pitt .....	1963	–	
J.K. Rowling .....	1965	–	
John F. Kennedy .....	1917	–	1963
Britney Spears .....	1981	–	
Bubber .....	1964	–	
Dirch Passer .....	1926	–	1980
Mr. Bean (Rowan Atkinson) .....	1955	–	
_____	_____	–	_____
_____	_____	–	_____
_____	_____	–	_____
_____	_____	–	_____
_____	_____	–	_____
_____	_____	–	_____
_____	_____	–	_____

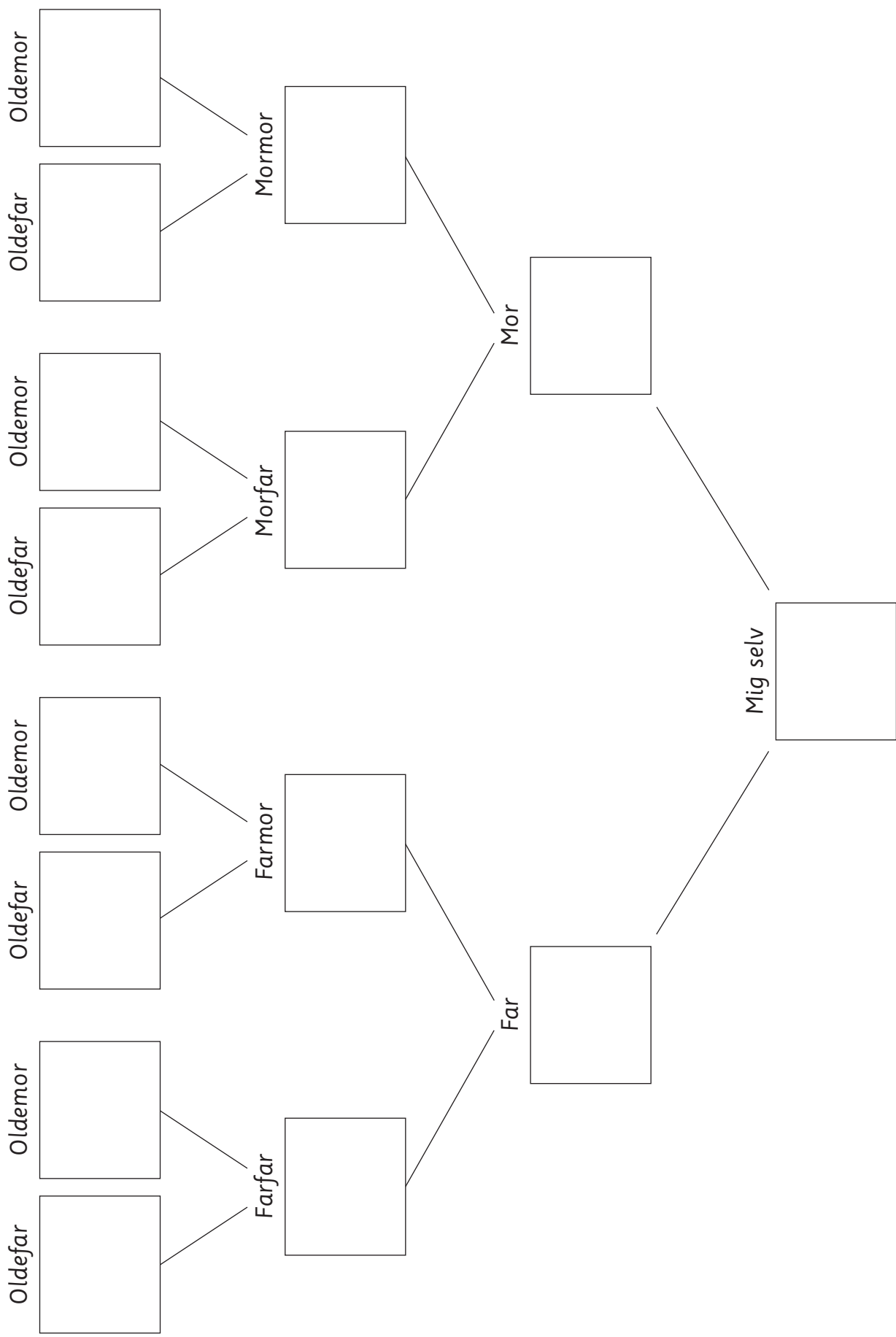
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 3. Sæt tid på din familie

12

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



NAVN

KLASSE

# 4. GIV OG TAG



Du skal bruge:

Lommeregner



Arbejdsark:

13

14

## Spil spillet Giv og tag

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** To lommeregnere

I dette spil gælder det om først at komme over 10 000 på lommeregneren.

## De dyre bogstaver

**Materialer:** Lommeregner

Hvis bogstaver kostede noget, hvor dyrt ville dit navn så være?

## Spil spillet Tryk gange

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** Lommeregner

I dette spil gælder det om at komme tættest på 1000.

## 4. Giv og tag

13

### Giv og tag

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** To lommeregner

Det gælder om først at komme over 10 000 på lommeregneren.

**Sådan gør du:**

Hver spiller taster et tal mellem 5000 og 10 000 ind på lommeregneren.

**Eksempel:**

Spiller 1 siger: "Må jeg bede om dine 5'ere?"

Spiller 2 siger: "Du får 500."

Spiller 1 lægger 500 til sit tal.

Spiller 2 trækker 500 fra sit tal.

Nu må spiller 2 bede spiller 1 om et tal.

Den spiller, der først kommer over 10 000, har vundet.



Spil også med større tal.

Tast et tal mellem 500 000 og 1 000 000 ind på lommeregneren.

Den, der først kommer over 1 000 000, har vundet.

### Tryk gange

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** Lommeregner

I dette spil gælder det om at komme tættest på 1000.

To spillere spiller på en lommeregner.

**Sådan gør du:**

Tast enten 1, 2, 4 eller 5 ind på lommeregneren.

Tryk på gange.

Fortsæt på skift indtil der er en, som lander på 1000.

Spil med andre tal.

Hvem lander først på 1 000 000?

Hvad nu, hvis man må bruge alle taster?



## 4. Giv og tag

14
----

### De dyre bogstaver

Bogstaverne i alfabetet har deres egen værdi. Ordet BIL koster fx 23 kr.

**1** Hvad koster ordene?

SKOLE \_\_\_\_\_ kr. COMPUTER \_\_\_\_\_ kr.

FODBOLD \_\_\_\_\_ kr. MADPAKKE \_\_\_\_\_ kr.

GULEROD \_\_\_\_\_ kr. MATEMATIK \_\_\_\_\_ kr.

**2** Skriv fire ord, som koster 30 kr.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**3** Find det dyreste fornavn i klassen \_\_\_\_\_

Det koster \_\_\_\_\_ kr.

Find det billigste fornavn i klassen \_\_\_\_\_

Det koster \_\_\_\_\_ kr.

**4** Find det dyreste dyrenavn, du kan \_\_\_\_\_

Det koster \_\_\_\_\_ kr.

Find det billigste dyrenavn, du kan \_\_\_\_\_

Det koster \_\_\_\_\_ kr.

Find det dyreste ord, du kan \_\_\_\_\_

Det koster \_\_\_\_\_ kr.

Find det billigste ord, du kan \_\_\_\_\_

Det koster \_\_\_\_\_ kr.

A	1 kr.
B	2 kr.
C	3 kr.
D	4 kr.
E	5 kr.
F	6 kr.
G	7 kr.
H	8 kr.
I	9 kr.
J	10 kr.
K	11 kr.
L	12 kr.
M	13 kr.
N	14 kr.
O	15 kr.
P	16 kr.
Q	17 kr.
R	18 kr.
S	19 kr.
T	20 kr.
U	21 kr.
V	22 kr.
W	23 kr.
X	24 kr.
Z	25 kr.
Æ	26 kr.
Ø	27 kr.
Å	28 kr.





# Flere hieroglyffer

16

**1** Vælg to gangetabeller, og skriv dem med tal og hieroglyffer.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**2** Regn stykkerne med hieroglyffer.

$178 + 390$	$296 - 171$
$1926 + 3561$	$3481 - 1720$
$2572 + 4860$	$6028 - 1735$

# Tal og romertal

17

## 1 Hvilke tal står der her?

XC	XCVI	CXXVII	CCXIV
CCCI	CCCXCII	CDV	CDXX
DLXXXII	DXXXII	DCXXII	DCCLXVIII
CMI	CMLIII	DCCCIL	IM
MXXIV	MCCCXXXVII	MCCLXIII	MMCLXXXII
MMDCXIV	MMDCCCLXXXI	MMMXLII	MMMCCXXXIV

## 2 Skriv tallene med romertal.

72	54	117	221
338	448	519	559
638	609	742	816
772	899	975	990
1028	1234	1941	2007
2113	2628	3011	3456

# Flere romertal

**18**

**1** Vælg to gangetabeller, og skriv dem med tal og romertal.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**2** Regn stykkerne med romertal.

$51 + 36$	$94 - 52$
$76 + 93$	$340 - 210$
$406 + 139$	$506 - 129$
$532 + 746$	$861 - 490$
$1371 + 1409$	$2362 - 1412$

# Rigtig rækkefølge

**1** Inddel tallinjen. Skriv tal på tallinjen. Sæt streg fra tal til tallinjen.

**2** Udfyld tallinjerne.

# Hop 1

20

## 1 Hop 10, 100, 1000 og 10 000.

+ 10	563	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 100	563	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 1000	563	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 10 000	563	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 10	4972	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 100	4972	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 1000	4972	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 10 000	4972	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 10	17846	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 100	17846	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 1000	17846	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
+ 10 000	17846	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

## 2 Hop.

-9	4936	-9	5002	-9	12 000
-8	16 007	-8	19 020	-8	25 000
-12	6900	-12	20 000	-12	26 106
-15	30 000	-15	31 004	-15	40 900
-99	4000	-99	3740	-99	20 000

# Hop 2

21

## 1 Hop 10, 100 og 1000.

2357	+ 10		+ 1000		+ 100		+ 1000		+ 10	
4891	+ 100		+ 10		+ 1000		+ 100		+ 100	
9880	+ 1000		+ 100		+ 10		+ 100		+ 10	
9999	+ 10		+ 100		+ 1000		+ 100		+ 10	
	+ 100		+ 10		+ 1000	1991	+ 100		+ 1000	
	+ 100		+ 1000	3789	+ 10		+ 1000		+ 10	
	+ 10		+ 100		+ 1000		+ 100	2103	+ 1000	
	+ 10		+ 100		+ 1000		+ 10		+ 100	10 000

## 2 Hop.

Hop 50: 125 \_\_\_\_\_

Hop 150: 200 \_\_\_\_\_

Hop 75: 1000 \_\_\_\_\_

Hop 125: \_\_\_\_\_ 700 \_\_\_\_\_

Hop 250: \_\_\_\_\_ 900 \_\_\_\_\_

Hop 150: \_\_\_\_\_ 700 \_\_\_\_\_

Hop 500: \_\_\_\_\_ 8100 \_\_\_\_\_

Hop 750: \_\_\_\_\_ 9000 \_\_\_\_\_

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck





# Mange penge

23



**1** Skriv børnene op i rækkefølge efter, hvor mange penge de har. Start med den rigeste.

---



---



---



---



---

**2** Afrund beløbene til nærmeste 10'er, 100'er, 1000'er og 10 000'er.

	Nærmeste 10'er	Nærmeste 100'er	Nærmeste 1000'er	Nærmeste 10 000'er
Line	kr.	kr.	kr.	kr.
David	kr.	kr.	kr.	kr.
Nina	kr.	kr.	kr.	kr.
Jakob	kr.	kr.	kr.	kr.
Simone	kr.	kr.	kr.	kr.

**3** Udfyld skemaet.

	Det dobbelte	Det dobbelte	Det dobbelte
Line	kr.	kr.	kr.
David	kr.	kr.	kr.
Nina	kr.	kr.	kr.
Jakob	kr.	kr.	kr.
Simone	kr.	kr.	kr.

# Plus og minus

**24**

## 1 Regn plusstykkerne.

$3000 + 700 + 80 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10\,000 + 3000 + 600 + 30 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$

$5000 + 200 + 40 + 7 = \underline{\hspace{2cm}}$

$70\,000 + 6000 + 100 + 20 + 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

$8000 + 500 + 10 + 8 = \underline{\hspace{2cm}}$

$80\,000 + 9000 + 400 + 50 + 6 = \underline{\hspace{2cm}}$

$4000 + 300 + 70 + 9 = \underline{\hspace{2cm}}$

$90\,000 + 2000 + 700 + 80 + 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = 29\,384$

$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = 74\,761$

$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = 52\,783$

$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = 49\,626$

## 2 Skriv tallet. Skriv plus eller minus.

$2430 \square \underline{\hspace{2cm}} = 6480$

$42\,600 \square \underline{\hspace{2cm}} = 49\,800$

$6283 \square \underline{\hspace{2cm}} = 2243$

$98\,700 \square \underline{\hspace{2cm}} = 46\,200$

$9630 \square \underline{\hspace{2cm}} = 8520$

$26\,282 \square \underline{\hspace{2cm}} = 86\,487$

$7281 \square \underline{\hspace{2cm}} = 7488$

$19\,620 \square \underline{\hspace{2cm}} = 89\,940$

$2399 \square \underline{\hspace{2cm}} = 9999$

$87\,455 \square \underline{\hspace{2cm}} = 41\,255$

## 3 Regn stykkerne.

$4211 + 3496$	$9281 - 4963$	$4110 + 8432$	$4162 - 2834$
$9604 + 7631$	$8216 - 4960$	$6497 + 2678$	$7961 - 2488$
$2418 + 9617$	$7736 - 4108$	$5687 + 3879$	$2931 - 2744$
$4568 + 1296$	$6004 - 5061$	$9426 + 8711$	$8260 - 5771$

# Vægt og længde

25

- 1** Omskriv fra gram til kilogram og omvendt.

2728 g = ____ kg ____ g	
____ g = 3 kg 827 g	
____ g = 6 kg 409 g	
7183 g = ____ kg ____ g	
____ g = 9 kg 26 g	
8034 g = ____ kg ____ g	
12 628 g = ____ kg ____ g	
____ g = 11 kg 918 g	
2006 g = ____ kg ____ g	
____ g = 13 kg 3 g	

- 2** Omskriv fra centimeter til meter og omvendt.

462 cm = ____ m ____ cm	
____ cm = 3 m 28 cm	
920 cm = ____ m ____ cm	
602 cm = ____ m ____ cm	
____ cm = 8 m 7 cm	
1014 cm = ____ m ____ cm	
____ cm = 12 m 20 cm	
____ cm = 20 m 44 cm	
____ cm = 18 m 2 cm	
1406 cm = ____ m ____ cm	



1000 kg  
er det samme  
som 1 ton.



1000 m er det samme  
som 1 kilometer.  
Kilometer skrives  
som km.

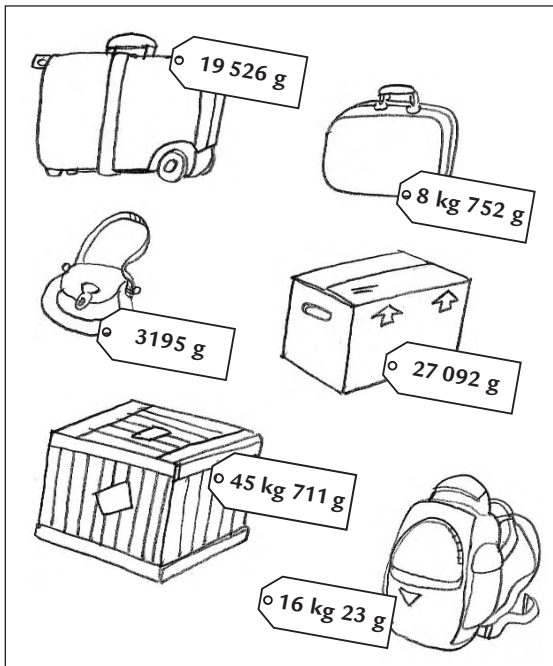
- 3** Omskriv fra kilogram til ton og omvendt.

2000 kg = <u>2</u> ton ____ kg	
4500 kg = ____ ton ____ kg	
____ kg = 3 ton 700 kg	
____ kg = 5 ton 800 kg	
9348 kg = ____ ton ____ kg	
____ kg = 6 ton 271 kg	
10 000 kg = ____ ton ____ kg	
7038 kg = ____ ton ____ kg	
____ kg = 4 ton 28 kg	
2006 kg = ____ ton ____ kg	

- 4** Omskriv fra meter til kilometer og omvendt.

3000 m = <u>3</u> km ____ m	
6500 m = ____ km ____ m	
____ m = 5 km 550 m	
____ m = 7 km 249 m	
7419 m = ____ km ____ m	
4061 m = ____ km ____ m	
____ m = 9 km 48 m	
10 331 m = ____ km ____ m	
____ m = 12 km 400 m	
____ m = 8 km 6 m	

# Tung bagage



## 1 Hvad vejer bagagen?

	_____ g = _____ kg _____ g
	_____ g = _____ kg _____ g
	_____ g = _____ kg _____ g
	_____ g = _____ kg _____ g
	_____ g = _____ kg _____ g
	_____ g = _____ kg _____ g

## 2 Hvad vejer bagagen tilsammen?

+  + _____ g = _____ kg _____ g	+  + _____ g = _____ kg _____ g
------------------------------------	------------------------------------

## 3 Afrund til nærmeste antal kg.

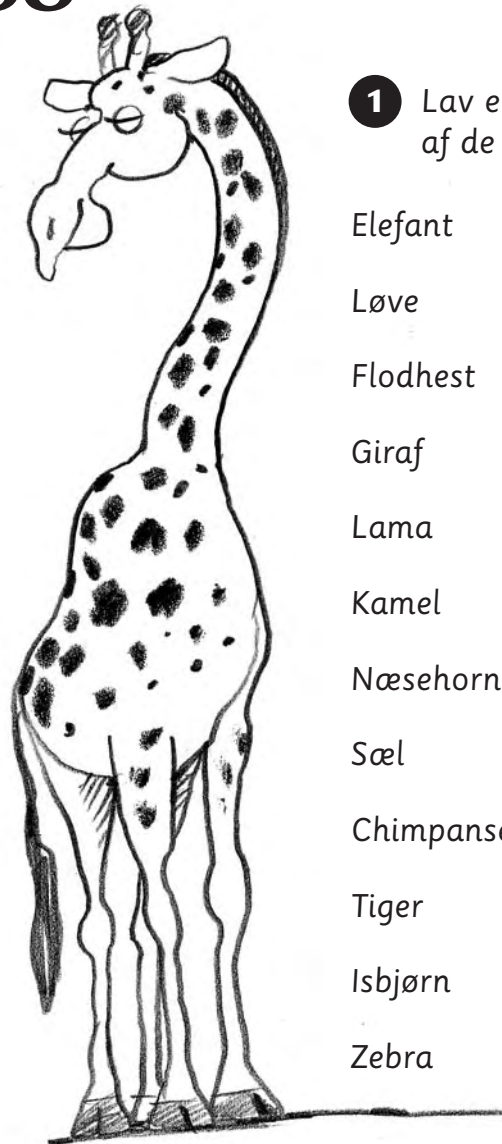
	_____ kg	+	_____ kg
	_____ kg	+	_____ kg
	_____ kg	+	_____ kg
	_____ kg	+	_____ kg
	_____ kg	+	_____ kg
	_____ kg	+	_____ kg

# Andre dyr i ZOO

27

Så lang tid bruges der på fodring i ZOO:

Elefant	17 min.
Løve	14 min.
Flodhest	18 min.
Giraf	24 min.
Lama	19 min.
Kamel	15 min.
Næsehorn	22 min.
Sæl	16 min.
Chimpanse	28 min.
Tiger	12 min.
Isbjørn	25 min.
Zebra	21 min.



1 Lav en plan for fodringen af de 12 dyr.

- Elefant kl. 12.00 - kl. \_\_\_\_\_
- Løve kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Flodhest kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Giraf kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Lama kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Kamel kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Næsehorn kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Sæl kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Chimpanse kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Tiger kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Isbjørn kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_
- Zebra kl. \_\_\_\_\_ - kl. \_\_\_\_\_

Vasketider:







<b>A</b> < 10 min.	<b>D</b> < 30 sek.
<b>B</b> < 5 min.	<b>E</b> < 10 sek.
<b>C</b> < 1 min.	<b>F</b> < 1 sek.

2 Syv af dyrene er blevet vasket i vaskemaskinen. Hvor lang tid fik de?


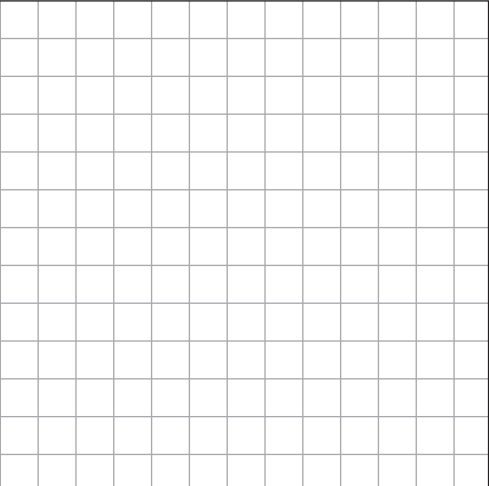





	<b>A</b> 10 min.	<b>B</b> 5 min.	<b>C</b> 1 min.	<b>D</b> 30 sek.	<b>E</b> 10 sek.	<b>F</b> 1 sek.	I alt	
Elefant	8	3	2	1	1	6	min.	sek.
Løve	4	2	3	3	2	9	min.	sek.
Giraf	7	4	4	2	3	7	min.	sek.
Lama	5	3	3	1	4	2	min.	sek.
Kamel	5	4	2	3	5	1	min.	sek.
Næsehorn	6	2	4	2	1	5	min.	sek.
Chimpanse	3	1	1	4	3	4	min.	sek.

# Fart






Man kan komme rundt på forskellige måder.

Bil	3300 m på 2 minutter	
Tog	15 000 m på 5 minutter	
Bus	1300 m på 1 minut	
Cykel	700 m på 2 minutter	
Fly	17 000 m på 1 minut	
Gang	500 m på 5 minutter	

## 1 Hvor langt kan du nå på 10 minutter?

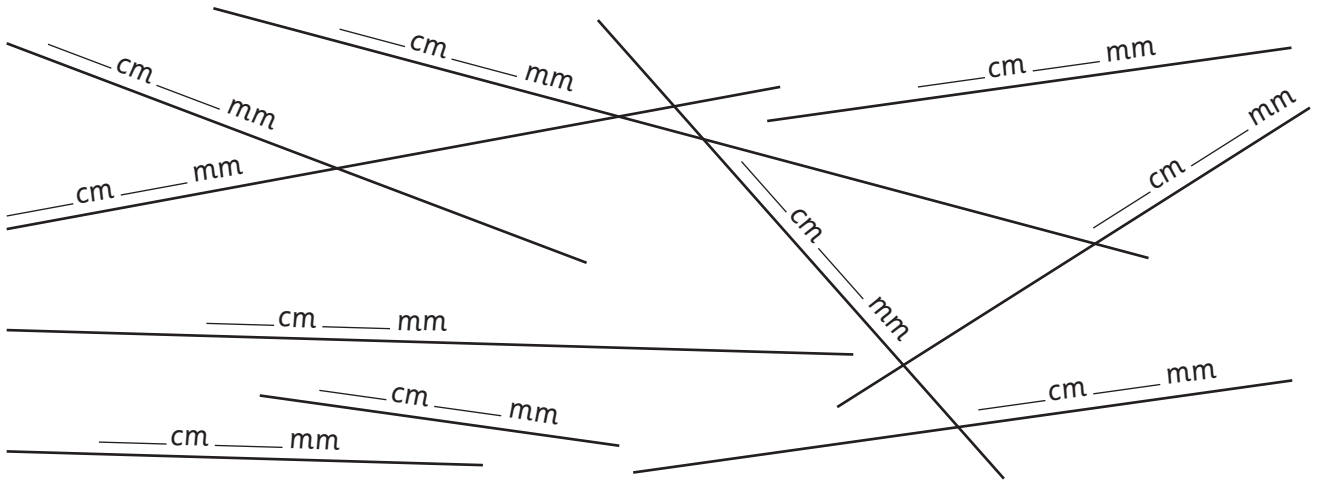
Bil 	_____ m = _____ km _____ m	
Tog 	_____ m = _____ km _____ m	
Bus 	_____ m = _____ km _____ m	
Cykel 	_____ m = _____ km _____ m	
Fly 	_____ m = _____ km _____ m	
Gang 	_____ m = _____ km _____ m	

## 2 Udfyld skemaet. Hvor langt kan du nå på de forskellige måder på ...

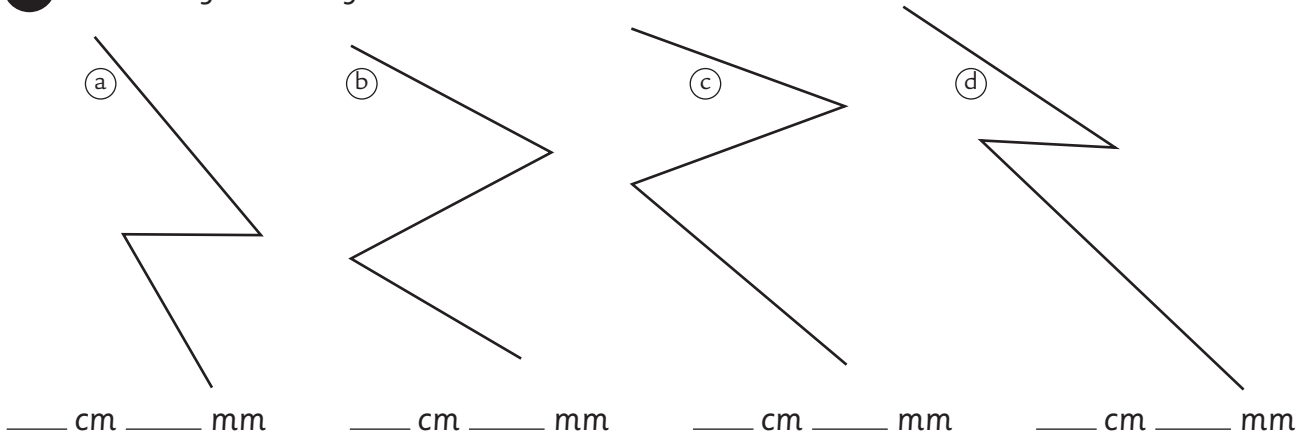
	en halv time?	en time?
Bil 		
Tog 		
Bus 		
Cykel 		
Fly 		
Gang 		

# Mål

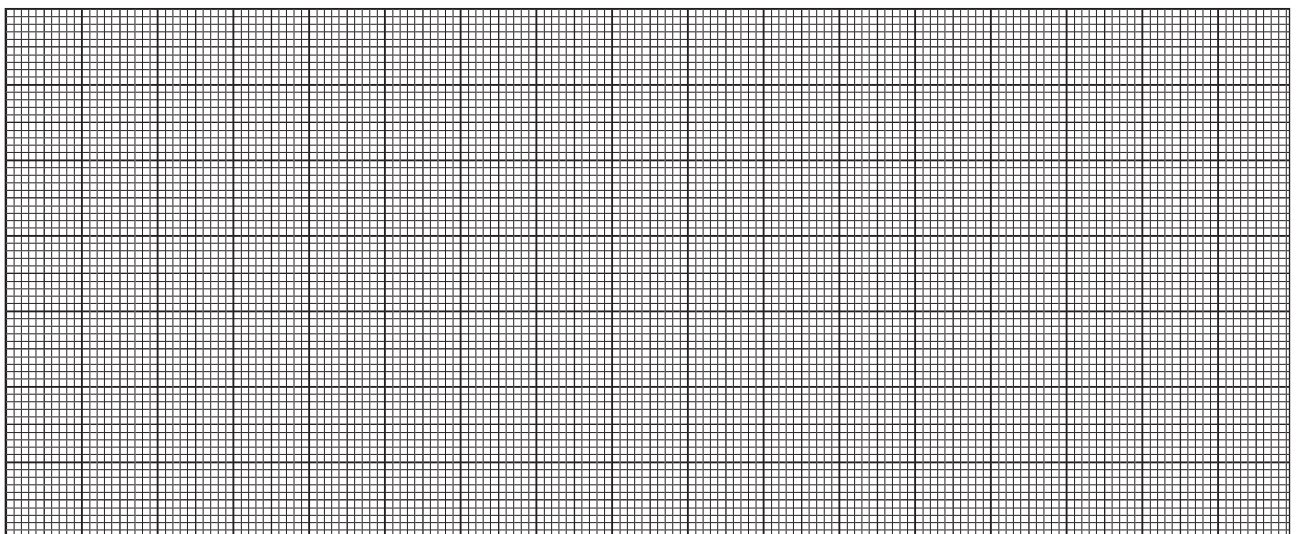
**1** Mål linjerne med din lineal. Skriv hvad de måler.



**2** Hvilket lyn er længst? Gæt:



**3** Tegn tre figurer. Mål og skriv figurernes omkreds.



Figur 1: \_\_\_ cm \_\_\_ mm    Figur 2: \_\_\_ cm \_\_\_ mm    Figur 3: \_\_\_ cm \_\_\_ mm

# Kapitel 2

## FORMER OG FIGURER

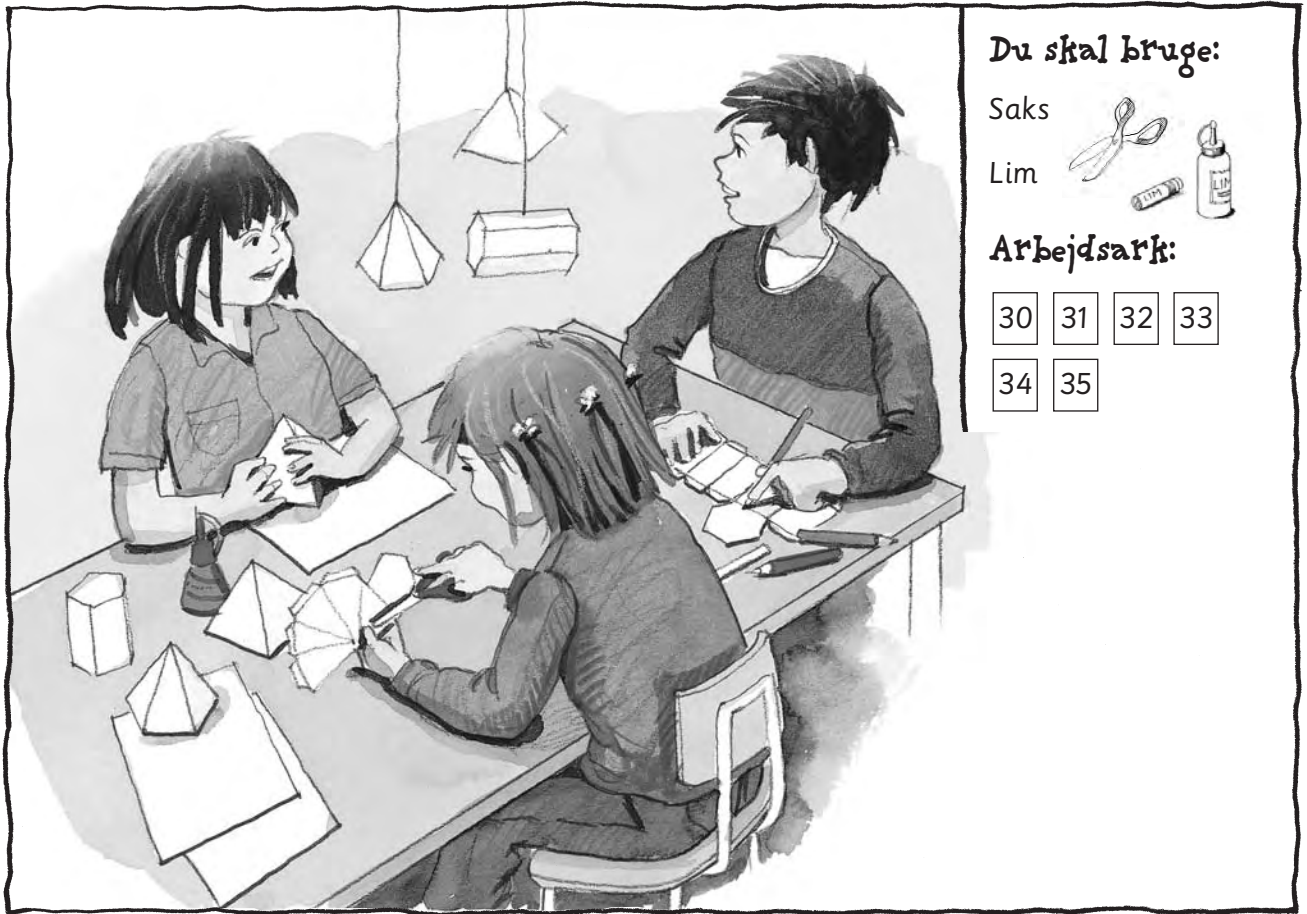
Kom i form

Cirkelmønstre





# 1. BYG EN RUMLIG FIGUR



Du skal bruge:

Saks



Lim



Arbejdsark:

30	31	32	33
34	35		

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

## Klip og byg en rumlig figur

Vælg en rumlig figur på arbejdsarkene.  
Klip ud langs de tykke streger.  
Farv fladerne i den rumlige figur.  
Fold og lim figuren sammen.



I matematik kaldes  
sider for flader.  
Siderne på en terning  
kaldes også flader.

## Undersøg den rumlige figur

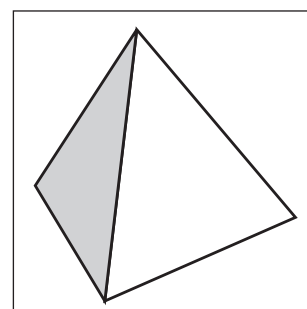
Lav en beskrivelse af din rumlige figur.  
Brug arbejdsark 35.



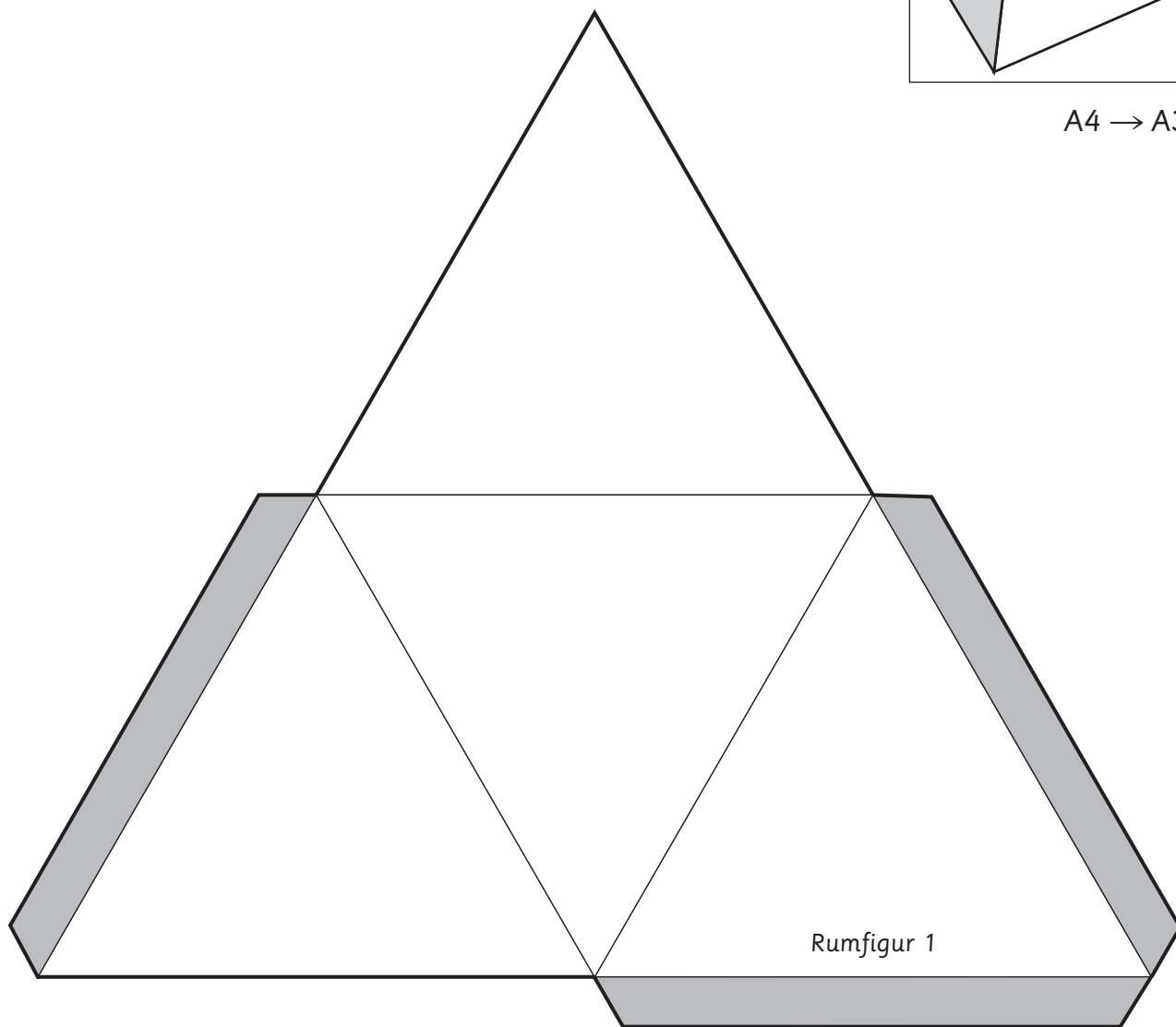
# 1. Byg en rumlig figur

30

Rumfigur 1



A4 → A3



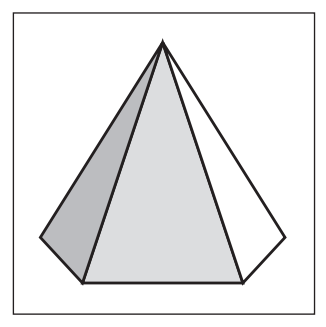
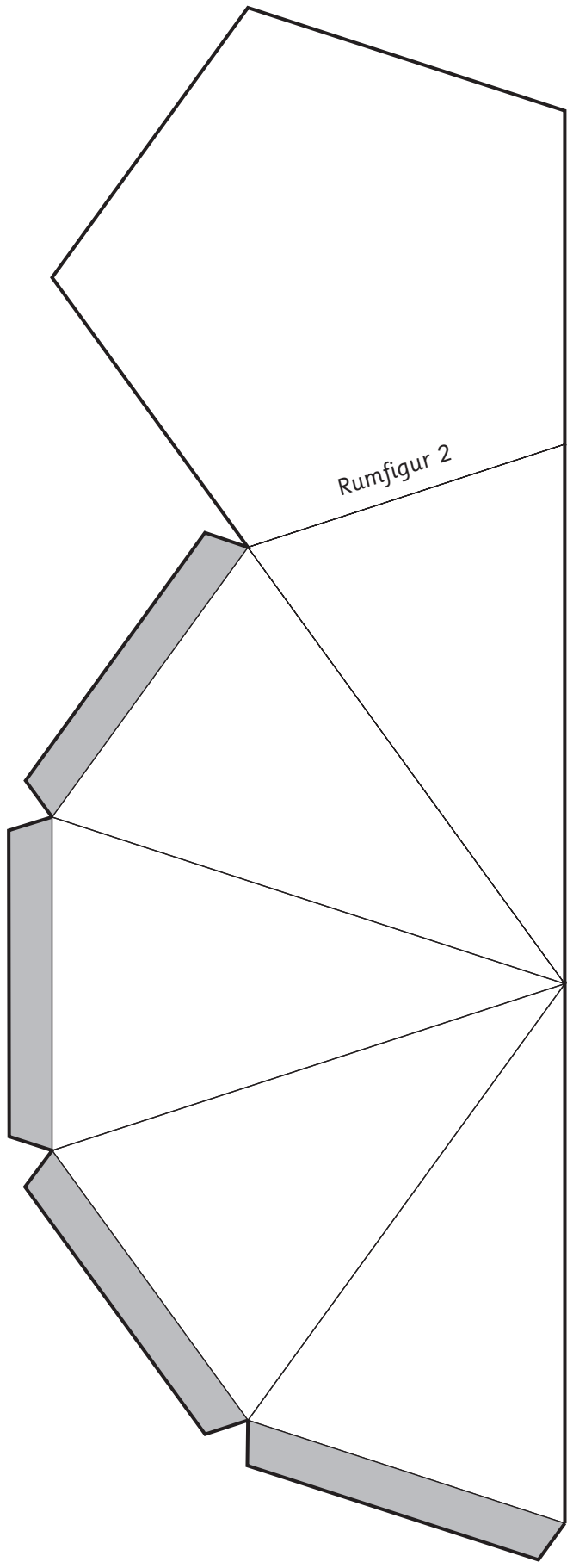
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 1. Byg en rumlig figur

31

Rumfigur 2



A4 → A3

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

NAVN .....

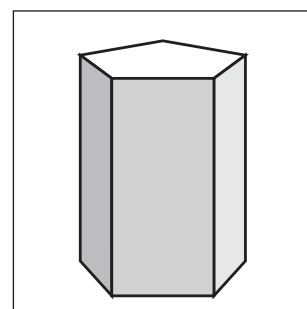
KLASSE .....



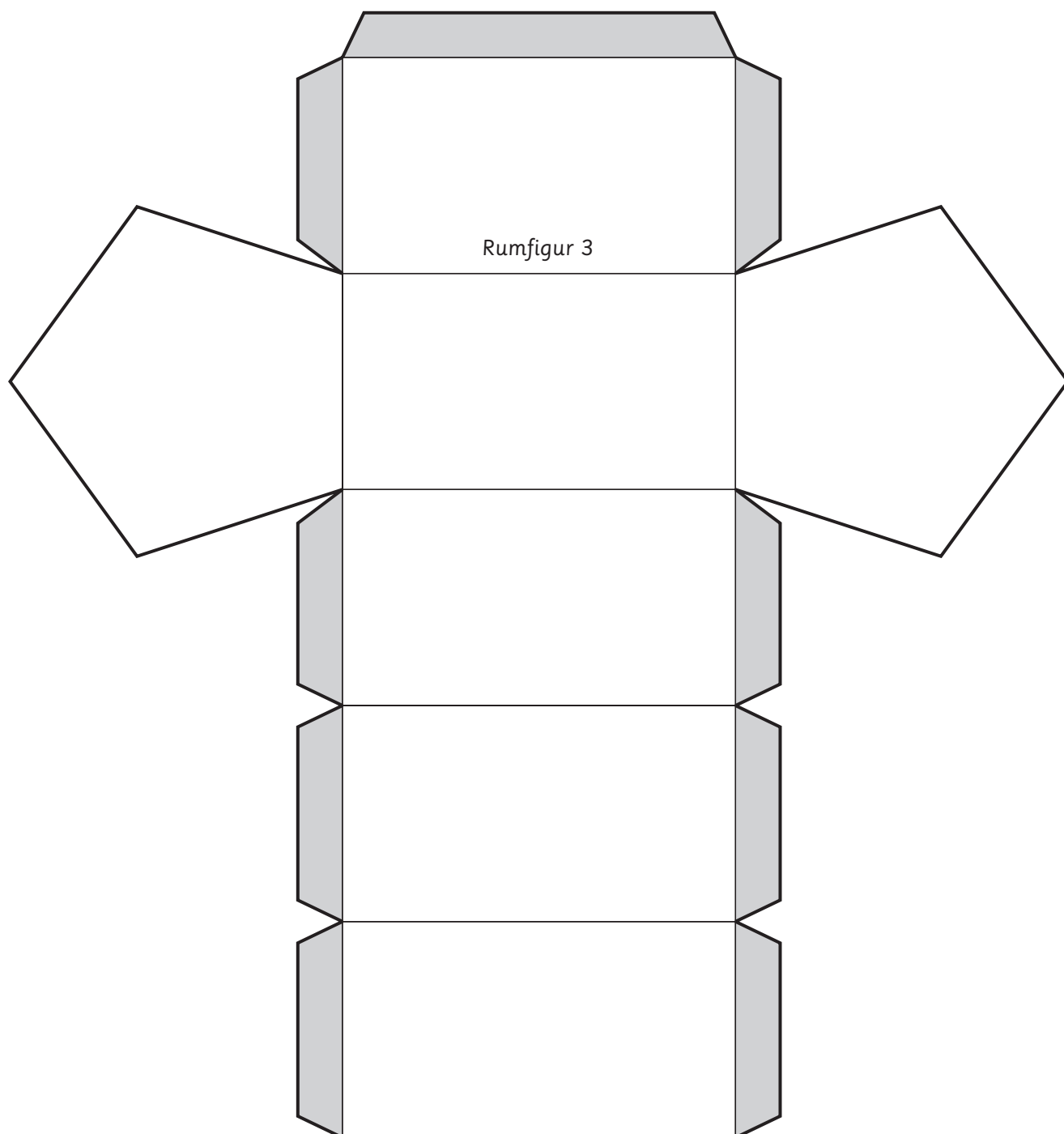
# 1. Byg en rumlig figur

32

Rumfigur 3



A4 → A3



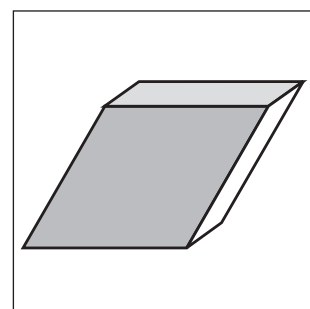
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



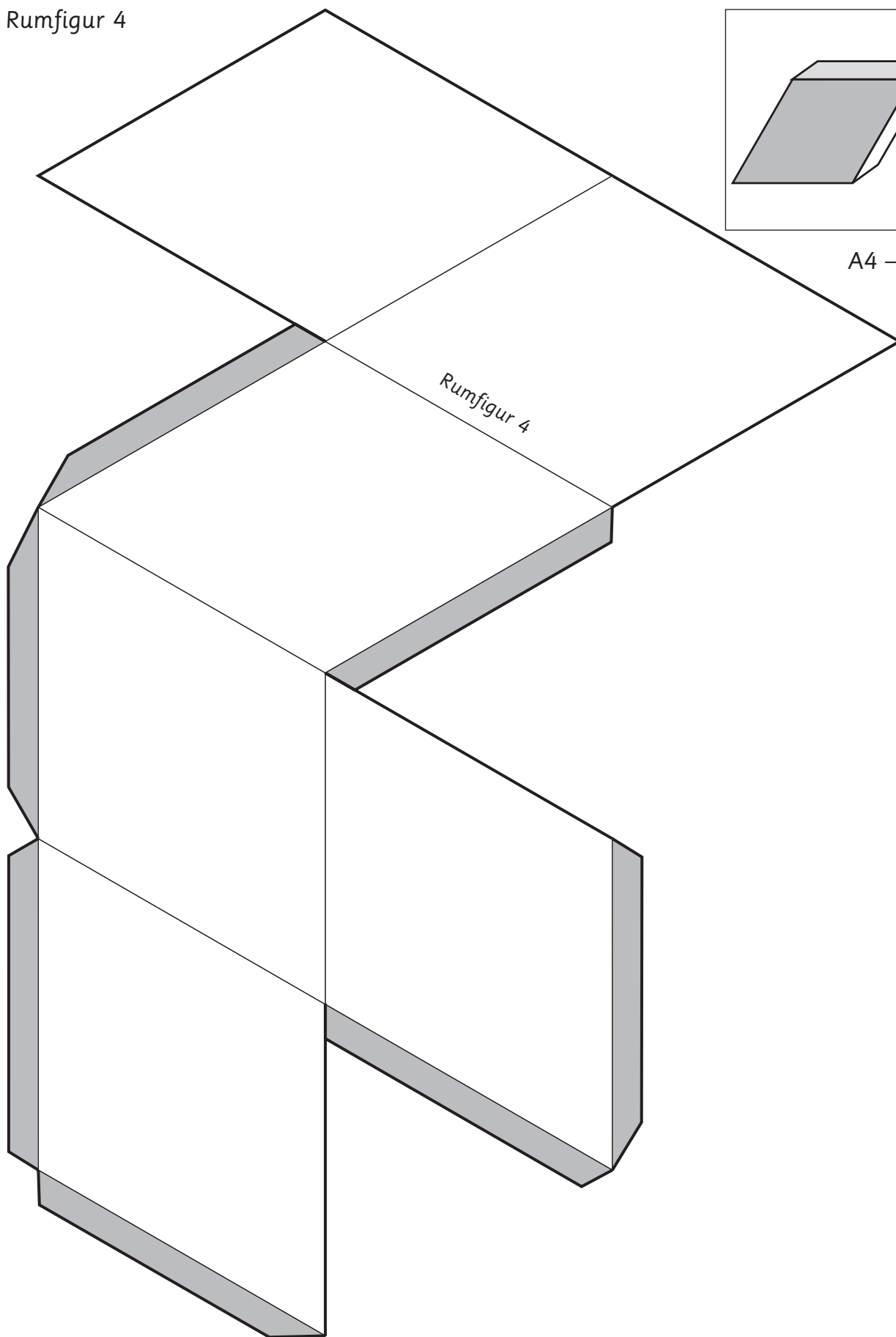
# 1. Byg en rumlig figur

33

Rumfigur 4



A4 → A3



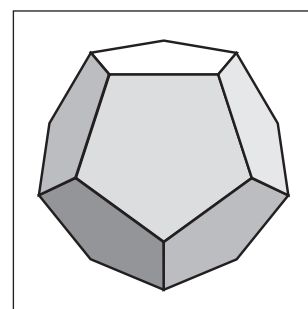
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



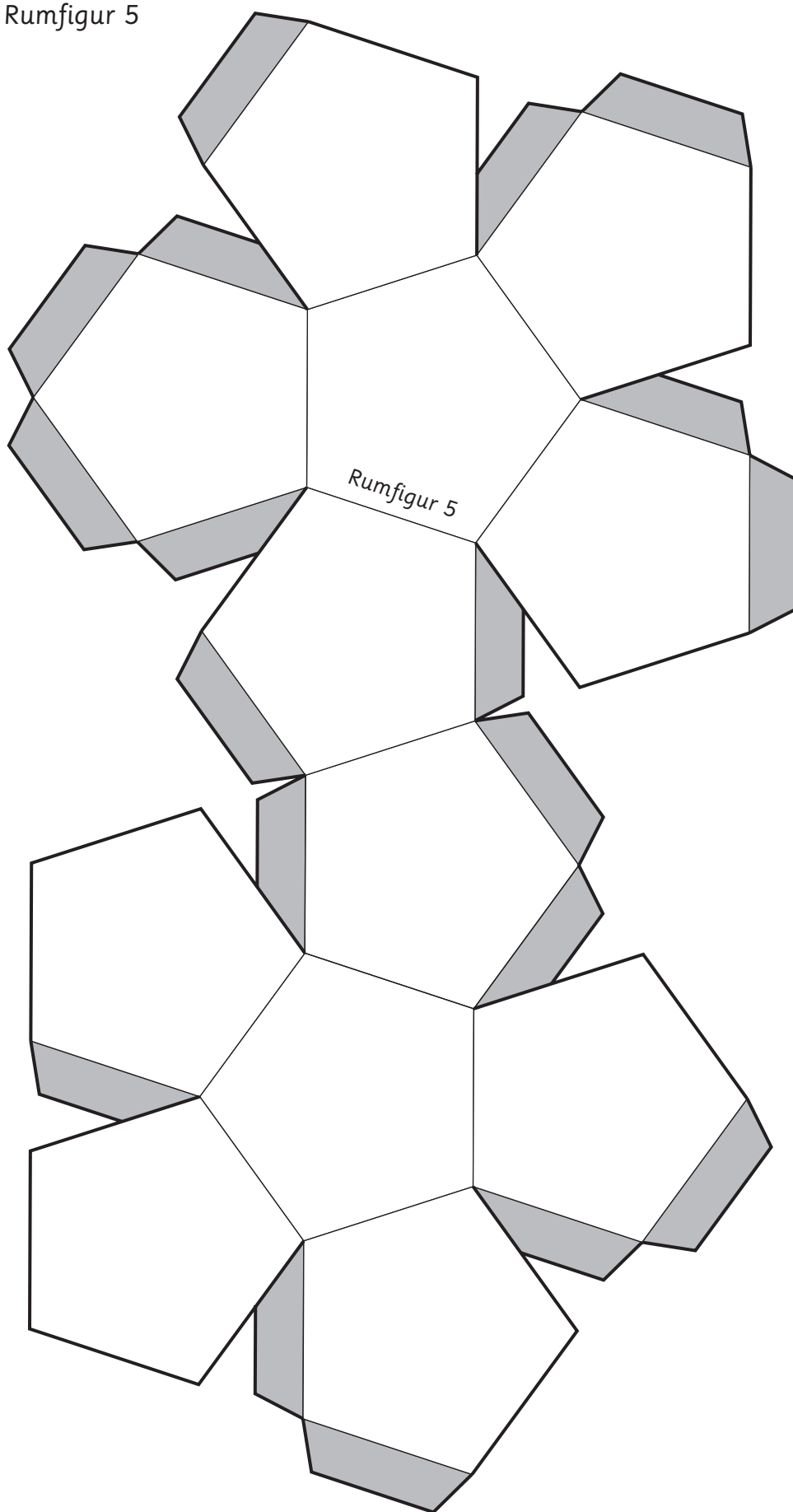
# 1. Byg en rumlig figur

34

Rumfigur 5



A4 → A3



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

NAVN .....

KLASSE .....



# 1. Byg en rumlig figur

35

Beskriv din rumfigur.

## RAPPORT

Hvor mange flader? \_\_\_\_\_

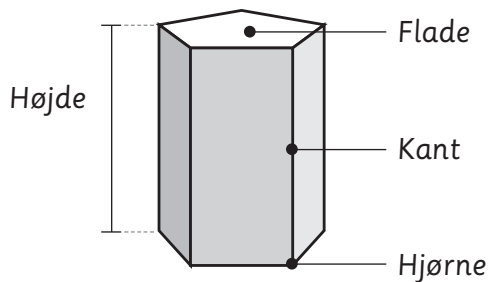
Hvor mange hjørner? \_\_\_\_\_

Hvor mange kanter? \_\_\_\_\_

Hvor høj er rumfiguren?  
Se tegningen.

\_\_\_\_\_

Eksempel

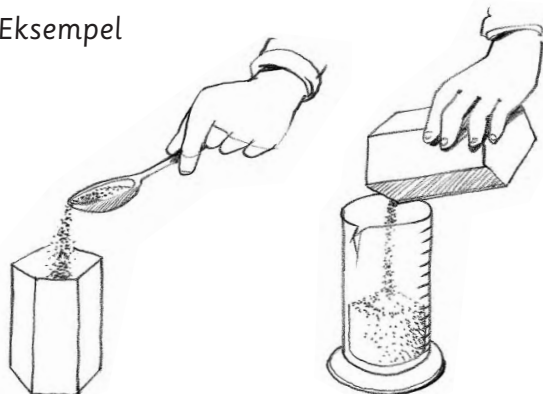


Tegn en skitse af de forskellige flader på rumfiguren. Skriv mål på.

Hvor meget sand  
kan der være i rumfiguren?

\_\_\_\_\_

Eksempel



# 2. LÆG MED PASSEREN



Du skal bruge:

Passer



Arbejdsark:

36	37	38	39
40	41		

## Leg med passereren

Prøv at bruge passereren. Tegn store og små cirkler.  
Kan du få et mønster frem? Farvelæg det.

## Tegn cirklerne færdige

Gør cirklerne færdige på arbejdsark 36.

## Tegn mønstre

Undersøg mønstrene og figurerne på arbejdsark 37-41.  
Brug passereren til at tegne dem færdige.

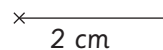
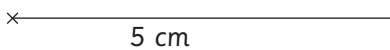
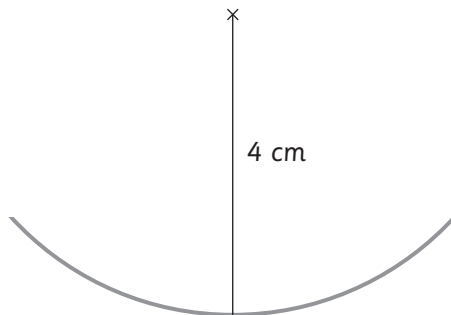
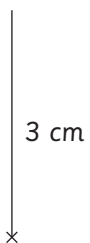
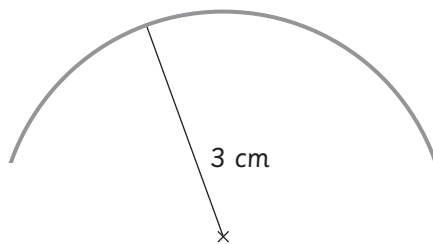
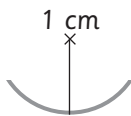
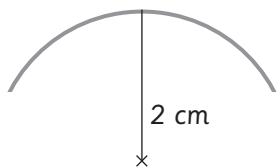




# 2. Leg med passereren

36

Tegn cirklerne færdig.



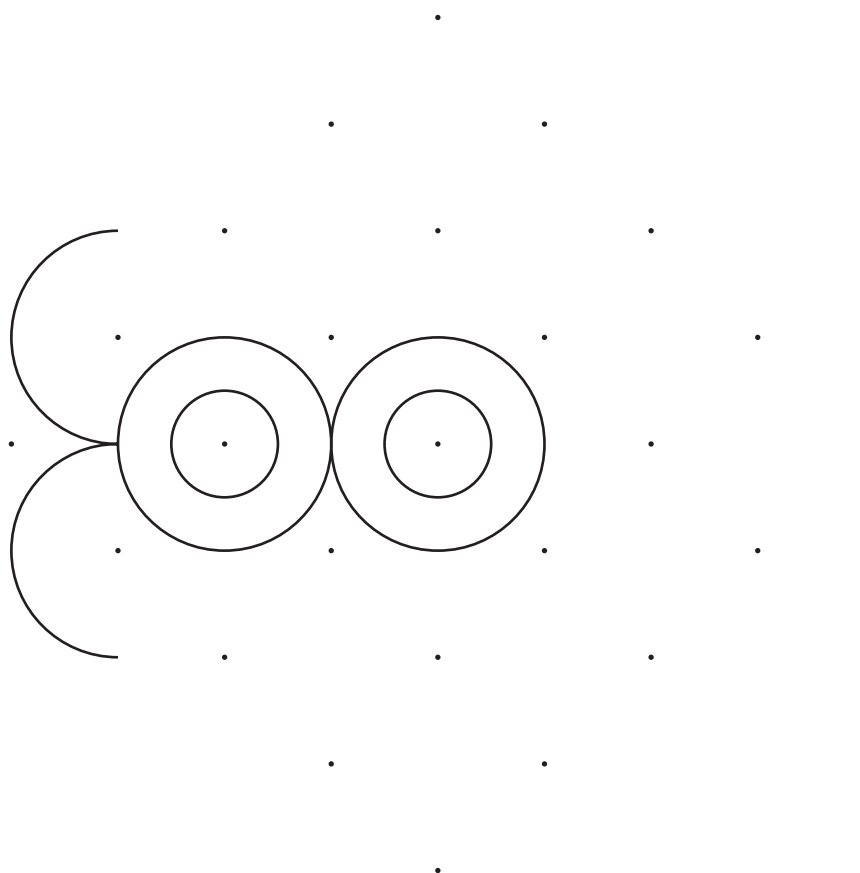
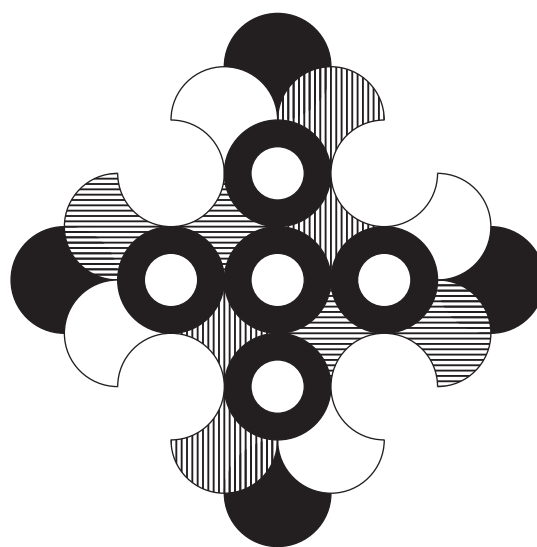
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 2. Leg med passeren

37

Lav mønstret færdigt og farv det, som du vil.



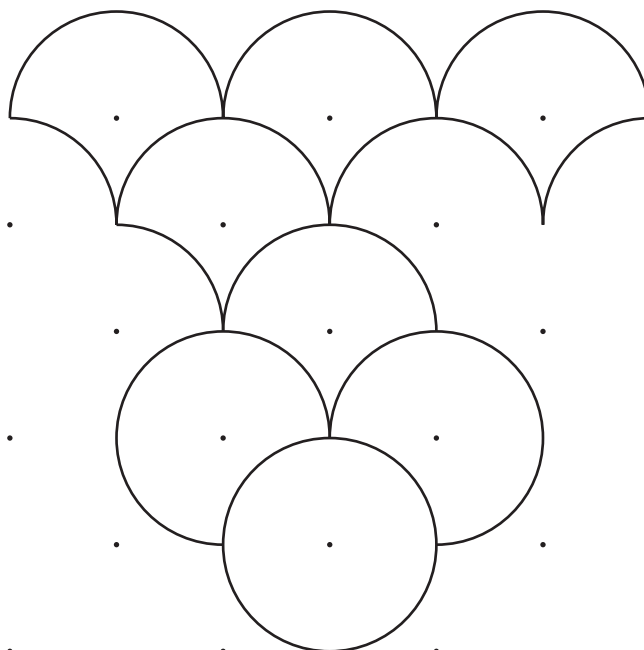
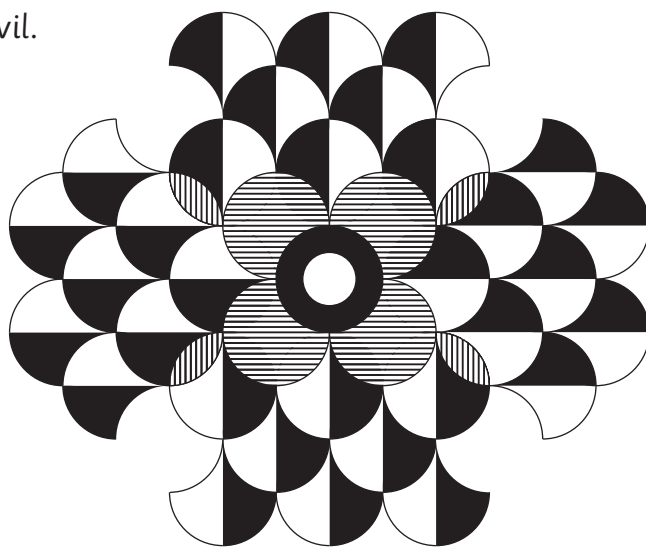
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 2. Leg med passereren

38

Lav mønstret færdigt og farv det, som du vil.



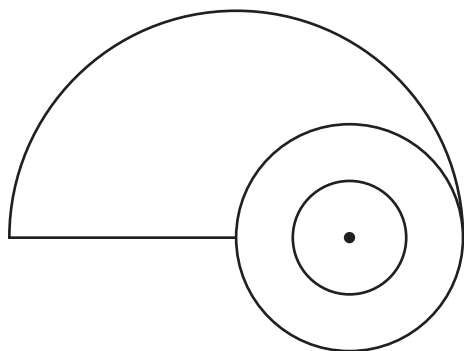
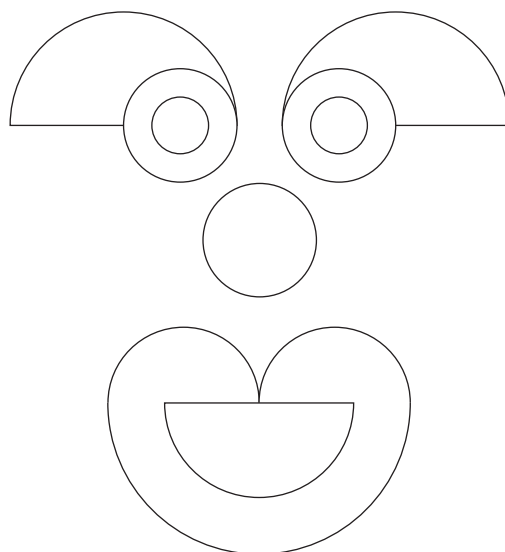
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 2. Leg med passeren

39

Tegn klovnens færdig med en passer og farv.



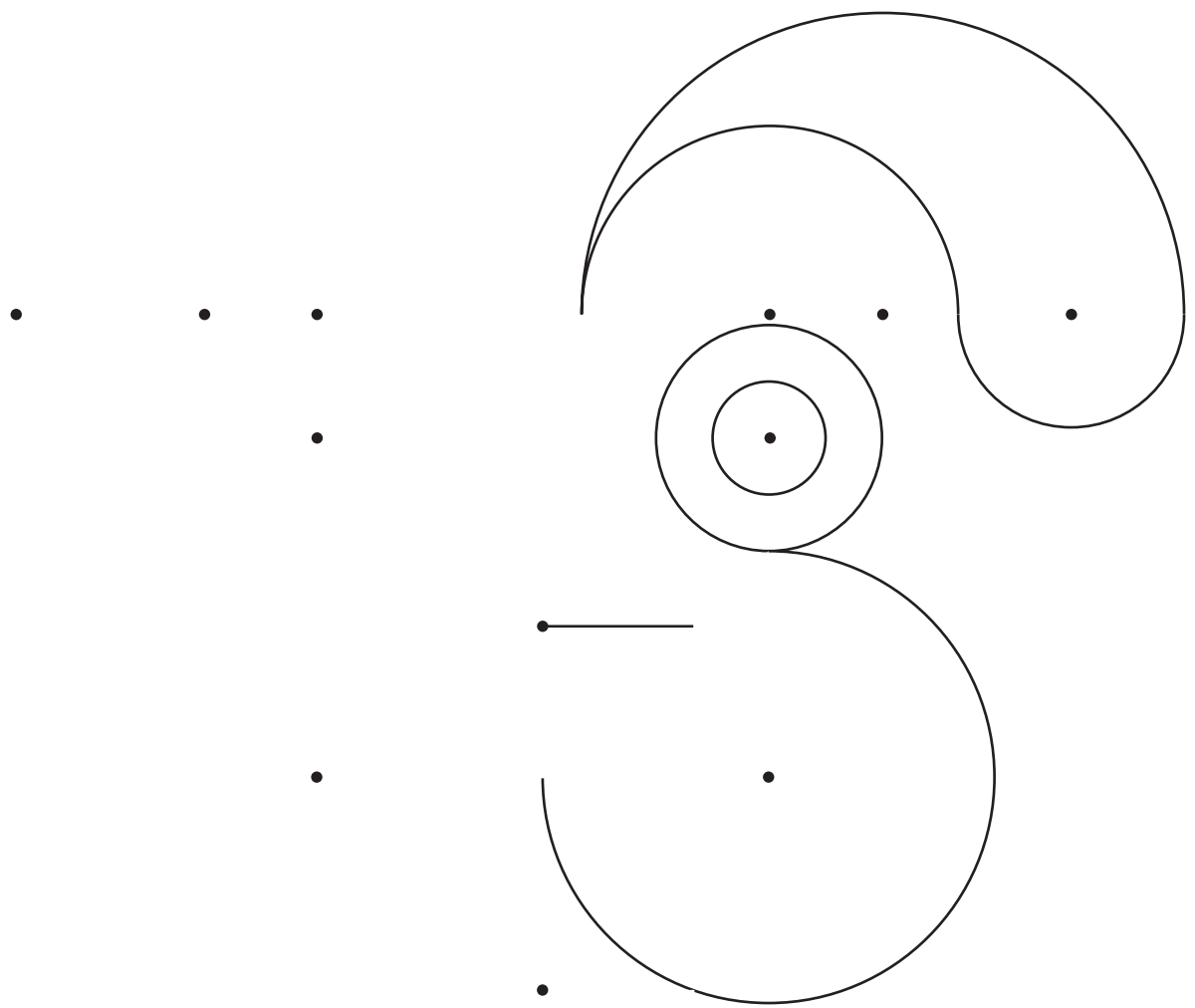
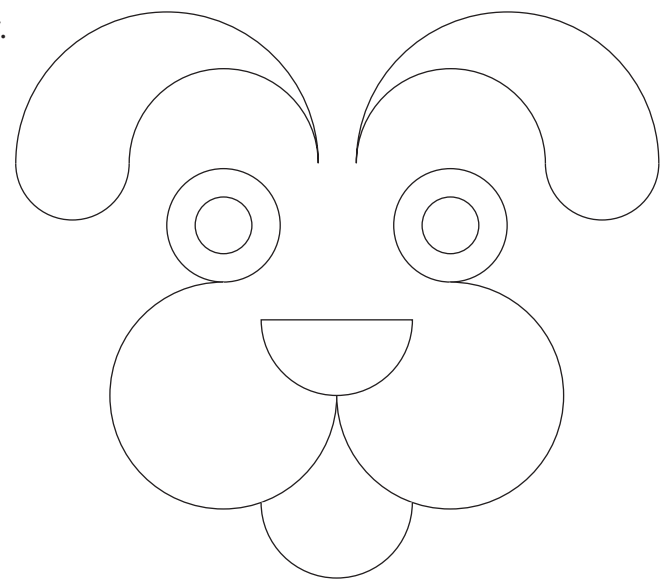
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 2. Leg med passereren

40

Tegn hunden færdig med en passer og farv.



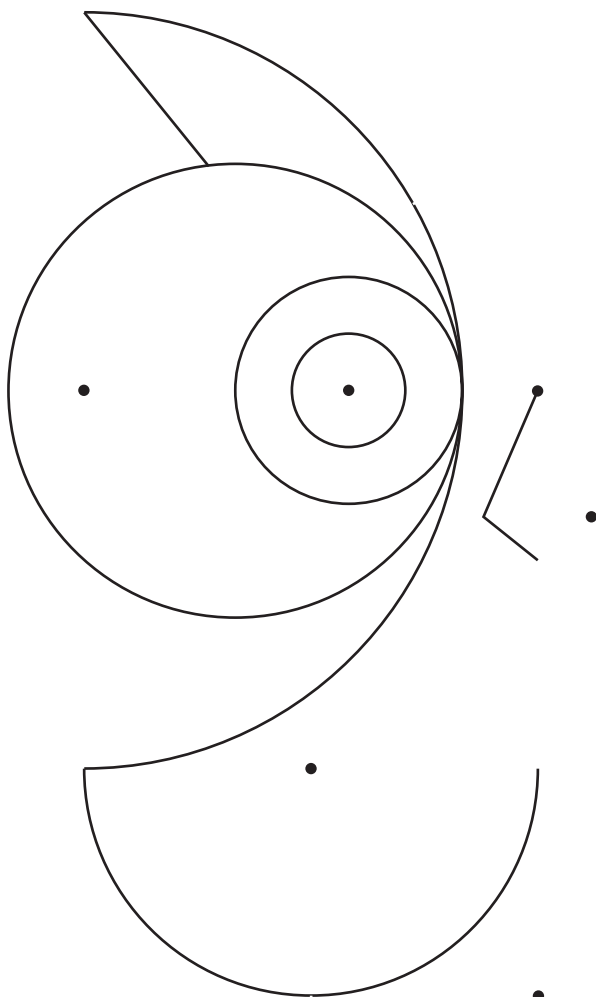
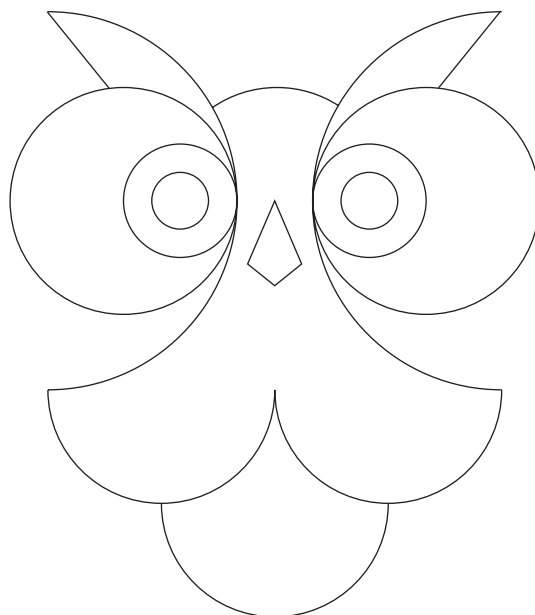
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 2. Leg med passereren

41

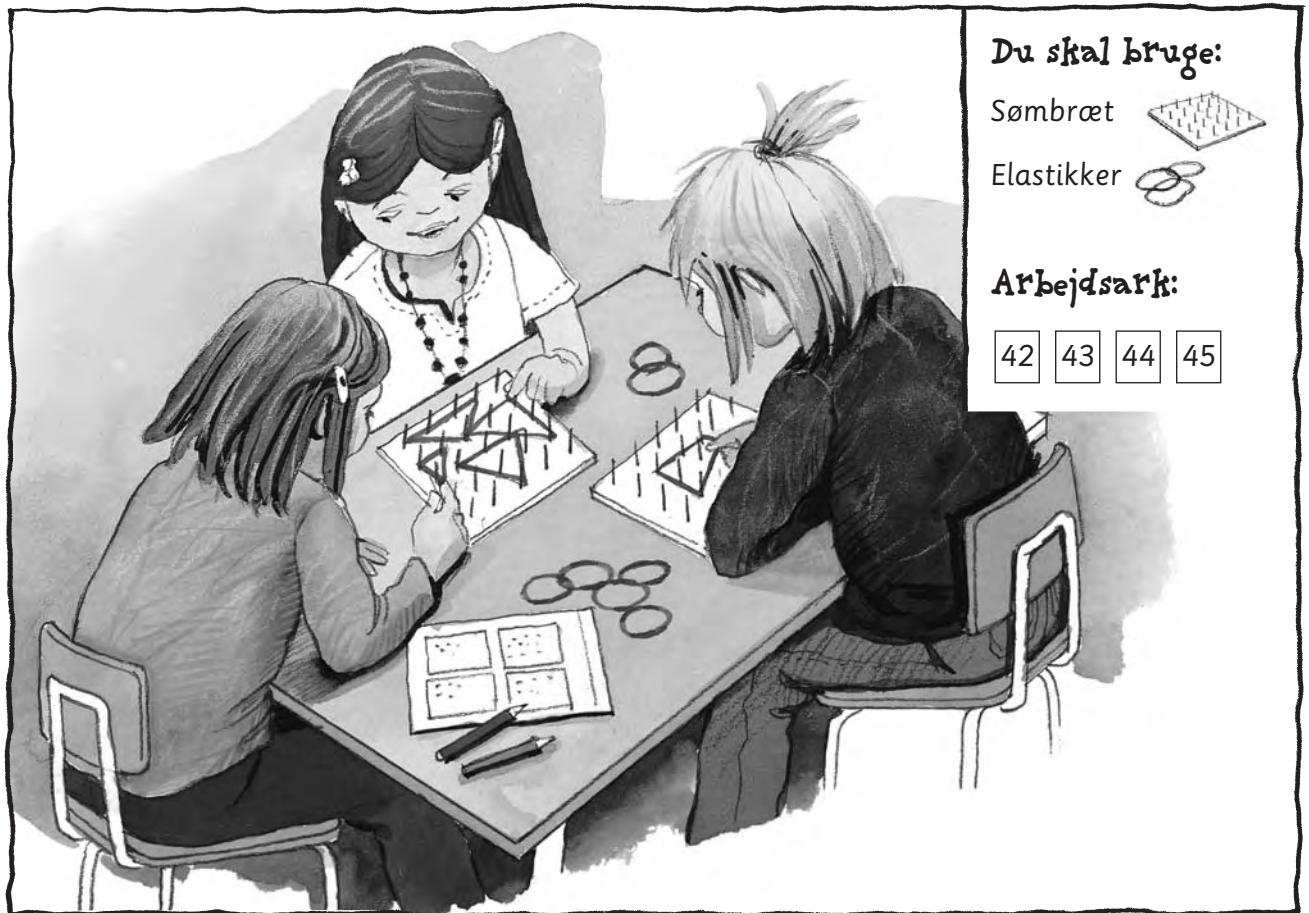
Tegn uflen færdig med en passer og farv.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 3. BYG FIGURER PÅ SØMBRÆT



## 12 forskellige trekanter

Lav 12 forskellige trekanter på et sømbært.  
 Tegn dem på arbejdsark 42.

## Figurer med mange kanter

Lav en sekskant på arbejdsark 43. Fortsæt med at lave mange kanter.  
 Hvor mange kanter har den figur med flest kanter?

## Hvor mange trekanter og kvadrater?

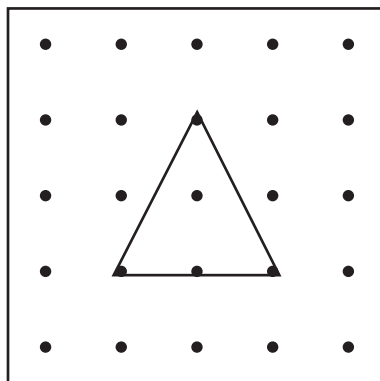
Hvor mange trekanter og kvadrater kan du lave på arbejdsark 44 og 45?



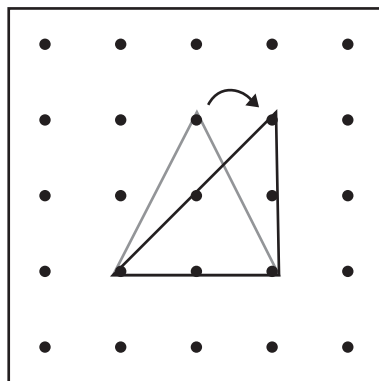
### 3. Byg figurer på sømbræt

42

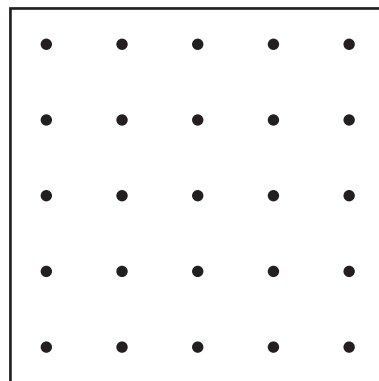
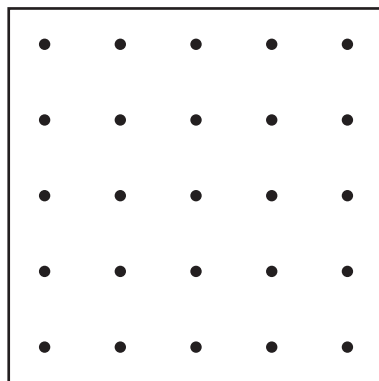
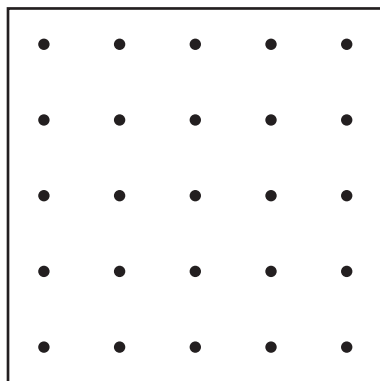
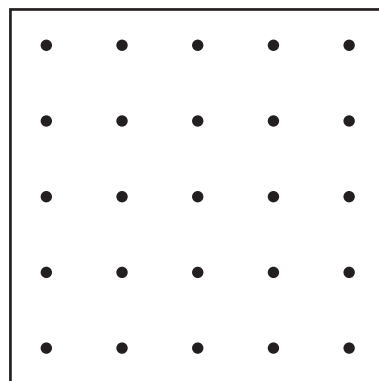
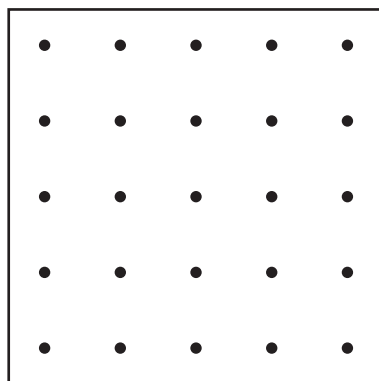
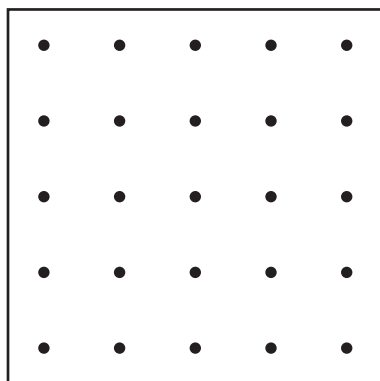
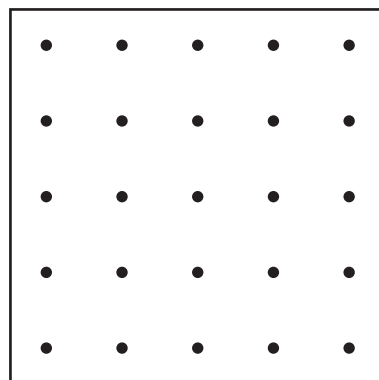
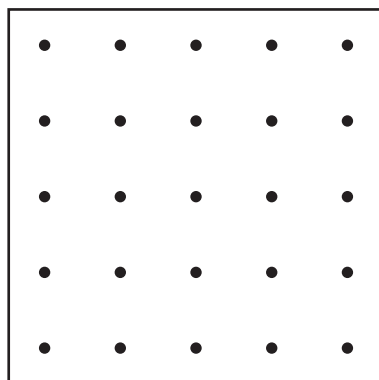
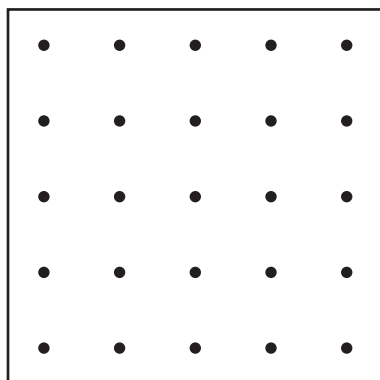
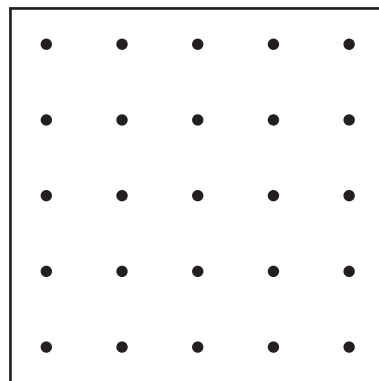
Lav denne trekant på sømbræt.



Lav den om ved at løfte elastikken fri af ét søm ad gangen.



Fortsæt med at bygge forskellige trekanter på denne måde og tegn dem.





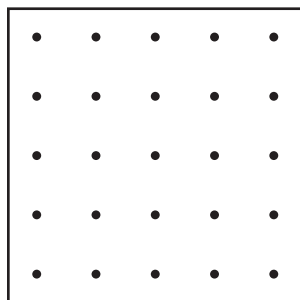
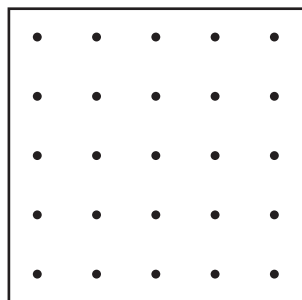
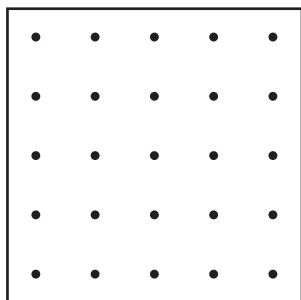
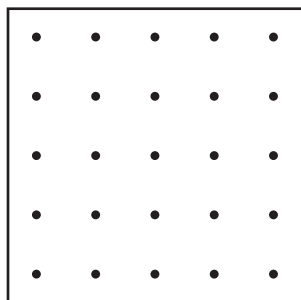
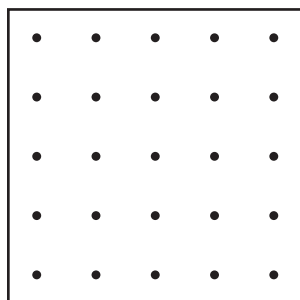
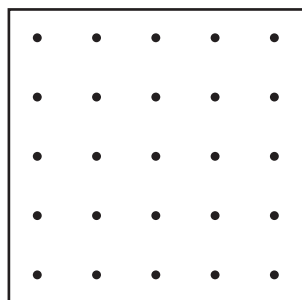
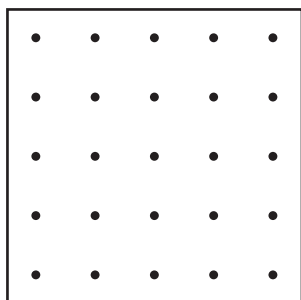
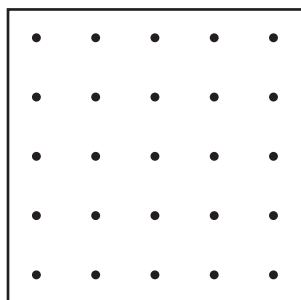
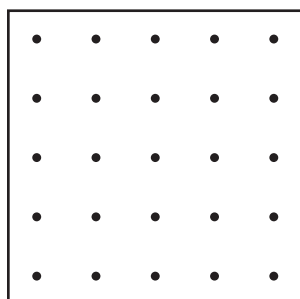
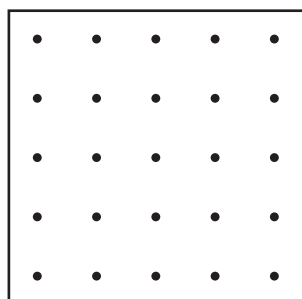
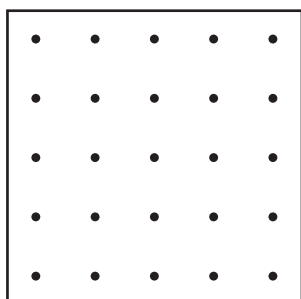
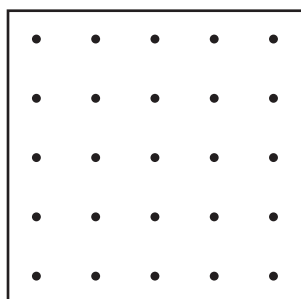
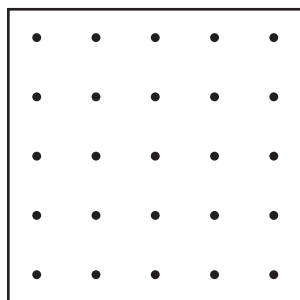
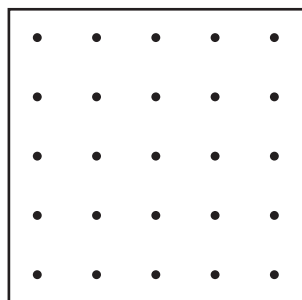
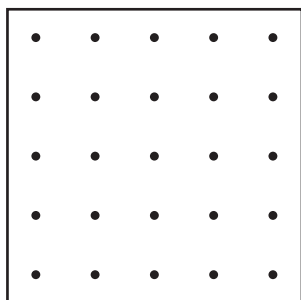
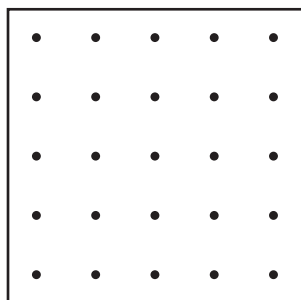
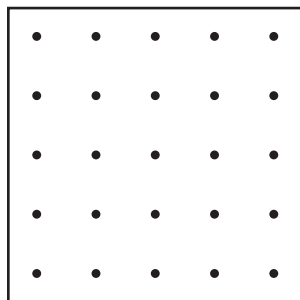
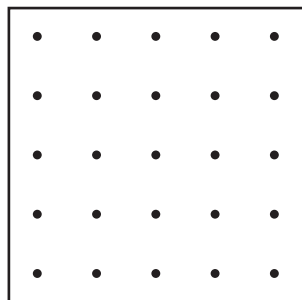
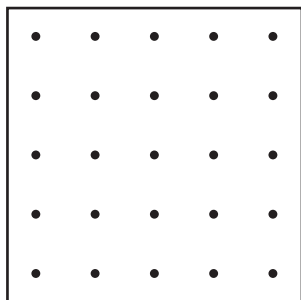
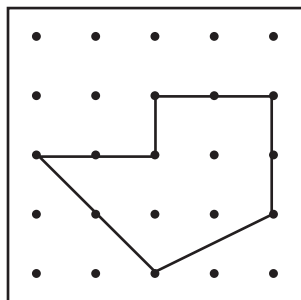


### 3. Byg figurer på sømbræt

43


En sekskant kan bygges sådan på et sømbræt.

Fortsæt med at lave en syvkant, en ottekant osv. Tegn figurerne her på arket.

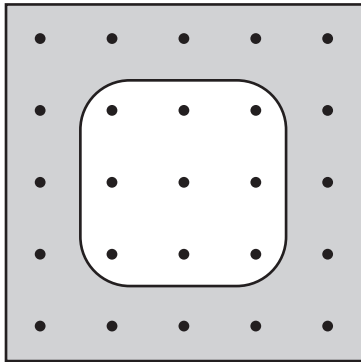



Hvor mange kanter har den figur med flest kanter? \_\_\_\_\_

### 3. Byg figurer på sømbræt

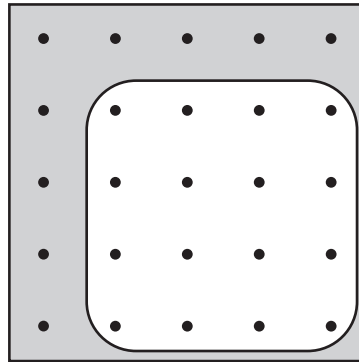
1 Fyld sømbrættet med trekanter, som ligger side mod side. Hvor mange af sådanne trekanter  kan du lave på:


3 x 3 sømbræt



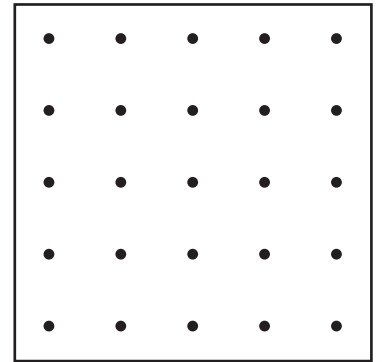
Antal  \_\_\_\_\_


4 x 4 sømbræt



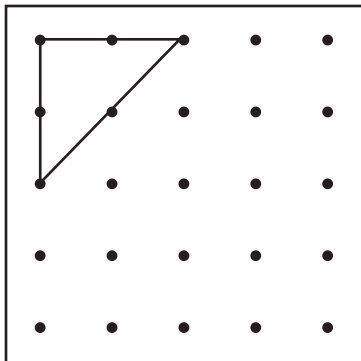
Antal  \_\_\_\_\_

Hele sømbrættet

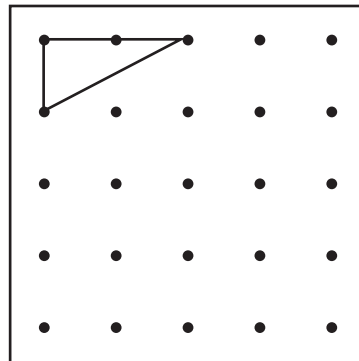


Antal  \_\_\_\_\_

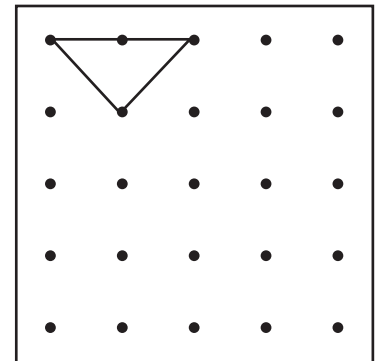
2 Hvor mange af disse trekanter kan der være på sømbrættet?



Antal \_\_\_\_\_

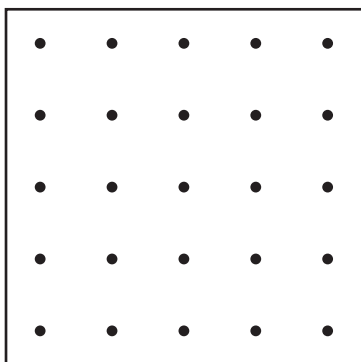


Antal \_\_\_\_\_

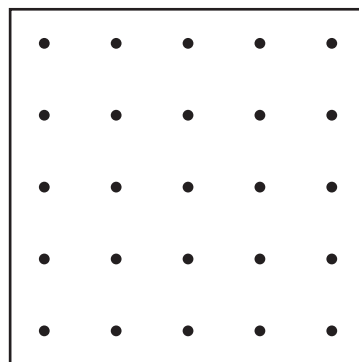


Antal \_\_\_\_\_

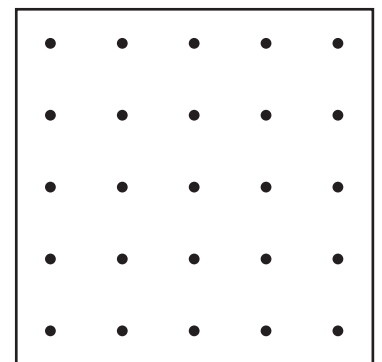
3 Byg dine egne trekanter. Tegn dem. Hvor mange kan der være af hver slags på sømbrættet, når de skal ligge side mod side?



Antal \_\_\_\_\_



Antal \_\_\_\_\_



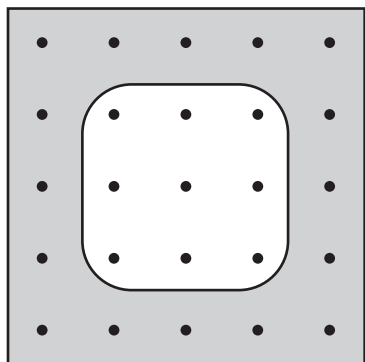
Antal \_\_\_\_\_



# 3. Byg figurer på sømbræt

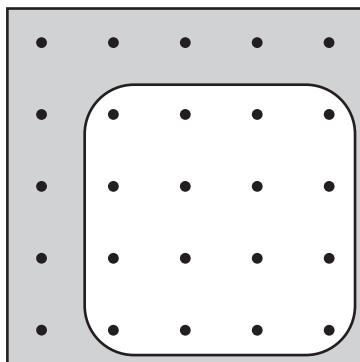
Byg så mange forskellige kvadrater, du kan, på:

3 x 3 sømbræt



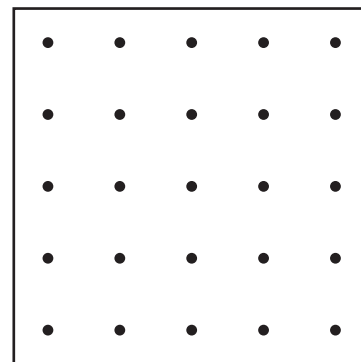
Antal forskellige  \_\_\_\_\_

4 x 4 sømbræt



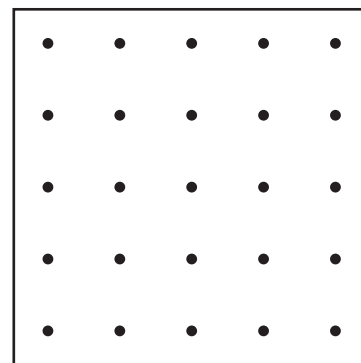
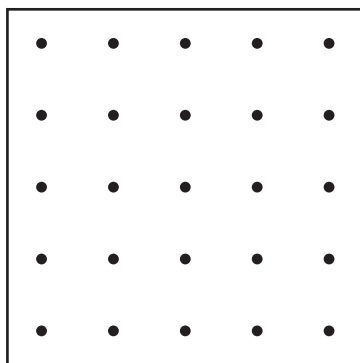
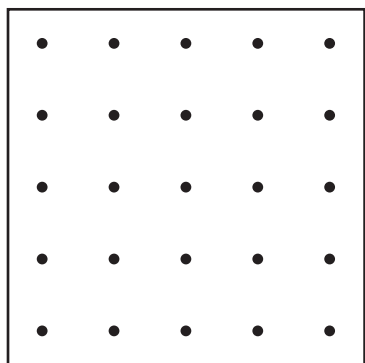
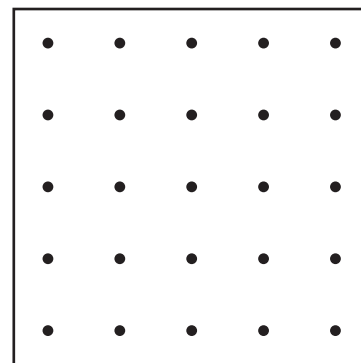
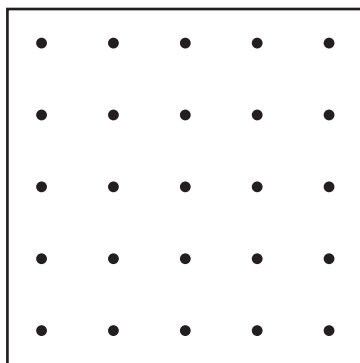
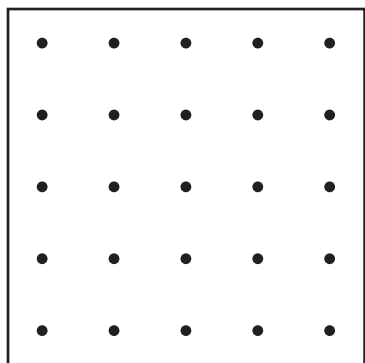
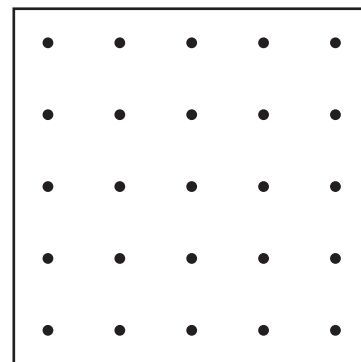
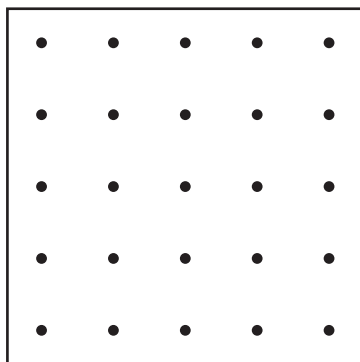
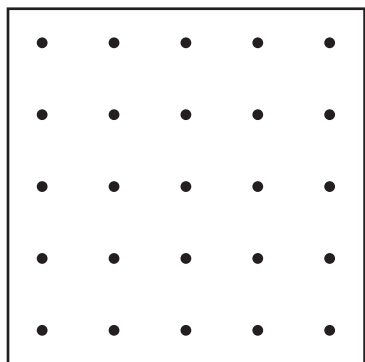
Antal forskellige  \_\_\_\_\_

Hele sømbrættet



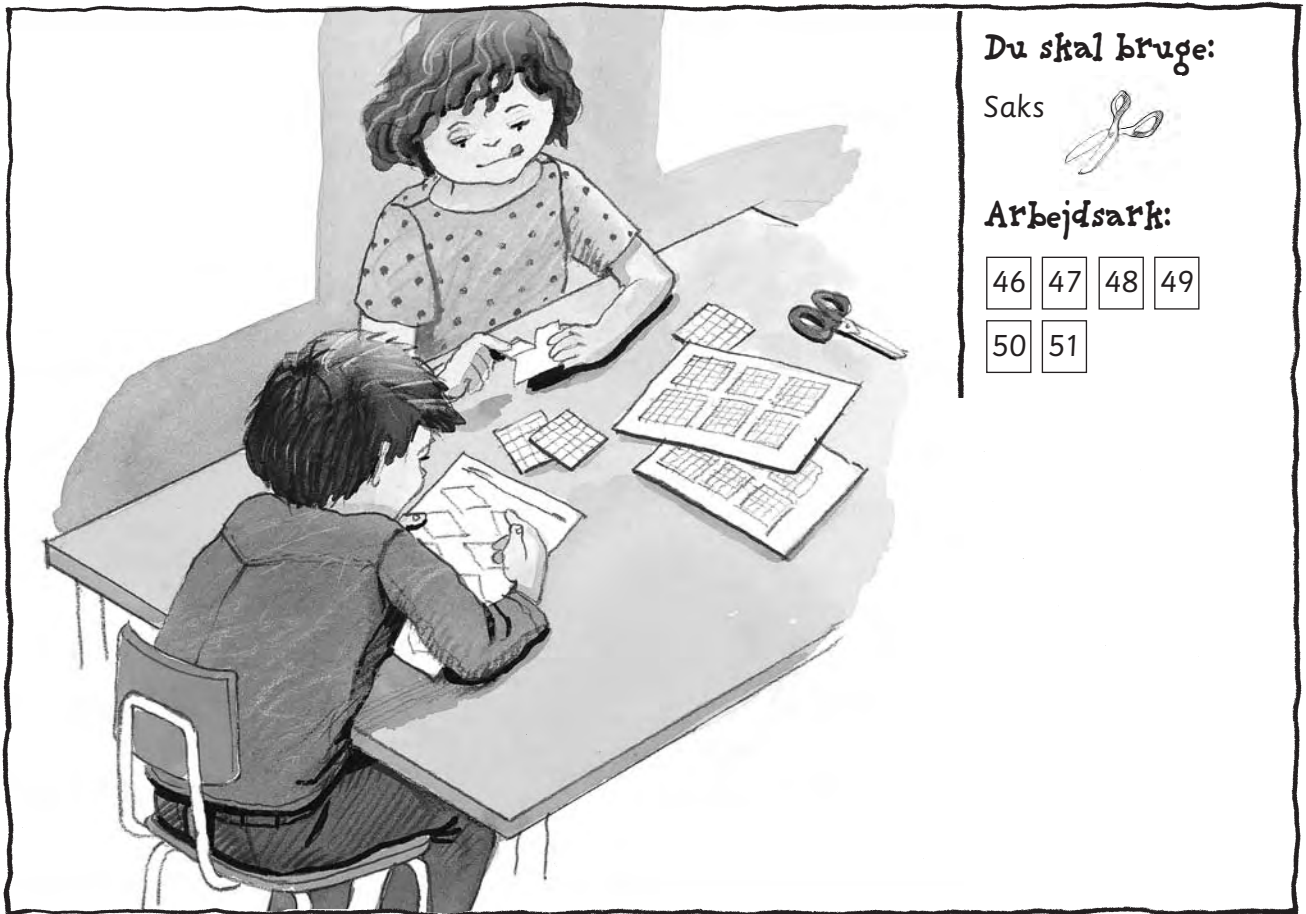
Antal forskellige  \_\_\_\_\_

Tegn de forskellige kvadrater. Få mere papir, hvis du har brug for det.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# 4. FOLD EN FIGUR



Du skal bruge:

Saks



Arbejdsark:

46	47	48	49
50	51		

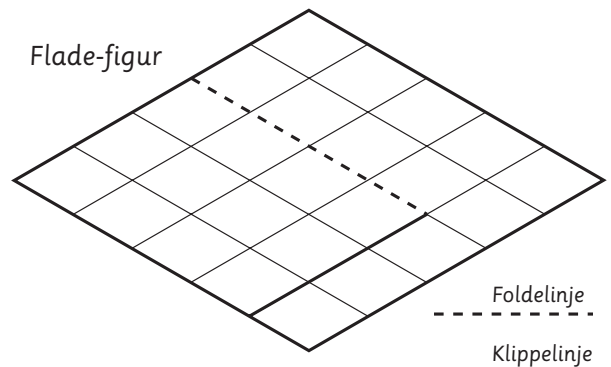
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

## Fra flade-figur til foldet figur

Undersøg tegningerne af de foldede figurer på arbejdsark 49.

Tegn de flade-figurerne, som passer til.

Flade-figur



Foldelinje

Klippelinje

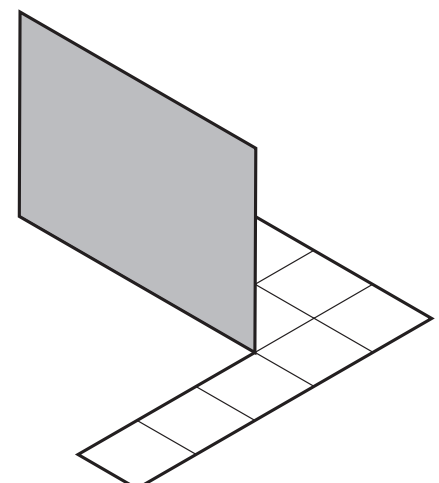
## Hvilke figurer passer sammen?

Hvilke flade-figurer og foldede figurer hører sammen?

Undersøg figurerne på arbejdsark 46 - 48

Brug arbejdsark 51 eller serviceark 144 til hjælp.

Foldet figur



## Dine egne flade-figurer

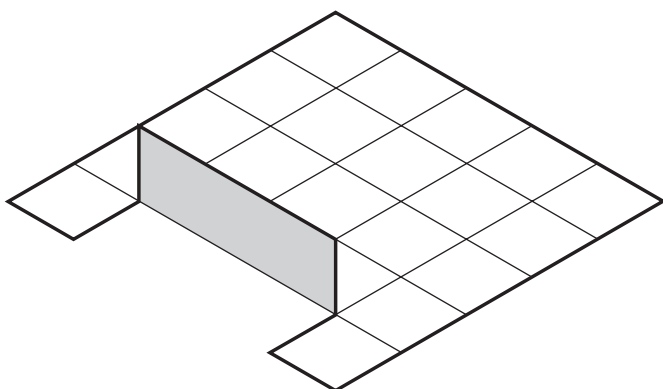
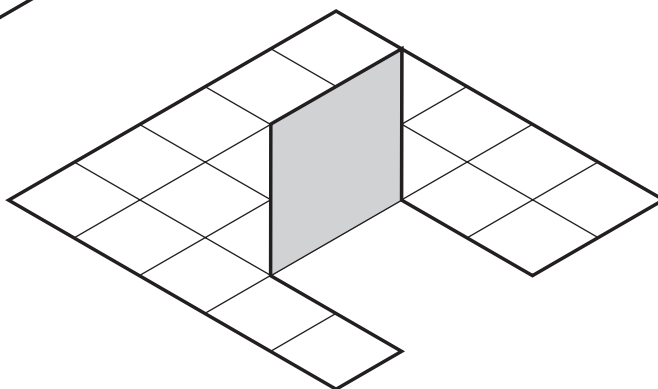
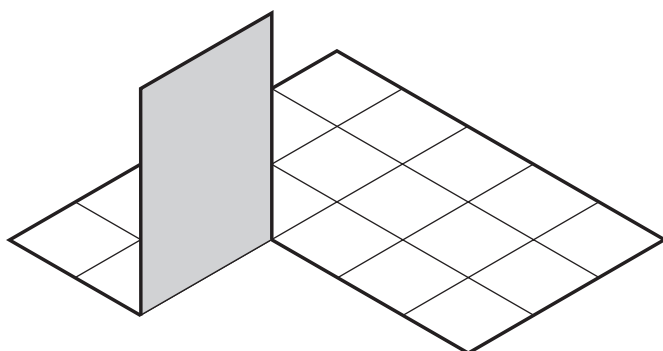
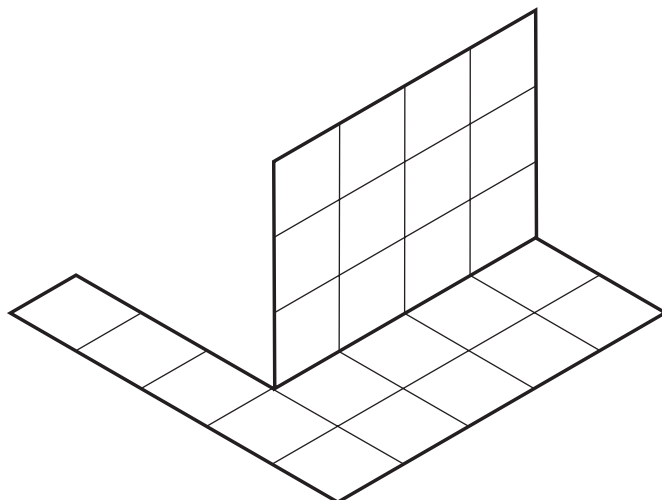
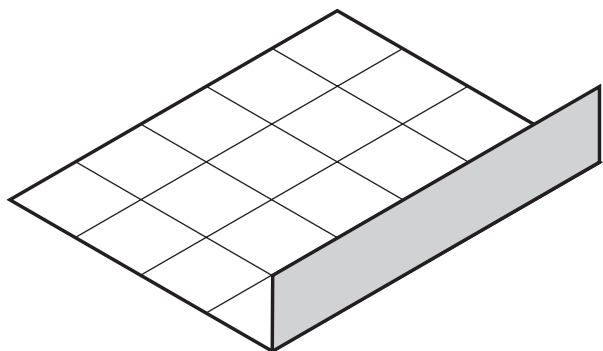
Tegn flade-figurer til anden. Lad ham bygge dem.

Brug arbejdsark 51 eller serviceark 144 til hjælp.



# 4. Fold en figur

Tegn de flade-figurer, som passer til de fem foldede figurer.  
 Brug arbejdsark 51 til hjælp.  
 Farv foldelinjen og klippelinjen i hver sin farve.  
 Klip figuren og fold den, så den passer til tegningen.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# 4. Fold en figur

**1** Hvilke flade figurer og foldede figurer hører sammen?  
Byg figurerne. Brug arbejdsark 51 eller serviceark 144 til hjælp.

Foldelinje  
Klippelinje

1 2 3 4 5

a b c d e

**2** Udfyld skemaet med bogstaver.

1	2	3	4	5



# 4. Fold en figur

1 Hvilke flade figurer og foldede figurer hører sammen?  
Byg figurerne. Brug arbejdsark 51 eller serviceark 144 til hjælp.

- - - - - Foldelinje  
 \_\_\_\_\_ Klippelinje

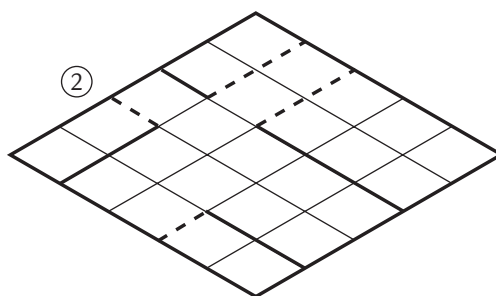
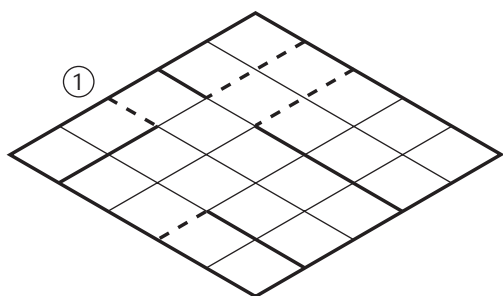
2 Udfyld skemaet med bogstaver.

1	2	3	4	5

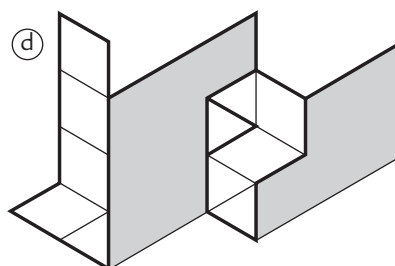
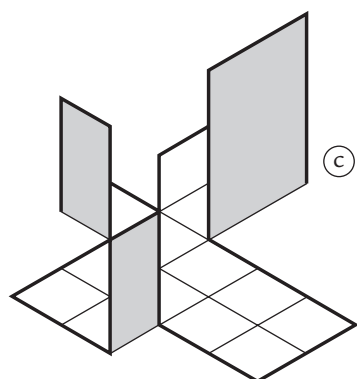
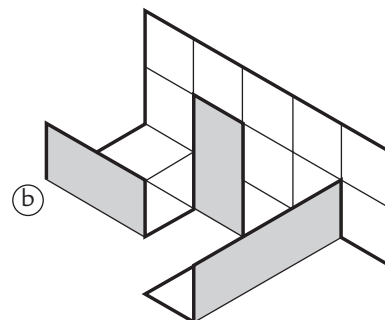
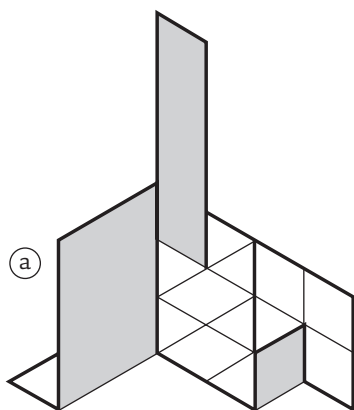
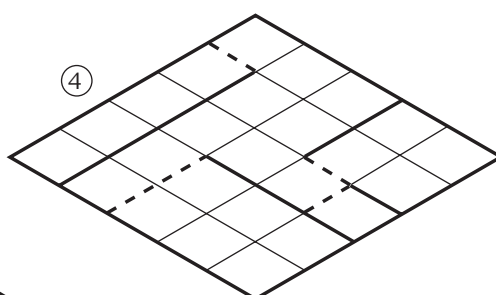
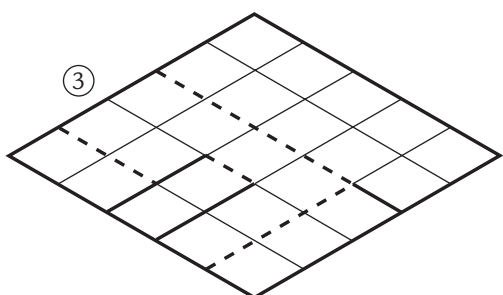


# 4. Fold en figur

**1** Hvilke flade figurer og foldede figurer hører sammen?  
Byg figurerne. Brug arbejdsark 51 eller serviceark 144 til hjælp.



--- Foldelinje  
— Klippelinje



**2** Udfyld skemaet med bogstaver.

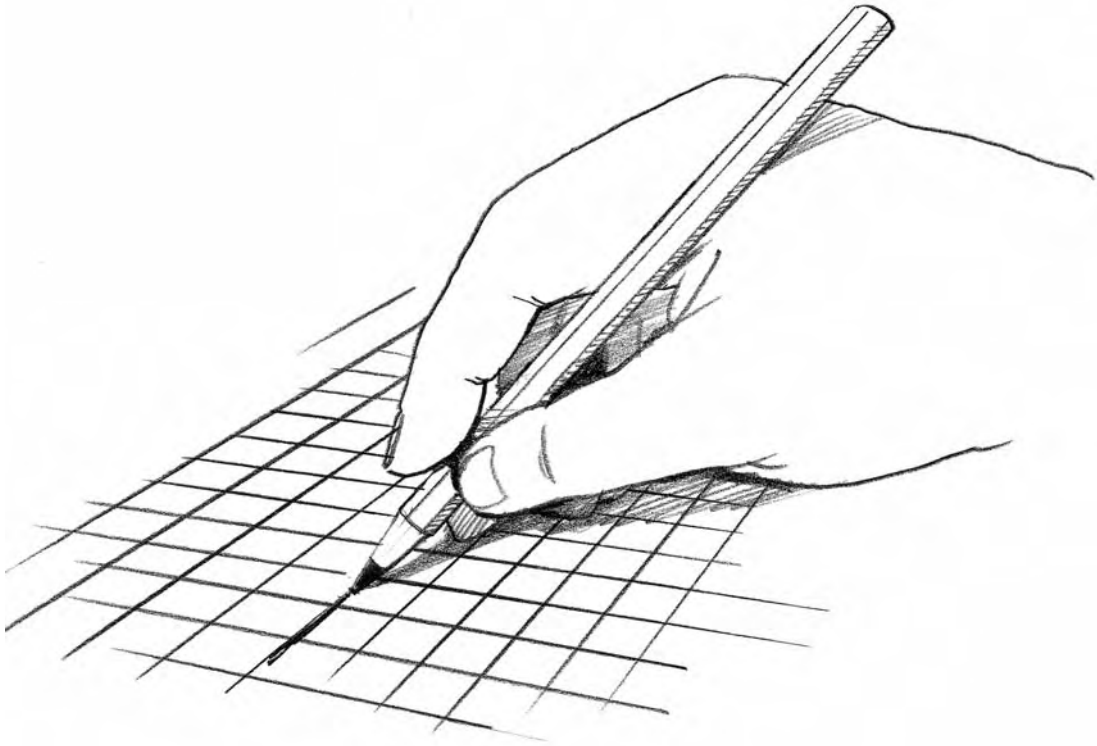
1	2	3	4



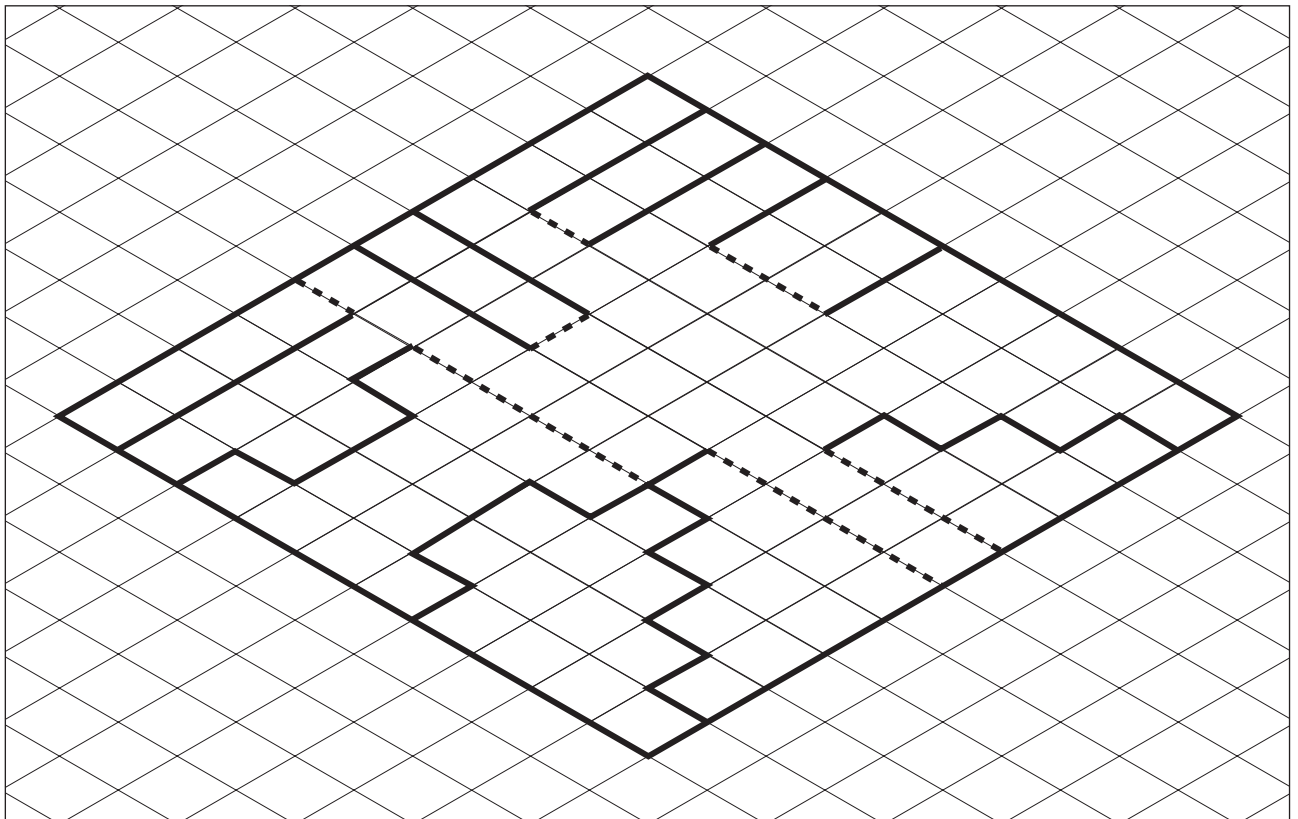
## 4. Fold en figur

50

- 1 Tegn flade-figurer til en anden. Lad den anden bygge, det du har tegnet. Brug arbejdsark 51 eller rhombepapir på serviceark 144.

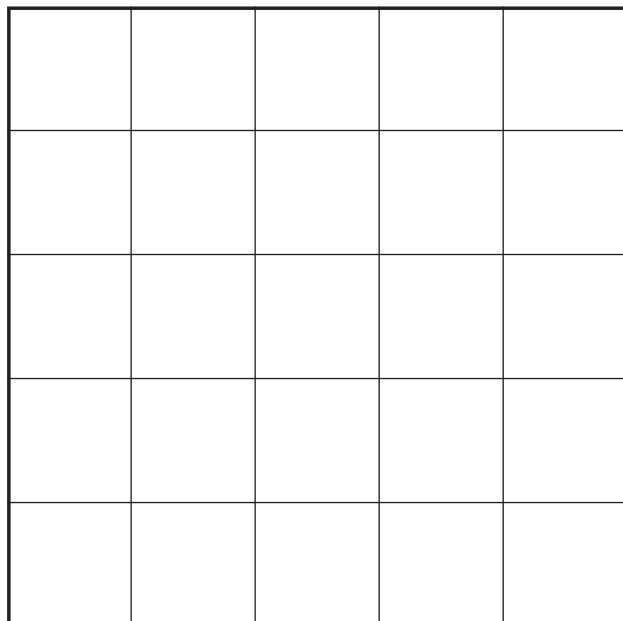
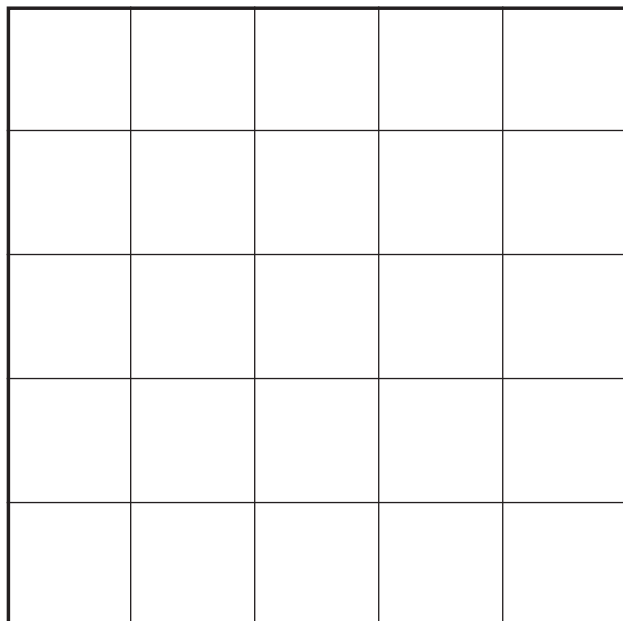
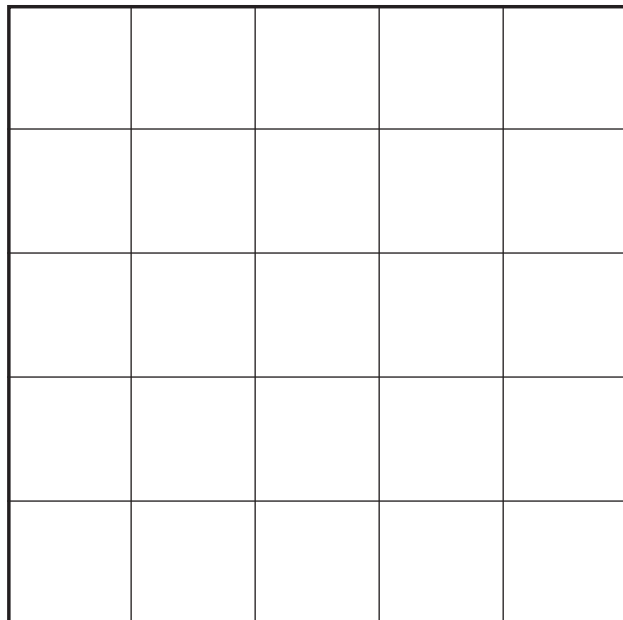
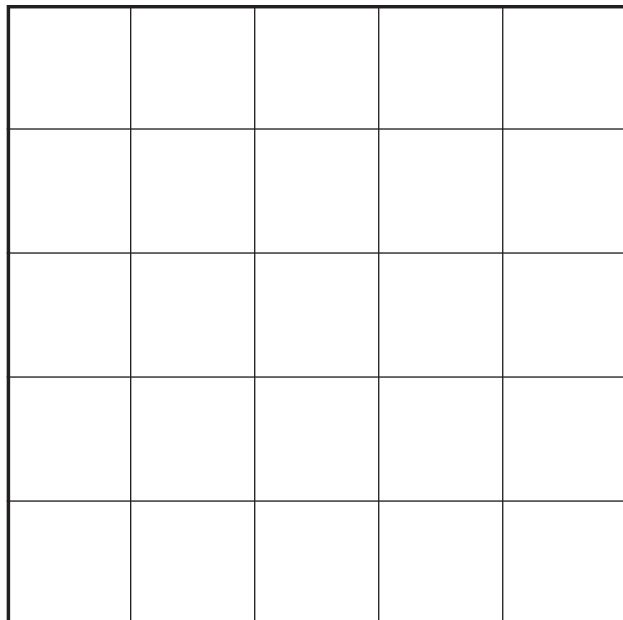


- 2 Du kan lave større flade-figurerne ved at bruge kvadratpapir i forskellige størrelser på rhombepapir. Se serviceark 144.





# 4. Fold en figur

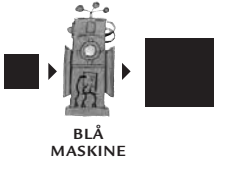


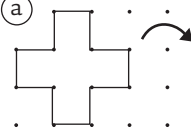
Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

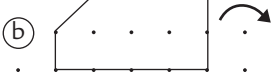
# Kom i form

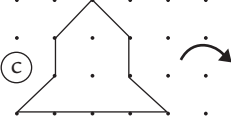
Tegn, hvad der sker i maskinerne.

**BLÅ MASKINE**

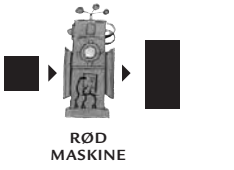


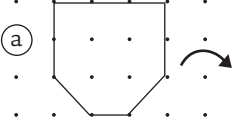
(a) 

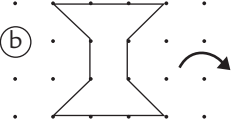
(b) 


(c) 

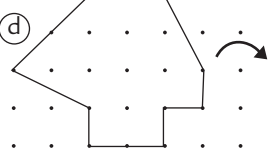
**RØD MASKINE**



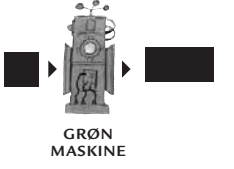
(a) 

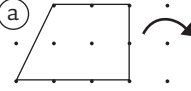
(b) 

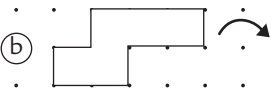
(c) 


(d) 

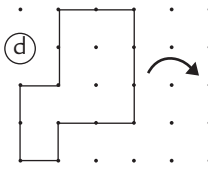
**GRØN MASKINE**



(a) 

(b) 

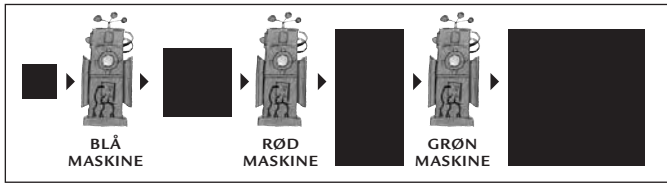
(c) 

(d) 

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Hvad sker der med figuren?

Tegn, hvad der sker i maskinerne.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Find arealet

1 cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

\_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Omkreds

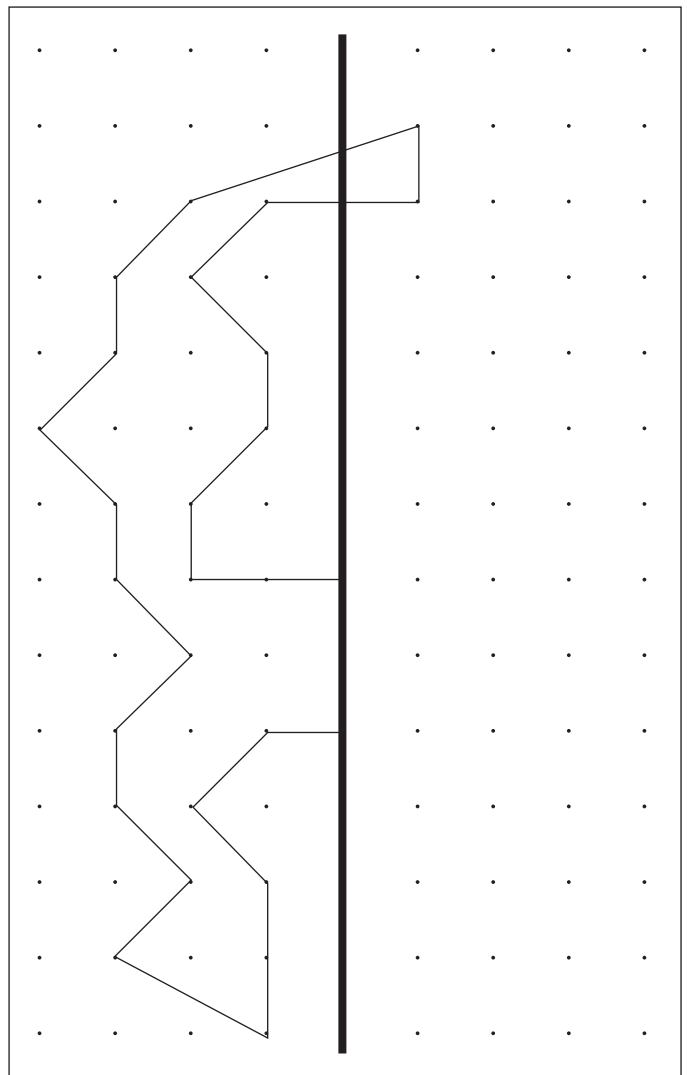
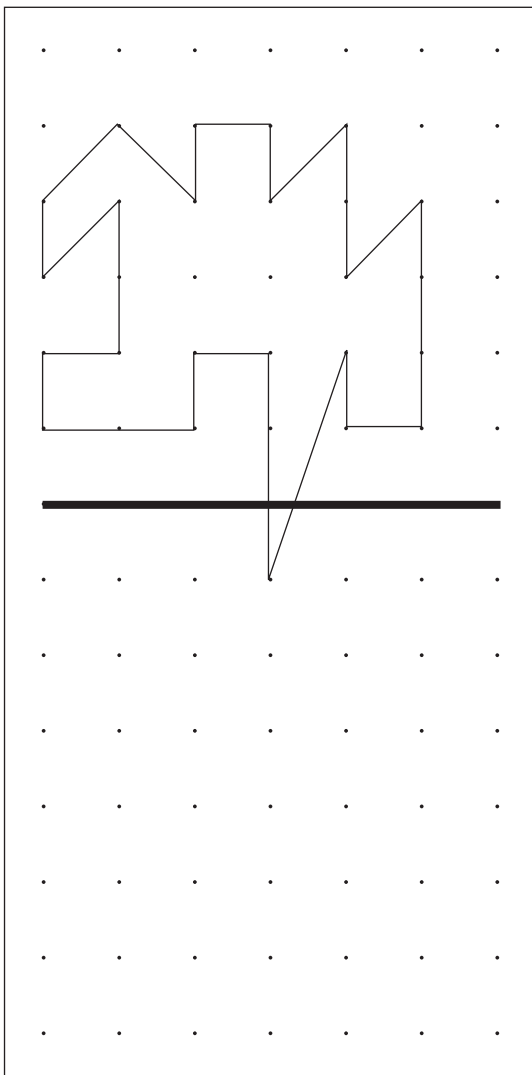
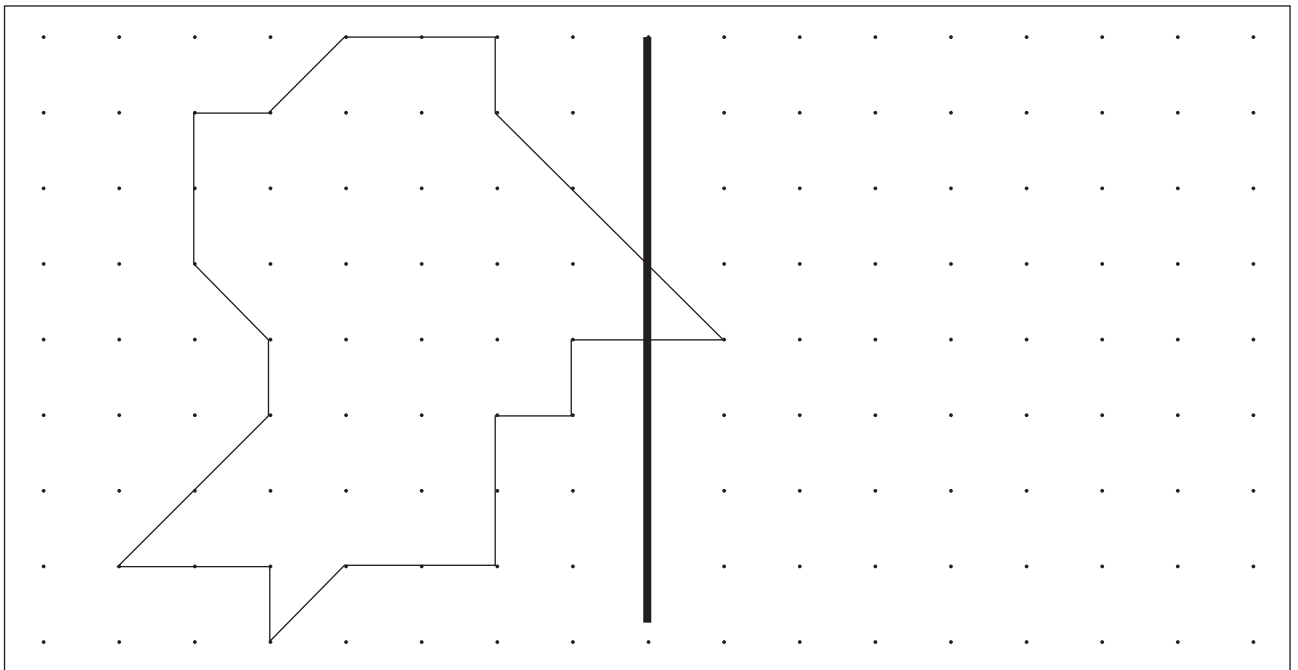
Mål omkredsen. Skriv resultatet inden i figuren.

The page contains five irregular polygons arranged in a grid-like fashion. Each polygon has a label for its perimeter measurement, consisting of a line for centimeters (cm) and a line for millimeters (mm). The labels are as follows:

- Top-left polygon:  $\text{--- cm --- mm}$
- Top-right polygon:  $\text{--- mm}$
- Middle-left polygon:  $\text{--- cm --- mm}$
- Middle-right polygon:  $\text{--- mm}$
- Bottom polygon:  $\text{--- cm --- mm}$

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

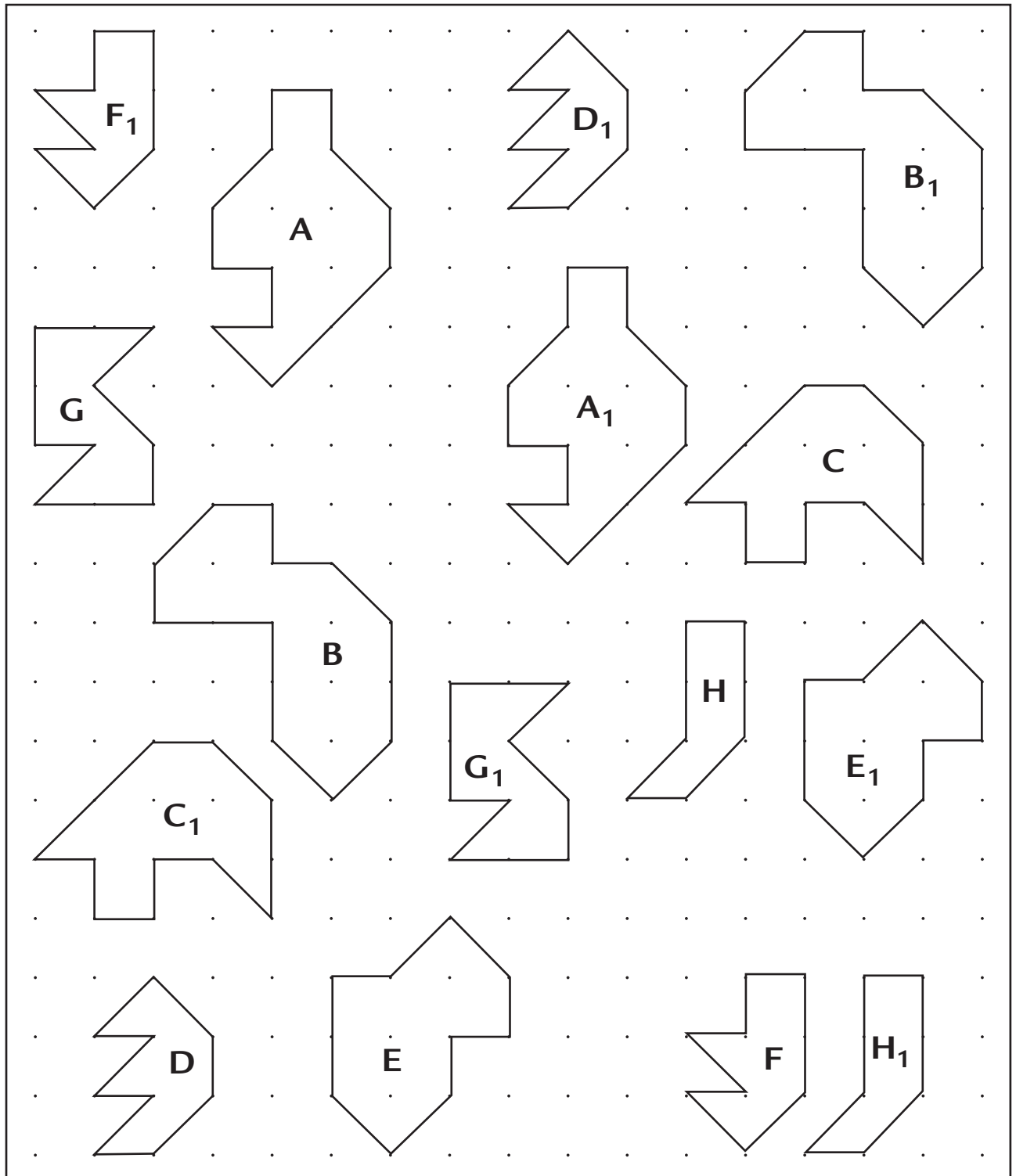
# Spejl figurene



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Skub figurerne

Figuren A er kommet til A<sub>1</sub> ved flytningen 3 ↓ 5 →.  
 Beskriv flytningen for de andre figurer med ↓ ↑ og → ← pile.



A ► A<sub>1</sub> 3 ↓ 5 →

D ► D<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

G ► G<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

B ► B<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

E ► E<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

H ► H<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

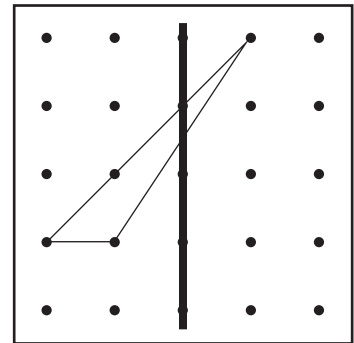
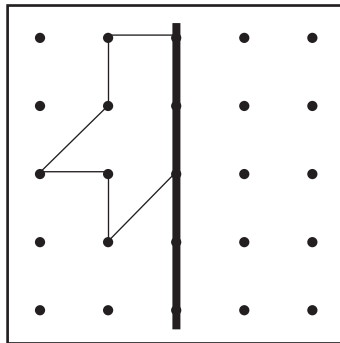
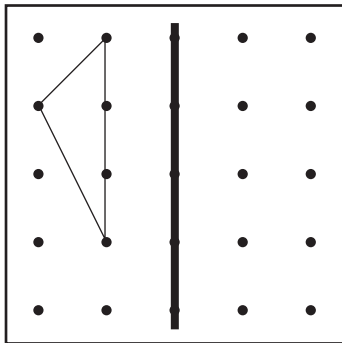
C ► C<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

F ► F<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

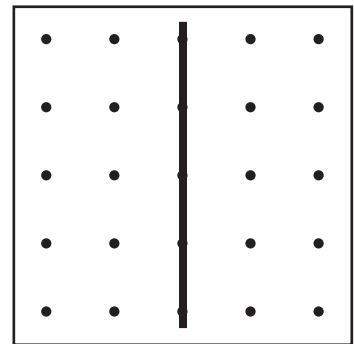
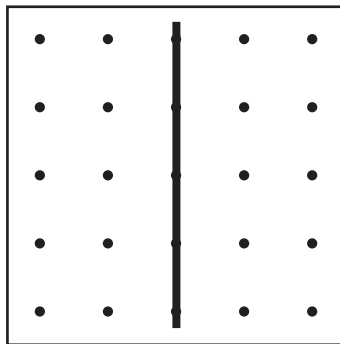
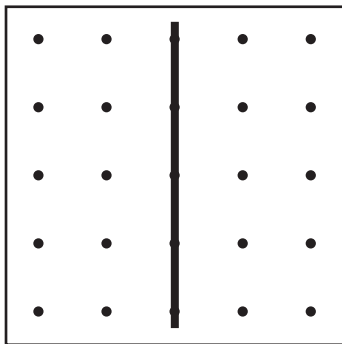


# Sømbret 1

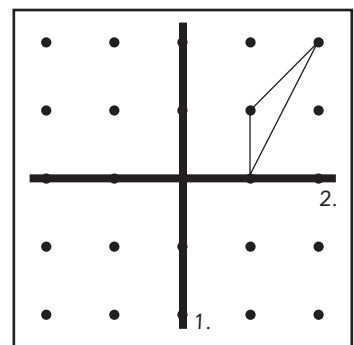
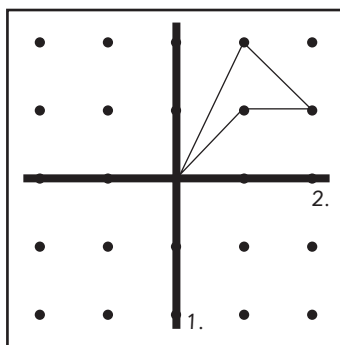
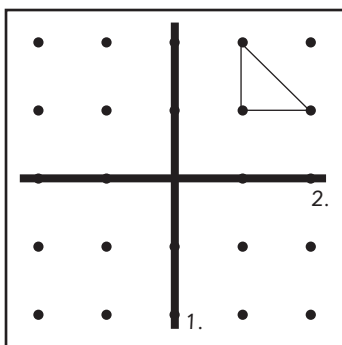
**1** Byg figuren på sømbrættet og spejl den.  
Tegn figuren efter spejlingen.



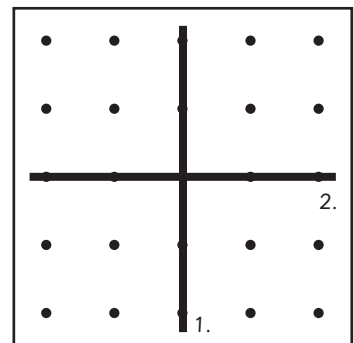
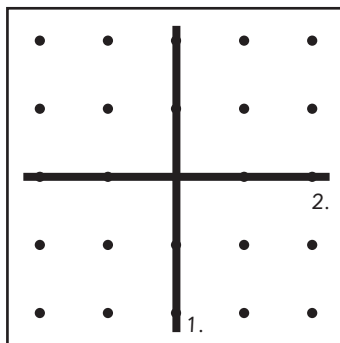
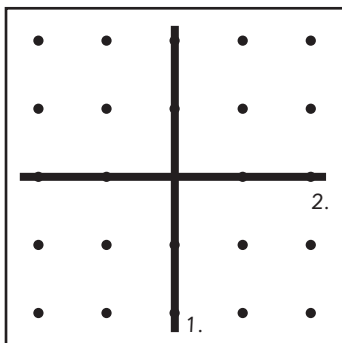
**2** Find selv på tre nye figurer.



**3** Spejl figuren i de to spejlingsakser. Tegn figurerne efter spejlingen.

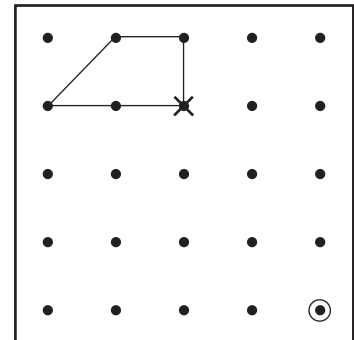
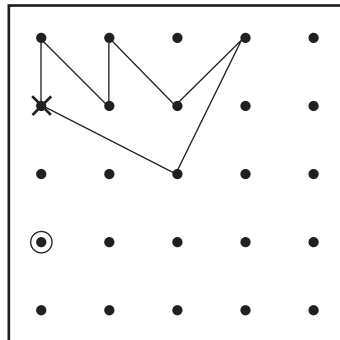
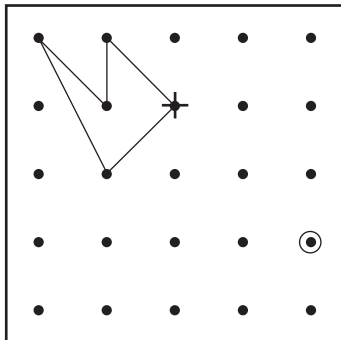


**4** Find selv på tre nye figurer og spejl dem.

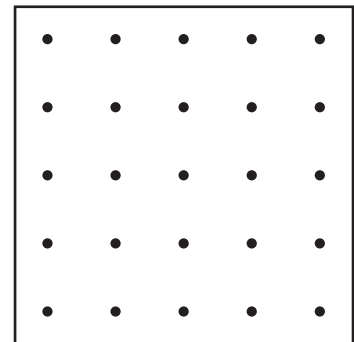
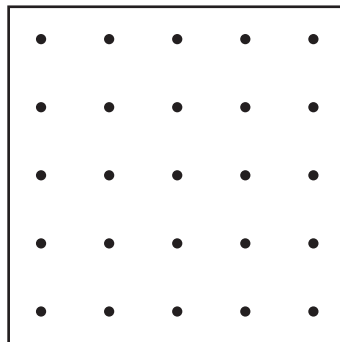
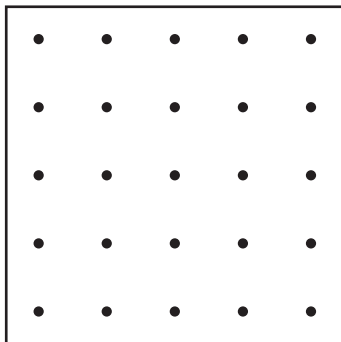


# Sømbret 2

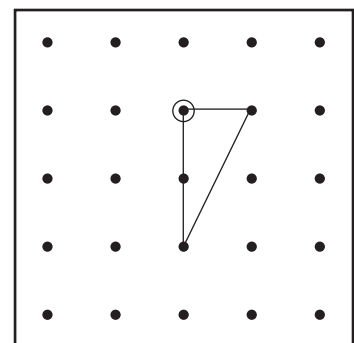
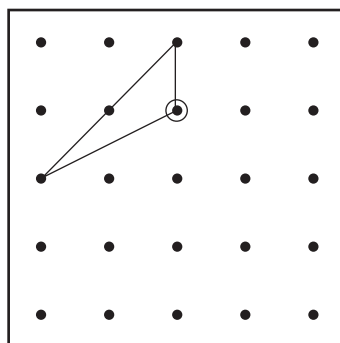
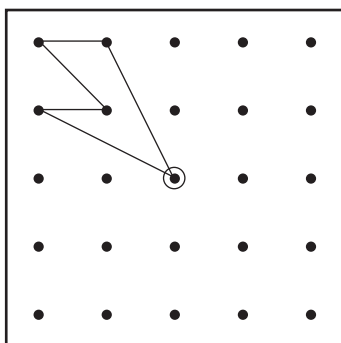
- 1** Skub figurerne, så punktet med kryds ligger i punktet med ring om.  
Tegn figuren efter skubningen.



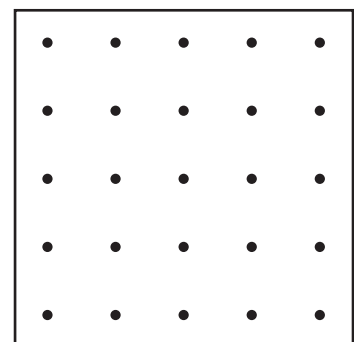
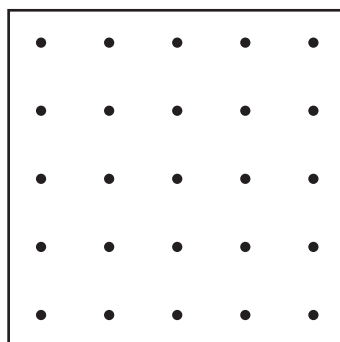
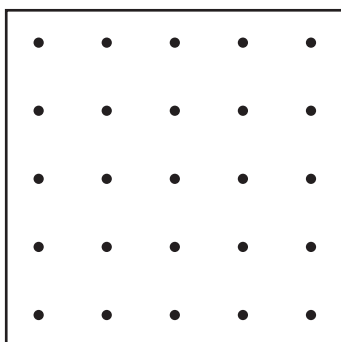
- 2** Find selv på tre figurer og skub dem.



- 3** Drej figuren omkring sømmet. Bestem selv hvor meget. Tegn figuren.



- 4** Find selv på tre nye figurer og drej dem.



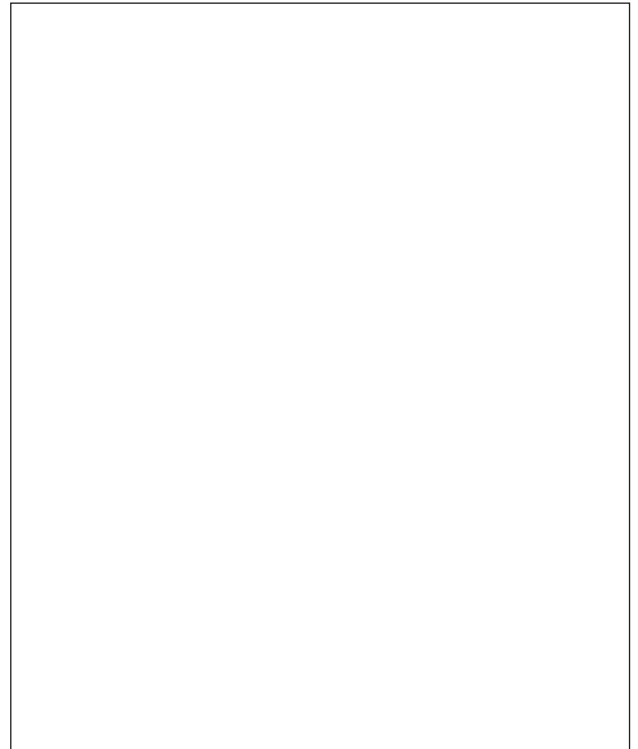
# Tegn cirkler og rum

60



**1** Tegn tre cirkler med fem rum.

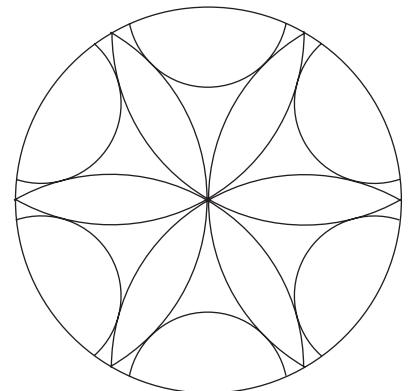
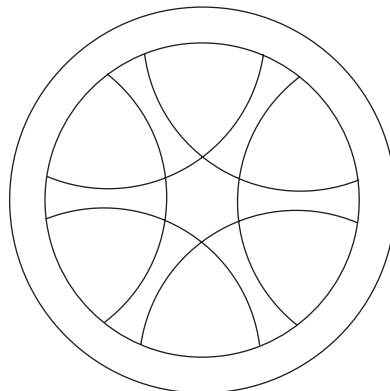
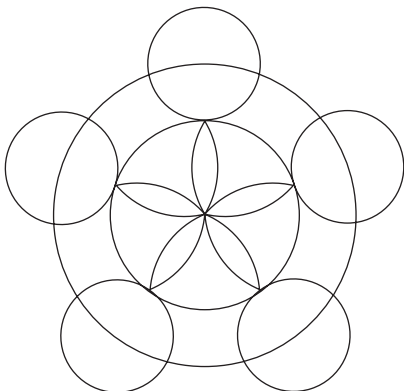
**2** Tegn fire cirkler med syv rum.



**3** Undersøg om fire cirkler kan blive til 13 rum. Lav opgaven på et andet papir.

**4** Lav en cirkel- og rumopgave til en af de andre.

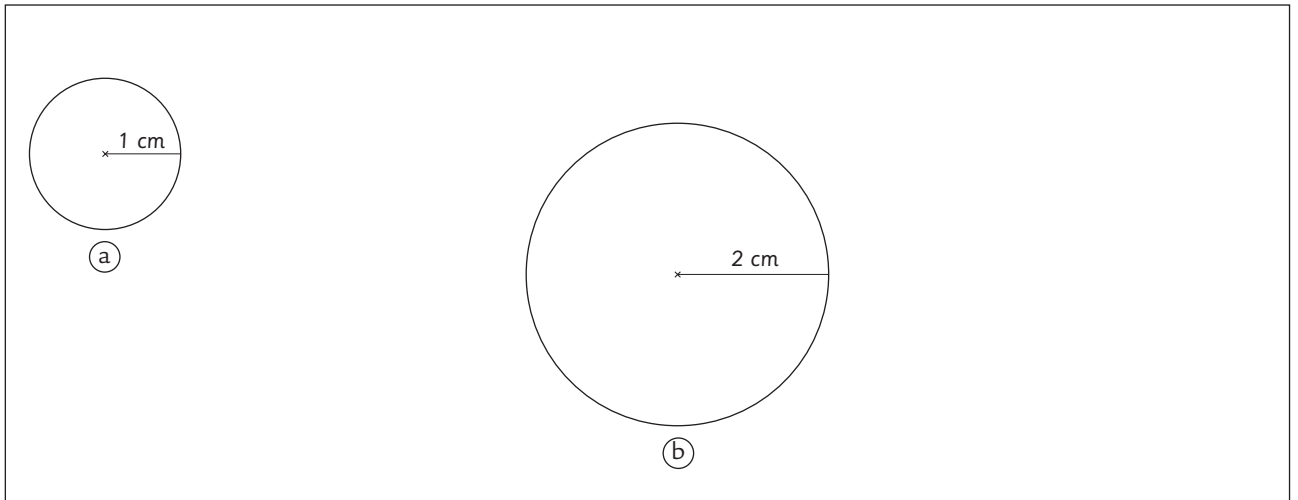
**5** Farv et mønster.



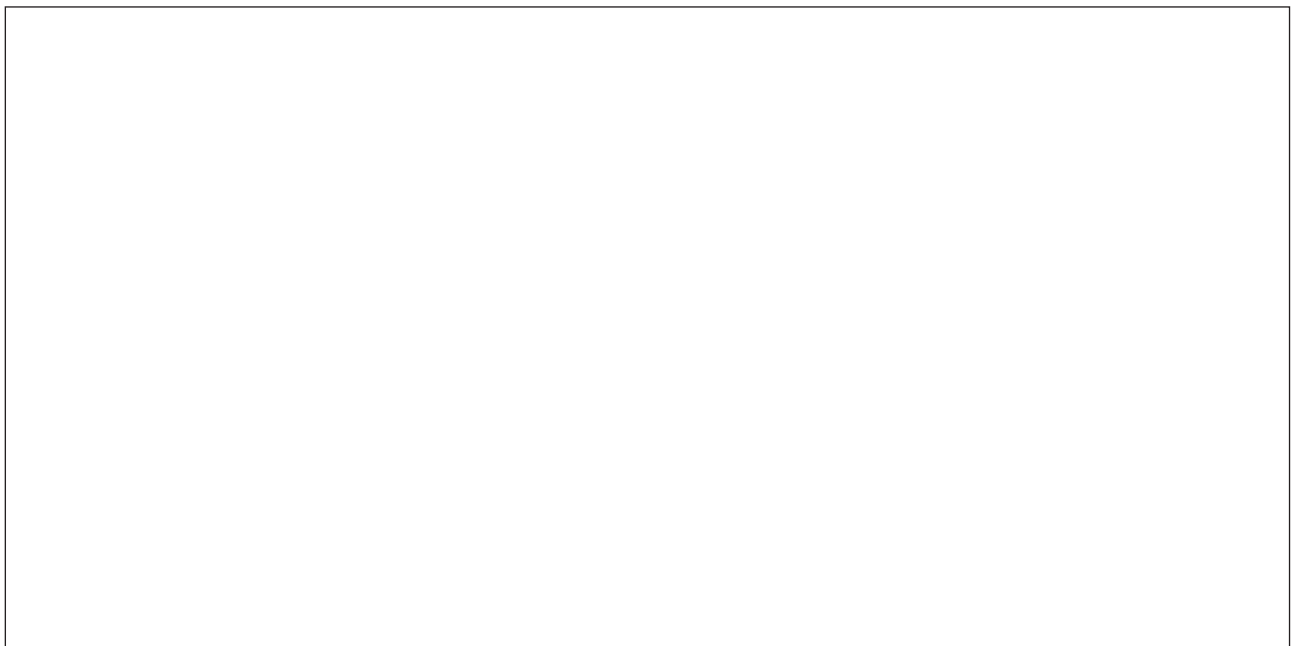
# Passeren

61

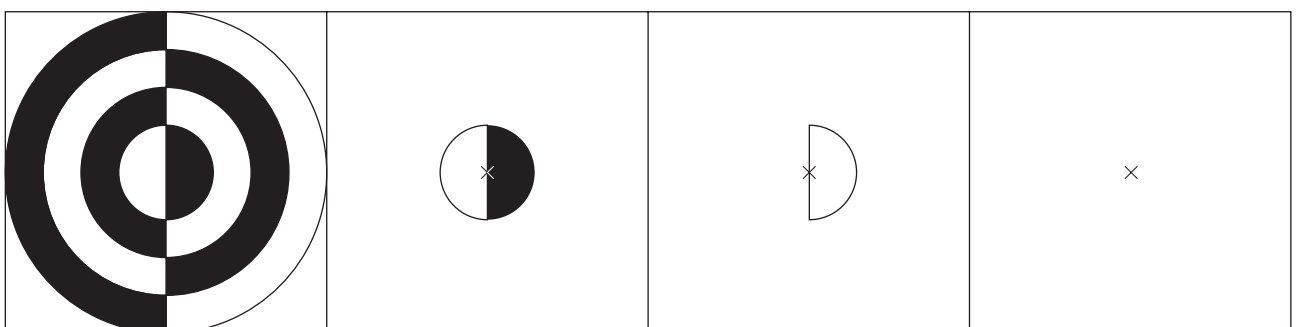
1 Tegn en større cirkel end (a). Tegn en større cirkel end (b).



2 Tegn fire cirkler. Afstanden mellem passerbenene skal være 1 cm, 2 cm, 3 cm og 4 cm.

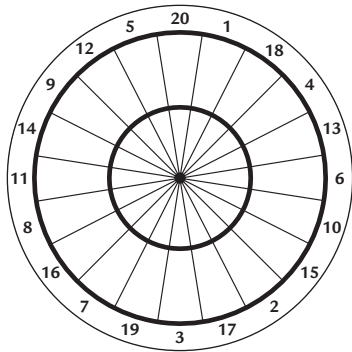


3 Gør cirkelmønstret færdigt.

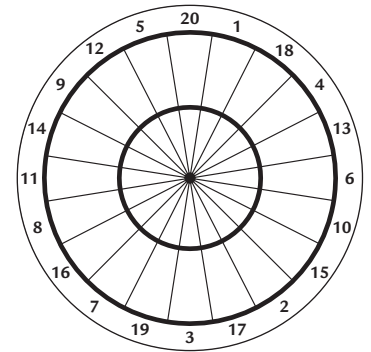
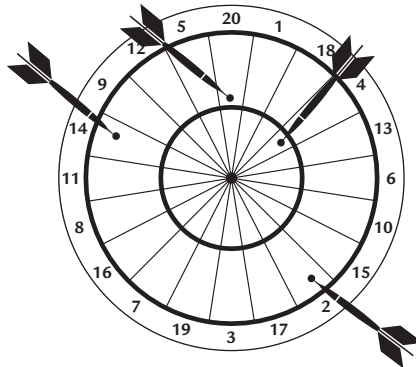


# Skyd med fire pile

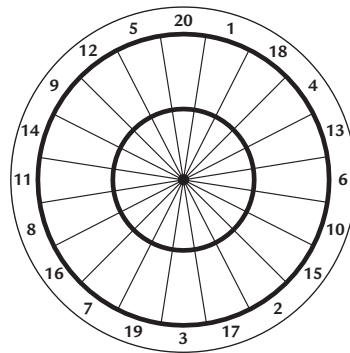
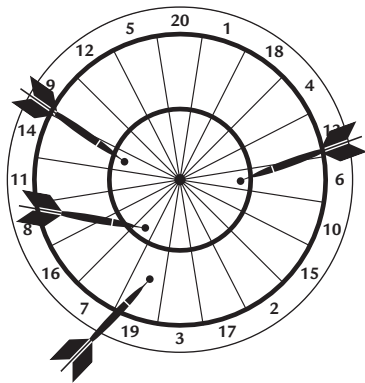
**1** Sæt pile eller udregn.



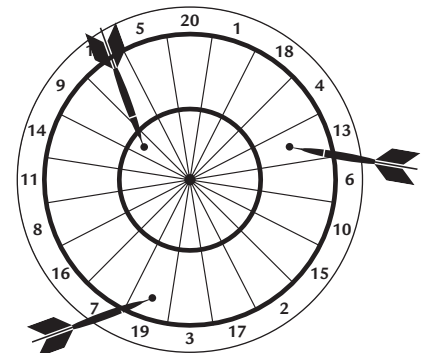
64



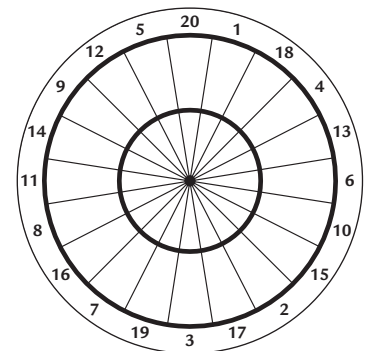
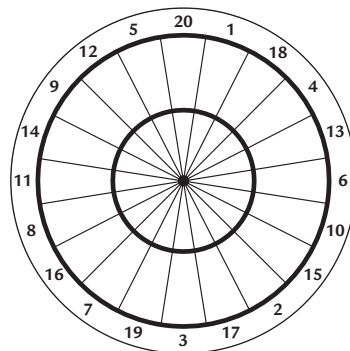
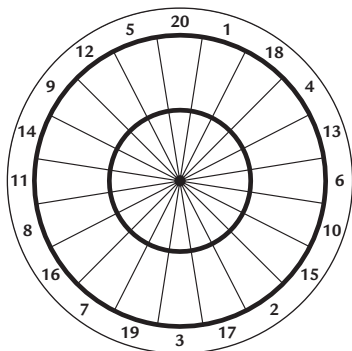
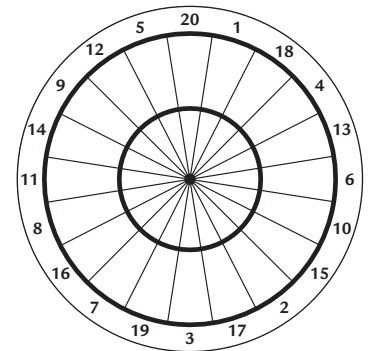
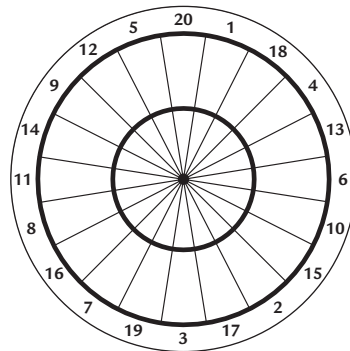
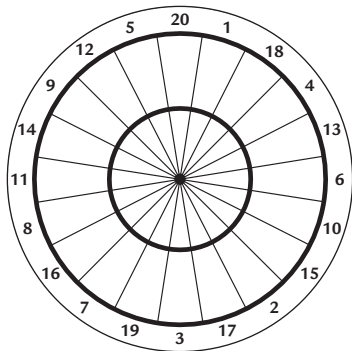
82



110

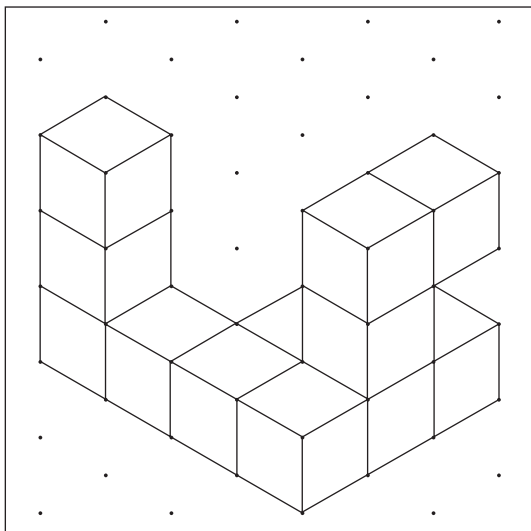


**2** Tegn selv pile og skriv resultatet.

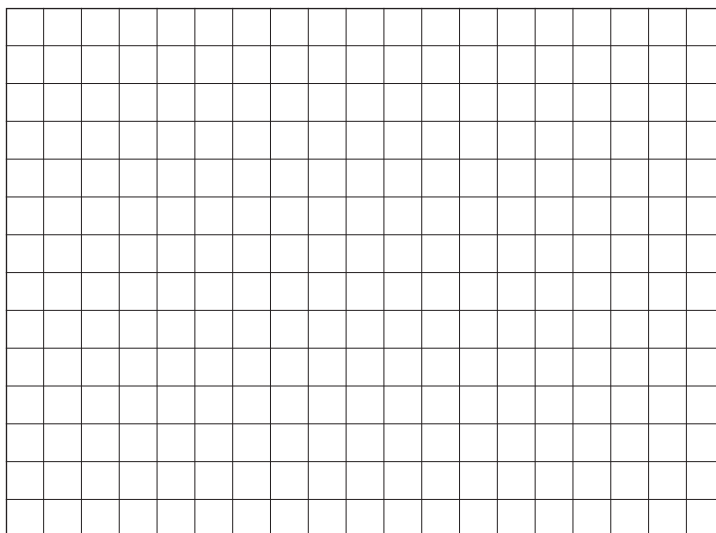
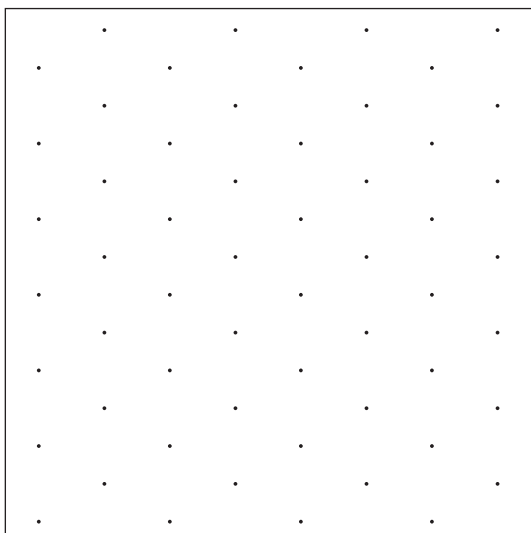
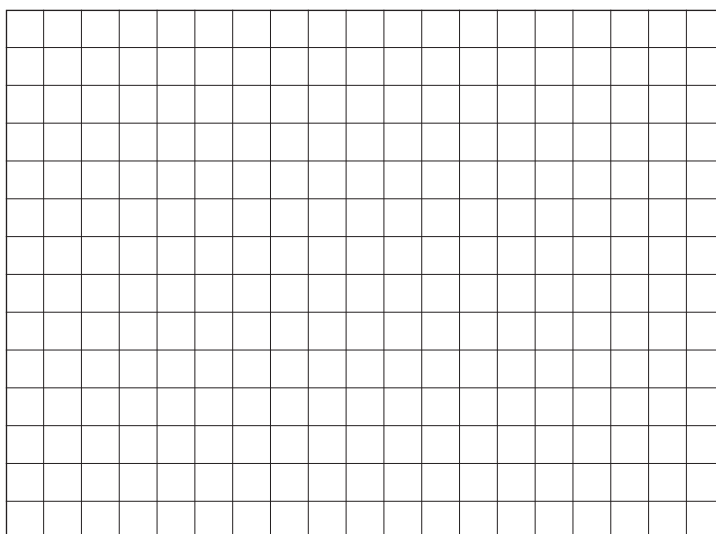
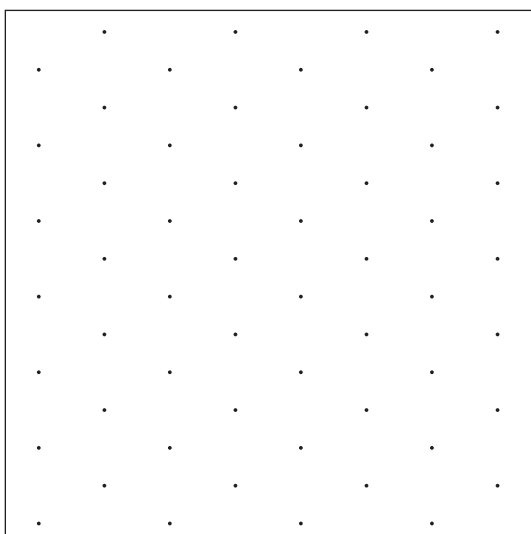


# Byg figurer

**1** Byg figuren med centicubes. Tegn den set forfra, oppefra og fra siden.



**2** Byg eller tegn til en anden.



# Kuber i kasser

**1** Hvor mange kuber kan der være i kasserne?

**2** Find arealet af siderne

- |                       |                       |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| a _____ $\text{cm}^2$ | d _____ $\text{cm}^2$ | g _____ $\text{cm}^2$ | j _____ $\text{cm}^2$ |
| b _____ $\text{cm}^2$ | e _____ $\text{cm}^2$ | h _____ $\text{cm}^2$ | k _____ $\text{cm}^2$ |
| c _____ $\text{cm}^2$ | f _____ $\text{cm}^2$ | i _____ $\text{cm}^2$ | l _____ $\text{cm}^2$ |

# Rumlige figurer

**1** Tegn tre forskellige terninger og skriv, hvor store de er.

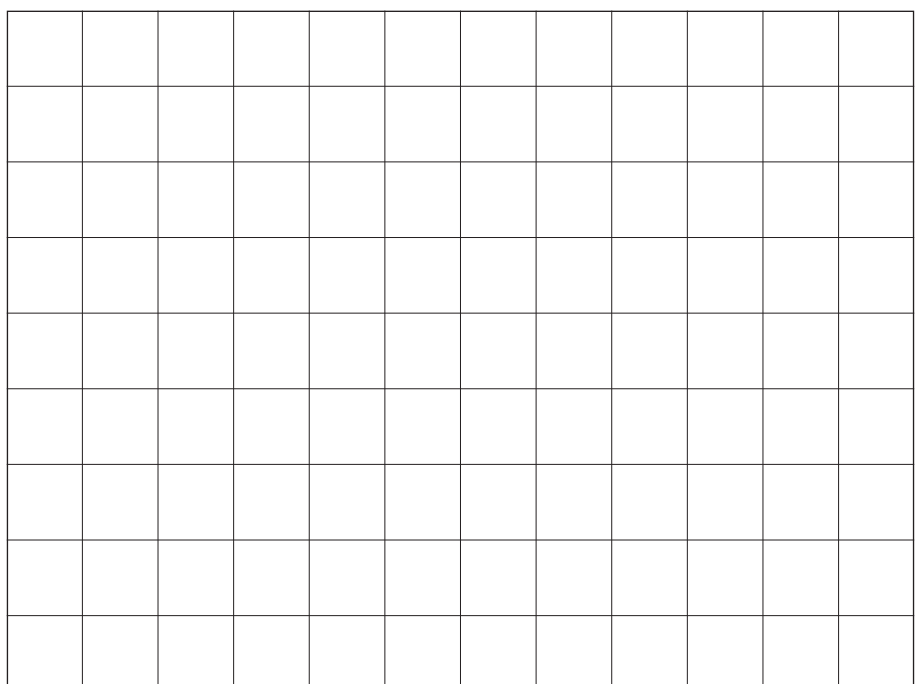
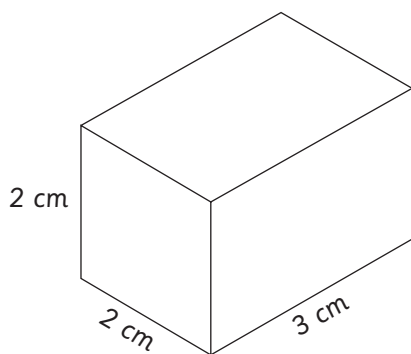


I alt \_\_\_\_\_ 

I alt \_\_\_\_\_ 

I alt \_\_\_\_\_ 

**2** Tegn en udfoldning af kassen.

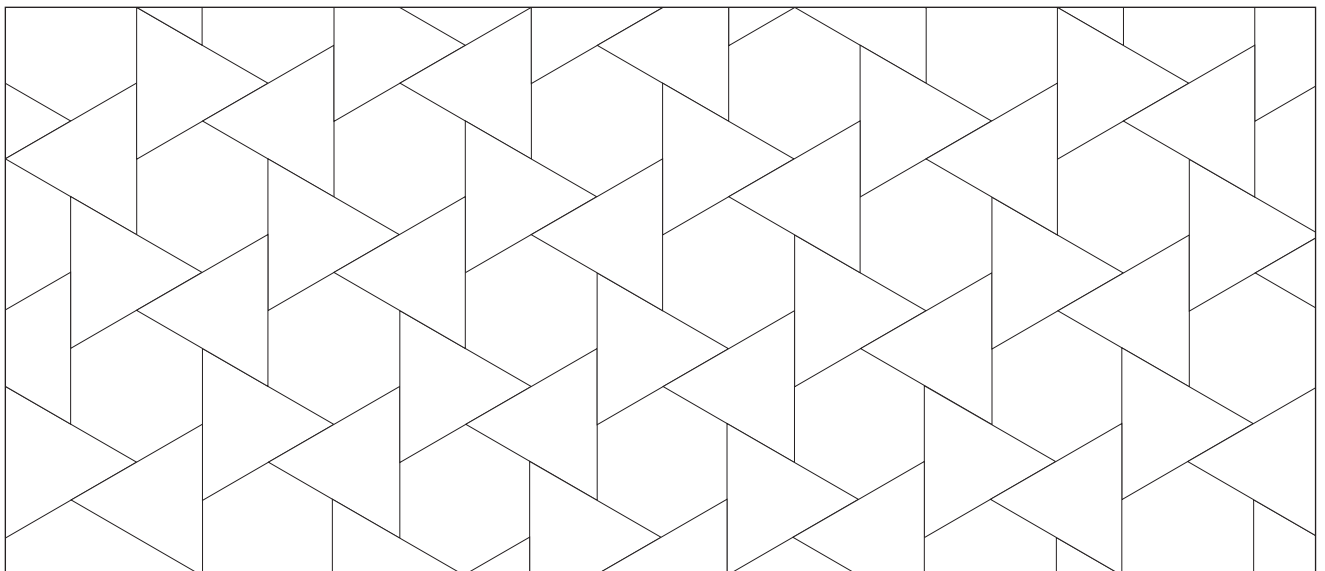
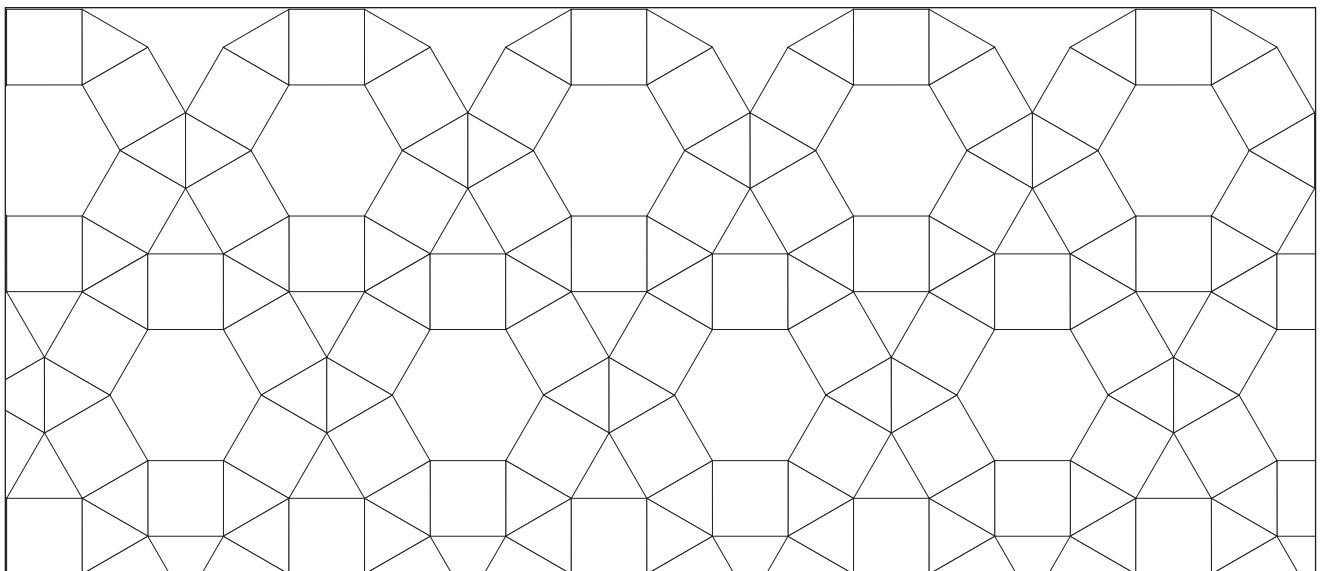
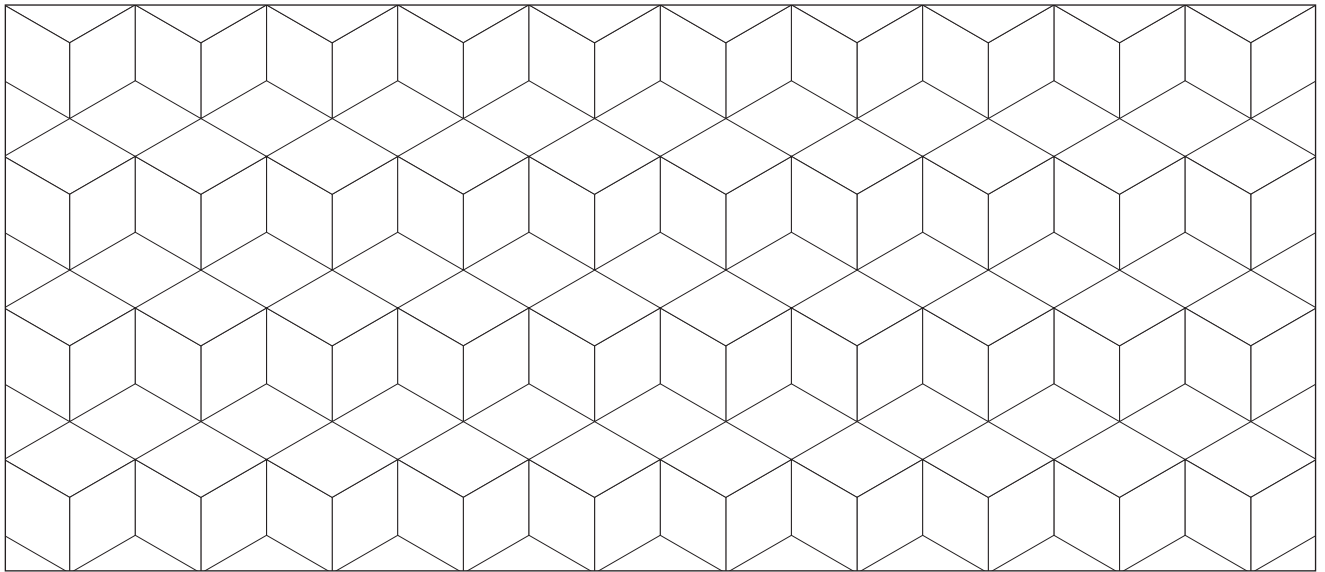




# Mønstre

**66**

Farv dit eget mønster.



# Kapitel 3

## REGN MED TALLENE

Ferie på Bornholm  
Det søde campingliv  
Lidt til den søde tand



# 1. NED AD TRAPPEN



## Spil spillet Trappen

**Antal spillere:** 2-4

**Materialer:** En terning og en spilleplade pr. spiller

Spillet går ud på at få den højeste sum, når tallene i trappen bliver lagt sammen.

### Gør sådan:

Hver spiller har en spilleplade med en trappe.

Slå med terningen.

Skriv øjentallet i et felt på trappen.

Vælg om slaget skal være en 1'er, en 10'er, en 100'er eller en 1000'er.

Når du har placeret et tal, kan det ikke flyttes.

Lad den næste slå.

Hver spiller lægger tallene i trinnene sammen, når alle felter er udfyldt.

Vinderen er den, der får det største tal.

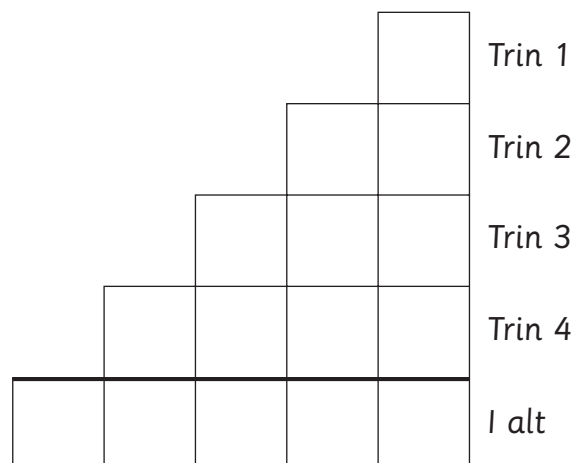
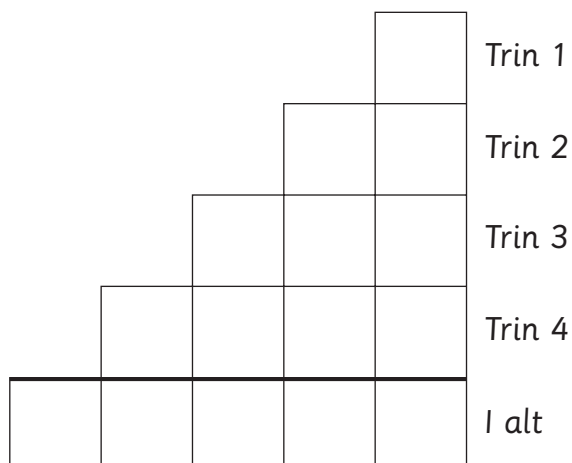
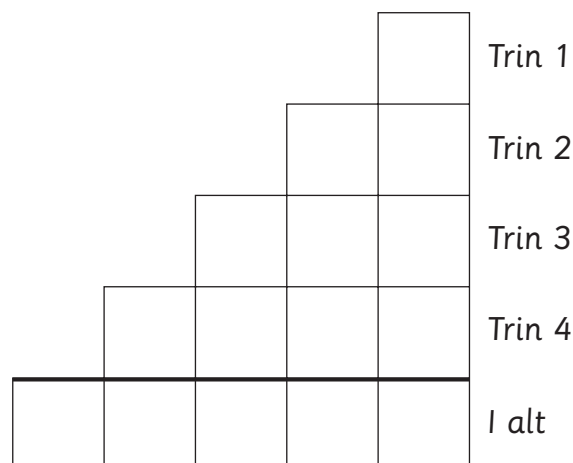
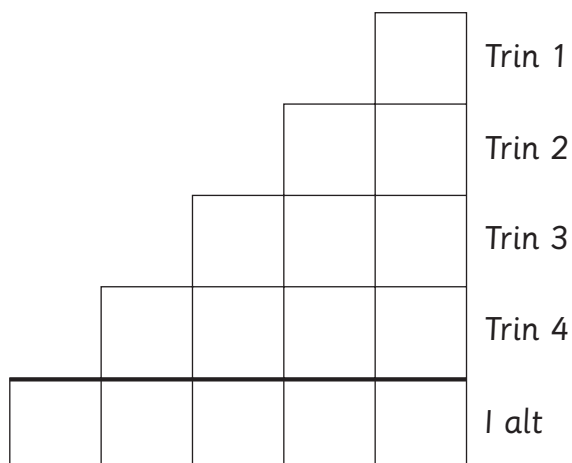
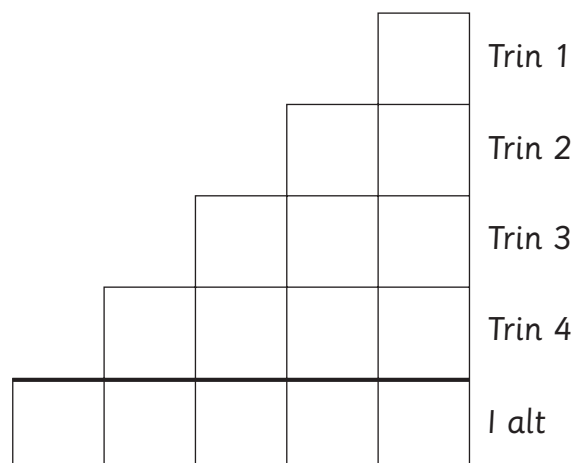
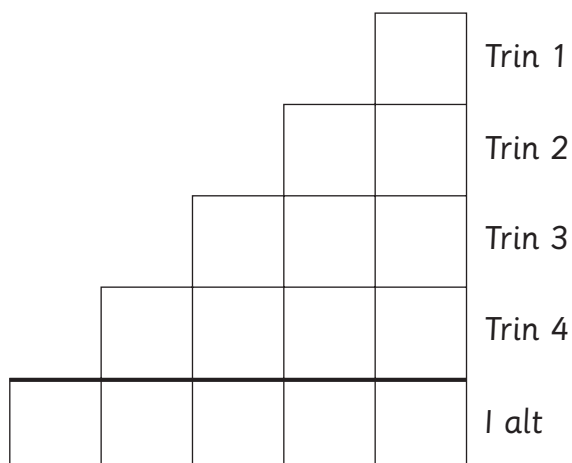
Prøv også at spille på trappen med syv trin.

Lav jeres egne regler, så spillet bliver så spændende som muligt.



# 1. Ned ad trappen

67



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

NAVN

KLASSE

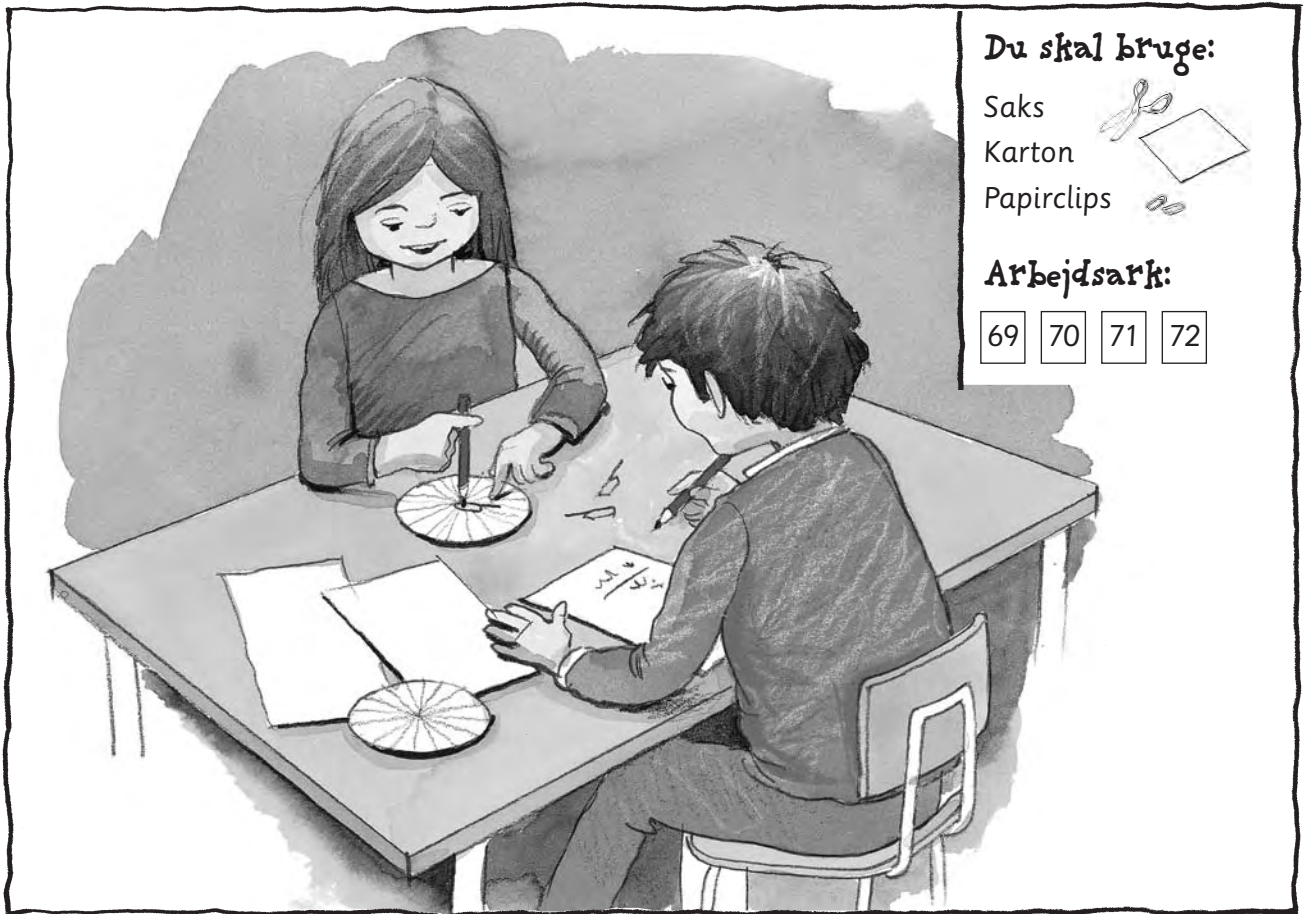
# 1. Ned ad trappen

								Trin 1
								Trin 2
								Trin 3
								Trin 4
								Trin 5
								Trin 6
								Trin 7
								I alt

								Trin 1
								Trin 2
								Trin 3
								Trin 4
								Trin 5
								Trin 6
								Trin 7
								I alt

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# 2. LYKKEHJULET



Du skal bruge:

Saks

Karton

Papirclips



Arbejdsark:

69 70 71 72

## Spil med lykkehjulene

**Antal spillere:** 2-4

**Materialer:** Lykkehjulene på arbejdsark 69 og 70 og to papirclips

Det gælder om først at nå ned på 0 point.

**Gør sådan:**

Start på 501 point.

Klip lykkehjulet ud, og sæt clips og blyant som på tegningen.

Slå til clipsen, så den drejer rundt i midten af lykkehjulet.

Det ene hjul bestemmer dine point.

Det andet hjul bestemmer, om din pointsum eventuelt skal være to eller tre gange større.

Træk dine point fra 501.

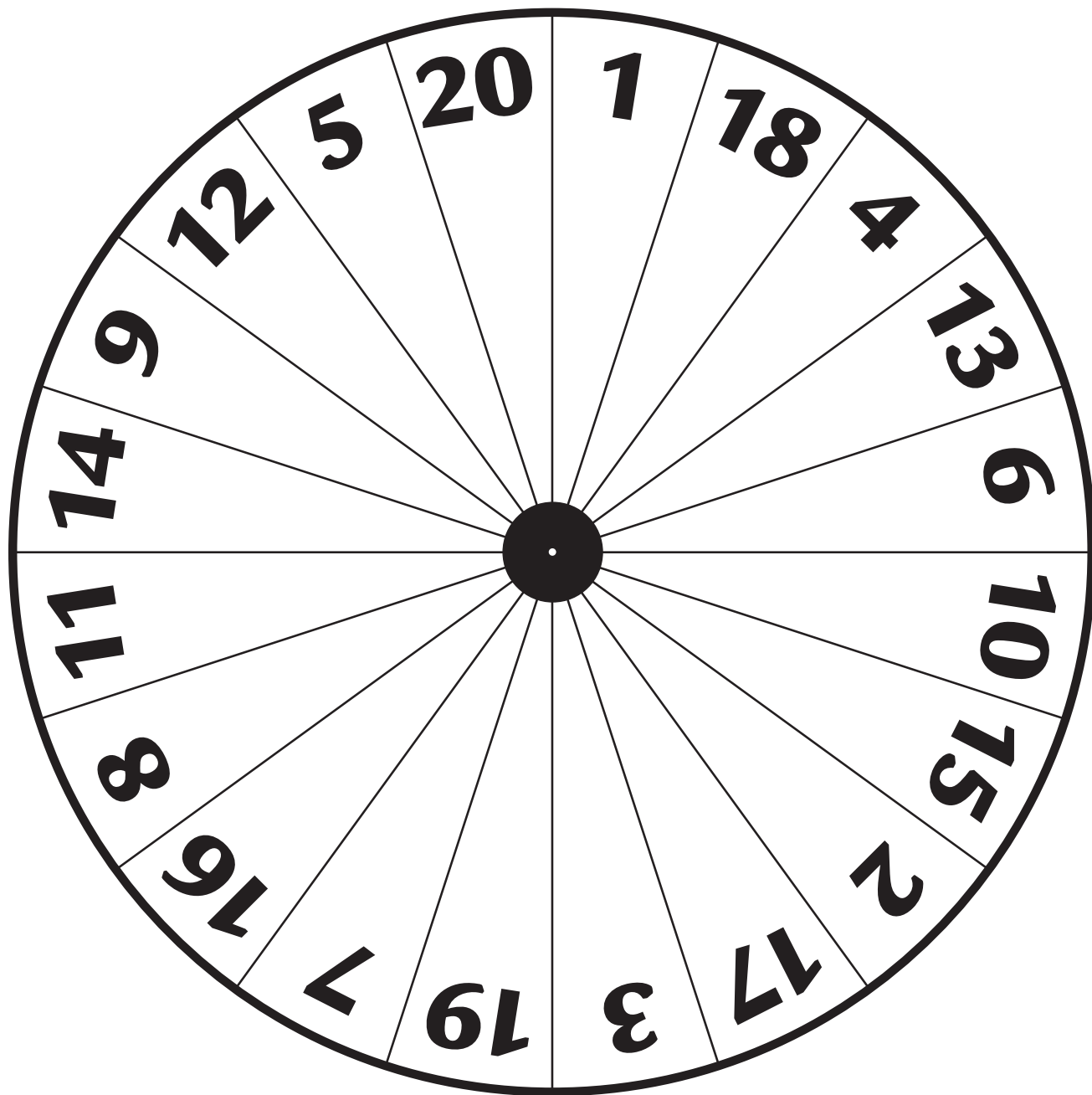
Herefter er det næste spillers tur.

Spilleren, der når først til 0 point, har vundet.

Lav også jeres eget lykkehjul og spil med det.



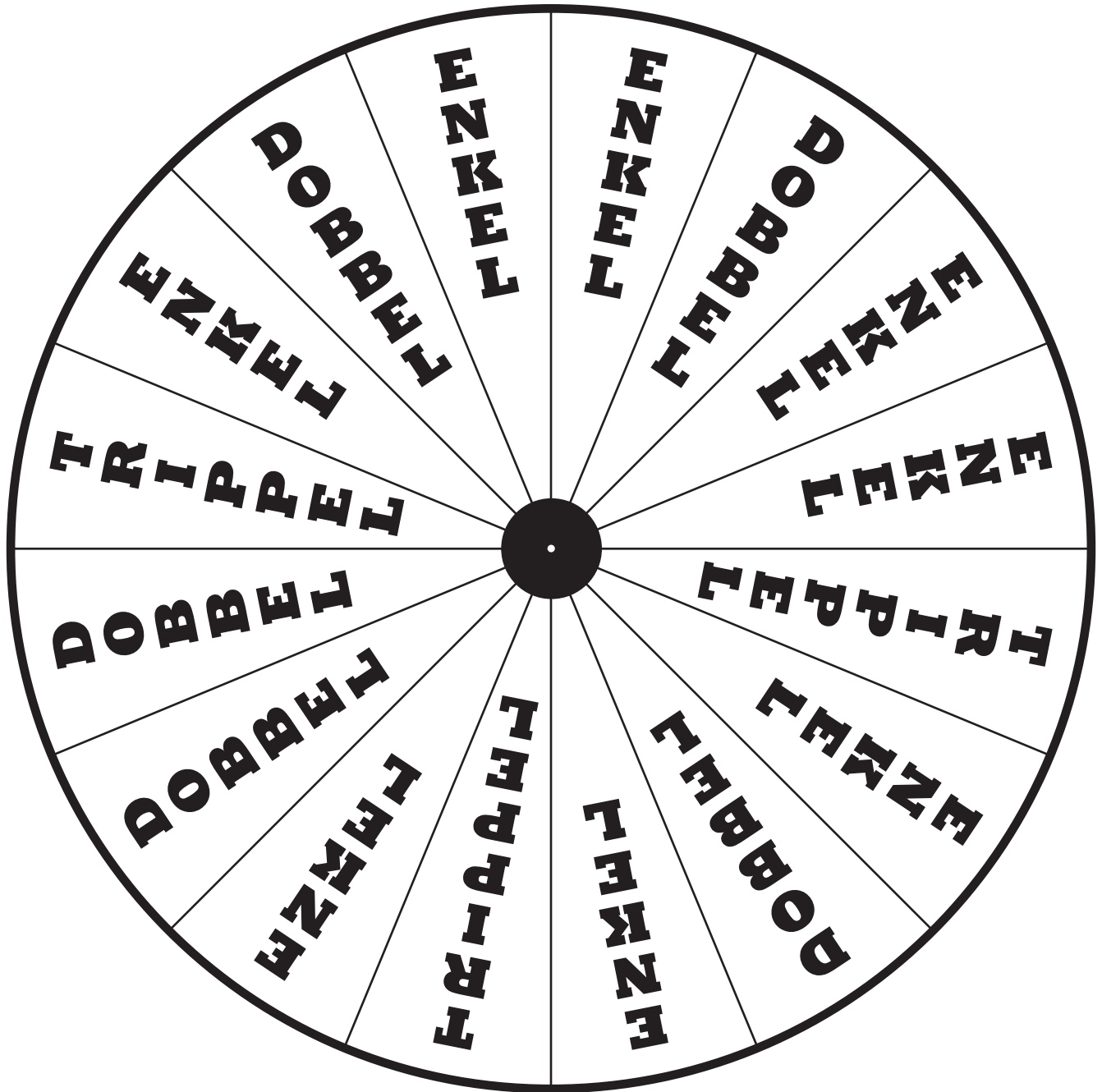
# 2. Lykkehjulet



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# 2. Lykkehjulet

70



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

NAVN .....

KLASSE .....





## 2. Lykkehjulet

71

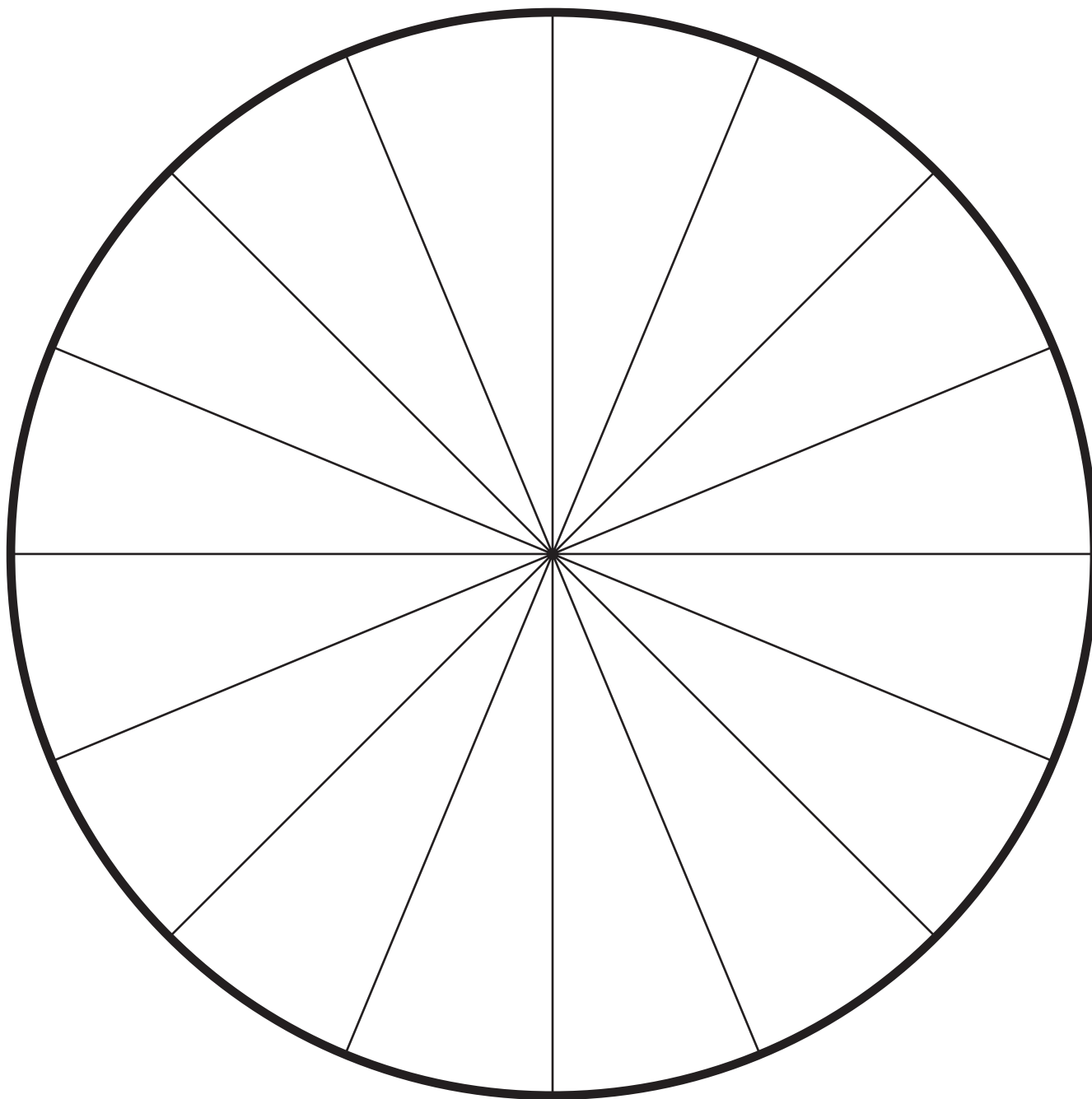
Runde	Navn	Navn	Navn	Navn
	501	501	501	501
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				



## 2. Lykkehjulet

72

Tegn jeres eget lykkehjul og spil med det.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# 3. FULD TABELRÆKKE



Du skal bruge:

Kuber

Terninger

Arbejdsark:

73 74

## Spil spillet Fuld tabelrække

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** En spilleplade, en terning og kuber i to forskellige farver

Det gælder om at få fire på striben.

## Spil spillet Fuld tabelrække i taltavlen

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** En spilleplade, en 10-sidet terning og kuber i to forskellige farver

Spillet er en udvidelse af Fuld tabelrække.

Det gælder igen om at få fire på striben.

### 3. Fuld tabelrække

73

#### Fuld tabelrække

Sådan gør du:

Slå på skift med terningen.

Slår du en 2'er, må du dække et tal i 2-tabellen.

Vinderen er den, der først får fire på striben vandret, lodret eller diagonalt.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



### 3. Fuld tabelrække

74

#### Fuld tabelrække i taltavlen

Sådan gør du:

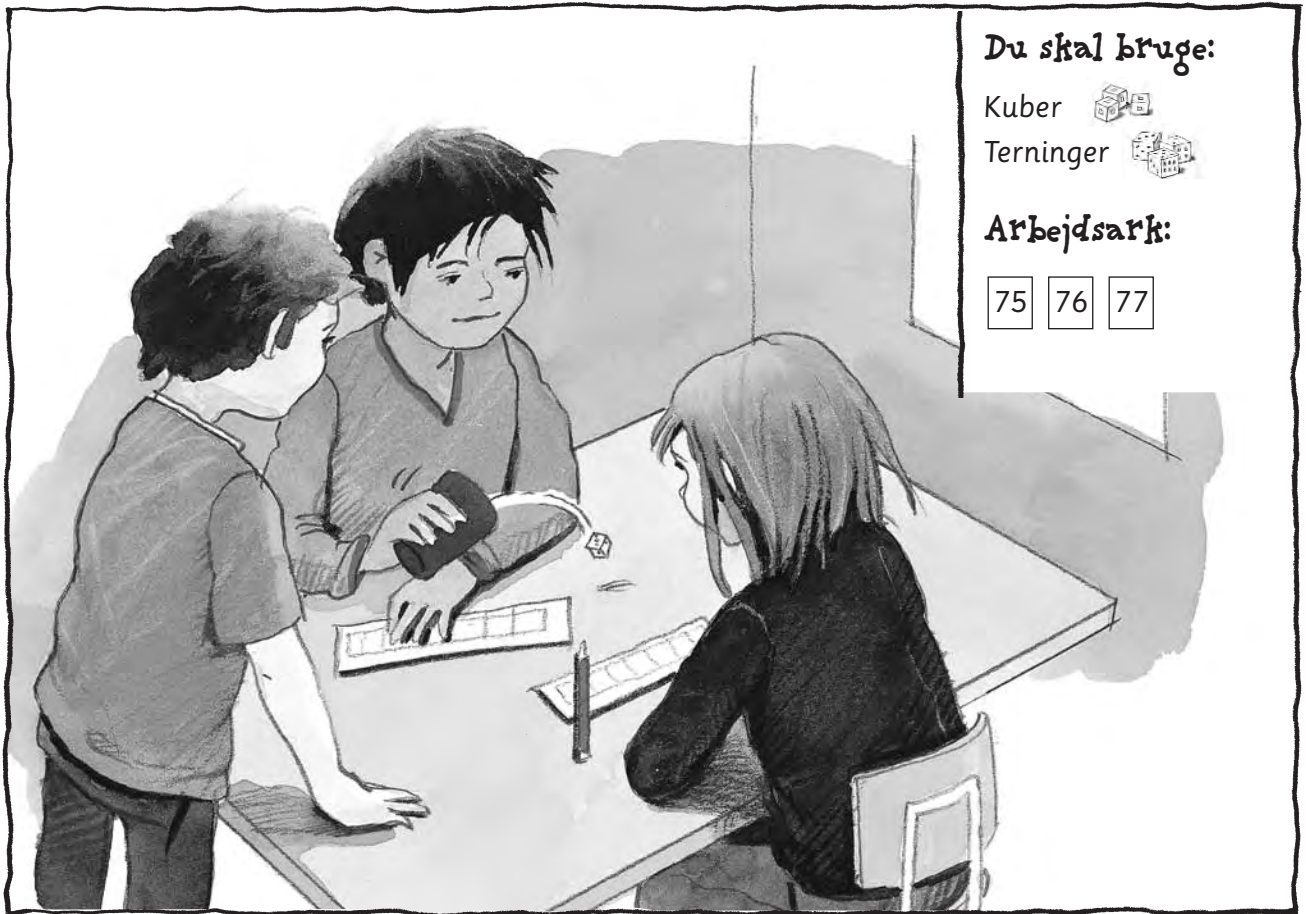
Slå på skift med terningen.

Slår du en 2'er, må du dække et tal i 2-tabellen.

Vinderen er den, der først får fire på stribe vandret, lodret eller diagonalt.

91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# 4. DELESPILLET



## Spil Delespillet

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** Spilleplade, en brik til hver spiller og en terning

Det gælder om at komme først i mål.

## Spil spillet Fire på stribe fra 1 til 36

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** En spilleplade, tre terninger og kuber i forskellige farver

Det gælder om først at få fire på stribe.

## Spil spillet Fra 1 til 36

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** En spilleplade til hver spiller og tre terninger

Det gælder om først at få farvet alle felter på spillepladen.



## 4. Delespillet

**75**

### Delespillet

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** Spilleplade, en brik til hver spiller og en terning

Det gælder om at komme først i mål.

### Sådan gør du:

- Spil på spilleplade 1.
- Stil din brik på 12. Slå med terningen.
- Kan 12 deles med det tal, du slog? Hvis du slog 1, 2, 3, 4 eller 6, er svaret ja, og du må rykke et felt frem. Hvis du slog 5, er svaret nej, og du må blive stående.
- Herefter er det næste spillers tur.

Vinderen er den, der kommer først i mål.

Lav selv en spilleplade og spil på den.

Spilleplade 1

12
6
10
8
9
16
15
18
14
20
MÅL

Spilleplade 2

28
24
18
30
36
32
40
42
27
25
MÅL

Spilleplade 3

MÅL

## 4. Delespillet

76

### Fra 1 til 36

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** En spilleplade til hver spiller og tre terninger

Det gælder om først at få farvet alle felter på spillepladen.

### Sådan gør du:

- Slå med de tre terninger.
- Brug øjentallene samt tegnene +, - og ·. Få et resultat, som passer til et tal på spillepladen.
- Farv tallet på din spilleplade. Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får farvet alle sine felter på spillepladen.

Spil også med, at du må farve alle de resultater, du kan få ud af et enkelt slag.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36





## 4. Delespillet

77

### Fire på stribe fra 1 til 36

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** En spilleplade, tre terninger og kuber i forskellige farver

Det gælder om først at få fire på stribe.

### Sådan gør du:

- Slå med de tre terninger.
- Brug øjentallene samt tegnene +, - og ·. Få et resultat, som passer til et tal på spillepladen.
- Læg en kube på tallet på spillepladen. Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får fire på stribe.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

# Bornholm

78

## Tag til solskinsøen Bornholm



	Voksen	Barn 0-11 år	Barn 12-15 år
Tog og færge 1	224 kr.	0 kr.	112 kr.
Bus og færge 1	218 kr.	0 kr.	109 kr.
Færge 2	233 kr.	0 kr.	233 kr.
Fly	859 kr.	559 kr.	559 kr.



### 1 Udregn prisen for at rejse til Bornholm for de fire familier.

	Familie 1: 1 voksen 1 barn, 12 år	Familie 2: 2 voksne 1 barn, 3 år	Familie 3: 1 voksen 2 børn, 8 og 12 år	Familie 3: 2 voksne 3 børn, 7, 12 og 15 år
Tog + færge 1	kr.	kr.	kr.	kr.
Bus + færge 1	kr.	kr.	kr.	kr.
Færge 2	kr.	kr.	kr.	kr.
Fly	kr.	kr.	kr.	kr.



### 2 Regn ud, hvad det vil koste for de fire familier at overnatte en uge på de tre campingpladser.

	Familie 1: 1 voksen 1 barn, 12 år	Familie 2: 2 voksne 1 barn, 3 år	Familie 3: 1 voksen 2 børn, 8 og 12 år	Familie 3: 2 voksne 3 børn, 7, 12 og 15 år
Kofod Camping	kr.	kr.	kr.	kr.
Dueodde Camping	kr.	kr.	kr.	kr.
Hammershus Camping	kr.	kr.	kr.	kr.

# Mere om Bornholm



**1** Udfyld skemaet, så det viser, hvor langt der er mellem byerne.

	Rønne	Aakirkeby	Nexø	Svaneke	Gudhjem	Allinge	Hasle
Rønne		km	km	km	km	km	km
Aakirkeby	km		km	km	km	km	km
Nexø	km	km		km	km	km	km
Svaneke	km	km	km		km	km	km
Gudhjem	km	km	km	km		km	km
Allinge	km	km	km	km	km		km
Hasle	km	km	km	km	km	km	

Her ser du, hvor mange der cirka bor i de syv største byer.

<b>Rønne</b> .....	<b>14 100</b>
<b>Aakirkeby</b> .....	<b>2 100</b>
<b>Nexø</b> .....	<b>3 800</b>
<b>Svaneke</b> .....	<b>1 100</b>
<b>Gudhjem</b> .....	<b>800</b>
<b>Allinge-Sandvig</b> ...	<b>1 900</b>
<b>Hasle</b> .....	<b>1 800</b>

**2** Hvor mange bor der tilsammen i ...

Svaneke og Gudhjem? \_\_\_\_\_

Hasle og Allinge-Sandvig? \_\_\_\_\_

Aakirkeby og Nexø? \_\_\_\_\_

Rønne og Svaneke? \_\_\_\_\_

Gudhjem og Hasle? \_\_\_\_\_

Nexø og Rønne? \_\_\_\_\_




de tre mindste byer? \_\_\_\_\_

de tre største byer? \_\_\_\_\_

alle byerne? \_\_\_\_\_

# Kajs cykler

Kaj holder regnskab med, hvor mange cykler han lejer ud, og hvor mange penge han tjener. Hjælp ham med at lave regnskabet for en uge. I skemaet i opgave 1 kan du se, hvor mange cykler han har lejet ud i løbet af ugen. Cyklerne er lejet ud for én dag.

	Cykel 	Mountainbike 	Tandem-cykel 
1 dag	60 kr.	65 kr.	125 kr.
2 dage	110 kr.	130 kr.	250 kr.
4 dage	190 kr.	240 kr.	415 kr.
1 uge	210 kr.	295 kr.	485 kr.
2 uger	320 kr.	420 kr.	680 kr.

**1** Udfyld skemaet. Brug lommeregneren.

	Cykel 	Mountainbike 	Tandem-cykel 	Hvor meget har Kaj tjent?
Mandag	15	6	4	kr.
Tirsdag	21	5	3	kr.
Onsdag	18	8	1	kr.
Torsdag	27	11	6	kr.
Fredag	24	10	5	kr.
Lørdag	16	21	2	kr.
Søndag	22	9	7	kr.

**2** Hvor meget har Kaj tjent på de tre slags cykler i løbet af ugen? Brug evt. lommeregneren.

Cykler: _____ kr.																													
Mountainbikes: _____ kr.																													
Tandemcykler: _____ kr.																													
I alt: _____ kr.																													

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Plus 1

**1** Regn stykkerne.

$782 + 419$	$238 + 517$	$1028 + 369$	$1135 + 2482$
$628 + 759$	$918 + 693$	$429 + 3861$	$3792 + 4159$

**2** Udfyld skemaet.

+	826	743	906	2308	3615			9312
296						5000		
1019							8000	
4628								
		6048						

**3** Skriv de næste tal i rækken.

30	43							
10		58						
15							50	
							91	100
20				100				

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Plus 2

1 Udfyld de tomme pladser.

$$\begin{array}{r} 37\Box \\ + 5\Box6 \\ \hline \Box94 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \Box18 \\ + 4\Box3 \\ \hline 68\Box \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 26\Box \\ + \Box43 \\ \hline 8\Box2 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \Box71 \\ + 20\Box \\ \hline 8\Box0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 79\Box \\ + 4\Box2 \\ \hline 1\Box75 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 264\Box \\ + 7\Box28 \\ \hline \Box977 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6\Box02 \\ + 349\Box \\ \hline 95\Box0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 420\Box \\ + \Box971 \\ \hline 71\Box7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5\Box40 \\ + \Box683 \\ \hline 1102\Box \end{array}$$

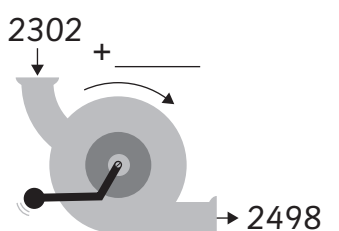
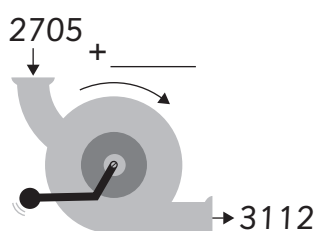
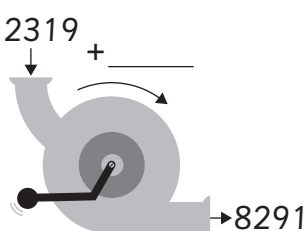
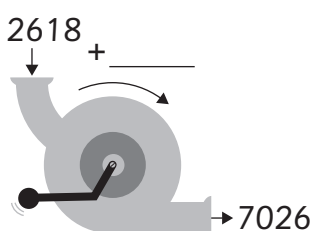
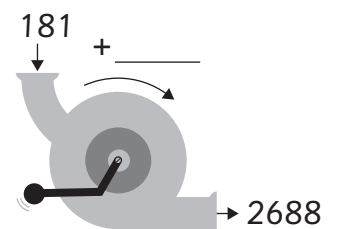
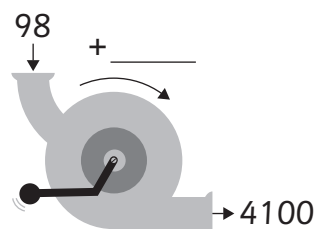
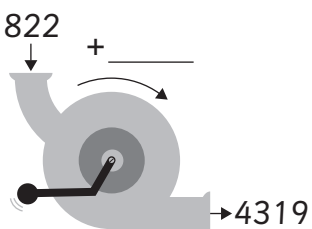
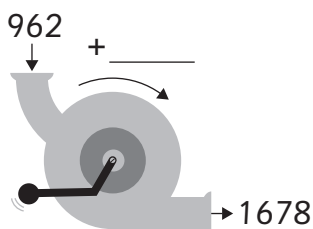
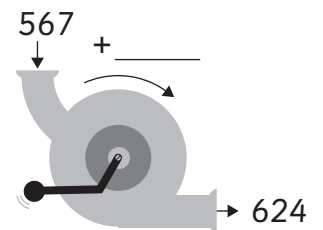
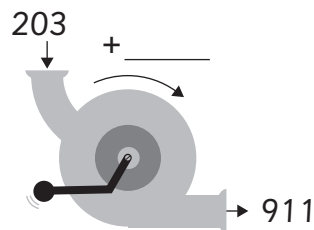
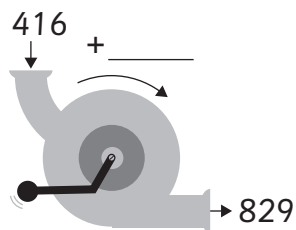
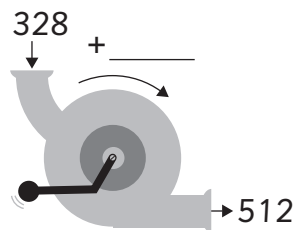
$$\begin{array}{r} 46\Box9 \\ + \Box08\Box \\ \hline 6\Box05 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2\Box7\Box \\ + \Box067 \\ \hline 77\Box0 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1\Box27 \\ + 39\Box6 \\ \hline \Box55\Box \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 648\Box \\ + \Box2\Box0 \\ \hline \Box6\Box53 \end{array}$$

2 Hvad sker der i maskinen?



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Lange plusstykker

**1** Regn stykkerne.

$79 + 28 + 96$	$58 + 248 + 342$	$268 + 798 + 379$	$1024 + 56 + 338$

**2** Regn efter pilene.

$17 \xrightarrow{+4} \xrightarrow{+10} \xrightarrow{+12} \xrightarrow{+11} \xrightarrow{+9} \xrightarrow{+13} \xrightarrow{+14} \xrightarrow{+20} \underline{\hspace{2cm}}$

$20 \xrightarrow{+6} \xrightarrow{+8} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+13} \xrightarrow{+20} \xrightarrow{+11} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+8} \underline{100}$

$16 \xrightarrow{+} \xrightarrow{+6} \xrightarrow{+10} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+21} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+15} \xrightarrow{+9} \underline{111}$

$6 \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \underline{120}$

$12 \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \xrightarrow{+} \underline{117}$

**3** Regn stykkerne.

$1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = \underline{\hspace{2cm}}$

$10 + 20 + 30 + 40 + 50 + 60 + 70 + 80 + 90 + 100 = \underline{\hspace{2cm}}$

$100 + 200 + 300 + 400 + 500 + 600 + 700 + 800 + 900 + 1000 = \underline{\hspace{2cm}}$

$5 + 10 + 15 + 20 + 25 + 30 + 35 + 40 + 45 + 50 = \underline{\hspace{2cm}}$

$3 + 6 + 9 + 12 + 15 + 18 + 21 + 24 + 27 + 30 = \underline{\hspace{2cm}}$

$7 + 14 + 21 + 28 + 35 + 42 + 49 + 56 + 63 + 70 = \underline{\hspace{2cm}}$

$4 + 8 + 12 + 16 + 20 + 24 + 28 + 32 + 36 + 40 = \underline{\hspace{2cm}}$

$6 + 12 + 18 + 24 + 30 + 36 + 42 + 48 + 54 + 60 = \underline{\hspace{2cm}}$

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Andre plusstykker

84

1 Udfyld de tomme pladser. Kontroller på lommeregneren.

$325 + \underline{\quad\quad\quad} = 920 \quad 269 + \underline{\quad\quad\quad} = 1380 \quad \underline{\quad\quad\quad} + 1219 = 4681$

$\underline{\quad\quad\quad} + 282 = 456 \quad \underline{\quad\quad\quad} + 531 = 2800 \quad 4300 + \underline{\quad\quad\quad} = 6260$

$127 + \underline{\quad\quad\quad} = 875 \quad 765 + \underline{\quad\quad\quad} = 3411 \quad \underline{\quad\quad\quad} + 4090 = 5711$

$\underline{\quad\quad\quad} + 498 = 913 \quad \underline{\quad\quad\quad} + 839 = 4820 \quad 6316 + \underline{\quad\quad\quad} = 9281$

$276 + \underline{\quad\quad\quad} = 608 \quad 900 + \underline{\quad\quad\quad} = 9871 \quad \underline{\quad\quad\quad} + 2601 = 7079$

2 Tallene i kassen skal bruges til plusstykker.  
Brug lommeregneren til at finde de rigtige tal.



**483    672    1328    1012    937    794    3142    2621**

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 1277 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 3053$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 1943 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 4637$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 3814 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 6435$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 3949 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 2426$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 1466 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 2483$

3 Skriv plusstykker.

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 822 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 3913$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 915 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 1908$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 1046 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 4076$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 4318 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 5712$

$\underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 7855 \quad \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} + \underline{\quad\quad\quad} = 9683$



# På hotel

85

I skemaet kan du se, hvad det koster at overnatte en gang på fire forskellige hoteller på Bornholm.

	1 voksen	2 voksne	2 voksne 1 barn	2 voksne 2 børn
<b>Hotel Solskin</b>	275 kr.	550 kr.	710 kr.	870 kr.
<b>Hotel Den røgede sild</b>	680 kr.	949 kr.	1199 kr.	1199 kr.
<b>Hotel Klippeøen</b>	750 kr.	975 kr.	1350 kr.	1425 kr.
<b>Hotel Paradis</b>	1045 kr.	1195 kr.	1395 kr.	1495 kr.

- 1** Hvad koster det at overnatte på de fire hoteller fire gange?

	1 voksen	2 voksne	2 voksne 1 barn	2 voksne 2 børn
Hotel Solskin	kr.	kr.	kr.	kr.
Hotel Den røgede sild	kr.	kr.	kr.	kr.
Hotel Klippeøen	kr.	kr.	kr.	kr.
Hotel Paradis	kr.	kr.	kr.	kr.

- 2** En familie med to voksne og to børn beslutter sig for at overnatte to gange på hvert hotel.

Hvad koster det i alt?

\_\_\_\_\_ kr.


# Minushistorie

Skriv en minushistorie og tegn en tegning til.

---

---

---

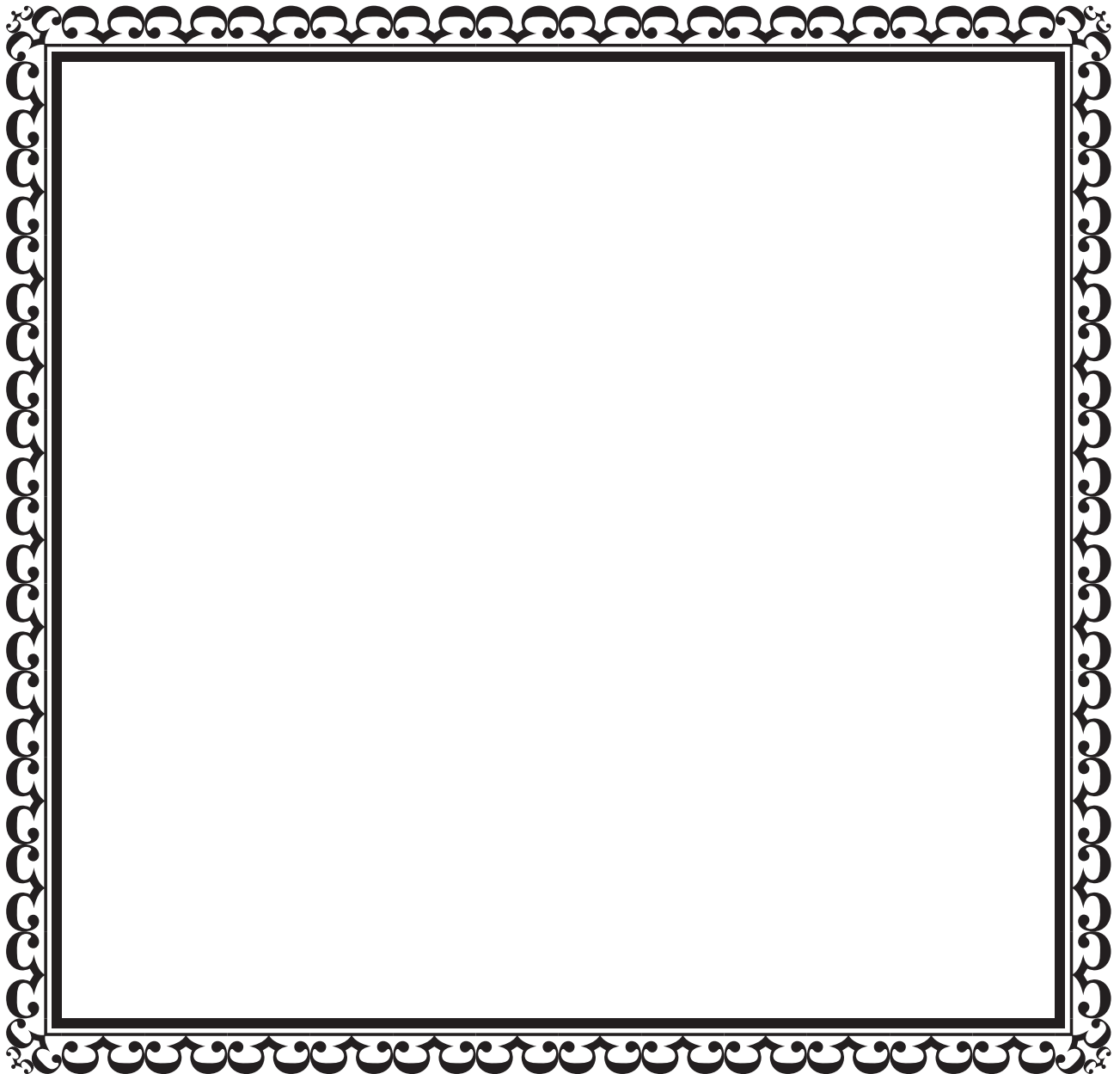
---

---

---

---

---



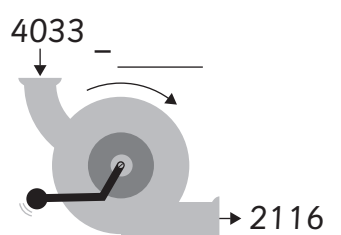
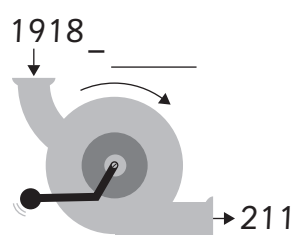
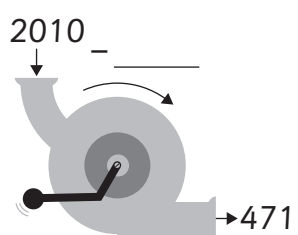
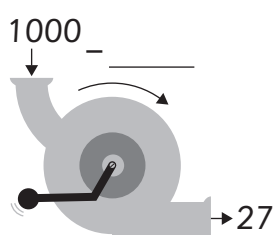
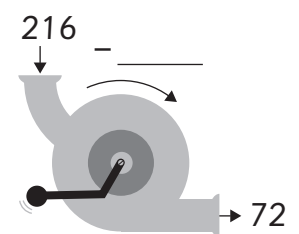
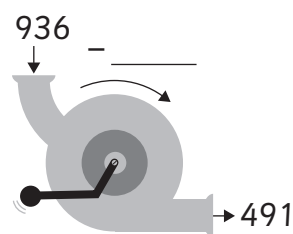
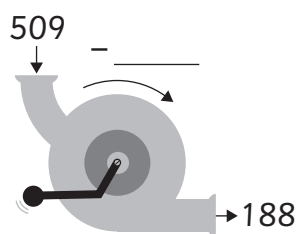
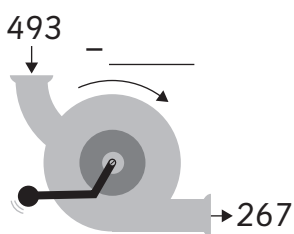
# Minus 1

**87****1** Regn stykkerne.

728 - 453	682 - 459	1026 - 411	1973 - 285
613 - 372	529 - 482	3126 - 2149	3108 - 1692

**2** Find forskellen mellem tallene og udfyld skemaet.

-	375	508	937	2450	4263			10 000
714						6000		
1362							9000	
7413								

**3** Hvad sker der i maskinen?

NAVN

KLASSE

# Minus 2

1 Regn stykkerne.

600 - 376	1000 - 426	2070 - 1667	4000 - 2168
5400 - 2345	6000 - 3799	7500 - 2622	6300 - 4203

2 Udfyld de tomme pladser, så stykkerne kommer til at passe.

$$\begin{array}{r} 4 \square 8 \\ - \square 2 9 \\ \hline 1 6 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square 3 6 \\ - 4 \square 4 \\ \hline 4 1 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 2 \square \\ - 1 \square 2 \\ \hline \square 5 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \square 7 \\ - \square 0 9 \\ \hline 1 3 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square 6 2 \\ - 6 9 \square \\ \hline 1 \square 4 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square 2 6 8 \\ - 1 3 \square 9 \\ \hline 5 \square 3 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \square 8 0 \\ - 2 7 2 \square \\ \hline \square 5 5 7 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 4 \square 9 \\ - \square 2 8 3 \\ \hline 4 2 0 \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 7 1 \square \\ - 2 \square 8 6 \\ \hline 8 \square 6 \end{array}$$

3 Tallene i kassen skal bruges til minusstykker. Brug lommeregneren til at finde de rigtige tal.



<b>483</b>	<b>672</b>	<b>1328</b>	<b>1012</b>	<b>937</b>	<b>794</b>	<b>3142</b>	<b>2621</b>		
_____	-	_____	=	340	_____	-	_____	=	2130
_____	-	_____	=	2138	_____	-	_____	=	448
_____	-	_____	=	397	_____	-	_____	=	656
_____	-	_____	=	2348	_____	-	_____	=	1827

# Mønter og sedler

**1** Tegn beløbene.

7398 kr.	5746 kr.
10 867 kr.	8933 kr.
4918 kr.	6999 kr.

**2** Udfyld skemaet, så du har beløbet i så få mønter og sedler som muligt.

	1000	500	200	100	50	20	10	5	2	1
9511 kr.										
7865 kr.										
4637 kr.										

**3** Hvor mange penge?

	1000	500	200	100	50	20	10	5	2	1
kr.	2	1		5		6	7		3	2
kr.	4		9	6	2		1	3	7	
kr.		9	8		6	3		5	4	4
kr.	7	6		3	4		8	8		2
kr.		5	4		5	4		7	8	9

# Plus og minus

90

**1** Skriv de næste tal i rækken.

72	80								
121	110								
500	485								
120		180							
200			164						
190									140

**2** Regn efter pilene.

218  $\xrightarrow{-5}$   $\xrightarrow{-13}$   $\xrightarrow{-10}$   $\xrightarrow{-19}$   $\xrightarrow{-6}$   $\xrightarrow{-11}$   $\xrightarrow{-9}$   $\xrightarrow{-4}$   $\xrightarrow{-20}$  \_\_\_\_\_

97  $\xrightarrow{+14}$   $\xrightarrow{+10}$   $\xrightarrow{+8}$   $\xrightarrow{+20}$   $\xrightarrow{+25}$   $\xrightarrow{+12}$   $\xrightarrow{+100}$   $\xrightarrow{+6}$   $\xrightarrow{+4}$  \_\_\_\_\_

500  $\xrightarrow{-10}$   $\xrightarrow{+25}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+15}$   $\xrightarrow{-20}$   $\xrightarrow{+25}$   $\xrightarrow{-30}$   $\xrightarrow{+35}$   $\xrightarrow{-15}$  490

8  $\xrightarrow{+7}$   $\xrightarrow{-3}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+10}$   $\xrightarrow{-12}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+20}$  40

5  $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$  40

9  $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$   $\xrightarrow{\quad}$  90

**3** Lav plus- og minusstykker med tallene.

217 586 803	927 349 1276	2643 196 2447
_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____	_____ + _____ = _____
_____ - _____ = _____	_____ - _____ = _____	_____ - _____ = _____
_____ - _____ = _____	_____ - _____ = _____	_____ - _____ = _____

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Rundt om Bornholm

91

**Antal spillere:** 2-3

**Materialer:** Tre terninger og en spillebrik til hver deltager

Det gælder om at komme rundt om Bornholm først den ene vej og så den anden vej.

## Sådan gør du:

Stil din brik på startfeltet uden for Rønne.

Slå med de tre terninger.

Slaget bestemmer, hvor langt du må rykke.

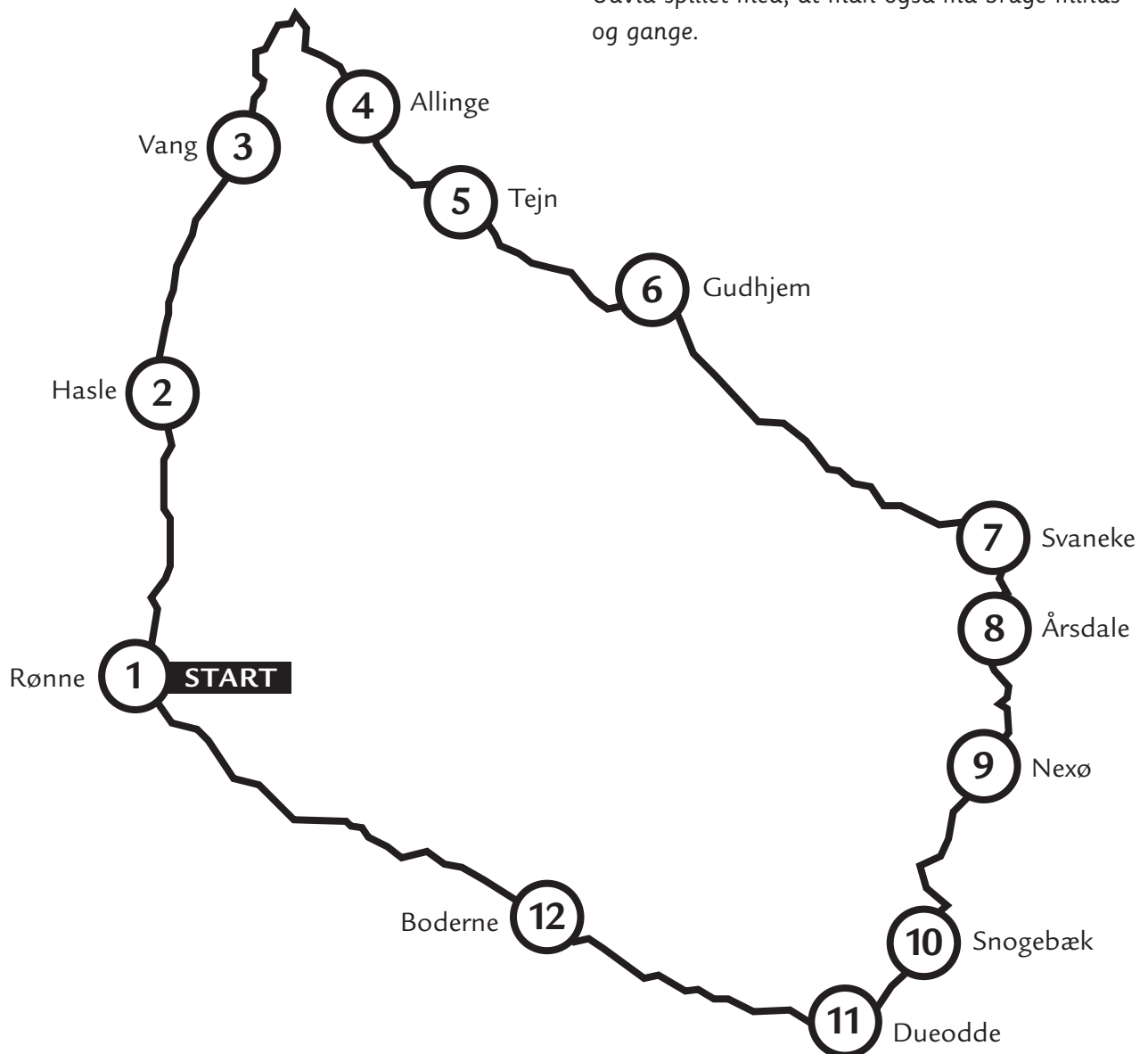
## Eksempel:

Hvis du slår 1, 2 og 3, må du rykke

- til 1, fordi du fik en 1'er
- til 2 fordi du fik en 2'er
- til 3 fordi du fik en 3'er
- til 4 fordi  $1 + 3 = 4$
- til 5 fordi  $2 + 3 = 5$
- til 6, fordi  $1 + 2 + 3 = 6$ . Så kan du ikke komme videre, og det er næste spillers tur.

Når du er nået til 12 ved Boderne, skal du hele vejen tilbage igen. Vinderen er den, der først når tilbage til Rønne.

Udvid spillet med, at man også må bruge minus og gange.



# Med bussen på Bornholm

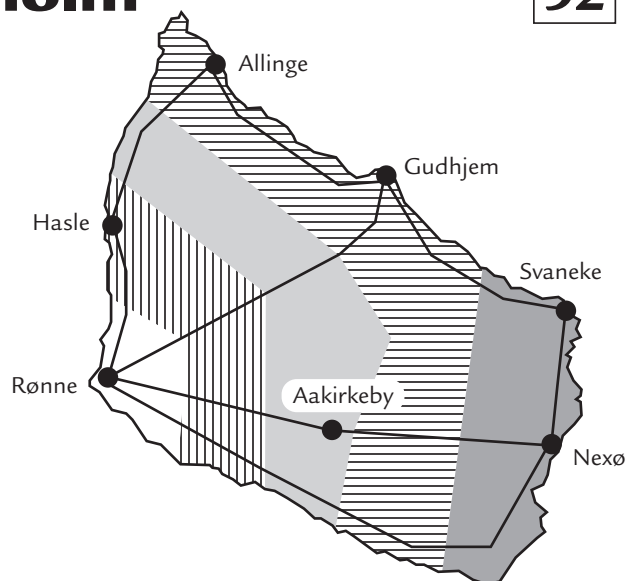
92

Det koster 8 kr. at køre med bussen i en zone.

En zone er det område, der har det samme mønster.

Børn (12-15 år) betaler halv pris.

Børn under 12 år kører gratis.



**1** Hvad koster det at køre i bus på Bornholm? Udfyld skemaet.

	Voksne	Børn 12-15 år
1 zone	8 kr.	kr.
2 zoner	16 kr.	kr.
3 zoner	kr.	kr.
4 zoner	kr.	kr.
5 zoner	kr.	kr.

**2** Man betaler for det antal zoner, man kører igennem.

Hvad koster det for en voksen at køre ...

fra Rønne til Hasle? \_\_\_\_\_ kr.

fra Hasle til Gudhjem? \_\_\_\_\_ kr.

fra Svaneke til Aakirkeby? \_\_\_\_\_ kr.

fra Nexø til Rønne? \_\_\_\_\_ kr.

**3** Udfyld skemaet, så man kan se, hvad det koster for de forskellige grupper at køre i bus.

	1 zone	2 zoner	3 zoner	4 zoner	5 zoner
2 voksne 2 børn, 12 og 14 år	kr.	kr.	kr.	kr.	kr.
5 voksne	kr.	kr.	kr.	kr.	kr.
10 voksne	kr.	kr.	kr.	kr.	kr.
10 voksne 10 børn, 13 år	kr.	kr.	kr.	kr.	kr.



# Badeland Bornholm

93

På deres ferie rundt på Bornholm skal Rasmus på 9 år og Signe på 13 år besøge det berømte badeland.

Badeland Bornholm			
Indgang	Pris per person	Pensionister	Grupper
Maj og juni	80 kr.	40 kr.	65 kr.
Juli og august	110 kr.	40 kr.	80 kr.
September	70 kr.	40 kr.	60 kr.
Børn 0-3 år er gratis. Grupper er min. 10 pers.			

**1** Regn ud, hvad indgangen koster for ...

Signe, Rasmus og deres forældre i juli: \_\_\_\_\_ kr.

To voksne, et barn på 2 år og to pensionister i september: \_\_\_\_\_ kr.

Fem voksne og fem børn mellem 8 og 14 år i juni: \_\_\_\_\_ kr.

12 pensionister i august: \_\_\_\_\_ kr.

En skoleklasse med 25 elever og to lærere i maj: \_\_\_\_\_ kr.

**2** Udfyld skemaet, så det viser, hvad de forskellige personer betaler i indgang.

	2 voksne	3 voksne	5 voksne	10 voksne	20 voksne	50 voksne
Maj og juni						
Juli og august						
September						

## ÅRSKORT

Pris per person ..... 259 kr.

Pensionister ..... 130 kr.

**Badeland  
Bornholm**

**3** Hvor mange gange skal en pensionist besøge Badeland Bornholm for at det kan betale sig at købe et årskort?

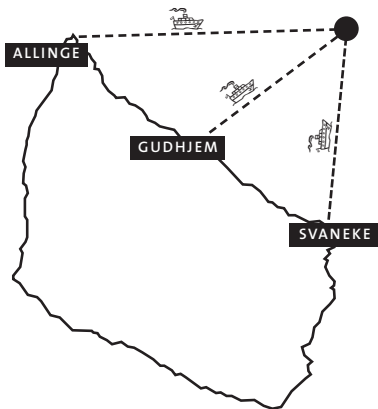
\_\_\_\_\_

**4** Pernille har besøgt Badeland Bornholm én gang i maj, juli, august og september.

Hvor mange penge ville hun have sparet, hvis hun havde købt et årskort?

\_\_\_\_\_ kr.

# Til Christiansø



Priser tur/retur	Voksne	Børn 0-14 år
Fra Svaneke	160 kr.	80 kr.
Fra Gudhjem	170 kr.	85 kr.
Fra Allinge	145 kr.	70 kr.

Svaneke	Christiansø
8.55	→ 10.05
11.55	← 10.45
12.30	→ 13.40
18.00	← 16.50

Gudhjem	Christiansø
9.30	→ 10.25
12.20	← 11.25
14.00	→ 14.55
20.00	← 19.05

Allinge	Christiansø
9.30	→ 10.50
13.25	← 12.05
14.45	→ 16.05
22.00	← 20.40

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

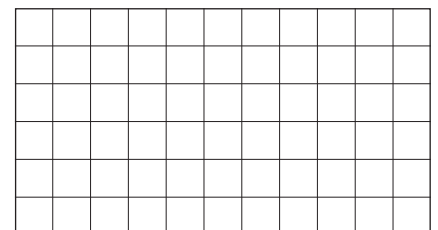
**1** Hvor lang tid tager det at sejle til Christiansø fra ...  
 Svaneke? \_\_\_\_\_ min.    Gudhjem? \_\_\_\_\_ min.    Allinge? \_\_\_\_\_ min.

**2** Hvor mange minutter sejler de tre færger om dagen?

Svaneke-færgen: \_\_\_\_\_ min.

Gudhjem-færgen: \_\_\_\_\_ min.

Allinge-færgen: \_\_\_\_\_ min.



**3** En familie på to voksne og tre børn vil være på Christiansø i seks timer.  
 Hvilken færge skal de tage ud? Hvilken færge skal de tage hjem?

Ud fra \_\_\_\_\_ til Christiansø kl. \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Hjem fra Christiansø til \_\_\_\_\_ kl. \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

Hvad koster turen for familien? \_\_\_\_\_ kr.

**4** Tre skoleklasser skal besøge Christiansø. Regn ud, hvad turen koster for klasserne. Skriv regnestykket. Brug lommeregner.

3.c (24 elever) koster \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ kr.

7.a (19 elever) koster \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ kr.

5.b (27 elever) koster \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ kr.

0.-5. klasse 75 kr. per elev
6.-9. klasse 115 kr. per elev

# Gang så hurtigt som muligt

95

Hvor hurtigt kan du regne gangestykkerne?  
Tag tid, og skriv tiden nederst.

$2 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$4 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$10 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$2 \cdot 2 = \underline{\quad}$
$7 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$3 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$2 \cdot 9 = \underline{\quad}$	$5 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 1 = \underline{\quad}$
$2 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 9 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 7 = \underline{\quad}$
$8 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$5 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$
$7 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 10 = \underline{\quad}$	$1 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 5 = \underline{\quad}$
$5 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$1 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$1 \cdot 7 = \underline{\quad}$
$10 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$5 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$10 \cdot 1 = \underline{\quad}$
$5 \cdot 9 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 9 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 3 = \underline{\quad}$
$1 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 10 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$2 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$6 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$10 \cdot 9 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 3 = \underline{\quad}$
$2 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$2 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$
$1 \cdot 10 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$5 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$5 \cdot 7 = \underline{\quad}$
$9 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$2 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 2 = \underline{\quad}$

Det tog \_\_\_\_\_ minutter og \_\_\_\_\_ sekunder.

# Flere tusinde

**96**

**1** Skriv 100 på mange forskellige måder.

$25 + 75$	$195 - 95$	$4 \cdot 25$

**2** Skriv 1000 på mange forskellige måder.


**3** Skriv 10 000 på mange forskellige måder.


**4** Skriv 100 000 på mange forskellige måder.


**5** Skriv 1 000 000 på mange forskellige måder.


# Plus, minus og gange

97

**1** Regn stykkerne.

$7 \cdot 3 + 8 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$2 \cdot 5 + 4 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 5 + 3 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$4 \cdot 3 + 2 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 3 + 6 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 4 + 7 \cdot 4 = \underline{\quad}$
$9 \cdot 1 + 3 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 4 + 7 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 9 + 4 \cdot 4 = \underline{\quad}$
$6 \cdot 2 + 4 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$3 \cdot 7 + 5 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$6 \cdot 6 + 3 \cdot 3 = \underline{\quad}$

**2** Regn stykket, og skriv en historie, der passer til det.

$4 \cdot 6 + 2 \cdot 3 = \underline{\hspace{2cm}}$ <hr/> <hr/> <hr/>
---

**3** Sæt +, - og  $\cdot$  ind, så stykkerne kommer til at passe.

$7 \square 5 \square 6 = 29$	$4 \square 9 \square 6 = 30$	$3 \square 7 \square 8 = 13$
$2 \square 4 \square 8 = 34$	$2 \square 8 \square 7 = 23$	$6 \square 4 \square 8 = 32$
$6 \square 2 \square 1 = 11$	$9 \square 4 \square 5 = 29$	$9 \square 6 \square 3 = 51$

**4** Sæt tal ind, så stykkerne kommer til at passe.

$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = 15$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = 27$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = 36$
$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = 18$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = 29$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = 40$
$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = 20$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = 31$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = 44$
$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} + \underline{\quad} = 23$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = 34$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} - \underline{\quad} = 49$

# Brug tabellerne

**1** Skriv 4-tabellen, og regn stykkerne.

_____	_____
_____	_____
$4 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 5 = \underline{\quad}$
$4 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 1 = \underline{\quad}$
$4 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 4 = \underline{\quad}$
$4 \cdot 9 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$4 \cdot 10 = \underline{\quad}$	$4 \cdot 8 = \underline{\quad}$

**2** Skriv 7-tabellen, og regn stykkerne.

_____	_____
_____	_____
$7 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 2 = \underline{\quad}$
$7 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 9 = \underline{\quad}$
$7 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 10 = \underline{\quad}$
$7 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 8 = \underline{\quad}$
$7 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$7 \cdot 7 = \underline{\quad}$

**3** Skriv 9-tabellen, og regn stykkerne.

_____	_____
_____	_____
$9 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$9 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 9 = \underline{\quad}$
$9 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 2 = \underline{\quad}$
$9 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 10 = \underline{\quad}$
$9 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$9 \cdot 7 = \underline{\quad}$

**4** Skriv 11-tabellen, og regn stykkerne.

_____	_____
_____	_____
$11 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$11 \cdot 3 = \underline{\quad}$
$11 \cdot 4 = \underline{\quad}$	$11 \cdot 10 = \underline{\quad}$
$11 \cdot 1 = \underline{\quad}$	$11 \cdot 7 = \underline{\quad}$
$11 \cdot 6 = \underline{\quad}$	$11 \cdot 9 = \underline{\quad}$
$11 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$11 \cdot 8 = \underline{\quad}$

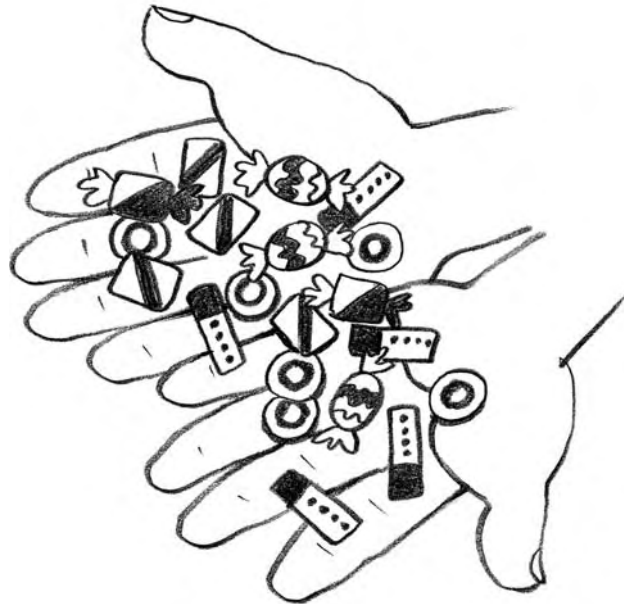
**5** Udfyld skemaet.

·	4	7	9			11	20	12
5								
3					30			
8				48				

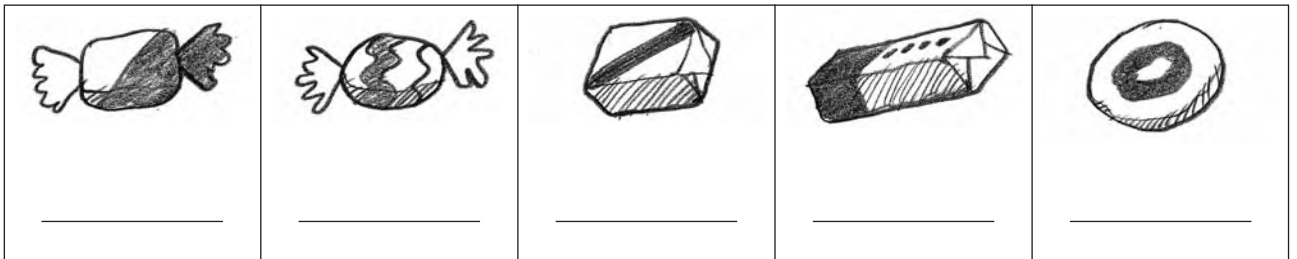
# Gange 1

Ved 9.-klassernes sidste skoledag har 3.x i fællesskab samlet karameller. Der er 25 elever i 3.x.

Hver elev har fået sådan en portion:

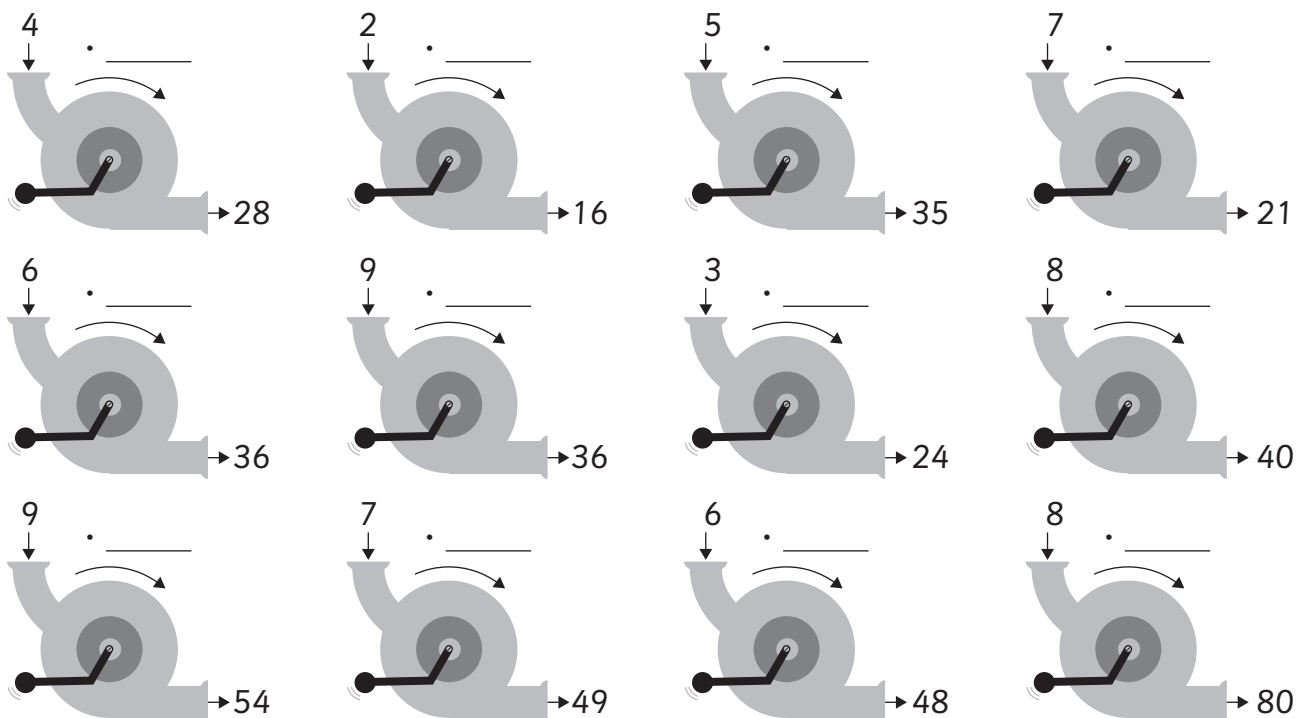


**1** Hvor mange af de forskellige karameller har klassen samlet i alt?



**2** Hvor mange karameller har klassen samlet i alt? \_\_\_\_\_

**3** Hvad sker der i maskinen?



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Gange 2

**100**

## 1 Regn stykkerne.

$2 \cdot 10 = \underline{\quad}$      $3 \cdot 30 = \underline{\quad}$      $3 \cdot 50 = \underline{\quad}$      $7 \cdot 10 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 10 = \underline{\quad}$      $2 \cdot 20 = \underline{\quad}$      $3 \cdot 40 = \underline{\quad}$      $2 \cdot 50 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 20 = \underline{\quad}$      $4 \cdot 30 = \underline{\quad}$      $4 \cdot 50 = \underline{\quad}$      $5 \cdot 30 = \underline{\quad}$

$4 \cdot 10 = \underline{\quad}$      $2 \cdot 40 = \underline{\quad}$      $6 \cdot 20 = \underline{\quad}$      $4 \cdot 40 = \underline{\quad}$

Kan du lave en regel? \_\_\_\_\_

## 2 Regn stykkerne.

$2 \cdot 3 \cdot 4 = \underline{\quad}$      $7 \cdot 1 \cdot 4 = \underline{\quad}$      $4 \cdot 4 \cdot 2 = \underline{\quad}$

$6 \cdot 2 \cdot 2 = \underline{\quad}$      $5 \cdot 3 \cdot 3 = \underline{\quad}$      $3 \cdot 3 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$3 \cdot 4 \cdot 3 = \underline{\quad}$      $9 \cdot 1 \cdot 5 = \underline{\quad}$      $8 \cdot 3 \cdot 2 = \underline{\quad}$

## 3 Regn stykkerne.

$7 \cdot 3 - 4 \cdot 2 = \underline{\quad}$      $5 \cdot 8 - 6 \cdot 4 = \underline{\quad}$      $10 \cdot 4 - 3 \cdot 6 = \underline{\quad}$

$8 \cdot 4 - 3 \cdot 2 = \underline{\quad}$      $9 \cdot 3 - 2 \cdot 8 = \underline{\quad}$      $5 \cdot 9 - 7 \cdot 4 = \underline{\quad}$

$5 \cdot 6 - 7 \cdot 2 = \underline{\quad}$      $6 \cdot 6 - 6 \cdot 4 = \underline{\quad}$      $8 \cdot 6 - 9 \cdot 4 = \underline{\quad}$

## 4 Tallene i kassen skal bruges til gangestykker. Brug lommeregneren til at finde de rigtige tal.


**10**    **12**
**20**
**9**
**8**
**15**

$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 160$      $\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 720$

$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 108$      $\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 3000$

$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 150$      $\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 1920$



# Dele

1 Del kuglerne op i ...

<p>tre lige store bunker.</p>	<p>fire lige store bunker.</p>	<p>fem lige store bunker.</p>
<p>fire lige store bunker.</p>	<p>tre lige store bunker.</p>	<p>seks lige store bunker.</p>
<p>fem lige store bunker.</p>	<p>seks lige store bunker.</p>	<p>syv lige store bunker.</p>

2 Alex samler på klippekort. Her kan du se nogle af dem.

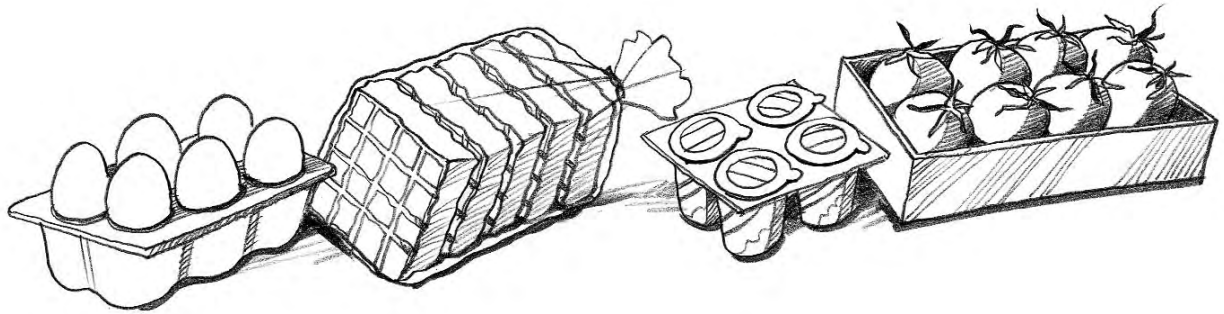
Hvad koster et klip på de seks klippekort?

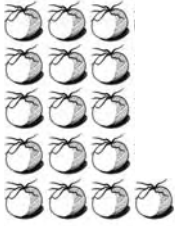
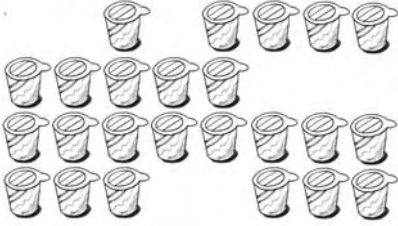
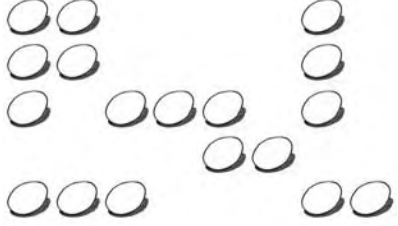
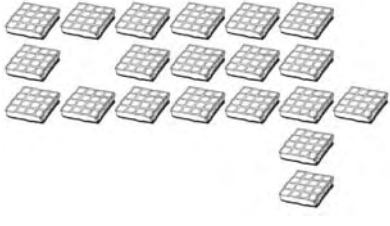
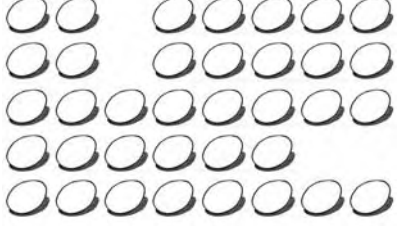
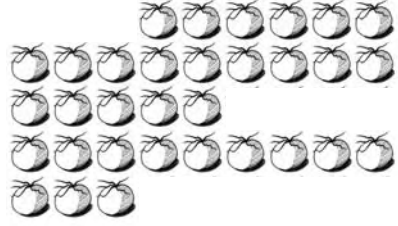

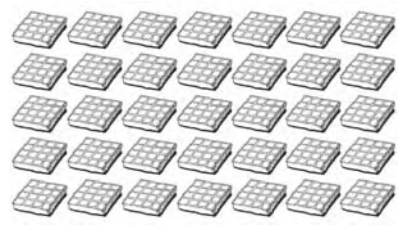
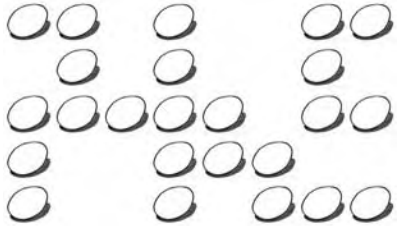
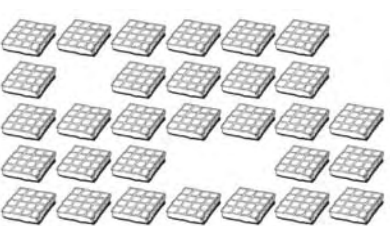


<p>36 kr.</p>	<p>40 kr.</p>	<p>35 kr.</p>	<p>90 kr.</p>	<p>48 kr.</p>	<p>42 kr.</p>
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

<p>36 kr.</p> <p>_____ kr.</p>	<p>40 kr.</p> <p>_____ kr.</p>	<p>35 kr.</p> <p>_____ kr.</p>
<p>90 kr.</p> <p>_____ kr.</p>	<p>48 kr.</p> <p>_____ kr.</p>	<p>42 kr.</p> <p>_____ kr.</p>

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Fyld op



 <p>Hvor mange kasser tomater kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange pakker yoghurt kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange bakker æg kan du fylde? _____</p>
 <p>Hvor mange poser med vafler kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange bakker æg kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange kasser tomater kan du fylde? _____</p>
 <p>Hvor mange pakker yoghurt kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange poser med vafler kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange bakker æg kan du fylde? _____</p>
 <p>Hvor mange poser med vafler kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange kasser tomater kan du fylde? _____</p>	 <p>Hvor mange pakker yoghurt kan du fylde? _____</p>

# 2-tabelspillet

**103**

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 2.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

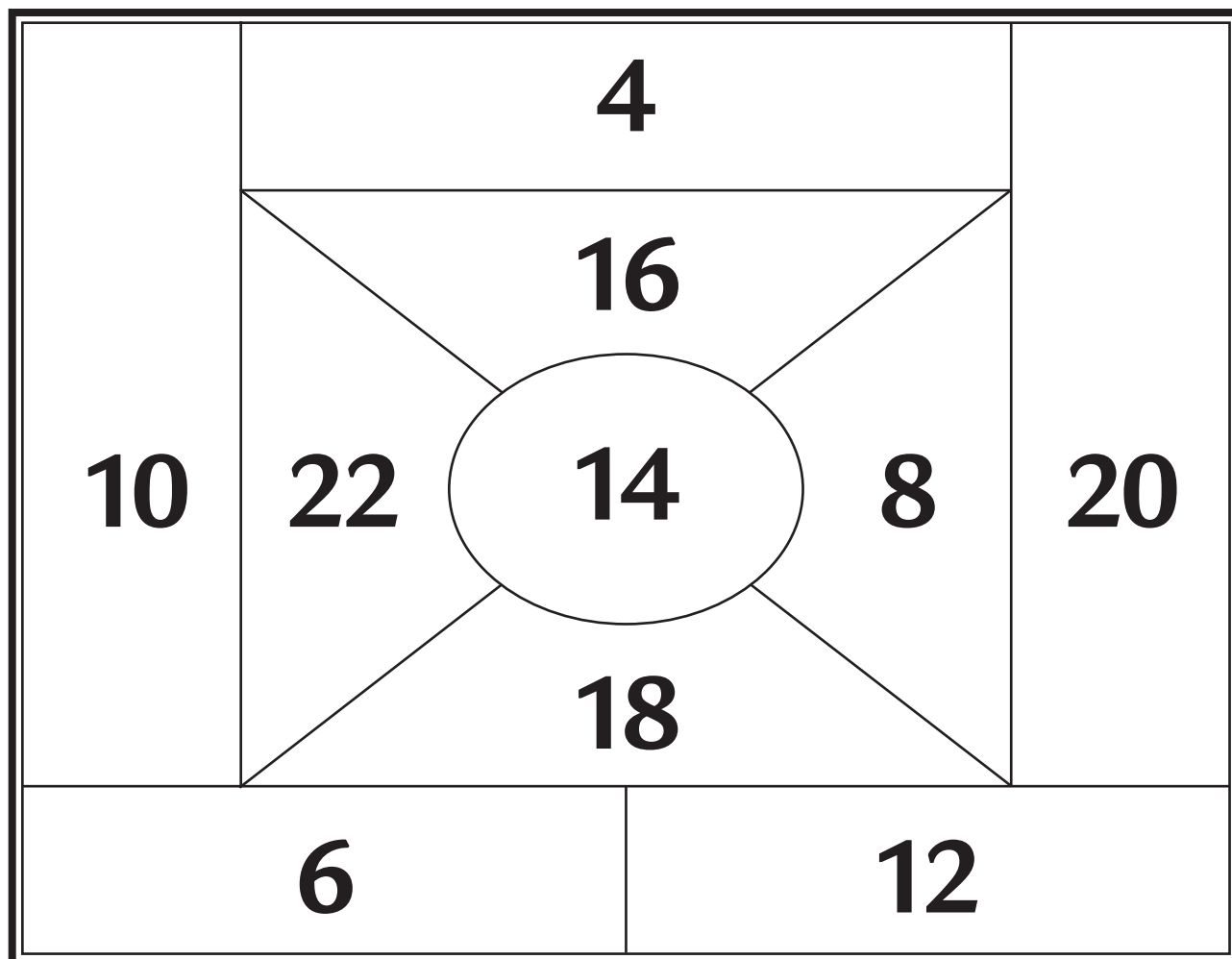
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 14, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# 3-tabelspillet

**104**

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 3.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

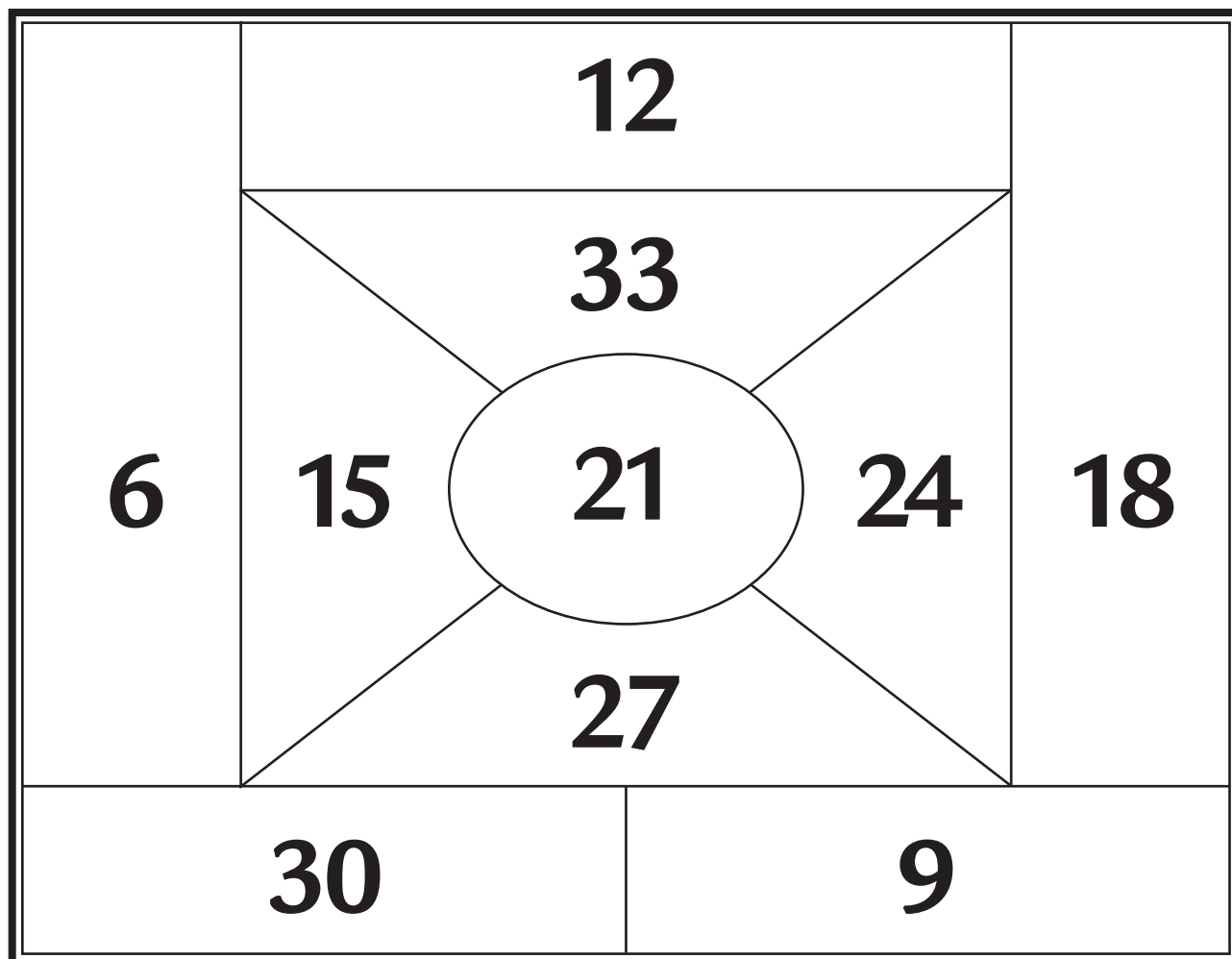
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 21, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere.

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# 4-tabelspillet

**105**
**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 4.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

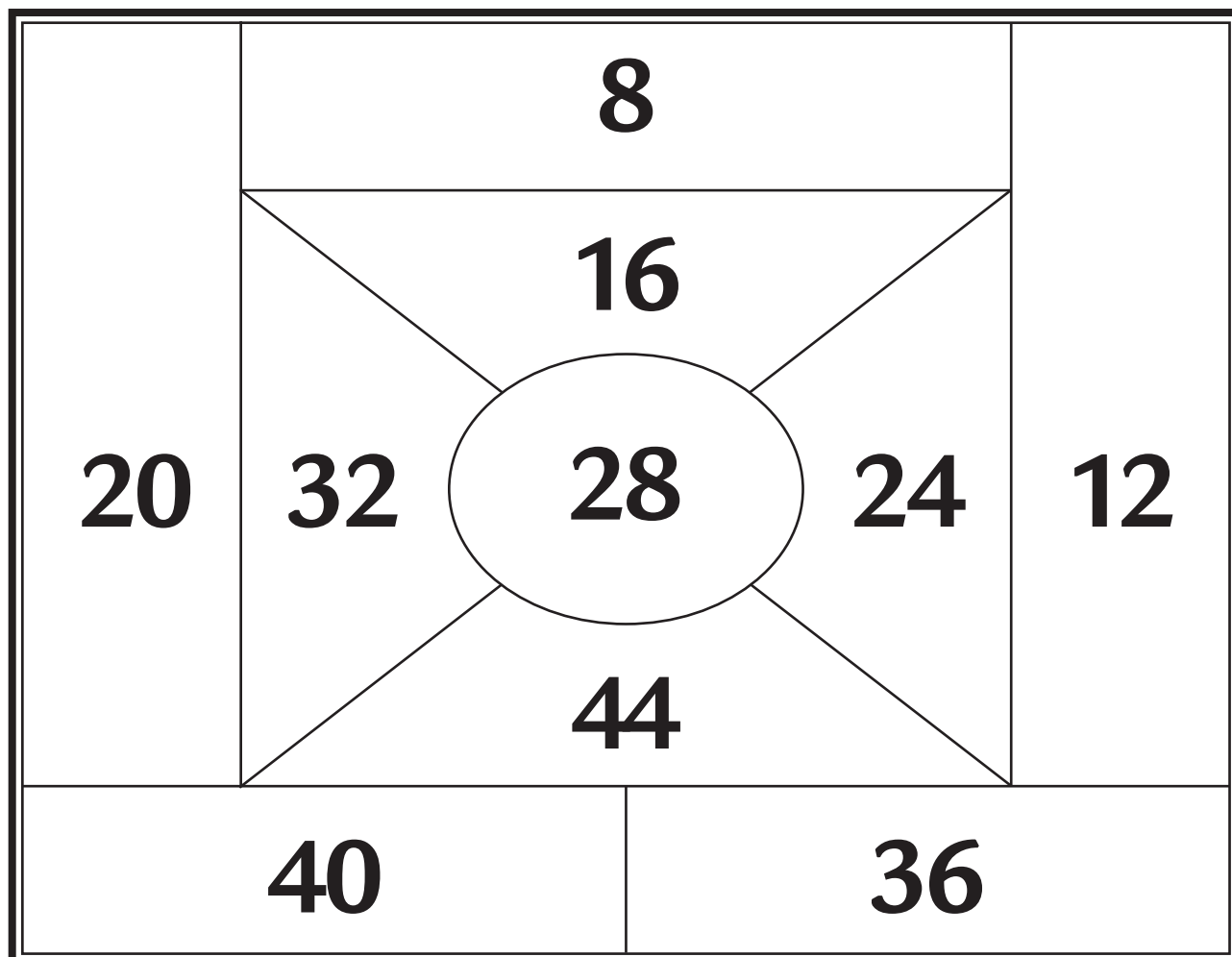
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 28, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# 5-tabelspillet

**106**

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 5.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

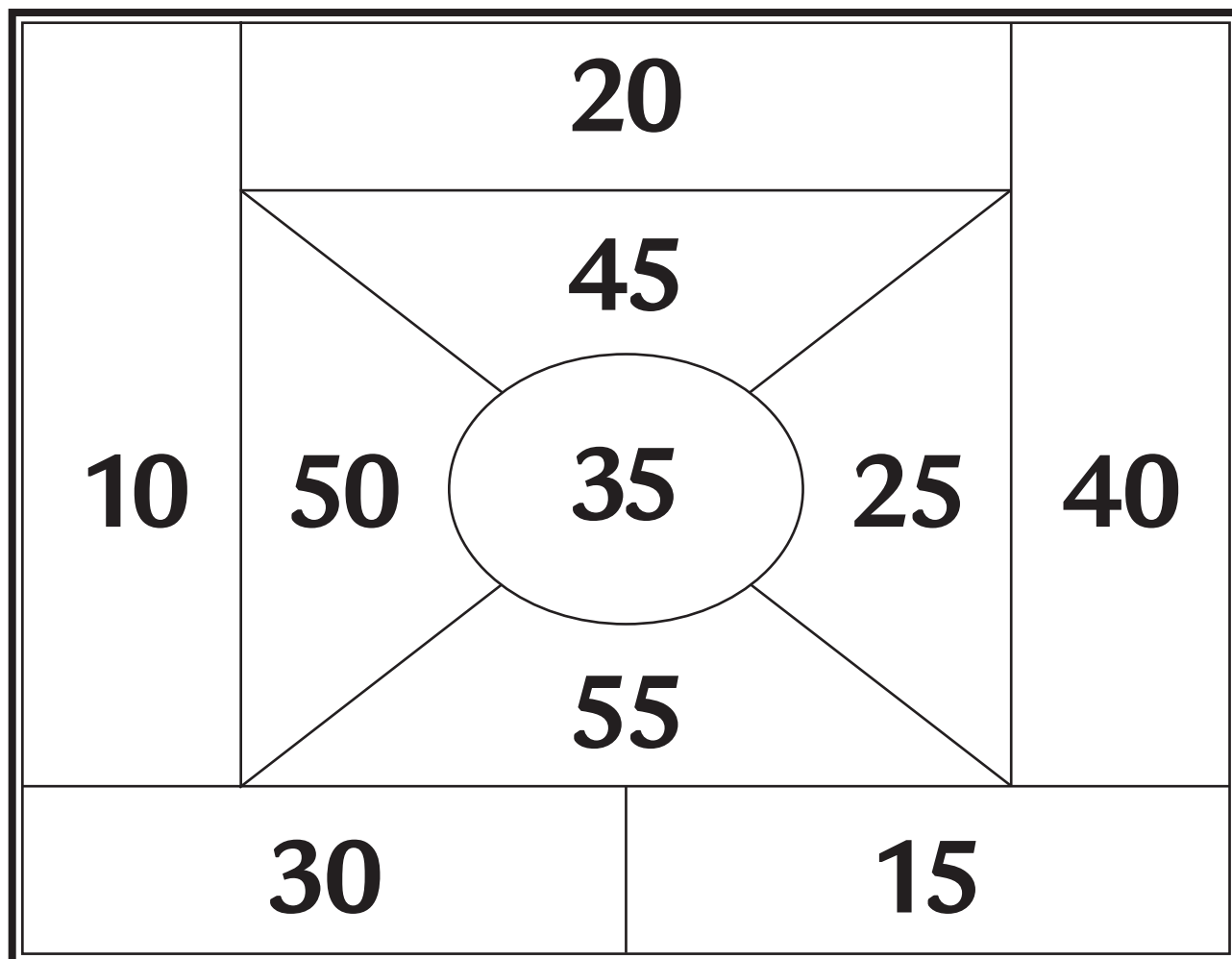
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 35, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# 6-tabelspillet

**107**

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 6.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

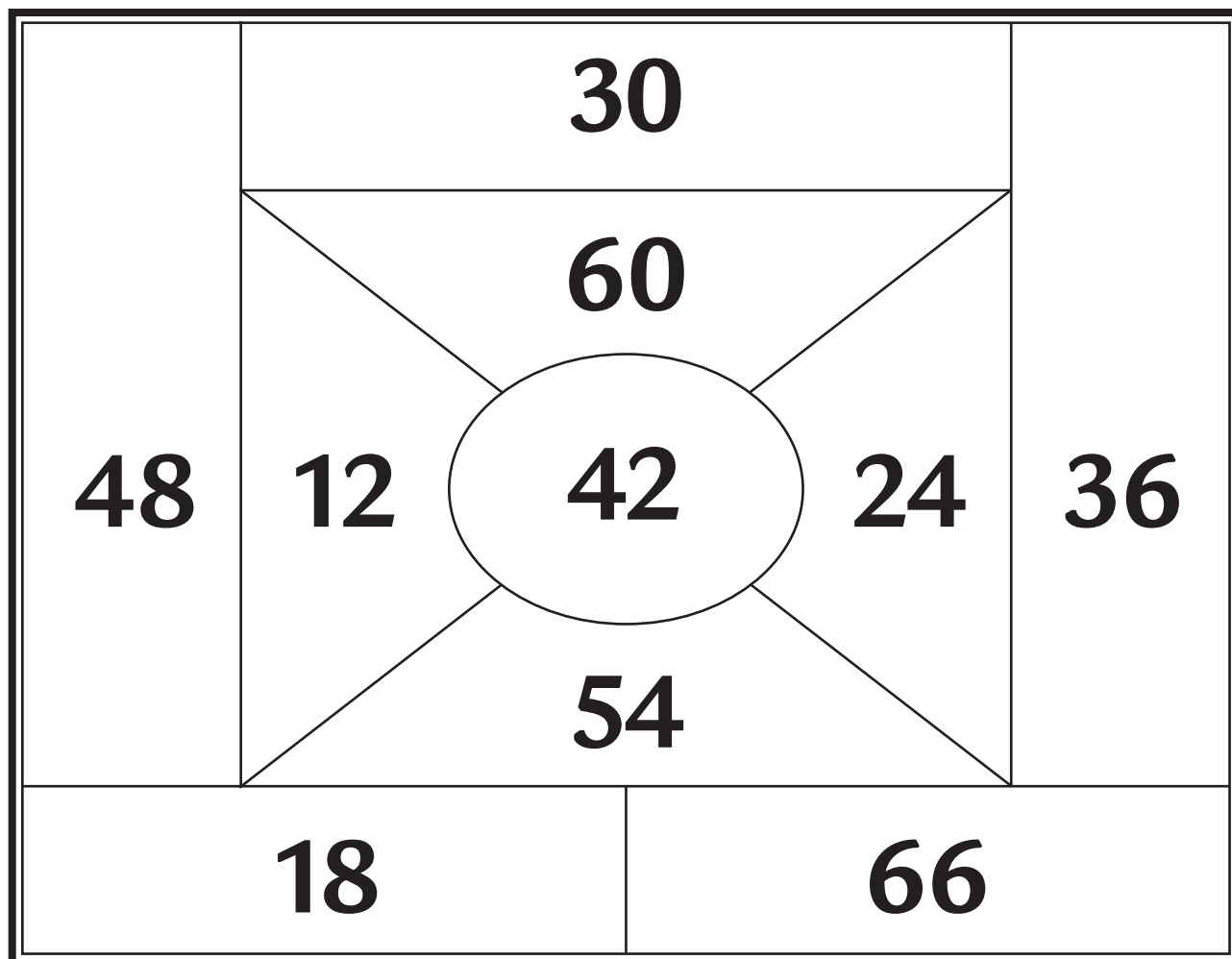
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 42, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# 7-tabelspillet

**108**

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 7.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

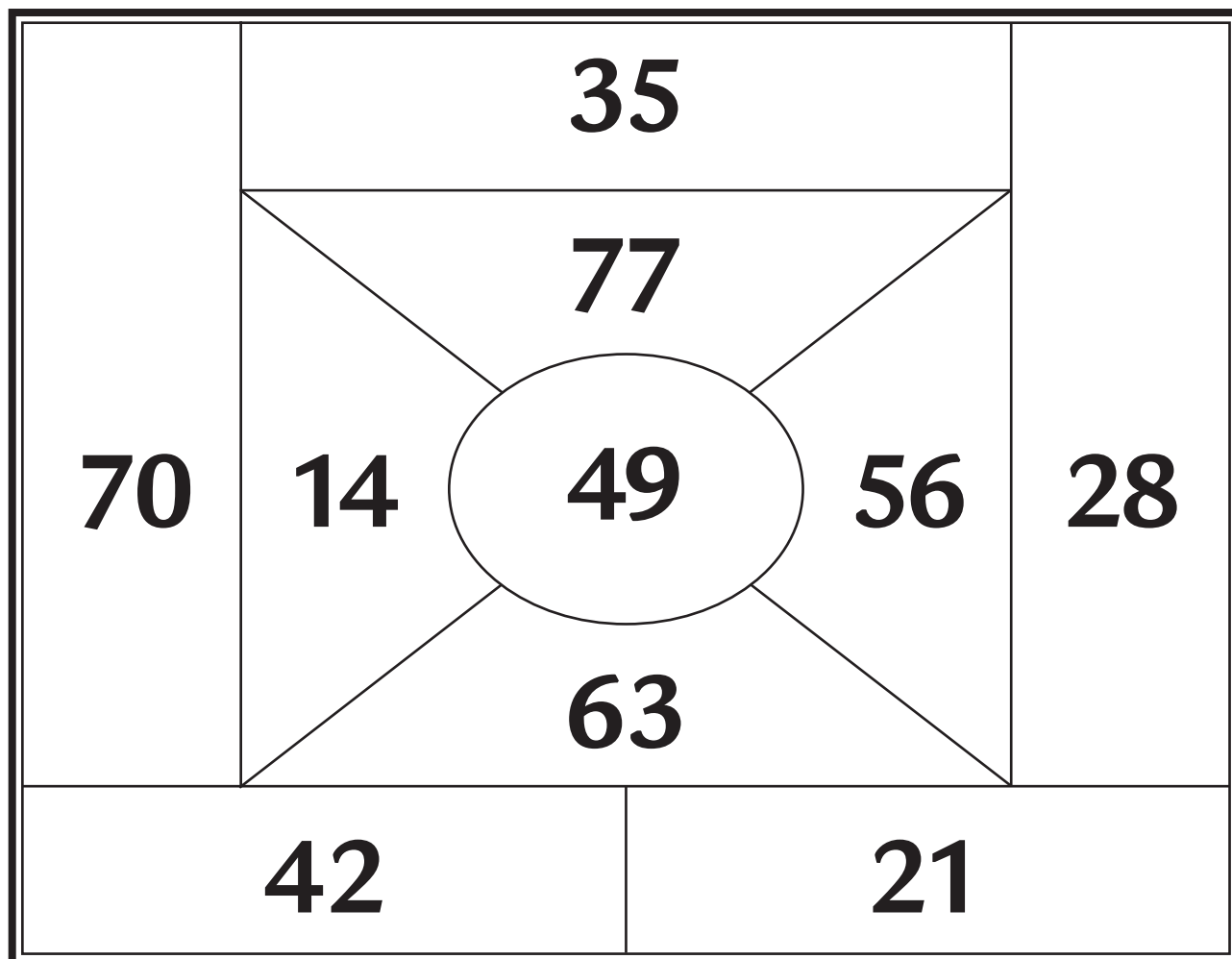
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 49, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.





# 8-tabelspillet

**109**

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 8.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

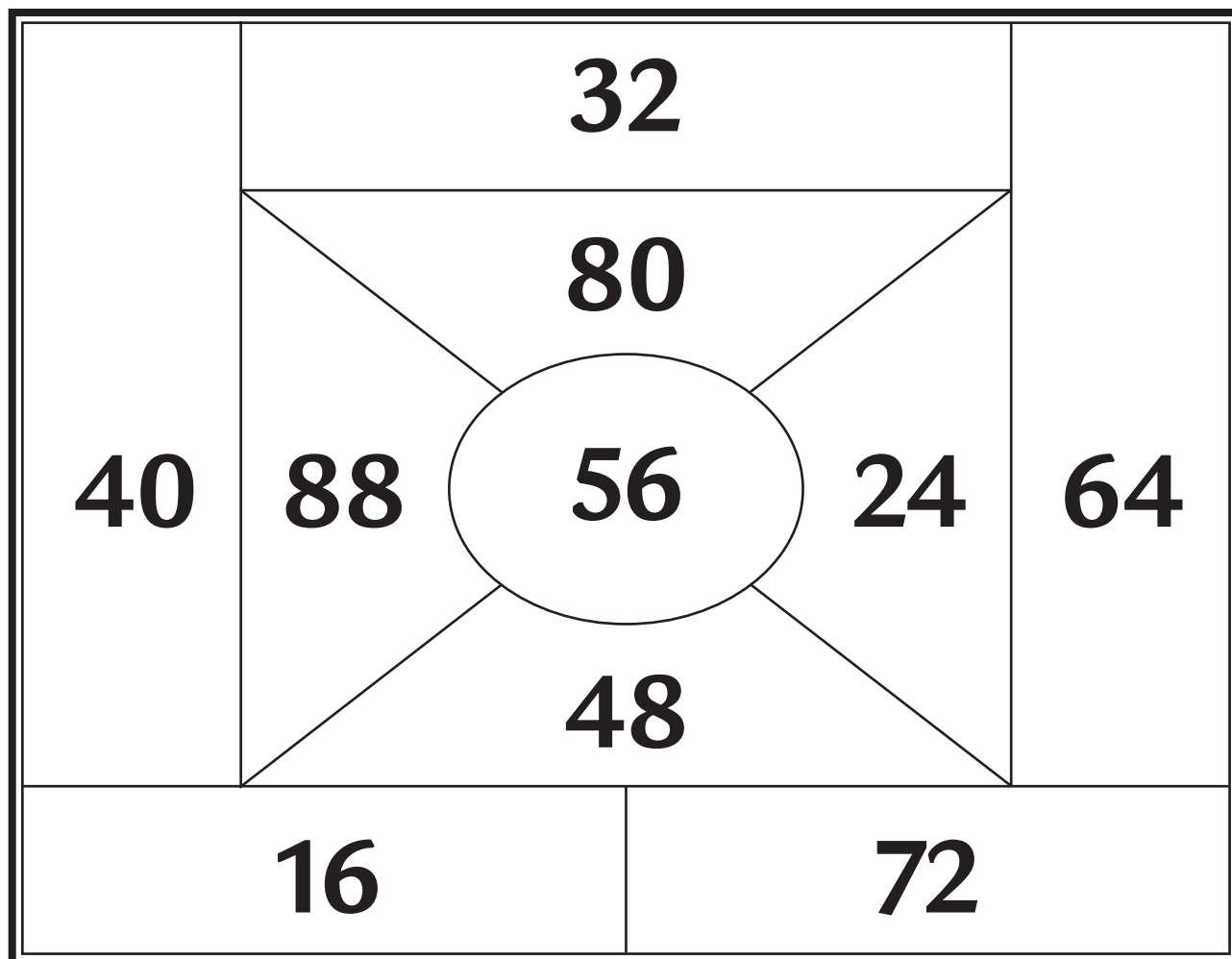
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 56, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# 9-tabelspillet

**110**
**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med 9.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

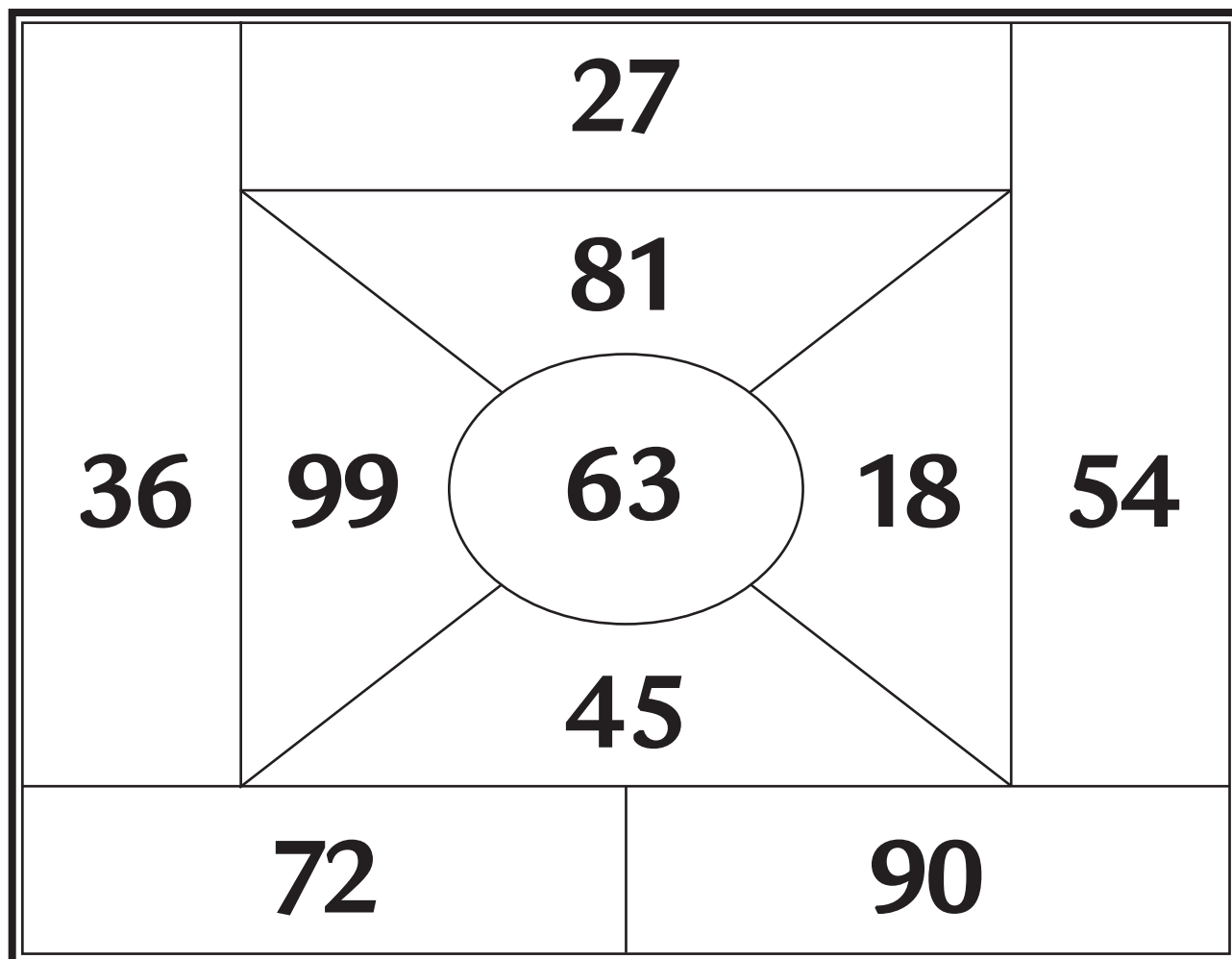
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med 63, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# \_\_\_-tabelspillet

111

**Antal spillere:** 2-5

**Materialer:** Ti kuber til hver spiller og to terninger

Spillet går ud på at få så mange kuber som muligt.

**Sådan gør du:**

Slå med terningerne.

Læg tallene sammen.

Gang resultatet med \_\_\_.

Læg en kube i feltet med resultatet.

Ligger der allerede en kube, må du tage den i stedet.

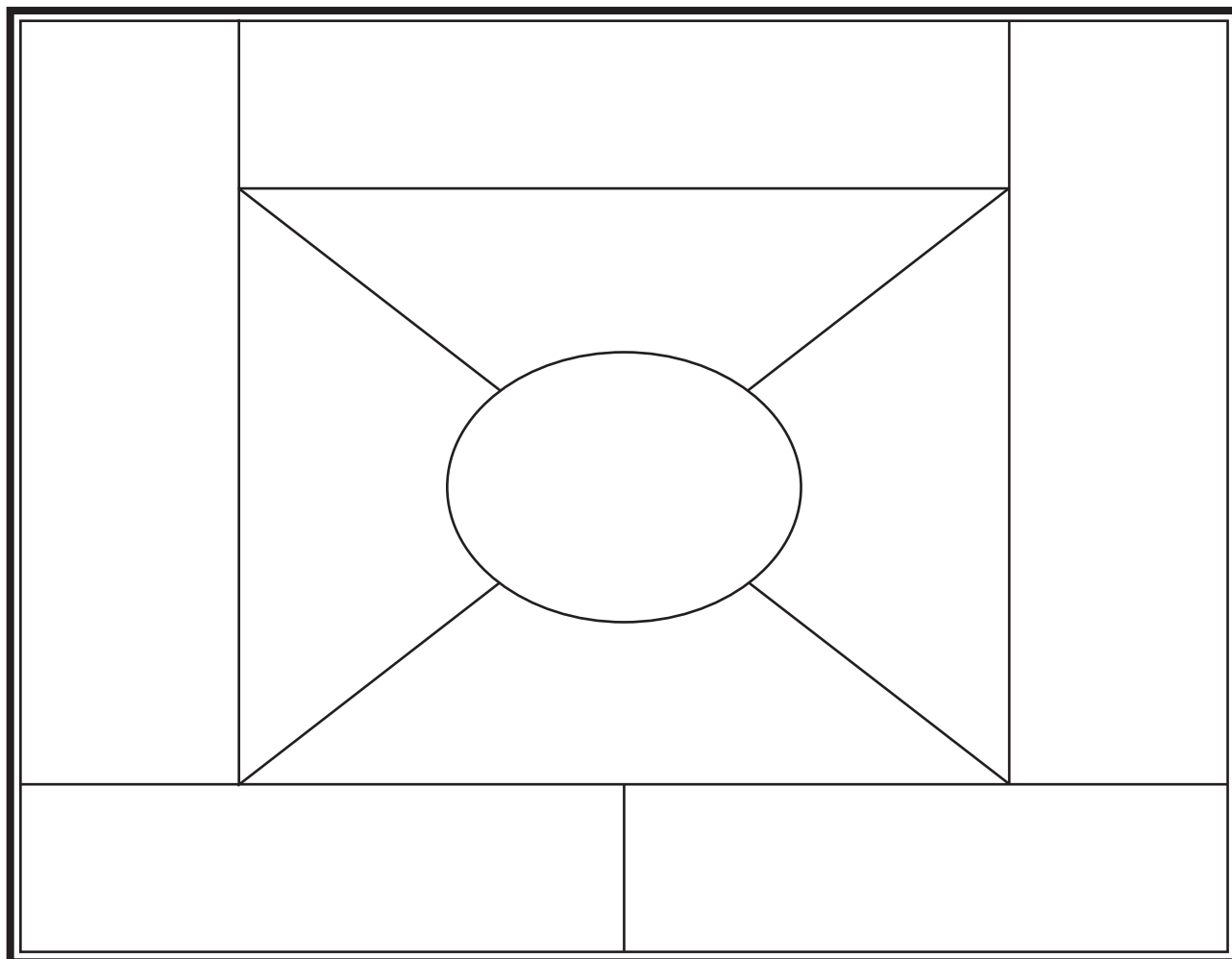
Giver terningerne 7 sker der dette:

Læg en kube i feltet med \_\_\_\_, også selvom der ligger en kube i forvejen.

Giv også en kube til hver af dine medspillere

Giver terningerne 12, må du tage alle de kuber, der ligger på spillepladen.

Spillet er slut, når en spiller har mistet alle sine kuber. Vinderen er den, der har flest kuber.



# Kapitel 4

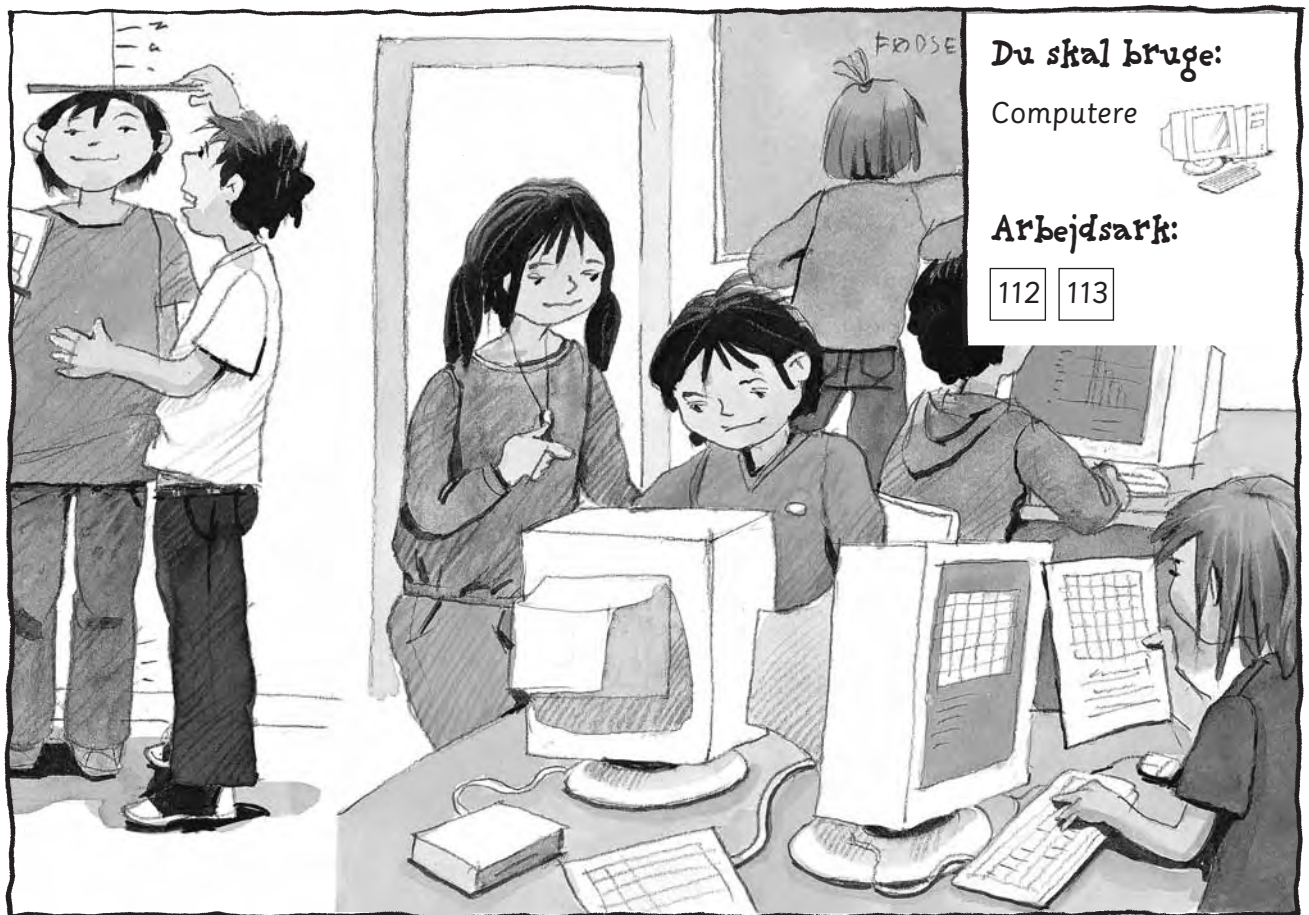
## DATA OG CHANCE

Data fra min klasse

Andedammen



# 1. REGNEARK



## Lav en undersøgelse i klassen

### I kan måle noget, fx:

- Hvor høj man er.
- Hvor højt man kan springe.
- Hvor hurtigt man løber en bestemt rute.
- Hvor store skridt man tager.
- Andre ting I selv finder på.

### I kan spørge om noget, fx:

- Hvem, der har hvilke skonomre.
- Hvilke kæledyr man har.
- Hvilke fritidsinteresser man har.
- Hvilken slags musik man kan lide.
- Hvilke fag man bedst kan lide.
- Hvad man synes om ...
- Find selv på andre spørgsmål.

Når I har samlet jeres data, skal I bruge computeren til at ordne dem.  
Til sidst skal I fremstille en udstilling med alle jeres resultater og fortælle om dem.



# 1. Regneark

**112**

## Jeres undersøgelse af klassen

Sæt kryds, når I har lavet punktet.

### Fase 1 – forberedelsen

- Giv jeres gruppe et navn.
- Find ud af, hvad I vil undersøge.

Vil I måle noget eller spørge om noget?

Hvis I skal spørge om noget, er det bedst:

- hvis man kan nøjes med at svare ja eller nej til jeres spørgsmål.
- at man kan sætte et kryds ud for nogle mulige svar.
- at finde ud af, hvor mange og hvem I vil undersøge.
- at skrive jeres spørgsmål eller forslag til måling på Dataarket.
- at få godkendt jeres spørgsmål hos jeres lærer.

### Fase 2 – indsamling af data

- Fremstil et skema, som passer til jeres undersøgelse.
- Spørg eller mål dem, I har udvalgt til undersøgelsen.
- Notér svarene i jeres eget skema.

### Fase 3 – få orden på jeres data

- Gør et regneark klar til at indtaste jeres resultater.
- Indtast svarene i regneark.
- Brug regnearket til at vise resultatet på en god måde.

### Fase 4 – vis jeres resultater

- Sæt resultaterne op på en planche.
- Dekorér planchen. Husk overskrifter.

### Fase 5 – fremlæg jeres resultater

- Forbered en fremlæggelse:
  - Hvad har I undersøgt?
  - Hvem har været med i undersøgelsen?
  - Hvordan har I undersøgt det?
  - Kunne jeres måde at spørge eller måle på have været bedre?
  - Hvad kan man læse ud af jeres resultater?
  - Er der noget, som har været overraskende?
  - Hvis I skulle lave den samme undersøgelse igen, hvad vil I så gøre?
- Fremlæg for klassen.



# 1. Regneark

**113**

## DATAARK

Gruppens navn og medlemmer:

Vi vil undersøge:

Vi vil gøre det sådan:

Spørgsmål eller målinger:

Godkendelse  
til undersøgelsen

Godkendelse  
til brug af regneark

\_\_\_\_\_  
Underskrift

\_\_\_\_\_  
Underskrift

# Højder i 3.d

**114**

I 3.d har man målt disse højder hos drengene og pigerne.

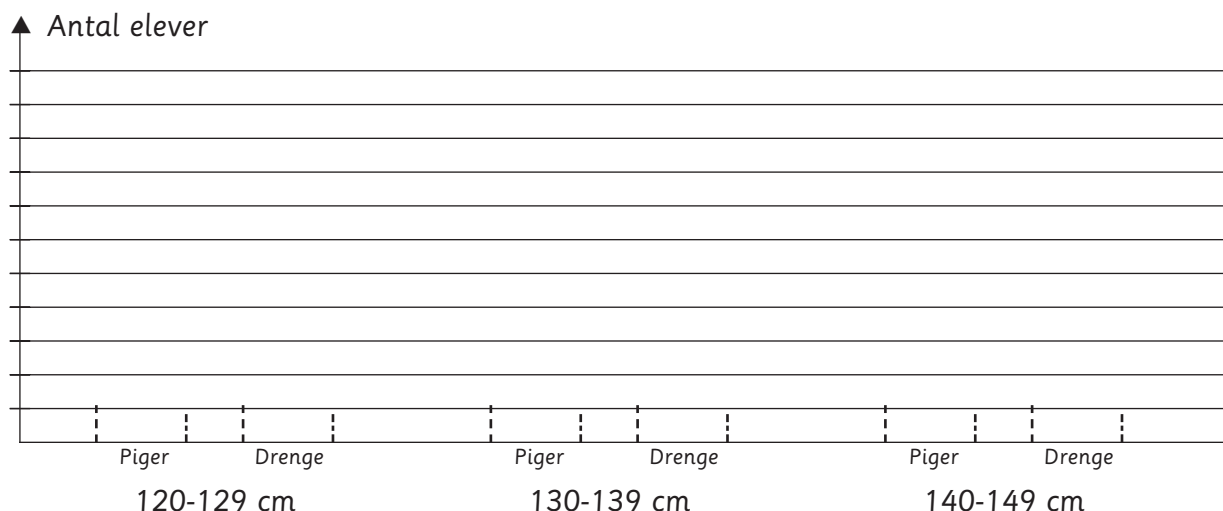
**1** Udfyld skemaet.

Dregehøjder:	
1 m 22 cm	131 cm
1 m 35 cm	142 cm
127 cm	150 cm
130 cm	125 cm
1 m 45 cm	
134 cm	
1 m 38 cm	

Pigehøjder:	
120 cm	137 cm
125 cm	123 cm
1 m 33 cm	1 m 29 cm
1 m 41 cm	1 m 28 cm
128 cm	131 cm
1 m 34 cm	126 cm
140 cm	1 m 38 cm

	Piger	Dreng
120-129 cm		
130-139 cm		
140-149 cm		

**2** Indsæt resultaterne i søjlediagrammet. Brug to farver.



Hvad er forskellen på den højeste og laveste i 3.d? \_\_\_\_\_ cm

**3** Skriv rigtigt eller forkert.

Pigerne er højere end drengene. \_\_\_\_\_

Der er flere piger under 130 cm end drenge. \_\_\_\_\_

Der er flest drenge over 140 cm. \_\_\_\_\_

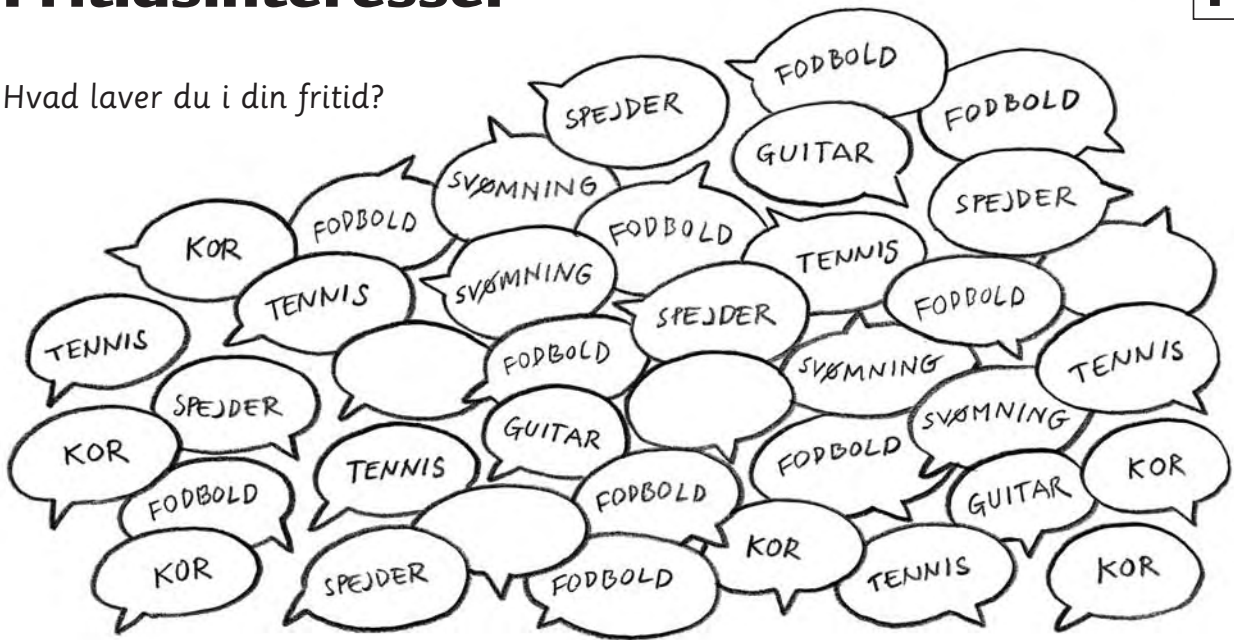
Over halvdelen af eleverne er over 130 cm. \_\_\_\_\_

(Skriv selv noget)



# Fritidsinteresser

Hvad laver du i din fritid?

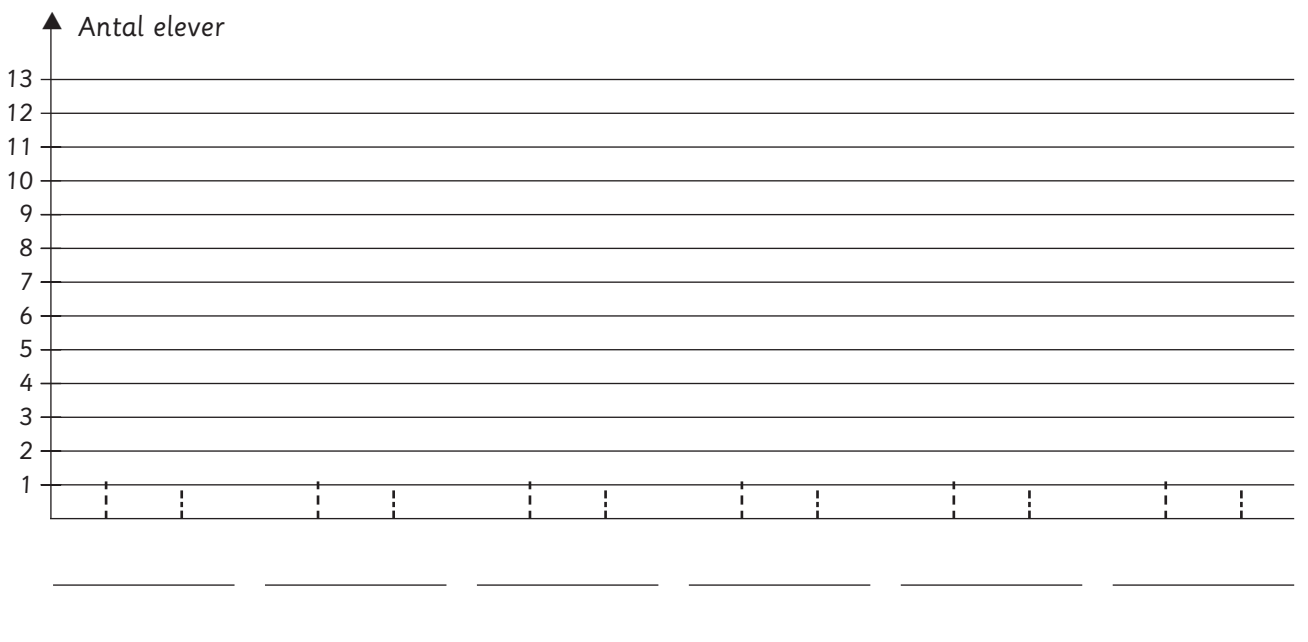


**1** Udfyld skemaet.

Fritids- interesse						
Antal elever						

Hvilken fritidsinteresse er mest populær? \_\_\_\_\_

**2** Indsæt resultaterne i et søjlediagram.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Hvor hurtigt kan du løbe?

To elever i 3.a har undersøgt, hvor hurtigt deres klassekammerater kan løbe ti runder i skolegården.

Tider

40 sekunder    1 minut    60 sekunder    40 sek.    2 minutter

1 min. 10 sek.    60 sekunder    35 sekunder    1 min. 20 sek.

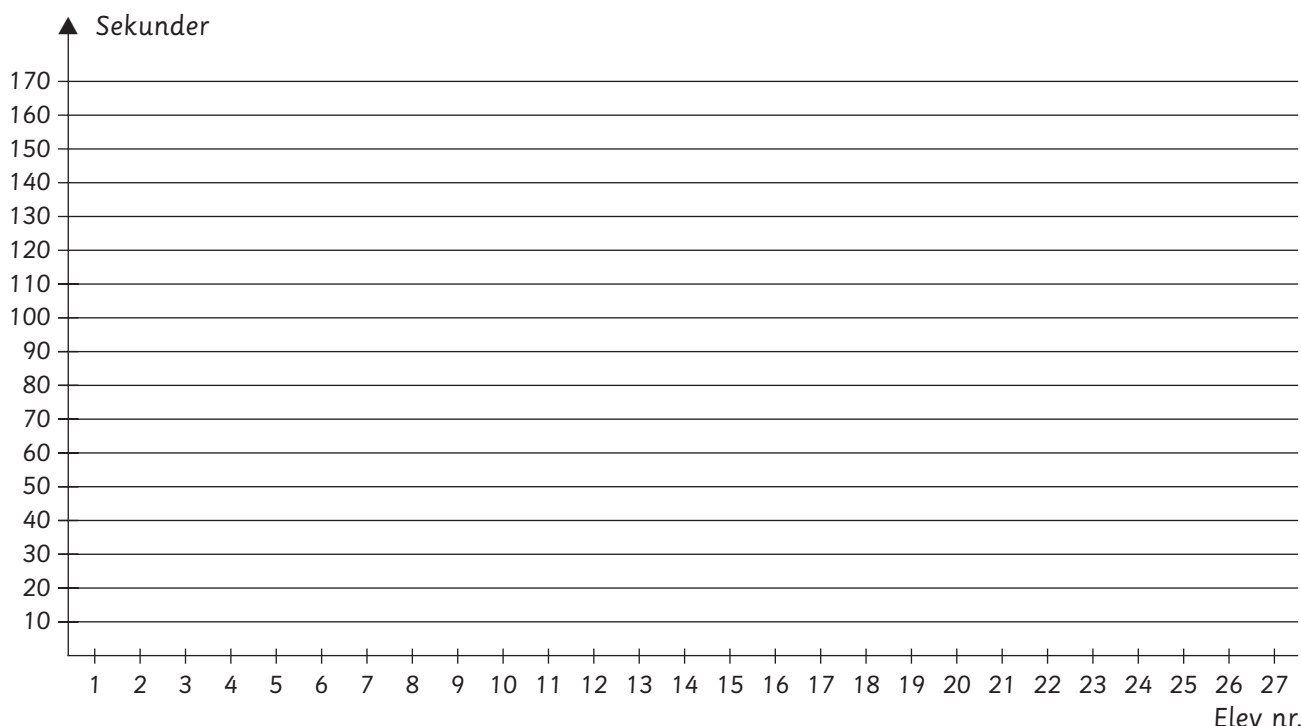
120 sekunder    1 min. 20 sek.    2 minutter    70 sek.    60 sekunder

1 min. 30 sek.    1 minut    120 sekunder    90 sekunder

1 min. 30 sek.    2 min.    40 sekunder    60 sekunder    70 sekunder

90 sekunder    120 sekunder    1 min. 20 sek.    80 sekunder

**1** Indsæt resultaterne i et pindediagram.



Den langsomste tid? \_\_\_\_\_ min. \_\_\_\_\_ sek.

Den hurtigste tid? \_\_\_\_\_ min. \_\_\_\_\_ sek.

Forskellen på den hurtigste og langsomste tid? \_\_\_\_\_ min. \_\_\_\_\_ sek.

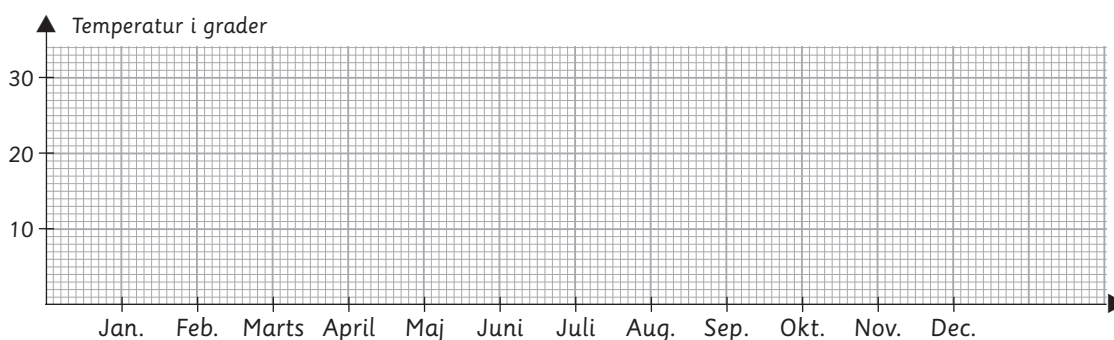
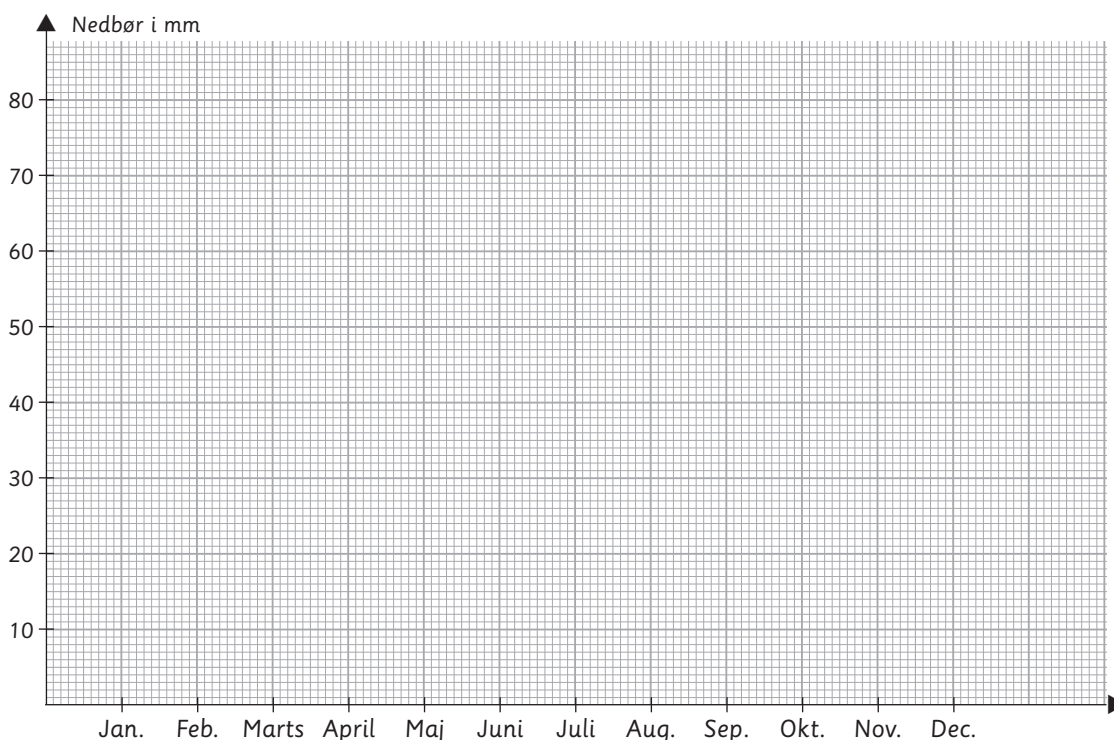
# Temperatur og nedbør

117

Tabellen beskriver vejret et år i Danmark.  
 Man kan se, hvor meget regn der er faldet, og hvor høj temperaturen har været.

	Jan.	Feb.	Marts	April	Maj	Juni	Juli	Aug.	Sep.	Okt.	Nov.	Dec.
Nedbør i mm	57	38	46	41	48	55	66	67	73	76	79	66
Temperatur (grader)	2	2	5	10	15	19	20	20	16	12	7	4

**1** Indtegn grafer, som viser nedbøren og temperaturen gennem et år i Danmark.



I hvilken måned er det varmest? \_\_\_\_\_ Koldest? \_\_\_\_\_

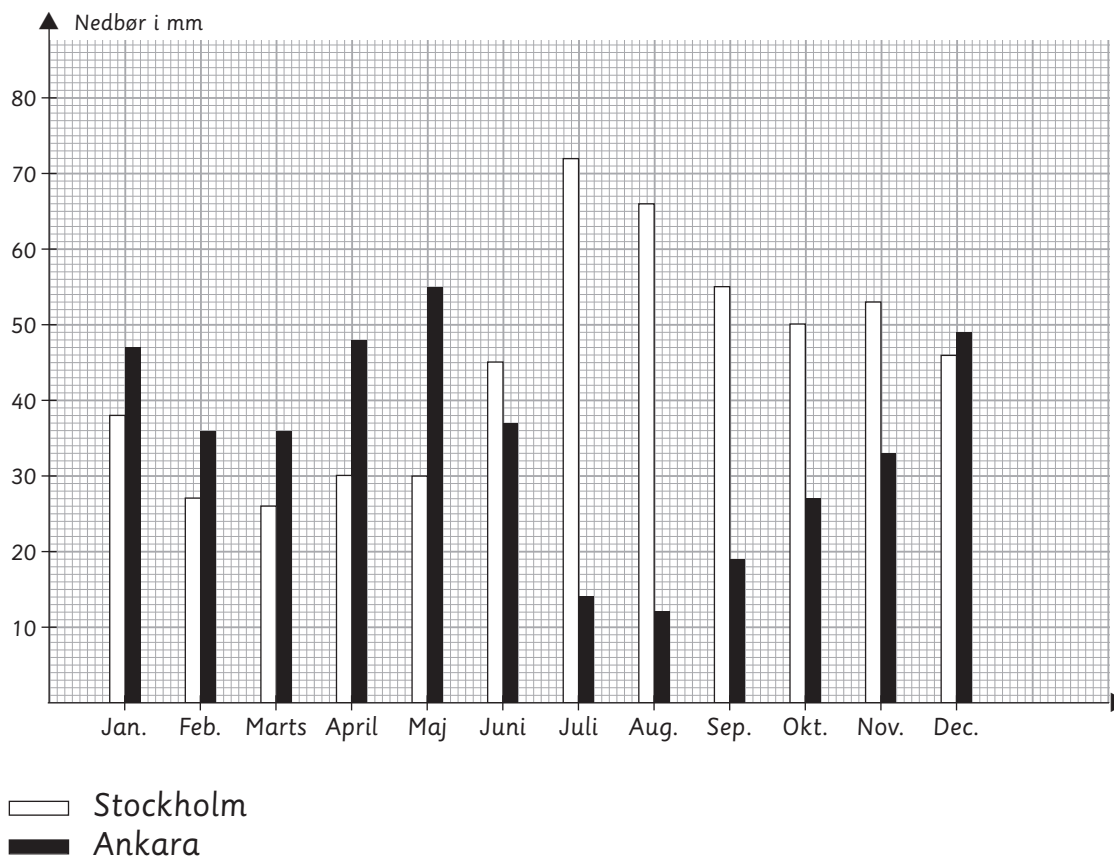
Hvor stor er forskellen på den varmeste og koldeste måned? \_\_\_\_\_

Hvornår falder der mest nedbør? \_\_\_\_\_ Mindst nedbør? \_\_\_\_\_

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Nedbør

Det regner forskelligt forskellige steder på Jorden.  
Her er eksempler fra et år i Stockholm, Sverige og i Ankara, Tyrkiet.



**1** Udfyld skemaet for nedbør i Stockholm, Sverige og Ankara, Tyrkiet.

	Jan.	Feb.	Marts	April	Maj	Juni	Juli	Aug.	Sep.	Okt.	Nov.	Dec.
Stockholm, Sverige												
Ankara, Tyrkiet												

Hvor stor er forskellen på største og mindste nedbørsmængde i Stockholm? \_\_\_\_\_ mm

Hvor stor er forskellen på største og mindste nedbørsmængde i Ankara? \_\_\_\_\_ mm

# Højere eller lavere kort?

119



**Antal spillere:** 2

**Materialer:** Et spil kort og spillebrikker

Det gælder om at være god til at gætte et kort.

## Sådan gør du:

Bland 13 kort af samme slags, og læg dem i en bunke med bagsiden op.

Træk et kort og læg det på bordet.

Den første spiller skal gætte, om det næste kort er højere eller lavere end det kort, der er trukket.

Kortet vendes. Hvis gættet er rigtigt, får man en spillebrik.

Den anden spiller gætter, om det nye kort, der trækkes, er højere eller lavere end det forrige.

Når alle kortene er vendt, tælles antallet af spillebrikker.

Den, der har fået flest, har vundet.

# Plat eller krone?

**120**

- 1** Skaf en mønt. Gæt, hvor mange gange du får krone, hvis du kaster 50 gange.

Jeg tror, jeg får \_\_\_\_\_ gange krone.

- 2** Kast mønten 50 gange. Notér, hvor mange gange du får krone og plat. Skriv forskellen mellem dit gæt og dine kast med mønten.

	Møntkast	Forskel på gæt og resultat
Antal krone		
Antal plat		

Hvad vil du sige om chancen for at få krone? \_\_\_\_\_

- 3** Skaf to mønter. Hvor mange forskellige kast kan du lave med to mønter? Skriv eller tegn mulighederne her.

Gæt, hvor mange gange hver af disse muligheder kommer, hvis mønterne kastes 50 gange.

- 4** Kast de to mønter samtidigt 50 gange. Fremstil et skema, som viser mulighederne, samt hvor mange gange de forekommer.



# Fjern én eller to

121



**Antal spillere:** 2

**Materialer:** Kuber

Det gælder om ikke at få den sidste kube.

### Sådan gør du:

Vælg et antal kuber, som ligger i en bunke.

Man skiftes til at fjerne én eller to kuber.

Den, som tager den sidste kube, har tabt.



Vinderen må bestemme, hvor mange kuber der skal være i bunken næste gang.

Find ud af, om der er en eller anden fidus til at vinde.

# Træk en kube

**122**

- 1** Læg 10 røde kuber og 5 blå kuber i en pose.  
Træk en kube op af posen. Notér hvilken farve, du trak.  
Læg den tilbage igen. Træk kuber op af posen 20 gange i alt.



Farv		I alt
		
		

Hvilken farve trak du flest gange? \_\_\_\_\_

Hvorfor? \_\_\_\_\_



- 2** Læg 20 kuber i en pose. Der skal være 10 af hver farve.  
Træk en kube op af posen. Notér, hvilken farve du trak.  
Læg den tilbage igen. Træk kuber op af posen 20 gange i alt.

Er der lige stor chance for at få den ene eller anden farve? \_\_\_\_\_

Farv		I alt
		
		

Hvilken farve trak du flest gange? \_\_\_\_\_

- 3** Læg 12 røde, 5 blå og 3 grønne kuber i en pose.  
Træk en kube op ad gangen. Notér hvilken farve, du trak.  
Læg den tilbage igen. Træk kuber op af posen 20 gange i alt.

Farv		I alt
		
		
		

Hvorfor er der større chance for at få en rød end en blå kube? \_\_\_\_\_

Er der lige stor chance for at få en rød, en blå og en grøn kube? \_\_\_\_\_

Er der lige stor chance for at få en blå og en grøn kube? \_\_\_\_\_

Hvilken farve trak du flest gange? \_\_\_\_\_

Hvorfor? \_\_\_\_\_



# Det retfærdige spil

**123**

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** To terninger

Det gælder om at få flest point.

**Sådan gør du:**

Første spiller kaster en terning og fordobler øjentallet.

Anden spiller kaster to terninger og lægger tallene sammen.

Den, der har det højeste tal, har vundet et point.

**1** Udfyld pointtavlen.

Navn: \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Point	Point	Vinder	Point
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
		Total	

**2** Er det et retfærdigt spil? Begrund dit svar. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Hvordan kan du ændre spillet, så den ene altid vinder? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

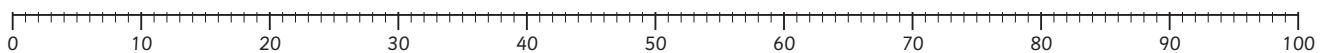
# Hvor stor er chancen?

**124**

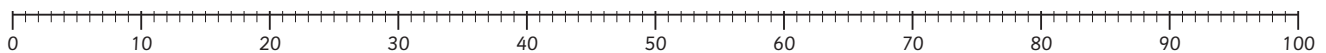
Du skal forestille dig, at man kan vælge et tal mellem 0 og 100, når man skal sige, hvad chancen er for noget.



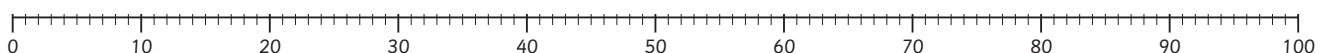
**1** Hvor stor er chancen for, at der kommer et jordskælv inden for det næste minut?



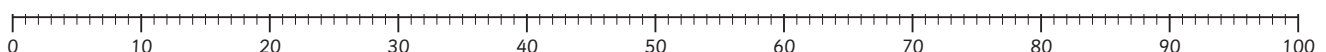
Hvor stor er chancen for, at du får lektier for?



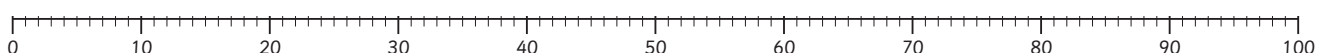
Hvor stor er chancen for, at skolen er lukket i morgen?



Hvor stor er chancen for, at du får din livret, inden dagen er forbi?



Hvor stor er chancen for, at du skal gå hjem fra skole?



**2** Lav selv flere spørgsmål om chance, og lad en anden svare.

# Alle mod alle turnering

125

Eleverne i 3.b vil spille bordtennis. De laver en miniturnering, hvor alle spiller mod alle. Der er tre puljer.

## 1 Pulje A

	Areso				
	Sofus				
	Eva				
	Jens				
<b>(A)</b>	Areso	Sofus	Eva	Jens	

Hvor mange kampe skal Eva spille?

---

Hvor kampe spilles i alt i pulje A?

---

## 2 Pulje B

	Lois				
	Emil				
	Jeppe				
	Rita				
	Maj				
<b>(B)</b>	Lois	Emil	Jeppe	Rita	Maj

Hvor mange kampe skal Emil spille?

---

Hvor mange kampe spilles i alt i pulje B?

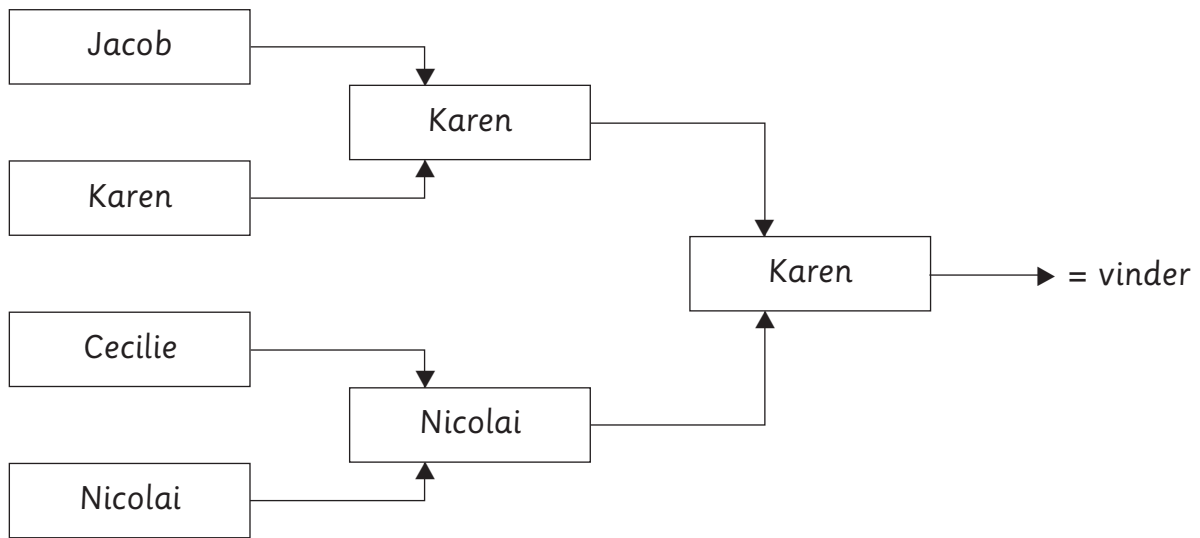
---

## 3 I pulje C er der seks spillere. Tegn skemaet og find selv på navne til spillerne.


## 4 Vinderne af pulje A, B og C spiller alle mod hinanden. Tegn alle mod alle-skemaet på et papir. Find selv på vindernavnene. Er denne turnering en retfærdig måde at finde en vinder på? Begrund dit svar.

# Turnering

Her er en turneringsplan for fire personer.



**1** Opfind en turneringsplan for otte personer.

**2** Opfind en turneringsplan for 5, 6 og 7 personer.

# Hvor mange muligheder?

**127**





**1** Farv med to farver.


**2** Farv med tre farver.


# På hvor mange måder?

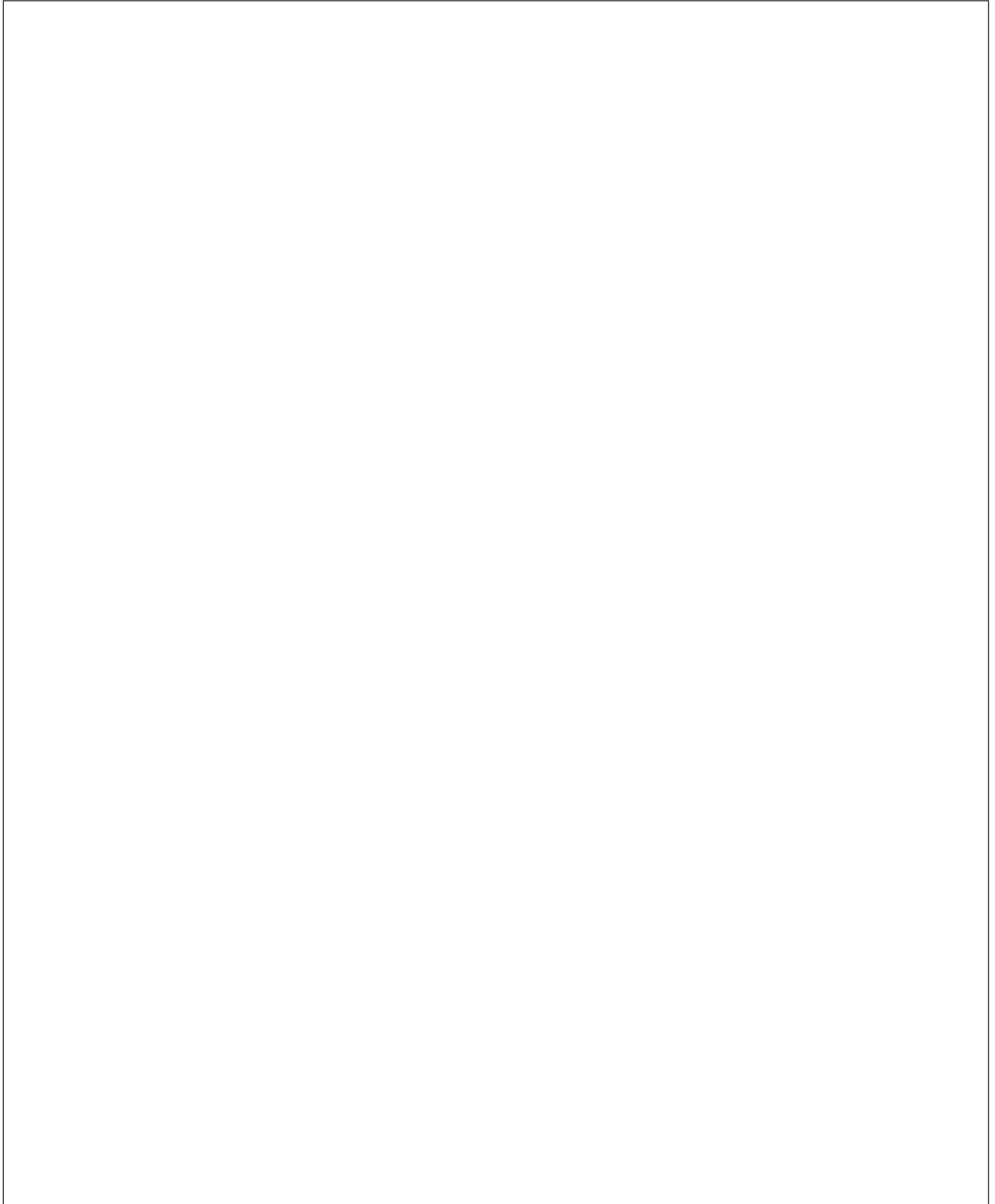
**128**

Tegn og klip fire forskellige figurer ud.

Giv dem evt. et navn eller bogstav hver. Fx    

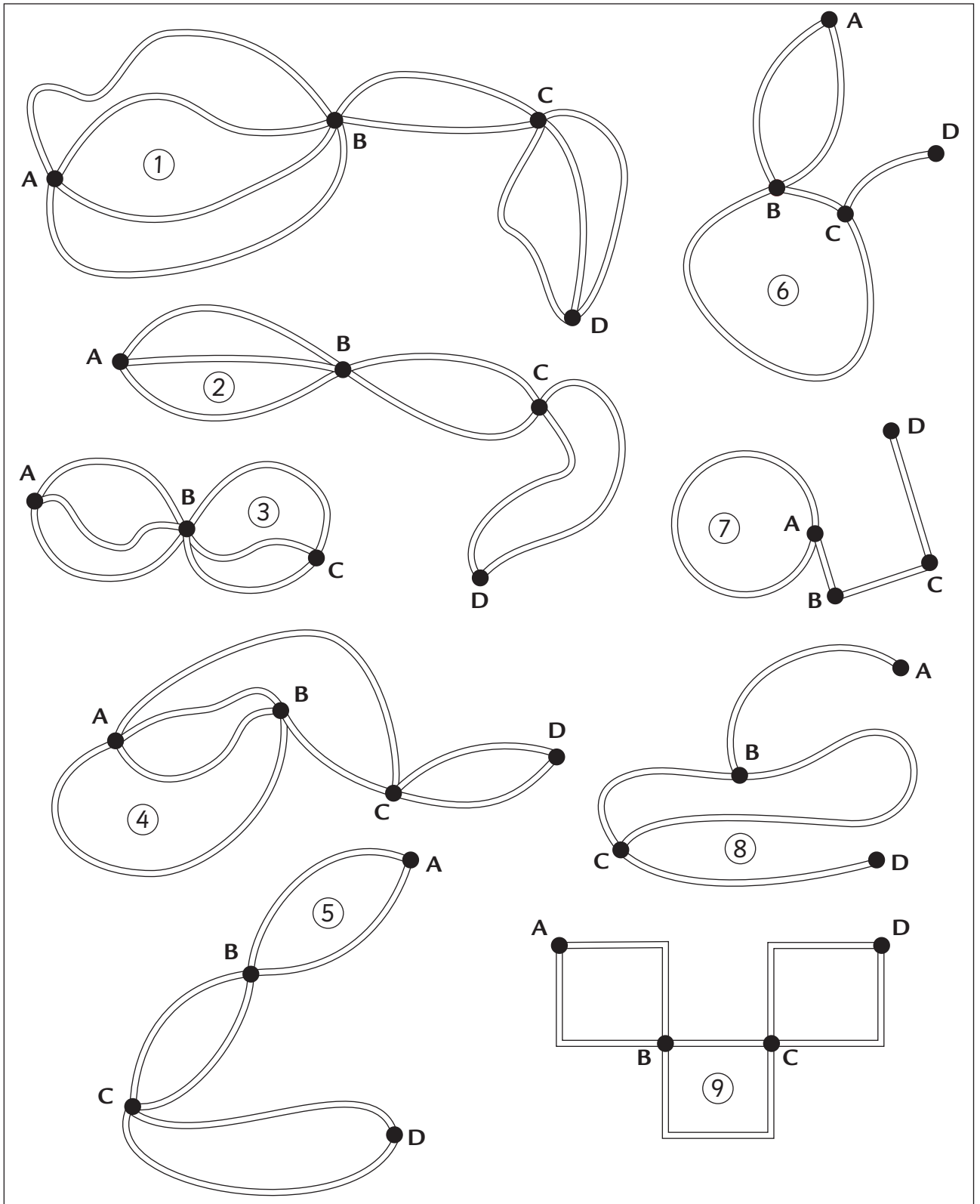
På hvor mange forskellige måder kan figurerne ligge i rækkefølge?

Skriv eller tegn alle mulighederne.



# Hvor mange veje

Undersøg, hvor mange forskellige veje, der er fra A til D.



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

Antal veje      1. \_\_\_\_\_      2. \_\_\_\_\_      3. \_\_\_\_\_      4. \_\_\_\_\_  
 5. \_\_\_\_\_      6. \_\_\_\_\_      7. \_\_\_\_\_      8. \_\_\_\_\_      9. \_\_\_\_\_



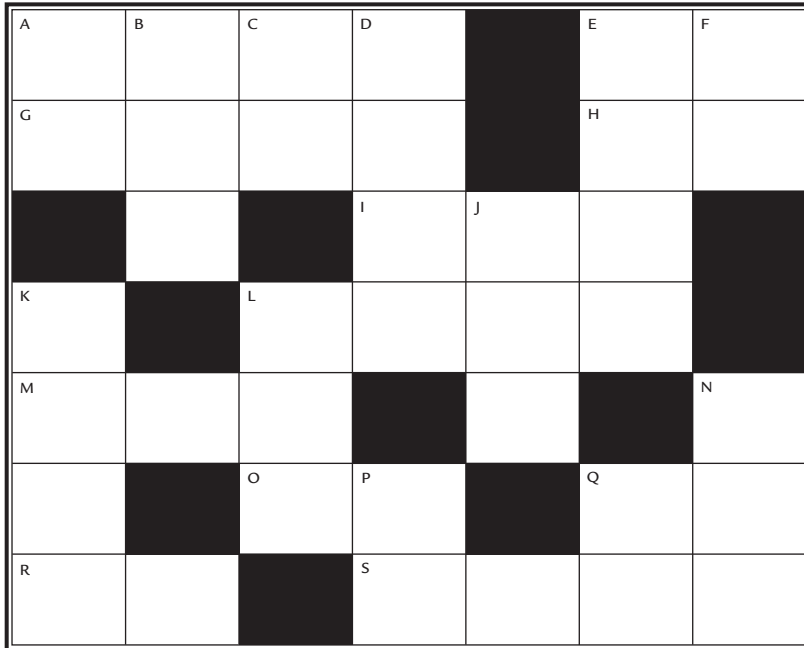
**BLANDEDE  
OPGAVER**



# Blandede opgaver 1

**130**

**1** Løs kryds og tværs'en.



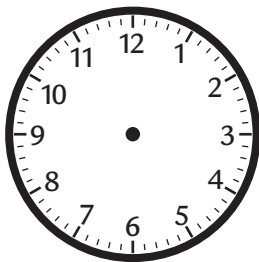
Vandret →

- A.  $8549 - 3210$
- E. Det halve af 186
- G. 4 km 327 meter i meter
- I.  $4 \cdot \underline{\quad} = 444$
- L.  $10 \cdot 200$
- H. 7 cm 5 mm i mm
- M.  $99 + 58$
- O.  $8 \cdot 8$
- Q.  $41 \cdot 2$
- R.  $9 \cdot 9$
- S.  $\underline{\quad} - 277 = 9236$

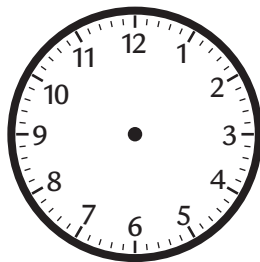
Lodret ↓

- A.  $9 \cdot 6$
- B. Det dobbelte af 167
- C.  $8 \cdot 4$
- D.  $14\ 910 - \underline{\quad} = 5200$
- E.  $9505 + \underline{\quad} = 19\ 215$
- F.  $7 \cdot 5$
- K.  $6250 + \underline{\quad} = 14\ 428$
- N.  $2314 - 1691$
- P.  $7 \cdot 7$
- Q.  $9 \cdot 9$
- J.  $10 \cdot 10$
- L.  $5115 - 4839$

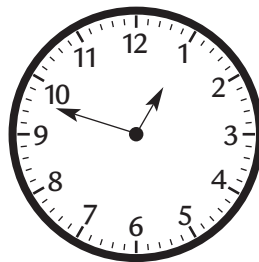
**2** Hvad er klokken?



Kl. 14.12



Kl. 3 min. i halv 7



Kl. \_\_\_\_\_

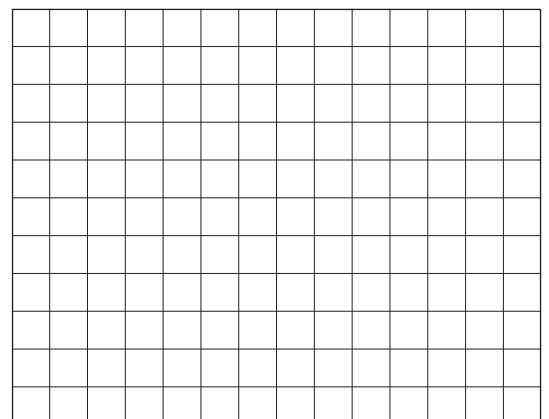
**TÆNK ENGANG**

Familien Sørensen rejser til Malta.  
 Kl. 17.14-17.57 kører de i tog til lufthavnen.  
 Kl. 19.35-23.10 flyver de. Kl. 23.45-00.20 kører de i bus til hotellet.  
 Hvor lang tid bruger de på de tre transportmidler?

\_\_\_\_\_

Hvor lang tid har de brugt på rejsen i alt?

\_\_\_\_\_

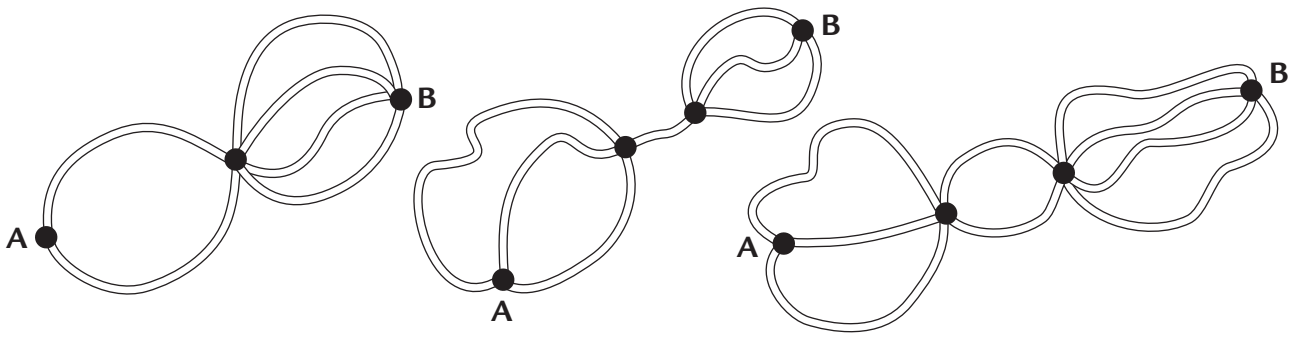


# Blandede opgaver 2

### 1 Regn efter pilene.

114  $\xrightarrow{+14}$   $\xrightarrow{+8}$   $\xrightarrow{+16}$   $\xrightarrow{+13}$   $\xrightarrow{+9}$   $\xrightarrow{+10}$   $\xrightarrow{+11}$   $\xrightarrow{+12}$   $\xrightarrow{+20}$  \_\_\_\_\_  
 500  $\xrightarrow{-6}$   $\xrightarrow{-10}$   $\xrightarrow{-16}$   $\xrightarrow{-8}$   $\xrightarrow{-19}$   $\xrightarrow{-11}$   $\xrightarrow{-3}$   $\xrightarrow{-7}$   $\xrightarrow{-15}$  \_\_\_\_\_  
 100  $\xrightarrow{-20}$   $\xrightarrow{+14}$   $\xrightarrow{-8}$   $\xrightarrow{+21}$   $\xrightarrow{+12}$   $\xrightarrow{-13}$   $\xrightarrow{+14}$   $\xrightarrow{-16}$   $\xrightarrow{-9}$  \_\_\_\_\_  
 28  $\xrightarrow{+14}$   $\xrightarrow{-8}$   $\xrightarrow{+21}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+17}$   $\xrightarrow{-30}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-12}$   $\xrightarrow{+8}$  40  
 52  $\xrightarrow{+100}$   $\xrightarrow{+1000}$   $\xrightarrow{-100}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+10}$   $\xrightarrow{+100}$   $\xrightarrow{-1000}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$  152  
 1000  $\xrightarrow{+100}$   $\xrightarrow{+500}$   $\xrightarrow{-300}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{+400}$   $\xrightarrow{-700}$   $\xrightarrow{+200}$  2000  
 152  $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{+}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{+}$  174  
 623  $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$   $\xrightarrow{-}$  592

### 2 Hvor mange forskellige ruter kan man køre fra A til B?



 **TÆNK ENGANG**

En forlystelsespark får 18 300 besøgende på en dag. 12 474 af dem er voksne. Hvor mange børn er der?

\_\_\_\_\_

Der er lige mange drenge og piger. Hvor mange er der af hver?

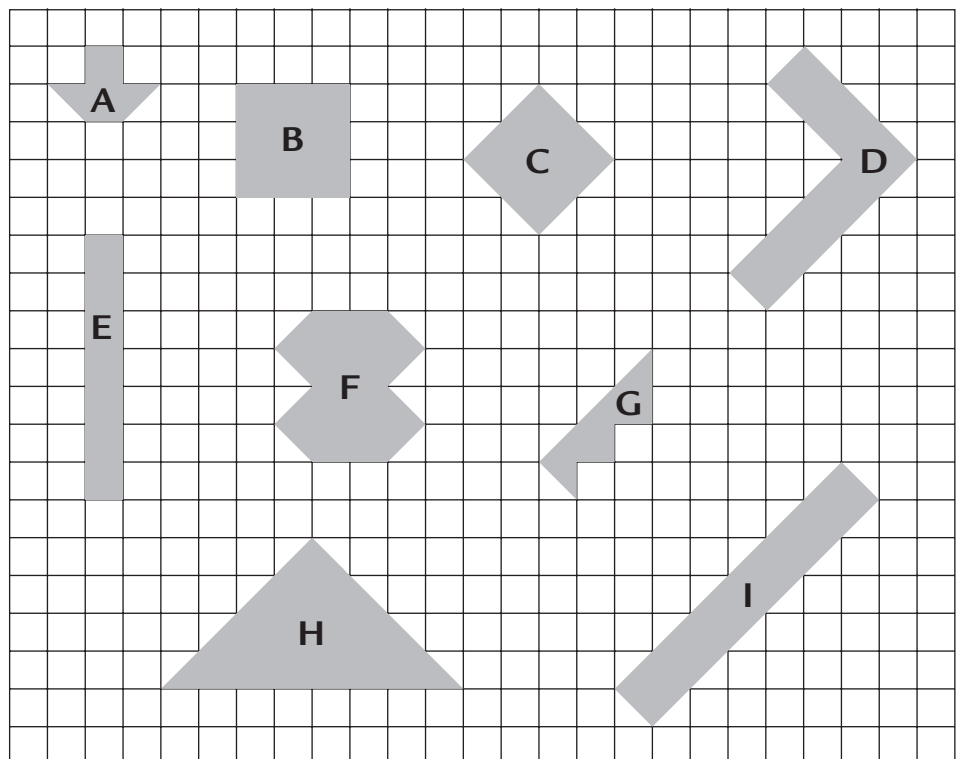
\_\_\_\_\_


Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Blandede opgaver 3

- 1** Skriv figurerne i rækkefølge efter størrelse.  
 Begynd med den største og skriv den ved 1. Gæt på rækkefølgen først.

	Gæt	Talt
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		



- 2** Skriv det dobbelte og det dobbelte af det dobbelte.

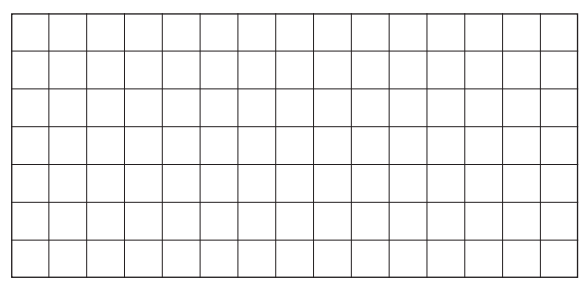
	Det dobbelte	Det dobbelte
826		
2028		
3419		
9384		

- 3** Skriv det halve og det halve af det halve.

	Det halve	Det halve
376		
1412		
2632		
4012		

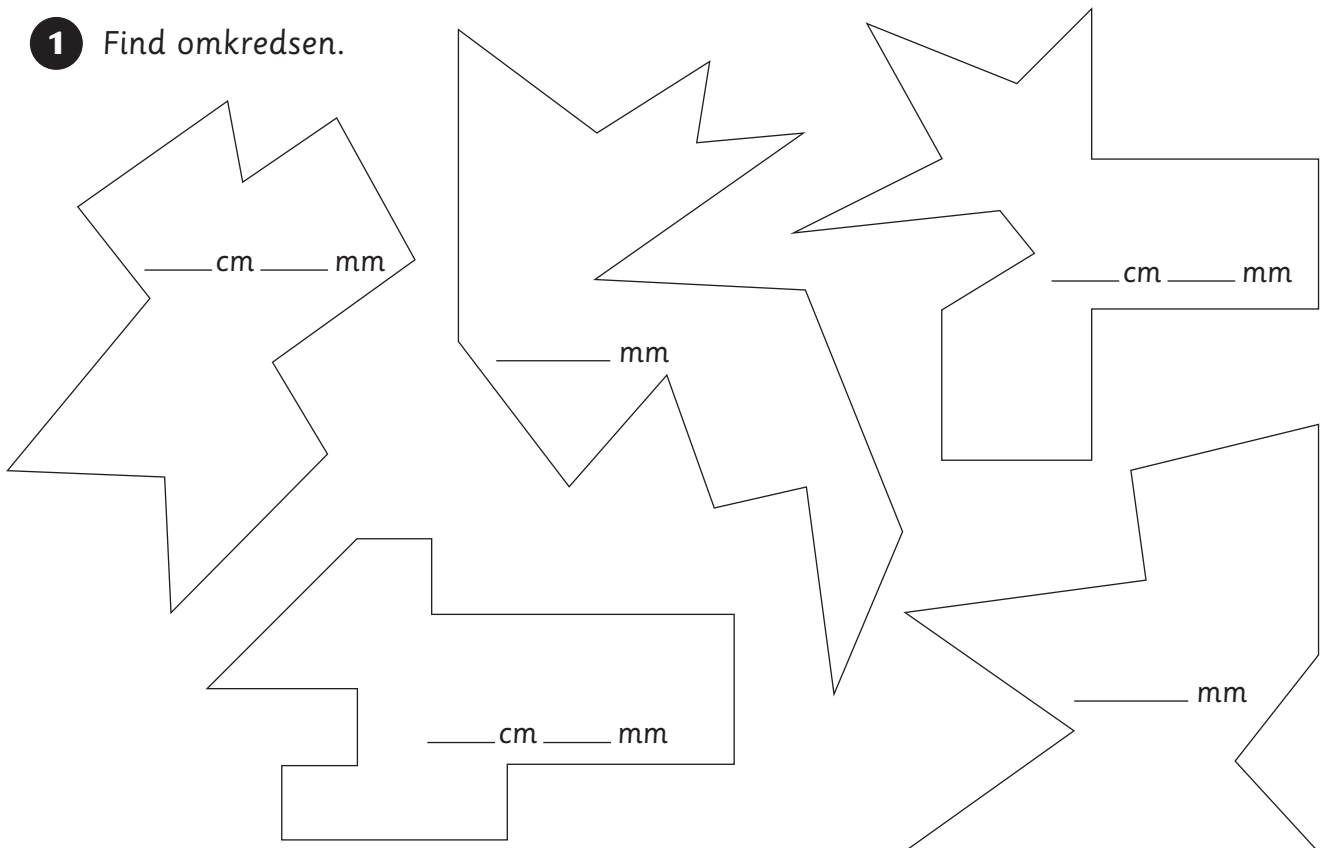
 **TÆNK ENGANG**

Alex køber en computer til 8769 kr. Eddie køber en computer, der er dobbelt så dyr.  
 Hvad koster Eddies computer? \_\_\_\_\_ kr.  
 Hvad koster de to computere tilsammen?  
 \_\_\_\_\_ kr.



# Blandede opgaver 4

**1** Find omkredsen.



**2** Regn stykkerne.

- |   |  |  |
|---|--|--|
| $6182 + 473 = \underline{\hspace{2cm}}$     | $10\ 124 + 10\ 073 = \underline{\hspace{2cm}}$ | $14\ 768 + \underline{\hspace{2cm}} = 17\ 610$ |
| $7604 + 1001 = \underline{\hspace{2cm}}$    | $1001 + 10\ 110 = \underline{\hspace{2cm}}$    | $8618 + \underline{\hspace{2cm}} = 11\ 777$    |
| $298 + 13\ 010 = \underline{\hspace{2cm}}$  | $325 + 18\ 178 = \underline{\hspace{2cm}}$     | $16\ 415 + \underline{\hspace{2cm}} = 17\ 067$ |
| $25\ 000 + 9104 = \underline{\hspace{2cm}}$ | $2514 + 808 = \underline{\hspace{2cm}}$        | $768 + \underline{\hspace{2cm}} = 14\ 020$     |

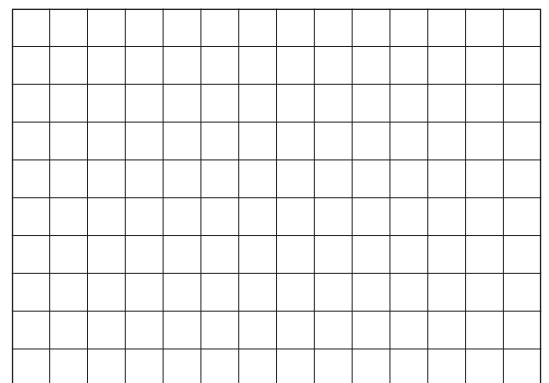
 **TÆNK ENGANG**

Asger, Laura og Clara samler på kugler. Asger har 50 kugler, Laura har tre gange så mange som Asger, og Clara har dobbelt så mange som Laura.

Hvor mange kugler har Laura? \_\_\_\_\_

Hvor mange kugler har Clara? \_\_\_\_\_

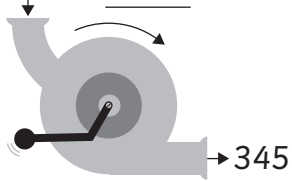
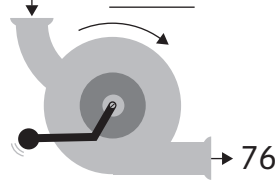
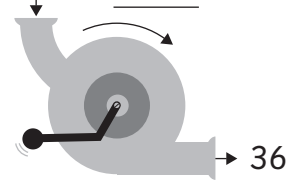
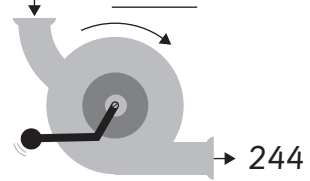
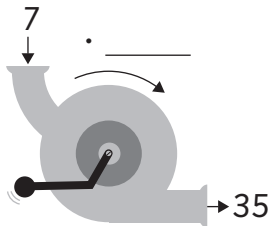
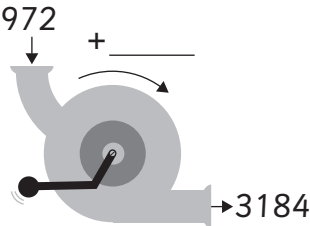
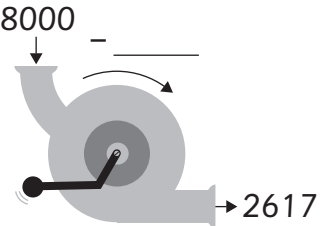
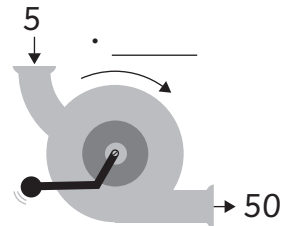
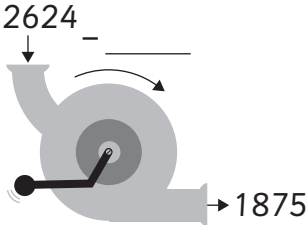
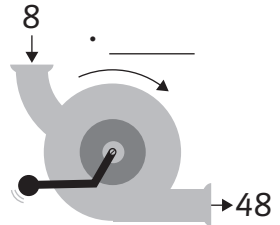
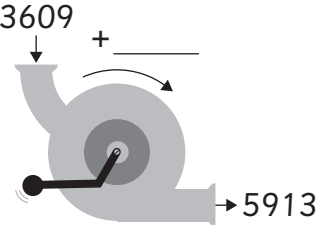
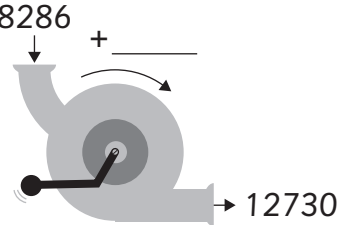
Hvor mange kugler har de tilsammen? \_\_\_\_\_



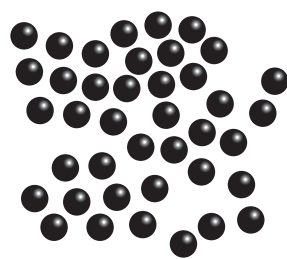
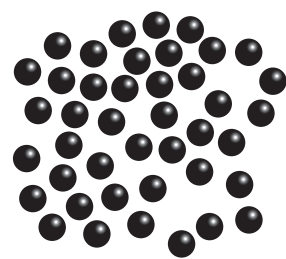
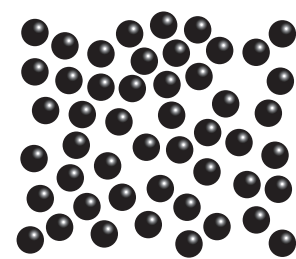
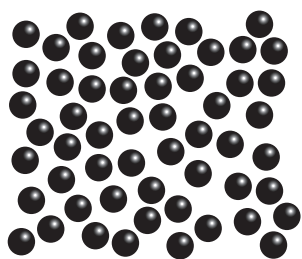
# Blandede opgaver 5

134

## 1 Hvad sker der i maskinen?

$27 \downarrow + \underline{\hspace{2cm}}$ 	$311 \downarrow - \underline{\hspace{2cm}}$ 	$9 \downarrow \cdot \underline{\hspace{2cm}}$ 	$1018 \downarrow - \underline{\hspace{2cm}}$ 
$7 \downarrow \cdot \underline{\hspace{2cm}}$ 	$972 \downarrow + \underline{\hspace{2cm}}$ 	$8000 \downarrow - \underline{\hspace{2cm}}$ 	$5 \downarrow \cdot \underline{\hspace{2cm}}$ 
$2624 \downarrow - \underline{\hspace{2cm}}$ 	$8 \downarrow \cdot \underline{\hspace{2cm}}$ 	$3609 \downarrow + \underline{\hspace{2cm}}$ 	$8286 \downarrow + \underline{\hspace{2cm}}$ 

## 2 Del kuglerne op i ...

fem lige store bunker.	seks lige store bunker.	syv lige store bunker.	otte lige store bunker.
			

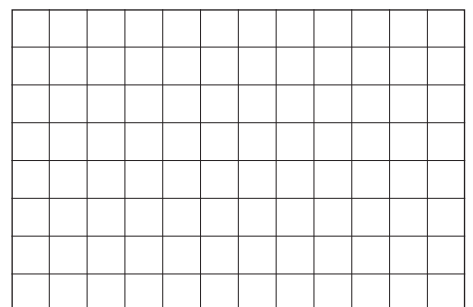
### TÆNK ENGANG

Helene laver selv smykker. En dag køber hun ni perler til 7 kr. stykket og otte perler til 8 kr. stykket.

Hvad koster perlerne i alt? \_\_\_\_\_

Hun betaler med 500 kr.

Hvor mange penge får hun tilbage? \_\_\_\_\_



# Blandede opgaver 6

**135**
**1** Læg tallene sammen og udfyld skemaet.

			459
			1720
			813
			5367
			2014
1008	7693	918	

**2** Find forskellen og udfyld skemaet.

			717
			225
			1714
			3878
			967
6990	4313	507	

**3** Regn gangestykkerne.

$9 \cdot 8 = \underline{\quad}$	$8 \cdot 3 = \underline{\quad}$
$7 \cdot \underline{\quad} = 49$	$5 \cdot \underline{\quad} = 40$
$3 \cdot \underline{\quad} = 24$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 81$
$6 \cdot 7 = \underline{\quad}$	$8 \cdot \underline{\quad} = 64$
$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 36$	$4 \cdot 12 = \underline{\quad}$
$\underline{\quad} \cdot 8 = 56$	$7 \cdot 6 = \underline{\quad}$
$9 \cdot \underline{\quad} = 45$	$8 \cdot 4 = \underline{\quad}$
$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 27$	$3 \cdot \underline{\quad} = 18$
$10 \cdot 3 = \underline{\quad}$	$6 \cdot \underline{\quad} = 48$
$\underline{\quad} \cdot 7 = 42$	$3 \cdot 13 = \underline{\quad}$
$5 \cdot 5 = \underline{\quad}$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 30$
$\underline{\quad} \cdot 8 = 80$	$15 \cdot 2 = \underline{\quad}$
$5 \cdot 11 = \underline{\quad}$	$\underline{\quad} \cdot \underline{\quad} = 100$
$13 \cdot 2 = \underline{\quad}$	$\underline{\quad} \cdot 4 = 36$

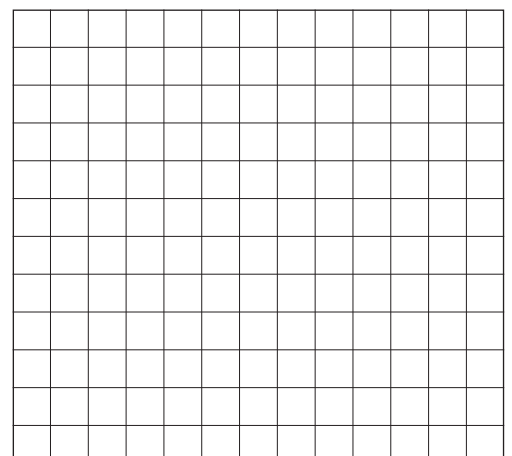

**TÆNK ENGANG**

Mie og David har købt en grund, som de skal bygge et hus på. Grunden er 15 m bred og 40 m lang.

Hvor stor er grundens omkreds? \_\_\_\_\_

 De vil plante en hæk rundt om grunden.  
 De skal sætte en plante for hver halve meter.

Hvor mange planter skal de bruge? \_\_\_\_\_

 Hver plante koster 10 kr.  
 Hvad koster planterne i alt? \_\_\_\_\_ kr.


# Blandede opgaver 7

**136**

- 1** Gang tallene med hinanden og udfyld skemaet.

.	2	6	4	9
7				
5				
8				
3				

- 2** Udfyld skemaet, så gangestykkerne passer.

.				
	56			
		36		
			42	
				40

- 3** Afrund tallene.

	Nærmeste 10'er	Nærmeste 100'er	Nærmeste 1000'er	Nærmeste 10 000'er
26 491				
39 537				
12 703				
6382				
55 555				



Fire børn får 190 kr. til deling.

Hvor mange penge får de hver? \_\_\_\_\_ kr.

Hvert barn må bruge halvdelen nu og gemme resten til ferien.

Hvor meget skal de hver putte i sparerisen? \_\_\_\_\_ kr.


# Blandede opgaver 8

**137**

**1** Regn stykkerne.

$963 - 152 = \underline{\hspace{2cm}}$	$4218 - 2691 = \underline{\hspace{2cm}}$	$12\,631 - 4383 = \underline{\hspace{2cm}}$
$842 - 467 = \underline{\hspace{2cm}}$	$6321 - 2890 = \underline{\hspace{2cm}}$	$14\,627 - 9318 = \underline{\hspace{2cm}}$
$3608 - 467 = \underline{\hspace{2cm}}$	$4300 - 883 = \underline{\hspace{2cm}}$	$21\,298 - 16\,312 = \underline{\hspace{2cm}}$
$6241 - 97 = \underline{\hspace{2cm}}$	$8617 - 5951 = \underline{\hspace{2cm}}$	$43\,942 - 17\,286 = \underline{\hspace{2cm}}$

**2** Omskriv til millimeter, centimeter, meter og kilometer.

$242\text{ cm} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ m } \underline{\hspace{1cm}}\text{ cm}$	$2751\text{ m} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ km } \underline{\hspace{1cm}}\text{ m}$	$108\text{ mm} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ cm } \underline{\hspace{1cm}}\text{ mm}$
$4800\text{ m} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ km } \underline{\hspace{1cm}}\text{ m}$	$50\text{ mm} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ cm } \underline{\hspace{1cm}}\text{ mm}$	$1278\text{ cm} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ m } \underline{\hspace{1cm}}\text{ cm}$
$32\text{ mm} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ cm } \underline{\hspace{1cm}}\text{ mm}$	$890\text{ cm} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ m } \underline{\hspace{1cm}}\text{ cm}$	$3062\text{ m} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ km } \underline{\hspace{1cm}}\text{ m}$

**3** Omskriv til gram, kilogram og ton.

$2600\text{ g} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg } \underline{\hspace{1cm}}\text{ g}$	$4268\text{ g} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg } \underline{\hspace{1cm}}\text{ g}$	$5046\text{ kg} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ t } \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg}$
$6400\text{ kg} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ t } \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg}$	$8433\text{ kg} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ t } \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg}$	$6071\text{ g} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg } \underline{\hspace{1cm}}\text{ g}$
$3806\text{ kg} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ t } \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg}$	$7211\text{ g} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg } \underline{\hspace{1cm}}\text{ g}$	$2008\text{ g} = \underline{\hspace{1cm}}\text{ kg } \underline{\hspace{1cm}}\text{ g}$

## TÆNK ENGANG

Bager Bent bager brød hver morgen. Han bruger blandt andet 7625 g mel, 4 kg og 750 g sukker, 215 g gær, 81 g salt og 3175 g margarine.

Hvad vejer ingredienserne tilsammen?

$\underline{\hspace{2cm}}$  kg  $\underline{\hspace{2cm}}$  g

Han pakker boller i poser med 12 stykker i hver.

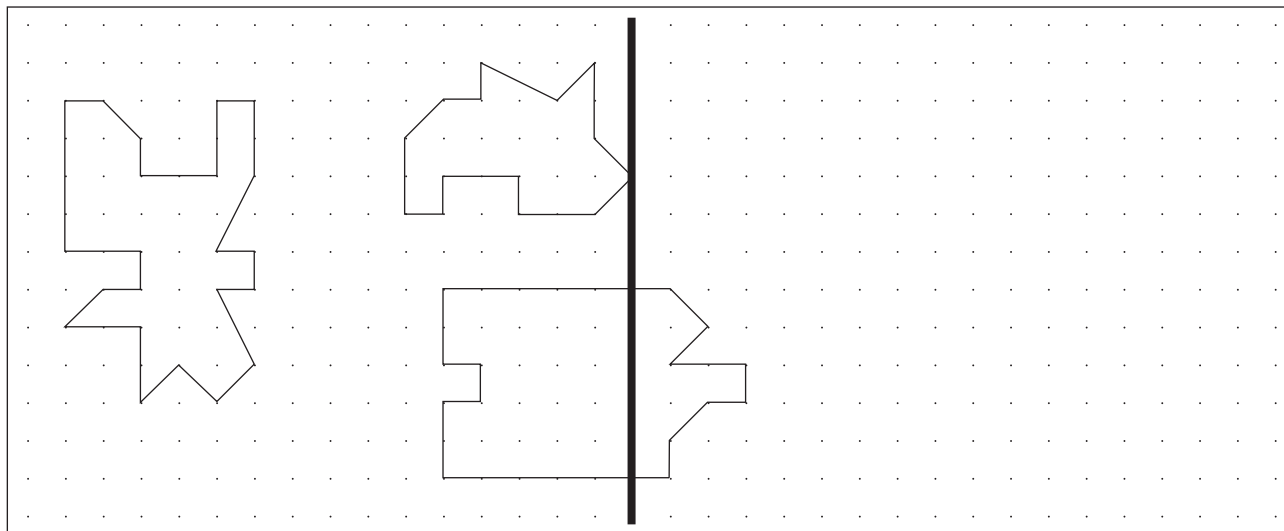
En dag pakker han 96 boller i poser.

Hvor mange poser skal han bruge?  $\underline{\hspace{2cm}}$

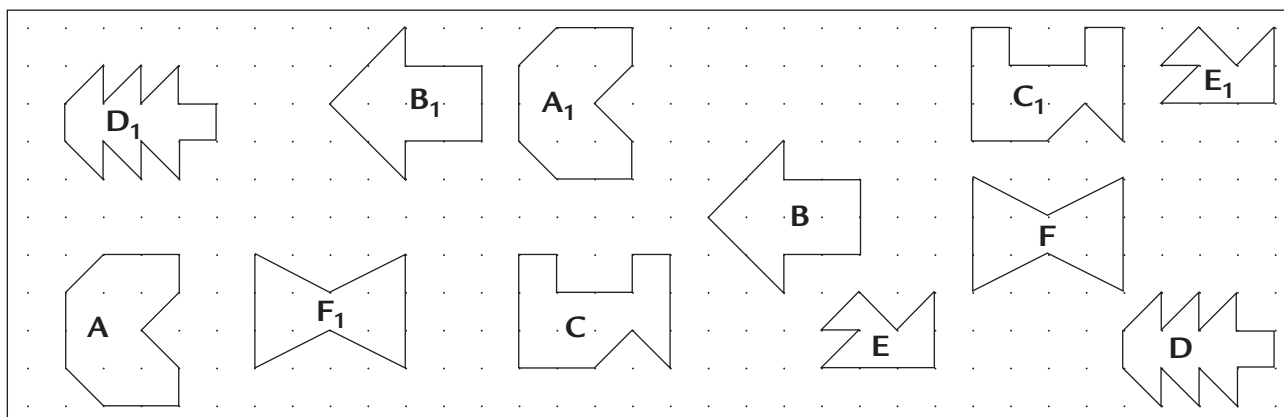



# Blandede opgaver 9

## 1 Spejl figurerne.



## 2 Skub figurerne og sæt pile.



A ► A<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

C ► C<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

E ► E<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

B ► B<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

D ► D<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

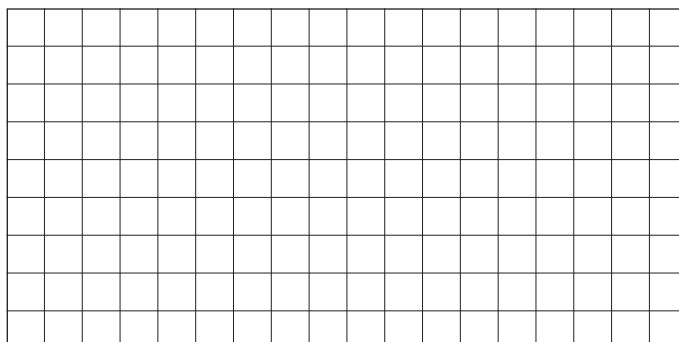
F ► F<sub>1</sub> \_\_\_\_\_

### TÆNK ENGANG

Seks børn løber på tid. De seks børn kommer i mål efter 37 sekunder, 43 sekunder, 45 sekunder, 48 sekunder, 52 sekunder og 1 minut 2 sekunder.

Hvor stor var forskellen mellem den hurtigste og langsomste løber?

\_\_\_\_\_



# Blandede opgaver 10

Dette kaldes en Sudoku.

Tallene 1-9 skal være i hver række vandret og lodret og kun en gang.

Tallene 1-9 skal også være inden for en ramme og kun en gang.

1	3			7		6	9	8
8		2			9			
		4				7		2
	9		7	8	5			6
	5			2		9	4	3
				3	4		8	7
3	2		8		6			5
		7		4				
	4		2		7		3	

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

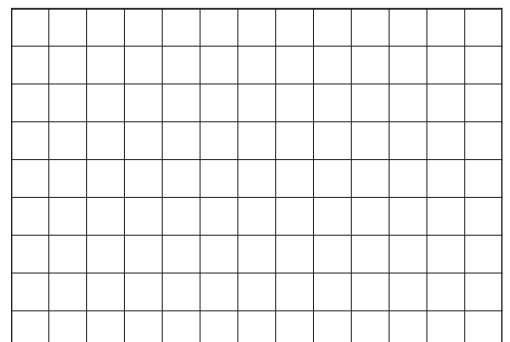
 **TÆNK ENGANG**

I en triatlon svømmer man 3900 m, cykler 180 km og løber 42 km 195 m.  
 Hvor langt er det i alt?

---

Frederik gennemførte en triatlon på 687 minutter.  
 Hvor mange timer og minutter er det??

---



**SERVICEARK**

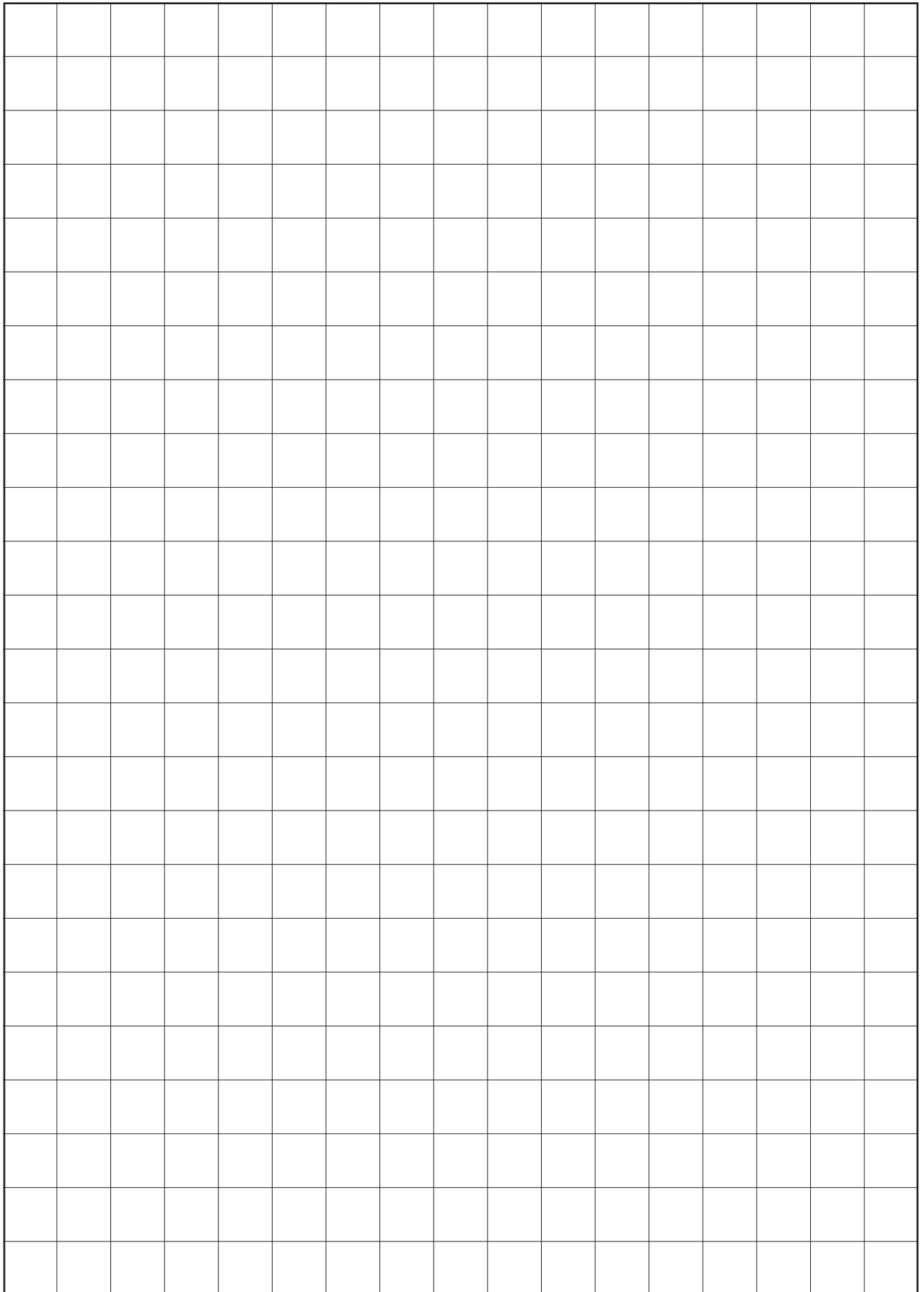


# Taltavlen

**140**

110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

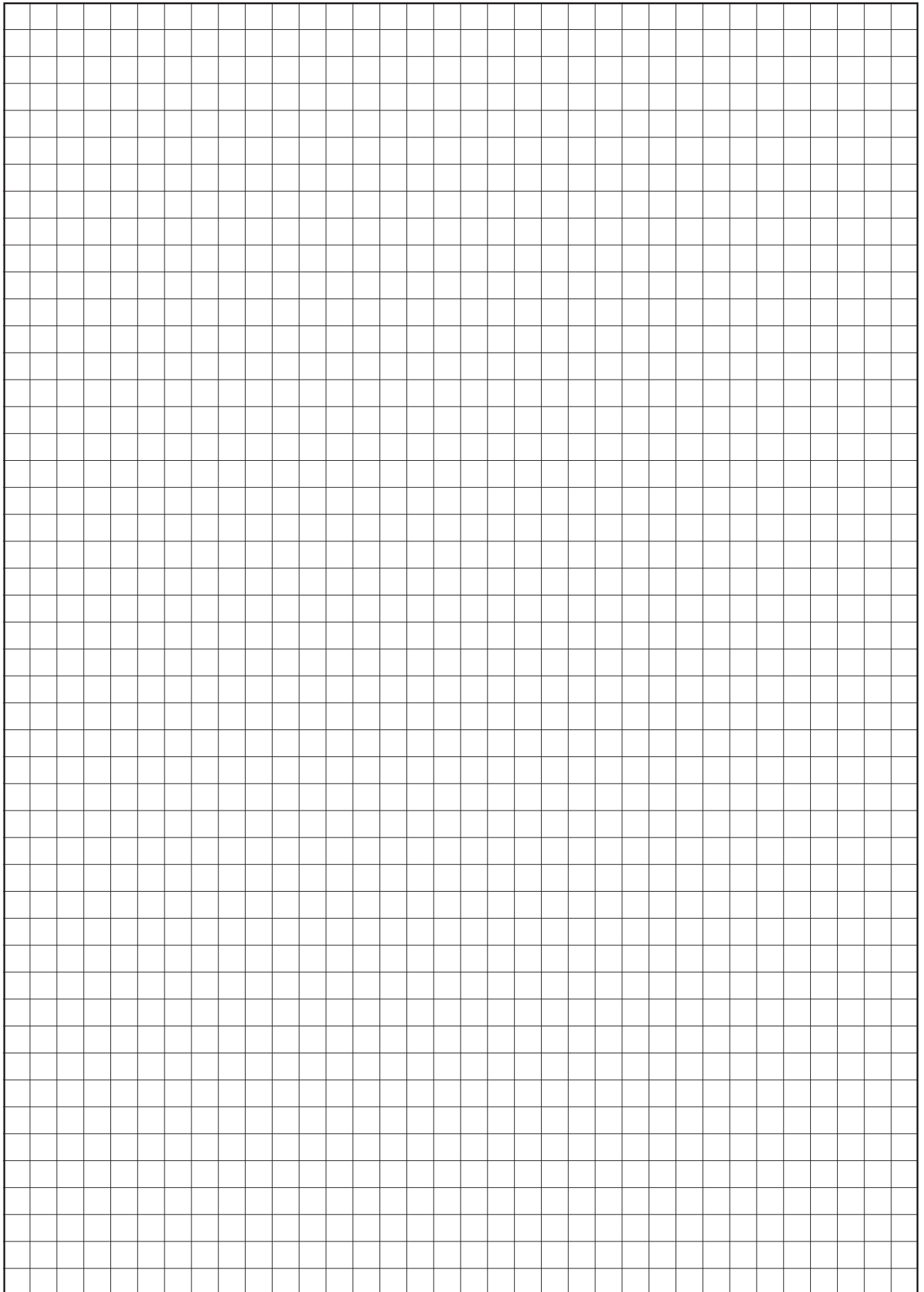
# Kvadratpapir



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Ternet papir

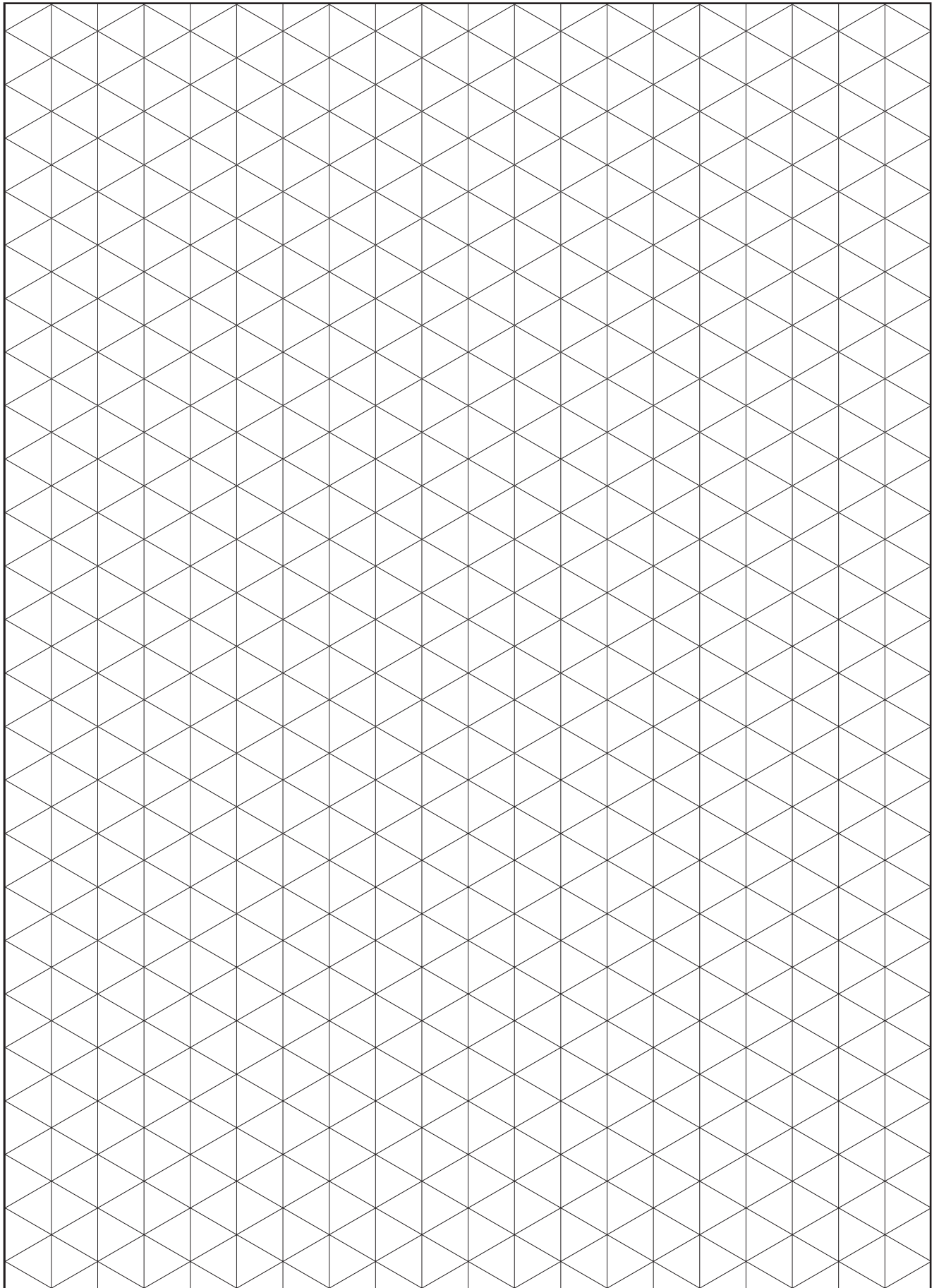
142




Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Trekantpapir

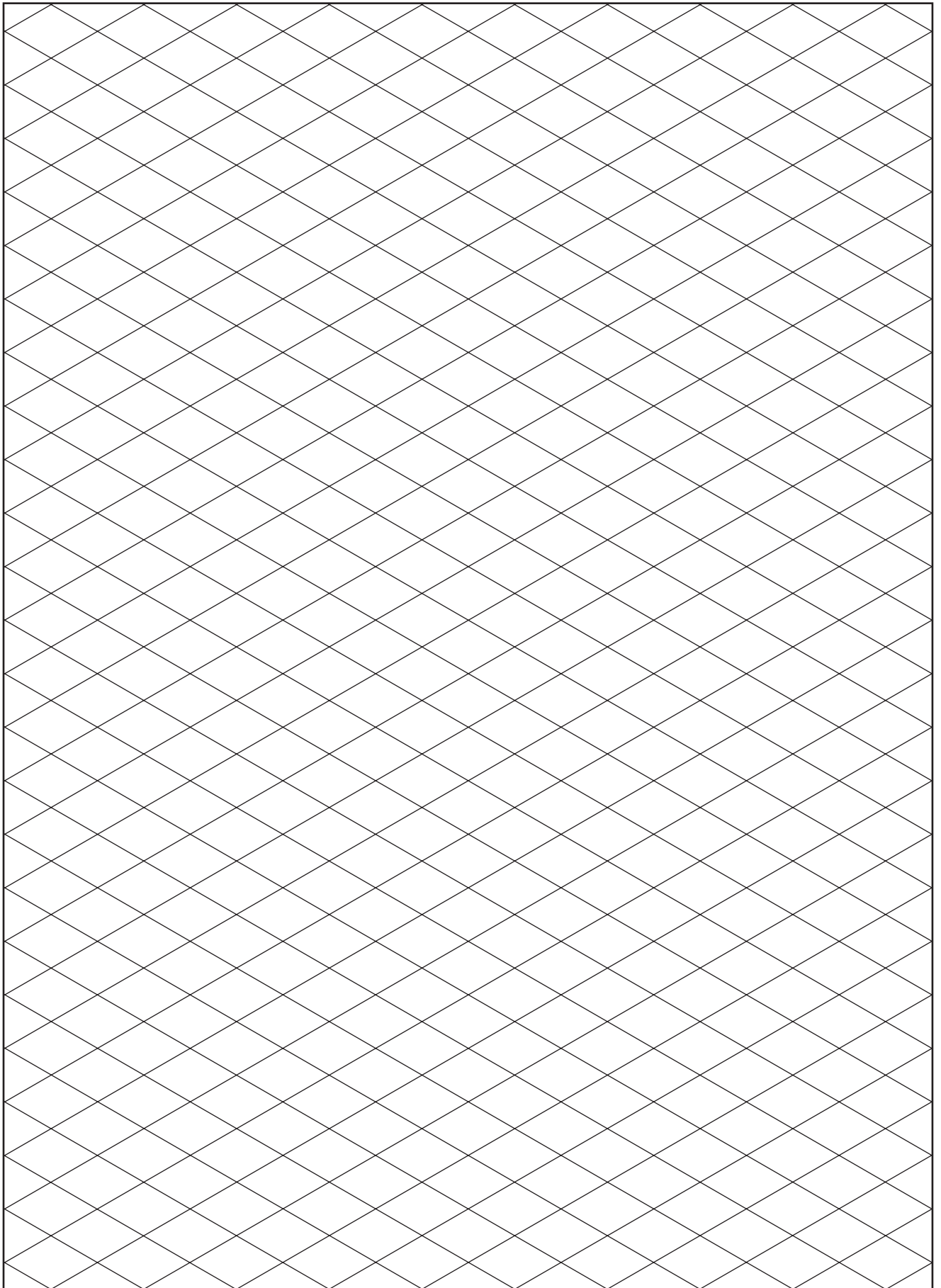
143



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck 

# Rhombepapir

144

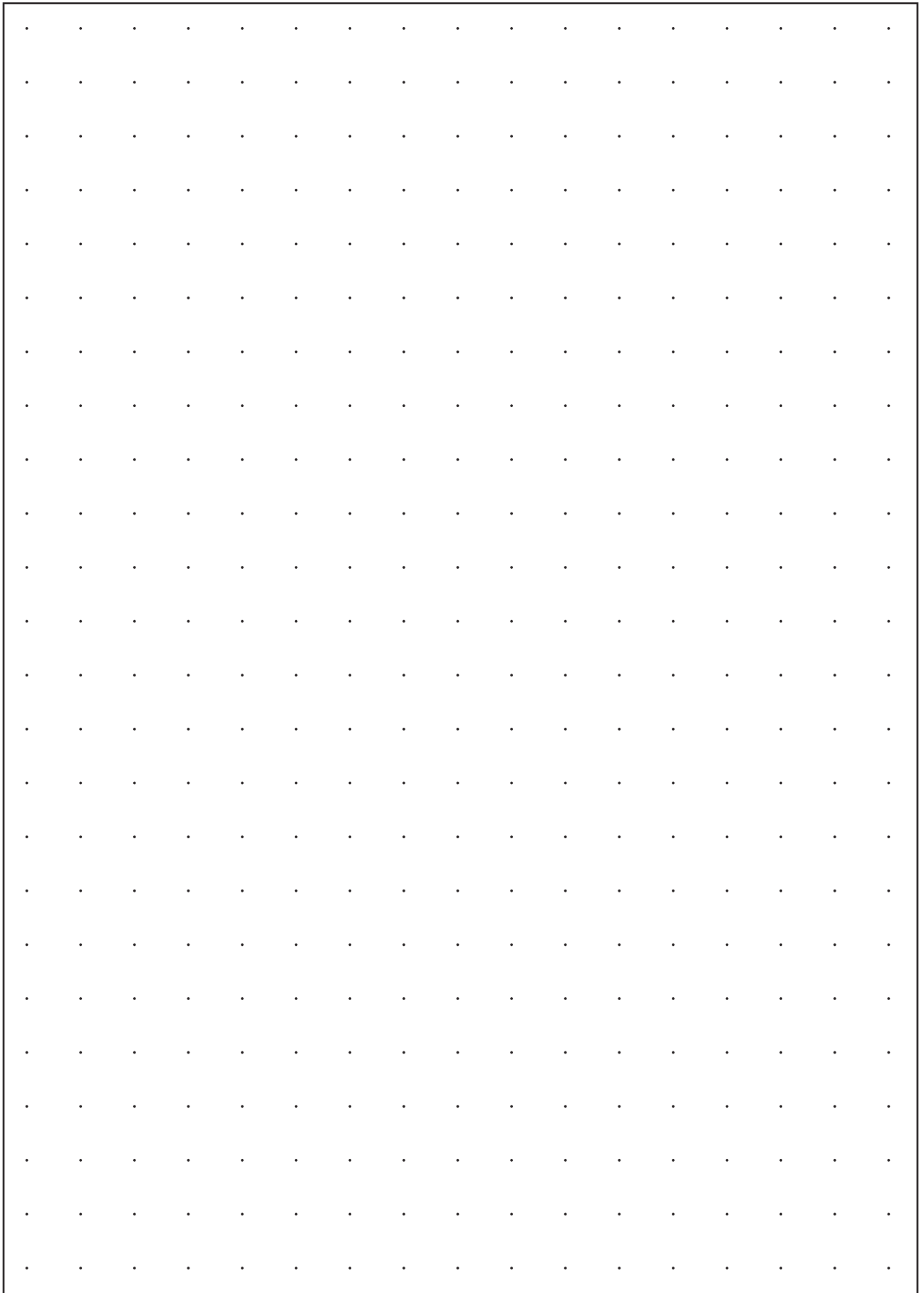


Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck



# Prikpapier

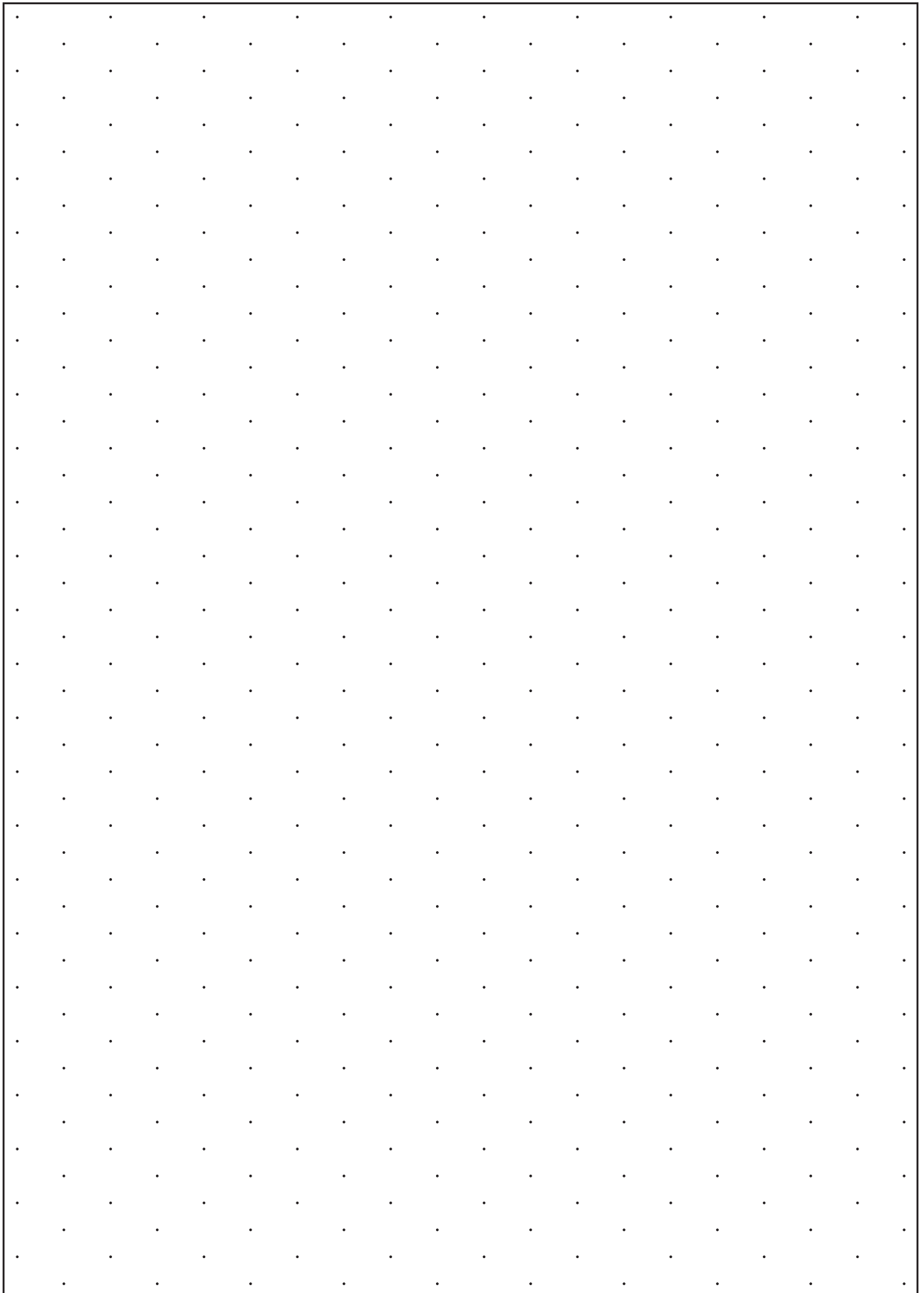
145



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Isometrisk papir

146



Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Søbrætpapir

147



• •	• •	• •
• •	• •	• •
• •	• •	• •
• •	• •	• •

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

# Ur

148

Kontext 3A · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024303 · © forlag Malling Beck

