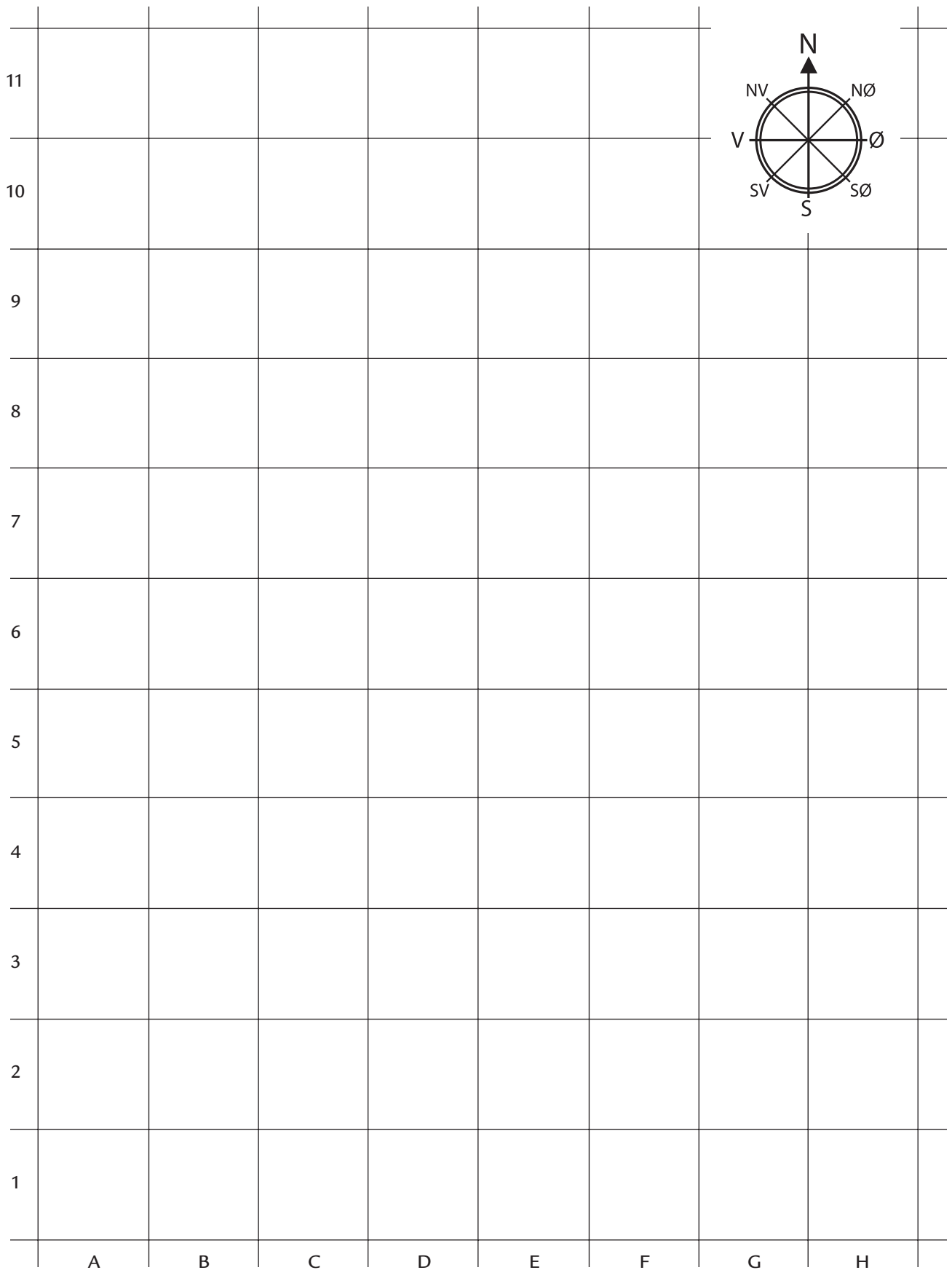
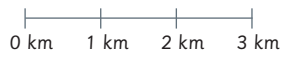


# Kort over min egen ø

20



Kontext 3B · Kopmappe · Bestillingsnr.: 90.24313 · © forlag Malling Beck

NAVN

KLASSE

# Min egen ø

21

**1** Hvad hedder din ø?

\_\_\_\_\_

**2** Opfind nogle byer og bynavne.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

**3** Tegn på dit kort.

	Veje		Huse og bygninger
	Togskinner		Kirke

Find selv på noget.

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

 \_\_\_\_\_

**4** Indtegn to ruter på din ø. Den ene farver du rød og den anden blå.

Hvor lang er din røde rute cirka på kortet? \_\_\_\_\_ cm

i virkeligheden? \_\_\_\_\_ km

Hvor lang er din blå rute cirka på kortet? \_\_\_\_\_ cm

i virkeligheden? \_\_\_\_\_ km

**5** Hvor langt er der cirka fra det nordligste punkt til det sydligste punkt på din ø

på kortet? \_\_\_\_\_ cm

i virkeligheden? \_\_\_\_\_ km

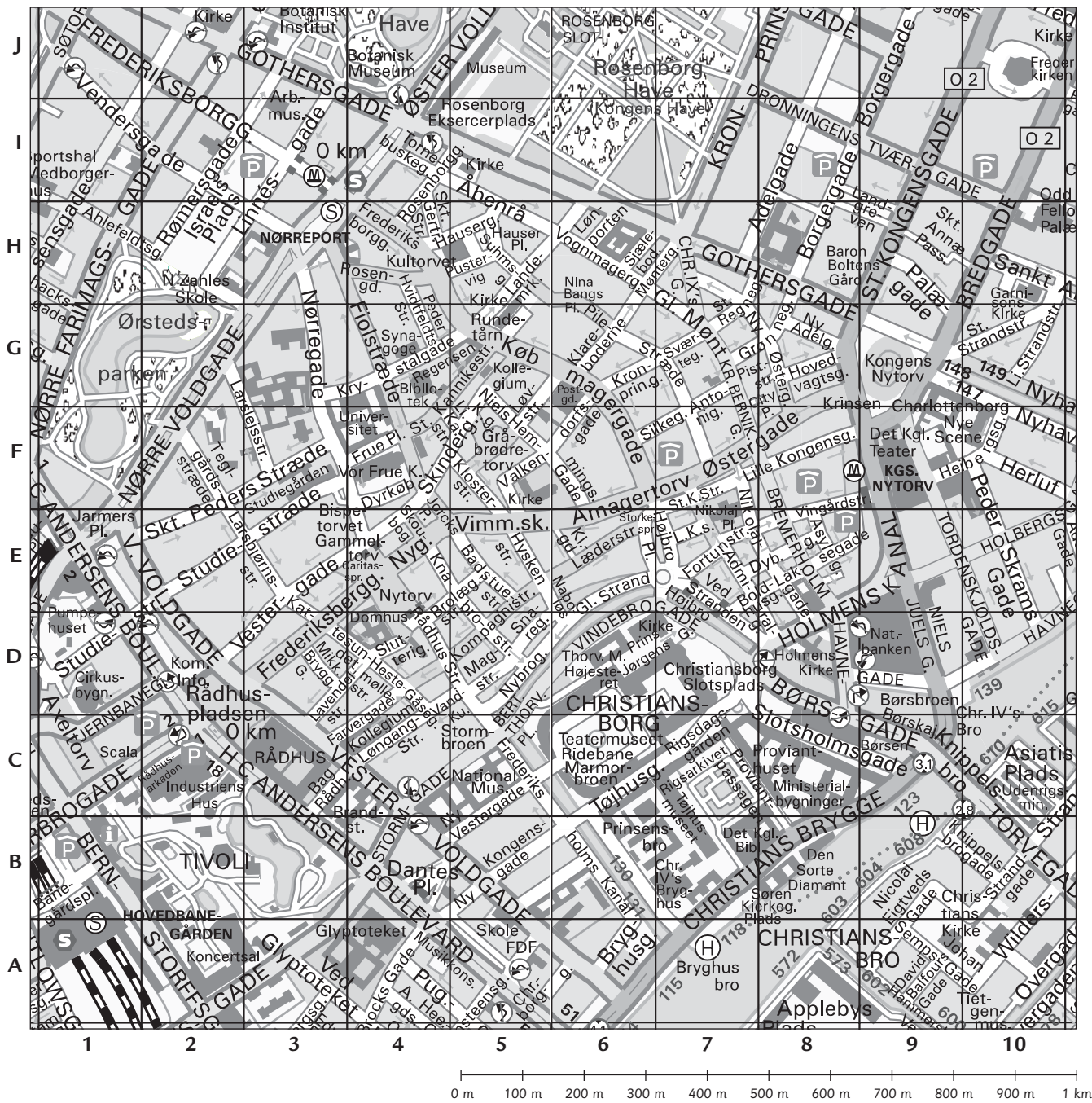
**6** Hvor langt er der cirka hele vejen rundt om øen

på kortet? \_\_\_\_\_ cm      i virkeligheden? \_\_\_\_\_ km

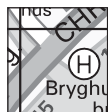
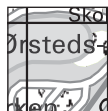
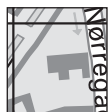
Kontext 3B · Kopmappe · Bestillingsnr.: 90.24313 · © forlag Malling Beck

# Rundt i København

Kontext 3B · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024313 · © forlag Malling Beck



Hvilke felter ligger frimærkerne i?



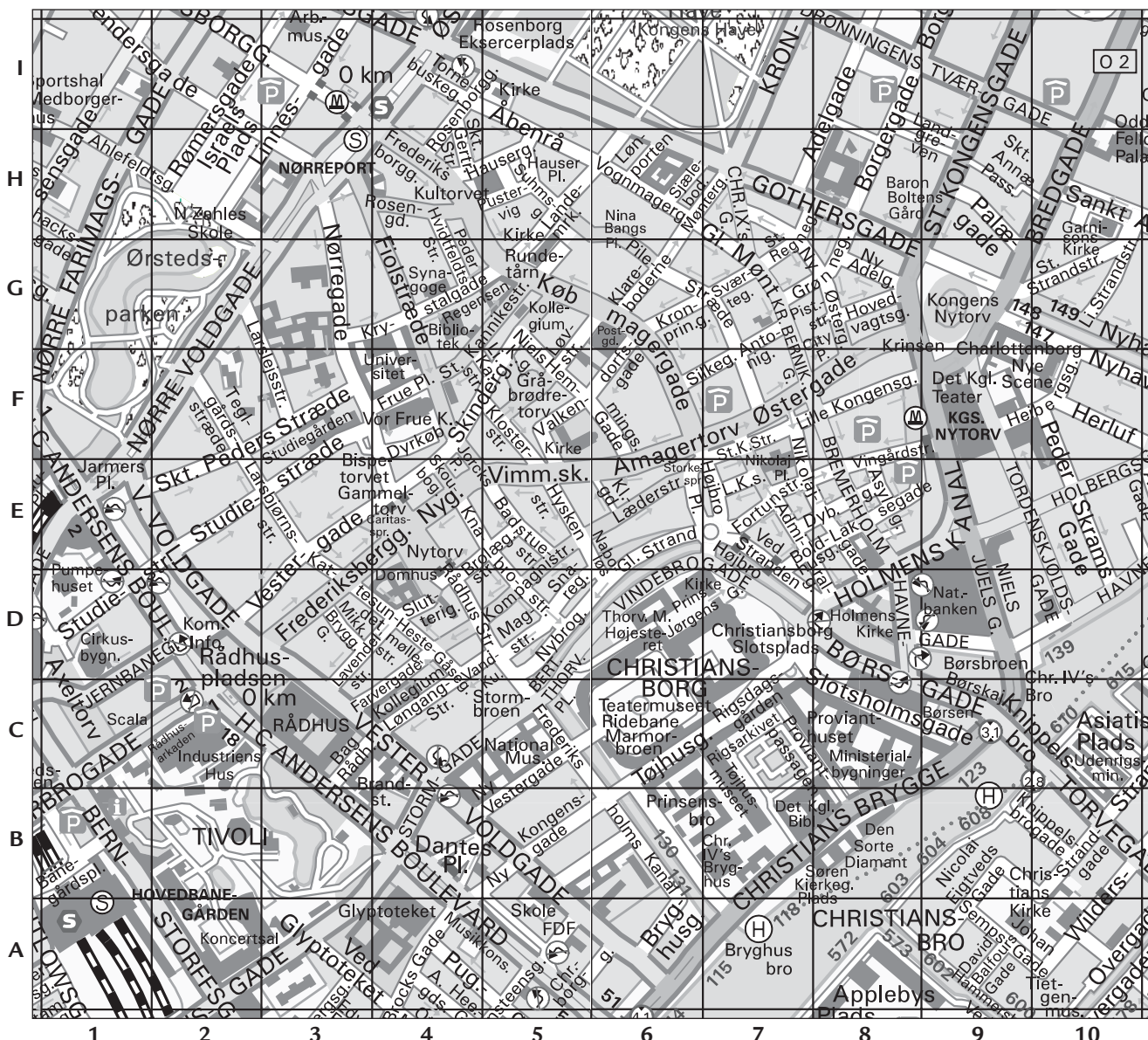
NAVN

KLASSE

# Afstand og retning på kort

23

Kontex 3B · Kopmappe · Bestillingsnr.: 9024313 · © forlag Malling Beck



Følg ruten.

1. Hvor langt er der fra Det kgl. Teater til Glyptoteket \_\_\_\_\_ m
- Rundetårn til Nationalmuseet? \_\_\_\_\_ m
- Rådhuspladsen til Nørreport Station (S) \_\_\_\_\_ m

2. Start ved Rundetårn. Gå 400 m mod øst. Gå 600 m mod syd.

Gå 200 m mod vest. Hvilket felt ender du i? \_\_\_\_\_

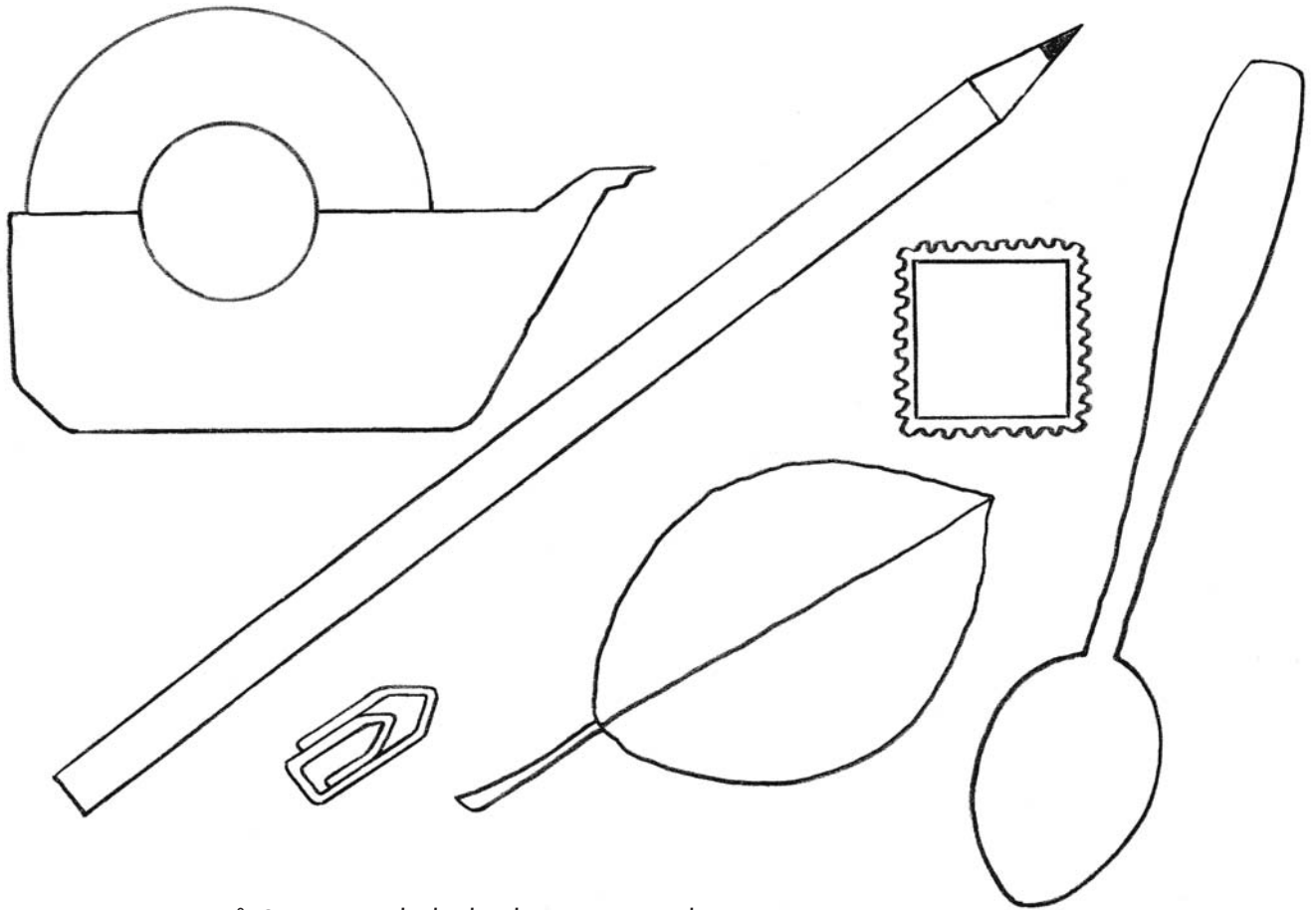
3. Hvor lang er Vester Voldgade? \_\_\_\_\_ m

4. Hvor langt er der rundt om Tivoli? \_\_\_\_\_ m

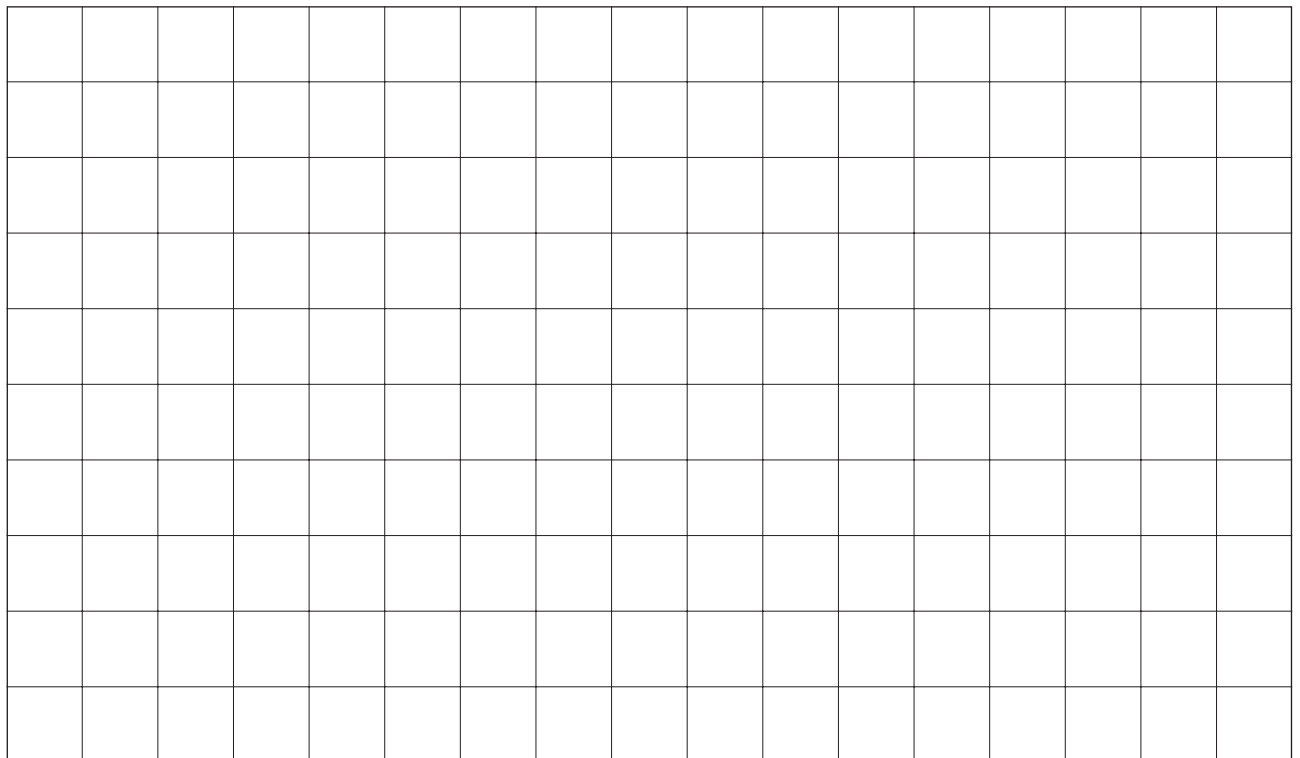
# Tegn så det passer

24

Her ser du nogle ting i den størrelse, de har i virkeligheden.



Tegn tingene, så 2 cm i virkeligheden svarer til cirka 1 cm på din tegning. Skriv mål ved dine tegninger.

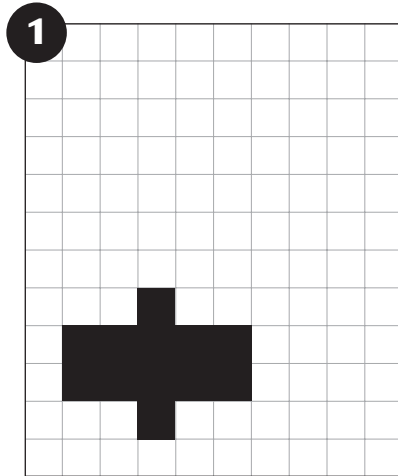


NAVN .....

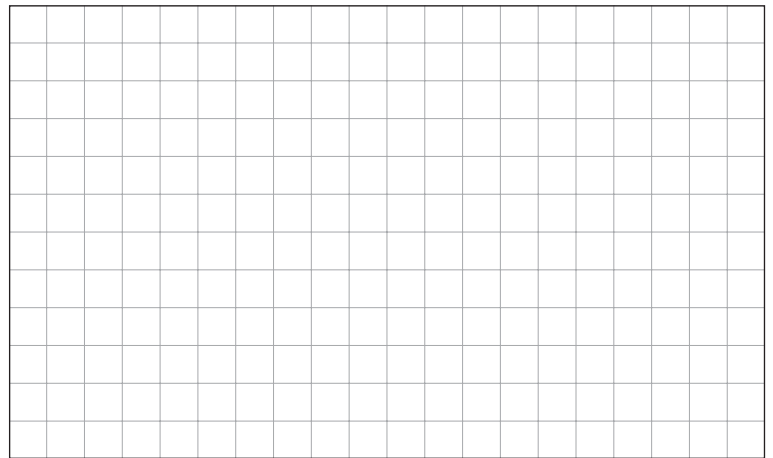
KLASSE .....

# Siderne fordobles

Gør siderne dobbelt så lange.

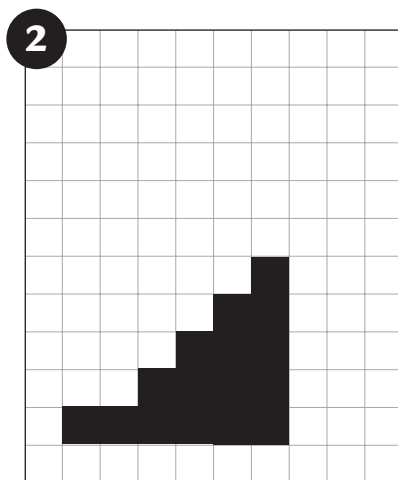


· 2

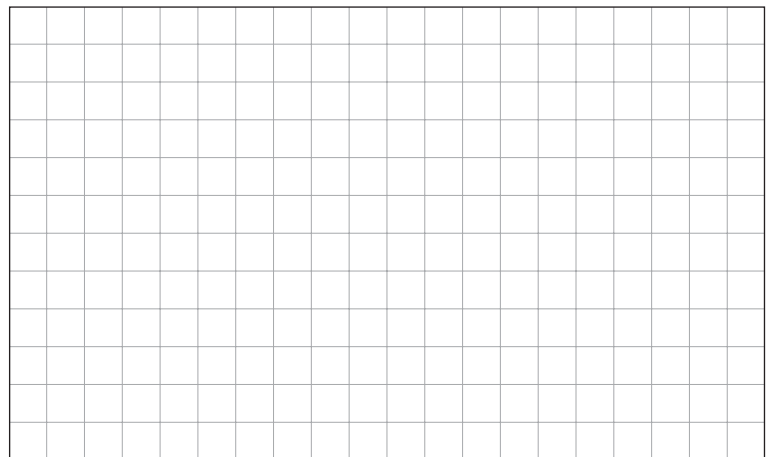


Areal \_\_\_\_\_ cm<sup>2</sup>

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

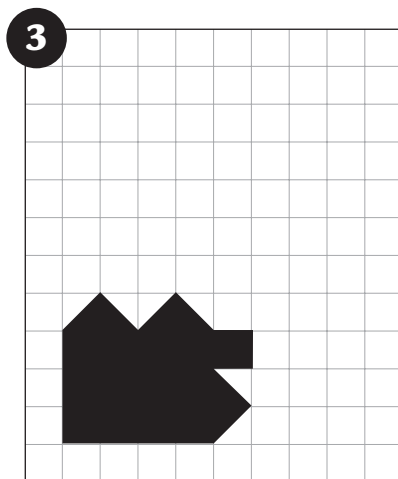


· 2



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

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



· 2



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

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

Kontext 3B · Kopmappe · Bestillingsnr.: 90.24313 · © forlag Malling Beck

# Terning-koordinater

26

**Antal spillere:** 2

**Materialer:** To terninger og to spilleplader

Spillerne får en spilleplade hver.

Den første spiller slår først med den ene terning. Det viser tallet på de vandrette linjer.

Herefter slås med den anden terning. Det viser tallet på de lodrette linjer.

Hvis man slår fx en toer og en femmer, har man slået koordinaterne (2,5).

Punktet findes på spillepladen og afmærkes.

Når spiller 1 har markeret et punkt, er det spiller 2's tur.

Spilleren, der først får tre på striben, har vundet.

Man kan også spille med, at man skal have en ligebenet trekant, et kvadrat osv.

