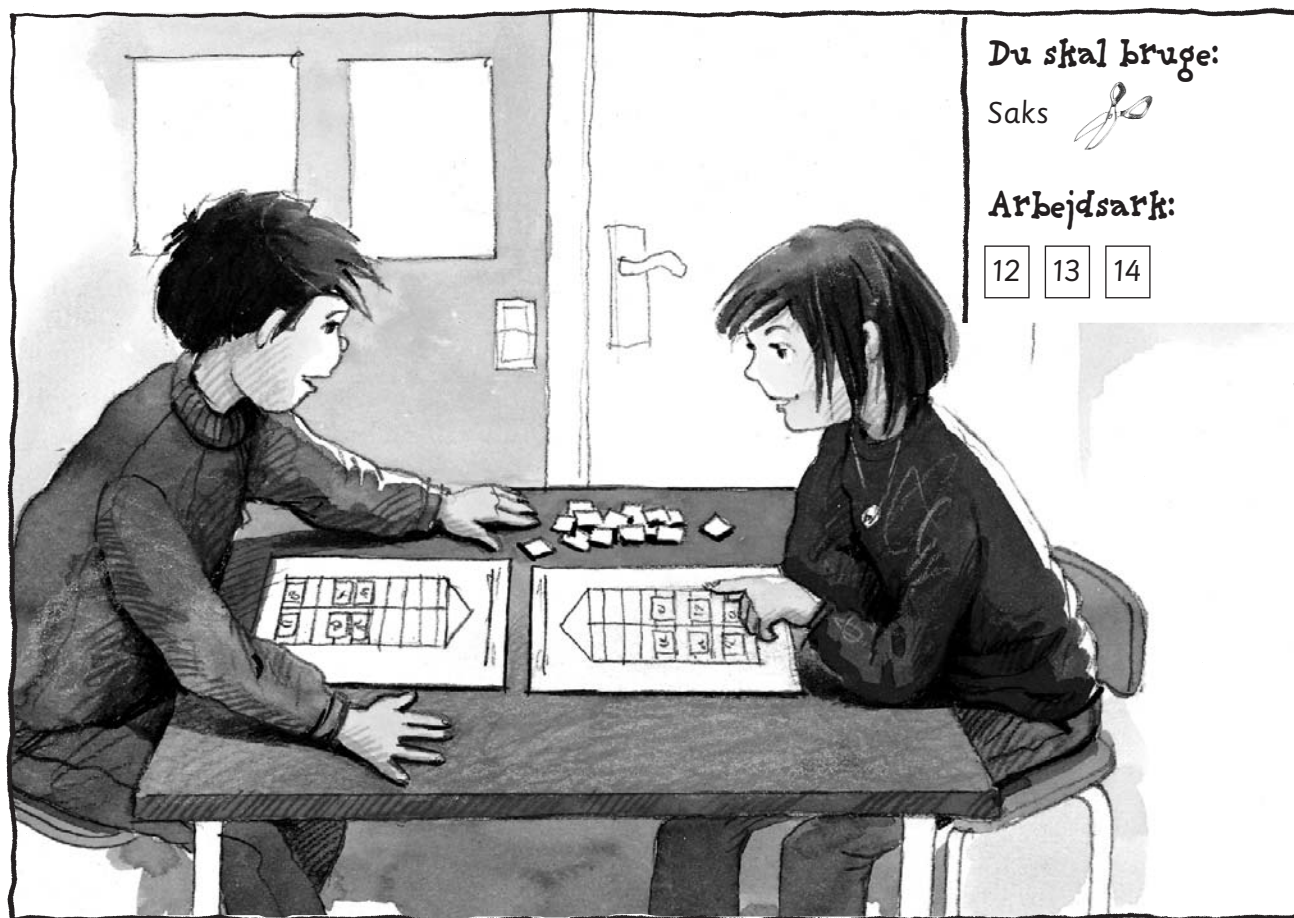




3. HØJHUSET



Klip talkort ud.

Træk på skift to tal og skriv dem i højhuset.

Tallene skal skrives i rækkefølge, så værdien bliver større jo højere op i huset, du kommer.

Trækker du to tal, der ikke kan placeres, er turen spildt.

Vinderen er den, der først får fyldt huset ud.



3. Højhuset

12



0	0	0	0
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9

3. Højhuset

13

Træk to tal.



3. Højhuset

14

Træk tre tal.

Kontext 1B · Kopimappe · Bestillingsnr.: 9024113 · © forlag Malling Beck