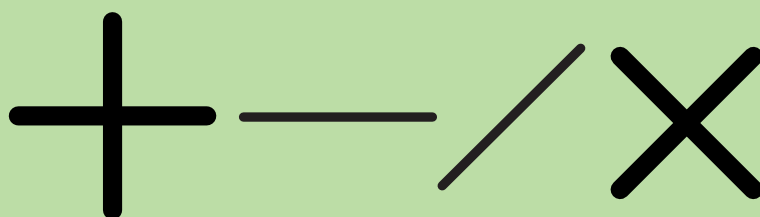


Talforståelse mm.

...altså tal og sår'n noget

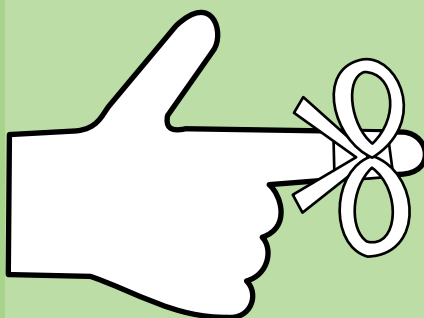


De 4 regningsarter (når din lommeregner er forbudt)

Fornemmelsen for tal, mængde og størrelse

At lave en strategi til opgaverne

At kunne huske længere end guldfisken...



Plus, minus, gange, dividere

Fagbegreber

- *Addition* (plus)
- *Subtraktion* (minus)
- *Multiplikation* (gange)
- *Division* (dividere)

Brug dit kladdehæfte (og ikke din lommeregner...)

Opgave 1

- A) $3256 + 789$
- B) $45 + 758$
- C) $5239 + 7777$

$$\begin{array}{r} 1 \\ 3256 \\ + 789 \\ \hline 5 \end{array}$$

Opgave 2

- A) $345 - 128$
- B) $420 - 155$
- C) $1200 - 973$

$$\begin{array}{r} 10 \\ 345 \\ - 128 \\ \hline 7 \end{array}$$

Opgave 3

- A) $23 \cdot 91$
- B) $72 \cdot 30$
- C) $892 \cdot 210$

$$\begin{array}{r} 23 \cdot 91 \\ \hline 273 \\ + 30 \\ \hline 3 \end{array}$$

Opgave 4

- A) $154 : 7$
- B) $1170 : 5$
- C) $4104 : 12$

$$\begin{array}{r} 7 \\ 1 \overline{) 154} \\ \underline{15} \\ 4 \end{array}$$

Opgave 5

Øv dig i de opgaver, der giver mening for dig:

www.skoledu.dk Træn løs - De fire regnearter

Opgave 6

Spil "Først til 100" med sidemanden. Husk at notere ned undervejs hvor mange point I får og hvem der vinder.

Først til 100

Der spilles med 1 terning

Det gælder om først at få 100 point.

Når det er din tur kaster du med terningen. Det antal øjne terningen viser er det antal point du får. Du må gerne kaste igen og det antal øjne terningen viser lægger du oveni dine point fra før. Du må kaste ligeså mange gange med terningen du vil men slår du en 1'er nulstilles dine point for runden. Efter hvert slag med terningen kan du stoppe og notere dine point for runden (hvis ikke du har slået en 1'er)

Den spiller der først når mindst 100 point vinder spillet.



Opgave 7

Beskriv ruten fra din hoveddør til klasselokalet for din sidemand. Du må ikke bruge vejnavne eller lignende. Brug tal og enheder i din beskrivelse.

Opgave 8

Luk øjnene (uden at falde i søvn). Din sidekammerat tager tid. Du skal sige til når du tror der er gået 3 minutter.

Opgave 9

Sæt tallene i rækkefølge med den mindste først:

5,1 2,40 -3,1 -3,01 -3,15 2,401 5,11

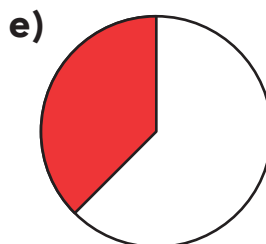
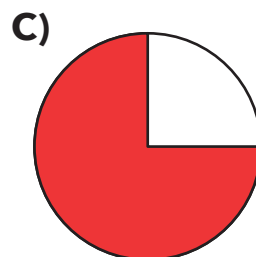
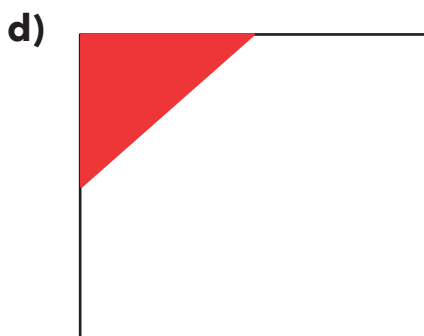
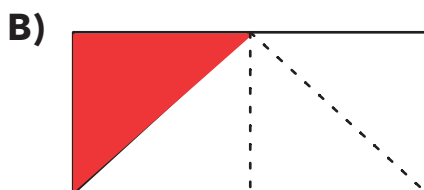
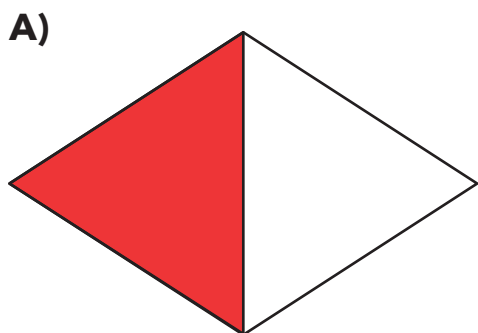
Opgave 10

Skriv fem tal der alle ligger mellem 10 og 11.

Opgave 11

Hvor stor en del af figuren er rød?

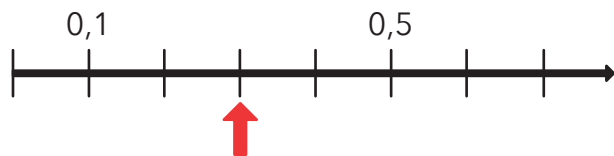
Svar med procent eller brøk.



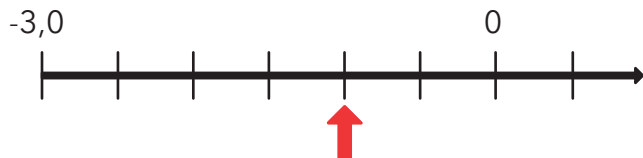
Opgave 12

Hvilket tal peger pilen på?

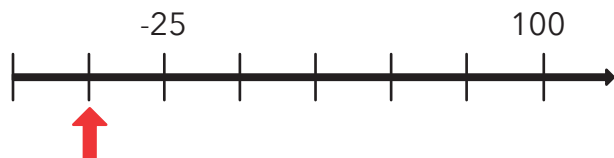
A)



B)



C)



Opgave 13

Lav sammen med sidemanden en strategi for hvordan I vil gå en rute på præcis 1 kilometer uden nogen former for hjælpemidler.

Opgave 14

Lav sammen med sidemanden en strategi for hvordan I kan finde ud af hvor lang en streg I kan lave med 1 stykke almindeligt skolekridt.

Opgave 15

Indsæt tallene 1-9 i de tomme hvide felter. Summen af de enkelte rækker, kolonner og diagonaler skal passe med tallene i de grå felter. Det første tal er indsat som hjælp.

A			18
			20
	2		11
			14
20	11	14	11

B			9
			10
	2		19
			16
18	14	13	9

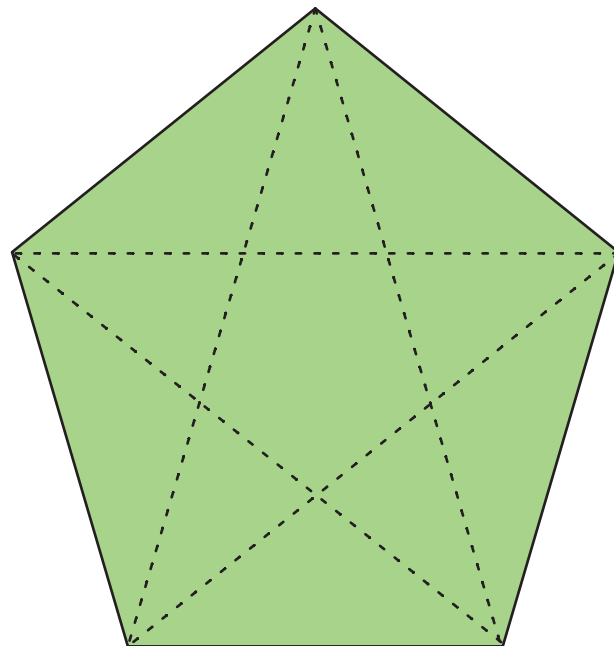
Opgave 16

I den regulære femkant er der tegnet alle 5 diagonaler.

Hvor mange diagonaler kan du tegne i en regulær sekskant?

I en regulær syvkant, ottekant, nikant?

Kan du finde en sammenhæng mellem antal kanter i en figur og antal diagonaler?



Brug **GeoGebra** til at tegne figurene.

Lav et **skema** så du har styr på hvad du finder ud af.

Antal kanter	5	6
Antal diagonaler	5	

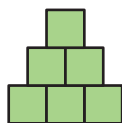
a)



Figur 1



Figur 2



Figur 3

Figur 4

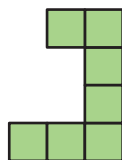
b)



Figur 1



Figur 2



Figur 3

Figur 4

Opgave 17

Herover er der to figurfølger.

Beskriv de to figurfølger med ord. Brug nogle af de "matematikord" som du kender (fx kvadrat)

Brug GeoGebra til at tegne figur 4 i begge figurfølger.

Lær at husk bedre: Loci metoden

Vælg dit mentale palads. Det skal være et velkendt scenarie: Dit hus, en vens hus, dit lokale bibliotek, en vej i din by eller en park.

Design din ruteplan. Det kan være: Jeg forlader mit værelse, jeg går gennem gangen, jeg kigger ud af vinduet, jeg går ind på badeværelset, så går jeg ind i stuen og ser sofaen, bordet, hylderne... Visualisér enhver lille detalje.

Forbind en ting, du vil huske, til hver ting. Det betyder ikke noget, om det er latterligt eller absurd. Faktisk, jo mere absurd det er, jo bedre kan du huske det. Hvis du eksempelvis studerer jura, kan du forbinde hver ting med en lov.

Når du har forbundet data til objekterne, detaljerne eller hjørnerne, skal du gå ruten i gennem igen flere gange, indtil det hele føles velkendt, og alle informationer er på deres tildelte plads.



Opgave 18

Brug Loci metoden til at huske listen.

- | | | |
|-----------------|------------------|-------------|
| • Vulkan | • Tømmerflåde | • Snebold |
| • Jomfu Maria | • Kaffekop | • Kat |
| • Tænder | • Fodbold | • Cigar |
| • Tulipaner | • Matematiklærer | • Håndklæde |
| • Mobiltelefon | • Ost | • Banan |
| • Tyrefægter | • Spejl | • Håndsprit |
| • Chokoladekage | • Bus | • Kuglepen |

Opgave 19

Pi (π) har uendeligt mange decimaler (tal efter kommaet). Herunder kan du se Pi med de første 100 decimaler. Danmarksrekorden for at **huske** flest decimaler udenad er 22544...

Øv dig og test med sidemakkeren - Hvor mange kan **du** huske?

3,1415926535 8979323846 2643383279 5028841971 6939937510

5820974944 5923078164 0628620899 8628034825 3421170679

