

## TABELLABYRINT MED HALLOWEEN-TEMA

### Formål

- Træning af de små tabeller
- At komme fra spøgelseshuset til græskaret og samle slik af den størst mulige værdi undervejs.

### Materialet indeholder

- 2 ark om materialet med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med tabellabyrint med gangestykker med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med tabellabyrint med resultater med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med tabellabyrint med gangestykker og resultater med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med slikpriser med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med slikkort
- 1 ark med græskar til at printe på bagsiden af slikkortene

Spillet spilles 2 og 2.

### Forberedelser

- Print tabellabyrinten med gangestykker på A3 til spilleplade.
- Print de to ark med slikkort tosidet på A4, så der er slik på den ene side og græskar på den anden. Klip kortene ud og læg dem i en bunke med græskarene opad oven på græskaret på spillepladen.
- Print et ark med slikpriser pr. spil på A4.
- Print to tabellabyrinter pr. spil på A4. Bestem afhængigt af niveau, om det skal være labyrinten med gangestykker, med resultater eller begge dele.
- Find brikker og to blyanter.

### Spilleregler

Eleverne giver slikstykkerne priser fra 1 til 10 kr.

Begge spillere tegner på en tabellabyrint på A4 en rute, der går gennem 25 felter fra toppen til bunden af labyrinten.

Labyrinterne holdes skjult for modspilleren. Aftal på forhånd, om man kun må bevæge sig horisontalt og vertikalt eller om man også må bevæge sig diagonalt.

På 10 tilfældige af de 25 felter sættes en ring om regnestykket. Det viser, at der her gemmer sig slik.

Eleverne skal nu guide hinanden igennem banen på følgende måde:

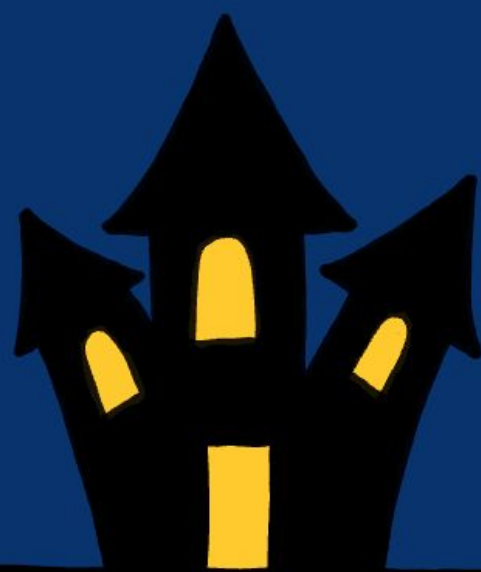
Hvis spiller 1 fx står på gangestykket  $4 \cdot 5$  og skal flytte til næste felt, kigger spiller 2 på sin indtegnede rute og siger resultatet af gangestykket i rutens næste felt. Det er fx 24. Spiller 1 skal herefter kigge på de felter, der støder op til det felt, hun allerede står på, og finde det felt, hvis gangestykke giver resultatet 24. Det er feltet med gangestykket  $4 \cdot 6$ . Spiller 1 flytter herefter til det nye felt.

Herefter er det spiller 2's tur til at flytte til et nyt felt.

Når en spiller lander på et felt med en ring om gangestykket, trækker spilleren et slikkort fra bunken og udregner prisen på slikket på kortet ved at kigge på arket med slikpriser og gange stykprisen derfra med antallet af slikstykker på kortet.

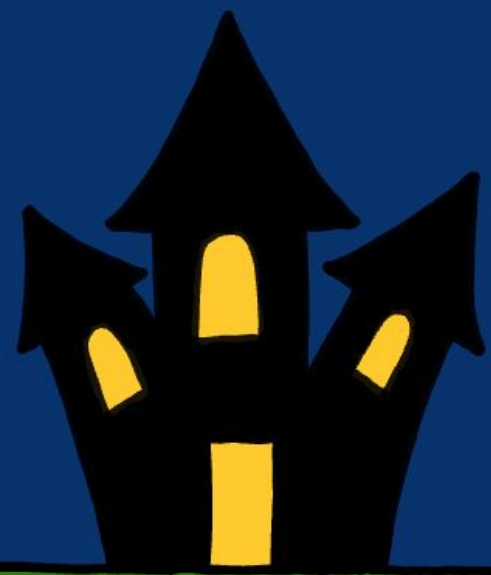
I løbet af spillet noterer spillerne løbende prisen på det slik, de indsamler. Den spiller, der i løbet af den 25 felter lange rute samler slik med den største værdi, vinder spillet.





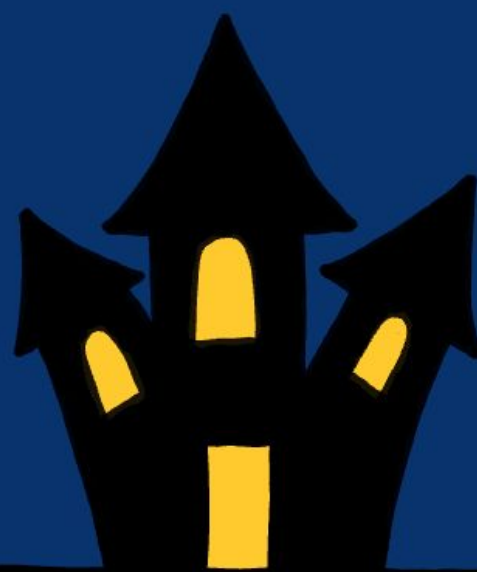
1·1	1·2	1·3	1·4	1·5	1·6	1·7	1·8	1·9	1·10
2·1	2·2	2·3	2·4	2·5	2·6	2·7	2·8	2·9	2·10
3·1	3·2	3·3	3·4	3·5	3·6	3·7	3·8	3·9	3·10
4·1	4·2	4·3	4·4	4·5	4·6	4·7	4·8	4·9	4·10
5·1	5·2	5·3	5·4	5·5	5·6	5·7	5·8	5·9	5·10
6·1	6·2	6·3	6·4	6·5	6·6	6·7	6·8	6·9	6·10
7·1	7·2	7·3	7·4	7·5	7·6	7·7	7·8	7·9	7·10
8·1	8·2	8·3	8·4	8·5	8·6	8·7	8·8	8·9	8·10
9·1	9·2	9·3	9·4	9·5	9·6	9·7	9·8	9·9	9·10
10·1	10·2	10·3	10·4	10·5	10·6	10·7	10·8	10·9	10·10





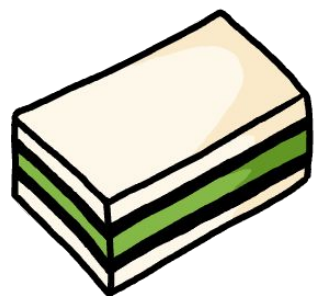
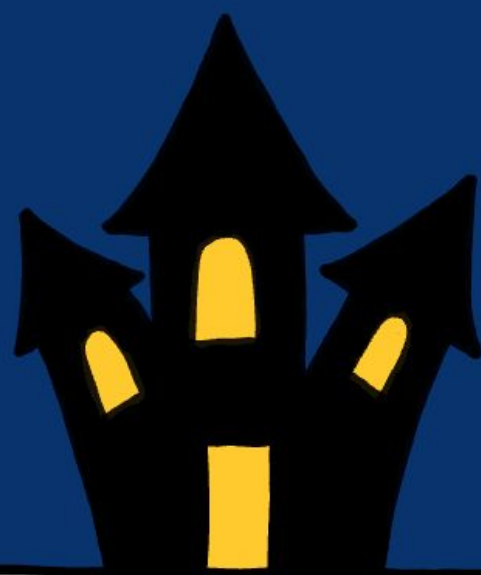
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100



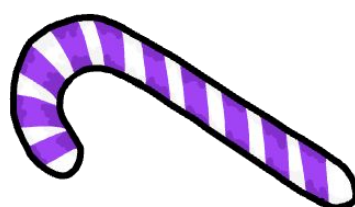


1·1 1	1·2 2	1·3 3	1·4 4	1·5 5	1·6 6	1·7 7	1·8 8	1·9 9	1·10 10
2·1 2	2·2 4	2·3 6	2·4 8	2·5 10	2·6 12	2·7 14	2·8 16	2·9 18	2·10 20
3·1 3	3·2 6	3·3 9	3·4 12	3·5 15	3·6 18	3·7 21	3·8 24	3·9 27	3·10 30
4·1 4	4·2 8	4·3 12	4·4 16	4·5 20	4·6 24	4·7 28	4·8 32	4·9 36	4·10 40
5·1 5	5·2 10	5·3 15	5·4 20	5·5 25	5·6 30	5·7 35	5·8 40	5·9 45	5·10 50
6·1 6	6·2 12	6·3 18	6·4 24	6·5 30	6·6 36	6·7 42	6·8 48	6·9 54	6·10 60
7·1 7	7·2 14	7·3 21	7·4 28	7·5 35	7·6 42	7·7 49	7·8 56	7·9 63	7·10 70
8·1 8	8·2 16	8·3 24	8·4 32	8·5 40	8·6 48	8·7 56	8·8 64	8·9 72	8·10 80
9·1 9	9·2 18	9·3 27	9·4 36	9·5 45	9·6 54	9·7 63	9·8 72	9·9 81	9·10 90
10·1 10	10·2 20	10·3 30	10·4 40	10·5 50	10·6 60	10·7 70	10·8 80	10·9 90	10·10 100





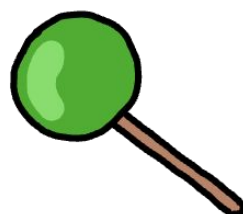
**KR.**



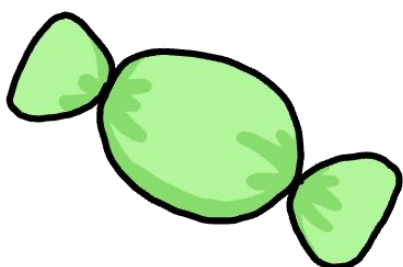
**KR.**



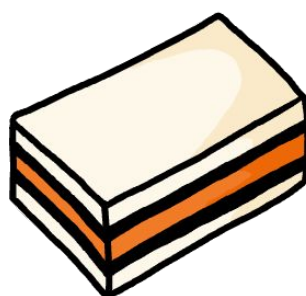
**KR.**



**KR.**



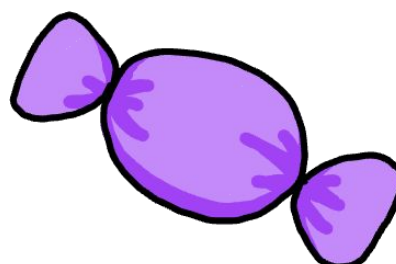
**KR.**



**KR.**



**KR.**



**KR.**

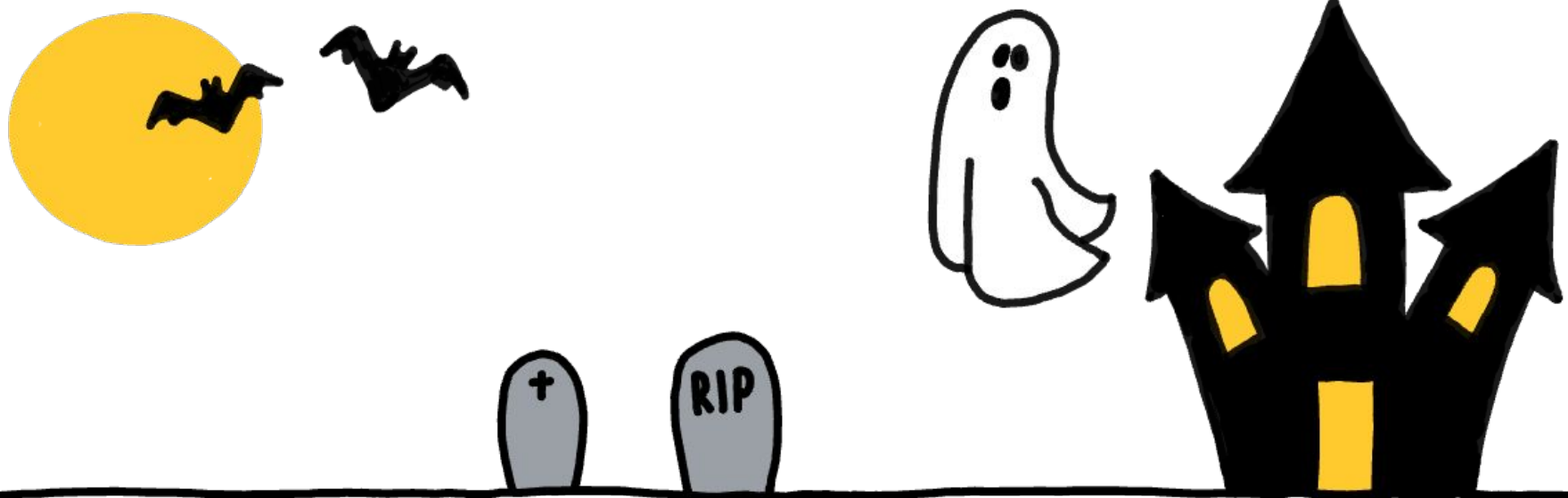


**KR.**



**KR.**

**GIV SLIKSTYKKERNE PRISER FRA 1 TIL 10 KR.**



## TABELLABYRINT MED HALLOWEEN-TEMA

### Formål

- Træning af de små tabeller
- At komme fra spøgelseshuset til græskaret og samle slik af den størst mulige værdi undervejs.

### Materialet indeholder

- 2 ark om materialet med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med tabellabyrint med gangestykker med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med tabellabyrint med resultater med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med tabellabyrint med gangestykker og resultater med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med slikpriser med og uden baggrundsfarve
- 2 ark med slikkort
- 1 ark med græskar til at printe på bagsiden af slikkortene

Spillet spilles 2 og 2.

### Forberedelser

- Print tabellabyrinten med gangestykker på A3 til spilleplade.
- Print de to ark med slikkort tosidet på A4, så der er slik på den ene side og græskar på den anden. Klip kortene ud og læg dem i en bunke med græskarene opad oven på græskaret på spillepladen.
- Print et ark med slikpriser pr. spil på A4.
- Print to tabellabyrinter pr. spil på A4. Bestem afhængigt af niveau, om det skal være labyrinten med gangestykker, med resultater eller begge dele.
- Find brikker og to blyanter.

### Spilleregler

Eleverne giver slikstykkerne priser fra 1 til 10 kr.

Begge spillere tegner på en tabellabyrint på A4 en rute, der går gennem 25 felter fra toppen til bunden af labyrinten.

Labyrinterne holdes skjult for modspilleren. Aftal på forhånd, om man kun må bevæge sig horisontalt og vertikalt eller om man også må bevæge sig diagonalt.

På 10 tilfældige af de 25 felter sættes en ring om regnestykket. Det viser, at der her gemmer sig slik.

Eleverne skal nu guide hinanden igennem banen på følgende måde:

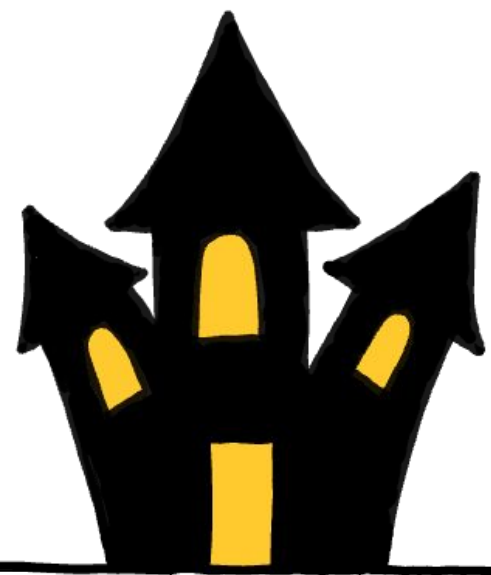
Hvis spiller 1 fx står på gangestykket  $4 \cdot 5$  og skal flytte til næste felt, kigger spiller 2 på sin indtegnede rute og siger resultatet af gangestykket i rutens næste felt. Det er fx 24. Spiller 1 skal herefter kigge på de felter, der støder op til det felt, hun allerede står på, og finde det felt, hvis gangestykke giver resultatet 24. Det er feltet med gangestykket  $4 \cdot 6$ . Spiller 1 flytter herefter til det nye felt.

Herefter er det spiller 2's tur til at flytte til et nyt felt.

Når en spiller lander på et felt med en ring om gangestykket, trækker spilleren et slikkort fra bunken og udregner prisen på slikket på kortet ved at kigge på arket med slikpriser og gange stykprisen derfra med antallet af slikstykker på kortet.

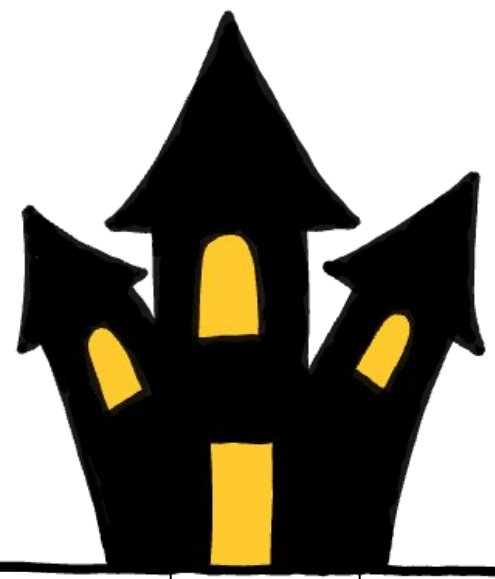
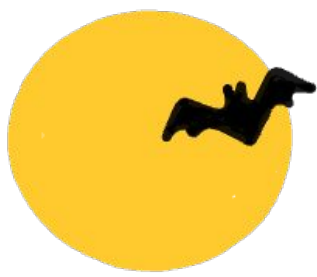
I løbet af spillet noterer spillerne løbende prisen på det slik, de indsamler. Den spiller, der i løbet af den 25 felter lange rute samler slik med den største værdi, vinder spillet.





<b>1·1</b>	<b>1·2</b>	<b>1·3</b>	<b>1·4</b>	<b>1·5</b>	<b>1·6</b>	<b>1·7</b>	<b>1·8</b>	<b>1·9</b>	<b>1·10</b>
<b>2·1</b>	<b>2·2</b>	<b>2·3</b>	<b>2·4</b>	<b>2·5</b>	<b>2·6</b>	<b>2·7</b>	<b>2·8</b>	<b>2·9</b>	<b>2·10</b>
<b>3·1</b>	<b>3·2</b>	<b>3·3</b>	<b>3·4</b>	<b>3·5</b>	<b>3·6</b>	<b>3·7</b>	<b>3·8</b>	<b>3·9</b>	<b>3·10</b>
<b>4·1</b>	<b>4·2</b>	<b>4·3</b>	<b>4·4</b>	<b>4·5</b>	<b>4·6</b>	<b>4·7</b>	<b>4·8</b>	<b>4·9</b>	<b>4·10</b>
<b>5·1</b>	<b>5·2</b>	<b>5·3</b>	<b>5·4</b>	<b>5·5</b>	<b>5·6</b>	<b>5·7</b>	<b>5·8</b>	<b>5·9</b>	<b>5·10</b>
<b>6·1</b>	<b>6·2</b>	<b>6·3</b>	<b>6·4</b>	<b>6·5</b>	<b>6·6</b>	<b>6·7</b>	<b>6·8</b>	<b>6·9</b>	<b>6·10</b>
<b>7·1</b>	<b>7·2</b>	<b>7·3</b>	<b>7·4</b>	<b>7·5</b>	<b>7·6</b>	<b>7·7</b>	<b>7·8</b>	<b>7·9</b>	<b>7·10</b>
<b>8·1</b>	<b>8·2</b>	<b>8·3</b>	<b>8·4</b>	<b>8·5</b>	<b>8·6</b>	<b>8·7</b>	<b>8·8</b>	<b>8·9</b>	<b>8·10</b>
<b>9·1</b>	<b>9·2</b>	<b>9·3</b>	<b>9·4</b>	<b>9·5</b>	<b>9·6</b>	<b>9·7</b>	<b>9·8</b>	<b>9·9</b>	<b>9·10</b>
<b>10·1</b>	<b>10·2</b>	<b>10·3</b>	<b>10·4</b>	<b>10·5</b>	<b>10·6</b>	<b>10·7</b>	<b>10·8</b>	<b>10·9</b>	<b>10·10</b>

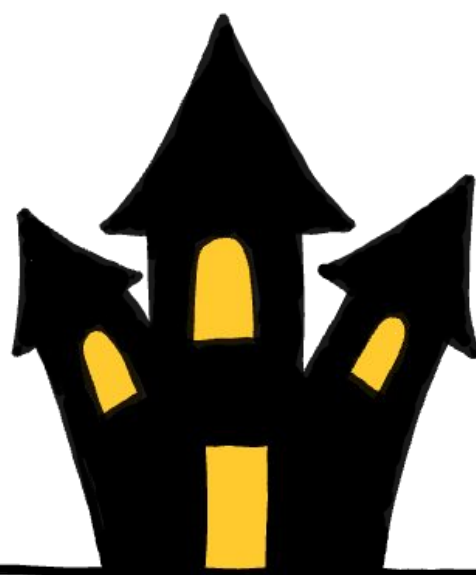




<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	<b>20</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>27</b>	<b>30</b>
<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>28</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>30</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>45</b>	<b>50</b>
<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>30</b>	<b>36</b>	<b>42</b>	<b>48</b>	<b>54</b>	<b>60</b>
<b>7</b>	<b>14</b>	<b>21</b>	<b>28</b>	<b>35</b>	<b>42</b>	<b>49</b>	<b>56</b>	<b>63</b>	<b>70</b>
<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	<b>40</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>64</b>	<b>72</b>	<b>80</b>
<b>9</b>	<b>18</b>	<b>27</b>	<b>36</b>	<b>45</b>	<b>54</b>	<b>63</b>	<b>72</b>	<b>81</b>	<b>90</b>
<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>	<b>60</b>	<b>70</b>	<b>80</b>	<b>90</b>	<b>100</b>

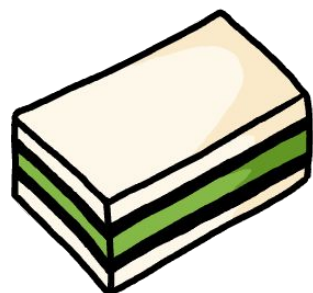
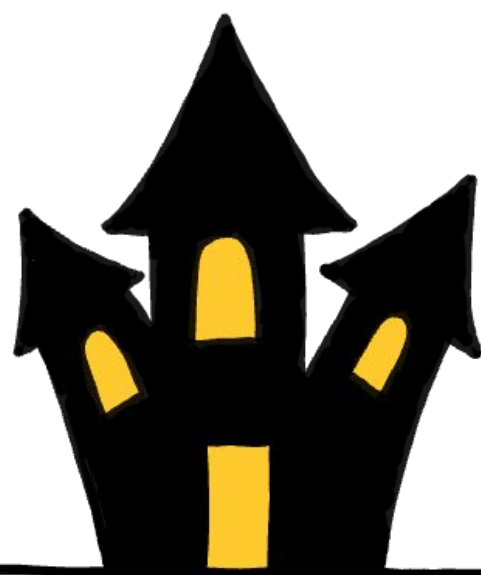




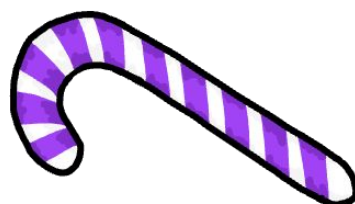


<b>1·1</b> <b>1</b>	<b>1·2</b> <b>2</b>	<b>1·3</b> <b>3</b>	<b>1·4</b> <b>4</b>	<b>1·5</b> <b>5</b>	<b>1·6</b> <b>6</b>	<b>1·7</b> <b>7</b>	<b>1·8</b> <b>8</b>	<b>1·9</b> <b>9</b>	<b>1·10</b> <b>10</b>
<b>2·1</b> <b>2</b>	<b>2·2</b> <b>4</b>	<b>2·3</b> <b>6</b>	<b>2·4</b> <b>8</b>	<b>2·5</b> <b>10</b>	<b>2·6</b> <b>12</b>	<b>2·7</b> <b>14</b>	<b>2·8</b> <b>16</b>	<b>2·9</b> <b>18</b>	<b>2·10</b> <b>20</b>
<b>3·1</b> <b>3</b>	<b>3·2</b> <b>6</b>	<b>3·3</b> <b>9</b>	<b>3·4</b> <b>12</b>	<b>3·5</b> <b>15</b>	<b>3·6</b> <b>18</b>	<b>3·7</b> <b>21</b>	<b>3·8</b> <b>24</b>	<b>3·9</b> <b>27</b>	<b>3·10</b> <b>30</b>
<b>4·1</b> <b>4</b>	<b>4·2</b> <b>8</b>	<b>4·3</b> <b>12</b>	<b>4·4</b> <b>16</b>	<b>4·5</b> <b>20</b>	<b>4·6</b> <b>24</b>	<b>4·7</b> <b>28</b>	<b>4·8</b> <b>32</b>	<b>4·9</b> <b>36</b>	<b>4·10</b> <b>40</b>
<b>5·1</b> <b>5</b>	<b>5·2</b> <b>10</b>	<b>5·3</b> <b>15</b>	<b>5·4</b> <b>20</b>	<b>5·5</b> <b>25</b>	<b>5·6</b> <b>30</b>	<b>5·7</b> <b>35</b>	<b>5·8</b> <b>40</b>	<b>5·9</b> <b>45</b>	<b>5·10</b> <b>50</b>
<b>6·1</b> <b>6</b>	<b>6·2</b> <b>12</b>	<b>6·3</b> <b>18</b>	<b>6·4</b> <b>24</b>	<b>6·5</b> <b>30</b>	<b>6·6</b> <b>36</b>	<b>6·7</b> <b>42</b>	<b>6·8</b> <b>48</b>	<b>6·9</b> <b>54</b>	<b>6·10</b> <b>60</b>
<b>7·1</b> <b>7</b>	<b>7·2</b> <b>14</b>	<b>7·3</b> <b>21</b>	<b>7·4</b> <b>28</b>	<b>7·5</b> <b>35</b>	<b>7·6</b> <b>42</b>	<b>7·7</b> <b>49</b>	<b>7·8</b> <b>56</b>	<b>7·9</b> <b>63</b>	<b>7·10</b> <b>70</b>
<b>8·1</b> <b>8</b>	<b>8·2</b> <b>16</b>	<b>8·3</b> <b>24</b>	<b>8·4</b> <b>32</b>	<b>8·5</b> <b>40</b>	<b>8·6</b> <b>48</b>	<b>8·7</b> <b>56</b>	<b>8·8</b> <b>64</b>	<b>8·9</b> <b>72</b>	<b>8·10</b> <b>80</b>
<b>9·1</b> <b>9</b>	<b>9·2</b> <b>18</b>	<b>9·3</b> <b>27</b>	<b>9·4</b> <b>36</b>	<b>9·5</b> <b>45</b>	<b>9·6</b> <b>54</b>	<b>9·7</b> <b>63</b>	<b>9·8</b> <b>72</b>	<b>9·9</b> <b>81</b>	<b>9·10</b> <b>90</b>
<b>10·1</b> <b>10</b>	<b>10·2</b> <b>20</b>	<b>10·3</b> <b>30</b>	<b>10·4</b> <b>40</b>	<b>10·5</b> <b>50</b>	<b>10·6</b> <b>60</b>	<b>10·7</b> <b>70</b>	<b>10·8</b> <b>80</b>	<b>10·9</b> <b>90</b>	<b>10·10</b> <b>100</b>





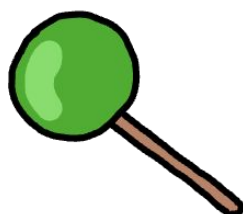
**KR.**



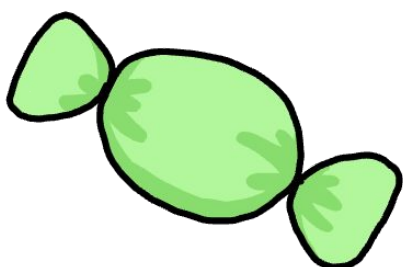
**KR.**



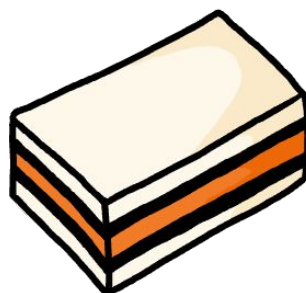
**KR.**



**KR.**



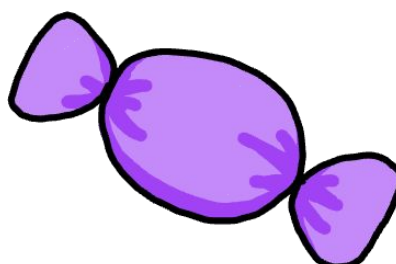
**KR.**



**KR.**



**KR.**



**KR.**



**KR.**



**KR.**

**GIV SLIKSTYKKERNE PRISER FRA 1 TIL 10 KR.**

