

# Fordobling/halvering

## - gennem spil

### Fordobling af 1-6

2	6	10	8	12	4	6	6
8	4	12	2	8			
4	6	8	10	4			
10	8	12	2	12			
4	2	10	12	6			
12	8	6	10	4			
2	10	2	12	2			
10	6	8	4	10			

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én armbånd.

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte dobbelte af 3. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen uden at du sætter et kryds.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Fordobling af 1-20

2	10	14	8	22	16	30	4
8	26	38	12				
8	4	24	40				
6	16	10	1				
0	32	8	30				
6	2	22	40				
6	14	38	6				
8	40	24	12				

### Fordobling af 1-9

2	10	6	18	8	14	16	4
14	12	18	4	18	2	8	12
8	2	16	12	6	18	10	16
16	10	6	14	8	4	18	2
4	8	12	2	10	14	10	12
12	10	18	6	16	4	8	18
6	2	4	16	12	2	14	6
14	8	16	6	4	16	10	14

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én 10-sided terning

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi 6 er det dobbelte af 3. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 2, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Fordobling af hele 100'ere

200	1400	1000	600	1600	400	1800	600
800	1400	200	800				
600	1000	1600	400				
1800	400	1000	1200				
1200	1400	1800	200				
400	1600	800	1200				
800	1200	600	1800				
600	1400	1000	200				

**Fåkl brug:**  
En 10-sided terning med hele 100'ere (000,100, 200 osv.)

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 300, så skal du sætte kryds på 600, fordi 600 er det dobbelte af 300. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 1000, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Fordobling af hele 10'ere

180	140	20	100	60	100	160	20
60	100	80	160	40	120	180	140
100	180	140	80	100	60	160	60
40	120	80	180	160	20	80	120
20	60	160	120	40	140	120	20
140	80	20	100	60	80	40	100
180	100	40	140	80	160	180	120
160	40	60	180	120	20	140	40

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én 10-sided terning med hele 10'ere (00,10, 20, 30 osv.)

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 30, så skal du sætte kryds på 60, fordi 60 er det dobbelte af 30. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 60, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Halvering af hele 10'ere

45	10	30	5	35	15	25	5
35	15	20	40	25	40	45	30
5	25	45	30	5	30		
45	40	10	20	40			
35	20	15	35	45	3		
10	5	30	20	35	10		
25	15	25	10	30	15		
45	10	35	20	5	25		

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én 10-sided terning med hele 10'ere

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 30, så skal du sætte kryds på 15, fordi 15 er halvdelen af 30. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 10, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Halvering af hele 100'ere

50	100	250	450	50	400	200	100
200	300	450	100	350	150	250	350
350	150	300	250	200	400	300	50
50	350	250	50	450	250	200	45
250	100	400	300	350	100	400	150
200	150	200	450	150	450	300	40
350	50	100	350	250	400	150	30
150	400	200	300	100	450	250	50

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én 10-sided terning med hele 100'ere (000,100, 200, 300)

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 300, så skal du sætte kryds på 150, fordi 150 er halvdelen af 300. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 1000, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Fordobling og halvering

45	30	20	15	20	80	35	180
120	40	60	100	5	10	25	120
5	10	35	80	40	160	60	40
180	15	30	45	120	20	140	100
80	160	40	140	60	160	25	45
15	20	35	100	5	30	10	14
80	140	180	25	120	15	160	
45	100	10	60	30	20	35	

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én 10-sided terning med hele 10'ere (0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du enten fordoble eller halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 30, så skal du enten sætte kryds på 60 eller 15, fordi 60 er det dobbelte af 30 og 15 er den halve af 30. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 60, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere eller fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

### Fordobling og halvering

50	100	400	1800	1000	1600	200	250
600	250	800	300	150	350	600	1200
1000	400	350	1200	100	450	1000	150
1800	800	300	50	1400	800	1200	1400
200	150	450	250	1800	200	450	100
600	1400	1000	400	300	1600	600	1600
1800	800	100	350	450	150	350	250
50	1400	1200	200	1600	400	300	50

**Fåkl brug:**  
En farveblyant til hver spiller (j forskellige farver) og én 10-sided terning med hele 100'ere (000,100, 200 osv.)

**Sådan gør z:**  
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, kan du enten fordoble eller halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 300, så kan du enten sætte kryds på 600 eller 150, fordi 600 er det dobbelte af 300 og 150 er den halve af 300. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 1000, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere eller fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

© Maria Grove Christensen - www.grovechristensen.dk - Illustrationer: Maria Grove Christensen

# Fordobling af 1-6

2	6	10	8	12	4	6	6
8	4	12	2	8	10	2	4
4	6	8	10	4	6	10	6
10	8	12	2	12	4	8	12
4	2	10	12	6	12	10	2
12	8	6	10	4	8	6	2
2	10	2	12	2	6	12	4
10	6	8	4	10	8	2	8

## ***I skal bruge:***

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én almindelig 6-sidet terning

## ***Sådan gør I:***

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi 6 er det dobbelte af 3. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Fordobling af 1-9



2	10	6	18	8	14	16	4
14	12	18	4	18	2	8	12
8	2	16	12	6	18	10	16
16	10	6	14	8	4	18	2
4	8	12	2	10	14	10	12
12	10	18	6	16	4	8	18
6	2	4	16	12	2	14	6
14	8	16	6	4	16	10	14

## **I skal bruge:**

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning

## **Sådan gør I:**

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6, fordi 6 er det dobbelte af 3. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 0, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Fordobling af 1-20



2	10	14	8	22	16	30	4
6	32	18	26	38	12	34	20
20	12	28	4	24	40	18	36
28	24	36	16	10	1	20	2
14	6	20	32	8	30	26	32
18	40	26	2	22	40	10	38
30	10	36	14	38	6	34	16
4	34	8	40	24	12	28	22

## ***I skal bruge:***

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 20-sidet terning

## ***Sådan gør I:***

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 13, så skal du sætte kryds på 26, fordi 26 er det dobbelte af 13. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Fordobling af hele 10'ere



180	140	20	100	60	100	160	20
60	100	80	160	40	120	180	140
100	180	140	80	100	60	160	60
40	120	80	180	160	20	80	120
20	60	160	120	40	140	120	20
140	80	20	100	60	80	40	100
180	100	40	140	80	160	180	120
160	40	60	180	120	20	140	40

## I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning med hele 10'ere (00,10, 20, 30 osv.)

## Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 30, så skal du sætte kryds på 60, fordi 60 er det dobbelte af 30. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 00, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Halvering af hele 10'ere



45	10	30	5	35	15	25	5
35	15	20	40	25	40	45	30
5	25	45	30	5	30	10	20
45	40	10	20	40	15	40	25
35	20	15	35	45	35	5	15
10	5	30	20	35	10	40	25
25	15	25	10	30	15	20	30
45	10	35	20	5	25	40	45

## **I skal bruge:**

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning med hele 10'ere (00,10, 20, 30 osv.)

## **Sådan gør I:**

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 30, så skal du sætte kryds på 15, fordi 15 er halvdelen af 30. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 00, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Fordobling og halvering



45	30	20	15	20	80	35	180
120	40	60	100	5	10	25	120
5	10	35	80	40	160	60	40
180	15	30	45	120	20	140	100
80	160	40	140	60	160	25	45
15	20	35	100	5	30	10	140
80	140	180	25	120	15	160	25
45	100	10	60	30	20	35	5

## ***I skal bruge:***

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning med hele 10'ere (00, 10, 20, 30 osv.)

## ***Sådan gør I:***

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, kan du enten fordoble eller halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 30, så kan du enten sætte kryds på 60 eller 15, fordi 60 er det dobbelte af 30 og 15 er det halve af 30. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 00, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere eller fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Fordobling af hele 100'ere



200	1400	1000	600	1600	400	1800	600
1600	400	1200	1400	800	1400	200	800
1000	1400	800	1800	600	1000	1600	400
400	600	1600	200	1800	400	1000	1200
1000	1400	800	1000	1200	1400	1800	200
1600	200	1800	1000	400	1600	800	1200
800	1200	600	1600	800	1200	600	1800
1800	200	1200	400	600	1400	1000	200

## I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning med hele 100'ere (000,100, 200 osv.)

## Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du fordoble og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 300, så skal du sætte kryds på 600, fordi 600 er det dobbelte af 300. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 000, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.



# Halvering af hele 100'ere



50	100	250	450	50	400	200	100
200	300	450	100	350	150	250	350
350	150	300	250	200	400	300	50
50	350	250	50	450	250	200	450
250	100	400	300	350	100	400	150
200	150	200	450	150	450	300	400
350	50	100	350	250	400	150	300
150	400	200	300	100	450	250	50

## I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning med hele 100'ere (000, 100, 200 osv.)

## Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 300, så skal du sætte kryds på 150, fordi 150 er halvdelen af 300. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 000, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.

# Fordobling og halvering



50	100	400	1800	1000	1600	200	250
600	250	800	300	150	350	600	1200
1000	400	350	1200	100	450	1000	150
1800	800	300	50	1400	800	1200	1400
200	150	450	250	1800	200	450	100
600	1400	1000	400	300	1600	600	1600
1800	800	100	350	450	150	350	250
50	1400	1200	200	1600	400	300	50

## I skal bruge:

En farveblyant til hver spiller (i forskellige farver) og én 10-sidet terning med hele 100'ere (000, 100, 200 osv.)

## Sådan gør I:

I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, kan du enten fordoble eller halvere og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 300, så kan du enten sætte kryds på 600 eller 150, fordi 600 er det dobbelte af 300 og 150 er det halve af 300. Hvis du ikke kan krydse et tal over, så går turen tilbage til din modspiller, uden at du sætter et kryds. Slår du 000, så må du sætte kryds over et tal efter eget valg, hvis bare du kan fortælle, hvilket tal man skal halvere eller fordoble for at få valgte tal.

Vinderen er den, som har krydset flest felter i sin farve, når alle felter er taget.