

Tabeltræning

- gennem spil

Spil med 2-tal

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

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 2 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6 for 3 · 2 = 6. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 2 er 6". 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, hvad man skal gange med 2 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

Spil med 5-tabellen

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

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 5 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 15 for 3 · 5 = 15. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 5 er 15". 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, hvad man skal gange med 5 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

Spil med 3-tabellen

3	12	24	6	18	9	15	21
21	9	15	24	12	27	18	3
12	18	27	3	27	21	6	24
24	6	18	15	9	12	3	21
15	3	21	12	6	9	3	18
9	21	15	27	18	12	3	21
27	12	3	21	18	9	15	6
6	18	9	15	12	3	21	18

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 3 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 4, så skal du sætte kryds på 12 for 4 · 3 = 12. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "4 · 3 er 12". 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, hvad man skal gange med 3 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

Spil med kvadrattal

1	9	25	81	4	49	81	16
4	16	81	36	81	9	1	64
64	36	49	1	36	81	16	25
36	25	9	16	49	4	9	81
1	49	4	64	25	9	64	36
49	16	81	36	1	64	25	1
9	4	25	9	64	25	4	49
64	16	36	1	4	49	16	81

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 4, så skal du sætte kryds på 16 for 4 · 4 = 16. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "4 · 4 er 16". 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 gange med sig selv 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

Spil med 10-tal

10	50	30	90	70
70	20	60	80	30
30	50	80	10	90
20	90	40	60	80
60	70	50	90	20
30	40	10	80	50
90	50	60	70	40
10	70	30	90	50
20	10	80	30	70

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 10 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 30 for 3 · 10 = 30. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 10 er 30". 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, hvad man skal gange med 10 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

Spil med 6-tabellen

6	24	12	42	36	24	54	6
18	30	48	18	54	30	36	12
36	12	42	24	48	6	42	54
54	18	6	42	12	42	24	54
12	42	24	54	18	36	18	30
48	36	18	30	30	6	12	42
42	18	54	36	12	42	18	54

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 6 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 18 for 3 · 6 = 18. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 6 er 18". 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, hvad man skal gange med 6 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

Spil med 4-tabelle

4	12	20	32	8	28	16	4
16	28	36	12	36	4	3	12
24	8	4	32	24	12	16	4
36	20	16	28	8	24	28	16
8	32	12	36	16	32	12	8
36	4	20	8	28	4	36	20
16	24	28	16	24	20	8	16
28	8	20	4	36	12	24	16

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 4 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 20 for 5 · 4 = 20. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 4 er 20". 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, hvad man skal gange med 4 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

Spil med 7-tabelle

7	14	35	28	56	7	49	14
21	42	63	7	35	14	49	21
56	28	49	21	42	14	49	56
35	63	7	42	49	14	49	35
14	28	21	56	28	7	49	14
49	35	42	14	49	21	49	35
21	7	28	42	21	14	49	21
63	14	49	35	7	14	49	63

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 7 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 35 for 5 · 7 = 35. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 7 er 35". 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, hvad man skal gange med 7 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

Spil med 8-tabellen

8	24	48	16	72	32	56	8
16	32	40	16	72	32	56	8
40	64	32	16	72	32	56	8
8	48	56	16	72	32	56	8
72	40	24	6	72	32	56	8
32	16	64	40	72	32	56	8
64	56	32	48	72	32	56	8
8	24	64	16	72	32	56	8

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 8 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 24 for 3 · 8 = 24. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 8 er 24". 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, hvad man skal gange med 8 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

Spil med 9-tabellen

9	18	45	72	54	18	81	27
27	36	63	54	45	81	9	63
54	81	18	72	27	72	18	45
36	45	81	9	72	36	54	81
9	63	54	81	36	72	9	36
72	45	27	54	63	18	27	63
36	18	9	72	36	81	45	54
63	27	81	45	18	27	63	9

Få skal bruge:
2 farveblyanter i forskellige farver og en 10-sided terning

Sådan gør I:
I skiftes til at slå med terningen. Det tal du slår, skal du gange med 9 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 45 for 5 · 9 = 45. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 9 er 45". 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, hvad man skal gange med 9 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

TABELTRÆNING gennem SPIL

Der er forskel på at tælle og på at regne. Når man f.eks. regner $5 \cdot 3$ ved at udregne $3+3+3+3+3$ eller bruger tabelremsen og sige 3-6-9-12-15, så er det tællestrategier. Det giver mening i forhold til en forståelse af gangebegrebet, men det er en langsomt og ressourcekrævende. Når eleverne har fået en god forståelse af, hvad multiplikation handler om, så er det vigtigt, at de får lært *nogle* af regnestykkerne fra den lille tabel udenad (bare ved at $5 \cdot 3$ er 15). Så kan de nemlig komme i gang med forskellige hensigtsmæssige regnestrategier, hvor man udnytter det, som man allerede kan, til at regne videre og finde resultatet af det, som man ikke kan endnu.

Disse spil kan bruges til at lære nogle af de forskellige gangestykker udenad. **De vigtigst gangestykker er dem fra 2-, 5-, 10- og 3-tabellen** og herefter f.eks. alle kvadrattallene op til 100. Hvis man kan dem, så er man godt rustet til at kunne opdele andre gangestykker herudfra. Hvis det går let med at lære udenad, så fortsæt endelig med at lære flere af de andre gangestykker udenad også. Men husk at udenadslære ikke må stå alene - det skal suppleres med, hvordan man kan kombinere de regnestykker, man allerede kan, ved udregning af andre gangestykker.

Sådan gør du:

Print de to ark tilhørende den tabel, som du gerne vil træne regnestykkerne fra.

Print på begge sider, så spillepladen er på den ene side og selve tabellen på bagsiden. Man kan evt. laminere arket og bruge whiteboard tusser til markering, hvis man gerne vil kunne genbruge spillet.

Det er vigtigt at eleverne hver gang siger hele gangestykket med resultat (" $3 \cdot 5$ er 15"), så lyden af " $3 \cdot 5$ " kobles sammen med lyden af "15". Da fokus her er udenadslære, så skal eleverne ikke sidde og bøvl med at finde de resultater, som de ikke kan udenad endnu. Når eleverne møder et gangestykke, som han/hun ikke kan huske udenad endnu, så vender de papiret om og kigger på tabellen på bagsiden. Til at hjælpe med automatisering af regnestykket siges både regnestykke og resultat fire gange i træk: Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet). Herefter vender man papiret om igen og sætter sit kryds.

Spil med 2-tabelLEN



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 gange med 2 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 6 fordi $3 \cdot 2 = 6$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 2 er 6". 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, hvad man skal gange med 2 for at få valgte tal.

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

2-tabellen

$$1 \cdot 2 = 2$$

$$2 \cdot 2 = 4$$

$$3 \cdot 2 = 6$$

$$4 \cdot 2 = 8$$

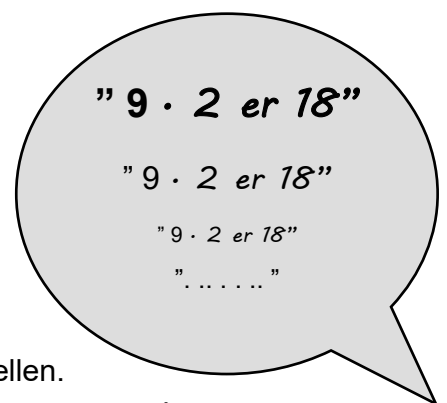
$$5 \cdot 2 = 10$$

$$6 \cdot 2 = 12$$

$$7 \cdot 2 = 14$$

$$8 \cdot 2 = 16$$

$$9 \cdot 2 = 18$$



Print dette på bagsiden af spillet til 2-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 5-tabellen



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

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 gange med 5 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 15 fordi $3 \cdot 5 = 15$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 5 er 15". 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, hvad man skal gange med 2 for at få valgte tal.

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

5-tabellen

$$1 \cdot 5 = 5$$

$$2 \cdot 5 = 10$$

$$3 \cdot 5 = 15$$

$$4 \cdot 5 = 20$$

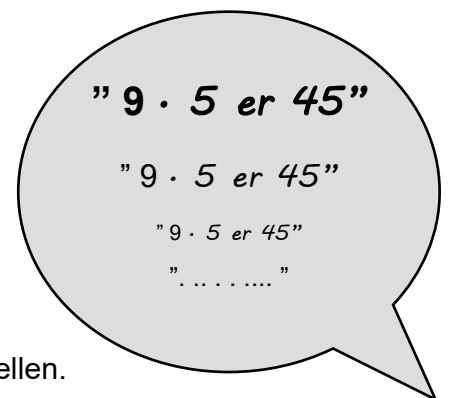
$$5 \cdot 5 = 25$$

$$6 \cdot 5 = 30$$

$$7 \cdot 5 = 35$$

$$8 \cdot 5 = 40$$

$$9 \cdot 5 = 45$$



Print dette på bagsiden af spillet til 5-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 10-tabellen

10	50	30	90	70	40	60	10
70	20	60	80	30	90	40	80
30	50	80	10	90	20	70	50
20	90	40	60	80	40	80	20
60	70	50	90	20	90	10	60
30	40	10	80	50	30	70	40
90	50	60	20	70	40	60	30
10	70	30	90	50	20	10	80

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 gange med 10 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 3, så skal du sætte kryds på 30 fordi $3 \cdot 10 = 30$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "3 · 10 er 30". 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, hvad man skal gange med 10 for at få valgte tal.

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

10-tabellen

$$1 \cdot 10 = 10$$

$$2 \cdot 10 = 20$$

$$3 \cdot 10 = 30$$

$$4 \cdot 10 = 40$$

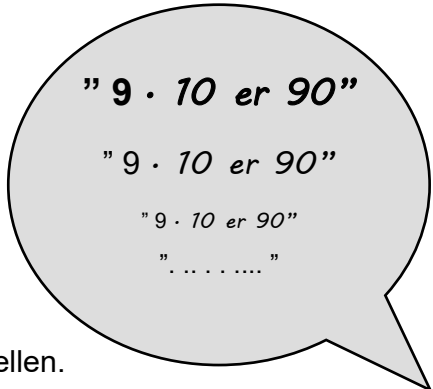
$$5 \cdot 10 = 50$$

$$6 \cdot 10 = 60$$

$$7 \cdot 10 = 70$$

$$8 \cdot 10 = 80$$

$$9 \cdot 10 = 90$$



Print dette på bagsiden af spillet til 10-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 3-tabellen



3	12	24	6	18	9	15	21
21	9	15	24	12	27	18	3
12	18	27	3	27	21	6	24
24	6	18	15	9	27	12	9
15	3	21	12	24	6	27	18
9	21	15	27	18	3	15	6
27	12	3	21	9	24	12	24
6	18	9	15	27	6	21	3

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 gange med 3 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 4, så skal du sætte kryds på 12 fordi $4 \cdot 3 = 12$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "4 · 3 er 12". 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, hvad man skal gange med 3 for at få valgte tal.

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

3-tabellen

$$1 \cdot 3 = 3$$

$$2 \cdot 3 = 6$$

$$3 \cdot 3 = 9$$

$$4 \cdot 3 = 12$$

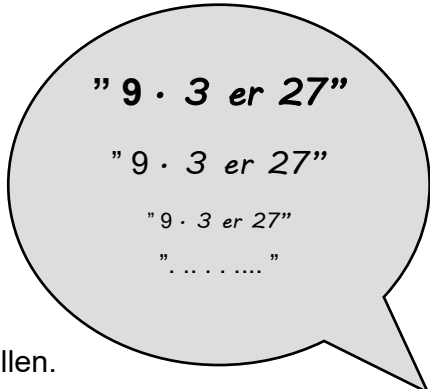
$$5 \cdot 3 = 15$$

$$6 \cdot 3 = 18$$

$$7 \cdot 3 = 21$$

$$8 \cdot 3 = 24$$

$$9 \cdot 3 = 27$$



Print dette på bagsiden af spillet til 3-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med kvadrattal



1	9	25	81	4	49	81	16
4	16	81	36	81	9	1	64
64	36	49	1	36	81	16	25
36	25	9	16	49	4	9	81
1	49	4	64	25	9	64	36
49	16	81	36	1	64	25	1
9	4	25	9	64	25	4	49
64	16	36	1	4	49	16	81

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 gange med sig selv og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 4, så skal du sætte kryds på 16 fordi $4 \cdot 4 = 16$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "4 · 4 er 16". 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 gange med sig selv for at få valgte tal.

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

Kvadrattal

$$1 \cdot 1 = 1$$

$$2 \cdot 2 = 4$$

$$3 \cdot 3 = 9$$

$$4 \cdot 4 = 16$$

$$5 \cdot 5 = 25$$

$$6 \cdot 6 = 36$$

$$7 \cdot 7 = 49$$

$$8 \cdot 8 = 64$$

$$9 \cdot 9 = 81$$

"9 · 9 er 81"

"9 · 9 er 81"

"9 · 9 er 81"

"....."

Print dette på bagsiden af spillet med kvadrattal.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 4-tabellen



4	12	20	32	8	28	12	24
16	28	36	12	36	4	32	20
24	8	4	32	24	12	16	36
36	20	16	28	8	24	28	4
8	32	12	36	16	32	12	32
36	4	20	8	28	4	36	20
16	24	28	16	24	20	8	32
28	8	20	4	36	12	24	16

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 gange med 4 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 20 fordi $5 \cdot 4 = 20$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 4 er 20". 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, hvad man skal gange med 4 for at få valgte tal.

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

4-tabellen

$$1 \cdot 4 = 4$$

$$2 \cdot 4 = 8$$

$$3 \cdot 4 = 12$$

$$4 \cdot 4 = 16$$

$$5 \cdot 4 = 20$$

$$6 \cdot 4 = 24$$

$$7 \cdot 4 = 28$$

$$8 \cdot 4 = 32$$

$$9 \cdot 4 = 36$$

"9 · 4 er 36"

"9 · 4 er 36"

"9 · 4 er 36"

"....."

Print dette på bagsiden af spillet til 4-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 6-tabellen



6	24	12	42	36	24	54	6
18	30	48	18	54	30	36	12
36	12	42	24	48	6	42	54
54	18	6	42	36	54	18	48
12	42	24	54	12	48	24	30
48	36	18	30	24	30	6	54
30	6	12	42	18	48	24	36
42	18	54	36	6	30	48	12

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 gange med 6 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 30 fordi $5 \cdot 6 = 30$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 6 er 30". 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, hvad man skal gange med 6 for at få valgte tal.

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

6-tabellen

$$1 \cdot 6 = 6$$

$$2 \cdot 6 = 12$$

$$3 \cdot 6 = 18$$

$$4 \cdot 6 = 24$$

$$5 \cdot 6 = 30$$

$$6 \cdot 6 = 36$$

$$7 \cdot 6 = 42$$

$$8 \cdot 6 = 48$$

$$9 \cdot 6 = 54$$

" 9 · 6 er 54 "

" 9 · 6 er 54 "

" 9 · 6 er 54 "

" "

Print dette på bagsiden af spillet til 6-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 7-tabellen



7	14	35	28	56	14	56	42
21	42	63	7	35	49	7	63
56	28	49	21	42	63	21	56
35	63	7	42	49	14	56	28
14	28	21	56	28	63	21	49
49	35	42	14	49	35	7	63
21	7	28	42	21	56	28	35
63	14	49	35	7	42	14	63

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 gange med 7 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 35 fordi $5 \cdot 7 = 35$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 7 er 35". 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, hvad man skal gange med 7 for at få valgte tal.

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

7-tabellen

$$1 \cdot 7 = 7$$

$$2 \cdot 7 = 14$$

$$3 \cdot 7 = 21$$

$$4 \cdot 7 = 28$$

$$5 \cdot 7 = 35$$

$$6 \cdot 7 = 42$$

$$7 \cdot 7 = 49$$

$$8 \cdot 7 = 56$$

$$9 \cdot 7 = 63$$

"9 · 7 er 63"

"9 · 7 er 63"

"9 · 7 er 63"

"....."

Print dette på bagsiden af spillet til 7-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 8-tabellen



8	24	48	16	72	32	56	8
16	32	40	56	24	64	40	72
40	64	32	72	40	48	24	48
8	48	56	8	56	16	72	56
72	40	24	64	32	72	48	16
32	16	64	40	8	24	32	72
64	56	32	48	72	16	64	48
8	24	64	16	40	56	24	8

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 gange med 8 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 40 fordi $5 \cdot 8 = 40$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 8 er 40". 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, hvad man skal gange med 8 for at få valgte tal.

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

8-tabellen

$$1 \cdot 8 = 8$$

$$2 \cdot 8 = 16$$

$$3 \cdot 8 = 24$$

$$4 \cdot 8 = 32$$

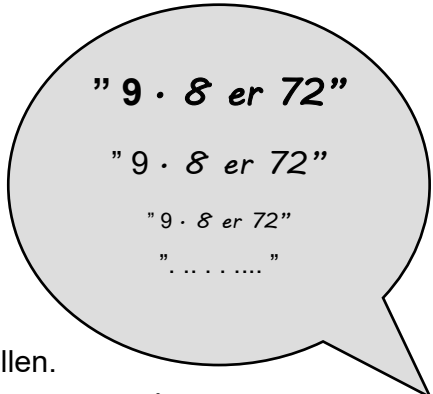
$$5 \cdot 8 = 40$$

$$6 \cdot 8 = 48$$

$$7 \cdot 8 = 56$$

$$8 \cdot 8 = 64$$

$$9 \cdot 8 = 72$$



Print dette på bagsiden af spillet til 8-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.

Spil med 9-tabellen



9	18	45	72	54	18	81	27
27	36	63	54	45	81	9	63
54	81	18	72	27	72	18	45
36	45	81	9	72	36	54	81
9	63	54	81	36	72	9	36
72	45	27	54	63	18	27	63
36	18	9	72	36	81	45	54
63	27	81	45	18	27	63	9

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 gange med 9 og så sætte kryds over resultatet med din farve. Hvis du f.eks. slår 5, så skal du sætte kryds på 45 fordi $5 \cdot 9 = 45$. Sig både regnestykke og resultat højt hver gang: "5 · 9 er 45". 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, hvad man skal gange med 9 for at få valgte tal.

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

9-tabellen

$$1 \cdot 9 = 9$$

$$2 \cdot 9 = 18$$

$$3 \cdot 9 = 27$$

$$4 \cdot 9 = 36$$

$$5 \cdot 9 = 45$$

$$6 \cdot 9 = 54$$

$$7 \cdot 9 = 63$$

$$8 \cdot 9 = 72$$

$$9 \cdot 9 = 81$$

" 5 · 9 er 45 "

" 5 · 9 er 45 "

" 5 · 9 er 45 "

" "

Print dette på bagsiden af spillet til 9-tabellen.

Når du i spillet møder et gangestykke, som du ikke kan huske udenad endnu, så vender du papiret om og kigger her. Sig både regnestykke og resultat fire gange i træk:

Først højt, så almindeligt, så med hviskestemme og så uden lyd (kun inde i hovedet).

Vend papiret om, sæt dit kryds og spil videre.

Måske kan du allerede huske resultatet næste gang du slår samme tal, men ellers vender du bare papiret om og gør det samme igen.