Store tal-domino: spilleregler

3. klasse · 2–4 spillere eller hele klassen · Spilletid 20–30 min

I skal bruge

De 60 brikker (3 ringe à 20: grøn, gul, rød), hjælpekortet, papir og blyant til mellemregninger.

Sådan spiller I

1. **Vælg en farve.** Grøn: hele hundreder og tiere. Gul: plus og minus uden at veksle. Rød: med veksling og priser.
2. Bland de 20 brikker i farven. Giv hver spiller 4 brikker. Resten er bunken.
3. Vend den øverste brik i bunken. Den er start. Alle regner opgaven til højre på den sidste brik i kæden.
4. Har du brikken med svaret på venstre side? Læg den på, og sig mellemregningen højt. De andre tjekker. Har du den ikke, tager du en brik fra bunken.
5. Forkert svar: tag brikken tilbage, og træk en ekstra. Den, der først har lagt alle sine brikker, vinder runden.
6. **Point:** grøn 1, gul 2, rød 3 point pr. brik, du har lagt.

Lang og hurtig version

Lang version (20–30 min): 3 runder, grøn → gul → rød. Læg brikkerne, indtil ringen lukker sig (20 brikker).
Hurtig version (10 min): én farve, 3 brikker til hver.
Klasse-variant "Ringen": én brik til hver elev. Den, der har start, læser opgaven højt. Den, der har svaret, rejser sig og læser sin opgave. Tag tid, og prøv at slå jeres rekord.

Eksempel

Brikken siger **346 + 128**.

Hundreder: 300 + 100 = 400
Tiere: 40 + 20 = 60
Enere: 6 + 8 = 14
I alt: 400 + 60 + 14 = 474

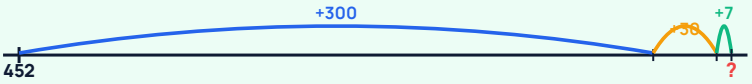


Svar: Den næste brik har **474** på venstre side.

 © 2026 Mattenemt.dk · Må kopieres til brug i egen undervisning

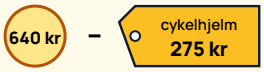
Øv dig

1. 230 + 400 = _____
2. 785 − 350 = _____
3. 452 + 337 = _____



Brug det

4. Mia har 640 kr. Hun køber en cykelhjelm til 275 kr. Hvor mange kr har hun tilbage?



5. På skolen går 238 piger og 196 drenge. Hvor mange elever er der i alt?



Udfordring

6. To brikker er blevet væk. Kæden går sådan: en brik med svaret **512** og opgaven **512 + ? = 700**. Næste brik har svaret **700** og opgaven **700 − ? = 455**. Hvilke tal skal stå på **?**-pladserne?

7. Lav selv en ring med 4 brikker, hvor alle svar er mellem 300 og 600. Byt med en makker.

Til voksne: Spillet træner plus og minus med tre-cifrede tal, overslag og at tjekke ved at regne baglæns.