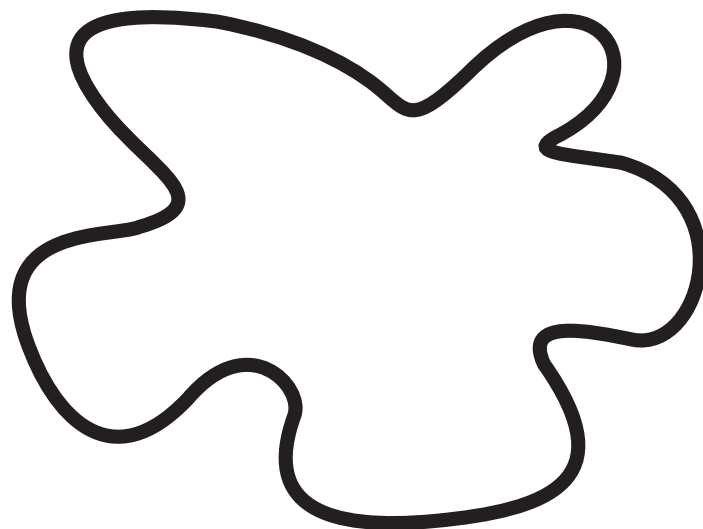


Tallet 0



Dette opgavehæfte tilhører:



Agent Anton om tallet 0

Agent Anton er sulten. Hjælp ham med at finde noget at spise ved at farve alle 0'er. Sæt ring om det han finder.



1	0	2	a	6	j	8
a	0	6	y	h	u	p
4	0	0	0	0	7	j
s	5	h	a	0	0	5
v	g	7	g	5	0	7
1	0	0	0	0	0	g
0	0	9	k	4	3	i



Hjælp Agent Anton med at sætte **x** over de 0'er, som ikke er vigtige.




~~0~~00320

04560

00670

Agent Anton om tallet 0

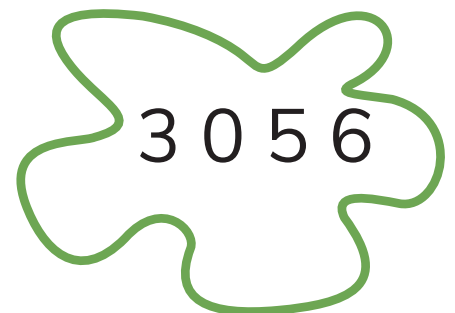
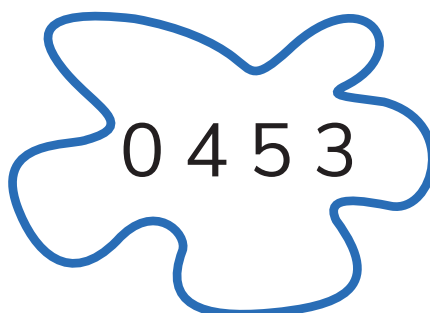
Agent Anton er sulten. Hjælp ham med at finde noget at spise ved at farve alle 0'er. Sæt ring om det han finder.



o	0	o	o	o	o	o
o	0	0	0	0	0	0
o	o	0	o	o	o	0
o	o	o	0	0	0	0
o	o	0	0	o	o	o
o	0	0	o	o	o	o
0	0	o	o	o	o	o



Agent Anton har lavet 3 koder. Sæt ring om de 0'er, der IKKE kan undværes.



Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at kende forskel på 0 og bogstavet o. Sæt streg under den rigtige sætning.




Nul står foran.


Nul står i midten.

Nul står bagved.

036

Tæl 0'er 

0	o	o
o	o	o
0	o	o
o	o	o

Tæl 0'er 

0	o	o	o
o	o	o	o
o	o	o	o
o	o	o	o

Nul er ingen steder.

Nul er 2 steder.

Nul står forrest.

600

Skriv på linjen.

0-0-

o-o-

Agent Anton om tallet 0

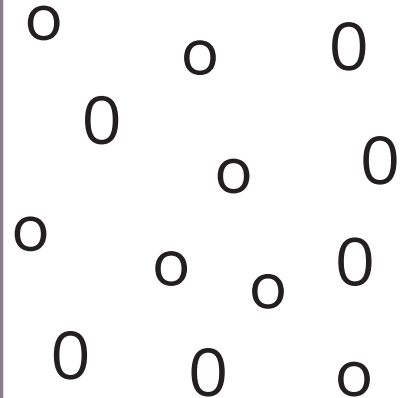
Hjælp Agent Anton med at kende forskel på 0 og bogstavet o. Sæt streg under den rigtige sætning.

Nul står i kø til is.
Nul står i midten.
Nul står bagved.

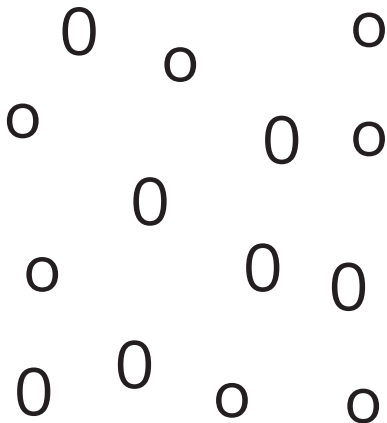
502



Tæl 0'er



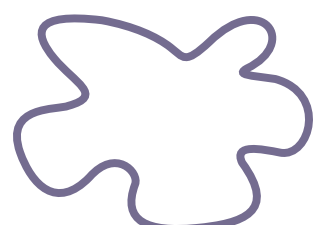
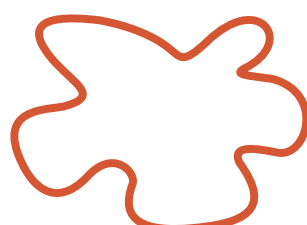
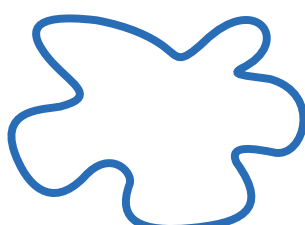
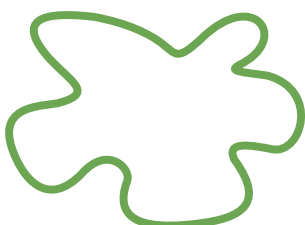
Tæl 0'er



Nul er ingen steder.
Nul står i bagerst.
Nul står forrest.

170

Hjælp Agent Anton med at skrive 4 forskellige tal i pletterne, som indeholder 0.



Agent Anton om tallet 0



I nogle tal kan 0 undværes. Hjælp Agent Anton med at finde dem og sæt **X** over 0. Det må ikke ændre tallets værdi.



~~0~~8

70

02

05

60

80

03

00

10

02

90

09

0

07

30

Skriv de vigtige ord på linjen.

Plads

Position

Agent Anton om tallet 0



I nogle tal kan 0 undværes. Hjælp Agent Anton med at finde dem og sæt **X** over 0. Det må ikke ændre tallets værdi.



~~0~~9

90

01

05

50

60

02

10

20

06

70

07

0

03

30

Skriv de vigtige ord på linjen.

Foran

Bagved

Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at farve antonymer i samme farve. Antonymer er ord, der betyder det modsatte.

glad

sidst

bagved

højre

bred

trist

forrest

foran

bagerst

smal

venstre

først

Hjælp Agent Anton med at sætte kryds, hvor 0 ikke er nødvendig. Lav en cirkel om 0, hvor den er vigtig.

~~$1 + 9 = 10$~~

$02 + 5 = 07$

$0 + 5 = 5$

$5 + 5 = 10$

$6 + 07 = 13$

$6 + 7 = 013$

$10 + 2 = 12$

$0 + 0 = 00$

$0 + 1 = 1$

$09 + 1 = 10$

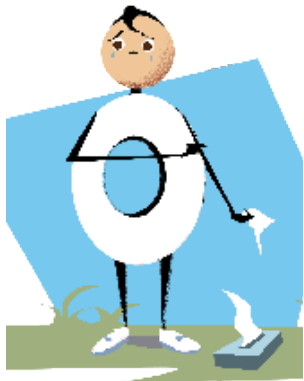
$0 + 5 = 005$

$0 + 9 = 09$

Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at finde det rigtige ord.
Prik vokaler i alle ord og tæl, hvor mange du har prikket.
Skriv antallet i kassen.



- trist
- otte
- fem



- Fem
- nul
- lige



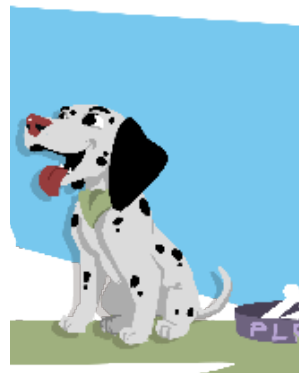
- syv
- hul
- tre



- hul
- ni
- gave



- først
- otte
- fem



- nul
- Plet
- færre

Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at udføre de 5 opgaver. Prik og tæl vokaler. Skriv antallet i pletterne.



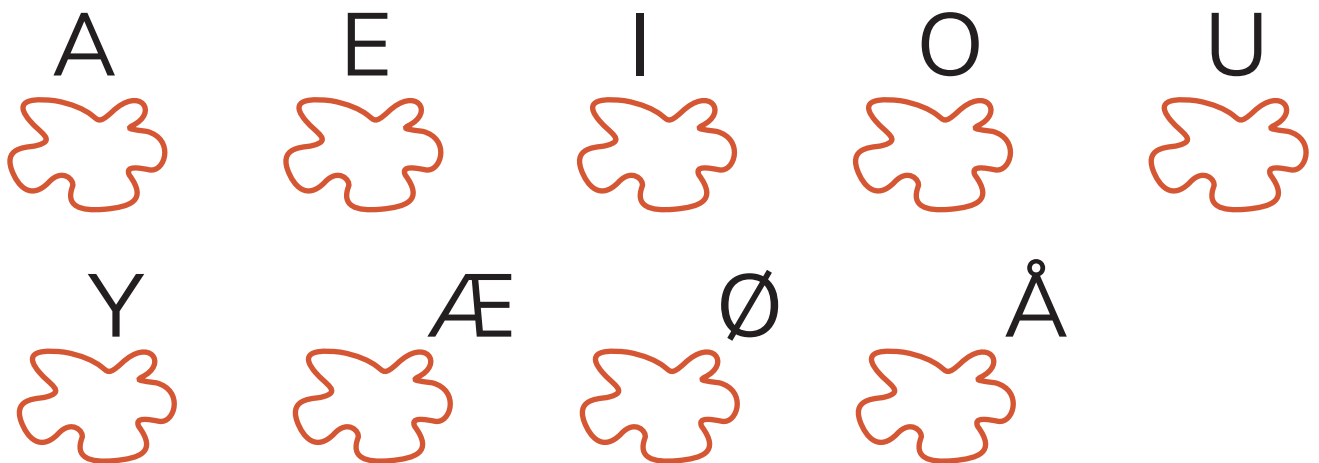
1. Rejs dig op og hop nul gange.

2. Tag intet og giv det til din side-makker. Pas på du ikke taber det.

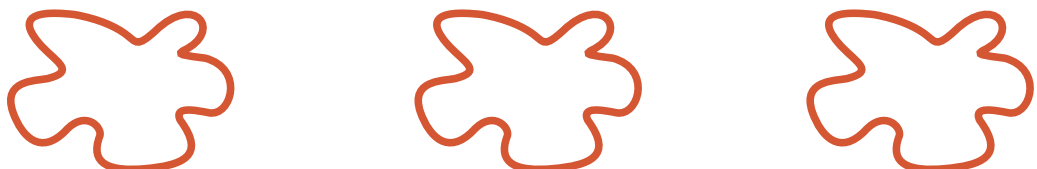
3. Kig på klokken. Sig ingenting i 2 minutter.

4. Rejs dig op. Gå ingen steder.

5. Find et papir. Skriv dit navn nul gange på papiret.



Hjælp Agent Anton med at finde de 3 vokaler, der er brugt 0 gange. Skriv dem i pletterne.



Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at finde ud af, om sætningen er sand **S** eller falsk **F**.

Sæt ring om de matematik-ord du kan finde.



1. Nul står først og er sur.



2. Tre er grøn og står i midten.



3. Nul har en vigtig plads.



4. Ni står sidst og er glad.



1. Penge er ingenting værd.



2. 10 en-kroner er lige så meget værd som 1 ti-krone.



3. Der er 13 kroner i alt.




4. Der er 12 kroner i alt.



Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at finde ud af, om sætningen er sand  S eller falsk  F.

Sæt ring om de matematik-ord du kan finde.

1. Plet er en kat.




2. Plet er en hund, og er ven med Nul.



3. Plet sidder bagerst og er sur.



4.  Nul står først og er glad.



1. Nul er trist, fordi han ikke er noget værd.



2. Nul har ingen pletter.



3. Nul får 10 pletter.

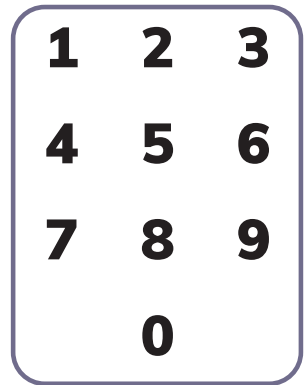
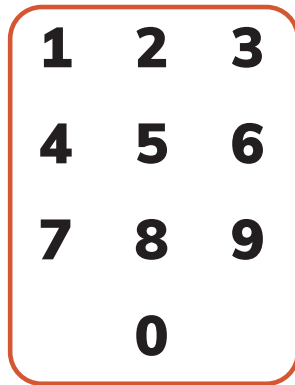
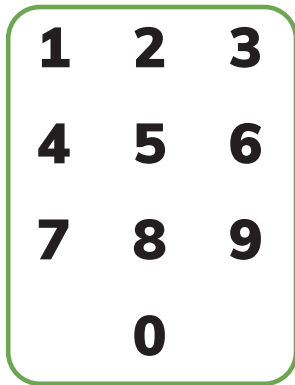
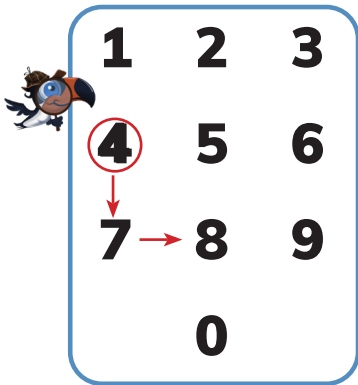


4. Nul har et stort hul i maven.

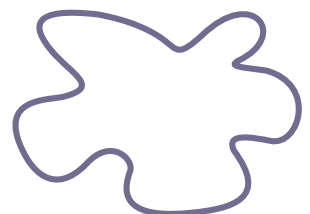
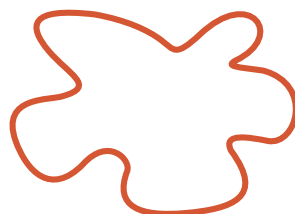
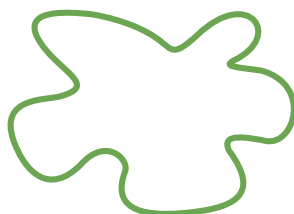
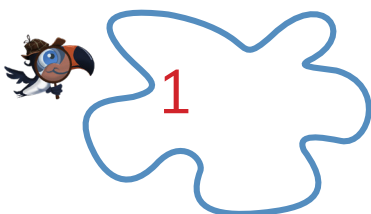
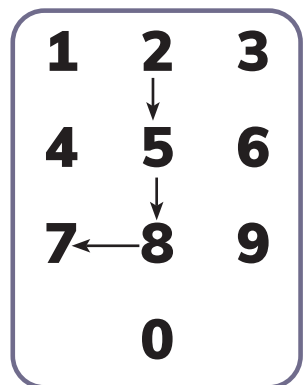
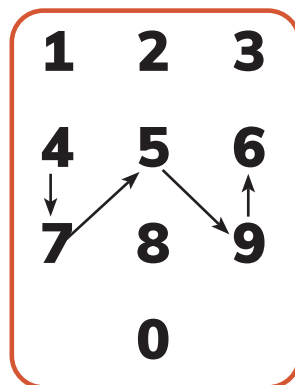
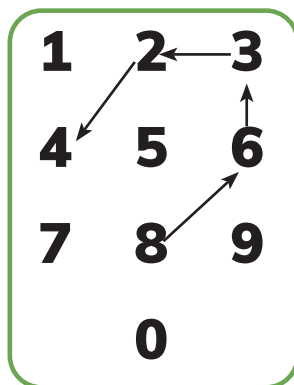
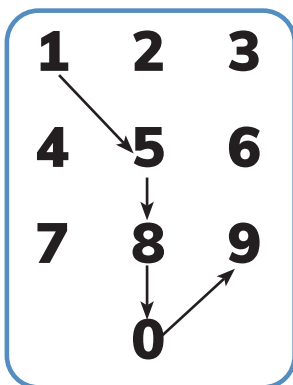


Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at låse mobiltelefonen op. Farv koden og sæt pil.



Agent Anton har glemt koden på 5 cifre til sin mobiltelefon. Kan du hjælpe ham?



Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at åbne låsen ved at løse koden.

Ulige ciffer	Ingen-ting	Blå	Lige ciffer
7			

Flower with numbers: 5, 8, 0, ~~7~~

Rimer på hul	Bruger briller	Er 10'er ven med 1	Kommer før 3

Flower with numbers: 1, 9, 2, 3, 0

Er trist	Sidste bogstav i fire	Lig med	Rimer på tyv

Flower with letters and symbols: 0, 7, =, 4, P, E

Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at åbne låsen ved at løse koden.

10-ven med 4	Grøn	Ulige ciffer	Ingen-ting

Flower: 3 (green), 6, 1, 0

Første bogstav i plus	Vokal	Konsonant	Vokal i hus

Flower: A, P, M, U, 2

Lige ciffer	Pletfri	Rød	Rimer på tyv

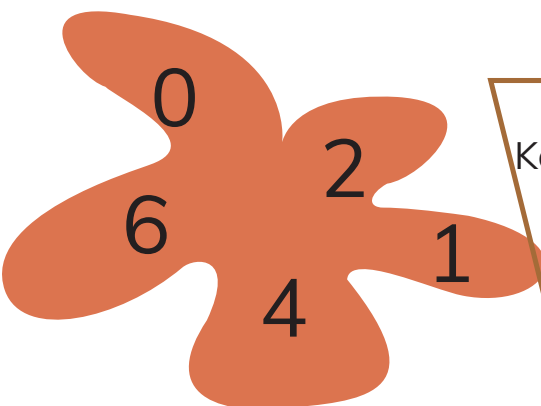
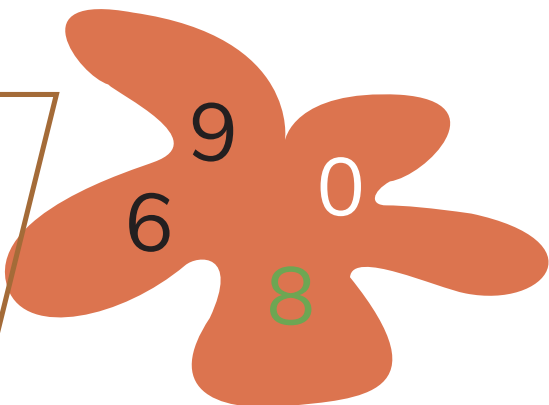
Flower: 0, 4, 8 (red), 7, 5, 3

Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at åbne låsen ved at løse koden.
Lav din egen kode nederst.

Rimer på heks	Hvid	10-ven med 1	Grøn



Kommer efter 5	Er trist	Kommer før 5	10-ven med 8



Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at farve de pletter, hvor regnestykket giver 0.



$8-8$

$0-0$

$9-6$

$7-7$

$2+3$

$6-5$

$1-1$

$6-4$

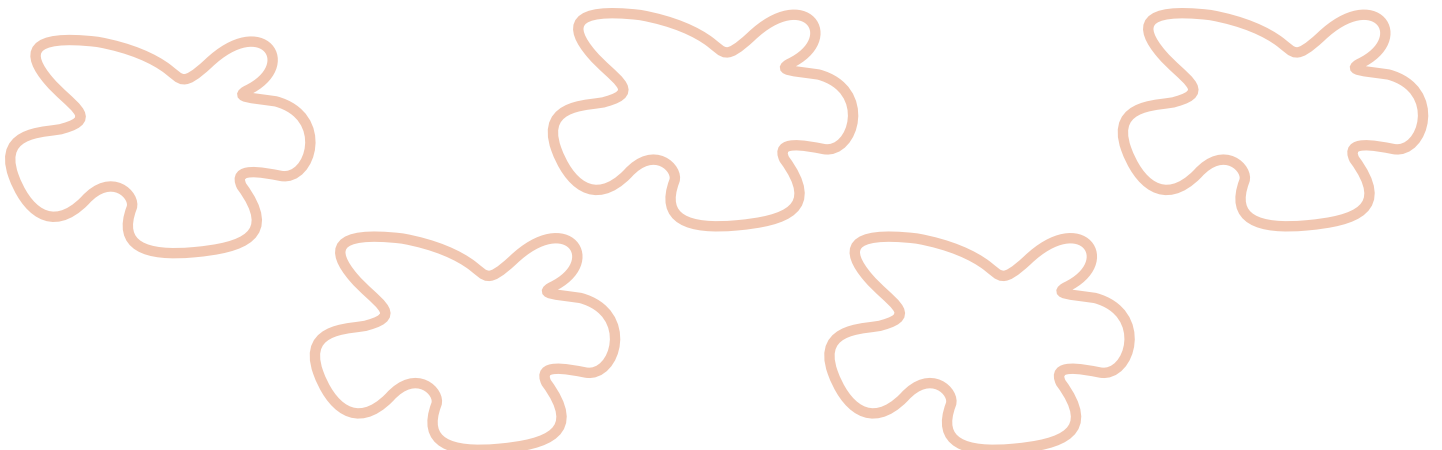
$8+8$

$4-0$

$7-0$

$0+0$

Find på 5 forskellige regnestykker, der giver 0.
Skriv dem i pletterne.



Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at læse regnehistorien og skriv regnestykket, der passer til.

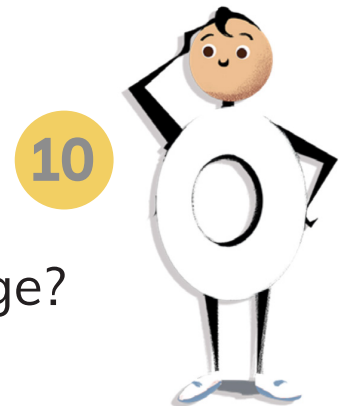
Nul har 10 kroner med til bageren.

Bageren har ikke flere boller, og

Nul køber ingenting.

Hvor mange penge har Nul tilbage?

$$\square - \square = \square$$



Nul og Tre spiller fodbold.

Nul skyder 5 gange på mål.

Tre redder den 5 gange.

Hvor mange mål har Nul scoret?

$$\square - \square = \square$$



Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at veksle mønter til det færreste antal. Tegn mønterne. Du må bruge 5 2 1

2 2

Skriv de vigtige ord på linjen.

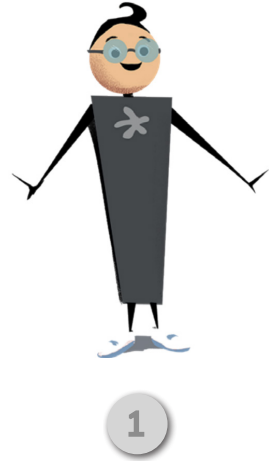
Veksle

Antal

Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at sætte ring om det tal, der har flest penge. Sæt streg under det tal, som har færrest.



Skriv de vigtige ord på linjen.

Flest

Færrest

Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at finde de 7 vigtige ord.



i	v	v	æ	r	d	i	s	f
n	d	g	h	e	w	p	o	o
g	f	q	ø	b	t	o	p	r
e	q	p	å	a	y	s	p	a
n	u	l	p	g	u	i	æ	n
t	w	a	o	v	i	t	k	l
i	e	d	c	e	x	i	f	g
n	e	s	s	d	a	o	c	b
g	f	y	m	b	n	n	å	z

~~ingenting~~ - nul - plads - værdi
position - bagved - foran

Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at farve synonymer i samme farve. Synonymer er ord, der betyder det samme.

addition

plads

plus

trist

nul

ked

intet

ingen

tom

position

Hjælp Agent Anton med at farve alle de bogstaver, som kan bruges i ordet.

gl_d

a

b

ø

l

p

tr_st

e

u

ø

a

i

_let

p

f

e

s

å

plad_

e

r

y

s

b

f_m

e

l

s

k

u

Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at finde 3 ting i klassen, som er foran. Skriv og tegn.



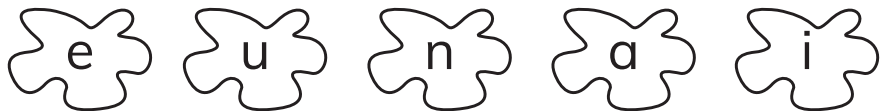
Hjælp Agent Anton med at farve alle de bogstaver, som kan bruges i ordet.



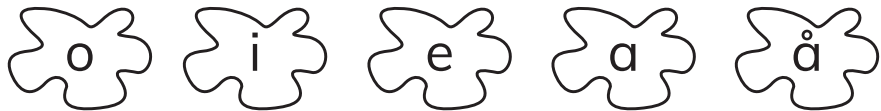
n_l



_de



t_



l_s



hu_



Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at farve, ord der ender på samme konsonant. Skriv de ord, der ikke er blevet brugt i kasserne.

foran

nul

koden

mønt

plet

plads

værdi

lås

hul

fire



Agent Anton har lavet koder. Hvilke 0'er er ikke vigtige. Sæt kryds.

9860

5702

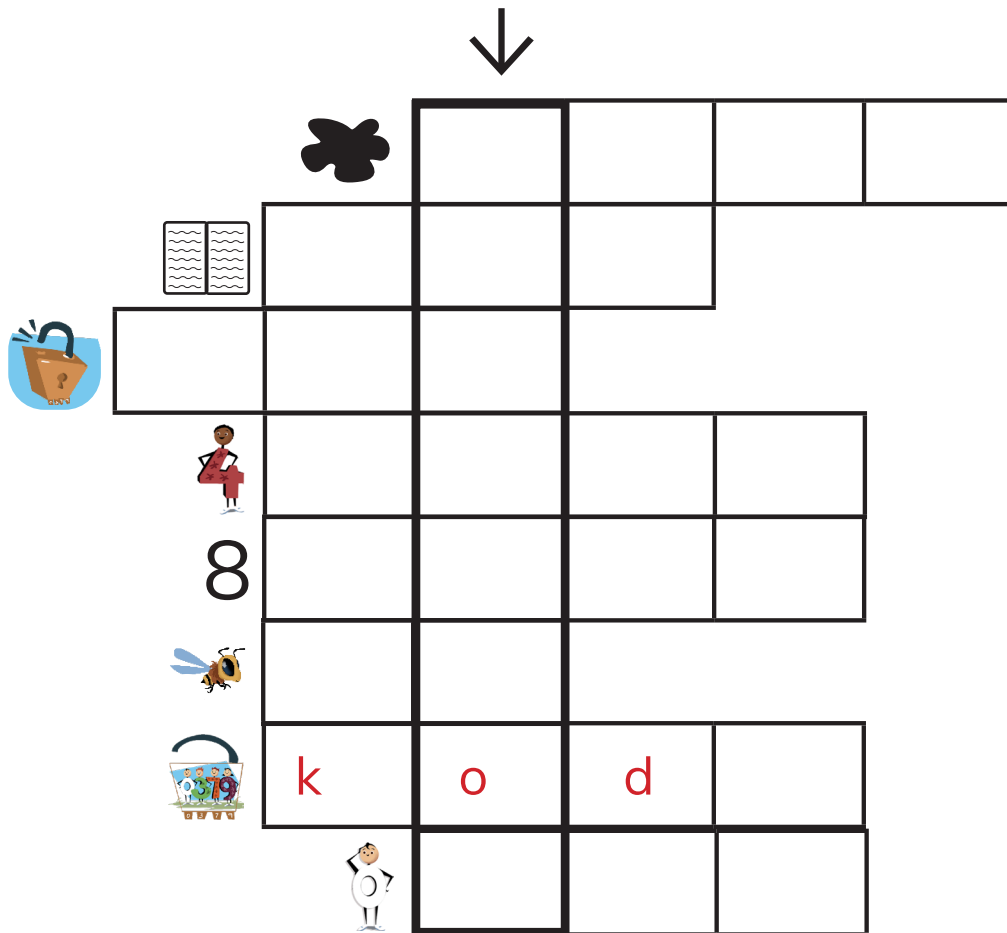
4056

0821

Agent Anton om tallet 0



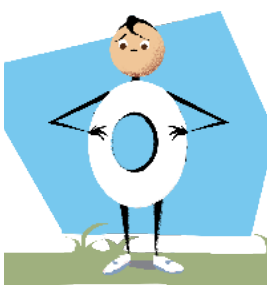
Hjælp Agent Anton med at løse koden. Skriv kodeordet på linjen.



Kodeord: _____



Hjælp Agent Anton med at finde det billede, hvor Nul er glad. Sæt ring.



Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at farve ord, der starter med samme konsonant.

Nul

blå

foran

på

bagved

trist

Plet

før

tom

nu










Plet gør Nul glad. Vis Agent Anton, hvad der gør dig glad. Skriv og tegn.



Agent Anton om tallet 0

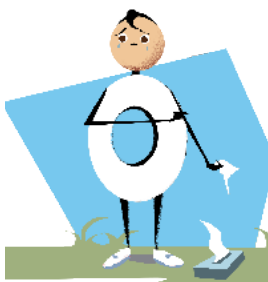
Hjælp Agent Anton med at løse koden. Skriv kodeordet på linjen.

↓

	t	r	i				
							
							
							
							
							
							
							
							

Kodeord: _____

Hjælp Agent Anton med at finde det billede, hvor Nul er trist. Sæt ring.



Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at farve ord, der rimer på nul.



hul

trist

bagved

hund

plet

kul

foran

mave

værd

ingen

grin

nål

mål

bold

på

gulv

Hvad gør dig trist? Tegn.

Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at finde ud af, om disse ord er navneord. Sæt streg.

ingenting

nul

værdi

JA

NEJ

plads

foran

bagved

Skriv de vigtige ord på linjen.

Nul

Ingenting

Agent Anton om tallet 0

Hjælp Agent Anton med at sætte det rigtige udsagnsord fra bogen ind i teksten.

Nu skal vi _____ .

cykle - hus - lege

De andre tal _____ .

hund - plet - griner

Du kan jo _____ dine pletter.

ingen - værdi - tælle

Du har et _____ i din mave.

lås - foran - hul

Jeg har ingen _____ .

nul - plet - tælle

Hjælp Agent Anton med at regne. Skriv resultatet.

$3 + 0 =$

$4 - 0 =$

$0 + 7 =$

$6 - 0 =$

$0 + 0 =$

$0 - 0 =$

$7 + 0 =$

$9 - 0 =$

Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at finde de sætninger, som hører sammen.

Kan du

Jeg har ingen plet

Nul er ked

Ingen ser mig når

Et holder

Nul har en

De andre tal synes

Nul er glad

Nul har et

hul i maven.

siger Nul.

jeg står foran.

af det og trist.

vigtig plads.

om Nul.

for Plet.

det er synd for Nul.

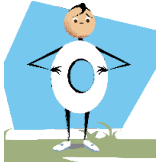
åbne låsen?



Agent Anton om tallet 0



Hjælp Agent Anton med at gøre sætningerne færdige ved at skrive i kasserne.



Nul bliver trist når ...



Hvis Nul ingen pletter har, er det fordi ...



Når Nul har en vigtig plads, så ...



Hvis Nul får en gave, så ...



Nul føler sig noget værd, hvis ...
