**Bager:**  
1: Standard nem plus  
  
2: Lidt svære plus med 5 bygninger  
  
3: En med en helt masse små tal, samt også vinduer hvor man skal gange.  
  
4: Små tal igen (dog nogle lidt nye tal), men man starter sådan halvvejs inde, så går man første bygning frem,   
finder ud af at man har glemt sin pung der er hele vejen tilbage, så henter man den,   
går hen til bageren, og går så hjem igen.   
  
5: Hvert hus er 3 gange så langt som de før. Hvor langt er der til bageren? Hvis kun længden på det hus i midten, så de er nødt til både at gange og dividere for at få deres svar.  
  
6: Hvis der er X meter til bageren, og hver bygning er Y gange større end den tidligere, hvor stor er den midterste så?  
  
7: Hvert hus er nu 2 gange så langt som det næste, plus 3.5m længere end det. Hvor langt er der til bageren? Igen kun hvis den midterste. Måske hav fire huse.  
  
8: Modsat sidste opgave. Nu hvor man har den totale længde, og skal finde det første hus længde.  
  
9: Noget med et system af ligninger. Man for givet bestemte længder, og skal finde ud af hvor store to huse er.  
  
10: To bjerge med *sindssygt* høje længder, og også et relativt stort mellemrum imellem. Find den totale distance. Det ene bjerg er 2.5 gange ligeså langt som det andet. Her skal de altså prøve at gange og plusse store tal med hinanden uden at lave fejl.  
  
11: Der er nu to veje hen til bageren. Hvor mange gange længere er den ene vej end den anden? Det skal være to kommatal man er nødt til at dividere med hinanden.   
  
  
**Træ hop:**  
1: Først 2 ”normale” opgaver med det. Begge har komma tal med.  
  
2: Nu 1 hvor der er to folk der hopper samtidig.  
  
3: Nu 2 hvor der er visse distancer der er markeret til at være dobbelt og trippelt / bare være identiske med hinanden.  
  
4: Nu 2 hvor der er to træer der flyder i vandet. Det ene træ synker langsomt, den andet gør ikke. Manden hopper fra træ til træ.  
 **Long explanation:**  
1: Der er tre slanger. To er korte, den ene er pænt lang.  
Den ene af de små slanger har sådan en længde, at man skal sætte sin fod foran den næste, så sætte sin fod foran den næste igen, og så lige en gang til. Så vil have den slanges længde! Den anden lille slange har en længde så man skal sætte sin fod foran den næste, gøre det igen, gøre det endnu en gang, og så lige to gange mere. Hvis man udstrækker hver af de små slanger så meget, at man kan sætte den ikke-udstrakte version foran sig selv, og så sætte en trekvart skåret over del af den ikke-udstrakte, og så har man den udstrakte. Det her gælder altså begge små slanger. Hvis man lægger de to nye, udstrakt slanger for hinandens ende, så har de en længde på den store slange. Hvor mange gange skal man sætte sin fod foran den næste for at få den store slange?  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Det med det dårlige tryllekunstner-trick her).  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Ski-hoping:**  
1: Skihopperen har en hastighed på X. Hvor langt er han efter Y sekunder?  
  
2: Skihopperen har en hastighed på X. Hvor mange sekunder før han er Y fremme?  
  
3: Da der er gået X sekunder, har han nået Y. Hvornår når han enden ved Z?  
  
4: Endnu en med hvornår han når enden. Nu skifter stejlheden bare nogle steder, og hver sted den går mere nedad så er hastigheden højere, men distancen den gør det er det samme  
  
5: Ligesom sidste opgave, men endnu flere ”hak” hvor den går nedad. Samme distance.   
  
6: Sig at hastigheden bliver plusset med X/mængden af hak, ved hver hak. Hvor mange hak skal der være for at det tager Y, hvis distancen ved hver stadig er det samme som før?  
  
7: Sig nu at ved hvert X sekunder bliver manden/personen Y hurtigere. Hvis personen starter med Z m/s, og banen er W lang, hvor meget tid tager det?  
  
8: En meget lignende opgave, men nu hvor du faktisk introducere ordet ”acceleration” først. Så opgaven er beskrevet med ”acceleration” i stedet for ”han går så meget hurtigere på så mange sekunder”.

**Rektangel (DROP DET MED PARANTESER!):**  
1: Først nogle basic nogle hvor man skal få strengen til at passe.  
  
2: Så nogle modsat hvor man får figuren, og så skal give en passende streng (altså sige hvad for et regnestykke den viser).  
  
3: Så nogle ligesom de første slags opgaver, men nu kan bare ikke automatisk se strengen på den figur man ændrer på. Man er nødt til at gøre det selv!

**Shortest path:**  
1: Bare find den korteste vej. Kun plus. Nogle kommaer. 2 af disse.  
  
2: En der er præcis ligesom den aller første, men hver vej er to gange så stor. Det bliver ikke sagt explicit.  
  
3: En der fundamentalt er det samme som den første, den er bare tegnet lidt anderledes. Så svaret og selve den Graph det er, er præcist det samme. Bare tegnet lidt anderledes.  
  
4: Find den *længste* vej man kunne tage, uden at ramme samme stykke. 2 af disse.  
  
5: Man skal finde den korteste eller længste vej som før, men man *skal* nu køre en bestemt retning på hver vejdel.  
  
6: Der er rundkørsler med, som man kan kører rundt i en bestemt maksimum antal gange. Både nogle hvor man skal finde den korteste og længste rute her.  
  
7: Et (spil?) hvor man er på jagt. Begge biler kører samme hastighed. Man må ikke være på samme vej, så bliver man spotted. Den anden bil følger bestemte regler.  
  
8: Nogle lignings-opgaver hvor man for givet bestemte informationer, og skal finde bestemt længder på veje. Man får ofte den korteste længde, eller måske den længste længde. Man har ikke længden på alle veje! Det variere fra opgaver til opgave. Der er også rundkørsler med. Samt også nogle ting hvor man bare for at vide at de er lige lange (for at man så er nødt til at gange). En del potentiale her!  
  
**Barrel (HER IKKE MED MÆND UDE I SIDEN. KUN BALLONER OG VÆGTE!):**1: Først to super nemme hvor man bare lærer hvordan spillet virker. En med kun vægte, og en hvor balloner også er med.  
  
2: En hvor der er sat X balloner på i starten. Ved hjælp af at bruge vægte skal man finde ud af hvor meget ballonerne løfter hver.  
  
3: Simpel med qoutient og remainder. Tønden kan tage en last på X. Vægten vejer Y. Hvor mange vægte er muligt. Hvor meget ekstra kan tønden tage?  
  
4: En hvor der kun er vægte. Man bliver spurgt om det er muligt at finde ud af præcist hvor meget last tønden kan tage, hvis du ved at det er et helt tal? (svaret er nej selvfølgelig).  
  
5: En hvor der nu både er vægte og balloner. Igen bliver man spurgt om det er muligt. Her er det faktisk muligt, og man skal selvfølgelig naturligt også give selve svaret så.

6: Tøndens tal er givet til noget ret stort, og man har forskellige vægte nu. Hver er lidt mindre end den tidligere. Man har ikke fået givet tallet på nogle af vægtene, men dog har man fået tallet på ballonen. Man bliver nu spurgt om hvor få vægte man kan have, hvis man stadig også gerne vil have at de lige præcis vejer den last tønden kan tage. Altså, OK svær.

**Vand:**  
Bassicly to typer opgaver her. A) uden at se videon skal de finde ud af hvor lang tid det tager, og hvor meget vand der ender hvor. B) de ser videon, og skal så finde ud af bestemte ting omkring den vej vandet gik, og de ting der er på banen. Fx kan vandet altså gå ind i tunneler, hvor man så er nødt til at bruge de få informationer man har.

Nogle af de elementer der på bakken/banen er:  
-Døre der åbner efter timere, eller efter der er nok vand bestemte steder.  
-Vinduer, hvor man kan se en smule ind til tunneler.  
-Måske elevatorer hvis du løber tør for ideer?