



Hopp videre med

KENGURU

- en videre utforskning av oppgaver fra Kengurukonkurransen

Elin har tegnet et stort hoppeparadis på asfalten.
Hver gang hun skal hoppe, hopper hun til den ruta
hvor tallet er 3 større enn det tallet hun står på.
Hun starter i rute 1.

Hvilket tall er det største Elin kan hoppe til?

1	5	8	11
4	7	10	14
24	23	13	18
21	19	16	20

A 11

B 14

C 18

D 19

E 24

Ecolier 2020, oppgave 6

Oppgave 1)

Anton har tegnet et hoppeparadis på asfalten.
Han starter i rute 1. Hver gang han hopper, hopper han til en
naborute med et tall som er 2 større enn det tallet han står på.

Hvilken rute har det største tallet som Anton kan hoppe til?

5	3	1	3
7	9	4	5
19	11	16	7
15	13	12	10

Oppgave 2)

Abdi har tegnet et hoppeparadis på asfalten.
Han starter i rute 1. Hver gang han hopper, hopper han til en
naborute med et tall som er 3 større enn det tallet han står på.

Hvilken rute har det største tallet som Abdi kan hoppe til?

7	3	1	4	6
10	15	5	7	9
14	18	8	10	13
26	23	20	17	15
28	30	25	23	19





Oppgave 3)

Alma har tegnet et hoppeparadis på asfalten.
Hun starter i rute 1. Hver gang hun hopper, hopper hun til en naborute med et tall som er 2 større enn det tallet hun står på.

Hvilken rute har det største tallet som Alma kan hoppe til?

7	3	1	4	6
10	15	5	7	9
14	18	8	10	13
26	23	20	17	15
28	30	25	23	19

Oppgave 4)

Ayma har tegnet et hoppeparadis på asfalten.
Hun starter i rute 1. Hver gang hun hopper, hopper hun til en naborute med et tall som er 1 eller 4 større enn det tallet hun står på.

Hvilken rute har det største tallet som Ayma kan hoppe til?

28		1		3
	6		14	7
	26	24		
21	30		19	12
	19		14	

Oppgave 5)

Du skal tegne et hoppeparadis på asfalten.
Du skal starte i rute 1. Hver gang du skal hoppe, skal du hoppe til en naborute med et tall som er 3 større enn det tallet du står på.

Fyll inn de tomme rutene du trenger slik at du kan hoppe til ruta med nummer 46.

	46	1		8
	44			
		9		13
	30		24	
	28			

Oppgave 6)

Du skal tegne et hoppeparadis på asfalten.
Du skal starte i rute 1. Hver gang du skal hoppe, skal du hoppe til en naborute med et tall som er 2 eller 4 større enn det tallet du står på.

Fyll inn rutene slik at du kan hoppe til størst mulig tall.

1				

