

Algebra åk 7

Koordinatsystem Sänka skepp



[Koordinater, hur gör man?](#)

Ett *koordinatsystem* får du om du korsar två tallinjer.

Den vågräta linjen kallas *x-axeln* och den lodräta *y-axeln*.

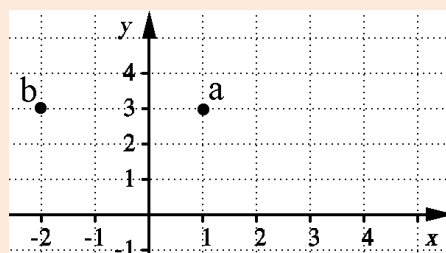
x-koordinaten anger avståndet utmed *x-axeln*.

y-koordinaten anger avståndet utmed *y-axeln*.

Origo är punkten där *x-* och *y-axeln* skär varandra.

I ett koordinatsystem kan du lägga in punkter, som skrivs med parantes (x, y) . Punkten kallas *koordinat*.

Origo har koordinaten $(0,0)$ som utläses "noll noll".



Ex Punkten **a** har koordinaten $(1,3)$, utläses "ett & tre".

Punkten **b** har koordinaten $(-2,3)$, utläses "minus två & tre".



Uppgift "Sänka skepp"

1. Rita två koordinatsystem med (*se nästa sida*)

x-axeln: Från -5 till 5

y-axeln: Från -5 till 5

2. Pricka in följande skepp i det ena koordinatsystemet

1 st x x x x

2 st x x x

3 st x x

4 st x



3. Hitta en spelkompis

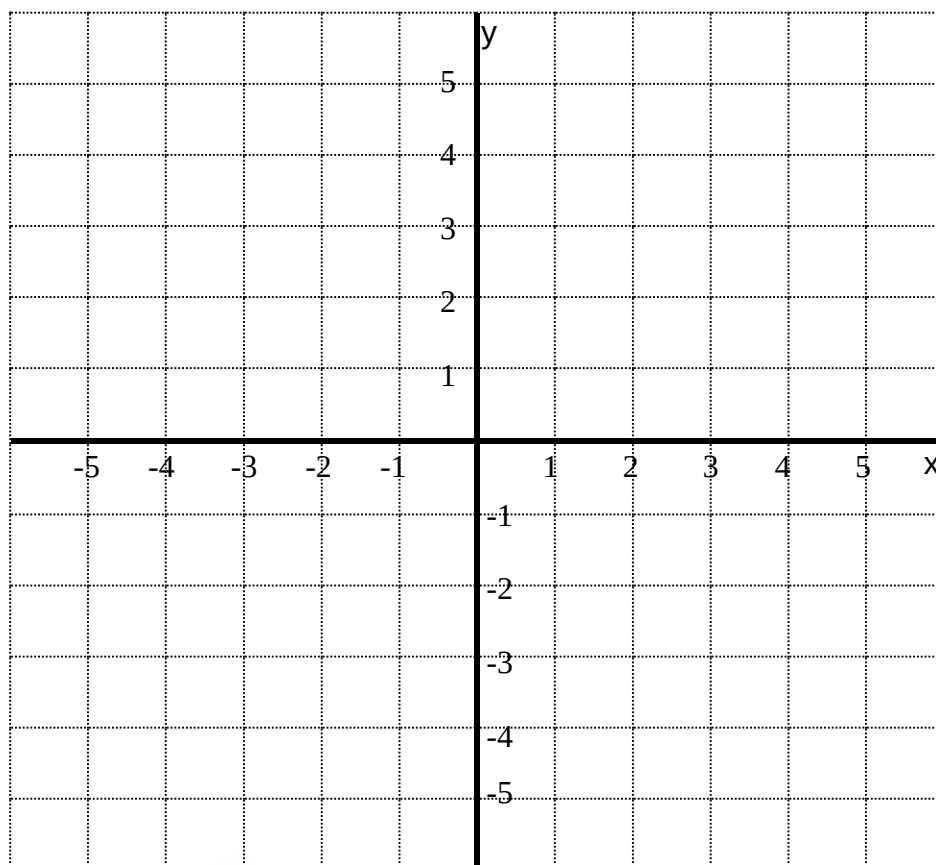
4. Försök sänka kompisens skepp genom att välja olika koordinater. Markera i det andra koordinatsystemet vilka koordinater du träffat (T) respektive bommat (B).



Algebra åk 7

Tips:

Du behöver *två* likadana ”spelplaner”. En som du ritar in dina skepp på och markerar ”fiendens” träffar och en spelplan där du markerar dina träffar (T) och bommar (B).



Rita två sådana spelplaner med linjal i ditt arbetshäfte!