

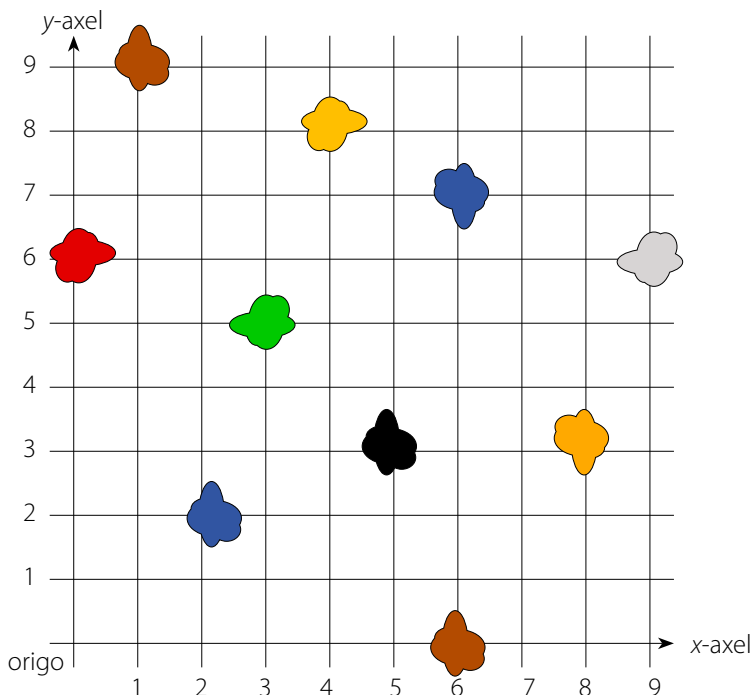


## Koordinatspelet fyra på rad

I detta spel är spelplanen den första kvadranten i ett koordinatsystem med siffrorna 0–9 markerade på både  $x$ - och  $y$ -axel. Genom att slå två tärningar skapar en spelare koordinater. De markeras på spelplanen och det gäller att få fyra på rad som i ett luffarschack. Vissa koordinater på spelplanen är markerade med färgfläckar och de ger en bonus vid spel.

### Regler

1. Bestäm vem som ska börja.
2. Den förste ska slå båda tärningarna, skapa en koordinat och lägga en markör där.
3. Näste spelare gör på samma sätt.
4. Fortsätt att slå varannan gång.
5. Om en markör hamnar på en färgfläck får spelaren direkt slå ett nytt slag.
6. Om det inte är möjligt att lägga en markör går turen över till motspelaren.
7. Den som först får fyra egna markörer på rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, vinner.



### Spelplan

Varje par behöver en spelplan. Denna kan enkelt ritas upp på fri hand enligt skissen nedan eller kan en mer bestående variant tillverkas. Se nästa sida.

### Tärningar

Varje par behöver två tiosidiga tärningar märkta 0–9.

### Markörer

Varje spelare behöver minst 30 markörer i varsin färg.

### Förstår ni?

Förklara för varandra vad orden betyder eller innebär:

$x$ -axel och  $y$ -axel  
origo  
koordinat  
talpar  
kvadrant

### Osäkra?

Om ni är osäkra eller oense om något ord – slå upp det!

# Sy ett koordinatspel

För ganska många år sedan väckte en nyinköpt symaskin ett par elevers nyfikenhet. Det var skolans första maskin som kunde sy bokstäver och siffror, ungefär som när man skriver för hand. Målet var att sy hela meningar, men det kunde vara klokt att lära sig "skrivfunktionen" genom att bara sy enstaka symboler. Vi hade sett ett koordinatsystemspel som verkade utvecklingsbart, men det såg lite tråkigt ut bara kopierat på ett vitt papper ...

## Material

Enfärgat bomullstyg, påpressbart mellanlägg, textilfärg, sytråd, kantband.

## Gör så här

1. Rita upp koordinatsystemet trådrakt mitt på tyget.
2. Rita och måla tio färgfläckar, se fotot, låt torka.
3. Sy rutnätet och axlarna med förstärkt raksöm.
4. Sy siffrorna och övrig text.
5. Stryk fast mellanlägget på bomullstyget.
6. Klipp rent så det blir en kvadrat ca 40 x 40 cm.
7. Bandkanta spelplanen.

