



Koordinaten

Das Koordinatensystem hat zwei **Achsen**:

1. **X-Achse** (von links nach rechts)
2. **Y-Achse** (von unten nach oben)

Jeder Punkt im Koordinatensystem hat eine Koordinate.

Dafür überprüft man, wo der Punkt auf den beiden Achsen liegt:

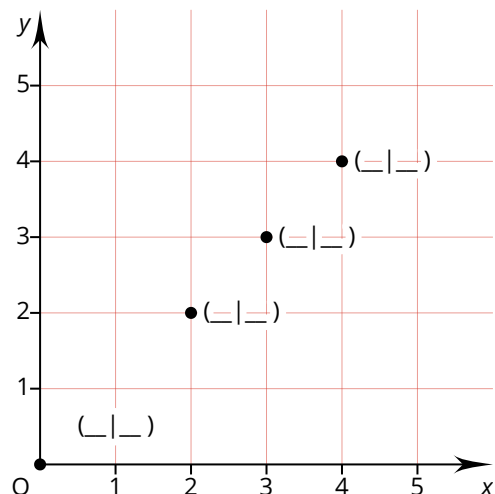
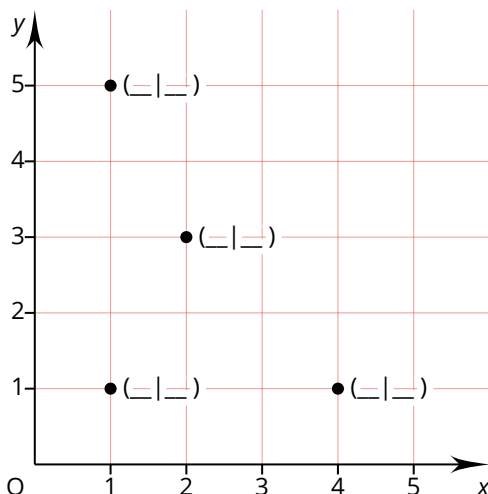
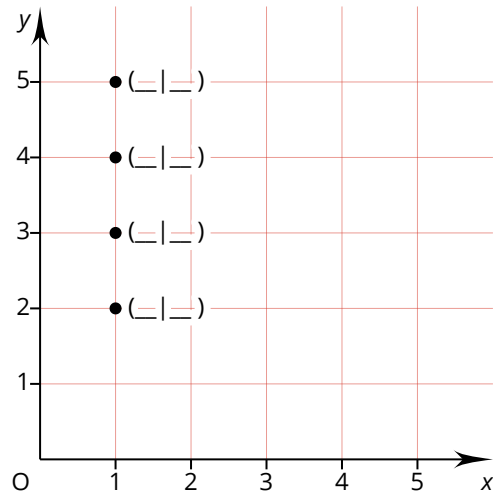
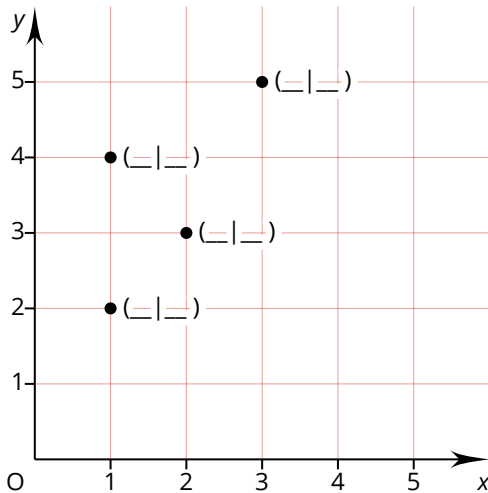
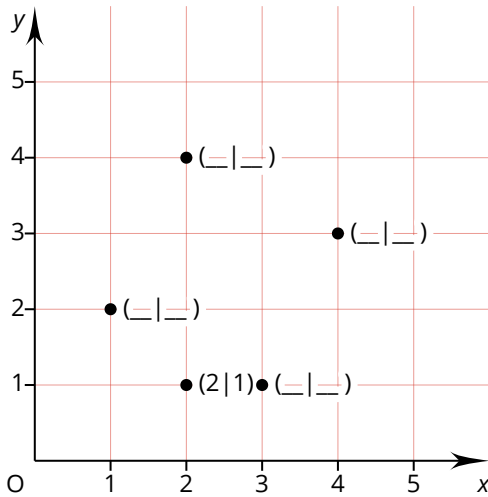
Zuerst auf der X-Achse und dann auf der Y-Achse.

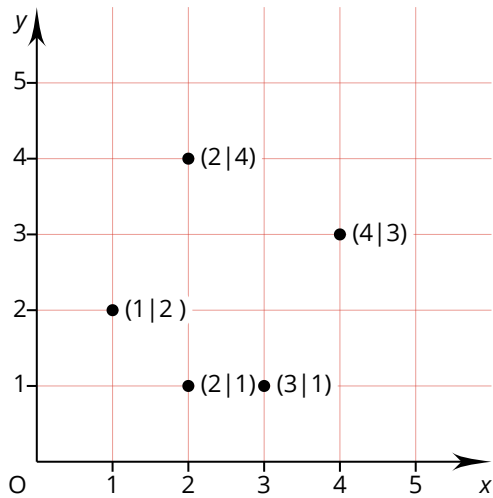
Und genau so schreibt man auch den Namen auf:

Ein Beispiel ist eingezeichnet:

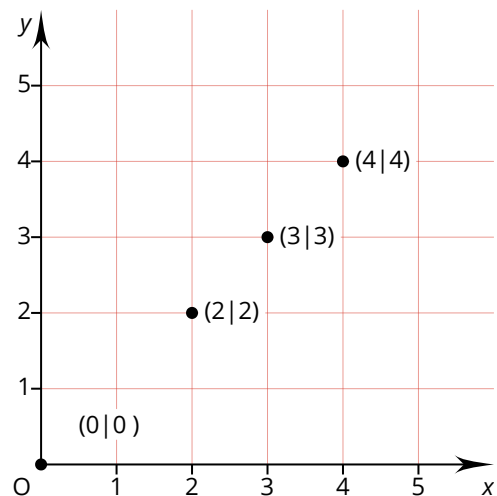
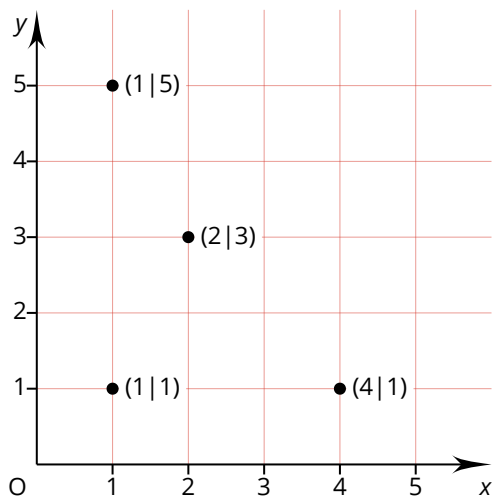
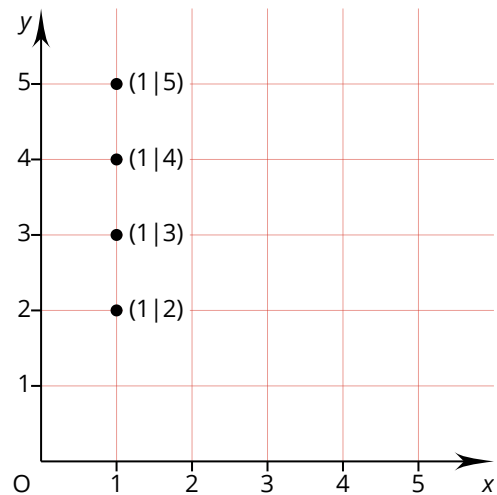
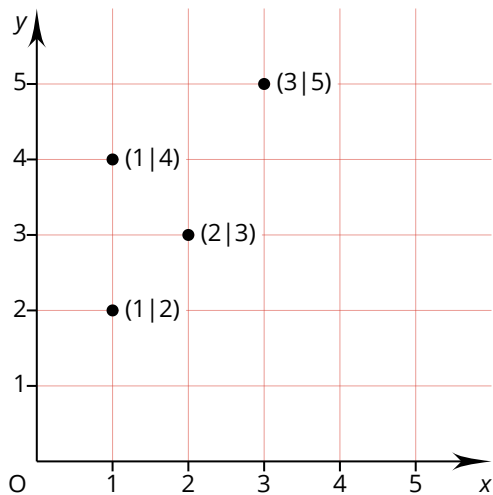
Der Punkt (2 | 1)

Benenne alle Punkte!





Kontrolliere dich selbst!



Das Spielfeld: Ein Koordinatensystem



Koordinaten

Das Koordinatensystem hat zwei **Achsen**:

1. **X-Achse** (von links nach rechts)
2. **Y-Achse** (von unten nach oben)

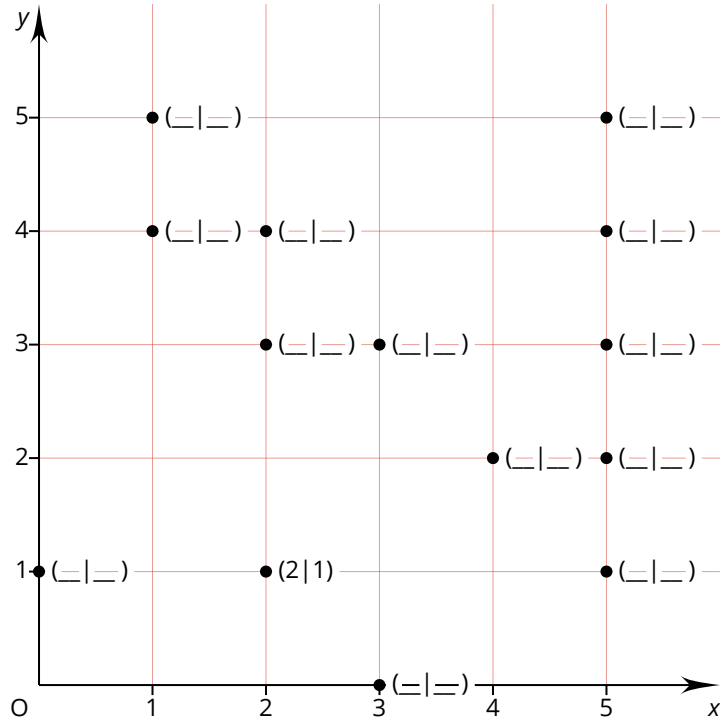
Jeder Punkt im Koordinatensystem hat eine Koordinate.

Dafür überprüft man, wo der Punkt auf den beiden Achsen liegt:
Zuerst auf der X-Achse und dann auf der Y-Achse.

Und genau so schreibt man auch den Namen auf:

Ein Beispiel ist eingezeichnet:
Der Punkt (2|1)

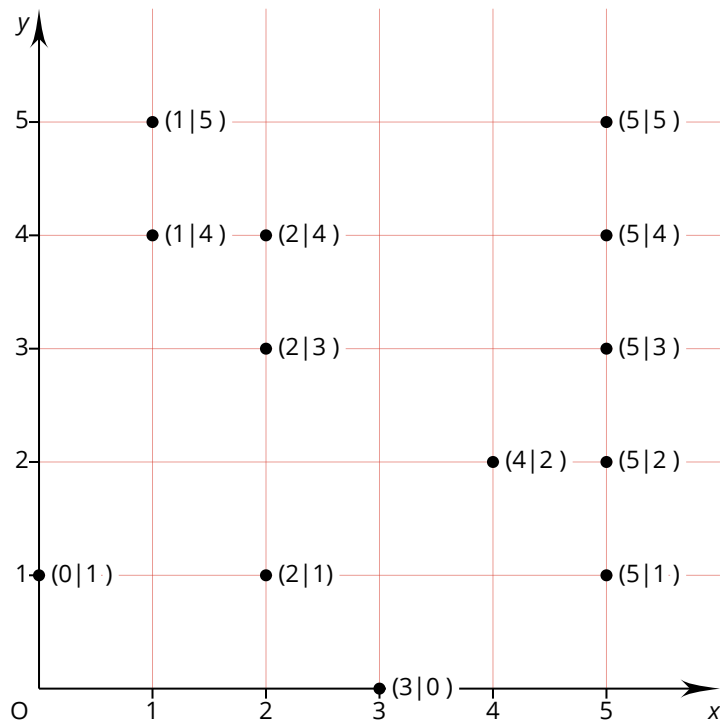
Benenne alle Punkte!



Falten!

Falten!

Überprüfe dich!



Schiffe versenken, Koordinatensystem

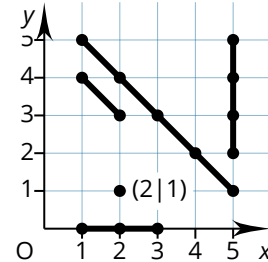
Mit diesem Blatt kannst du das Spiel "Schiffe versenken" spielen.

Vorbereitungen

Du musst deine Schiffe platzieren. Du hast 5 Schiffe:

1. 1x 1 Punkt,
2. 1x 2 Punkte,
3. 1x 3 Punkte,
4. 1x 4 Punkte,
5. 1x 5 Punkte,

Zeichne die Punkte auf "Meine Karte" ein und verbinde die Punkte mit dem Geodreieck zu einem Schiff, wie beim Beispiel rechts. Sie dürfen senkrecht, waagrecht und schräg verlaufen.



Das Spiel

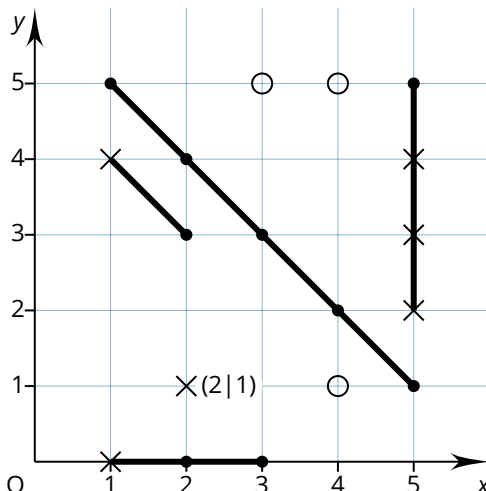
Die Schiffe sind nun verteilt. Jedes Schiff besteht aus einem oder mehreren Punkten. Jeder Punkt hat einen eigenen Namen, man sagt auch "Koordinate" dazu.

Im Beispiel oben hat das Schiff mit nur einem Punkt die Koordinate (2|1). Der Punkt liegt auf dem Wert 2 der X-Achse und dem Wert 1 der Y-Achse.

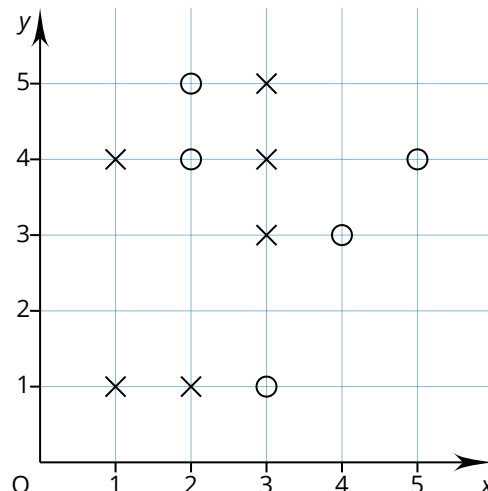
Nun geht es los. Der Jüngere beginnt.

1. Spieler A nennt eine Koordinate auf der gegnerischen Karte. (Beispiel: "Ich schieße auf (1|2)")
2. Spieler B überprüft, ob eines seiner Schiffe auf seiner Karte auf der Koordinate liegt.
3. Wenn dort KEIN SCHIFF LIEGT, dann sagt er "Wasser! Kein Treffer!". Spieler A zeichnet auf der gegnerischen Karte auf der Koordinate ein O ein. Spieler B zeichnet auf "meine Karte" auf der Koordinate ein O ein. Jetzt ist Spieler B an der Reihe und schießt auf eine Koordinate.
4. Wenn dort EIN SCHIFF LIEGT, dann sagt er "Treffer!". Spieler A zeichnet auf der gegnerischen Karte auf der Koordinate ein X ein. Spieler B zeichnet auf "meine Karte" auf der Koordinate ein X ein. Jetzt ist Spieler A nochmal dran und darf auf eine Koordinate schießen.
5. Wenn alle Punkte eines Schiffes getroffen wurden, dann sagt Spieler B "Treffer und Versenkt!"
6. Wenn alle Schiffe eines Spielers versenkt wurden, so hat der Spieler verloren.

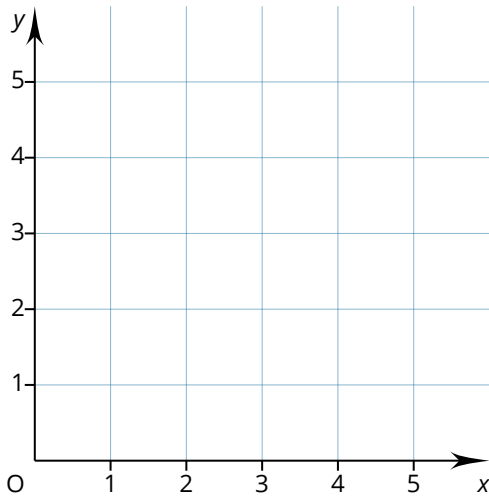
Meine Karte



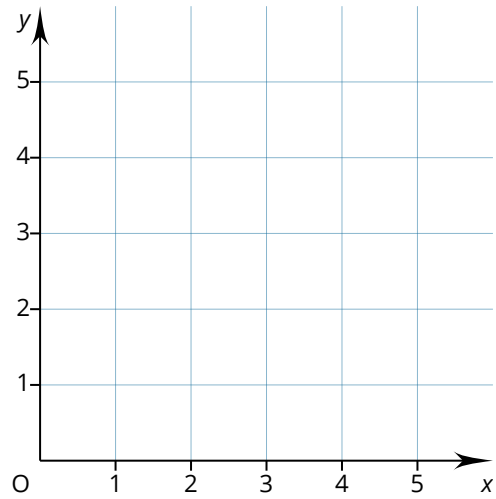
Gegnerische Karte



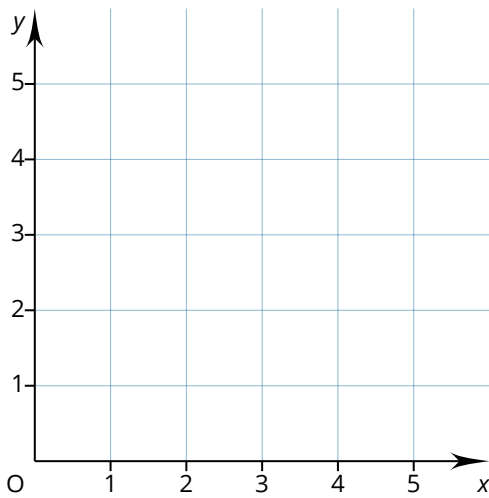
Meine Karte



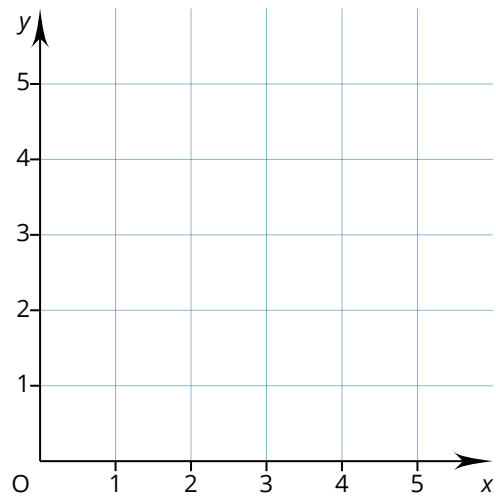
Gegnerische Karte



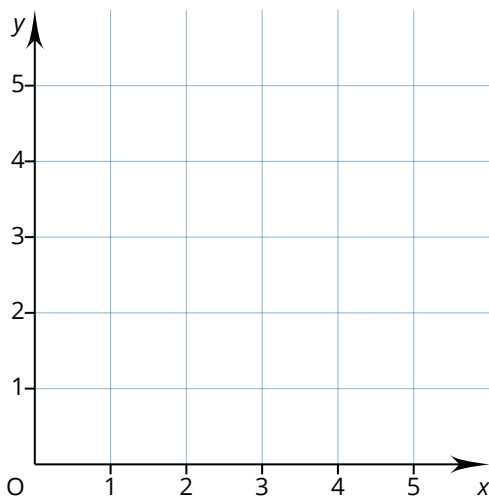
Meine Karte



Gegnerische Karte



Meine Karte



Gegnerische Karte

