Facit · Koordinatsystemet med Origo

Et punkt skrives (hen, op): først tallet på x-aksen, så tallet på y-aksen. Den typiske fejl er at bytte om på tallene. Til «Knæk koden» står også det ord, der kommer ud, hvis eleven bytter om; så kan I se fejlen. «Lav din egen kode» og «Tænk efter» har kriterier og et eksempel.

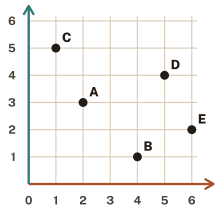
Spor ● (gitter til 6, billeder og hjælpeord ved felterne)

Side 1 · Først hen. Så op.

1. **Hvor er tingene?** benet (1, 4) · fisken (5, 3) · æblet (2, 1) · stjernen (6, 5)
2. **Hvad ligger her?** (5, 3): fisken · (2, 1): æblet

Side 2 · Sæt prikken

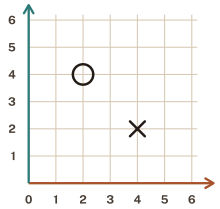
1. **Sæt prikken:** B (4, 1) · C (1, 5) · D (5, 4) · E (6, 2)



2. **Gå en tur:** (2, 3) · (5, 1) · (6, 4)

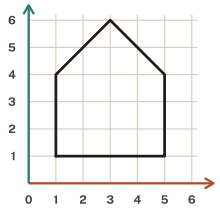
Side 3 · Byttefejlen

1. **Hvilket punkt er rigtigt?** koppen (5, 2) · blomsten (1, 3) · nøglen (4, 6)
2. **To steder:** Ring i (2, 4), kryds i (4, 2). Det er to forskellige steder.



Side 4 · Tegn efter tallene

1. **Hvad bliver det?** Tegningen bliver et hus.



Side 5 · Hemmelig besked

1. **Knæk koden:** HUND. Bytter eleven om på tallene, står der EROA.
2. **Lav din egen kode:** Åben. Hvert bogstav står i gitteret, og punktet passer (først hen, så op). Eksempel: BUS = (1, 5) (4, 2) (5, 1).

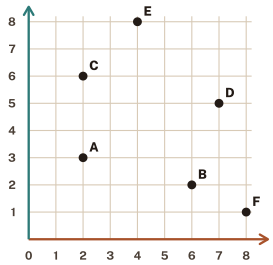
Spor ●● (gitter til 8)

Side 1 · Først hen. Så op.

1. **Hvor er tingene?** benet (1, 6) · fisken (7, 3) · æblet (4, 5) · stjernen (6, 1) · nøglen (2, 7)
2. **Hvad ligger her?** (7, 3): fisken · (2, 7): nøglen

Side 2 · Sæt prikken

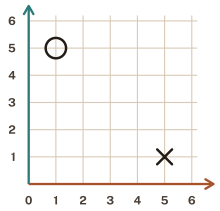
1. **Sæt prikken:** B (6, 2) · C (2, 6) · D (7, 5) · E (4, 8) · F (8, 1)



2. **Gå en tur:** (3, 6) · (6, 3) · (8, 0)

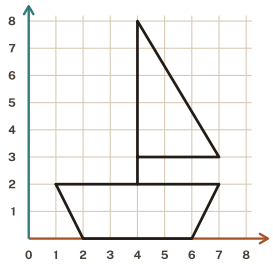
Side 3 · Byttefejlen

1. **Hvilket punkt er rigtigt?** koppen (7, 2) · blomsten (1, 5) · nøglen (6, 8) · huset (3, 4)
2. **To steder:** Ring i (1, 5), kryds i (5, 1). Det er to forskellige steder.



Side 4 · Tegn efter tallene

1. **Hvad bliver det?** Tegningen bliver en båd.



Side 5 · Hemmelig besked

1. **Knæk koden:** PLING. Bytter eleven om på tallene, står der OAERS.
2. **Lav din egen kode:** Åben. Hvert bogstav står i gitteret, og punktet passer (først hen, så op). Eksempel: TOG = (7, 6) (5, 2) (5, 3).

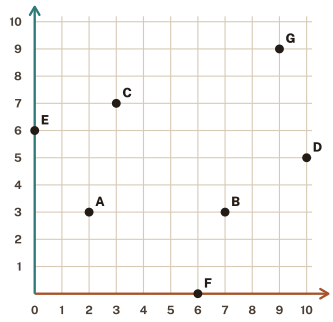
Spor ●●● (gitter til 10, punkter på akserne og en sjette side, «Tænk efter»)

Side 1 · Først hen. Så op.

1. **Hvor er tingene?** benet (1, 7) · fisken (8, 4) · æblet (5, 9) · stjernen (10, 6) · nøglen (6, 0) · koppen (0, 5)
2. **Hvad ligger her?** (6, 0): nøglen · (5, 9): æblet

Side 2 · Sæt prikken

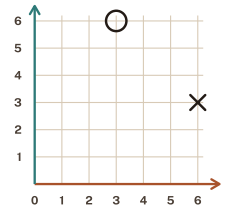
1. **Sæt prikken:** B (7, 3) · C (3, 7) · D (10, 5) · E (0, 6) · F (6, 0) · G (9, 9)



2. **Gå en tur:** (7, 2) · (5, 5) · (5, 9)

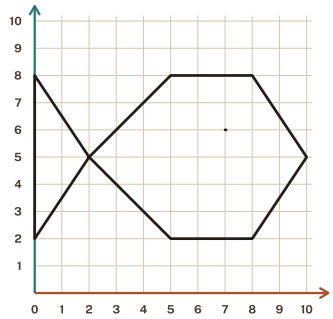
Side 3 · Byttefejlen

1. **Hvilket punkt er rigtigt?** koppen (8, 3) · blomsten (2, 9) · nøglen (6, 4) · huset (4, 6)
2. **To steder:** Ring i (3, 6), kryds i (6, 3). Det er to forskellige steder.



Side 4 · Tegn efter tallene

1. **Hvad bliver det?** Tegningen bliver en fisk.



Side 5 · Hemmelig besked

1. **Knæk koden:** ELEVATOR. Bytter eleven om på tallene, står der NSNKI–DU (– = intet bogstav).
2. **Lav din egen kode:** Åben. Hvert bogstav står i gitteret, og punktet passer (først hen, så op). Eksempel: LAND = (7, 2) (1, 6) (8, 3) (0, 4).

Side 6 · Tænk efter

1. **Punkter på en linje:** Prikkerne ligger på en vandret linje, fordi det andet tal (op) er 4 i dem alle. Fx (0, 4), (2, 4) og (8, 4). Alle punkter med 4 som andet tal tæller.
2. **Byt uden fejl:** Punkter, hvor de to tal er ens: (1, 1), (2, 2), (3, 3) … og (0, 0). Når tallene er ens, er hen og op lige lange, så det er ligegyldigt, hvilket tal man tager først.