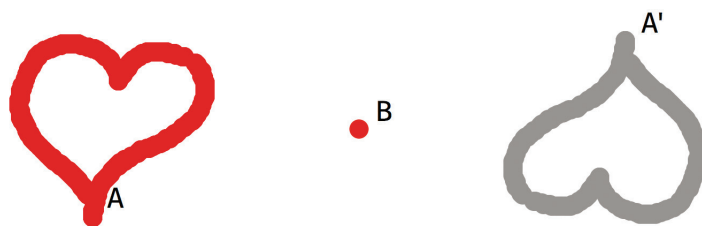


Punktspiegelung

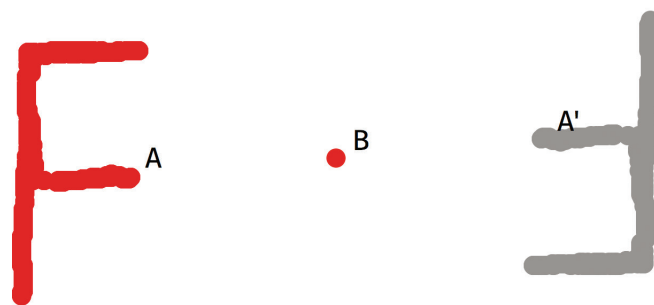
Konstruieren

- ▶ Zeichne zwei Punkte A und B.
- ▶ Spiegle A an B. Du erhältst den Punkt A'.
- ▶ Schalte für A und A' den Spurmodus ein.



Erkunden

- ▶ Zeichne mit A Figuren. Schreibe Namen. Versuche Großbuchstaben zu finden, die aussehen wie ihr Spiegelbild.



- ▶ Schalte das Kästchengitter ein und ziehe B auf einen Gitterpunkt.
- ▶ Erkunde Eigenschaften der Punktspiegelung (betrachte z.B. Strecken, Winkel, Geraden, Kreise, Dreiecke usw.).
Notiere deine Beobachtungen.