

- ▶ Informationsblatt für Lehrkräfte
- ▶ Arbeitsblatt
- ▶ Ergebnisblatt (optional)



Punktspiegelung

# Punktspiegelung

## Voraussetzungen und Ziele

- ▶ Den Schülerinnen und Schülern ist der Begriff *Punktspiegelung* bereits bekannt.
- ▶ Sie sollen durch eigene Experimente zunächst spielerisch und anschließend u. a. mithilfe des Kästchengitters Eigenschaften der Punktspiegelung entdecken.

## sketchometry

Die Schülerinnen und Schüler sollen wissen,

- ▶ wie man einen Punkt an einem anderen Punkt spiegelt, 
- ▶ wie man den Spurmodus aktiviert,  
  - ☰ Eigenschaften > Punkt antippen > ☰ Spur anwählen
- ▶ wie man das Gitter einschaltet,  
  - ☰ Eigenschaften > ☰ Zeige Gitter
- ▶ wie man Spuren wieder löschen kann.  
  - ☰ Eigenschaften > ☰ Spuren löschen

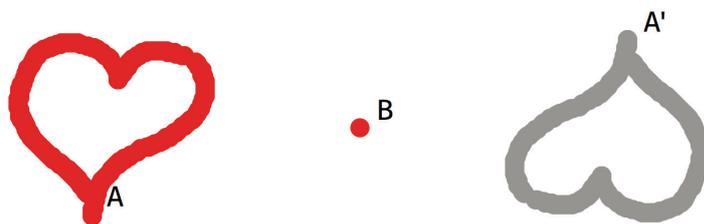
## Zusätzliche Anregungen

- ▶ Der (Ur-)Punkt A kann z. B. als Gleiter an eine Strecke oder einen Kreis gebunden werden.

## Punktspiegelung

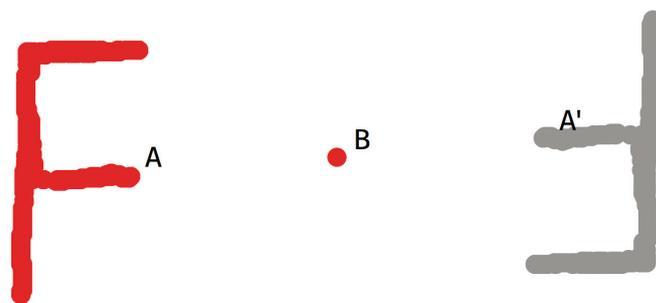
### Konstruieren

- ▶ 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.

