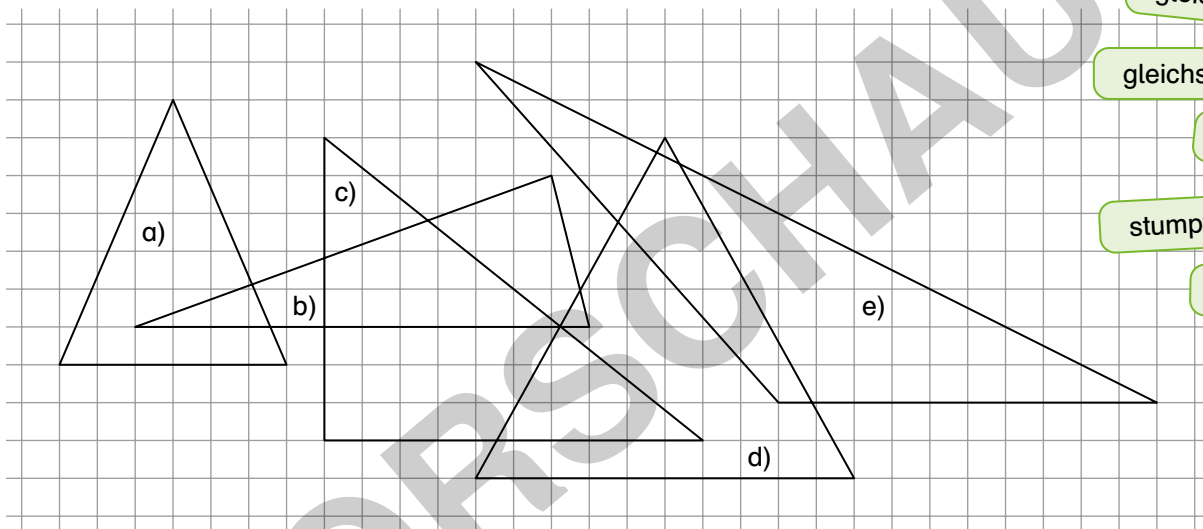


# Dreiecks-Finder

RAUM UND FORM

1. Um welche Art von Dreieck handelt es sich jeweils? Schreibe in dein Heft.



gleichschenkelig

gleichseitig

spitzwinklig

stumpfwinklig

rechtwinklig

2. Zeichne ein gleichschenkliges Dreieck in dein Heft und beschrifte es mit folgenden Begriffen.

Symmetrieachse

Basiswinkel

Schenkel

C

Schenkel

A

Basis

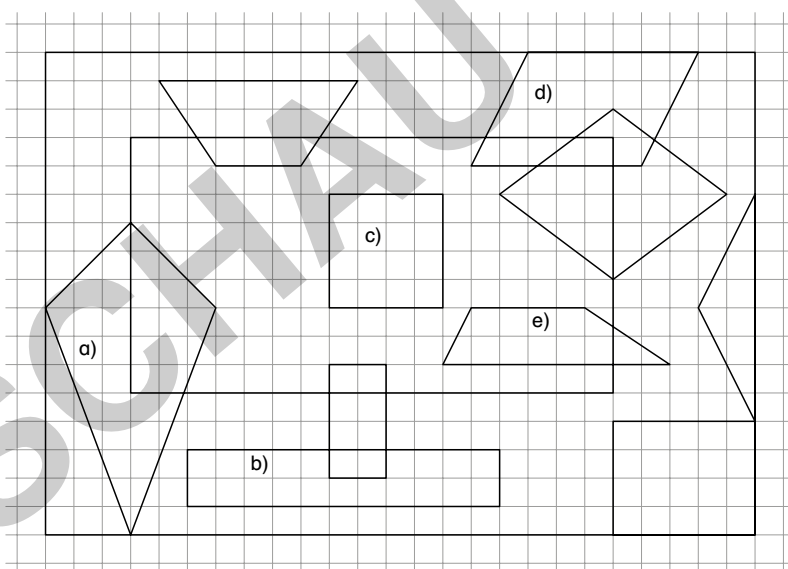
B

Basiswinkel

## Vierecks-Finder

RAUM UND FORM

1. Um welche Vierecksarten handelt es sich bei den Vierecken a) bis e)?  
Schreibe die richtigen Begriffe auf.



2. Wer bin ich? Schreibe die Texte in dein Heft ab und ergänze jeweils den passenden Namen.

Ich habe vier gleich lange Seiten und vier rechte Winkel.

Ich habe vier  $90^\circ$ -Winkel. Meine gegenüberliegenden Seiten sind gleich lang und parallel.

Ein Paar gegenüberliegender Seiten ist bei mir parallel. Ich habe vier unterschiedlich große Winkel.

Meine gegenüberliegenden Winkel sind gleich groß. Gegenüberliegende Seiten sind gleich lang und parallel.

Bei mir sind jeweils zwei Seiten gleich lang. Die gleich langen Seiten sind benachbart. Ein Paar gegenüberliegender Winkel ist gleich groß.

## Der Dialog

RAUM UND FORM

1. Lies dir den Dialog zwischen Maria und Anna durch.



Wenn du eine Figur verschieben willst, dann verschieb sie doch einfach und fertig!

Du musst doch Kästchen zählen!



Wieso?

Damit du weißt, wohin du die Figur verschieben sollst!

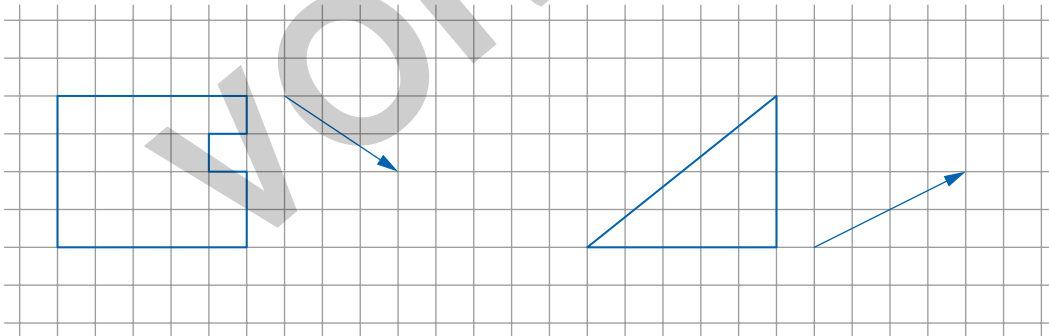


Ach? Das kann ich mir nicht einfach aussuchen?

Nein! Das wäre ja lustig, wenn es jeder so machen würde, wie man selbst mag. Der Verschiebungspfeil zeigt dir an, wie viele Kästchen du nach rechts und dann nach oben oder unten gehen musst.



2. Zeichne die Figuren in dein Heft und verschiebe jede mit dem Verschiebungspfeil.



# Dreh dich!

1. Ups! Hier ist einiges durcheinandergeraten! Schreibe die Durchführung einer Drehung in der richtigen Reihenfolge in dein Heft.

Übertrage die Figur in dein Heft.

Wiederhole diese Schritte für alle weiteren Punkte.

Verbinde die Bildpunkte miteinander.

Trage am Punkt Z den Winkel 75 Grad ein.

Trage A' ein.

A' hat denselben Abstand zu Z wie der Punkt A.

Verbinde den Punkt A mit Z.

Die Figur soll um den Punkt Z um 75 Grad gedreht werden.

Miss nun die Länge  $\overline{AZ}$ .

2. Zeichne die Figuren in dein Heft. Führe eine Drehung um 180 Grad durch (Punktspiegelung).

