

## Konstruktion zu Aufgabe b(ii)

- (1) Öffnen Sie die Arbeitsoberfläche „**Graphs & Geometry**“.
- (2) Zeichnen Sie ein Dreieck, indem Sie auf **Menü**, **Formen** und dann auf **Dreieck** gehen.
- (3) Achten Sie darauf, dass der Punkt an der Dreiecksspitze genau auf der Höhe der Mitte der Grundseite liegt. Dies ist wichtig, da man am Ende ein Quadrat erhalten möchte. Sie können dies überprüfen, indem Sie eine Mittelsenkrechte zu der Grundseite zeichnen. Hierzu gehen Sie auf **Menü**, **Konstruktion** und dann auf **Mittelsenkrechte**. Klicken Sie auf die Grundseite.
- (4) Falls der Punkt nicht auf der Mittelsenkrechten liegt, dann verschieben Sie den Punkt bis das der Fall ist.
- (5) Gehen Sie auf **Menü**, **Abbildungen** und folglich auf **Achsensymmetrie**.
- (6) Klicken Sie auf das Dreieck und gehen Sie mit dem Zeiger auf die Kante, die Sie gerne spiegeln möchten:
  - Nach erster Methode ist dies ein Schenkel des Dreiecks (3x spiegeln)
  - Nach zweiter Methode ist dies die Grundseite des Dreiecks (1x spiegeln)

*Fertig!*

Tip: Probieren Sie doch selbst, ob Sie andere Möglichkeiten finden.