















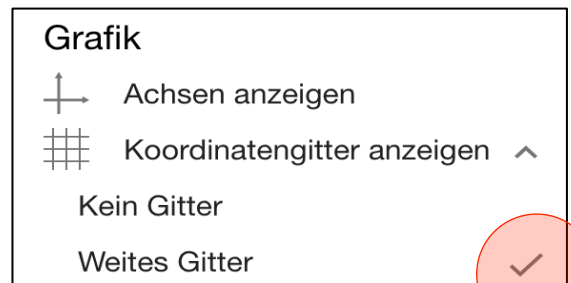


Öffne GeoGebra Geometrie auf deinem Gerät.

1. **Erstelle** einen **Punkt**: Werkzeug „Punkt“ 
2. **Verändere** die **Farbe** des Punkts: zuerst Werkzeug „Bewege“ , dann den Punkt anklicken und das Farbsymbol  auswählen
3. **Vergrößere** den Punkt: den Punkt anklicken und das Punktsymbol  auswählen
4. **Ändere** seinen **Namen** in „P“: den Punkt anklicken und Buchstabensymbol  auswählen
5. Mache den letzten Schritt rückgängig:  links oben in der Ecke, anklicken; der Punkt hat jetzt wieder den Namen „A“.
6. **Erstelle** einen **zweiten Punkt**: Werkzeug „Punkt“ 
7. **Vermute**, welchen Namen ein dritter Punkt haben könnte.
8. **Erstelle** einen **dritten** Punkt, der **nicht** auf einer Linie mit Punkt A und Punkt B liegt. Deine drei Punkte haben nun die Namen A, B und C.
9. **Ziehe** eine **Strecke** von A nach B: Werkzeug „Strecke“ 
10. Mache das gleiche zwischen den Punkten B und C.
11. Mache das gleiche zwischen den Punkten C und A.
12. Welche Form kannst du erkennen?
13. Klicke  und **verändere** die **Form** des Dreiecks, indem du Punkt A **verschiebst**.
14. **Vergrößere** dein Dreieck.
15. **Verkleinere** dein Dreieck.
16. **Lösche** dein Dreieck: Klicke , dann Löschsymbolsymbol 
17. **Erstelle** ein **neues Dreieck**: Werkzeug „Vieleck“ 
18. **Verändere** die **Farbe** des Dreiecks: klicke , dann 
19. **Ändere** den **Namen** in *Dreieck 1*: 
20. **Füge** ein Koordinatengitter **ein**:
 - a. klicke ,
 - b. dann **Rechtsklick neben** deinem Dreieck,
 - c. klicke *Koordinatengitter anzeigen*,
 - d. Haken bei „Weites Gitter“ setzen




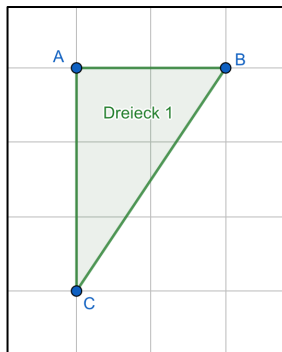

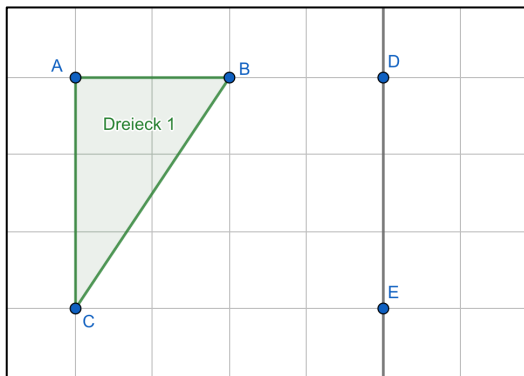


21. Klicke  und **bewege** die **Eckpunkte** deines Dreiecks so, dass es so aussieht wie auf dem

Bild:



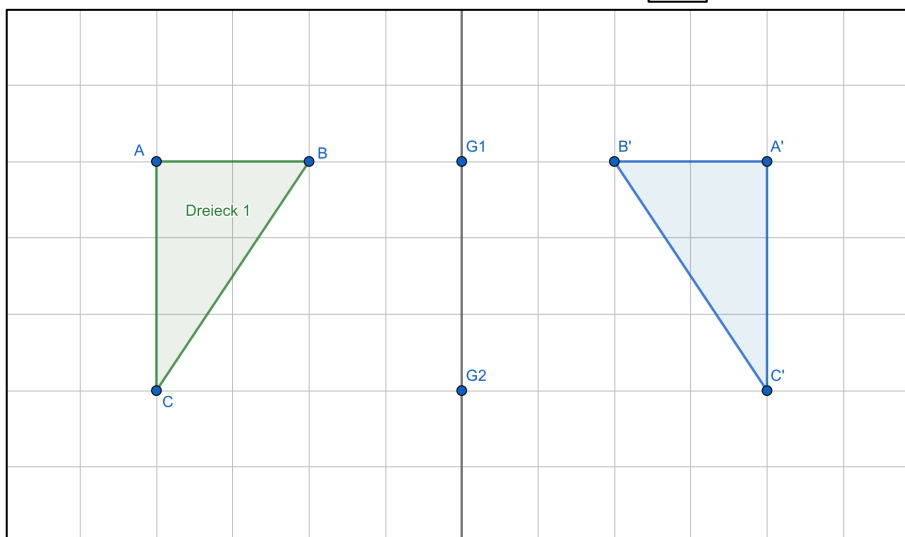
22. **Füge** eine **Gerade** so ein, dass es aussieht wie auf dem Bild: Werkzeug „Gerade“ 



23. **Benenne** die Punkte D und E **um** in G1 und G2:  

24. **Spiegle** nun die Punkte A, B und C **an der Geraden**, die durch G1 und G2 verläuft:  **oder** 

25. **Ändere** die **Namen** der drei **Spiegelpunkte** in A', B' und C'. 



26. **Speichere** deine Konstruktion **ab**.