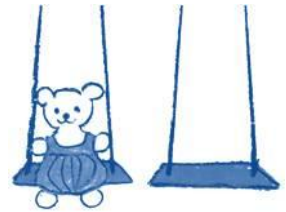


Zauberspiegel

Der Zauberspiegel ist ein halbdurchlässiger Spiegel, mit dem es möglich ist, das Spiegelbild und Objekte hinter dem Spiegel in Beziehung zu setzen. Eine abgelenkte Zeichenkante verhindert, dass das Spiegelbild versetzt wird. Dadurch kann das Spiegelbild genau abgezeichnet werden.

Spiegle den Teddy auf die leere Schaukel.

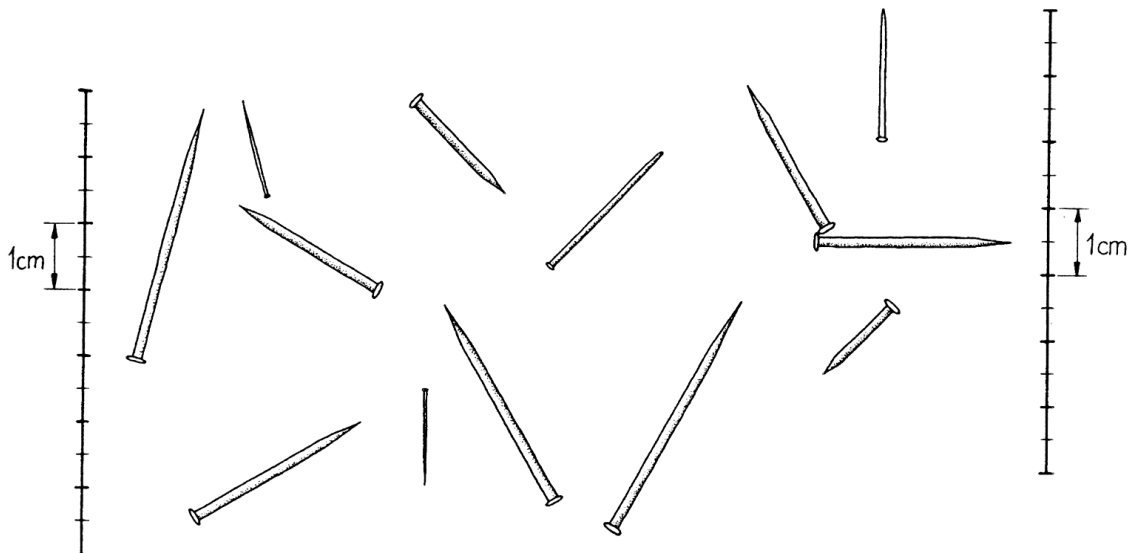


- Drehe mit dem Zauberspiegel den Dartpfeil um und befördere ihn ins Ziel.
- Um wie viele Zentimeter bewegt sich das Spiegelbild des Dartpfeils, wenn der Zauberspiegel um einen Zentimeter in Richtung der Zielscheibe bewegt wird?



Rechts und links neben den Nägeln ist je ein Lineal gezeichnet.

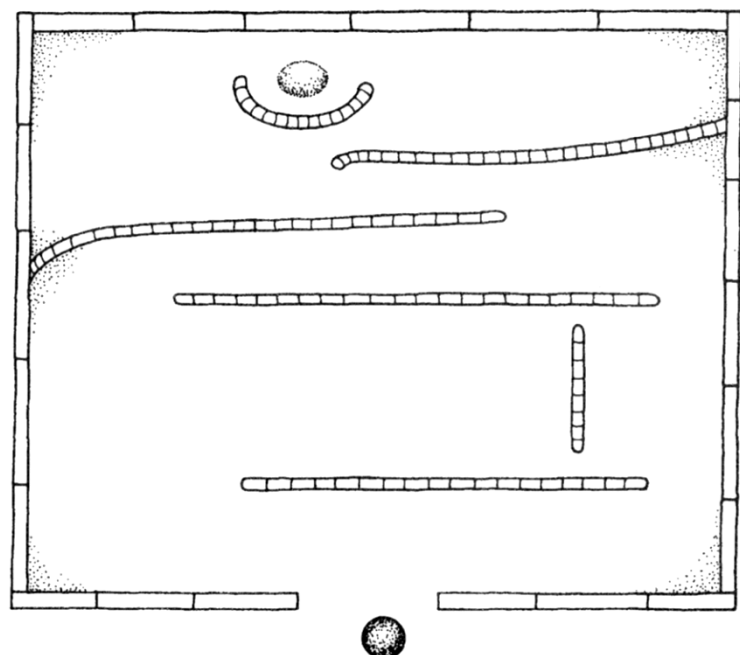
Kannst du die Länge der Nägel mit dem Zauberspiegel messen?



Jürgen Floer: Spiele mit dem Zauberspiegel. In: Die Grundschulzeitschrift, 7 (62) 1993, S. 51-58

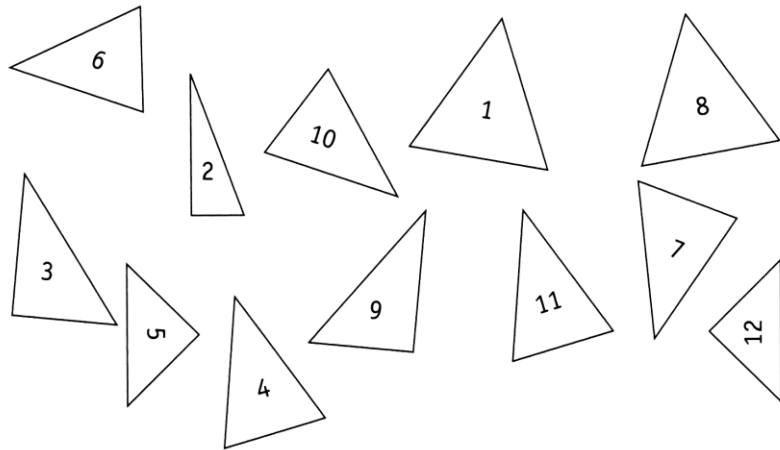
Im abgebildeten Minigolfplatz soll der Ball, an den Hindernissen vorbei, in das Loch gespielt werden.

Schaffst du das mit dem Zauberspiegel?



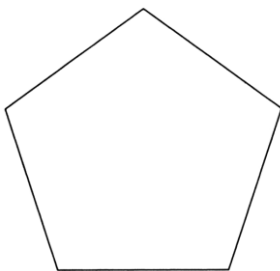
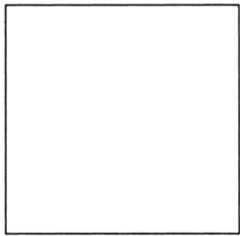
Jürgen Floer: Spiele mit dem Zauberspiegel. In: Die Grundschulzeitschrift, 7 (62) 1993, S. 51-58

Stelle mit dem Zauberspiegel fest, welche der Dreiecke deckungsgleich sind.

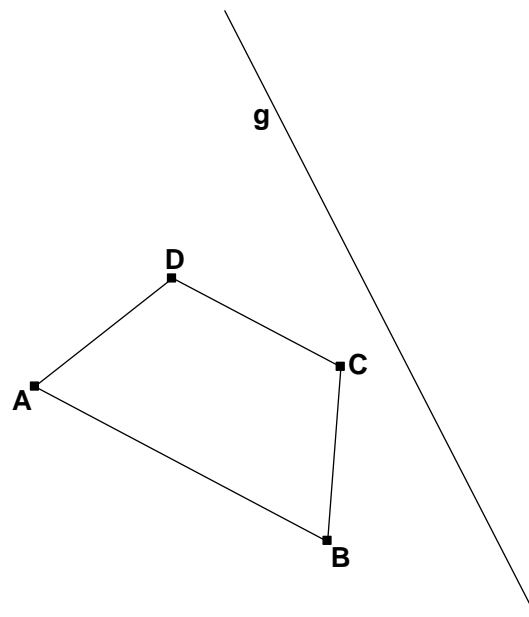


Jürgen Floer: Spiele mit dem Zauberspiegel.
In: Die Grundschulzeitschrift, 7 (62) 1993, S. 51-58

Zeichne mit Hilfe des Zauberspiegels die Symmetrieachsen zu folgenden Figuren ein:



Spiegelbild zeichnen: Markiere die Spiegelbilder der Eckpunkte A, B, C und D des Vierecks, wenn der Zauberspiegel auf der Geraden g steht und benenne sie mit A' , B' , C' und D' . Verbinde anschließend A' , B' , C' und D' . Du kannst dabei den Zauberspiegel als Lineal benutzen.



Konstruiere mit dem Zauberspiegel

- eine Senkrechte durch P zur Geraden AB .
- eine Parallele zu AB durch den Punkt P .
- ein Quadrat mit A und B als Eckpunkten.
- ein gleichseitiges Dreieck mit A und B als Eckpunkten.

