

Verschiebung 2 - Konstruktion von Bildpunkten mit dem Geodreieck

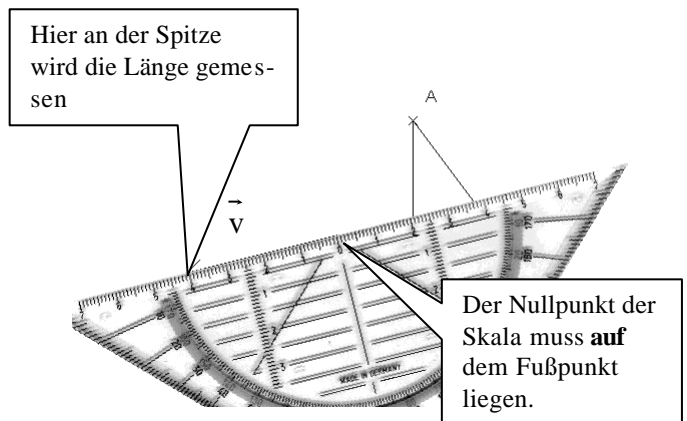
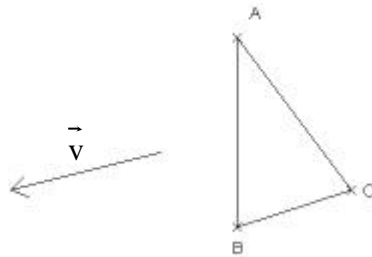


- Weißt Du, durch welche drei Bedingungen die Lage des Bildpunktes bei gegebenem Verschiebungspfeil und gegebenem Originalpunkt eindeutig bestimmt ist? (vgl. Verschiebung 1.)
- Kannst Du mit dem Geodreieck die Parallele zu einer gegebenen Geraden durch einen Punkt, der nicht auf der Geraden liegt, konstruieren?

Durch die Bearbeitung der folgenden Arbeitsaufträge sollst Du lernen, wie man mit dem Geodreieck bei gegebenem Verschiebungspfeil \vec{v} und gegebenem Originalpunkt den Bildpunkt konstruiert.

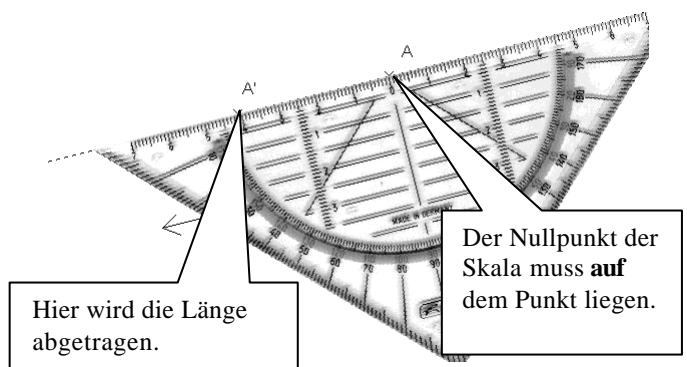
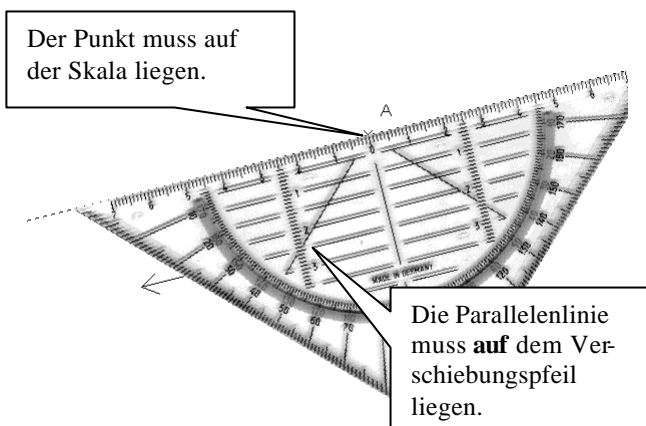


Gegeben ist der Verschiebungspfeil \vec{v} **1.** Miss die Länge des Verschiebungspfeils \vec{v} und das Originaldreieck ABC. So wird der Originalpunkt A um den Verschiebungspfeil \vec{v} verschoben:



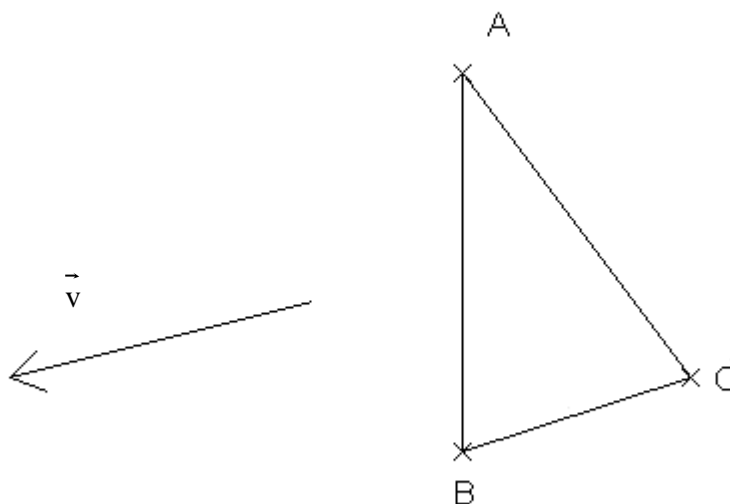
2. Konstruiere die Parallele zum Verschiebungspfeil \vec{v} durch den Originalpunkt A (vgl. Bedingung 1 der Verschiebung).

3. Trage vom Originalpunkt A aus in Richtung des Verschiebungspfeils \vec{v} seine in Schritt 1. gemessene Länge (vgl. Bedingung 3 der Verschiebung) ab und bezeichne den neuen Punkt mit A'.



Arbeitsaufträge:

1. Zeichne in der untenstehenden Abbildung die Originalfigur blau und den Verschiebungspfeil \vec{v} rot nach.
2. Verschiebe die Originalpunkte A, B und C um den Verschiebungspfeil \vec{v} . Halte Dich dabei genau an die Schritte 1. bis 3. der Anleitung.
3. Verbinde die Bildpunkte A', B' und C' und zeichne die Bildfigur grün nach.



- Kannst Du bei gegebenem Verschiebungspfeil und gegebenem Originalpunkt bzw. gegebenem Originaldreieck den Bildpunkt bzw. das Bilddreieck mit dem Geodreieck konstruieren?