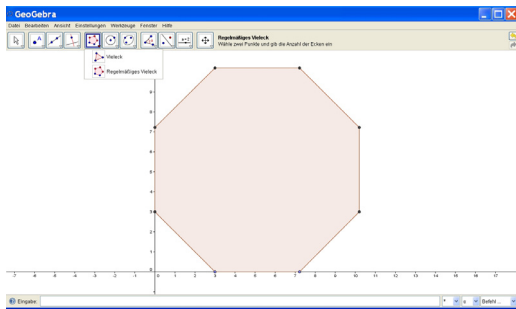
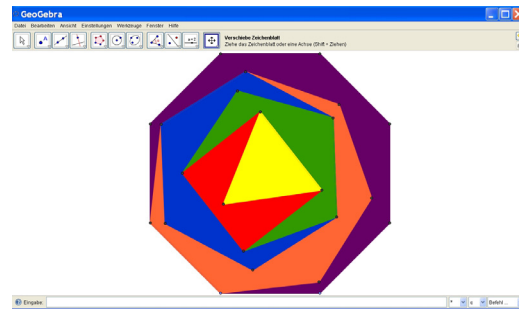


Anleitung (GeoGebra) zu Ü10, S. 10

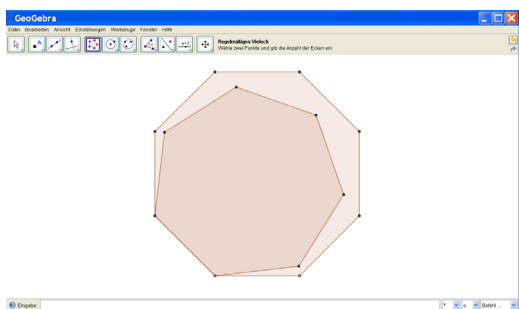
In Ü10 soll die gezeigte Grafik des Künstlers Max Bill konstruiert werden.

Hinweis: Die angegebenen Konstruktionsschritte stellen jeweils nur eine von meist mehreren Möglichkeiten dar!



Erzeuge das Achteck:

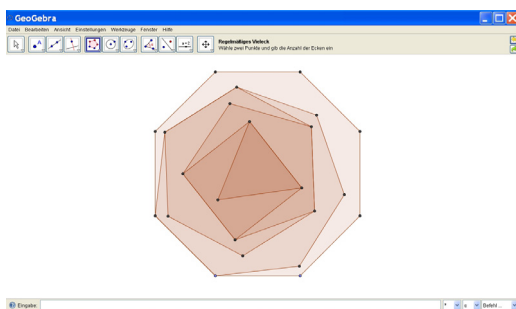
- Einstellungen – Objektname anzeigen – Keine neuen Objekte.
- Ansicht – Algebra-Ansicht wegklicken.
- Rechte Maustaste – Achsen anklicken.
- 2. Toolbox von links: Zwei neue Punkte auf die x-Achse setzen.
- 5. Toolbox von links: Regelmäßiges Vieleck – zuerst den linken, dann den rechten Punkt anklicken – 8 eingeben.



Konstruiere das Siebeneck:

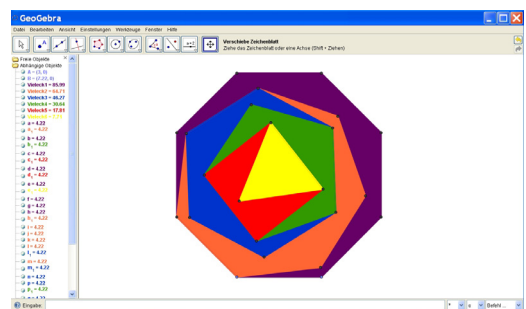
- Rechte Maustaste – Achsen wegklicken.
- 5. Toolbox von links: Regelmäßiges Vieleck – die beiden Punkte links unten (in der Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn) anklicken – 7 eingeben.

Konstruiere entsprechend weiter...



Konstruiere die weiteren Vielecke:

- ...5. Toolbox von links: Regelmäßiges Vieleck – die beiden richtigen Punkte der zuletzt gezeichneten Figur (in der Reihenfolge gegen den Uhrzeigersinn) anklicken – die entsprechende Zahl für die Anzahl der Eckpunkte eingeben



Gestalte die Figur:

- Ansicht – Algebra-Ansicht anklicken.
- Rechte Maustaste auf Vieleck – Eigenschaften – Farbe und Darstellung (Linienstärke und Füllung) wählen.
- Algebra-Ansicht wieder wegklicken
- Mit dem Pfeil-Button links oben kannst du die beiden anfangs eingegebenen Punkte bewegen und damit die Größe der Figur ändern.