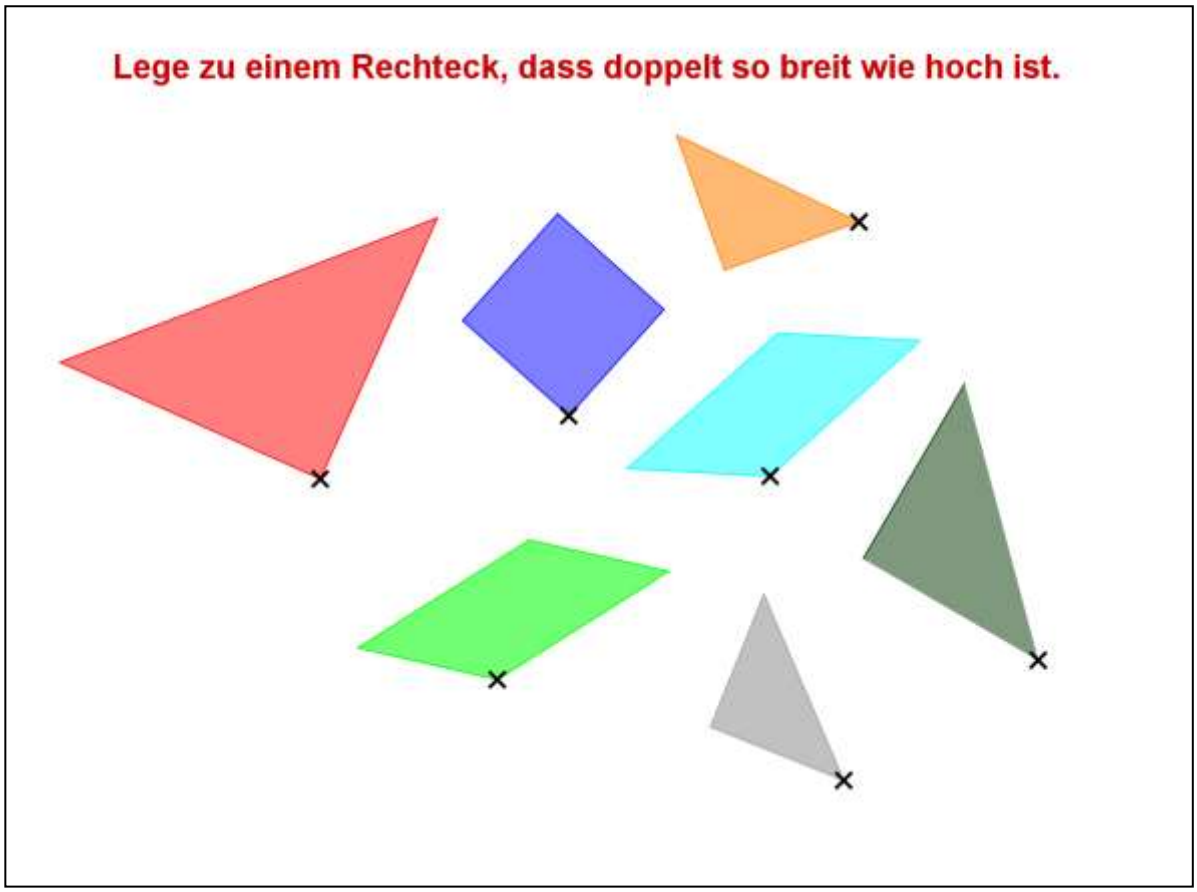
Diff 8: Entdecken mit dem Computer

4. Schritt:

Coloriere alle fertigen Puzzle-Teile und markiere alle Punkte, an denen sich die Teile drehen lassen, mit einem großen Kreuz.

Dananch verstecke alle anderen Linien und Punkte. Ziehe und drehe die Formen kreuz und quer, so dass man wirklichen puzzlen muss.

Das ist nun das fertige GeoGebra-Puzzle.

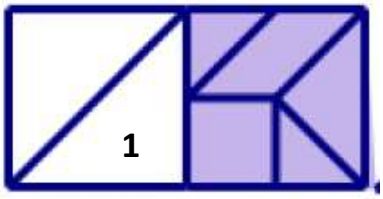


Puzzle-Ideen:

Quelle der Abbildung: http://archive.bridgesmathart.org/2012/bridges2012-553.pdf

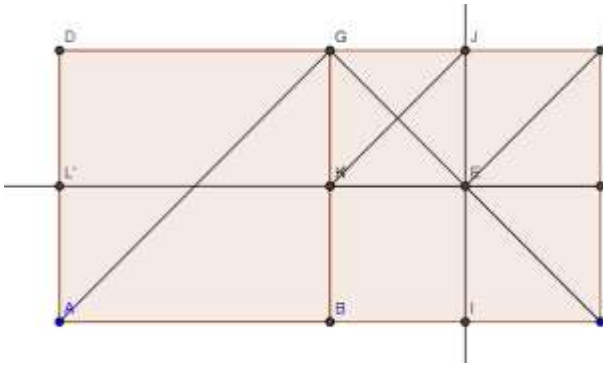
© Monika Schwarze, PGU Unna

Blatt 3: Projekt „dynamische Tangrams erstellen“

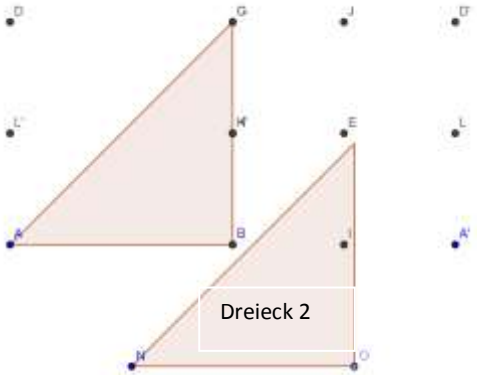


Das nebenstehende Tangram soll erstellt werden. Die einzelnen Puzzleteile sollen kreuz und quer in der GeoGebra-Zeichenebene liegen und verschiebar und drehbar sein.

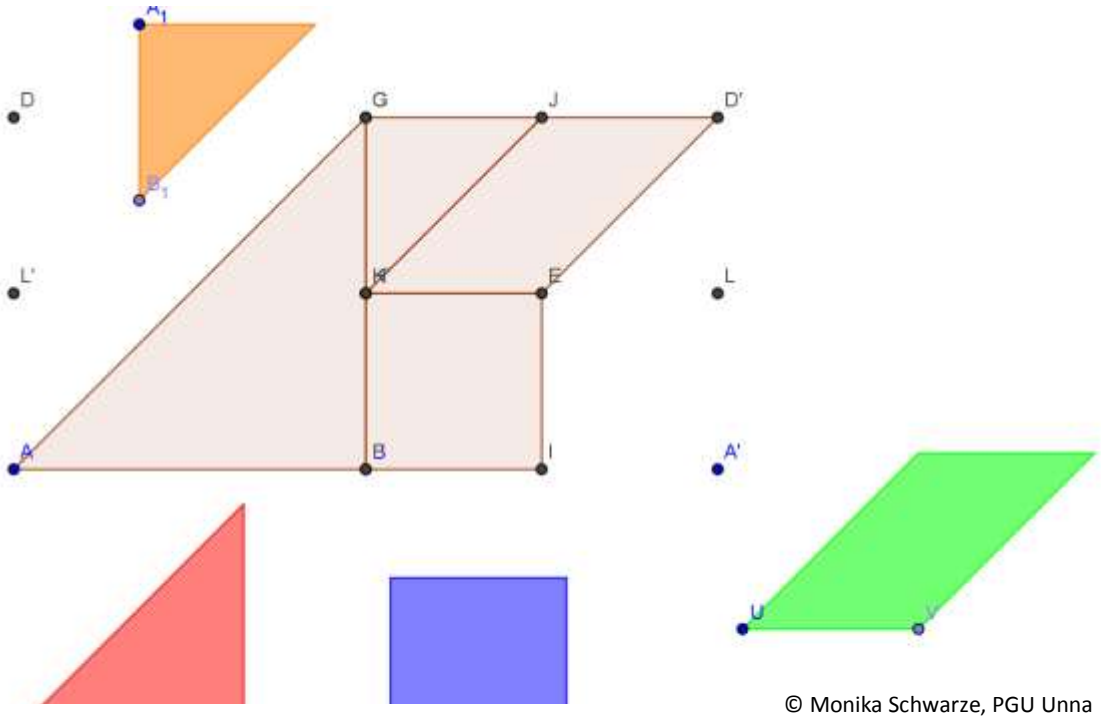
1. **Schritt:**
   Erstelle ein Rechteck aus 2 Quadraten und konstruiere wie abgebildet, so dass du alle Eckpunkte konstruiert hast, die du für die einzelnen Formen benötigst.



2. **Schritt:**
   Verstecke alle Strecken. Und so entsteht das verschiebbare und drehbare Dreieck Nr. 1:
   - Das Dreieck ABG als Vieleck zeichnen.
   - Dann ein starres Vieleck zeichen, A,B,G,A anklicken und dann in das innere des Dreiecks klicken.
   - Ein zweites Dreieck entsteht. Probiere es aus!



3. **Schritt:**
   Verfahre mit den übrigen Puzzle-Teilen ebenso! Starte bei Quadrat z. B. mit den Punkten I und E, damit nicht alle Zugpunkte aufeinander liegen!



© Monika Schwarze, PGU Unna