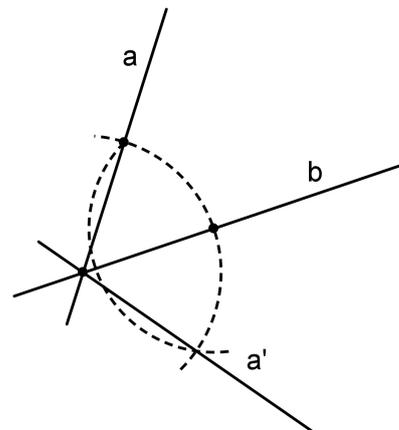
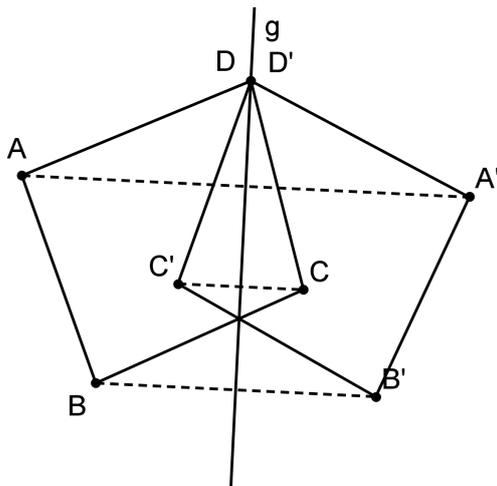
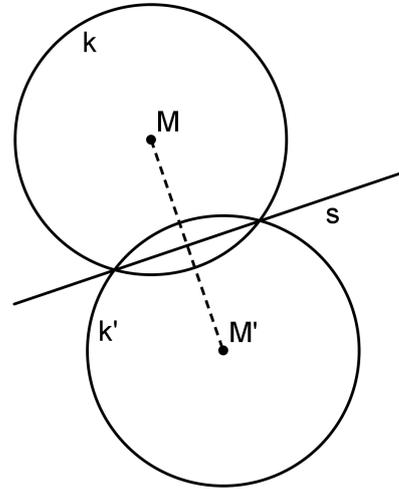
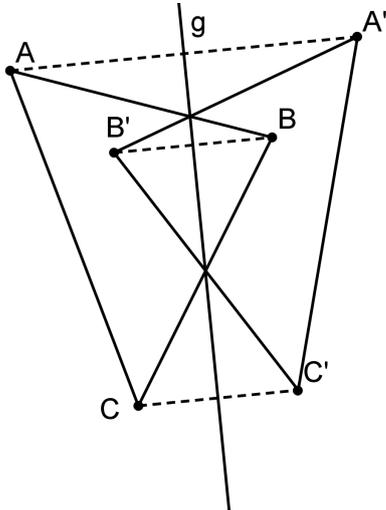


1. Die Geradenspiegelung

1.1. Figuren spiegeln

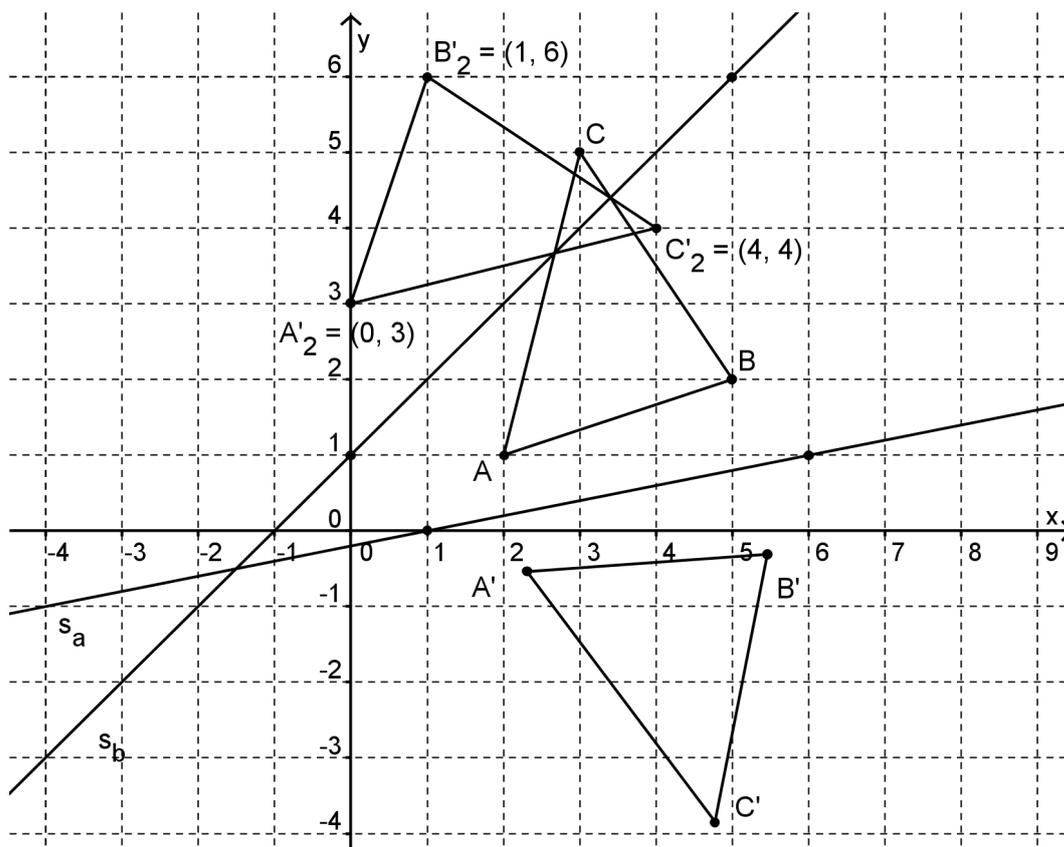
1. Grundkonstruktionen



2. Selbst vorgegebene Figuren

- a) C muss Fixpunkt sein.
- b) Spiegle das Kreiszentrum.
- c) Spiegle die Endpunkte der Strecke.

3. Koordinaten



4. Spiegelungsachse bestimmen

- a) Die gesuchte Achse ist die Mittelparallele zwischen g und g' .
- b) g ist die Mittelsenkrechte zwischen den beiden Kreiszentren.

5. Theoriefrage

Einerseits die Strecken, die auf der Spiegelungsachse liegen. Andererseits die Strecken, die auf die Spiegelungsachse s senkrecht stehen und ihren Mittelpunkt auf s haben.

1.2. Symmetrieachsen

1. Achteck

Eine Symmetrieachse muss senkrecht, die andere waagrecht sein.

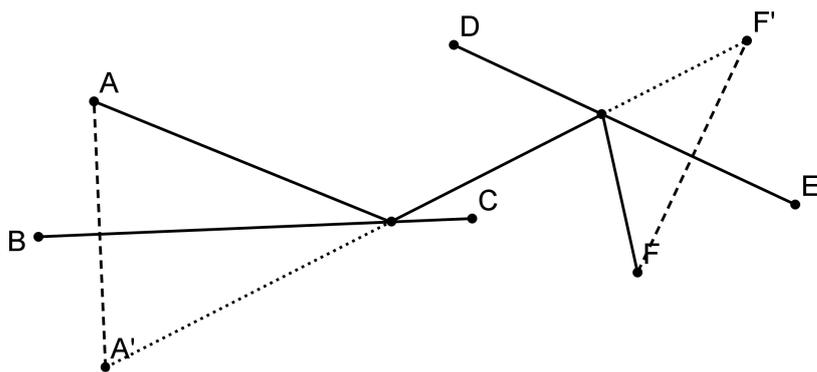


2. **Buchstaben**

B hat eine waagrechte Symmetrieachse, X hat zwei Symmetrieachsen, nämlich eine waagrecht, eine senkrecht. H ebenso. N hat keine Symmetrieachse, U nur eine (senkrechte).

1.3. **Anwendungen**

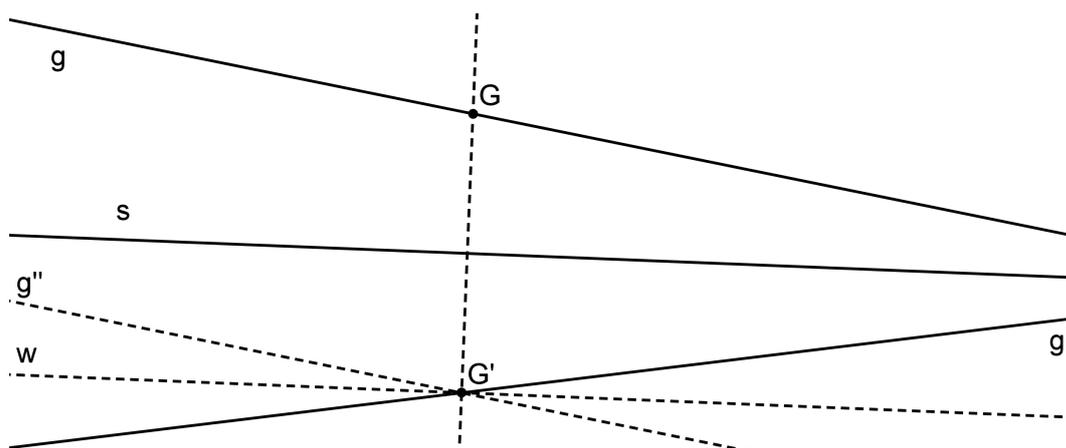
1. **Lichtstrahl**



2. **Hinderniskonstruktion**

Variante 1: Verschiebe g und g' parallel zueinander. Die Parallelen a und a' sollen gleichen Abstand von g resp. g' haben. Die gesuchte Spiegelungsachse ist Winkelhalbierende von a und a' .

Variante 2: Verschiebe g' so parallel, dass die verschobene Gerade g'' die Urbildgerade g schneidet. Konstruiere dann die Winkelhalbierende von g und g'' . Mit einem Lot l auf diese Winkelhalbierende hat man einen Punkt G mit Bildpunkt G' . Die gesuchte Spiegelungsachse ist die Mittelsenkrechte von G und G' .



3. Minigolf (aus einer Prüfung)

