Kapitel 1**Flächen und Körper**

	Grundkenntnisse wiederholen	5
☒□□□	Zeichengeräte verwenden	6
☒□□□	Einen Roboter programmieren (1/2)	7
☒□□□	Einen Roboter programmieren (2/2)	8
☒□□□	Ein Hindernislauf	9
☒☒□□	Eine Segelregatta	10
☒☒□□	Ein Hockeyfeld	11
	Kreise und Dreiecke zeichnen	12
☒☒□□	Die Teile eines Kreises	13
☒☒□□	Kreise zeichnen	14
☒☒□□	Dreiecke zeichnen mit Lineal und Geodreieck	15
☒☒□□	Dreiecke zeichnen mit Lineal u. Zirkel	16
☒☒□□	Eine Laufstrecke über 400 m	17
	Winkel und Geraden	18
☒☒☒□	Alles über Winkel	19
☒☒☒□	Ein Winkelexperiment	20
☒☒☒□	Winkel und Parallelen	21
☒☒☒□	Wechselwinkel	22
☒☒☒□	Stufenwinkel	23
☒☒☒□	Wende deine Kenntnisse an!	24
	Körper im Raum	25
☒☒☒□	Formen in 3-D	26
☒☒☒☒	Pyramiden	27
☒☒☒☒	Leonhard Euler	28
	Dreidimensionales Zeichnen	29
☒☒☒□	Dreidimensional zeichnen	30
☒☒☒□	Ein Siegerpodest	31
☒☒☒☒	Weitere Körper	32
☒☒☒☒	Körper aus dem Alltag	33
	Isometriepapier	34
	Konstruktionen beim Dreieck	35
☒☒☒☒	Alles im Lot	36
☒☒☒☒	Das Lot fällen	37
☒☒☒☒	Strecken halbieren	38
☒☒☒☒	Winkel halbieren	39

Einführung in die Symmetrie 40

- Was ist Symmetrie? (1/2) 41
- Was ist Symmetrie? (2/2) 42
- Parallelverschiebungen 43
- Eigene Figuren 44
- Ein symmetrisches Logo 45

Symmetrie verstehen 46

- Das Tangramspiel 47
- Tangram: Figuren zusammensetzen 48
- Figuren zerschneiden und zusammensetzen 49

Symmetrie in der Kunst 50

- Symmetrie ist überall! 51
- Geometrische Formen 52
- Regelmäßige Mosaik 53
- Unregelmäßige Mosaik 54
- Maori-Kunst (1/2) 55
- Maori-Kunst (2/2) 56

Tapetenmuster 57

- Tapetenmuster entwerfen (1/2) 58
- Tapetenmuster entwerfen (2/2) 59
- Taniko-Muster 60

Zentrische Streckungen 61

- Ein Dreieck vergrößern 62
- Dinge vergrößern und verkleinern 63
- Das Streckzentrum bestimmen 64
- Exakte Kopien anfertigen 65
- Ähnliche Dreiecke 66

Konstruktion von Vielecken 67

- Ein Flugdrache 68
- Aus Dreiecken werden Vielecke (1/2) 69
- Aus Dreiecken werden Vielecke (2/2) 70
- Besondere Drachen 71
- Ein geometrischer Beweis 72

Lösungen 73

Literatur- und Linktipps 83