Tangram – e geometrescht Spill

De Bastel-Deel

a) Huel e ganz normalt Blat an zeechen e *repère* an (also eng *origine* O, en *axe des abscisses* x an en *axe des ordonnées* y). Huel als Unitéit 3 cm !!!

b) Dro an dee *repére* folgend Punkten an :

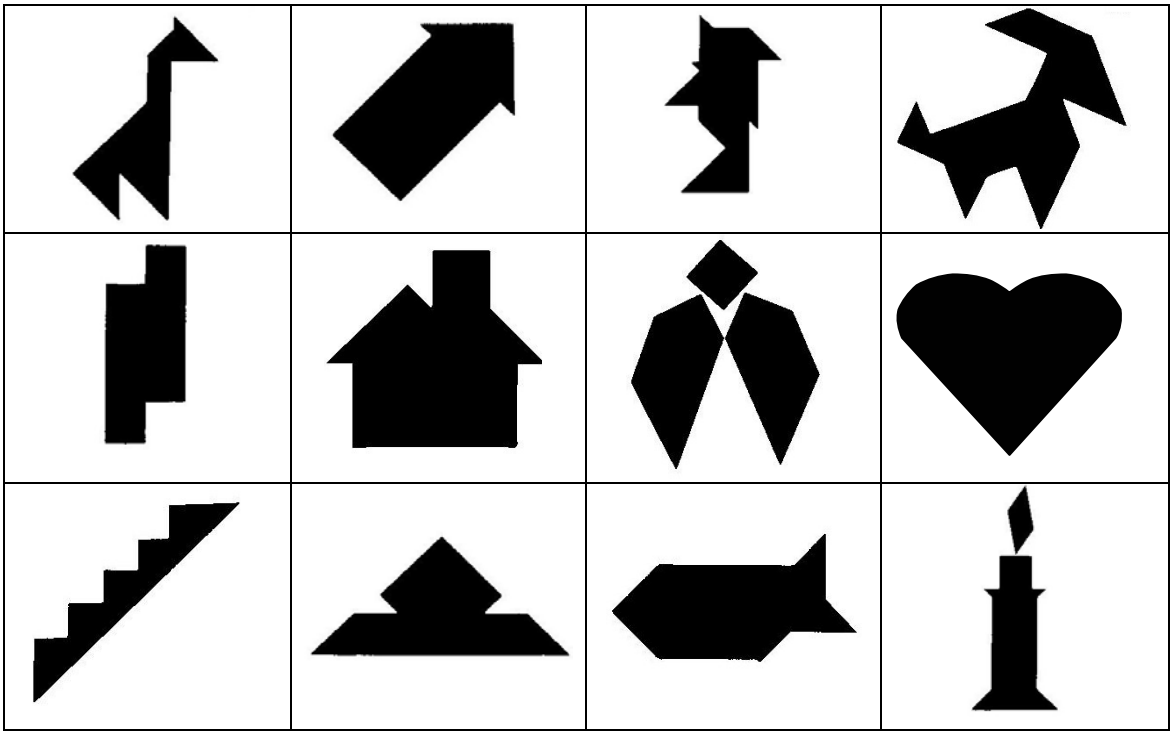
A(0;0)	C(4;4)	E(1;1)	G(4;2)	I(2;2)
B(4;0)	D(0;4)	F(2;0)	H(3;1)	J(3;3)

c) Verbann déi Punkten sou mateneen, fir dass Du folgend geometresch Figuren kriss :
Quadrat EFHI, Dräiecker FBG, HIJ, AID an DIC, Parallelogramm GCJH

d) Lo hues du e Puzzle mat 7 Stécker. Dee gëlt et elo op d'Zeecheblat ze iwwerdroen. Lee dofir Däi *repère* op d'Zeecheblat an pick mam Bläistëft d'Punkten duerch Däi Blat op d'Zeecheblat. Verbann déi Punkten elo sou mateneen, dass Du nees déi 7 Puzzlestécker kriss.

e) Schneid déi 7 Puzzlestécker elo aus.

f) Free Dech elo! Du hues grad en Tangram-Spill gebastelt.

De Geometrie-Deel

De Sënn vum Spill Tangram as am Fong fir aaner geometresch Figuren nozeleen. Du muss dofir all déi 7 Stécker gebrauchen an Du däerfs se nët iwwerteneen leen.
Hei sin e puer Figuren fir ze üben :