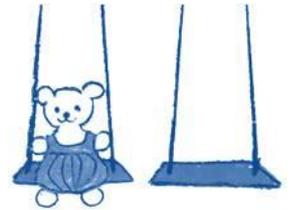


← Licht
← Blickrichtung

MIRA-Spiegel (Zauberspiegel)

Der MIRA-Spiegel (Zauberspiegel) ist ein halbdurchlässiger Spiegel, der es ermöglicht, das Spiegelbild und Objekte hinter dem Spiegel in Beziehung zu setzen. Eine abgeschrägte Zeichenkante verhindert, dass das Spiegelbild versetzt wird. Sie gestattet dadurch ein genaues Abzeichnen des Spiegelbilds.

Spiegeln Sie den Teddy auf die leere Schaukel.

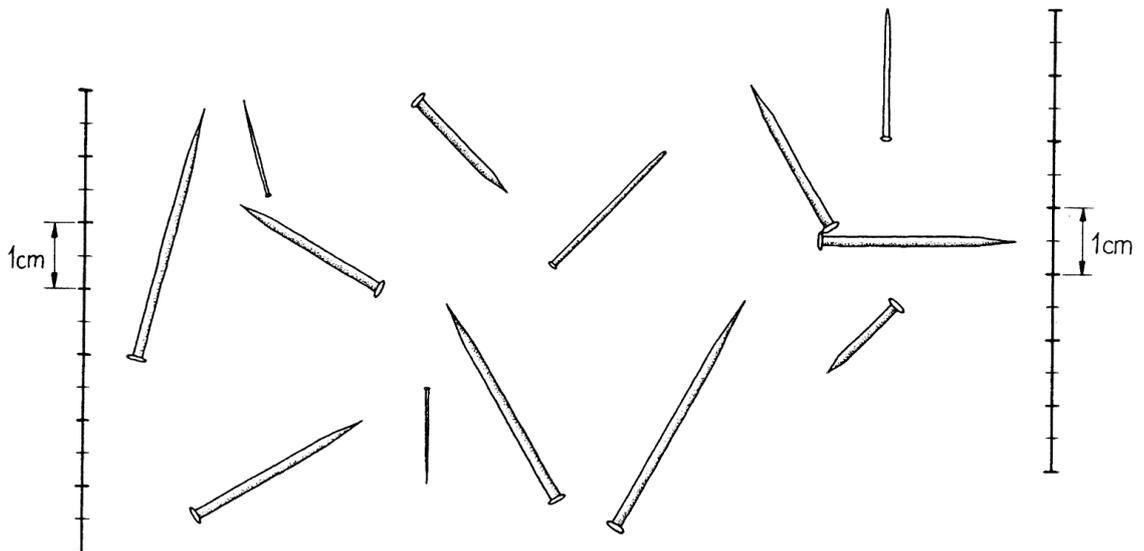


- Drehen Sie mit dem MIRA-Spiegel den Dartfeil um und befördern Sie ihn ins Ziel.
- Um wie viele Zentimeter bewegt sich das Spiegelbild des Dartfeils, wenn der MIRA-Spiegel um einen Zentimeter in Richtung der Zielscheibe bewegt wird?



Rechts und links neben den Nägeln ist je ein Lineal gezeichnet.

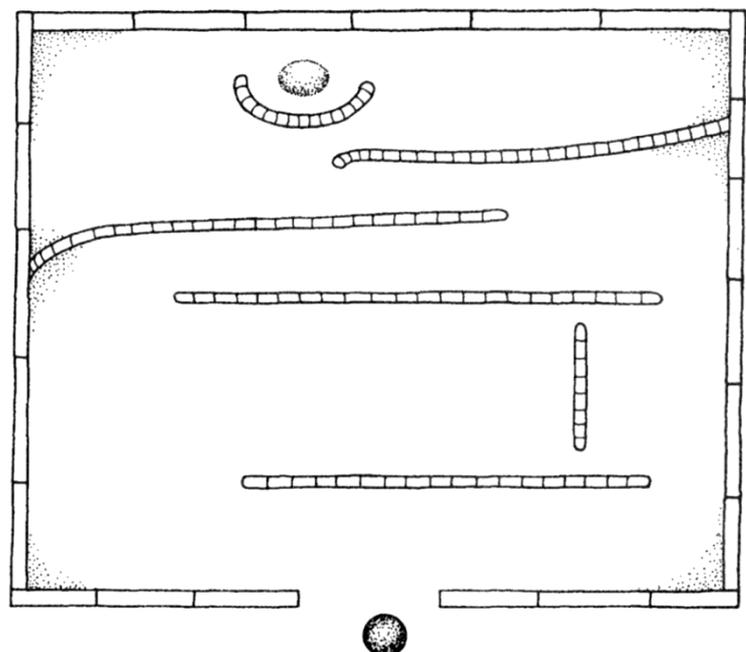
Können Sie die Länge der Nägel mit dem MIRA-Spiegel messen?



Jürgen Floer: Spiele mit dem Zauberspiegel. In: Die Grundschulzeitschrift, 7 (62) 1993, S. 51-58

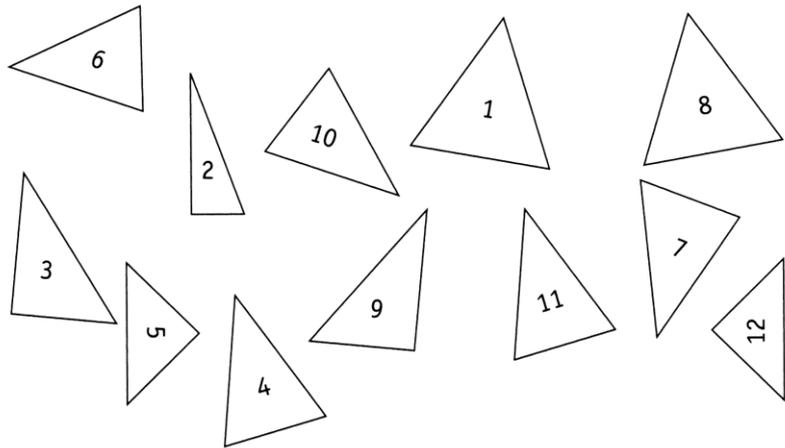
Im abgebildeten Minigolfplatz soll der Ball, an den Hindernissen vorbei, in das Loch gespielt werden.

Schaffen Sie das mit dem MIRA-Spiegel?



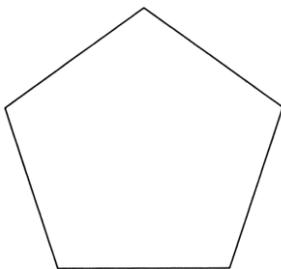
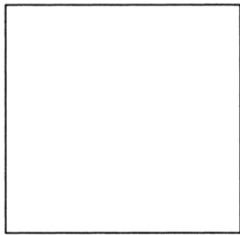
Jürgen Floer: Spiele mit dem Zauberspiegel. In: Die Grundschulzeitschrift, 7 (62) 1993, S. 51-58

Stellen Sie mit dem MIRA-Spiegel fest, welche der Dreiecke deckungsgleich sind.

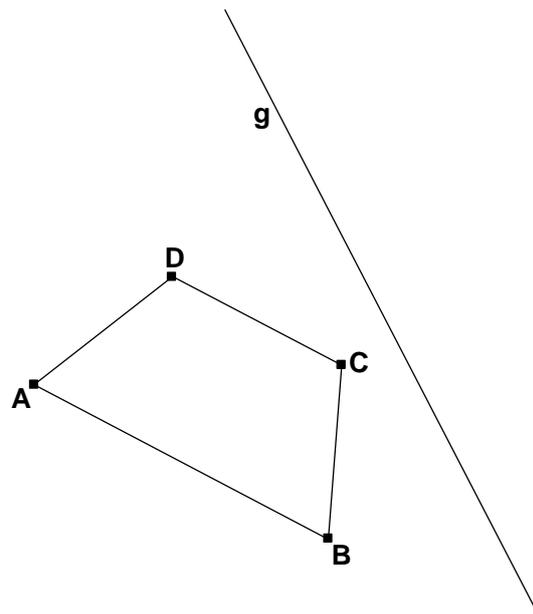


Jürgen Floer: Spiele mit dem Zauberspiegel.
In: Die Grundschulzeitschrift, 7 (62) 1993, S. 51-58

Zeichnen Sie mit Hilfe des MIRA-Spiegels die Symmetrieachsen zu folgenden Figuren ein:



Spiegelbild zeichnen: Markieren Sie die Spiegelbilder der Eckpunkte A, B, C und D des Vierecks, wenn der Mira-Spiegel auf der Geraden g steht und benennen Sie sie mit A' , B' , C' und D' . Verbinden Sie anschließend A' , B' , C' und D' . Sie können dabei den MIRA-Spiegel als Lineal benutzen.



Konstruieren Sie mit dem MIRA-Spiegel

- eine Senkrechte durch P zur Geraden AB .
- eine Parallele zu AB durch den Punkt P .
- ein Quadrat mit A und B als Eckpunkten.
- ein gleichseitiges Dreieck mit A und B als Eckpunkten.

