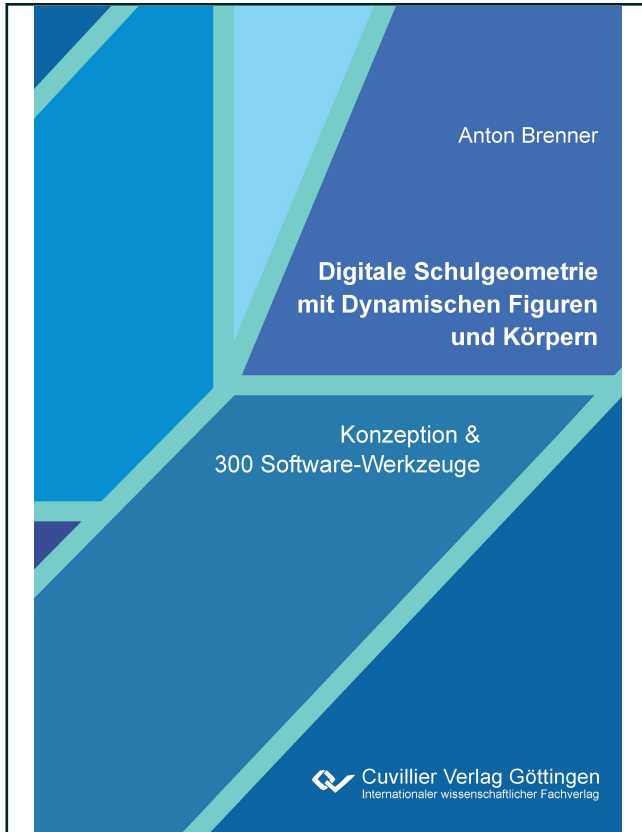




Anton Brenner (Autor)

# Digitale Schulgeometrie mit Dynamischen Figuren und Körpern



<https://cuvillier.de/de/shop/publications/8513>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,  
Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: [info@cuvillier.de](mailto:info@cuvillier.de), Website: <https://cuvillier.de>



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. Dynamische Figuren als Software.....</b>	<b>17</b>
1.1 Dynamisches Parallelogramm: Parallelogramm ohne festen Ort, ohne feste Lage und Seitenlage, ohne feste Größe, aber mit fester Form .....	20
1.2 Dynamische Figuren und ihr Schwerpunkt.....	31
1.3 Bewegen, Umformen und Verformen: Dynamisches Abbilden von Figuren.....	43
<b>2. Digitale Schulgeometrie mit Dynamischen Figuren .....</b>	<b>65</b>
2.1 Analytische anstatt Synthetische Formenkunde .....	65
2.2 Geometrisches Zeichnen und Konstruieren von Figuren.....	67
2.3 Von der Abbildungsgeometrie zur Bewegungsgeometrie .....	72
2.4 Messen und Berechnen von Figuren .....	76
<b>3. Dynamische Körper als Software.....</b>	<b>113</b>
3.1 Dynamischer Würfel und Dynamische Kugel: Körper ohne festen Ort, ohne feste Lage, ohne feste Größe, aber mit fester Form .....	114
3.2 Andere Dynamische Körper: Quader, Prismen und Zylinder, Pyramiden und Kegel..	119
3.3 Abbilden von Körpern in Parallel- und Zentralprojektion.....	128
3.4 Schrägbilder von Körpern in Parallelprojektion .....	133
3.5 Abbilden als Dynamisches Zuordnen von Körpern zu Figuren.....	138
<b>4. Digitale Schulgeometrie mit Dynamischen Körpern .....</b>	<b>141</b>
4.1 Analytische anstatt Synthetische Formenkunde.....	141
4.2 Abbilden von Körpern durch Projizieren auf eine Bildfläche .....	143
4.3 Geometrisches Zeichnen der Schrägbilder von Körpern .....	146
4.4 Messen und Berechnen von Körpern .....	149