



Die gezeigte Lösung ist nur eine Variante – du kannst die Aufgabe auch anders lösen. Wichtig ist dabei nur, dass dein Drachenviereck am Ende so aussieht wie in unserer Lösung dargestellt.



Konstruktionsanleitung

Die Konstruktionsanleitung enthält neben der mathematischen Schreibweise eine ausführliche Beschreibung der Konstruktion in Textform.

Die zu konstruierende Fläche ist ein Drachenviereck. Im Drachenviereck sind anliegende Seiten immer gleich lang. Das bedeutet $a = c = 6 \text{ cm}$ und $b = d = 8 \text{ cm}$. Des Weiteren sind zwei sich gegenüberliegende Winkel gleich groß.

So konstruierst du dieses Drachenviereck:	So sieht's aus:
1. zeichne den Eckpunkt B	B
2. zeichne mit dem Zirkel einen Kreisbogen um den Eckpunkt B mit dem Radius f von 5 cm	$\odot (B; r = f)$
3. verbinde den Eckpunkt B mit dem Kreisbogen, daraus ergibt sich die Diagonale f	verbinde $B \wedge \odot \rightarrow f$
4. aus dem Schnittpunkt der Linie (Schritt 2) und dem Kreisbogen (Schritt 3) ergibt sich der Eckpunkt D	aus 2. \wedge 3. $\rightarrow D$
5. zeichne mit dem Zirkel einen Kreisbogen um den Eckpunkt B mit dem Radius a von 6 cm	$\odot (B; r = a)$
6. zeichne mit dem Zirkel einen Kreisbogen um den Eckpunkt D mit dem Radius a von 6 cm	$\odot (D; r = a)$
7. aus dem Schnittpunkt der beiden Kreisbögen (Schritt 5 und 6) ergibt sich der Eckpunkt A	aus 5. \wedge 6. $\rightarrow A$



So konstruierst du dieses Drachenviereck:	So sieht's aus:
8. zeichne mit dem Zirkel einen Kreisbogen um den Eckpunkt B mit dem Radius b von 8 cm	$\odot (B; r = b)$
9. zeichne mit dem Zirkel einen Kreisbogen um den Eckpunkt D mit dem Radius b von 8 cm	$\odot (D; r = b)$
10. aus dem Schnittpunkt der beiden Kreisbögen (Schritt 8 und 9) ergibt sich der Eckpunkt C	aus 8. \wedge 9. \rightarrow C
11. verbinde alle Eckpunkte zum Drachenviereck ABCD	verbinde \square_{ABCD}



Konstruktionszeichnung

Die abgebildete Konstruktionszeichnung ist im Maßstab 1:1 (Originalgröße) abgebildet und wurde nach der oben stehenden Konstruktionsanleitung konstruiert.

