

# Drehsymmetrie

Name: \_\_\_\_\_

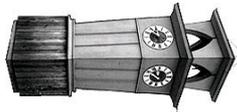
Jeder Gegenstand und jede gezeichnete Figur sehen nach einer vollen Drehung (360 Grad) wieder wie in ihrer Ausgangsposition (= deckungsgleich) aus.

## Rechtsdrehung:

Ausgangsposition:



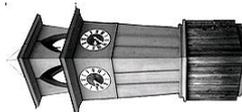
Vierteldrehung nach rechts:



Halbe Drehung nach rechts:



Dreivierteldrehung nach rechts:



360°-Drehung (volle Drehung):

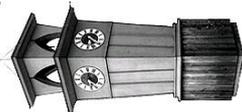


## Linksdrehung:

Ausgangsposition:



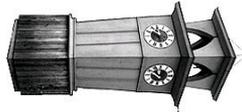
Vierteldrehung nach links:



Halbe Drehung nach links:



Dreivierteldrehung nach links:

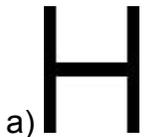


360°-Drehung (volle Drehung):



Wenn nun Gegenstände oder gezeichnete Figuren schon **vor der vollen Drehung** deckungsgleich aussehen, so nennt man sie „drehsymmetrisch“.

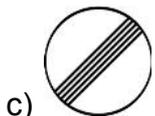
Beispiele:



(deckungsgleich nach der Halbdrehung, also nach 180°)



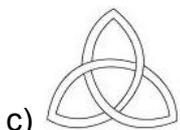
(deckungsgleich bereits nach einer Vierteldrehung, also nach 90°)



(deckungsgleich nach der Halbdrehung, also nach 180°)



(deckungsgleich nach einer Drehung von 120°)



(deckungsgleich nach einer Drehung von 120°)



(deckungsgleich nach einer Drehung von 120°)