

Kuboktaeder

Aufgabe 1: Kantenmodelle

- a) Es ist ein Oktaeder in einem Kantenmodell gegeben.
Verbinden Sie die Mittelpunkte der Kanten mit einem Bindfaden oder Gummi.
Beschreiben Sie den dadurch erhaltenen Körper.

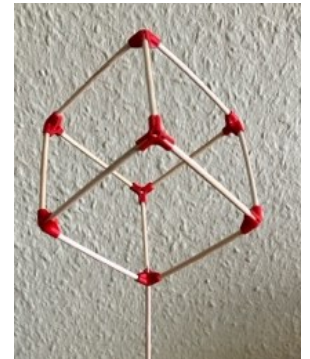
Tipp: Sie können auch in der Abbildung die Mittelpunkte verbinden.



- b) Es ist ein Würfel in einem Kantenmodell gegeben.
Verbinden Sie die Mittelpunkte der Kanten mit einem Bindfaden oder Gummi.
Beschreiben Sie den dadurch erhaltenen Körper.

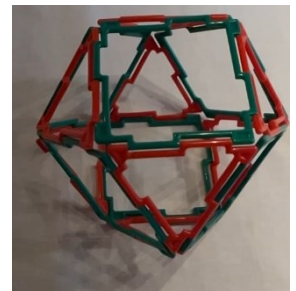
Tipp: Sie können auch in der Abbildung die Mittelpunkte verbinden.

Hinweis: Die Eckverbinder wurden von Rudolf Hrach, Siegen, erstellt.



Aufgabe 2: Flächenmodell

Erstellen Sie mit Klickies® den Körper, den Sie erhalten haben, wenn Sie mit einem Bindfaden die Mittelpunkte der Kante verbunden haben.



Aufgabe 3: Volumenmodell

Es ist ein mit 3D Druck erzeugtes Kuboktaeder und mehrere Pyramiden gegeben.
Ergänzen Sie diesen Körper mit Pyramiden zu einem Würfel, zu einem Oktaeder.

Hinweis: Die Volumenmodelle wurden von Rudolf Hrach, Siegen, erstellt.



Aufgabe 4: Dynamische Visualisierung I

Aufgabe 5: Dynamische Visualisierung II

<https://www.geogebra.org/classroom/a2cnbjws>

