

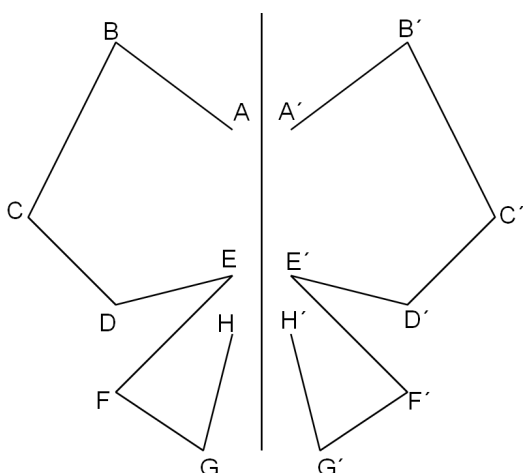
Co dál? John obešel pyramidy několikrát dokola. Nic nového ale neobjevil, pořád stejné souměrné obrazce. Přitom věřil, že tu bude nějaká stopa, která ho dovede k Simmetriónovu paláci. Znovu si prohlédl své poznámky z knihovny a kopie stránek knihy, které před odjezdem do údolí v knihovně pořídil.

TO JE ONO! Přešlédl jednu krátkou větu. „Cestu do paláce najde jen ten, kdo si dobře rozumí s rýskou a kružítkem.“ Rychle oběhl pyramidu a prostudoval kresby na východní straně. Teď už mu dávaly smysl.

I ty to zkus. Postupuj krok po kroku, abys bezpečně zvládl(a) celý postup. John bude tvou pomoc potřebovat.



Osová souměrnost



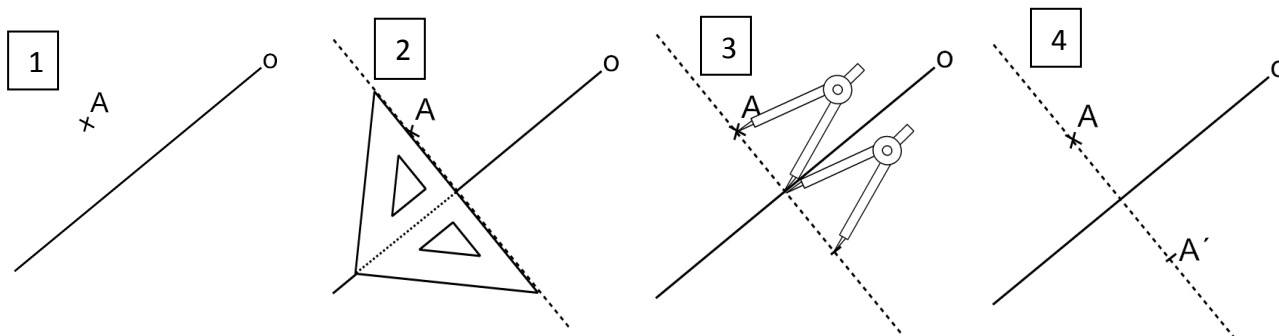
O souměrných útvar už víš, že mají stejný tvar a velikost. Při vhodném přemístění se kryjí (jsou shodné).

Podívej se na obrázek a odpověz na následující otázky:

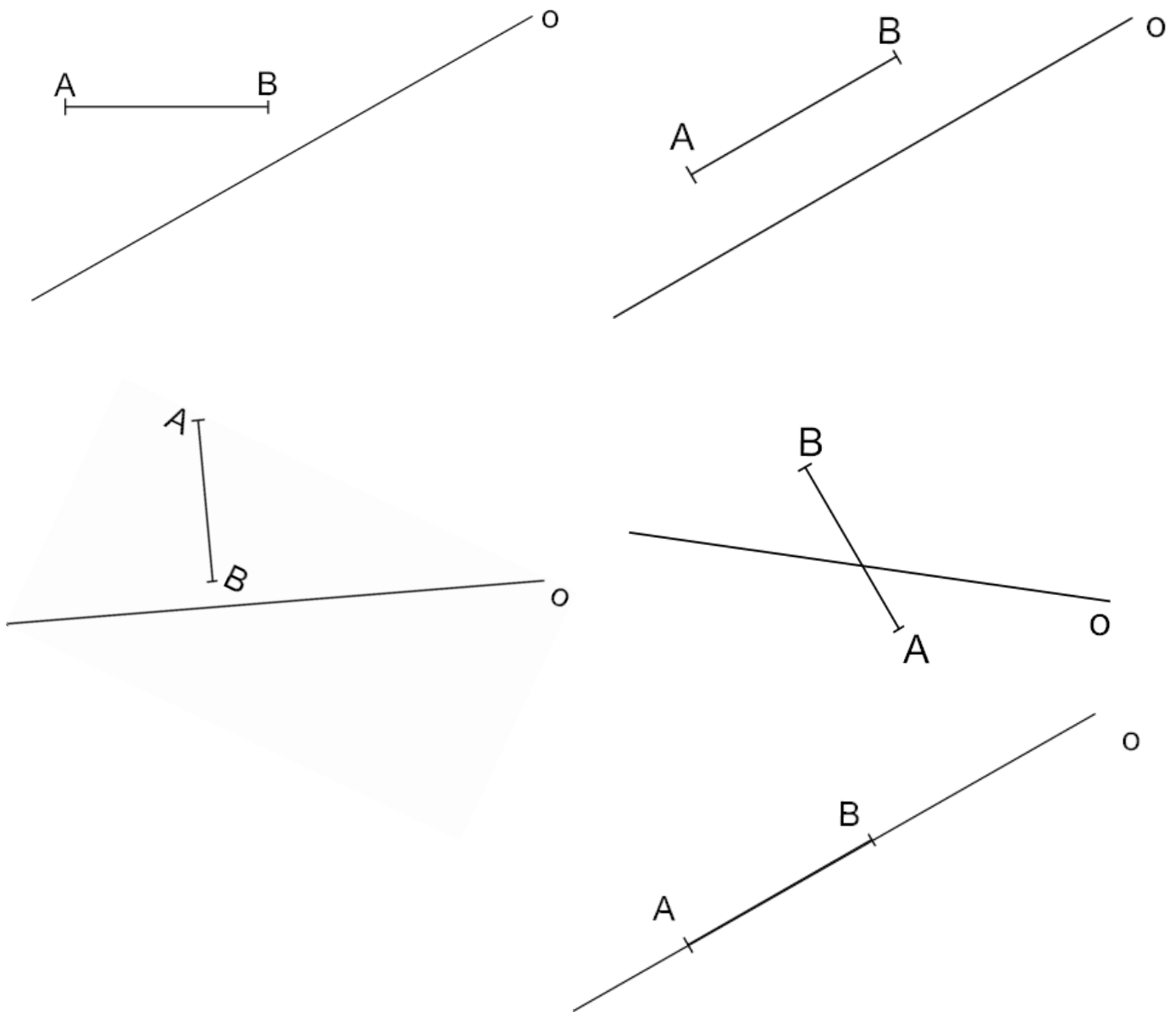
1. Je útvar na obrázku souměrný?
2. Jak bys své tvrzení dokázal(a)?
3. Jakou společnou vlastnost mají úsečky AA' , BB' , CC' , DD' , EE' , FF' , GG' ?
4. Co můžeš říct o vzdálenosti bodů A a A' od přímky o? Jak jsou na tom ostatní dvojice bodů?

Tento obrázek vznikl v OSOVÉ SOUMĚRNOSTI podle osy o.

Zkus rýsovat podle postupu vlastní osově souměrný obrázek



Rýsuj i obrazy těchto úseček.



Shrň, co jsi se o už o osové souměrnosti dozvěděl(a):

Vzor je _____

Obraz je _____

Osa souměrnosti je _____

Bod, který leží na ose souměrnosti a při osové souměrnosti se zobrazí sám do sebe je _____

Když chci sestavit danému vzoru obraz v osové souměrnosti podle osy o musím:

1) _____

2) _____

3) Obraz pak leží na _____ straně osy o (vzor a obraz leží v _____ polorovině)

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Hana Pilařová.

Komiks v aplikaci www.toondoo.com vytvořila Hana Pilařová.