

# Pythagoreischer Lehrsatz

**LehrerInneninfo**

**3. 2. Informatiksysteme 2.3**

<b>Erstellt von</b>	Paula Pöchtrager
<b>Fachbezug</b>	Mathematik
<b>Schulstufe</b>	ab der 7. Schulstufe
<b>Handlungsdimension</b>	Wissen und Verstehen Anwenden und Gestalten
<b>Relevante(r) Deskriptor(en)</b>	2. Informatiksysteme 2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich kann grundlegende Funktionen einer grafischen Benutzeroberfläche bedienen.</li> </ul>
<b>Zeitbedarf</b>	1-2 UE

### Aufgabe 1 – Entdecke den pythagoreischen Lehrsatz!

Begib dich auf die Spuren von Pythagoras mit diesem GeoGebra-Book:



<https://www.geogebra.org/m/xaAVwK4T>

### Aufgabe 2 – Wende den pythagoreischen Lehrsatz an!

[Plus oder Minus? HotPot](#)

[Welche Aussage ist richtig? HotPot](#)

[Ergänze den pythagoreischen Lehrsatz! HotPot](#)

Wiederhole die Quadratzahlen bis 20 bevor du die folgenden Aufgaben löst!

[Berechne die Flächeninhalte der Quadrate! HotPot](#)

[Berechne die fehlende Seitenlänge 1](#)