

**ZMATH 2004a.00814**

**Richter-Gebert, Jürgen; Kortenkamp, Ulrich H.**

**Maths geometry, grades 5 to 10: learning cleverly - good marks! Cinderella - the interactive geometry software. (Mathe Geometrie 5.-10. Klasse: Clever lernen - Super Noten! Cinderella - Die interaktive Geometriesoftware.)**

Heureka-Klett, Stuttgart (ISBN 3-12-136095-7). CD-ROM. (1999).

Cinderella ist ein Programm für Geometrie auf dem Computer. Mit wenigen Mausklicks lassen sich Konstruktionen mit Punkten, Geraden und Kreisen zeichnen, anfangen von einfachen Verbindungsgeraden, über Senkrechte, Winkelhalbierende und Parallelen bis hin zu komplizierten Spiegelungen oder gar Kegelschnitten (zentraler Geometrie-Stoff der Klassen 5- 10). Hat man einmal eine Konstruktion erstellt, kann diese auf vielfältige Weise verändert werden. Im Zugmodus können die Basiselemente nachträglich beliebig positioniert werden. Damit lässt sich Geometrie spielerisch und experimentell erleben. Selbsterstellte Konstruktionen, Animationen oder gar ganze Übungsaufgaben können mit wenigen Mausklicks auf eine Internetseite (interaktives Applet - dynamische Geometrie) exportiert werden. Die integrierte Aufgaben- und Beispielsammlung (erweiterbar) bietet Material zum selbstständigen Erforschen, Entdecken und Üben. Das Programm unterstützt bei der Lösung von Konstruktionsaufgaben mit Hinweisen, stellt fest, wenn man auf dem richtigen Weg ist, und erkennt korrekte Lösungen - ohne den Lösungsweg vorzuschreiben. Systemvoraussetzungen: Windows ab 95, mindestens 16 MB Arbeitsspeicher, CD-ROM, Java-fähiger Browser.

The geometry software Cinderella enables students to independently work out geometric constructions (from grade 5 to 10). A set of construction problems, theorems and geometric games is included. The software recognizes correct solutions without dictating the way of solution and gives some hints. The geometric constructions can be dynamically changed.

*Classification:* R20 U50 G90 R70 R60