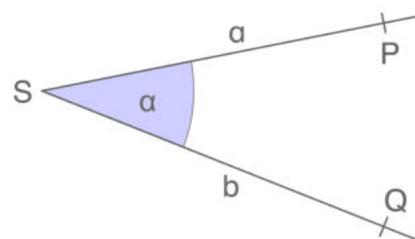


Winkel und Winkelarten

Ein Winkel wird durch zwei Strahlen mit gemeinsamem Anfangspunkt, dem **Scheitelpunkt**, festgelegt. Die beiden Strahlen heißen **Schenkel** des Winkels.



$$\alpha = \sphericalangle(a, b) \sphericalangle PSQ$$

Winkel werden mit einem Kreisbogen gekennzeichnet. Für die Bezeichnung gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Kleine griechische Buchstaben. Die ersten sechs Buchstaben des griechischen Alphabets lauten:

α	β	γ	δ	ϵ	ζ
<i>Alpha</i>	<i>Beta</i>	<i>Gamma</i>	<i>Delta</i>	<i>Epsilon</i>	<i>Zeta</i>

2. Angabe der Schenkel: $\sphericalangle(a, b)$

3. Angabe dreier Punkte mit dem Scheitelpunkt in der Mitte: $\sphericalangle PSQ$

Winkel teilt man nach ihrer Größe in **Winkelarten** ein.

spitzer Winkel	rechter Winkel	stumpfer Winkel
gestreckter Winkel	überstumpfer Winkel	Vollwinkel

- **Aufgabe 1:** Setze das richtige Relationszeichen < oder >.

a) rechter W. überstumpfer W.

b) überstumpfer W. stumpfer W.

c) gestreckter W. stumpfer W.

d) spitzer W. rechter W.

e) stumpfer W. spitzer W.

f) Vollw. überstumpfer W.

