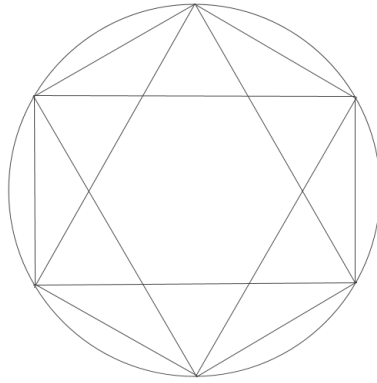
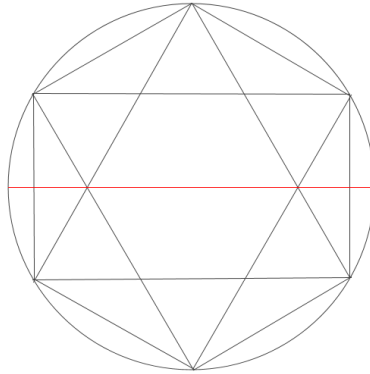


VAN ZESHOEK en ZESSTER TOT VIERKANT

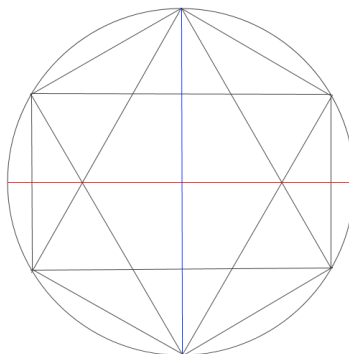
Teken een zeshoek (hoe je dit doet, vind je [hier](#))



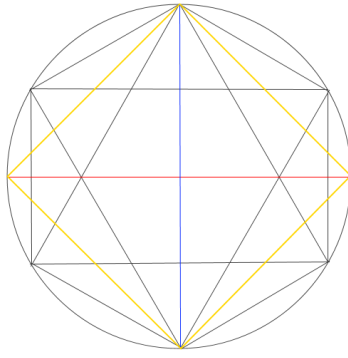
Teken de middellijn door de snijpunten van de diagonalen = rode lijn
In de tekening hieronder is dat de horizontale middellijn



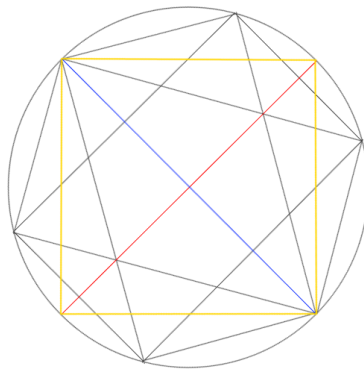
Teken de middellijn door de toppen van de 2 grote driehoeken = blauwe lijn
In de tekening hieronder is dat de verticale lijn



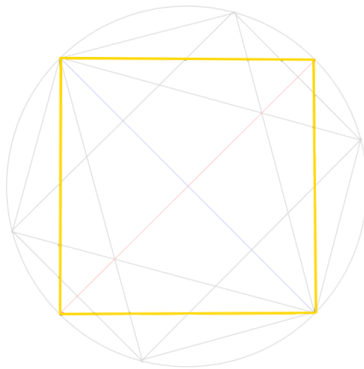
Verbind de snijpunten van de middellijnen met de cirkelomtrek = oranje lijnen
De oranje lijnen vormen een vierkant dat op 1 hoekpunt staat



Als je de cirkel (of het blad) draait tot het vierkant op een zijde staat, kun je goed zien dat dit een vierkant is.



Gom alle lijnen uit die niet tot het vierkant behoren:



CONTROLE

Meet de lengte van de zijden: ze zijn alle vier even lang.
Meet de hoeken: ze zijn alle vier 90° = rechte hoeken.