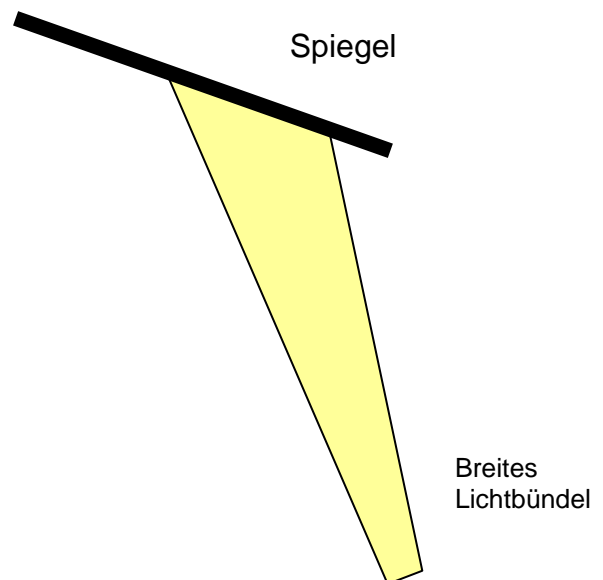
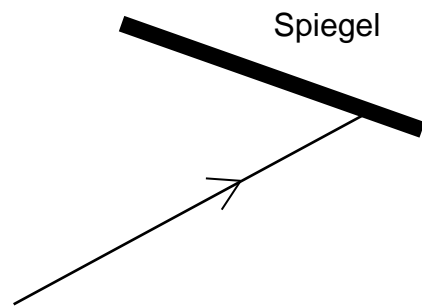
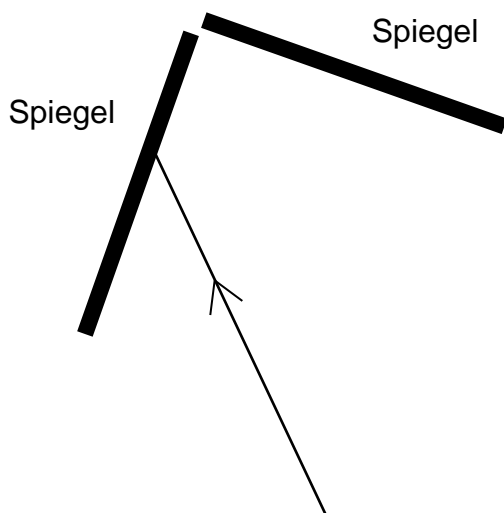
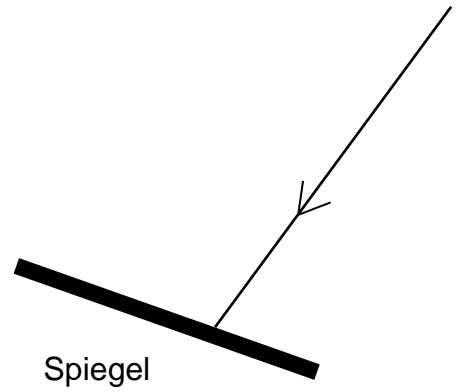
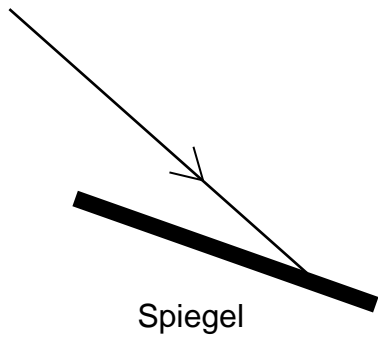


Aufgabe: zeichne zu jedem Spiegel den reflektierten Strahl ein, indem du das Reflexionsgesetz anwendest.



Hinweis: Die Pfeile stellen vereinfacht das Modell des Lichtstrahls dar und geben euch die Richtung an, aus der das Licht kommt. Eine Ausnahme bildet das breite Lichtbündel unten rechts (siehe Beschriftung).