Nom:

Prénom:

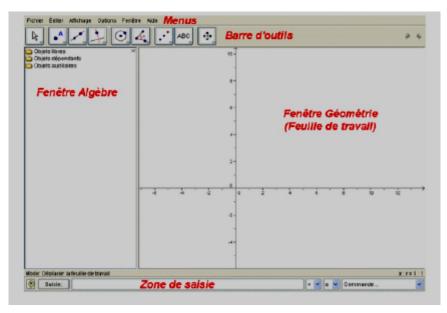
PREMIERS PAS EN GEOMETRIE

OUVRIR LE LOGICIEL GEOGEBR

Ce logiciel va nous permettre de tracer des figures géométriques et de les « faire bouger ».

Ouvrir une fenêtre géogébra en double-cliquant sur l'icône et lire ci-dessous le vocabulaire.





Avant de commencer les activités, cliquer sur le bouton droit de la souris puis sur « Axes ».

Première partie

- 1. Placer deux points A et B (utiliser 1).
- Tracer la droite (AB) (utiliser et cliquer sur les points A et B).
- Tracer une droite (CD) qui coupe la droite (AB).
- 4. Nommer E le point d'intersection des droites (AB) et (CD) (utiliser , puis et cliquer sur chaque droite).
- 5. Tracer le segment [BC] (utiliser , puis et cliquer sur les points B et C).
- Afficher la longueur du segment [BC] (utiliser et cliquer sur le segment).
- 7. Tracer la demi-droite [DA) (utiliser 4. puis 7.

A ce stade, appeler le professeur.

Validé : Oui Non

- 8. Cliquer sur 🛂, puis sur le point B en laissant le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacer ainsi le point B.
- 9. Déplacer le point B de façon que les segments [BC] et [AD] ne se coupent pas.
- 10. Déplacer le point B pour qu'il soit confondu avec le point D. Remarque ?

Deuxième partie

- 1. Tracer une droite (AB).
- 2. Placer deux points C et D qui n'appartiennent pas à la droite (AB).
- 3. Tracer la droite (d) qui passe par le point C et qui est perpendiculaire à la droite (AB) (utiliser et clique sur C puis sur la droite (AB)).

Faire un clic droit sur la droite tracée et cliquer la couleur. Cliquer sur la couleur rouge puis sur fermer en bas à droite.

Faire un clic droit sur la droite tracée et cliquer

Faire à nouveau un clic droit sur cette droite, cliquer sur Ferommer et taper d (sans parenthèses)

dans la boîte de dialogue qui s'ouvre.

- 4. Nommer E le point d'intersection des droites (AB) et (d).
- 5. Tracer la droite (f) qui passe par le point D et qui est parallèle à la droite (AB) (utiliser , puis et clique sur D puis sur la droite (AB)).

Cliquer sur la couleur verte.

6. Que peut-on dire des droites (f) et (d) ? Citer la propriété utilisée :

Cliquer sur puis sur puis sur la droite (d). Qu'indique Géogébra ?

Validé : Oui

Validé : Oui

Non

Non

A ce stade, appeler le professeur.

- 7. Déplacer les points A et B. Observer.
- 8. Déplacer le point D de façon qu'il appartienne à la droite (AB). Remarque ?

Troisième partie

- 1. Placer un point A.
- 2. Tracer un segment [AB] tel que : AB = 5 cm (utiliser , puis , puis Cliquer sur le point A et entrer la longueur souhaitée dans la fenêtre qui s'est ouverte. Tracer [AB]). Déplacer le point B. Remarque ?
- 3. Placer un point D tel que A, B et D ne sont pas alignés.
- 4. Tracer la parallèle à (AB) passant par D.
- 5. Tracer la droite (AD).
- 6. Tracer la parallèle à (AD) passant par B.
- 7. Nommer C le point d'intersection obtenu.
- 8. Déplacer le point D afin d'obtenir un rectangle.
- 9. Vérifier que les côtés sont bien perpendiculaires.

A ce stade, appeler le professeur.

Quatrième partie

1. Placer un point A.





2. Tracer un cercle de centre A et de rayon 3 cm (utiliser Une fenêtre s'ouvre pour demander le rayon.

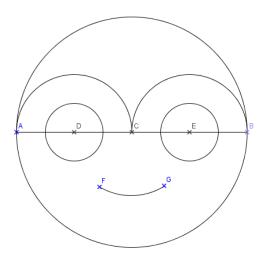
- 3. Placer un point B sur ce cercle.
- 4. a) Tracer un cercle de centre B et de rayon 5 cm.
- b) Tracer un cercle de centre A et de rayon 6 cm.
- c) Ces deux cercles se coupent (ou sont sécants) en deux points. Appeler C l'un des deux.
- 5. Tracer le triangle ABC.
- 6. Afficher la longueur de chaque côté.
- 7. Cacher chacun des cercles construits.
- 8. Colorier le triangle.

A ce stade, appeler le professeur.

Validé : Oui Non

Cinquième partie

Tracer Monsieur Bonhomme sachant que AB = 8 cm et que les petits cercles des yeux ont un rayon de 1 cm.



A ce stade, appeler le professeur.

Validé : Oui Non