

Activités pour prendre en main le logiciel GeoGebra

Activité 1

1°) Consigne: "En suivant le scénario proposé, construire la figure géométrique correspondante".

Tracer deux points quelconques O et A.

Tracer le cercle de centre O passant par A.

Tracer le cercle de centre A passant par O.

Les deux cercles se coupent en deux points B et F.

Tracer la droite passant par A et O. Elle coupe le premier cercle en D.

Tracer la droite passant par B et O. Elle coupe le premier cercle en E.

Tracer la droite passant par F et O. Elle coupe le premier cercle en C.

Tracer le polygone ABCDEF en rouge.

Comment se nomme-t-il ?

2°) Faire bouger O et A. Que se passe-t-il ?

Activité 2 :

1°) Tracer quatre points quelconques A, B, C et D.

2°) Tracer le quadrilatère ABCD.

3°) Tracer M, N, P et Q milieux respectifs des segments [AB], [BC], [CD] et [DA].

4°) Tracer le quadrilatère MNPQ.

5°) On cherche à deviner quelles propriétés doivent vérifier les diagonales du quadrilatère ABCD (on ne demande pas aujourd'hui de démontrer ces propriétés) pour que MNPQ soit

a) un losange

b) un rectangle

c) un carré

Activité 3

Tracer cette figure (ABC est un triangle équilatéral) mais attention : à la fin, on doit pouvoir faire bouger deux des sommets du triangle ABC sans que la figure ne se déforme (elle peut par contre changer de taille).

