



Activité : Découverte



a) Cliquer sur le bouton représentant une flèche, c'est l'outil "Déplacer".

Vous devrez cliquer sur ce bouton **à chaque fois** qu'une manipulation est terminée, afin de pouvoir déplacer ou modifier des objets.

b) Cliquer sur la toute petite flèche en bas à droite du bouton "Déplacer" afin de faire apparaître d'autres boutons disponibles. Déplacer la souris sur chacun des boutons et lire le nom de tous les boutons disponibles.

On va tracer une figure comportant tous les objets géométriques vus en classe.

1) Placer un point avec l'outil «Point». En faisant un clic droit avec la souris, débrouillez-vous pour que ce point s'appelle R (*renommer*) et qu'il soit de couleur violette (*Propriétés*).

2) De la même manière, placer deux autres points : D en rouge et G en vert.



Levez la main pour appeler votre professeur quand vous voyez ce dessin afin qu'il vérifie la figure avant de pouvoir continuer.

3) Tracer [RD], (RG) et [GD].

4) Placer le point I au milieu du segment [RD] et tracer le cercle de centre I passant par G.



5) Enregistrer votre figure dans votre dossier personnel, dans le sous-dossier «maths» en donnant un nom «intelligent» à votre fichier.

On va maintenant tracer une figure plus compliquée.

6) Aller dans «Ficher» puis «Nouveau» afin de faire votre nouvelle figure.

7) Tracer la figure:

a) Tracer un segment [GK] de 6 cm. (bouton « segment de longueur donnée »)

b) Placer le point C au milieu de [GK].



c) Prolonger [GK] pour tracer la droite (GK)

d) Placer un point F qui n'appartient pas à (GK).

e) Tracer [FC].

f) Placer le point T au milieu de [FK].

g) Tracer la droite (GT).

h) Placer le point V à l'intersection de [FC] et (GT)

