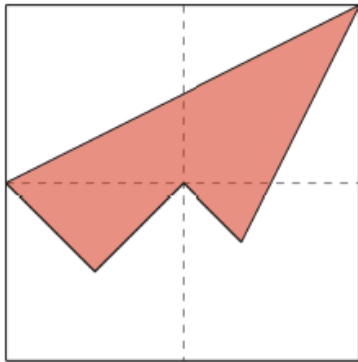


Activité 1 : Restauration de figures

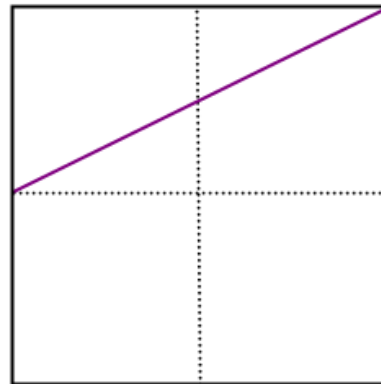
1. À partir d'un exemple



Regarde attentivement la figure. Elle a été obtenue uniquement à partir de segments tracés qui ont été effacés ensuite.

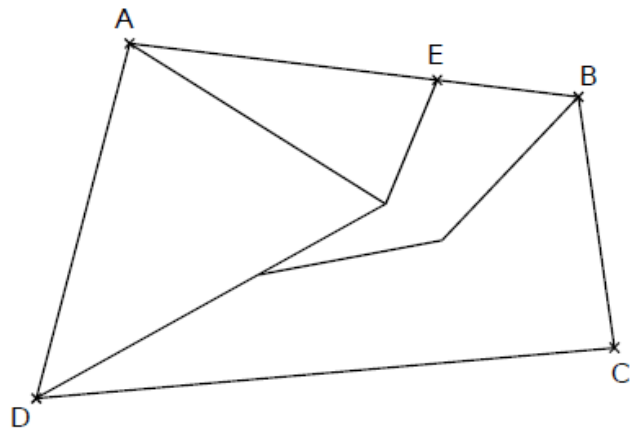
À partir d'un carré de côté 8 cm et avec ta règle, reproduis la figure.

Sésamath 2013

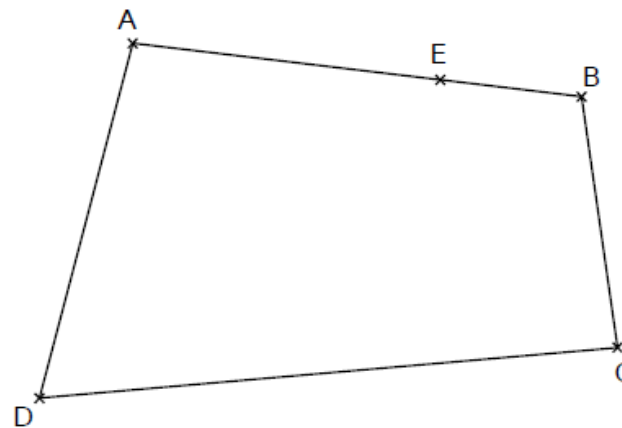


2. À partir d'un quadrilatère quelconque

a. Observe bien la figure.



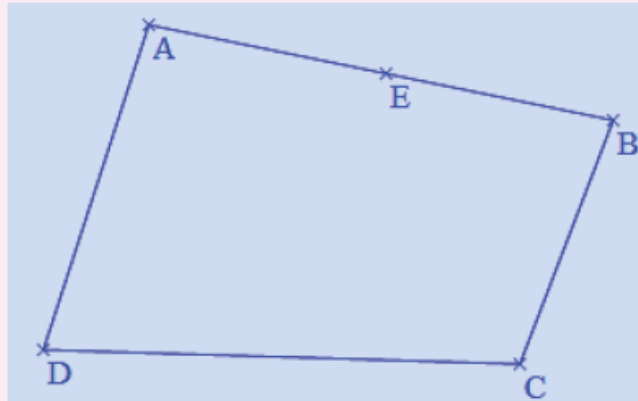
b. Trace un quadrilatère ABCD similaire à celui de la figure précédente. Place un point E sur le segment [AB].



c. Termine la construction avec ta règle et en suivant l'exemple de la partie **1**.

3. Avec un logiciel de géométrie dynamique

- a. Place quatre points A, B, C et D. Trace les segments [AB], [BC], [CD] et [DA].
Place un point E sur le segment [AB] afin d'obtenir une figure qui ressemble à celle du **2. b.**



- b. En utilisant les fonctionnalités du logiciel, construis la figure complète telle qu'elle est au **2. a.**

Attention ! Si on bouge un des sommets du quadrilatère, il faut que toute la figure bouge en même temps et continue à ressembler à la figure du **2. a.**

Sésamath 2013

Utiliser GeoGebra