

FICHE 28

CARRÉS SUSPENDUS

1) Placer deux points A et B.

2) Activer  et tracer le carré BACD en cliquant sur B puis sur A.

3) Enlever l'affichage du carré BACD, puis tracer les droites (BD) et (CD).

4) Activer  et cliquer sur la page blanche.

5) Dans *Nom*, mettre k.

Dans *Intervalle* mettre 0 pour min, 1 pour max.

Cliquer sur *Appliquer*.

6) Activer  et cliquer sur B puis sur A.

Le programme demande un nombre. Il faut répondre k.

Un point B' est alors placé sur le segment [AB].

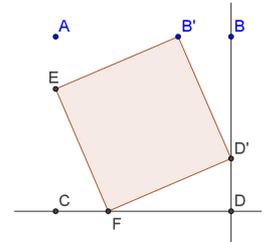
Déplacer le curseur k, pour voir le point B'.

7) Activer  et cliquer sur D puis sur B.

Le programme demande un nombre. Il faut répondre k.

Un point D' est alors placé sur le segment [BD].

8) Activer  et tracer le carré D'B'EF en cliquant sur D' puis sur B'.



9) Activer  et cliquer sur le carré D'B'EF puis sur la droite (BD).

Le symétrique du carré D'B'EF par rapport à (BD) est alors tracé. Il se nomme D''B''E''F'.

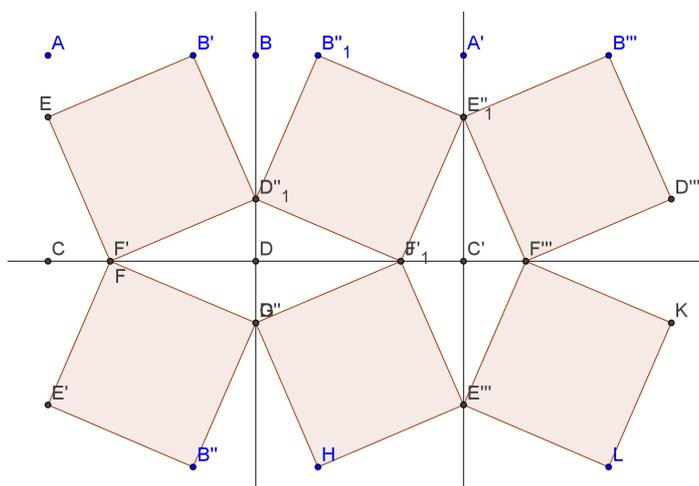
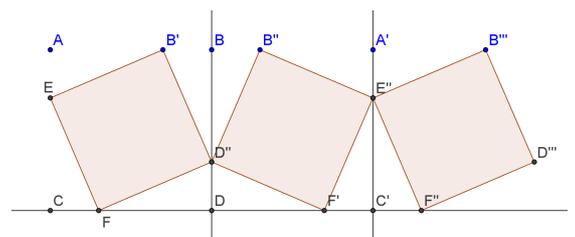
10) Placer le point A', symétrique du point A par rapport à (BD).

11) Placer le point C', symétrique du point C par rapport à (BD).

12) Tracer la droite (A'C').

13) Construire le symétrique du carré D''B''E''F' par rapport à (A'C').

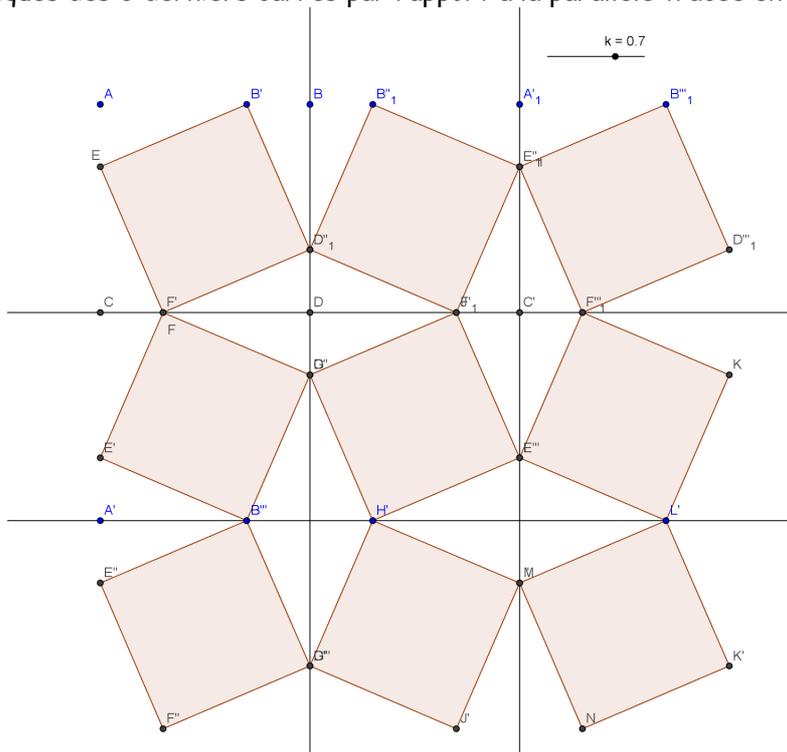
14) Construire les symétriques des 3 carrés par rapport à (CD).



15) Placer le point A' , symétrique du point A par rapport à (CD) .

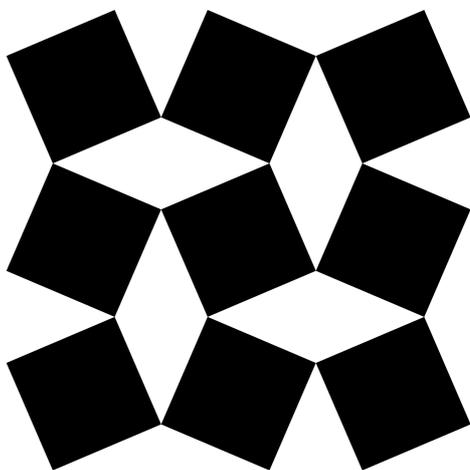
16) Tracer la droite qui passe par A' et qui est parallèle à (CD) .

17) Construire les symétriques des 3 derniers carrés par rapport à la parallèle tracée en 16).



18) Enlever l'affichage des droites, des points et des segments, puis colorier les carrés.

19) Animer ou déplacer manuellement le curseur.



20) On pourra rajouter des carrés, comme ci-contre.

