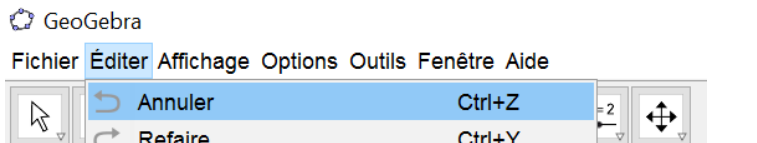
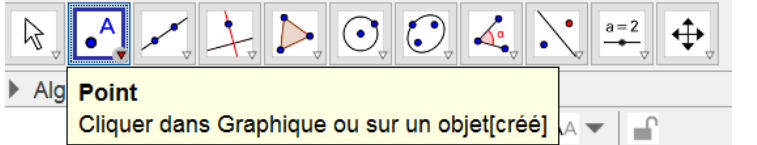
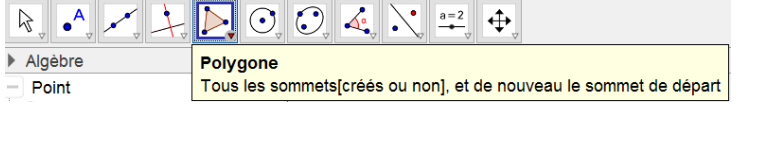

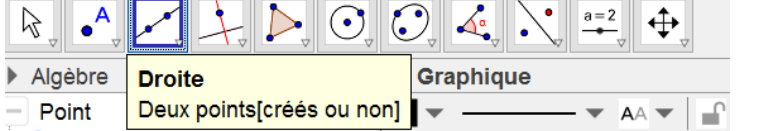

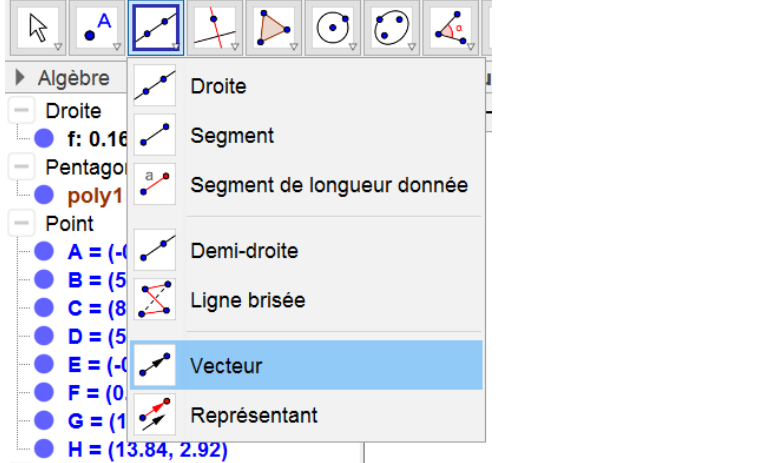
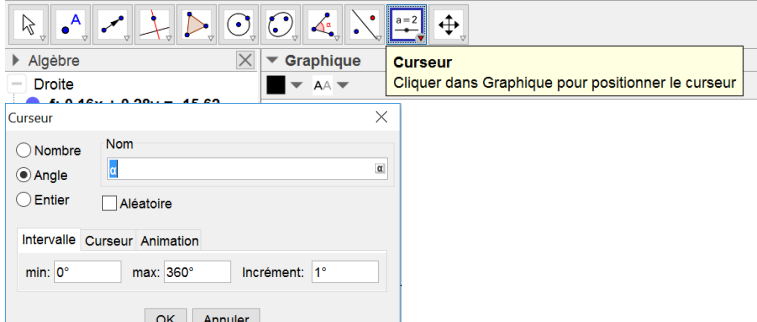


Exercice d'introduction à Geogebra avec les transformations isométriques

Ouvre le logiciel Geogebra et sauvegarde ton fichier sur le bureau avec le nom :

Prenom Nom Isometries.ggb.

Suis les étapes de constructions suivantes :

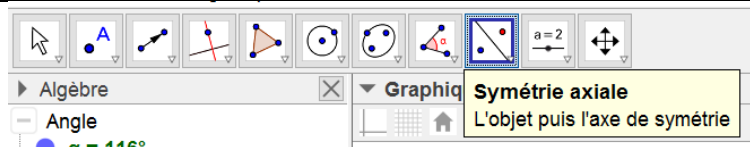
<p>Note : En cas d'erreur, on peut à tout moment annuler les dernières opérations en allant dans le menu éditer.</p>	
<p>1. Créer 5 points (ABCDE) à l'aide de l'outil point</p>	
<p>2. Créer un polygone en reliant les points ABCDE dans l'ordre et en revenant sur le point A</p>	
<p>3. Créer 2 nouveaux points F et G</p>	
<p>4. Tracer la droite f qui passe par les points F et G à l'aide de l'outil droite</p>	
<p>5. Créer encore 2 nouveau point H et I</p>	
<p>6. Créer un vecteur \vec{u} avec l'outil vecteur qui se trouve sous l'outil droite. (Les points J et K se créent automatiquement)</p>	
<p>7. Créer un curseur d'angle à l'aide de l'outil curseur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Clique sur le graphique 2) Dans la fenêtre, clique sur « Anlge » et « OK » 	

Construction d'isométries

Symétrie axiale

Effectue la symétrie d'axe **f** du polygone **ABCDE** :

- 1) Clique sur le polygone **ABCDE**
- 2) Clique sur la droite **f**

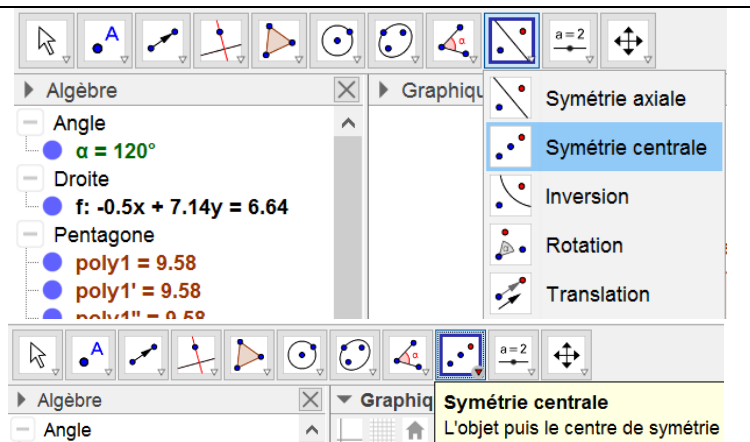


Comment se nomme la figure obtenue ?

Symétrie centrale

Effectue une symétrie centrale du polygone **ABCDE** autour du point **H** :

- 1) Clique sur le polygone **ABCDE**
- 2) Clique sur le point **H**

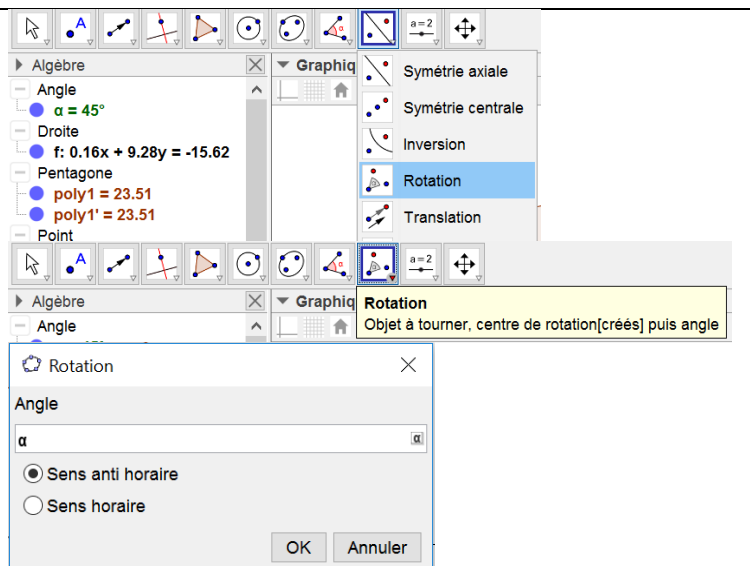


Comment se nomme la figure obtenue ?

Rotation d'angle donné

Effectue une rotation d'angle α polygone **ABCDE** autour du point **I** :

- 1) Clique sur le polygone **ABCDE**
- 2) Clique sur le point **I**
- 3) Dans la fenêtre qui s'ouvre, remplace le 45° par la lettre α , choisis un sens de rotation et clique sur « OK »



Comment se nomme la figure obtenue ?

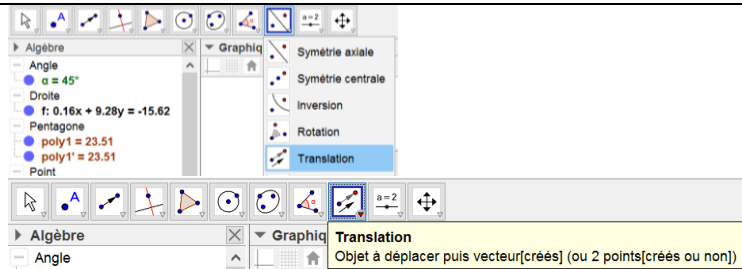
Prénom :

9 Vg

Translation

Effectue une translation du polygone **ABCDE** par le vecteur \vec{u} :

- 1) Clique sur le polygone **ABCDE**
- 2) Clique sur le vecteur \vec{u}



Comment se nomme la figure obtenue ?

Prolongements :

- Modifier la position d'un ou plusieurs points du polygone ABCDE pour observer le nouveau résultat global
- Utiliser le panneau Algèbre pour cacher ou montrer des objets en particulier et les observer
- Observer la rotation en faisant varier le curseur d'angle α

Une fois que tu es satisfait-e de ton travail demande à l'enseignante si tu peux l'imprimer.

Prénom :

9 Vg

