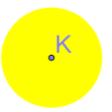
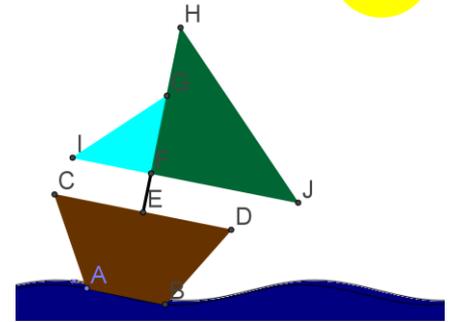


Bateau naviguant sur la mer



Introduction

Nous allons construire un bateau naviguant sur la mer avec le logiciel Géogébra.
Ouvrir le document « bateau_début ».



Protocole de construction

- 1) Placer un point A sur la vague.
- 2) Construire un cercle de centre A et de rayon 8 cm. Placer B point d'intersection de Cf avec le cercle.
- 3) Cacher à l'aide de l'icône  le cercle créé.

Appelez le professeur

- 4) Tracer le triangle ABC tel que $AC = 10$ cm et $BC = 15.7$ cm. Pour cela tracer un cercle de centre B et de rayon 15.7cm. et un cercle de centre A et de rayon 10 cm. Cacher les cercles utiles pour la construction.
- 5) Tracer de la même façon, le triangle ABD tel que $BD = 10$ cm et $AD = 15.7$ cm. Cacher les cercles inutiles
- 6) A l'aide de l'icône  tracer le polygone ABDC.
- 7) Créer un point E, milieu du segment [CD].

Appelez le professeur

- 8) Construire la droite perpendiculaire à [CD] nommée (d) passant par E.
- 9) Placer un point F à 4cm de E sur (d) en utilisant l'outil cercle centre rayon. Cacher le cercle utile pour la construction.
- 10) Construire la droite parallèle à [CD] nommée (d') qui passe par F.
- 11) Placer le point G sur (d) à 8 cm de F et le point I sur (d') à 8 cm de F en utilisant l'outil cercle centre rayon.
- 12) De la même façon placer le point H à 15 cm de F sur (d) et le point J à 15cm de F sur (d').
- 13) Tracer les polygones GIF et HJF.
- 14) Cacher les objets inutiles ;
- 15) Tracer le segment [FE].
- 16) Tracer les polygones GIF et HJF.

Appelez le professeur

- 17) Placer un point K sur la courbe au-dessus de la mer.
- 18) Tracer le cercle de centre K et de rayon 5 cm. Cacher les objets inutiles.
- 19) Animer les points K et A avec clic droit et animer.

Appelez le professeur

Vous pouvez colorier le bateau et le soleil comme vous voulez. Pour cela vous cliquez sur l'objet que vous voulez colorier

Enregistrer le fichier dans perso maths.
Aller sur le cyber collège pour rendre le document en ligne.

