


Quels beaux rectangles !



Lancer le logiciel « Géogébra ».


La fenêtre graphique doit afficher une page blanche.




Comment définir un curseur ?

- Cliquer sur l'icône  puis cliquer en haut à gauche de la fenêtre graphique.
- Apparaît alors un menu « curseur ». Vérifier :
 - que le bouton nombre est actif
 - que le nom est amettre min à 0 et max à 13 en laissant l'incrément à 0,1 puis cliquer sur « appliquer ».



En haut à gauche de la fenêtre graphique apparaît le curseur .

- Dans le menu  cliquer sur  (segment de longueur donnée).
- Placer un point A dans la fenêtre graphique puis taper « a » dans le fenêtre longueur du menu qui apparaît.

En agissant sur le curseur (n'oubliez pas d'activer ), vous voyez la longueur du segment segment [AB] varier. (si le segment n'a pas été nommé donné lui ce nom).

- Tracer deux droites perpendiculaires à (AB) passant par A et par B.
- Déplacer le segment vers le centre-bas de la fenêtre graphique en agissant sur le point A.
- Définir un autre curseur nommé « b » ayant les mêmes caractéristiques que le curseur « a » précédemment défini.
- Tracer un cercle de centre A et de rayon b en cliquant sur l'icône « cercle (centre-rayon) » du menu  .
- Placer le point D ,  point d'intersection de ce cercle avec la perpendiculaire en A à (AB).
- Tracer la parallèle à (AB) passant par D.
- Placer le point C, point d'intersection de cette parallèle avec la perpendiculaire en B à (AB).
- Tracer le polygone ABCD  . Modifier la couleur de ce polygone en choisissant une couleur vive à l'opacité maximale.
- Dans la fenêtre « Algèbre », en cliquant sur les boutons des rubriques « cône » et « droite » ne plus faire apparaître les objets « cercle » et « droite » .

La fenêtre « Graphique » ne doit plus faire apparaître que le rectangle ABCD

→ Mesurer les segments [AB] et [AD] ( du menu )

Objectif de la séance : obtenir de « beaux rectangles »

- Agir sur les curseurs « a » et « b » jusqu'à ce que vous obteniez un rectangle que vous considérez comme « beau ».
- Une fois celui-ci obtenu, ouvrir un tableur (menu « Affichage »).
- Intituler la colonne A « Longueur » et la colonne B « largeur ».
- Reporter les valeurs des dimensions de votre rectangle dans ces deux colonnes en faisant attention de reporter la plus grande dimension dans la colonne « longueur » et la plus petite dimension dans le colonne « largeur ».

Renouveler l'expérience au moins cinq fois de manière à obtenir cinq « beaux rectangles ».

Sauvegarder votre travail dans H:\Travail\Math sous le nom : « Mes beaux rectangles ».