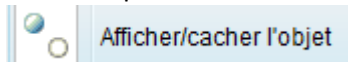
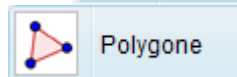
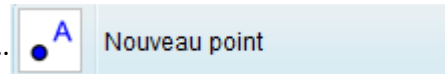
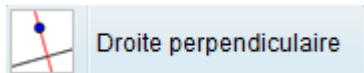
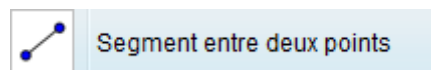


1. Un triangle rectangle


Avec le logiciel Géogebra, on va tracer ABC, un triangle rectangle en A.

- Pour cela, trace un segment [AB] avec le bouton ...
- Trace la perpendiculaire (d) à (AB) passant par A avec le bouton
- Place un point C sur la droite (d) distinct de A en utilisant le bouton
- Termine ta construction en reliant les points à l'aide du bouton et en rendant les droites invisibles avec le bouton



et en rendant les droites

2. Des quadrilatères particuliers

Construis, à l'aide de Géogebra, un ou plusieurs exemples des quadrilatères suivants. Tu auras notamment besoin du bouton  qui permet de placer le point d'intersection de deux objets.

- Un quadrilatère ayant exactement un angle droit.
- Un quadrilatère ayant exactement deux angles droits.
- Un quadrilatère ayant exactement trois angles droits.
- Que remarques-tu ?

3. Un rectangle

Construis maintenant un rectangle EFGH en t'inspirant de la méthode utilisée dans le 2 .

Tu t'assureras que ta construction reste valable en déplaçant les sommets de ton rectangle.

4. Un parallélogramme

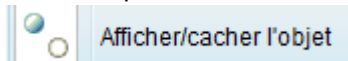
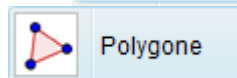
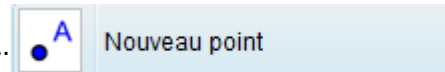
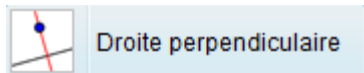
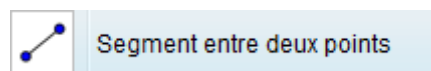
Définition : Un **parallélogramme** est un quadrilatère qui a ses côtés opposés parallèles.

Construit un parallélogramme IJKL

1. Un triangle rectangle


Avec le logiciel Géogebra, on va tracer ABC, un triangle rectangle en A.

- Pour cela, trace un segment [AB] avec le bouton ...
- Trace la perpendiculaire (d) à (AB) passant par A avec le bouton
- Place un point C sur la droite (d) distinct de A en utilisant le bouton
- Termine ta construction en reliant les points à l'aide du bouton et en rendant les droites invisibles avec le bouton



et en rendant les droites

2. Des quadrilatères particuliers

Construis, à l'aide de Géogebra, un ou plusieurs exemples des quadrilatères suivants. Tu auras notamment besoin du bouton  qui permet de placer le point d'intersection de deux objets.

- Un quadrilatère ayant exactement un angle droit.
- Un quadrilatère ayant exactement deux angles droits.
- Un quadrilatère ayant exactement trois angles droits.
- Que remarques-tu ?

3. Un rectangle

Construis maintenant un rectangle EFGH en t'inspirant de la méthode utilisée dans le 2 .

Tu t'assureras que ta construction reste valable en déplaçant les sommets de ton rectangle.

4. Un parallélogramme

Définition : Un **parallélogramme** est un quadrilatère qui a ses côtés opposés parallèles.

Construit un parallélogramme IJKL