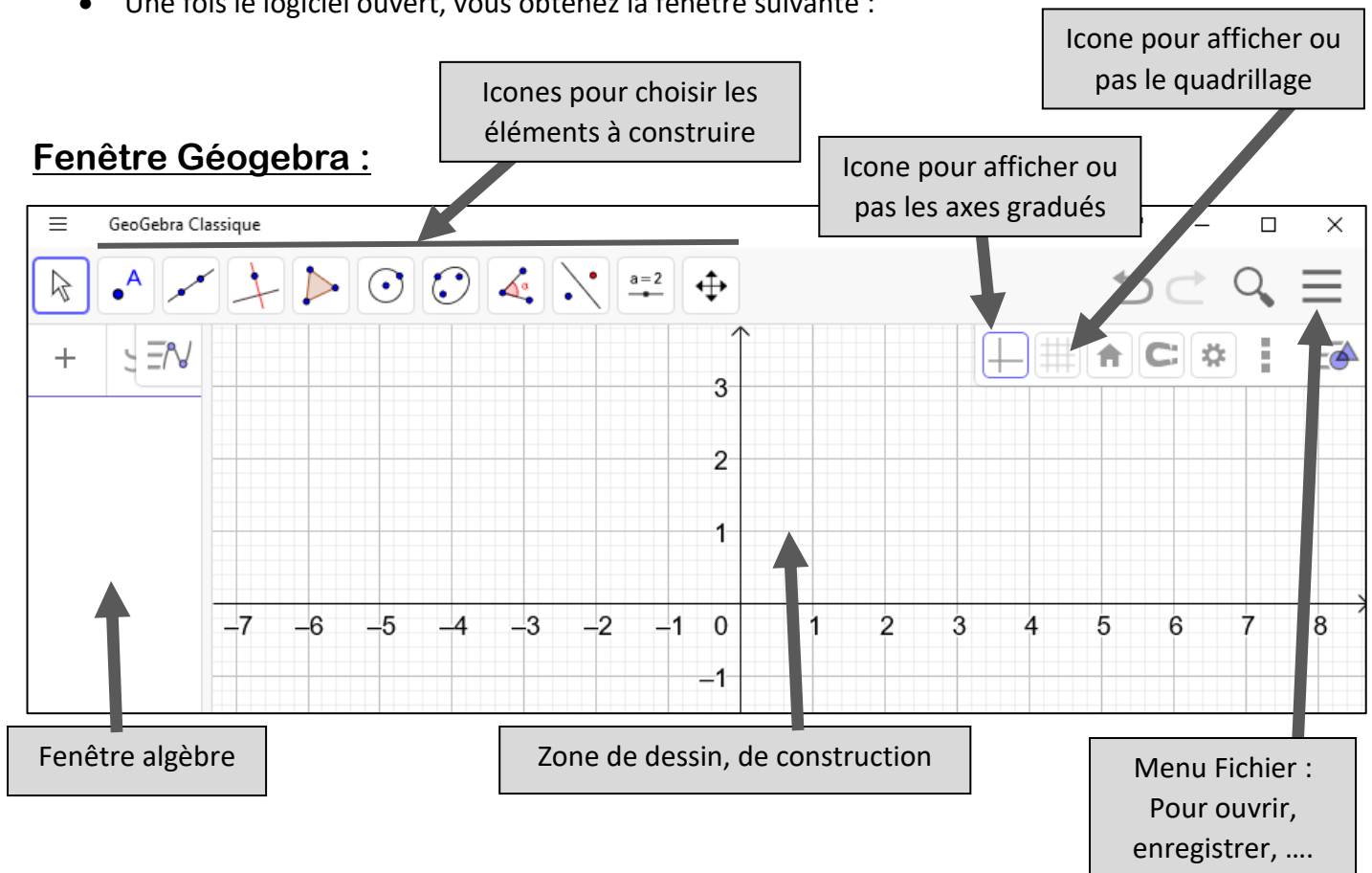


## Le logiciel géogebra : découverte

- Se connecter en utilisant l'identifiant **visiteur1** et le mot de passe **visiteur**.
- Lancer Chrome, puis taper geogebra dans la ligne de navigation, sélectionner la proposition : « geogebra classique ».
- Sélectionner le premier choix proposé.
- Une fois le logiciel ouvert, vous obtenez la fenêtre suivante :

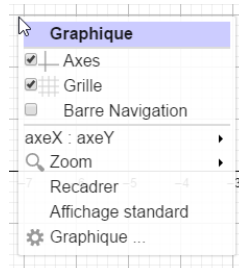
### Fenêtre Géogebra :



### Préambule :

Pour faire une construction il est plus simple d'avoir une page blanche : il faut donc enlever la grille et les axes.

- **Cliquer** sur la grille n'importe où avec le bouton **droit** de la souris.
- Vous obtenez le menu ci-contre.
- Cliquer sur **Axes** puis **Grille**.

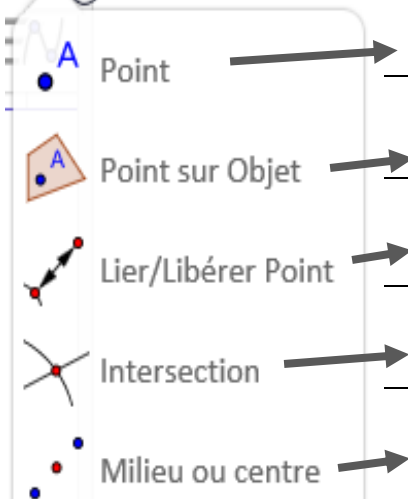


### Découverte :

Vous allez maintenant tester le menu point de Géogebra. Pour cela vous cliquerez sur les icônes puis vous essaierez de faire la construction correspondante dans la zone blanche.

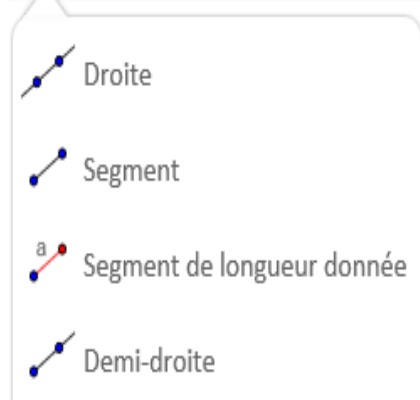
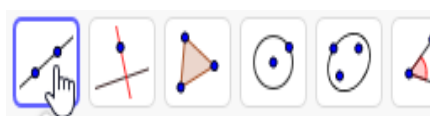
Les constructions se font avec la souris en cliquant avec le bouton gauche.

### Le menu point

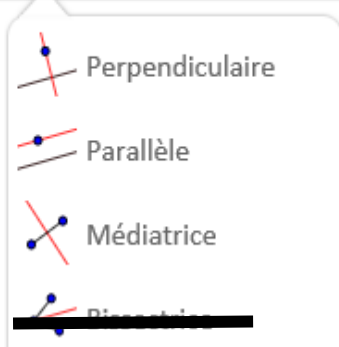
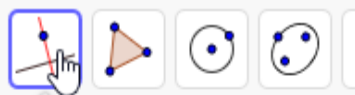


Non utilisé pour le moment en sixième

### Le menu Ligne :




### Le menu Ligne Particulière :



Non utilisé pour le moment en sixième

### Le menu polygone :



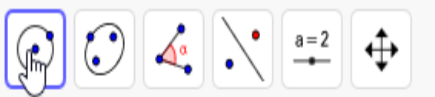
## Polygone



Polygone régulier

---

### Le menu cercle :



Cercle (centre-point)



Cercle (centre-rayon)



Compas



### Cercle passant par trois points

---

---

---

---

### Le menu déplacer :



Déplacer Graphique



Agrandissement



Réduction



Afficher/Cacher l'objet

AA

**AA** Afficher/Cacher l'étiquette








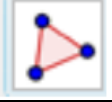
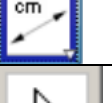
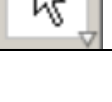
Copier Style graphique



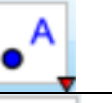
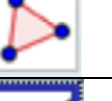


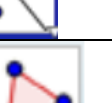



Effacer

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

### Exercice 1: Construction d'un triangle, de son symétrique, conservation des longueurs

1) Placer 3 points A, B et C. Si nécessaire, renommer les points (clic droit).	
2) Construire le triangle ABC en utilisant l'outil « polygone ». Colorier ce triangle. (clic droit sur le « centre du triangle » > propriété > onglet couleur).	
3) Tracer une droite d. Si nécessaire, renommer cette droite point (clic droit).	
4) Mesurer les longueurs des segments [AB] ,[AC] et [BC].	
5) Construire les points A', B', C' symétriques respectifs des points A, B, C par rapport A la droite d. Si nécessaire, renommer les points (clic droit).	
6) Construire le triangle A'B'C' en utilisant l'outil « polygone ». Colorier ce triangle. ( clic droit sur le « centre du triangle » > propriété > onglet couleur).	
7) Mesurer les longueurs des segments [A'B'] ,[A'C'] et [B'C'].	
8) Cliquer sur l'icône « flèche ». En déplaçant les points, la figure s'anime. En déplaçant les points A,B,C, vérifier que le symétrique d'un segment est un segment de même longueur.	

### Exercice 2: Construction d'un quadrilatère, de son symétrique et vérification de la conservation des angles et des aires

1) Créer un nouveau fichier (fichier > nouveau)	
2) Placer 4 points A, B, C et D.	
3) Construire le quadrilatère ABCD en utilisant l'outil « polygone ». Colorier ce quadrilatère.	
4) Tracer une droite d. Si nécessaire, renommer cette droite point (clic droit).	
5) Mesurer les angles $\widehat{ABC}$ , $\widehat{BCD}$ , $\widehat{CDA}$ et $\widehat{DAB}$ . L'angle mesuré dépend de l'ordre dans lequel on clique sur les 3 points. (Si besoin annuler et recommencer en cliquant sur les points dans un ordre différent.)	
6) Construire les points A', B', C', D' symétriques respectifs des points A,B,C,D par rapport à la droite d.	
7) Construire le quadrilatère A'B'C'D' en utilisant l'outil « polygone ». Colorier ce triangle.	
8) Mesurer les angles $\widehat{A'B'C'}$ , $\widehat{B'C'D'}$ , $\widehat{C'D'A'}$ et $\widehat{D'A'B'}$ . L'angle mesuré dépend de l'ordre dans lequel on clique sur les 3 points. (Si besoin annuler et recommencer en cliquant sur les points dans un ordre différent.)	
9) Cliquer sur l'icône « flèche ». En déplaçant les points, la figure s'anime. En déplaçant les points A, B, C, vérifier que le symétrique d'un segment est un segment de même longueur.	