

# BONHOMMES

## TP info sur GeoGebra

[www.geogebra.org](http://www.geogebra.org)

### Objectif :

Constructions par translations menant à un pavage de bonhommes.



Pour créer un polygone



Translation



Pour déplacer des points

Ouvrir le fichier GeoGebra « bonhommes.ggb » :

<http://www.maths-et-tiques.fr/telech/bonhommes.htm>

### **Partie 1 :**

- 1) Créer, point par point à l'aide de la commande *Polygone*, l'image du bonhomme heureux par la translation de vecteur  $\overrightarrow{AB}$  (en commençant par le bout du pied !)
- 2) Vérifier l'exactitude de la construction en recréant l'image du bonhomme heureux à l'aide de la commande *Translation*. Les deux figures doivent se superposer.
- 3) - Si la translation est juste, passer à la partie 2.  
- Si la translation est fautive, cliquer sur  et corriger l'erreur en déplaçant les points. Puis vérifier à nouveau à l'aide de la commande *Translation*.

### **Partie 2 :**

Reprendre plusieurs fois les questions de la partie 1 avec les translations de vecteurs  $\overrightarrow{CD}$ ,  $\overrightarrow{CE}$ ,  $\overrightarrow{CF}$  et  $\overrightarrow{CG}$ .

### **Partie 3 :**

Reprendre plusieurs fois les questions de la partie 1 sur le bonhomme triste avec les translations de vecteurs  $\overrightarrow{MN}$ ,  $\overrightarrow{OP}$ ,  $\overrightarrow{OR}$  et  $\overrightarrow{OT}$ .



Hors du cadre de la classe, aucune reproduction, même partielle, autres que celles prévues à l'article L 122-5 du code de la propriété intellectuelle, ne peut être faite de ce site sans l'autorisation expresse de l'auteur.

[www.maths-et-tiques.fr/index.php/mentions-legales](http://www.maths-et-tiques.fr/index.php/mentions-legales)