

BONHOMMES

TP info sur GeoGebra
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} .

© Copyright

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