

Tracer une figure à partir d'un programme de construction

3 * Trace la figure qui correspond à ce programme de construction.

- a. Trace un triangle ABC rectangle en A.
- b. Trace le rectangle CDEB.
- c. Trace le triangle DEF rectangle en D.

4 * Trace la figure qui correspond à ce programme de construction.

- a. Trace un carré ABCD de 4 cm de côté.
- b. Trace les diagonales du carré ABCD.
- c. Nomme O le point d'intersection des diagonales.
- d. Trace le cercle de centre O passant par les sommets du carré ABCD.

5 * Trace la figure qui correspond à ce programme de construction.

- a. Trace un cercle de centre O et de rayon 3 cm.
- b. Trace un diamètre AB de ce cercle.
- c. Place un point C sur le cercle.
- d. Trace la figure ABC. Quelle figure obtiens-tu ?

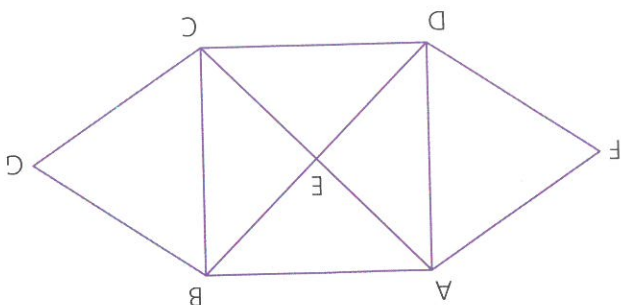
6 * Trace la figure qui correspond à ce programme de construction.

- a. Trace un carré ABCD de 4 cm de côté.
- b. Place les points E, F, G et H milieux des côtés du carré ABCD.
- c. Trace le cercle de centre E et de diamètre AB.
- d. Trace le cercle de centre F et de diamètre BC.
- e. Trace le cercle de centre G et de diamètre CD.
- f. Trace le cercle de centre H et de diamètre DA.

Écrire un programme de construction

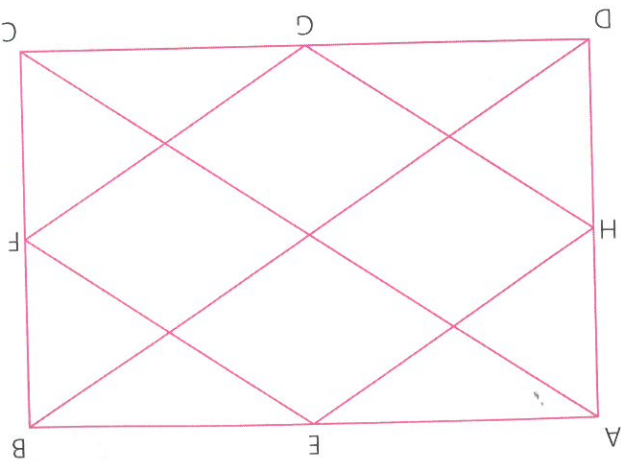
7 * Observe cette figure.

- a. Écris le programme de construction qui correspond.
- b. Construis la figure.



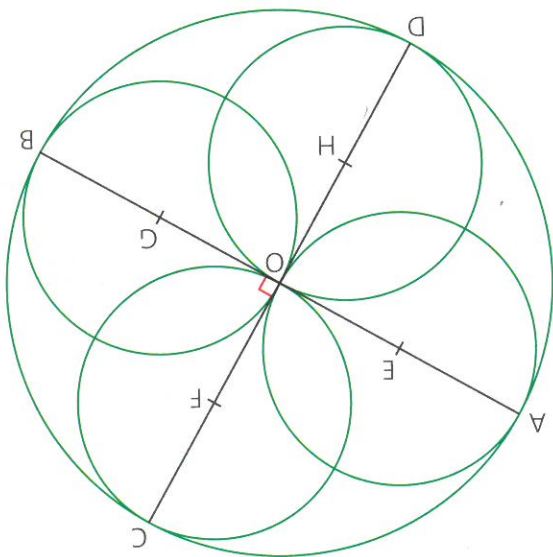
8 * Observe cette figure.

- a. Écris le programme de construction qui correspond.
- b. Construis la figure.



9 * Observe cette figure.

- a. Écris le programme de construction qui correspond.
- b. Construis la figure.



À toi de jouer

Trace une figure, puis écris le programme de construction qui correspond. Donne le programme de construction à ton voisin pour qu'il trace la figure. Compare la construction de ton voisin avec ton modèle.