

Chasse au trésor #2

avant de commencer

Imprimer si possible ce programme de construction.

Télécharger la carte sur le blog et l'enregistrer dans un dossier sur l'ordinateur (qu'il faudra bien sûr être capable de retrouver...)

dans geogebra

1. Importer la carte.

Réduire l'opacité de la carte à 60. Arrondir les mesures à 2 décimales (au centième).

2. Ajuster la longueur [AB] à 23 cm (les mesures des autres côtés seront donc modifiés).

3. Fixer la carte

4. Placer les points C et D de façon à obtenir un rectangle ABCD :



5. Tracer les segments [AB], [BC], [CD], [DA].

6. Tracer la diagonale [BD] du rectangle ABCD.

7. Tracer un cercle de centre B et de rayon 10 cm.

8. Placer le point E, point d'intersection entre le cercle de centre B et la diagonale [BD].

9. Placer un point F sur [AB] à 7,50 cm de A.

10. Tracer une droite parallèle à [AD] passant par F.

11. Placer le point G, point d'intersection entre cette droite et le segment [BD].

12. Tracer un cercle de centre G et de rayon 6,82 cm.

13. Placer le point H, point d'intersection entre le cercle de centre G et le segment [GF].

C'est dans cette ville que se trouve le trésor.

14. Ecrire la phrase suivante et la compléter :

Le trésor se trouve au point H dans la ville de

15. Noter son prénom, la date. Par exemple :

Prénom

Mardi 14 avril

Mettre tout le tracé (points, segments, droite, cercles) en taille 2.

Laisser le point H en taille 4 et choisir une couleur visible.

16. Agrandir ou réduire la figure avant l'export en pdf afin qu'elle ne soit ni trop grande, ni trop petite. (Il n'est pas nécessaire de voir les cercles en totalité)

17. Exporter la construction au format pdf en la nommant ainsi : **date_prenom_geogebra**

18. Déposer son document pdf sur ScoolbyDoo.