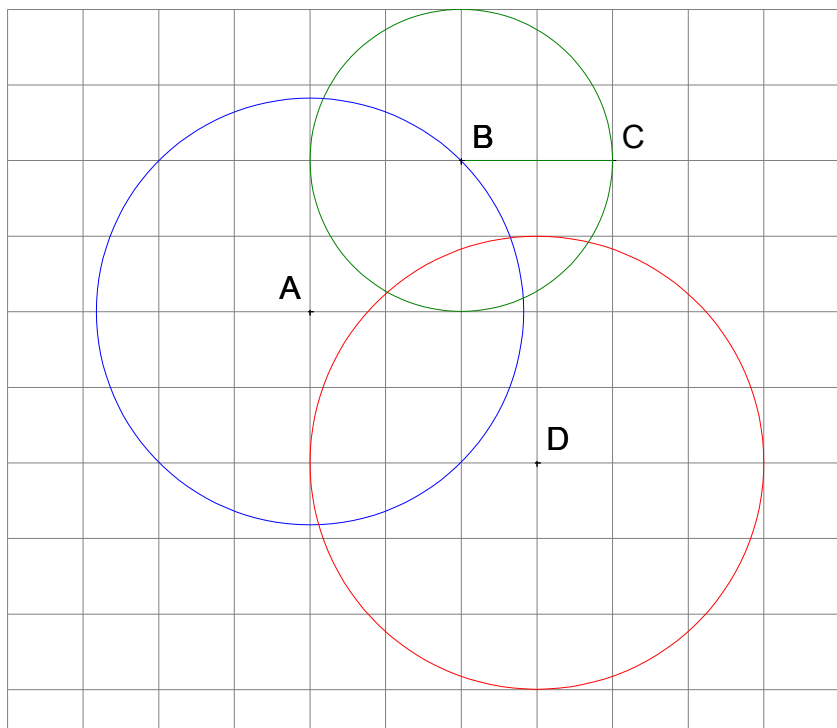



**Tracer un cercle – 3 façons de procéder**

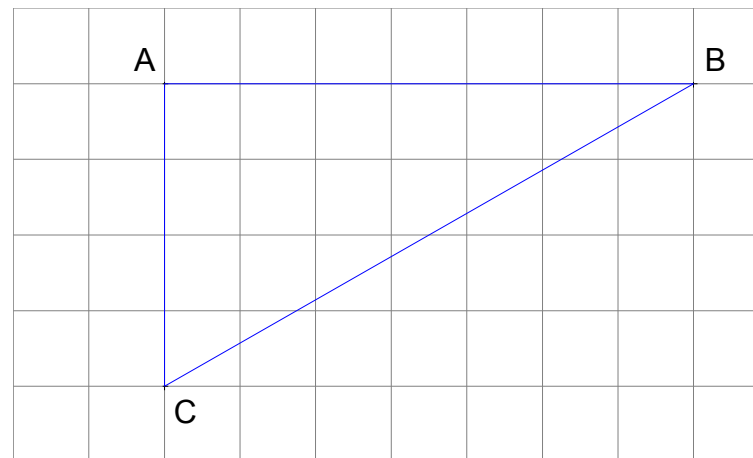


Placer et nommer les 4 points A, B, C, D. Tracer le segment [BC].

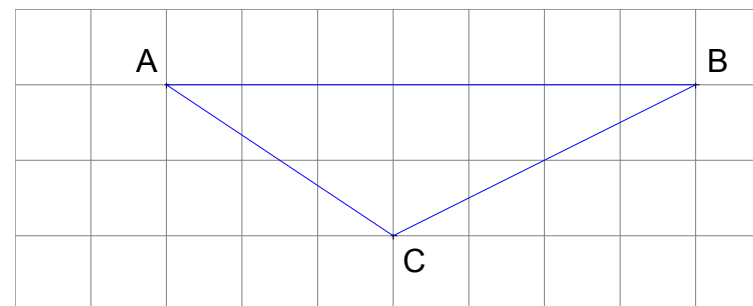
- cercle bleu** cliquer sur le premier outil, cliquer sur le centre A puis sur le point B
- cercle rouge** cliquer sur le deuxième outil, cliquer sur le centre D, et entrer le rayon du cercle (3 cm)
- cercle vert** cliquer sur le troisième outil, cliquer sur le centre B puis sur le segment [BC]

**Tracer un triangle**

Tracer un triangle ABC. Cliquer sur  puis sur les 3 sommets du triangle.  
Nommer les sommets A, B, et C. (*clique droit puis gauche*)

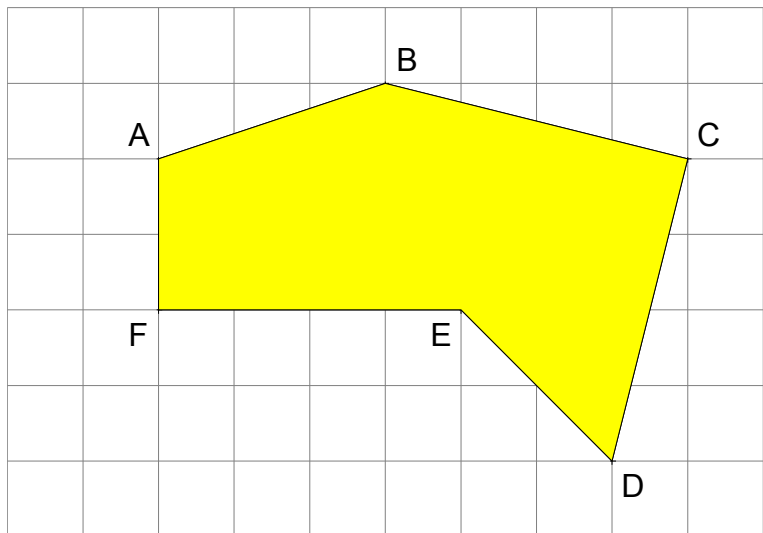


**Rappel :**  
*On peut déplacer un point. Cliquer sur ce point, maintenir le clique et déplacer le point à l'endroit voulu. On obtient alors un autre triangle.*




**Tracer un polygone**

Tracer un hexagone ABCDEF (6 côtés). Cliquer sur  puis entrer le nombre de sommets. Cliquer ensuite sur les 6 sommets. Nommer les points.



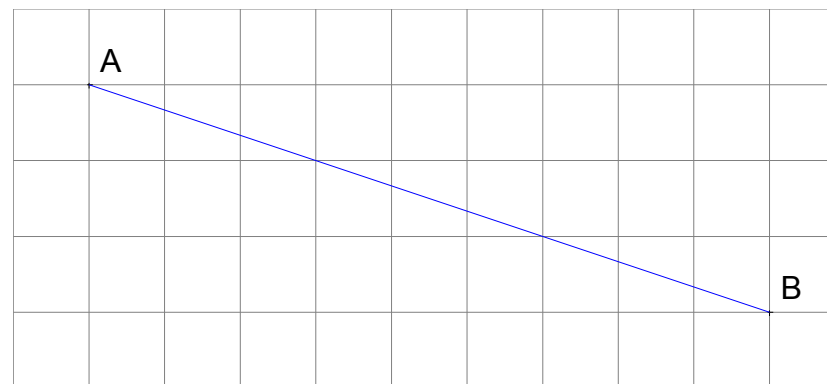
**Astuce pour tracer un polygone non rempli :**  
 Menu « Edition » « Défaire » si on obtient un polygone plein.  
 Ou menu « Edition » « Préférence » et décocher l'option « Polygone + plein » avant de tracer le polygone.

Si cette option est décochée, on peut obtenir un polygone plein avec l'outil 

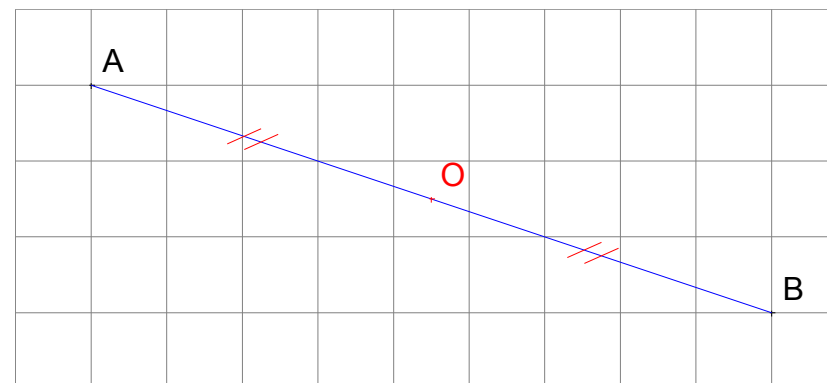
Penser également à déplacer le ou les points si on veut modifier le polygone. (Maintenir le clique gauche et déplacer le point)

**Placer le milieu d'un segment**

Placer 2 points A et B, et tracer le segment [AB].



Cliquer sur  puis sur le segment [AB]



**Astuce :**  
 Pour pouvoir nommer le point O, milieu du segment [AB], il faut ôter la trame aimantée, car le point O n'est pas sur un noeud de la trame.



**Tracer une droite parallèle à une autre droite**

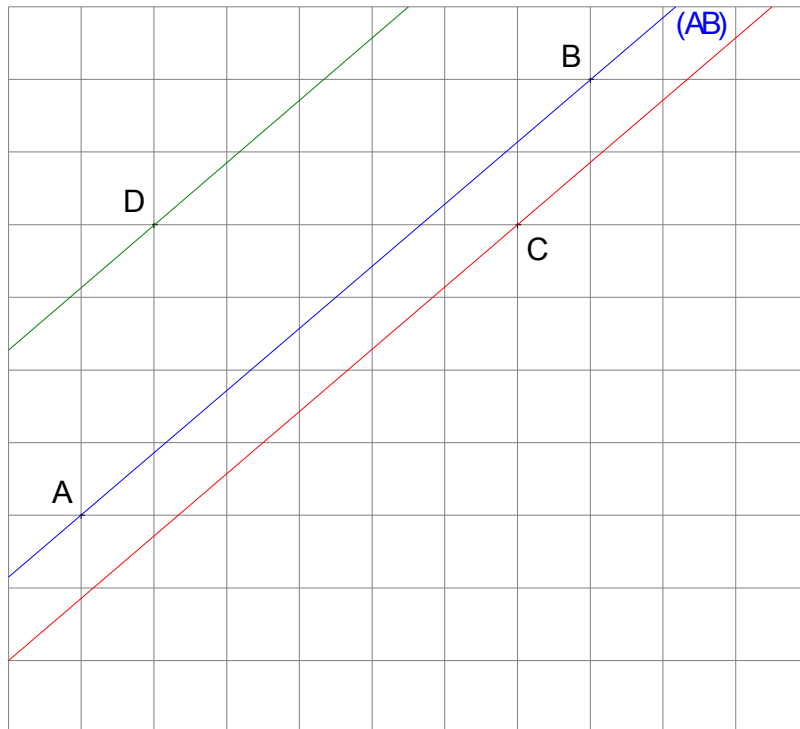
Placer et nommer les 2 points A et B. Tracer et nommer la droite (AB). Placer et nommer un point C.

Cliquer sur 

Cliquer ensuite sur le point C puis sur la droite (AB).

On obtient une droite qui passe par le point C et qui est parallèle à la droite (AB)

Faire de même pour tracer la droite qui passe par le point D et qui est parallèle à la droite (AB).



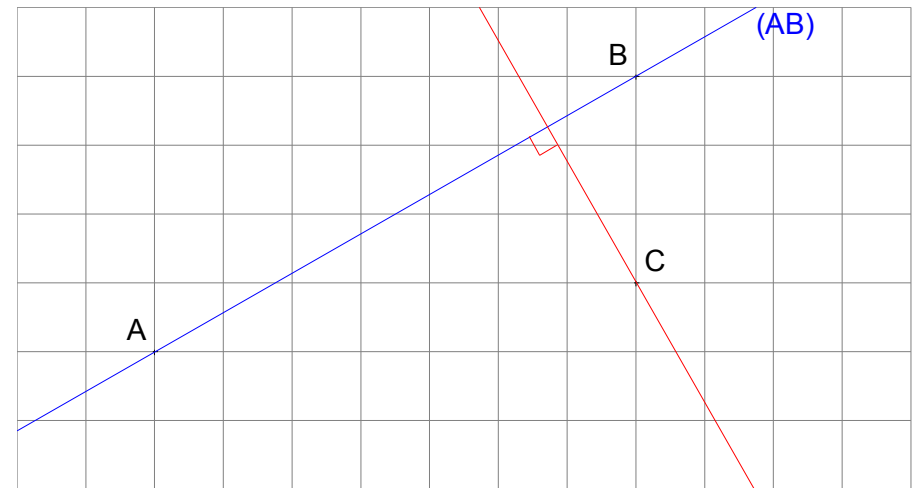
**Tracer une droite perpendiculaire à une autre droite**

Placer et nommer les 2 points A et B. Tracer et nommer la droite (AB). Placer et nommer un point C.

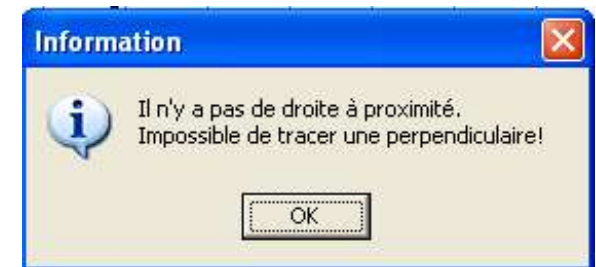
Cliquer sur 

Cliquer ensuite sur le point C puis sur la droite (AB).

On obtient une droite qui passe par le point C et qui est perpendiculaire à la droite (AB)



**Astuce :**  
*Ce message indique qu'il faut ôter la trame aimantée avant de cliquer sur la droite.*




**Remarque :** on utilise le même outil pour tracer une droite perpendiculaire à un segment.

**Placer et nommer un point d'intersection**

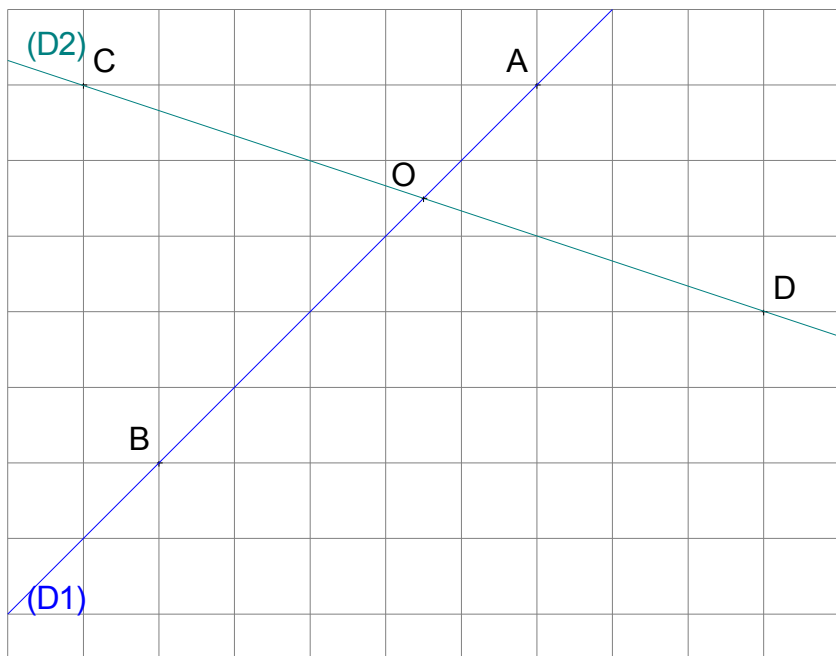
Placer deux points A et B, et tracer la droite (D1) qui passe par ces deux points. Placer deux points C et D, et tracer la droite (D2) qui passe par ces deux points.

Soit O le point d'intersection (croisement) de ces deux droites.

Pour placer ce point O, cliquer  sur puis sur la droite (D1) et sur la droite (D2).

Nommer alors le point O.

**Attention** : on doit parfois ôter la trame aimantée avant d'utiliser cet outil.



**Remarque** : on procède de la même façon pour toutes les intersections (entre 2 cercles, entre 1 cercle et une droite...)

**Tracer la médiatrice d'un segment**

La médiatrice d'un segment c'est la droite perpendiculaire à ce segment et qui passe par son milieu.

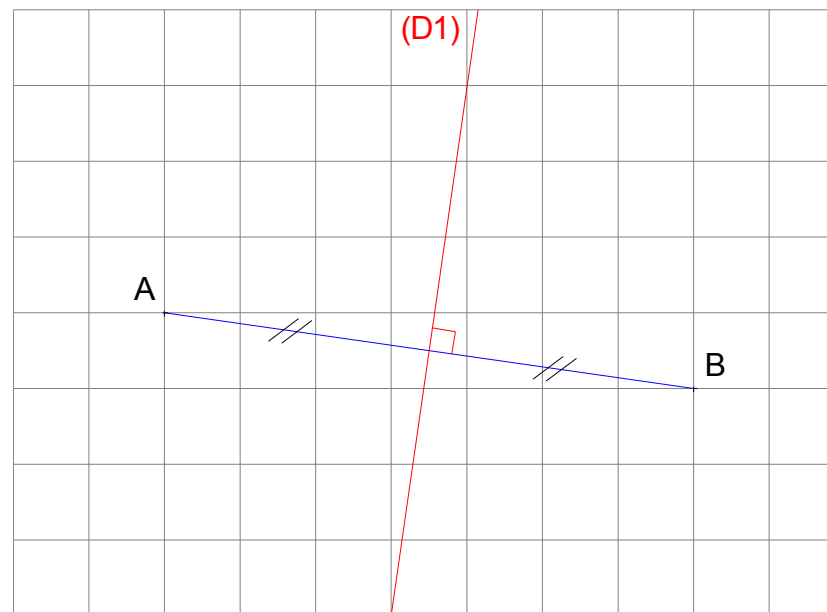
Placer et nommer les deux points A et B.

Tracer le segment [AB].

**Attention** : on doit parfois ôter la trame aimantée avant de tracer la médiatrice.

Cliquer sur  puis sur le segment [AB].

Nommer D1 cette médiatrice.



**Tracer la bissectrice d'un angle**

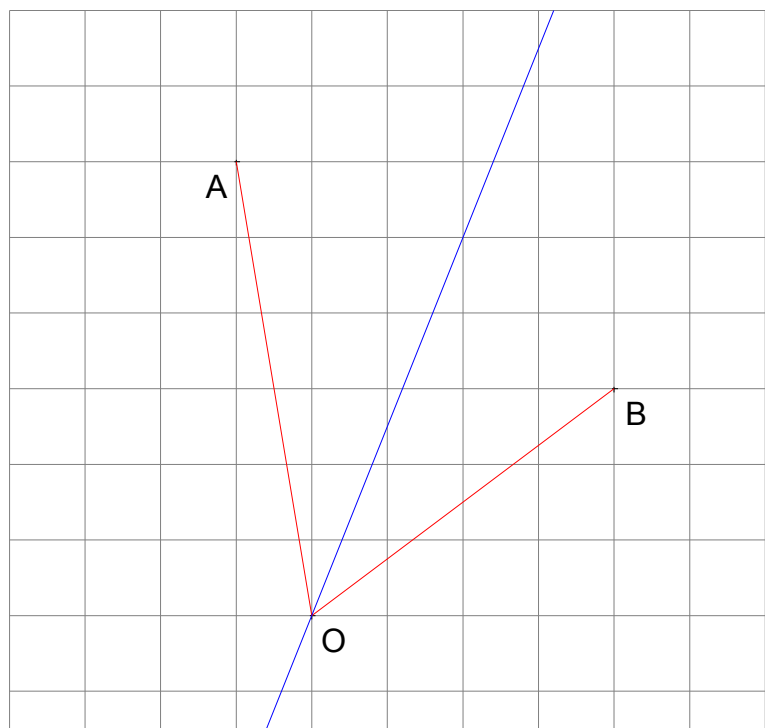
*La bissectrice d'un angle, c'est une droite qui passe par le sommet de l'angle et qui le coupe en deux angles égaux.*

Placer et nommer 3 points A, O et B.

Tracer les segments [AO] et [OB]. On forme ainsi l'angle AOB.

Cliquer sur  puis sur les points A, puis O, et enfin B.

*On clique toujours sur les 3 points qui forment l'angle (le sommet au deuxième clique)*



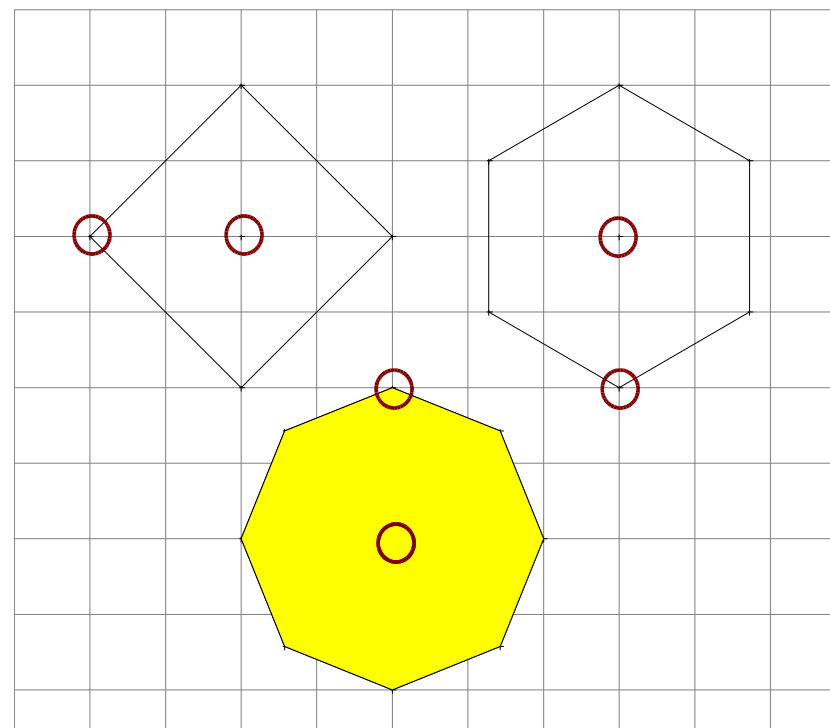
**Tracer un polygone régulier**

Un polygone régulier, c'est un polygone dont tous les côtés ont la même longueur.

Menu « *Construire* » « *Polygone* » « *Polygone régulier* »

Choisir le nombre de sommets.

Cliquer sur le centre, puis sur un sommet du polygone.



Astuces :

1. Menu « *Edition* » « *Défaire* » pour ôter le remplissage.
2. Choisir « *Construire* » « *Triangle* » pour tracer un triangle équilatéral (3 côtés de même longueur)

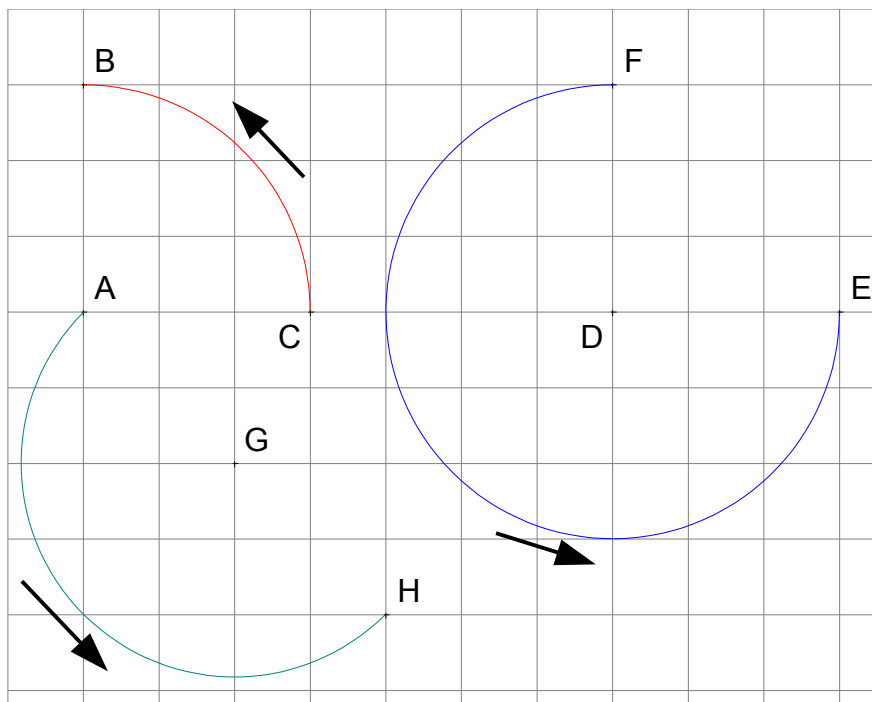
**Tracer un arc de cercle**

Placer les points comme sur le dessin ci-dessous.

Menu « *Construire* » « *Marquer arc* »

Cliquer sur le centre de l'arc de cercle, puis sur chacune de ses extrémités, dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre.

- arc de cercle rouge :*      *centre A, puis C et B.*
- arc de cercle bleu :*      *centre D, puis F et E.*
- arc de cercle vert :*      *centre G, puis A et H.*



**Tracer une symétrie axiale**

Tracer une droite (D) à partir de deux points.

Tracer un polygone quelconque (Déclic-Tracer-03).

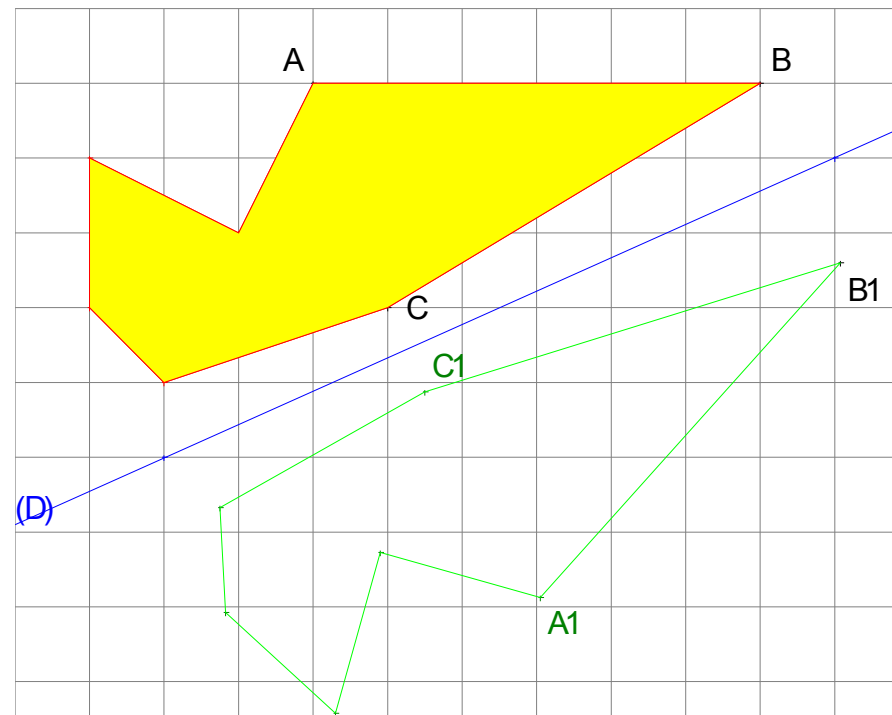
Menu « *Construire* » puis « *Symétrie* »

Cliquer sur le point A, puis sur la droite (D).

Faire de même pour tous les autres sommets.

**Astuce :** touche **W** du clavier pour répéter cette action sans être obligé de cliquer sur « *Construire* » « *Symétrie* »

Tracer les côtés du polygone A1B1C1D1E1F1G1.



**Attention :** on doit ôter la trame aimantée avant d'utiliser cet outil.