

Des quadrilatères particuliers

- *Ouvrir une feuille de dessin,*
- *Suivre plusieurs programmes de construction.*
- *Savoir valider sa construction par déplacement des points mobiles*

Premier programme de construction

Placer quatre points A, B, C et D tels que ABCD soit un parallélogramme.

Vérifier si votre construction résiste* au déplacement des points mobiles de la figure.

(*) Cela signifie que même en déplaçant les points mobiles de la figure, votre construction doit être et continuer à être un parallélogramme, c'est-à-dire...

Deuxième programme de construction

Placer quatre points E, F, G et H tels que EFGH soit un rectangle.

Vérifier si votre construction résiste* au déplacement des points mobiles de la figure.

(*) Cela signifie que même en déplaçant les points mobiles de la figure, votre construction doit être et continuer à être un rectangle, c'est-à-dire...

Troisième programme de construction

Placer quatre points I, J, K et L tels que IJKL soit un losange.

Vérifier si votre construction résiste* au déplacement des points mobiles de la figure.

(*) Cela signifie que même en déplaçant les points mobiles de la figure, votre construction doit être et continuer à être un losange, c'est-à-dire...

Quatrième programme de construction

Placer quatre points M, N, P et Q tels que MNPQ soit un carré.

Vérifier si votre construction résiste* au déplacement des points mobiles de la figure.

(*) Cela signifie que même en déplaçant les points mobiles de la figure, votre construction doit être et continuer à être un carré, c'est-à-dire...

Cinquième programme de construction

Tracer un quadrilatère RSTU quelconque. Placer V, W, X et Y les milieux respectifs des segments [RS], [ST], [TU] et [UR]. Tracer ensuite le quadrilatère VWXY. Quelle semble être sa nature ?

Vérifier si la nature de ce quadrilatère résiste au déplacement des points mobiles de la figure.

Enoncer une propriété du type « SI ... ALORS ... ». Démontrer cette propriété géométrique.