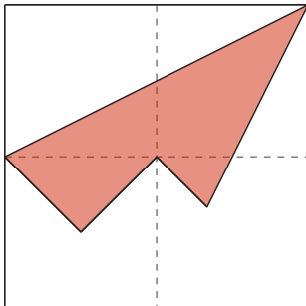


## Activité 1 : Restauration de figures

### 1. À partir d'un exemple

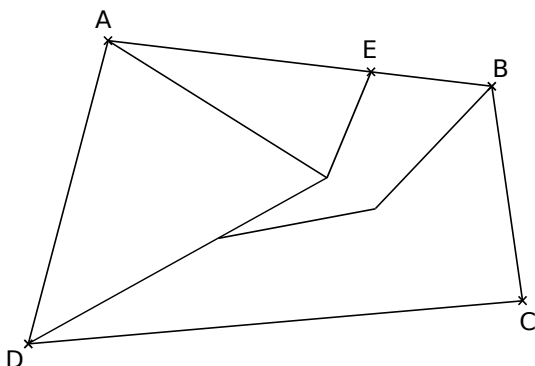


Regarde attentivement la figure. Elle a été obtenue uniquement à partir de segments tracés qui ont été effacés ensuite.

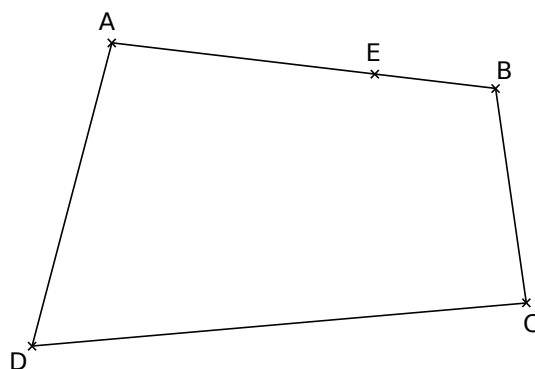
À partir d'un carré de côté 8 cm et avec ta règle, reproduis la figure.

### 2. À partir d'un quadrilatère quelconque

a. Observe bien la figure.



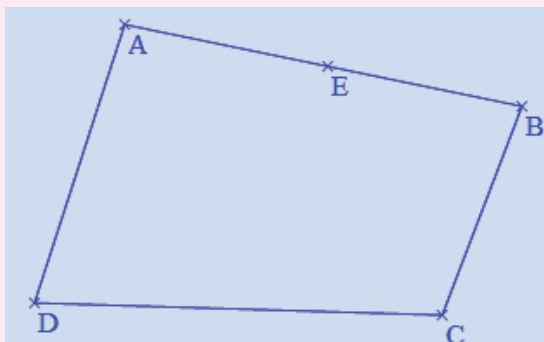
b. Trace un quadrilatère ABCD similaire à celui de la figure précédente. Place un point E sur le segment [AB].



c. Termine la construction avec ta règle et en suivant l'exemple de la partie 1.

### 3. Avec un logiciel de géométrie dynamique

a. Place quatre points A, B, C et D. Trace les segments [AB], [BC], [CD] et [DA]. Place un point E sur le segment [AB] afin d'obtenir une figure qui ressemble à celle du 2. b..



b. En utilisant les fonctionnalités du logiciel, construis la figure complète telle qu'elle est au 2. a..

Attention ! Si on bouge un des sommets du quadrilatère, il faut que toute la figure bouge en même temps et continue à ressembler à la figure du 2. a..