



## GeoGebra Classique: Activité 4: Balle volante

<https://rocoujama.fr>

n°	Instruction	Outil
1	Crée un curseur nombre a: min:5, max: 15, incrément 0,1, vitesse 10, mode alterné.	
2	Crée un curseur angle $\alpha$ : min:20°, max: 90°, incrément 1°, vitesse 50, mode alterné.	
3	Trace un segment $[AB]$ de longueur a.	
4	Place le segment verticalement avec B vers le haut et A tout en bas de l'écran.	
5	Trace le cercle $\mathcal{C}$ de centre B et de rayon 4cm.	
6	Place C le point d'intersection de $[AB]$ et $\mathcal{C}$ .	
7	Desaffiche $\mathcal{C}$ .	
8	Trace l'angle $\widehat{BCB'}$ de mesure $\alpha$ (sens antihoraire). ( pour écrire $\alpha$ tape alt A )	
9	Trace $[AB']$ .	
10	Trace le cercle $\mathcal{C}'$ de centre B' et de rayon 2cm.	
11	Place D le point d'intersection de $\mathcal{C}'$ et $[AB']$ .	
12	Désaffiche $\mathcal{C}'$ , $[AB']$ et la mesure de $\widehat{BCB'}$ .	
13	Trace le triangle CB'D.	
14	Désaffiche B' et D.	
15	Colorie CB'D (couleur de ton choix, opacité 25%, dans Avancé calque 1).	
16	Trace le symétrique de CB'D par rapport au segment $[AB]$ .	
17	Trace le cercle de centre C et de rayon 0,5.	
18	Desaffiche $[AB]$ , A , B , C et C'.	
19	Colorie le petit cercle (opacité de 100%, calque 2).	
20	Anime le curseur $\alpha$ . Anime le curseur a.	