



## GeoGebra Classique: Activité 1 : Rosace animée

<https://rocoujama.fr>

N°	Instruction	Outil
1	Crée un curseur nombre $a$ : minimum 0, maximum 6, incrément : 0,2 , vitesse 2, alterné.	
2	Trace un hexagone ABCDEF vers le centre de l'écran.	
3	Trace les droites (AD), (BE) et (CF).	
4	Les trois droites sont concourantes. Place G leur point d'intersection.	
5	Désaffiche l'hexagone ABCDEF et les points A, B, C, D, E et F.	
6	Trace le cercle de centre G et de rayon $a$ .	
7	Ce cercle coupe les droites en H, J, K, L, M et N. Place ces points. Désaffiche le cercle.	
8	Trace le cercle de centre H passant par G, le cercle de centre J passant par G, le cercle de centre K passant par G, le cercle de centre L passant par G, le cercle de centre M passant par G et le cercle de centre N passant par G.	
9	Désaffiche tout sauf les six cercles tracés dans l'instruction n°8.	
10	Active la trace de chaque cercle.	
11	Anime le curseur.	