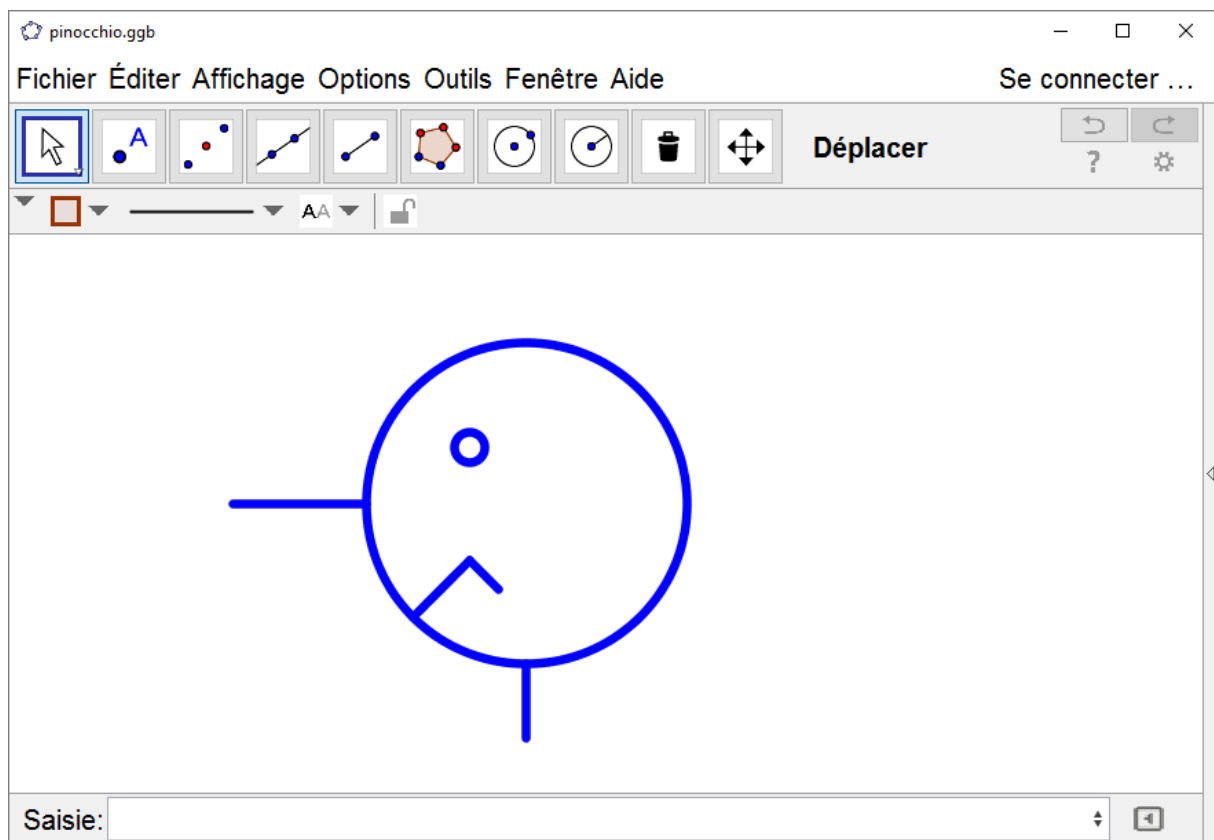



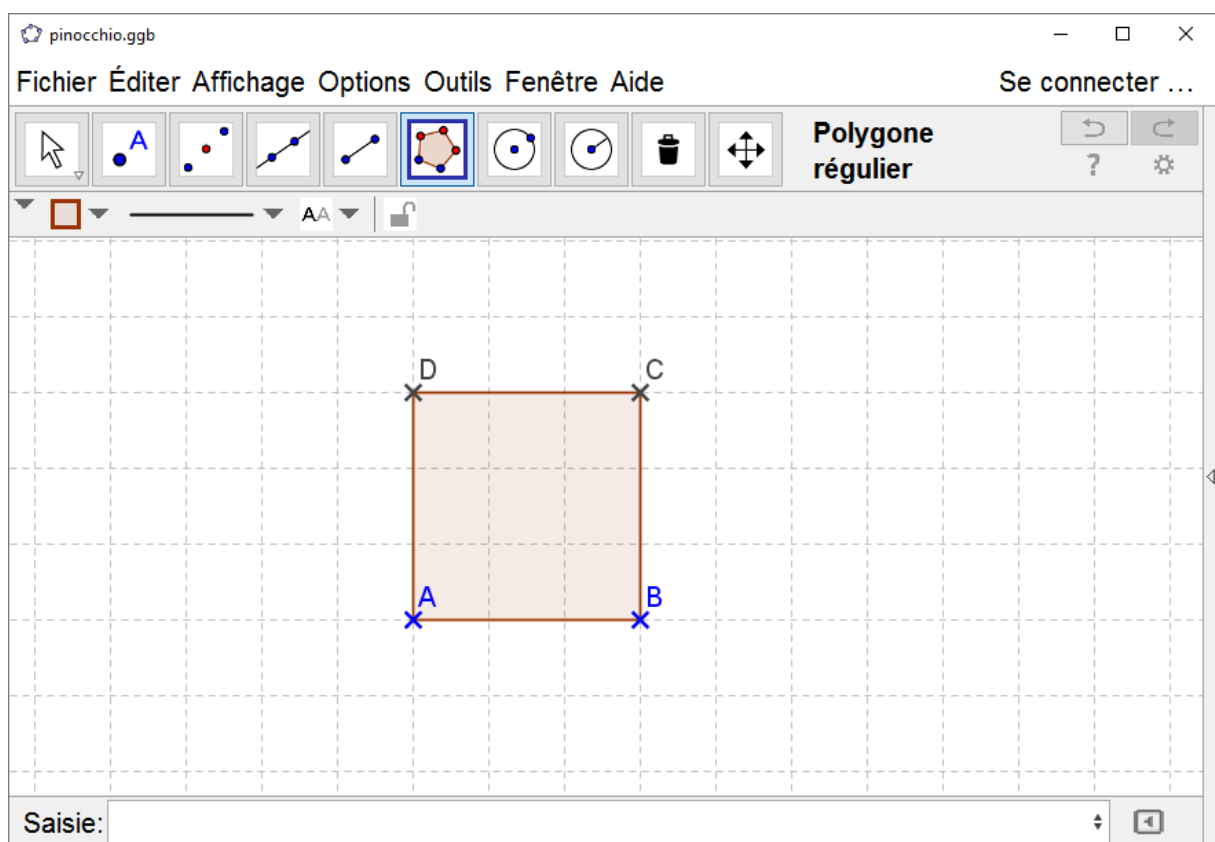
# Récréation : Pinocchio




 Tracer la figure

## Programme de construction

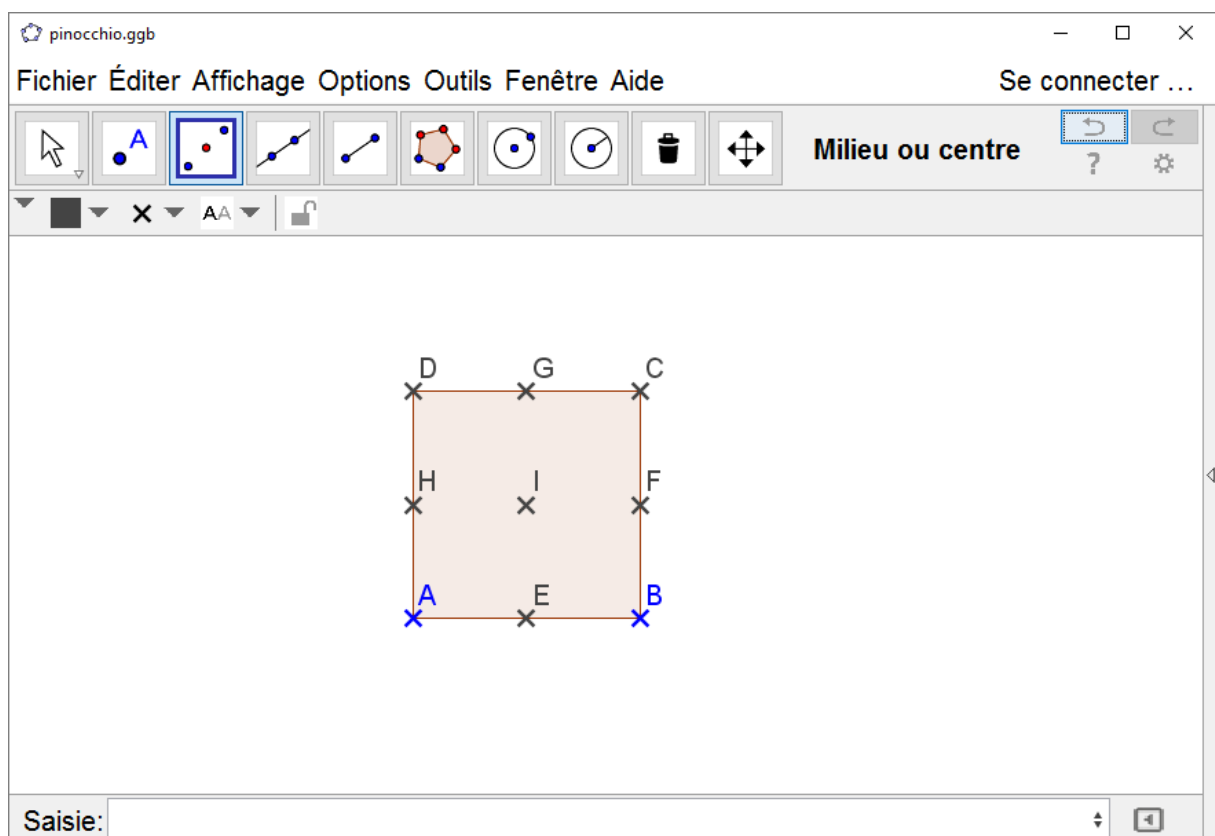
**Étape 1 :** Avec l'outil « Polygone régulier »  placer deux points A et B sur le plan de travail (sur 2 coins de la grille) et entrer 4 dans la fenêtre qui s'ouvre (nombre de côtés de notre polygone). Un carré ABCD est tracé. Enlever la grille



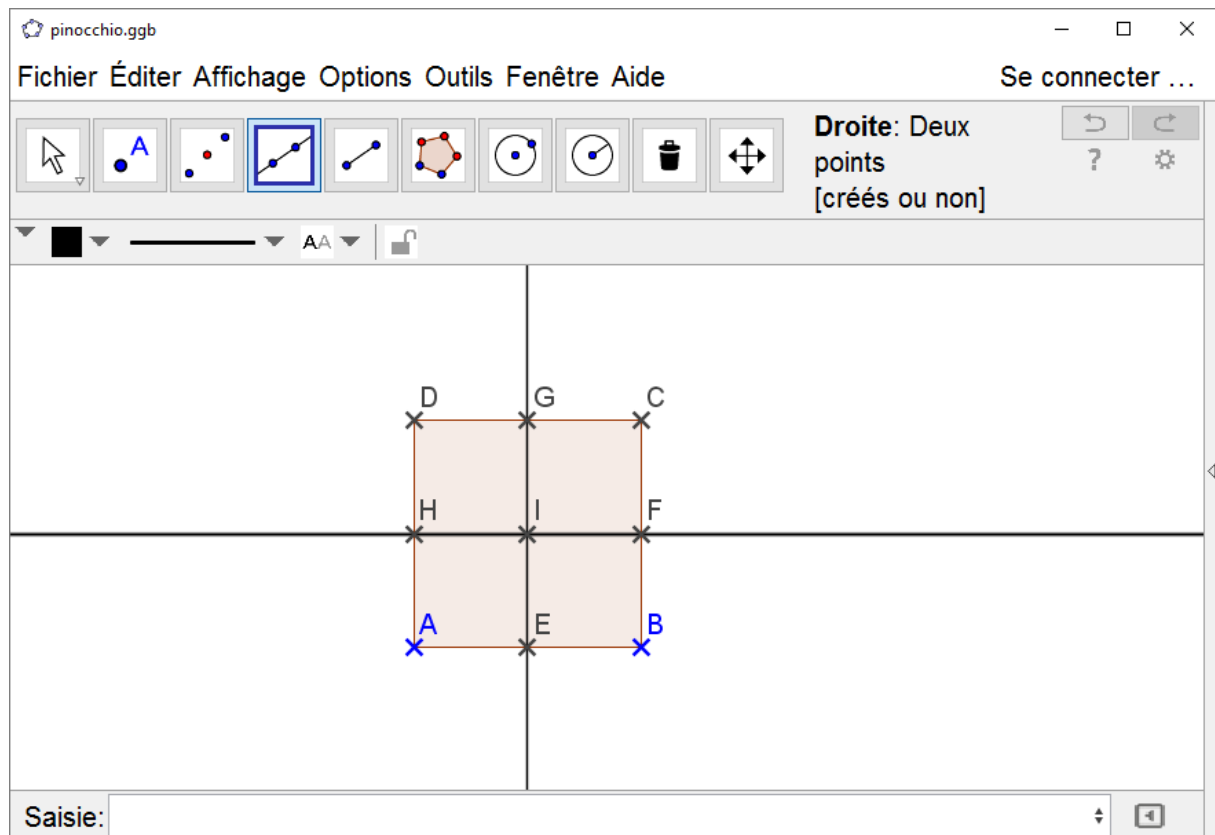
**Étape 2 :** Placer les points « milieu » de chacun des côtés du carré et le centre du carré.


Pour le placer les milieux des côtés, il suffit avec l'outil « Milieu »  de cliquer sur les côtés, les uns après les autres.

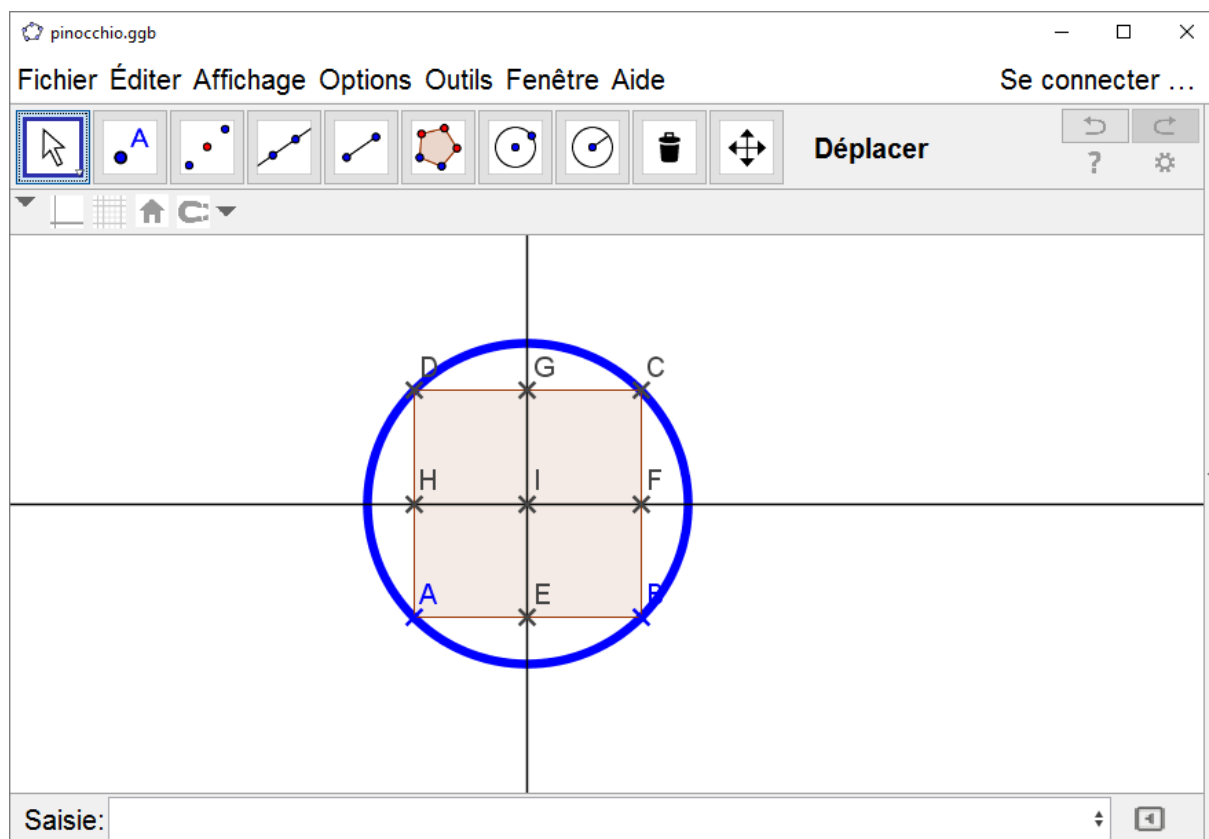
Pour le centre du carré, il suffit avec l'outil « Milieu » de cliquer sur A, puis sur C.



**Étape 3** : Tracer la droite GE et HF (outil  )



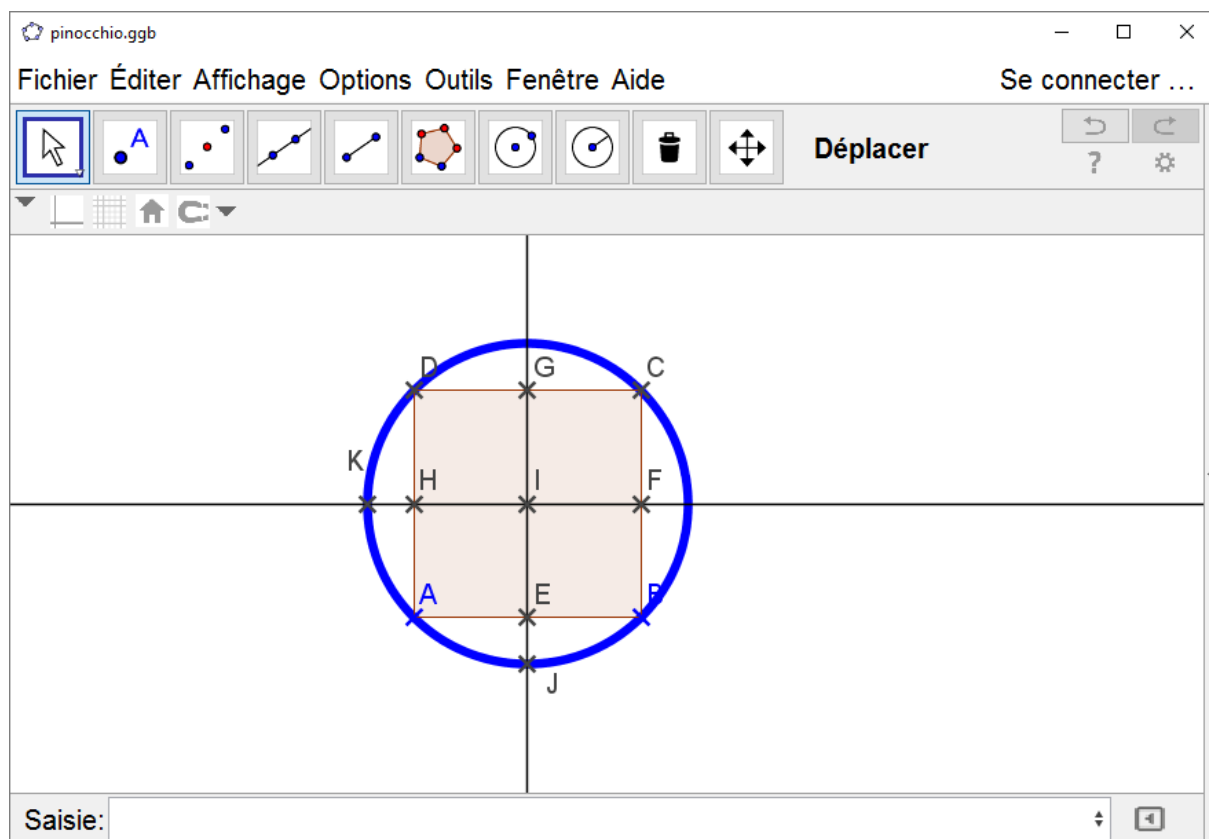
**Étape 4 :** Tracer le cercle de centre I passant par A (outil ). Ce cercle passe aussi par les autres sommets du carré. Colorer ce cercle et mettre l'épaisseur de son trait au maximum.




**Étape 5 :** Marquer le point J intersection du cercle avec la droite GE en bas et le point K intersection du cercle avec la droite HF à gauche. (outil



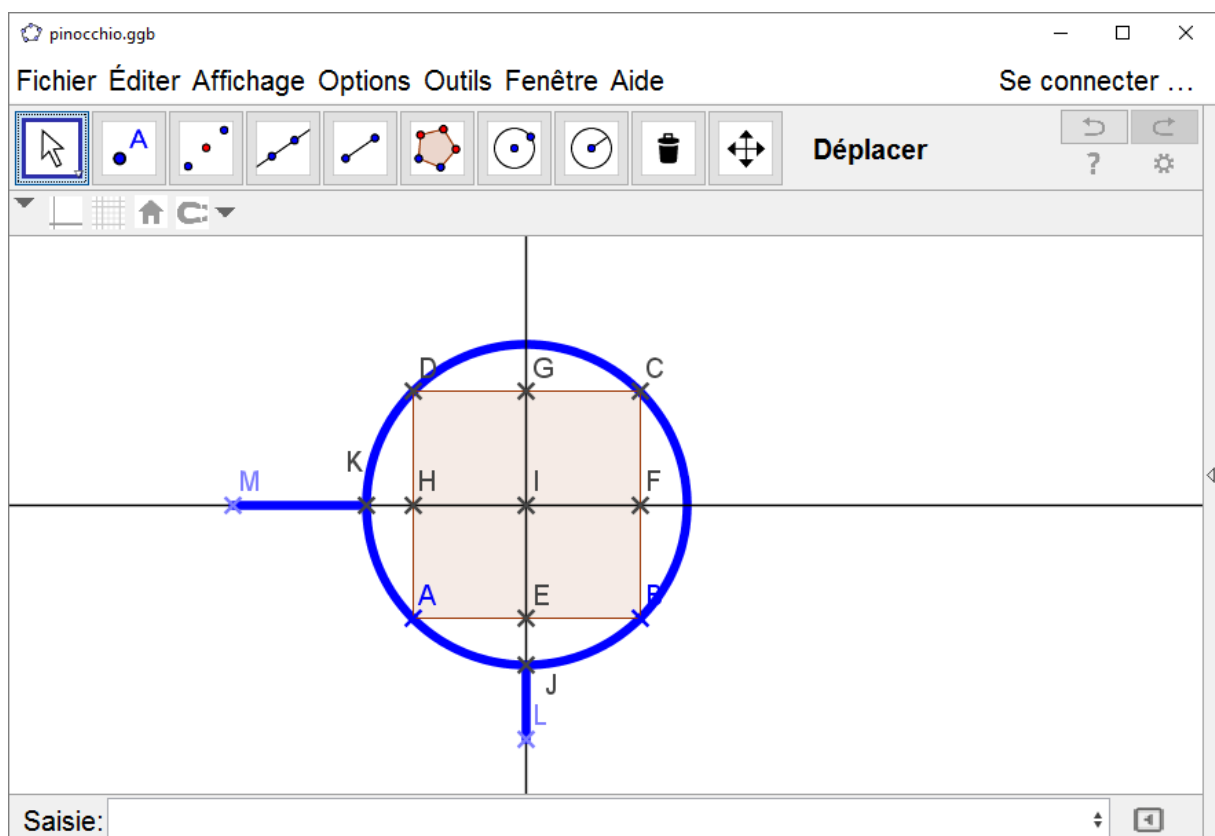
) Les points J et K doivent être de couleur noire.



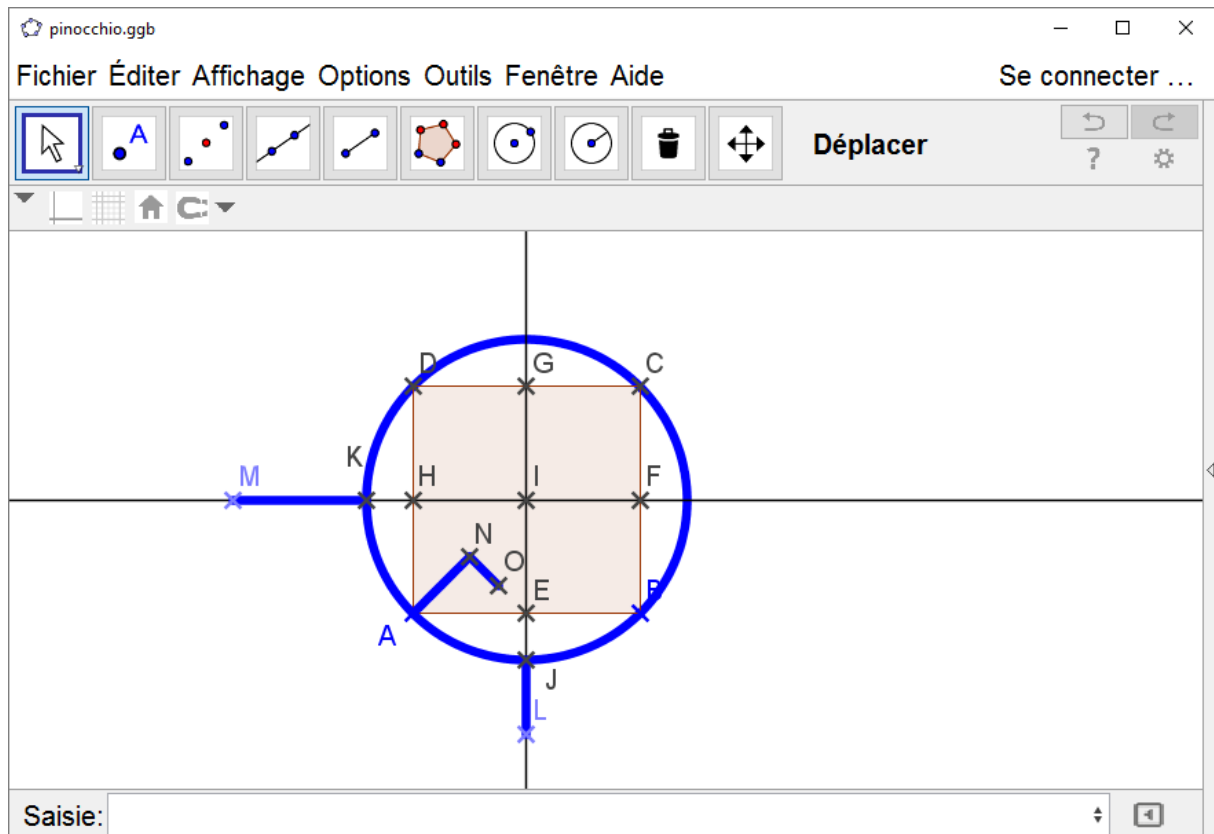
**Étape 6 :** Tracer un segment (outil  ) entre un point de la droite GE et le point J. Le segment est à l'extérieur du cercle. Le point L est bleu clair.

Tracer un segment entre un point de la droite HF et le point K. Le segment est à l'extérieur du cercle. Le point M est bleu clair.


Colorer ces deux segments et mettre l'épaisseur de leur trait au maximum.

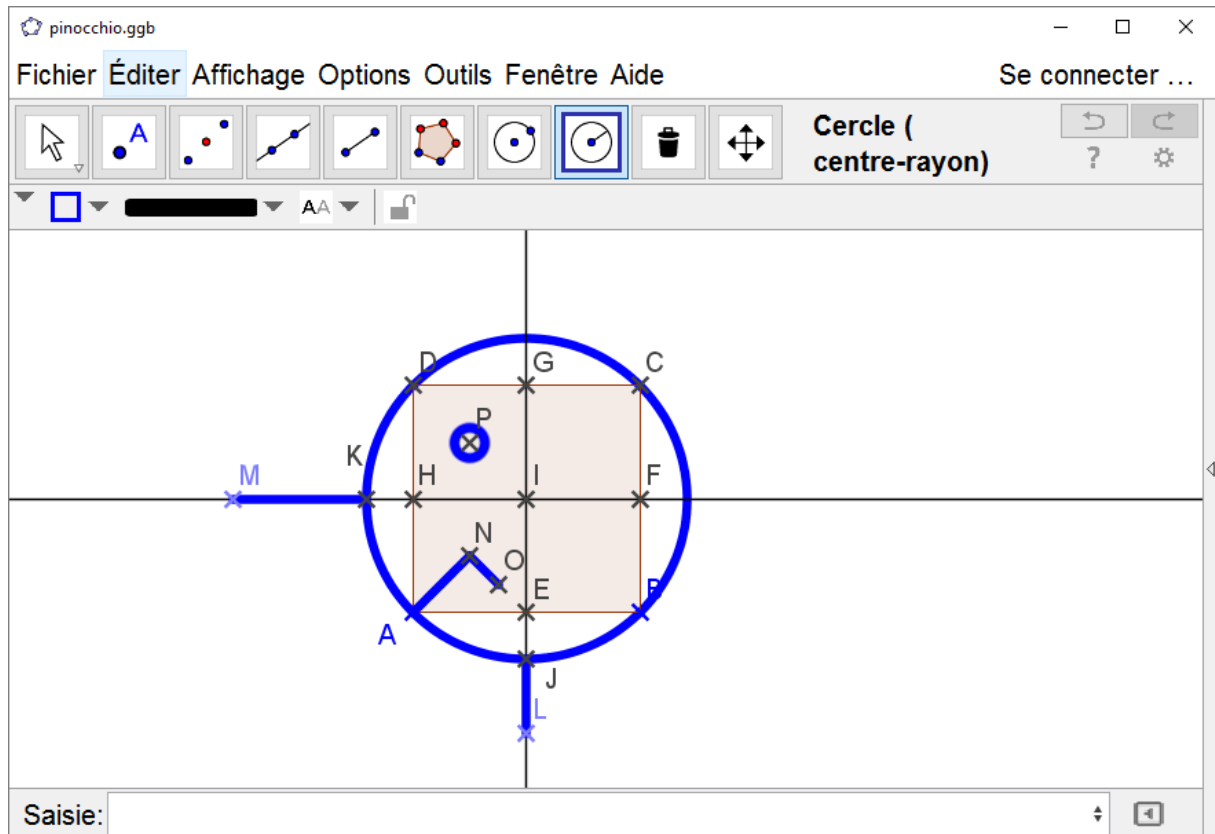


**Étape 7 :** Placer le point N milieu entre A et I, et le point O milieu entre N et E. Tracer les segments AN et NO. Les colorier et mettre l'épaisseur de leur trait au maximum.





**Étape 8 :** Placer le point P milieu entre D et I. Tracer le cercle de centre P et de rayon 0.2. (outil  ). Le colorier et mettre l'épaisseur de son trait au maximum.



**Étape 9 :** Ouvrir la fenêtre des propriétés et cacher tous les points, les deux droites et le polygone.

Fermer la fenêtre. La figure est terminée.