

# Récréation : rebondir


---


1) Tracer une droite (AB) horizontale. 

2) Activer Curseur et cliquer sur la page blanche. 


3) Dans la fenêtre qui apparaît cocher Angle.

- Dans Nom, mettre a.
- Dans Intervalle mettre  $0^\circ$  pour min,  $160^\circ$  pour max et  $0.1^\circ$  pour incrément.
- Dans Animation mettre 5 pour Vitesse, puis sélectionner «  $\Leftrightarrow$  Alterné » pour Répéter.
- Cliquer sur Appliquer.

4) Faire subir au point B la rotation de centre A, d'angle a, dans le sens anti horaire. On obtient le point B'. 

5) Faire subir au point B' la rotation de centre A, d'angle  $10^\circ$ , dans le sens anti horaire. On obtient le point B''. 

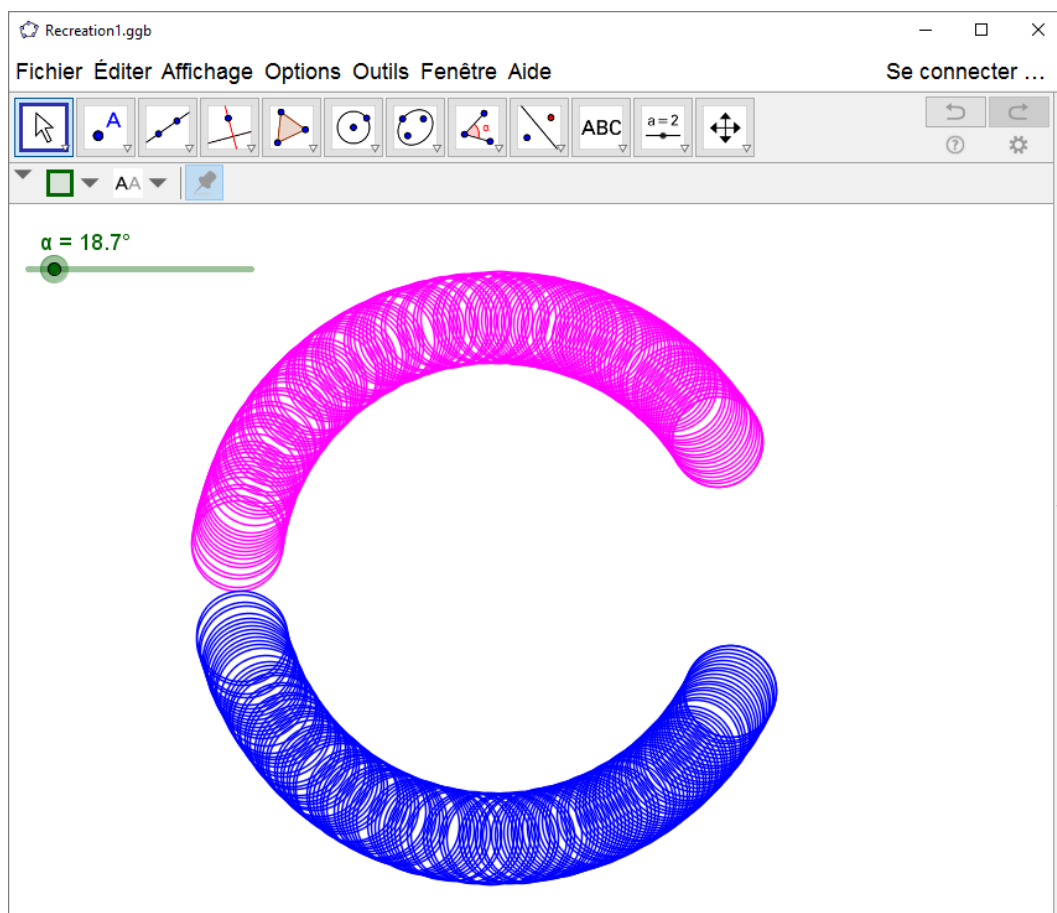
6) Tracer le cercle de centre B'' et passant par B'. 

7) Tracer le symétrique de ce cercle par rapport à la droite (AB). 

8) Enlever l'affichage des points, de la droite et colorier les deux cercles.

9) Animer en déplaçant le curseur

Remarque : On peut faire apparaître les traces des deux cercles (cliquer à droite sur un cercle, puis cocher « Trace activée »).



[Le fichier de construction](#)



[Essayer](#)