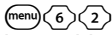


Un cavalier à la rivière.

Index	Consignes	Manipulations et conseils
Page 1.1	<p>Ouvrir le classeur « cavalier » Dans ce classeur il y a une page de « Géométrie »</p> <p>Le point S sur le fichier « cavalier » est la solution du problème ; vous avez à comparer à votre construction et pour ce faire :</p>	
Page 1.1 suite	<ul style="list-style-type: none"> - Construire le point M sur la droite (d) tel que vous l'avez conjecturé sur le papier. - Comparer avec la solution donnée par la machine - Votre solution est-elle encore valable si vous déplacez le point C (ou le point E) ? - Si votre solution n'est pas correcte, essayez d'émettre une nouvelle conjecture, et sinon, démontrez votre résultat ; 	<p>Pour placer un point sur un segment ou une droite :</p> <p> puis, avec les flèches désigner la position du point sur la droite ou le segment.</p>