## Scheda Cabri



## Schema di base

Disegnare una retta orizzontale

assegnarle nome **a**;

punti A e B su retta a

tracciare le perpendicolari per A (nome p) e per B (nome r) alla retta a

tracciare la retta c parallela ad a nel semipiano inferiore

determinare il punto di intersezione tra c e p (nome E)

determinare il punto di intersezione tra c ed r (nome D)

punto **P** su retta **p** (nel semipiano inferiore rispetto a **c**)

punto **Q** su retta **r** (nel semipiano inferiore rispetto a **c**)

tracciare le rette parallele per P (nome b) e per Q (nome d) alla retta a

punto R a sinistra di P su retta b

con lo strumento compasso tracciare la circonferenza con distanza **RP** e centro **Q** determinare il punto di intersezione (nome **S**) tra la circonferenza ottenuta e la retta **d** tracciare la retta **SD** 

tracciare la retta RE



determinare il punto di intersezione tra le rette SD ed RE (nome F)

tracciare la perpendicolare per F alla retta a (nome e)

tracciare la parallela ad a nel semipiano superiore (nome f)

determinare il punto di intersezione tra le rette e ed f (nome H)

determinare il punto di intersezione tra le rette e ed a (nome G) Disegno dei pesi



Con centro in P tracciare una piccola circonferenza che intersechi la retta b in due punti

 $\bigcirc$  con lo strumento compasso riportare la stessa circonferenza con centro in **Q** e intersecarla con la retta **d** 



tracciare le parallele ai segmenti EP e DQ per i quattro punti di intersezione trovati

con il comando poligoni, costruire i due rettangoli (pesi) aventi per basi i diametri delle due circonferenze ed altezze uguali ai segmenti **EP** e **DQ** 

con il comando riempimento colorare i rettangoli Disegno dei fili



Ripassare con segmento da A ad E, da B a D e da H a G

dare maggiore spessore al segmento AB

nascondere tutte le circonferenze, tutte le rette e tutti i punti, esclusi A, B, G, P, Q, H

Infine, con il puntatore premere sul punto **H**, contemporaneamente premere il tasto destro del mouse e **allegare immagine** che <u>si trova</u> sul desktop con il nome **mano.gif** 

Inascondere l'etichetta H e colorare di nero i punti H, P e Q dando, con il comando

aspetto , maggiore spessore a P e Q

