

## CAPIAMO INSIEME COS'È LA BISETTRICE DI UN ANGOLO

- Apri il programma Geogebra
- Disegna un angolo (prendi il comando angolo e segna 3 punti, il vertice sarà il secondo punto che hai scelto)
- Chiamalo  $\alpha$
- Colora l'archetto dell'angolo
- Trova il modo di tracciare l'angolo
- Cerca il comando bisettrice, prendilo e tocca i tre punti dell'angolo

## HAI DISEGNATO LA BISETTRICE, ORA VEDIAMO INSIEME PERCHÉ È UNA RETTA PARTICOLARE E QUALI SONO LE SUE PROPRIETÀ

- Prendi un punto sulla bisettrice
- Usando il punto che hai appena segnato, disegna gli angoli che si sono formati con la bisettrice e chiamali  $\beta$  e  $\gamma$ . Se vuoi colorali ma lasciando un po' di trasparenza
- Fai sul tuo quaderno delle regole la scheda "Bisettrice di un angolo" e disegna a mano un angolo con la sua bisettrice (vedi la spiegazione nella scheda che segue)
- Scrivi sul quaderno cosa hai disegnato con Geogebra e scrivi le tue osservazioni cercando di rispondere alle seguenti domande:

- 1) Cos'è una bisettrice?
- 2) Cosa fa una bisettrice?
- 3) Qual è la relazione fra  $\beta$  e  $\gamma$ ?
- 4) Qual è la relazione fra  $\beta$  e  $\alpha$ ?
- 5) E fra  $\gamma$  e  $\alpha$ ?
- 6)

- Infine, scrivi la definizione di bisettrice e la sua proprietà. Riquadra la definizione

## DISEGNARE LA BISETTRICE A MANO

- Disegna un angolo (usa un righello)
- Con il compasso, apertura libera, segna l'archetto dell'angolo
- Punta il compasso (stessa apertura o anche maggiore, come preferisci) su un estremo dell'archetto e fai un altro archetto
- Non modificare l'apertura e punta sull'altro estremo per ripetere l'operazione
- Con il righello unisci il vertice dell'angolo con il punto in cui si incontrano i due ultimi archetti che hai tracciato

