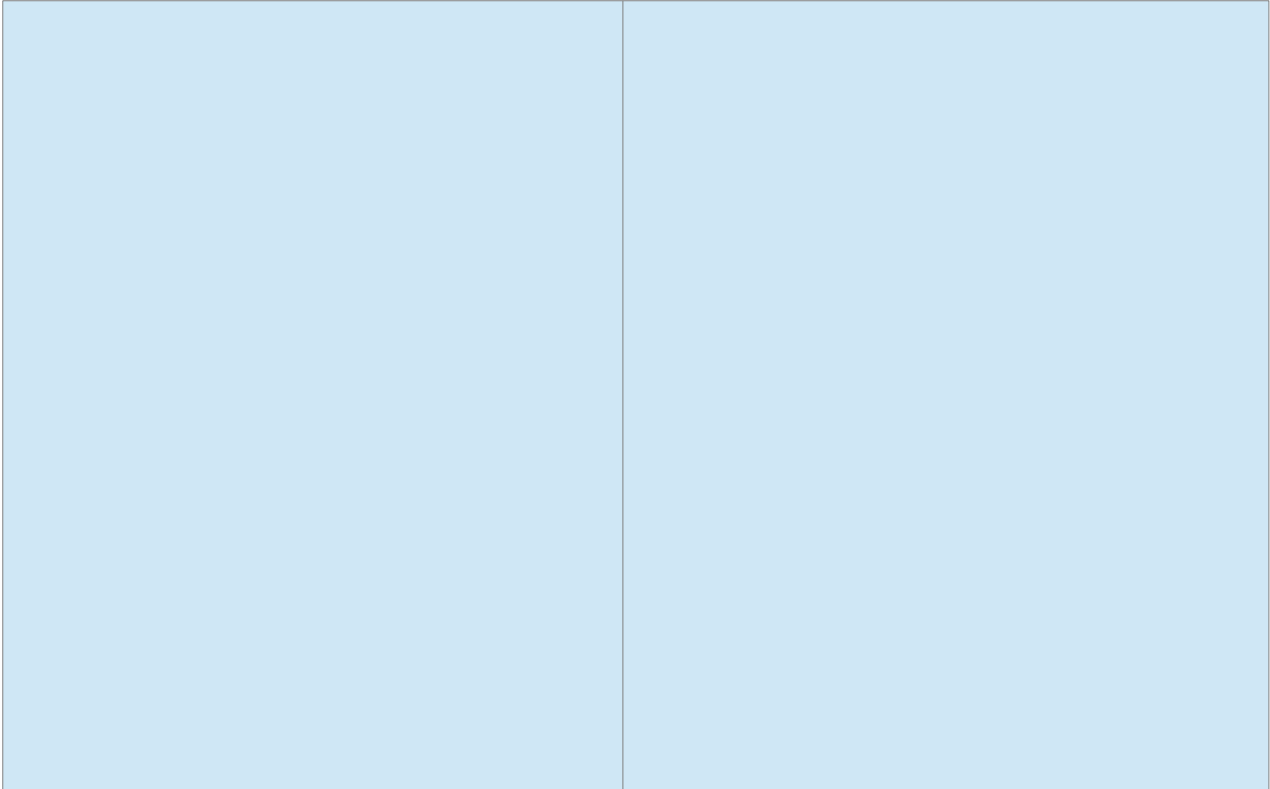


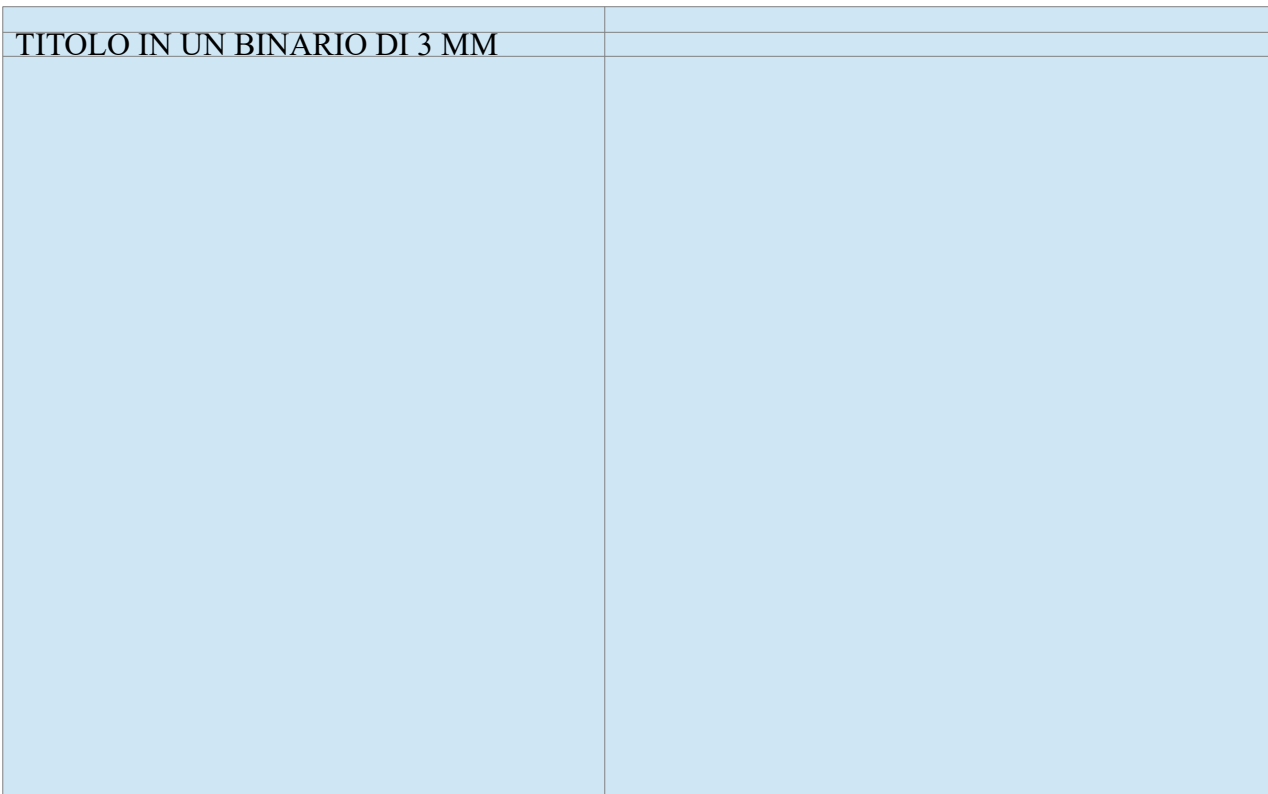
QUADRATI

DOPO ESSERTI ESERCITATO/A SUI PUNTI E SULL'UNIONE DI PUNTI È NECESSARIO IMPARARE A COSTRUIRE QUALCHE FIGURA GEOMETRICA SEGUENDO LE ISTRUZIONI, UNA DOPO L'ALTRA SENZA SALTARNE ALCUNA. DI SEGUITO TROVERAI LE ISTRUZIONI PER DISEGNARE DEI QUADRATI E COMPORRE FIGURE O FORME A PARTIRE DAI QUADRATI. USA QUESTI APPUNTI PER ESERCITARTI

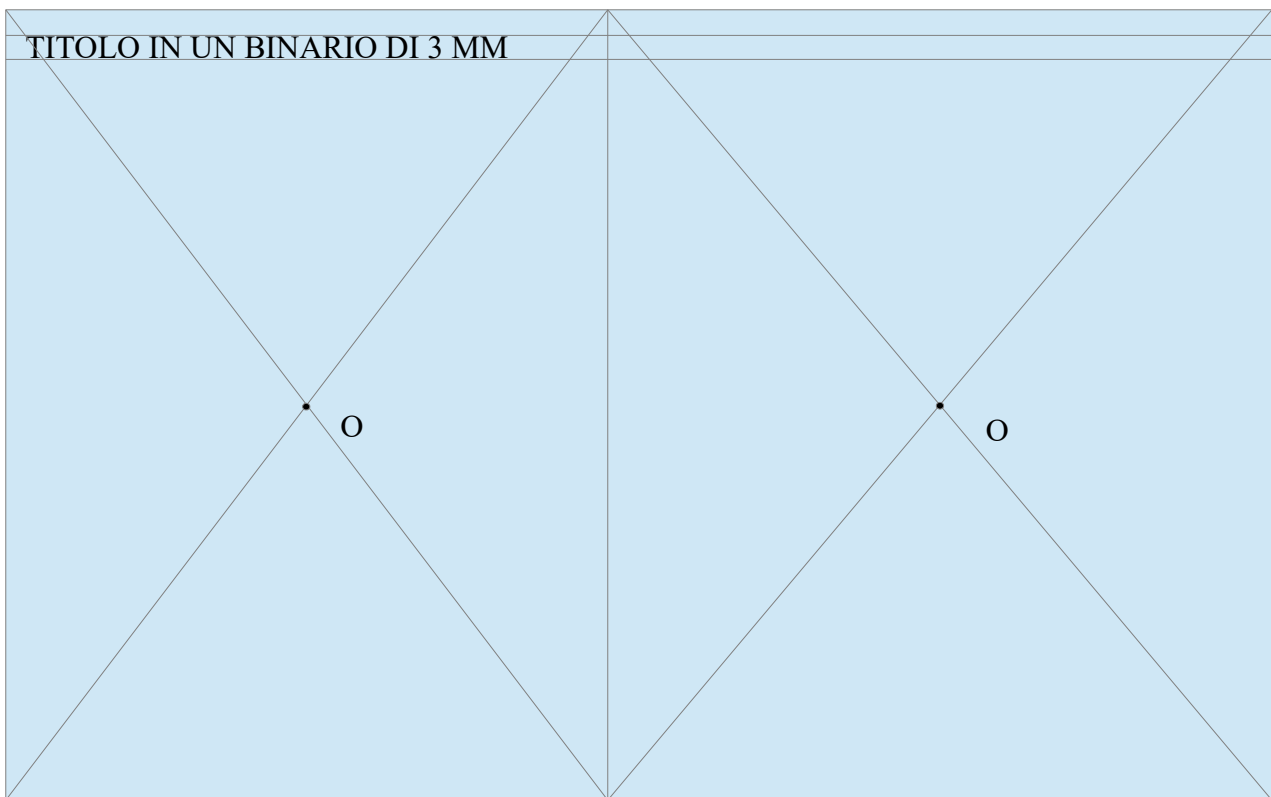
1. PRENDI UN FOGLIO SQUADRATO E METTILO IN ORIZZONTALE; TRACCIA LA VERTICALE CHE LO DIVIDE IN DUE PARTI: DESTRA E SINISTRA.



2. PRAPARA I BINARI DEL TITOLO: MISURA A DESTRA E SINISTRA 5 MM A PARTIRE DALLA SQUADRATURA DEL FOGLIO E TRACCIA IL PRIMO BINARIO; SOTTO A QUESTO TRACCIA NE UN ALTRO A 3MM DI DISTANZA



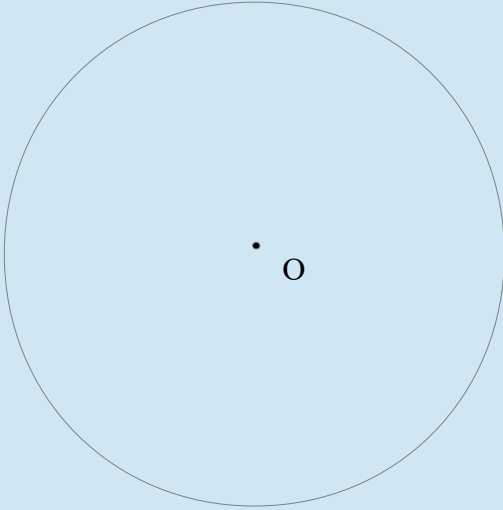
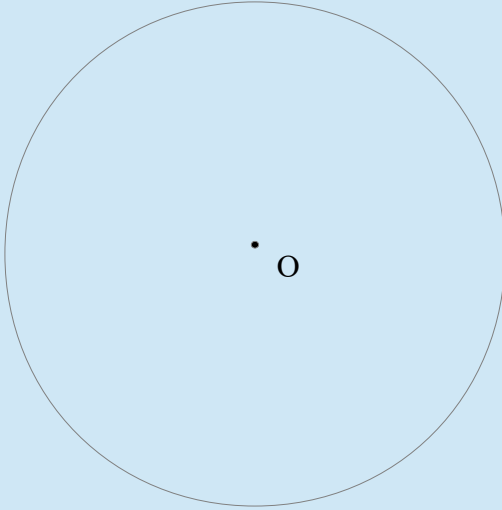
3. TORVA I DUE CENTRI DEI DUE QUADRANTI TRACCIANDO IN MANIERA SOTTILE E LEGGERA LE DIAGONALI DEI QUADRANTI. CHIAMALI O



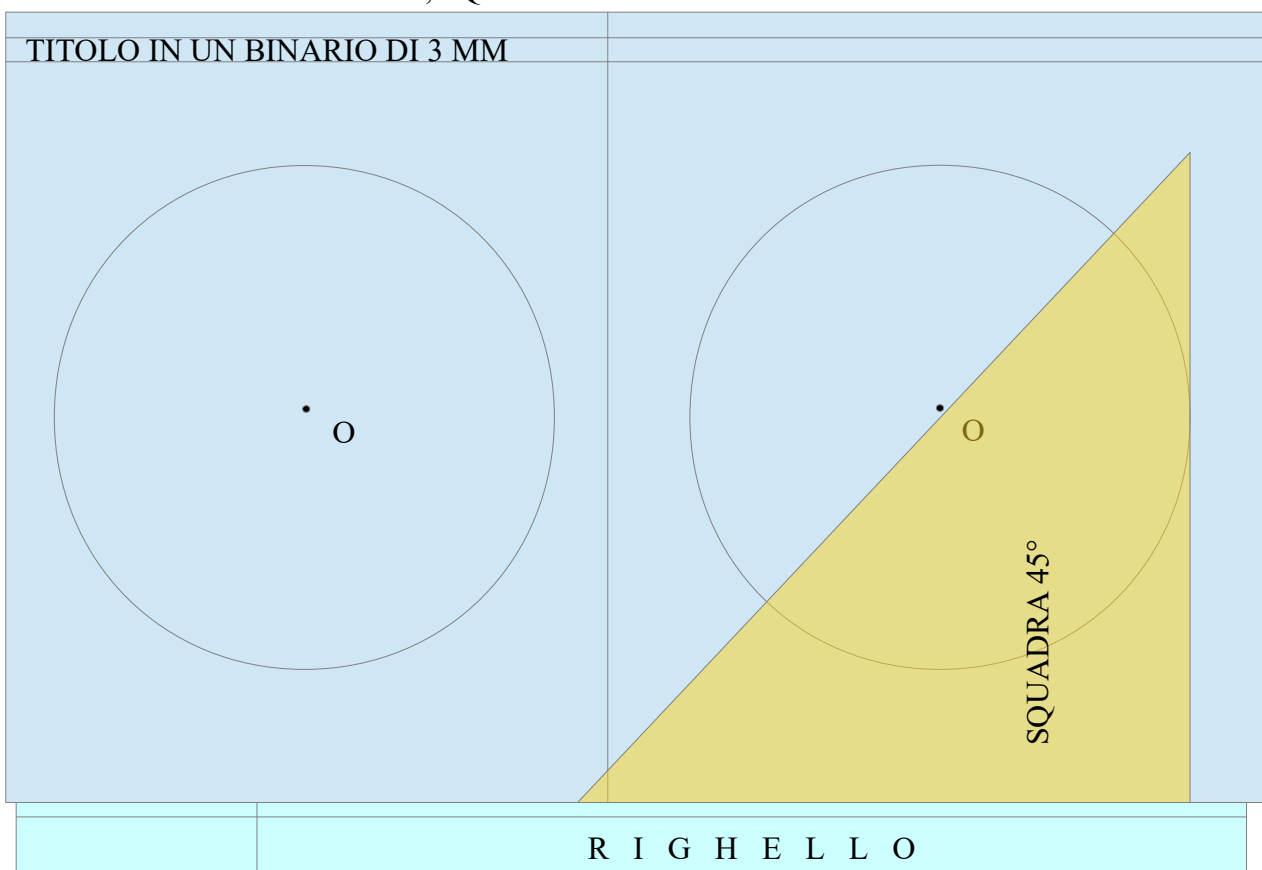
4. CANCELLA LE DIAGONALI LASCIANDO IL PUNTO O E IL SUO NOME (O)

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM	
	

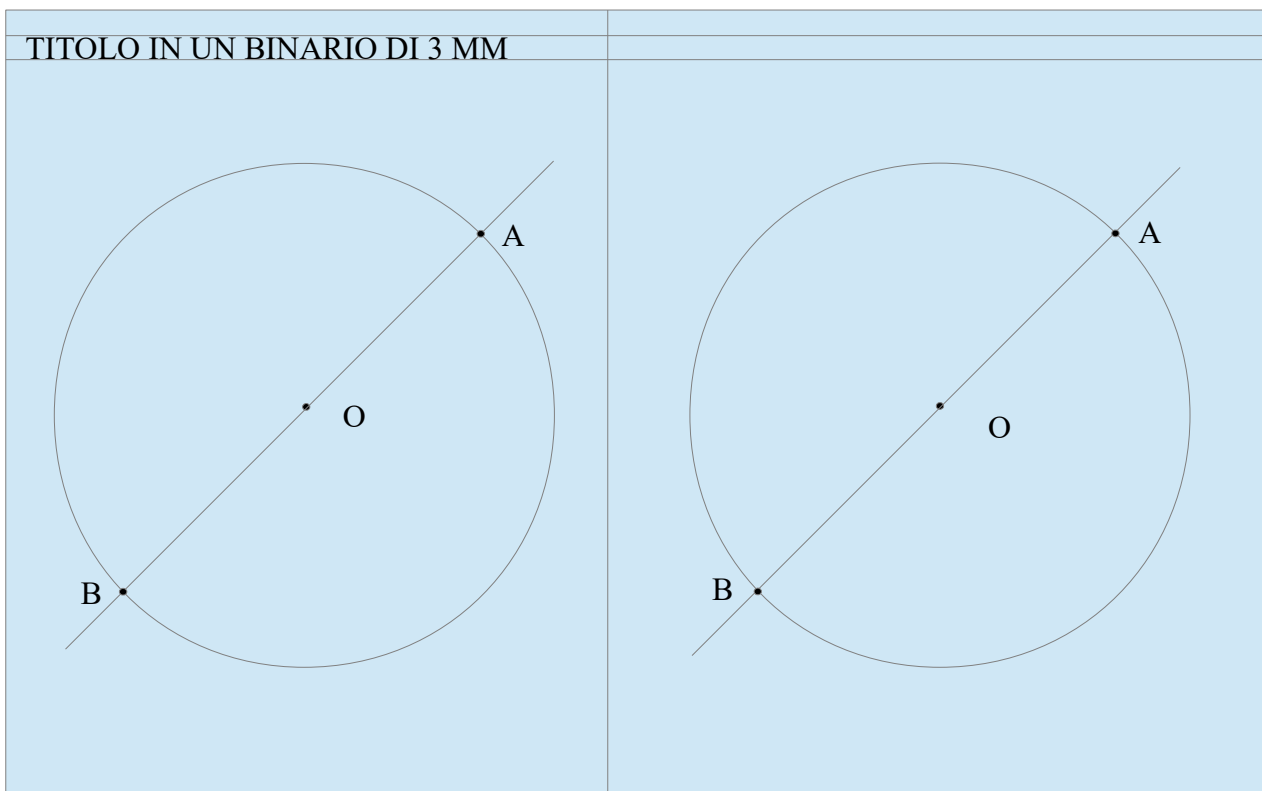
5. PRENDI IL COMPASSO E APRILO DELLA MISURA ASSEGNATA (ES. 5 O 6 CM O QUANTO HA STABILITO IL PROFESSORE). PUNTA IN O E, RUOTANDO IL COMPASSO CON PAZIENZA, TRACCIA LA CIRCONFERENZA

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM	
	

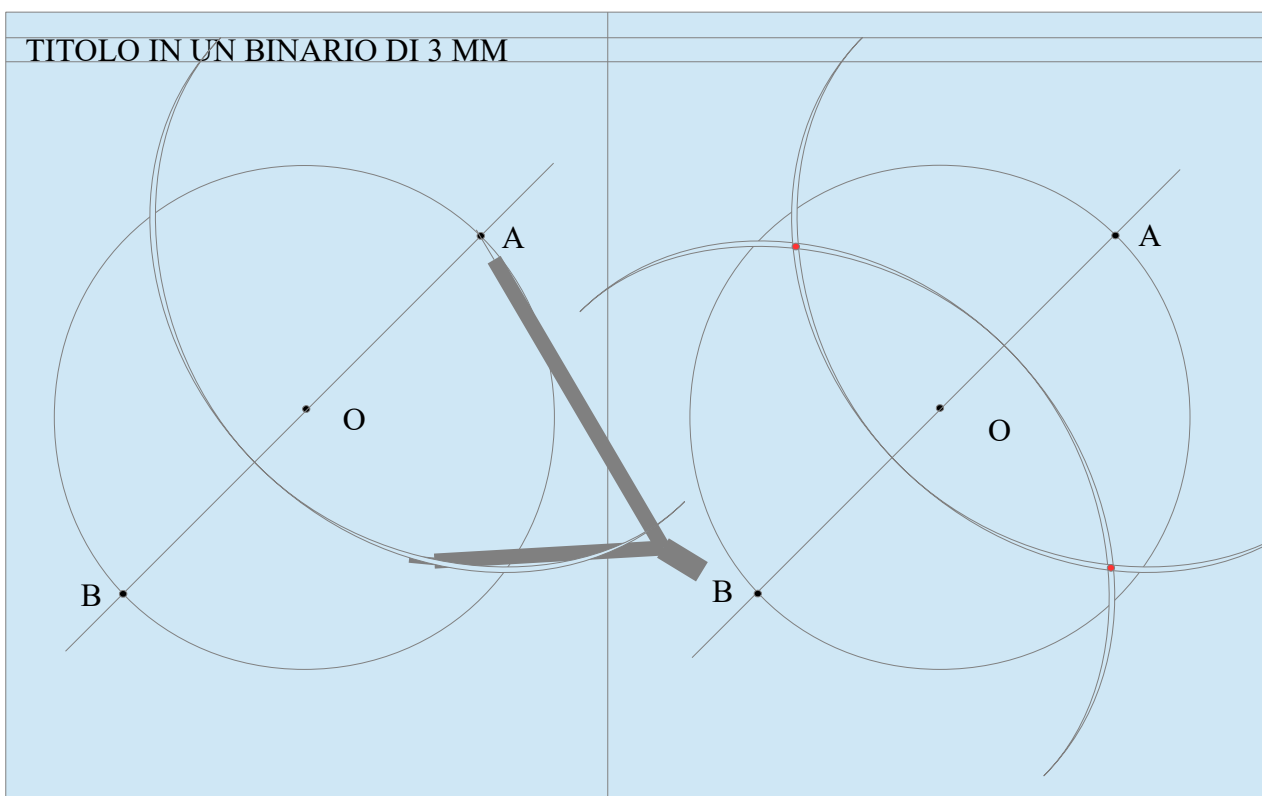
6. DISPONI LA RIGA E LA SQUADRA A 45° COME IN FIGURA (LA SQUADRA A 45° HA LA FORMA DI UN TRIANGOLO ISOSCELE): RIGA SUL BORDO NERO E BEN ALLINEATA CON ESSO, SQUADRA APPOGGIATA SU DI ESSA.



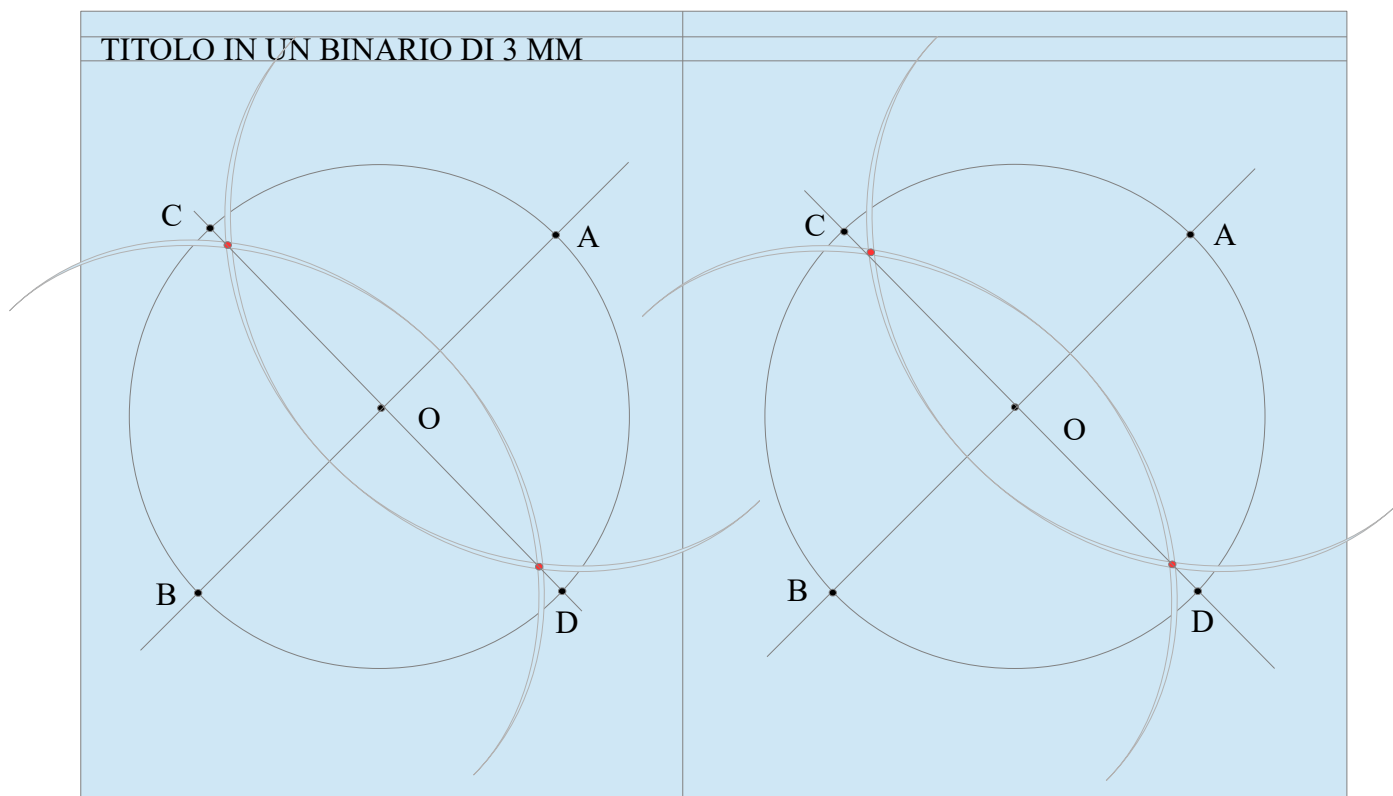
7. TRACCIA UN DIAMETRO (È LA CORDA MASSIMA O IL SEGMENTO CHE UNISCE DUE PUNTI OPPOSTI DELLA CIRCONFERENZA E PASSA DAL CENTRO O). TROVA I PUNTI A E B.



8. USA IL COMPASSO PER COSTRUIRE LA PERPENDICOLARE AL PUNTO O: APRI IL COMPASSO PIÙ DI OA (OPPURE OB) E PUNTANDO PRIMA IN A E DOPO IN B TRACCIA DUE ARCHI

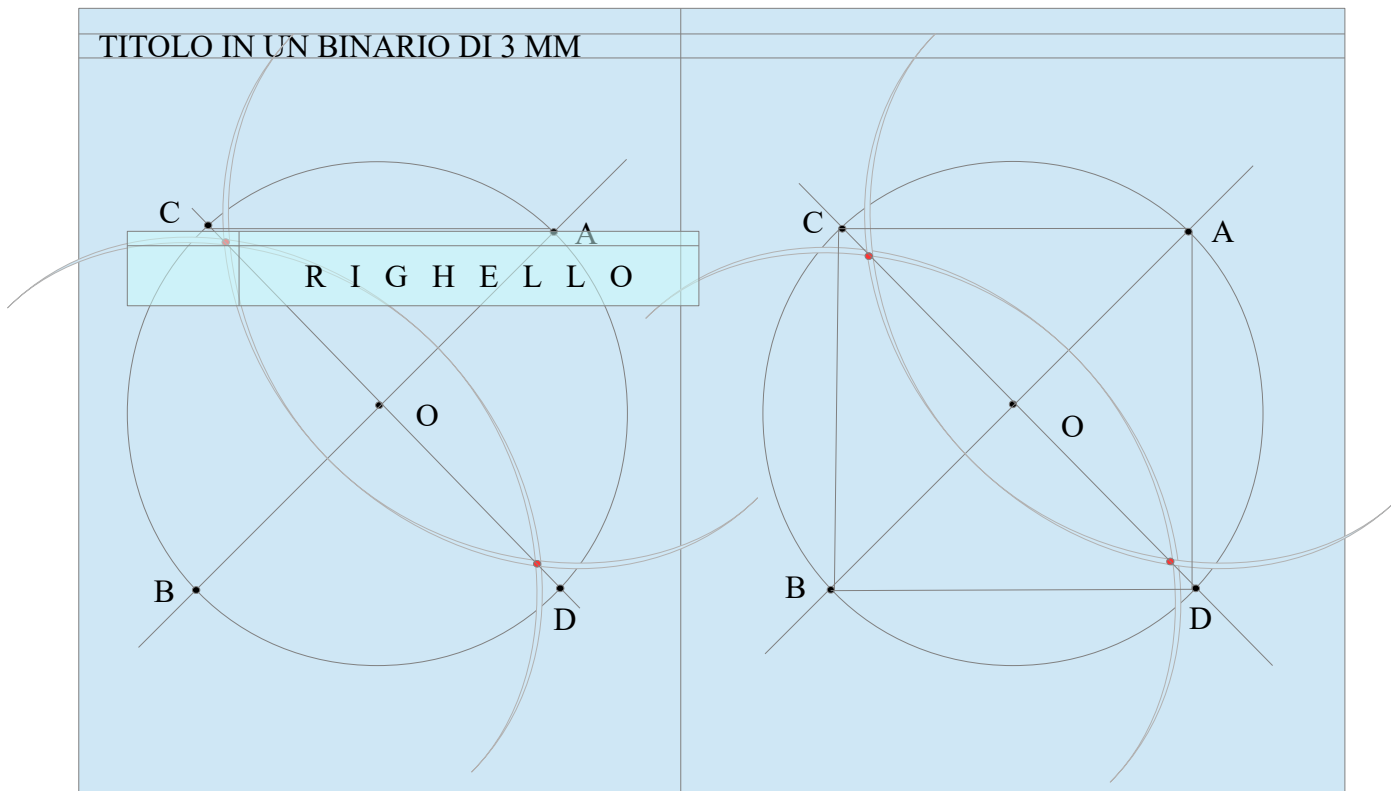


9. UNISCI COL RIGHELLO I DUE PUNTI NATI DALL'INCROCIO DEI DUE ARCHI (PUNTI ROSSI); COME PUOI VEDERE SONO DENTRO ALLA CIRCONFERENZA PERCIÒ NON SONO I PUNTI C E D, CHE INVECE DEVONO STARE SOPRA ALLA CIRCONFERENZA



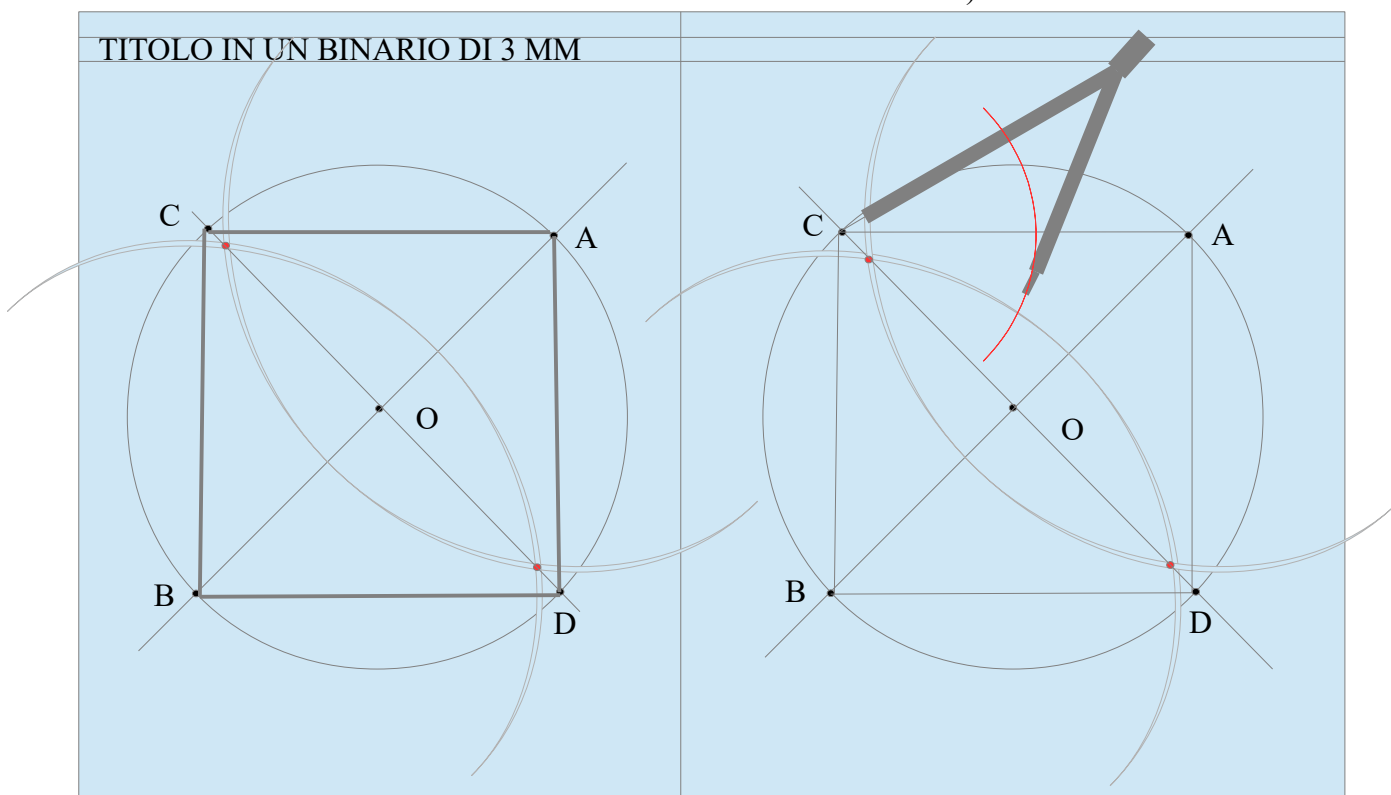
10. UNISCI I QUATTRO PUNTI ORA TROVATI A, B, C, E D E RIPASSA I LATI LEGGERMENTE

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



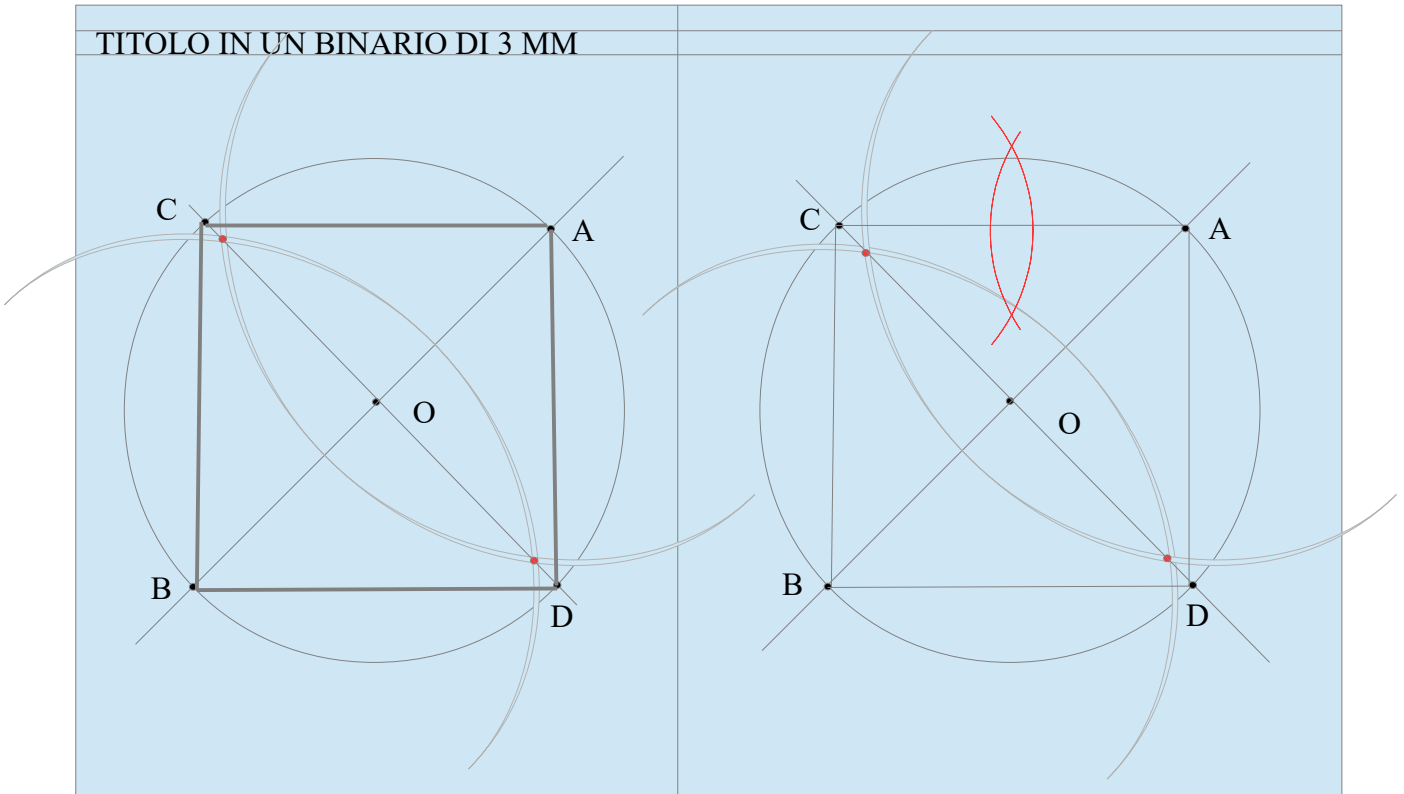
11. PROSEGUI A SEGNARE IL PUNTO MEDIO DEL LATO \overline{AC} (USANDO LA COSTRUZIONE DEL PUNTO MEDIO .DI UN SEGMENTO)

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



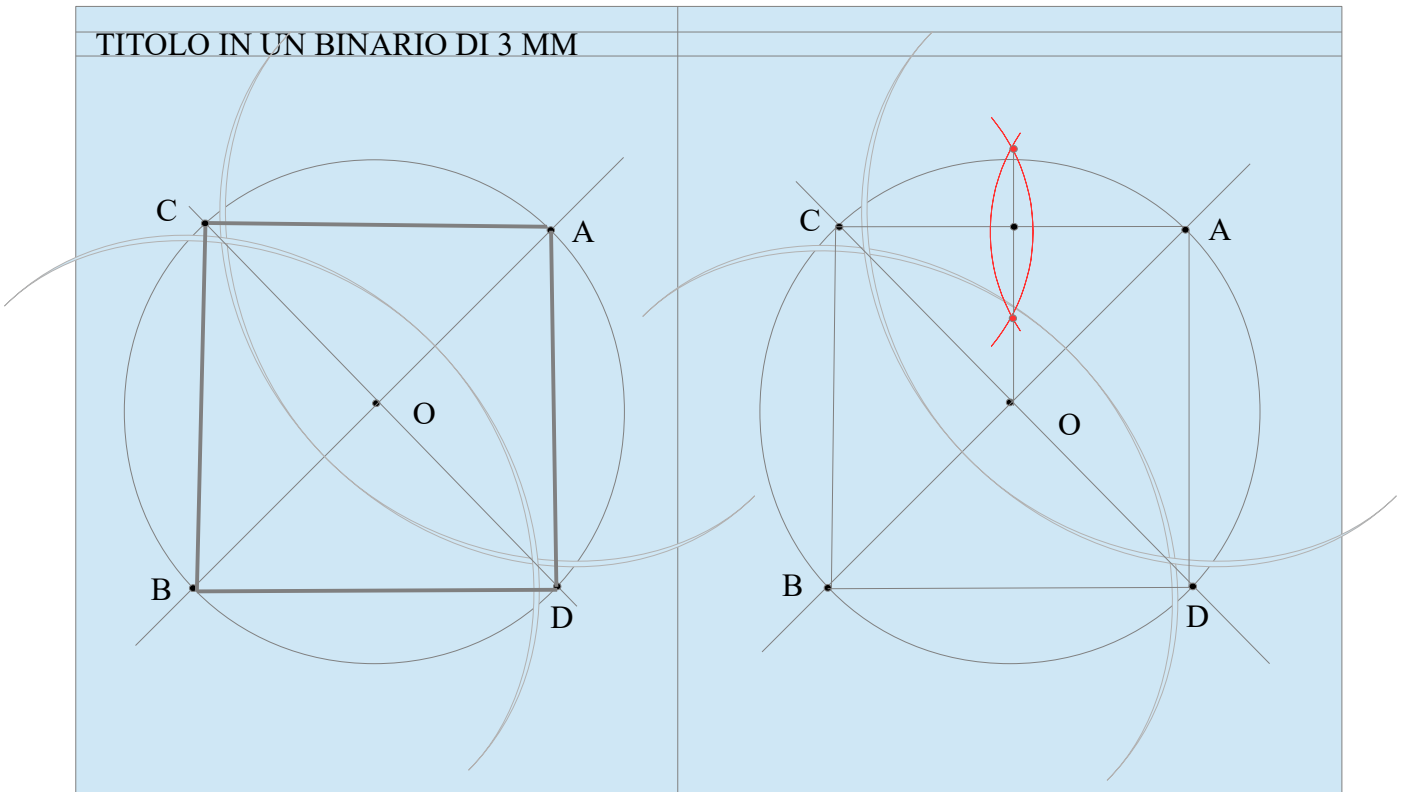
12. PUNTO MEDIO DI AC: PUNTA IN A E C CON APERTURA MAGGIORE DELLA METÀ DEL SEGMENTO E TRACCIA DUE ARCHI SI INCROCIANO SOPRA E SOTTO IL LATO AC);

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



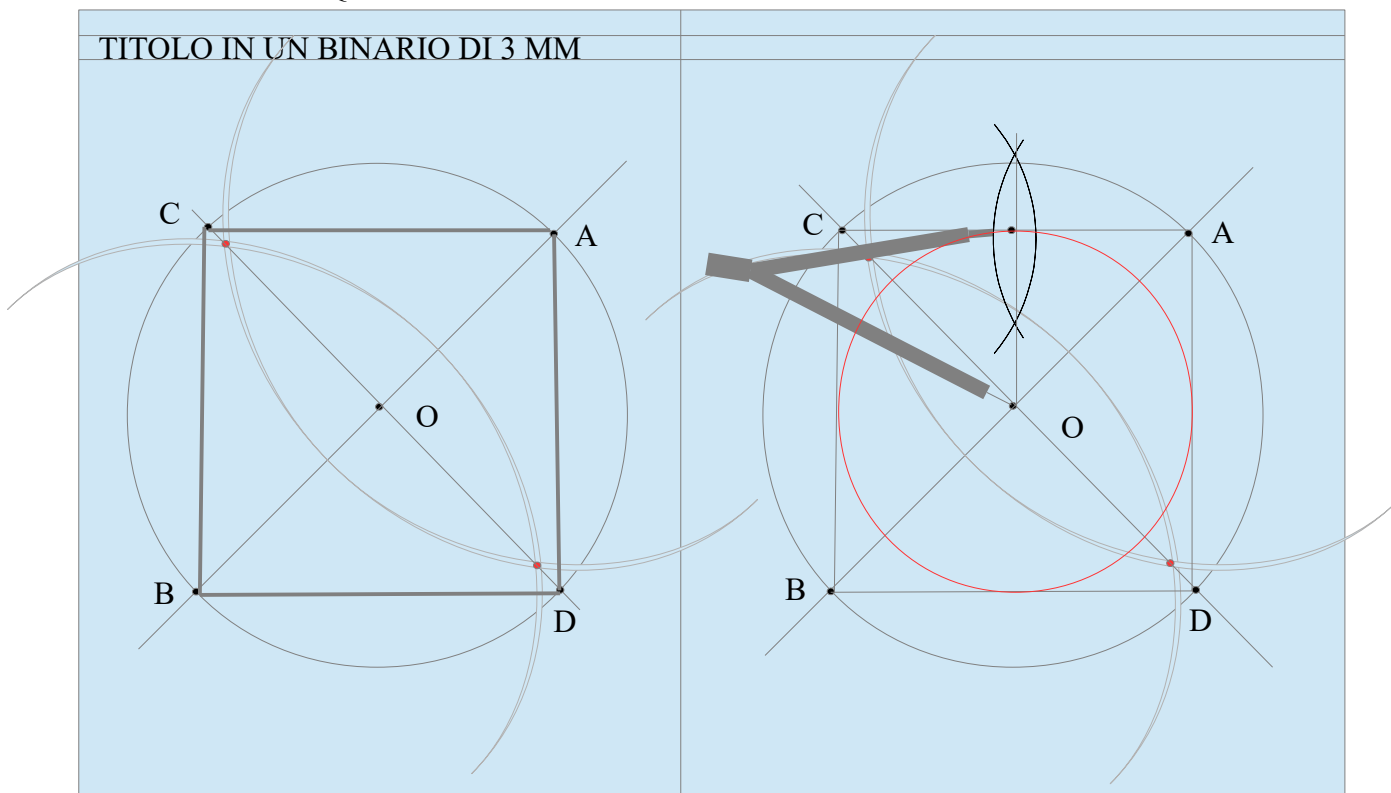
13. UNISCI I PUNTI TROVATI. SE LA COSTRUZIONE È PRECISA, ALLORA PROLUNGANDO VERSO IL BASSO IL SEGMENTO ROSSO ESSO INCONTRA PERFETTAMENTE IL PUNTO "O" AL CENTRO.

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



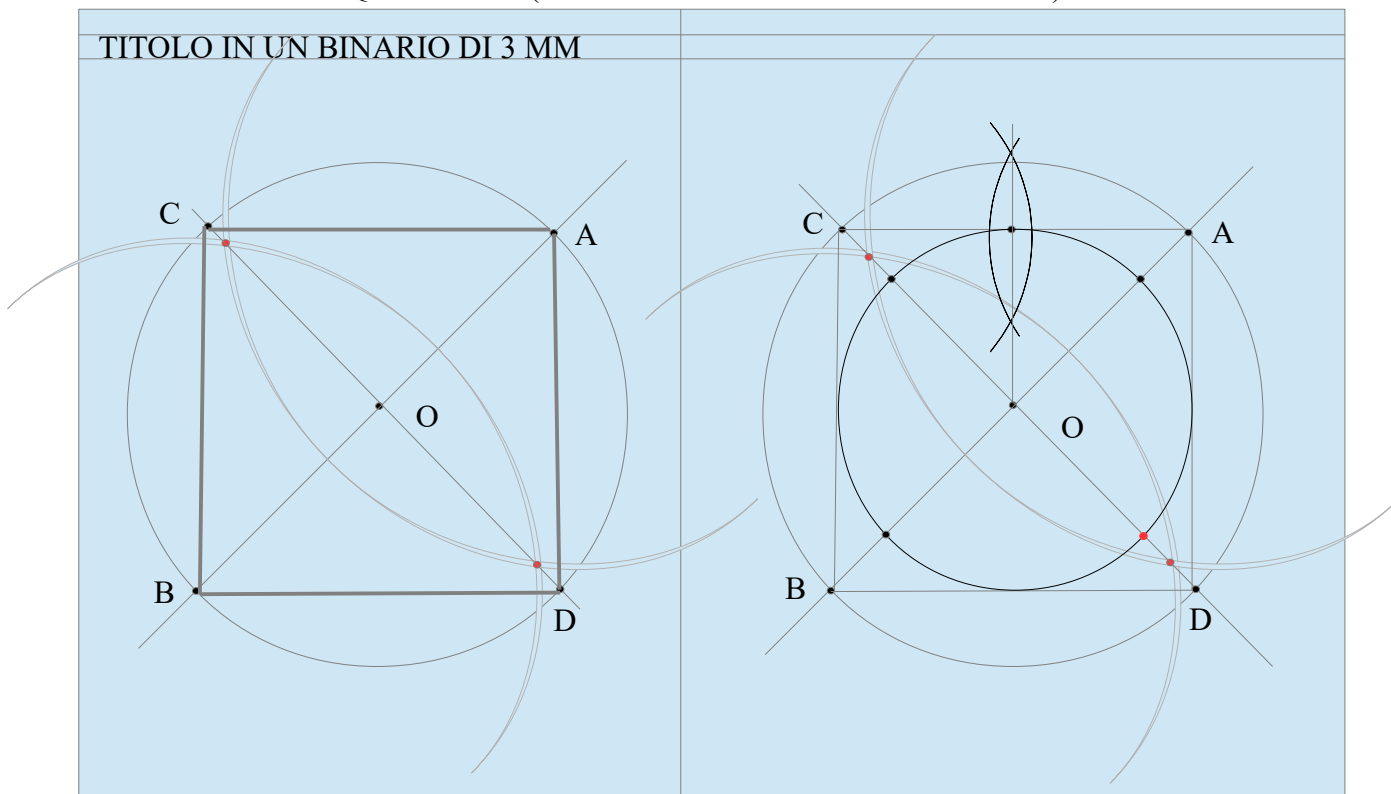
14. PRENDI IL COMPASSO, PUNTA IN "O" E APRI FINO AL PUNTO MEDIO DEL LATO DEL QUADRATO APPENA TROVATO ; TRACCIA UNA CIRCONFERENZA: SE LA COSTRUZIONE È PERFETTA LA CIRCONFERENZA TOCCA I QUATTRO LATI DEL QUADRATO SENZA USCIRE FUORI DA ESSO.

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



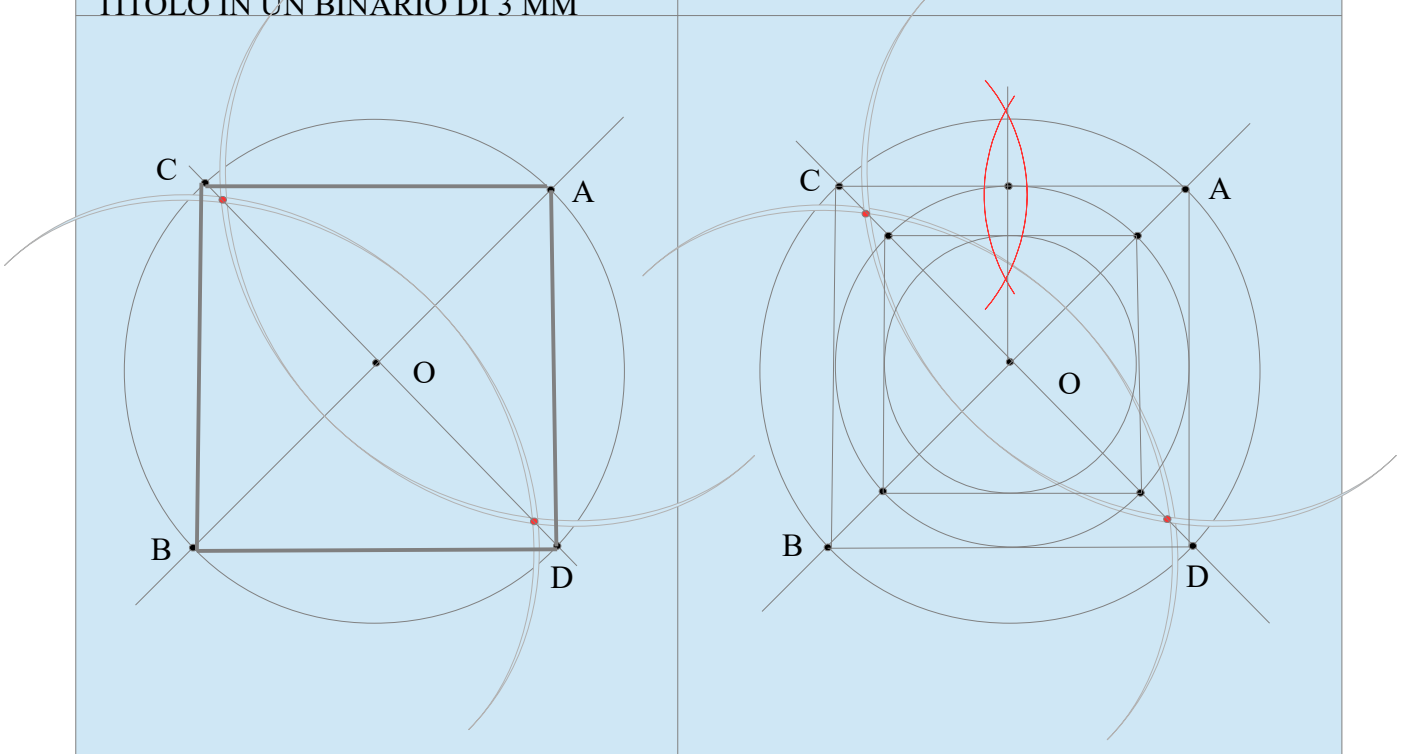
15. SEGNA I QUATTRO PUNTI DI INTERSEZIONE (INCONTRO) FRA CIRCONFERENZA E DIAGONALI E UNISCILI FRA LORO A FORMARE UN ULTERIORE QUADRATO (PIÙ PICCOLO COME PUOI VEDERE).

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



16. RIPETI I PUNTI 14 E 15 LAVORANDO COI QUADRATI INTERNI. COLORA IN MODO LEGGERO SENZA USCIRE DAI PERIMETRI CON COLORI FREDDI O CON COLORI CALDI .

TITOLO IN UN BINARIO DI 3 MM



COMPORRE FORME CON IL QUADRATO

