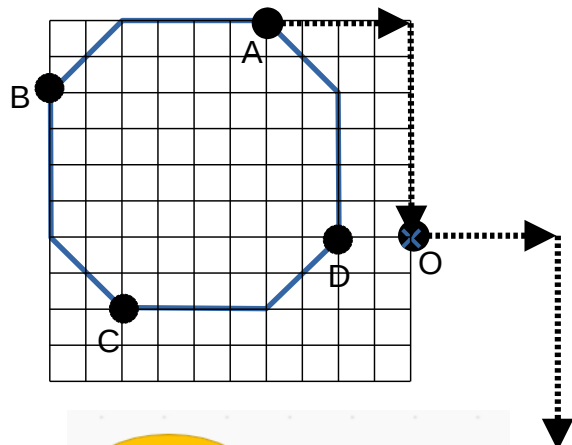


CONSTRUCTIONS

1 Pour construire le symétrique du sommet A par rapport à O on peut utiliser le script suivant :



a. En utilisant le même type de script Scratch que ci-dessus, propose un programme pour construire le symétrique du point B par rapport à O.

ligne 4 : avancer de 10 pas

ligne 6 : avancer de 4 pas

b. En utilisant toujours le même type de script Scratch, propose un programme pour construire le symétrique du point D par rapport à O.

ligne 4 : avancer de 2 pas

lignes 5 et 6 à supprimer

c. En utilisant toujours le même type de script Scratch, propose un programme pour construire le symétrique du point C par rapport à O.

ligne 4 : avancer de 8 pas

ligne 5 : tourner dans l'autre sens

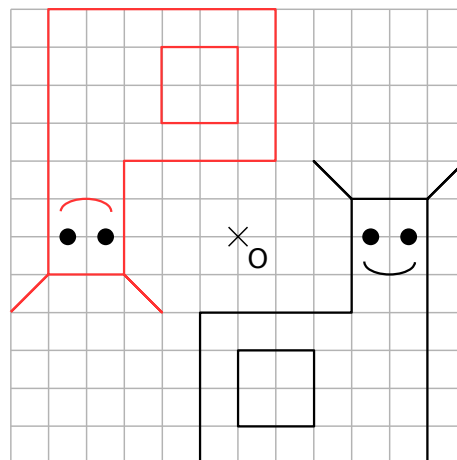
ligne 6 : avancer de 2 pas

d. Si O était l'origine d'un repère et si les axes étaient gradués en pas quelles seraient les coordonnées de A et de son symétrique A' :

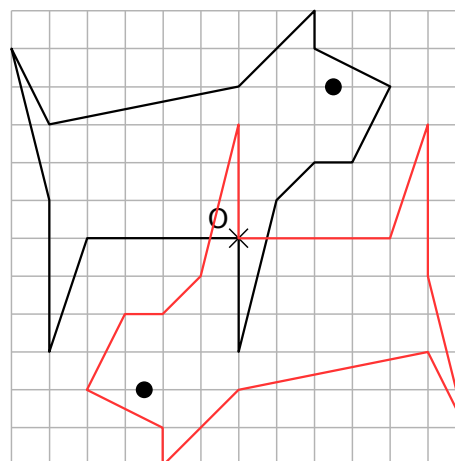
A (-4 ; 6) A' (4 ; -6)

2 Construis le symétrique de chaque figure par rapport au point O.

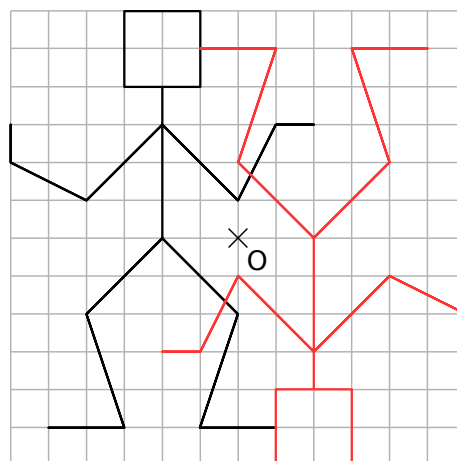
a. L'escargot :



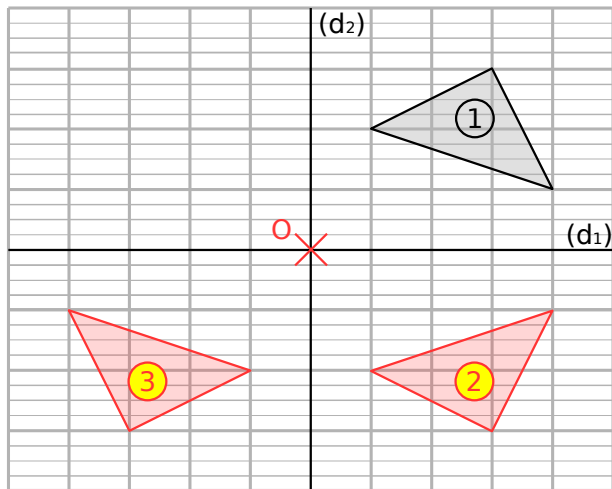
b. Le chien :



c. Le bonhomme :



3 Avec deux symétries axiales



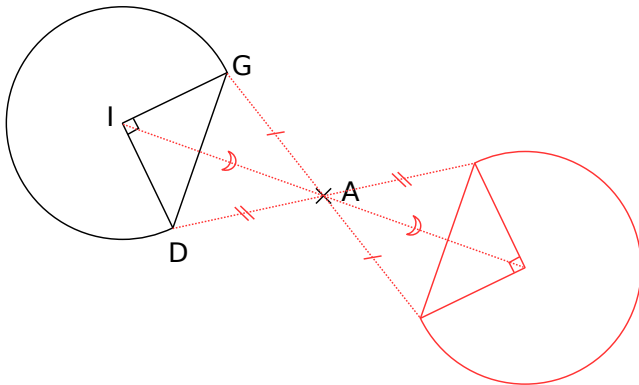
a. Construis le triangle n°2 symétrique du triangle n°1 par rapport à la droite (d_1) .

b. Construis le triangle n°3 symétrique du triangle n°2 dans la symétrie d'axe (d_2) .

c. Par quelle symétrie semble-t-on passer du triangle n°1 au triangle n°3 ?

Par la symétrie de centre O.

4 Construis le symétrique de cette figure par rapport au point A où I est le centre du cercle passant par G et D



5 PNEO est un carré de 4 cm de côté. Le point K est le point du côté [NE] tel que $NK = 1$ cm. Construis l'image de la figure donnée, par la symétrie de centre K.

