



## Symétrie axiale

<http://juliette.hernando.free.fr>

Réglages techniques : Ouvre dans Geogebra le fichier papillon.ggb.

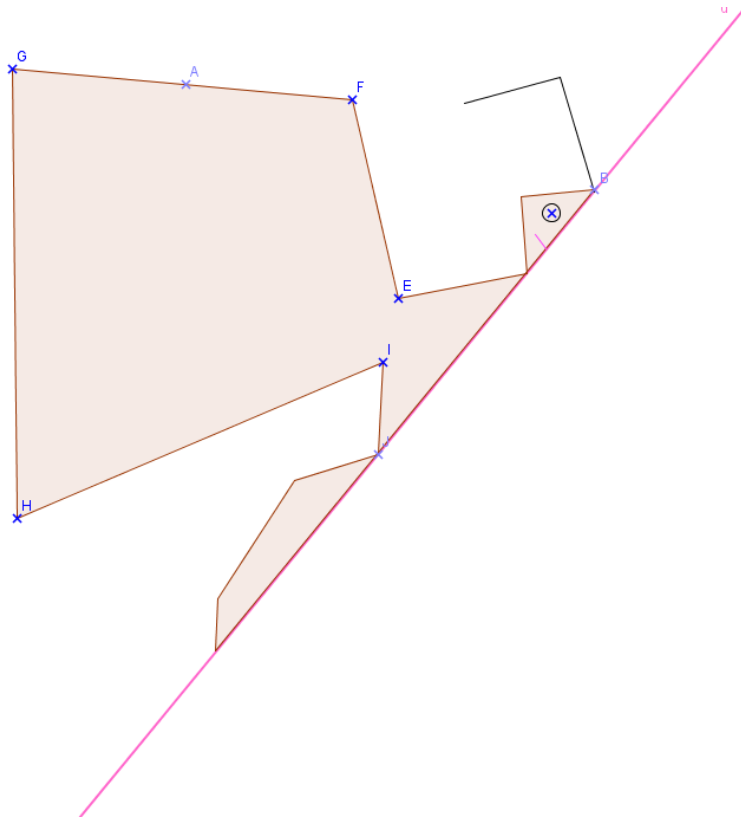
Colle cette feuille dans ton cahier d'exercices !

### Exercice 1 :

Place un point A sur le polygone p1.

Vérifie qu'il reste sur le contour de la figure lorsque tu le déplace avec la flèche. Si ce n'est pas le cas, efface le point et recommence !

1. Trace le symétrique A' de A par rapport à cette droite (d) sur cette feuille en utilisant tes instruments :



2. Trace le symétrique A' du point A sur le logiciel sans utiliser l'outil symétrie axiale.

Quels outils as-tu utilisés ? .....



Appelle le professeur



## Symétrie axiale

<http://juliette.hernando.free.fr>

### Exercice 2 :

1. Déplace le point A sur de façon à ce qu'il appartienne au segment [FG].
2. Trace le point F' symétrique de F par rapport à la droite (d).
3. Trace le point G' symétrique de G par rapport à la droite (d).
4. Active la trace du point A'.
5. Déplace le point A sur le segment [FG].

Observe la trace du point A'.

Quelle conjecture peux-tu faire sur l'image d'un segment par une symétrie axiale ?

---



Appelle le professeur

### Exercice 3 : Ouvre

- La sorcière ([http://juliette.hernando.free.fr/sorciere\\_axe.php](http://juliette.hernando.free.fr/sorciere_axe.php))
- La chauve-souris  
([http://juliette.hernando.free.fr/chauresouris\\_axe.php](http://juliette.hernando.free.fr/chauresouris_axe.php))
- Le chat  
([http://juliette.hernando.free.fr/chat\\_axe.php](http://juliette.hernando.free.fr/chat_axe.php))

Quelles autres propriétés de la symétrie axiale constates-tu ?

---



Appelle le professeur.



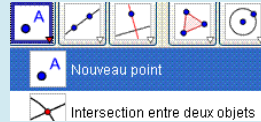
## Symétrie axiale

<http://juliette.hernando.free.fr>

Si tu as fait une erreur, reviens en arrière grâce à la flèche



Placer un point



Clique sur l'icône.  
Choisis nouveau point  
et place ce point où tu  
désires sur la feuille  
de travail.

Renommer un point



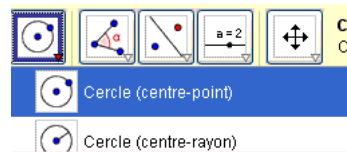
Clique droit sur le  
point.  
Renommer.

Déplacer un point



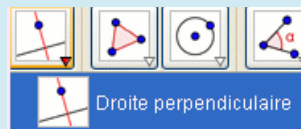
Clique d'abord sur la  
flèche, puis sur le  
point.

Construire un cercle de centre  
donné passant par un point



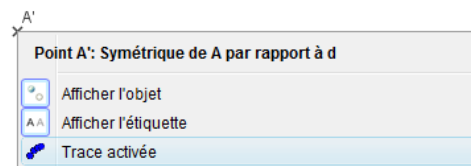
Sélectionne l'icône  
cercle. Choisis "cercle  
(centre -point)"

Tracer la droite  
perpendiculaire à une autre  
droite passant par un point



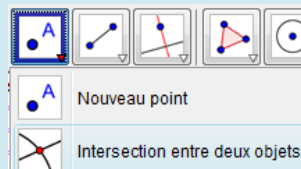
Sélectionne l'icône  
droite perpendiculaire.  
Désigne ensuite le  
point et la droite.

Activer la trace d'un point



Clique-droit sur  
propriétés. Coche  
« trace activée »

Placer un point d'intersection



Clique sur l'icône  
point. Choisis  
intersection entre deux  
objets.

Tracer le symétrique d'un  
point avec l'outil



Clique sur l'icône  
« symétrie axiale »