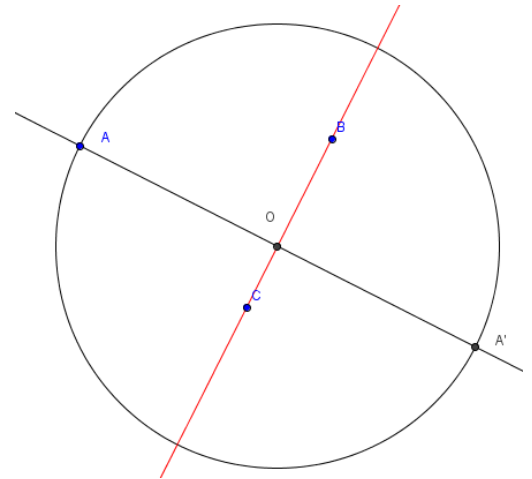


Symétrie axiale (1)

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

Symétrique d'un point

1. Place un point A .
2. Trace une droite (BC) en rouge (clic droit-propriété -couleur) qui ne passe pas par A . Tu vas tracer le symétrique de A par rapport à (BC) , voici les étapes détaillées :
3. Trace la perpendiculaire à (BC) passant par A .
4. Appelle O le point d'intersection de cette droite avec (BC) (tu vas devoir renommer ce point : clic droit-renommer).
5. Trace le cercle de centre O passant par A .
6. Nomme A' le deuxième point d'intersection de ce cercle et de (AO) .
7. Enlève l'affichage de (AO) et du cercle.

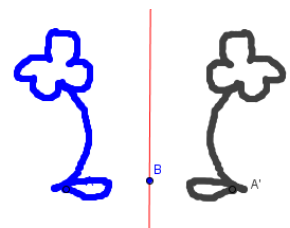
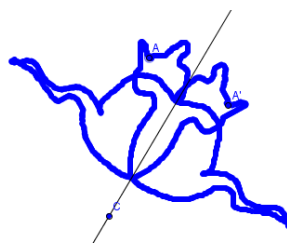
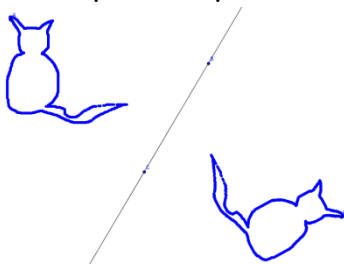


Symétrique d'une figure

Garde le fichier précédent.

Active la trace des points A et A' . (clic droit-

Déplace le point A et observe les déplacements du point A' . Déplace (BC) .



Symétrique de segment

1. Ouvre un nouveau fichier.
2. Trace un segment $[AB]$ en bleu et une droite (CD) en rouge.
3. Trace le symétrique du segment par rapport à la droite (CD) .

Symétrique de droite

1. Ouvre un nouveau fichier.
2. Trace un segment (AB) en bleu et une droite (CD) en rouge.
3. Trace le symétrique de la droite (AB) par rapport à la droite (CD).

Symétrique de cercle

1. Ouvre un nouveau fichier.
2. Trace le symétrique d'un cercle par rapport à une droite.

Symétrique d'un polygone

1. Ouvre un nouveau fichier.
2. Trace le symétrique d'un polygone de ton choix par rapport à une droite.