



Évaluation

Cinquième



NOM :

PRÉNOM

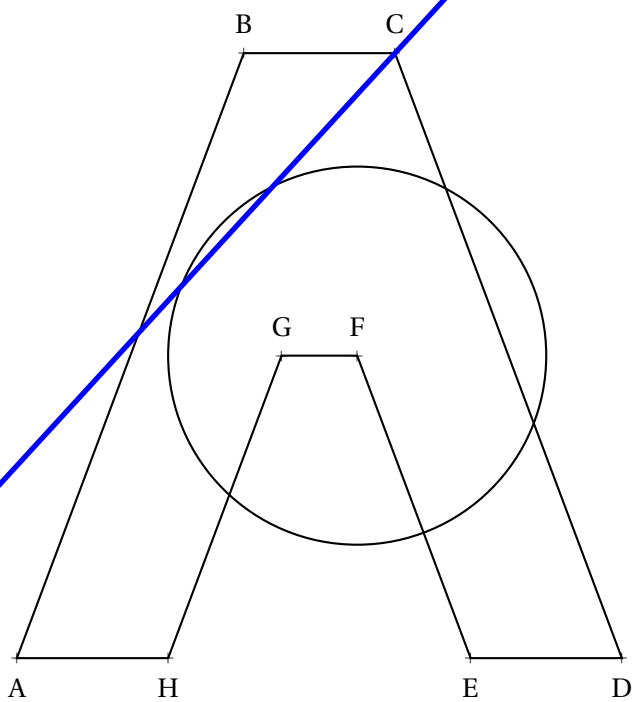
CLASSE :

1. Tracer le symétrique $A_1B_1C_1D_1E_1F_1G_1H_1$ du polygone ABCDEFGH par la **symétrie axiale** d'axe (d) .
2. Tracer le symétrique $A_2B_2C_2D_2E_2F_2G_2H_2$ du polygone ABCDEFGH par la **symétrie centrale** de centre O.
3. Tracer le symétrique $A_3B_3C_3D_3E_3F_3G_3H_3$ du polygone ABCDEFGH par la **symétrie centrale** de centre B.

Vous laisserez les traces de construction et repasserez, éventuellement, chaque image d'une couleur différente.

(d)

O
+





Évaluation — CORRECTION



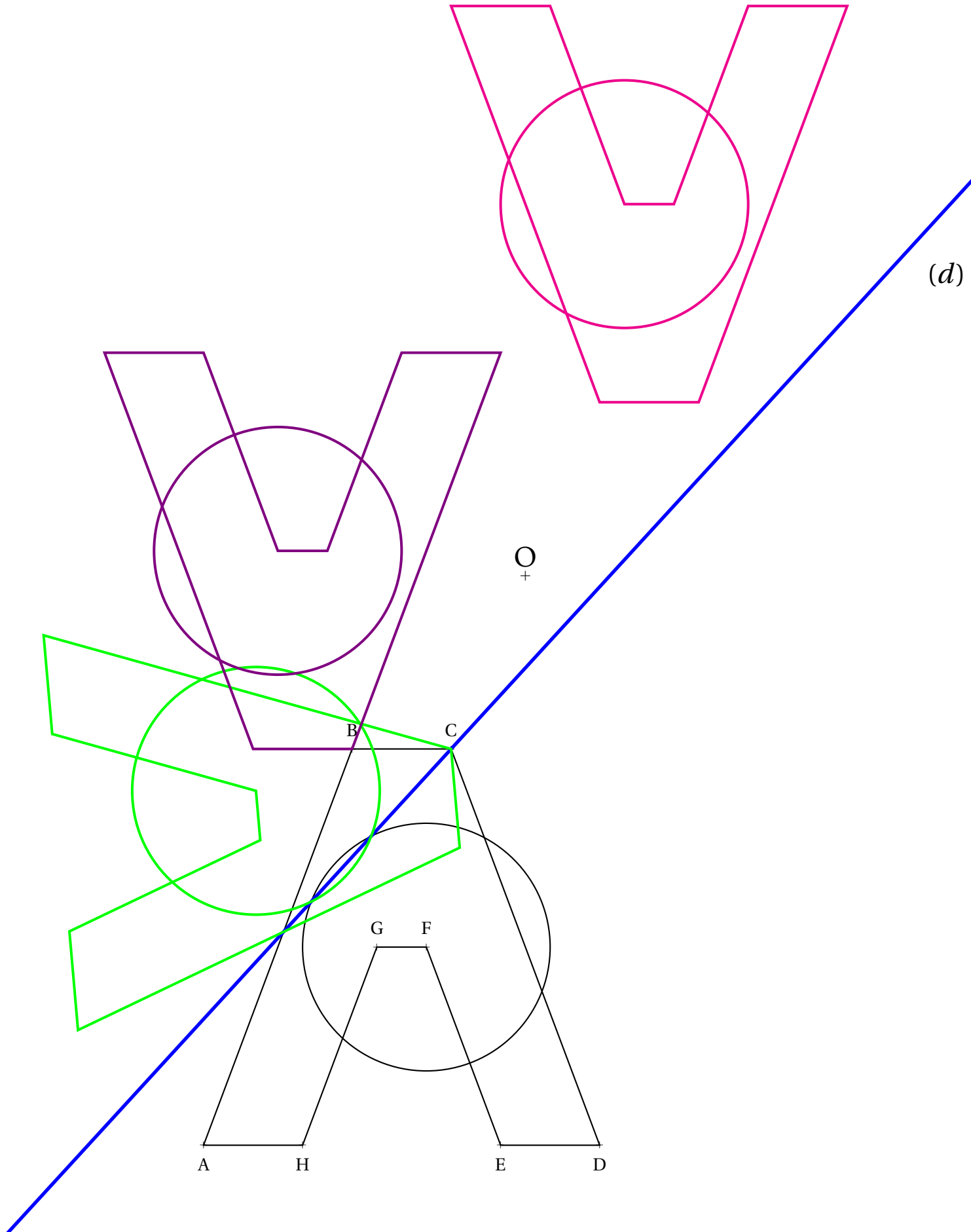
NOM :

PRÉNOM :

CLASSE :

1. Tracer le symétrique $A_1B_1C_1D_1E_1F_1G_1H_1$ du polygone ABCDEFGH par la **symétrie axiale** d'axe (d) .
2. Tracer le symétrique $A_2B_2C_2D_2E_2F_2G_2H_2$ du polygone ABCDEFGH par la **symétrie centrale** de centre O.
3. Tracer le symétrique $A_3B_3C_3D_3E_3F_3G_3H_3$ du polygone ABCDEFGH par la **symétrie centrale** de centre B.

Vous laisserez les traces de construction et repasserez, éventuellement, chaque image d'une couleur différente.





LA SYMÉTRIE AXIALE

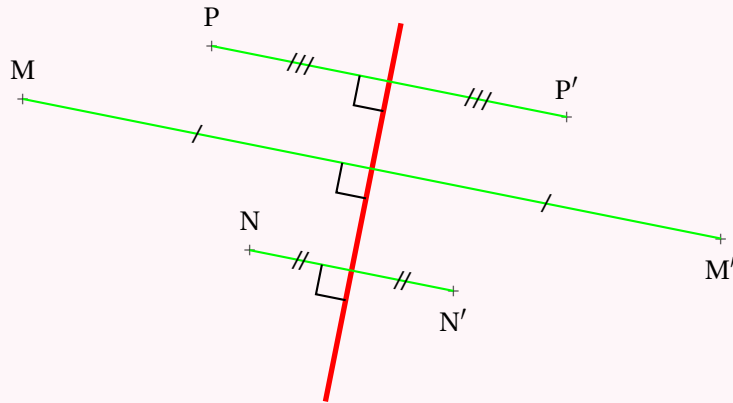


DÉFINITION

La **symétrie axiale** est une transformation géométrique du plan qui modélise l'action qui consiste à « plier une figure le long d'une droite ».

(d) étant une droite, la **symétrie axiale** d'axe (d) transforme un point M en un point M' vérifiant :

- La droite (MM') est perpendiculaire à l'axe (d);
- L'axe (d) coupe le segment [MM'] en son milieu.



PROPRIÉTÉS DE LA SYMÉTRIE AXIALE

(d) étant une droite du plan, la **symétrie axiale** d'axe (d) :

- Transforme l'axe (d) en lui-même, il est invariant;
- Transforme un segment en un segment de même longueur;
- Transforme un angle en un angle superposable;
- Transforme un cercle en un cercle de même rayon;
- Transforme une figure en une figure ayant le même périmètre;
- Transforme une figure en une figure ayant la même aire.

MÉTHODE DE CONSTRUCTION :

OBJECTIF : Tracer le symétrique M' d'un point M par rapport à une droite (d).

<p>SITUATION INITIALE</p> <p>Un axe (d) et un point M</p>	<p>SITUATION FINALE</p>
<p>ÉTAPE N° 1</p> <p>On trace la perpendiculaire à (d) passant par M.</p>	<p>ÉTAPE N° 2</p> <p>On prolonge la perpendiculaire à (d) passant par M.</p>
<p>ÉTAPE N° 3</p> <p>On récupère la mesure du segment qui sépare M de l'axe.</p>	<p>ÉTAPE N° 4</p> <p>On reporte cette distance.</p>

INFORMATIONS LÉGALES

- **Auteur** : Fabrice ARNAUD
- **Web** : pi.ac3j.fr
- **Mail** : contact@ac3j.fr
- **Dernière modification** : 2 avril 2025 à 6:55

Ce document a été écrit pour \LaTeX avec l'éditeur VIM - Vi Improved Vim 9.1.
Il a été compilé sous Linux Ubuntu Noble Numbat 24.04 avec la distribution TeX Live 2023.20240207-101 et LuaHBTeX 1.17.0

Pour compiler ce document, un fichier comprenant la plupart des macros est nécessaires. Ce fichier, Entete.tex, est encore trop mal rédigé pour qu'il puisse être mis en ligne. Il est en cours de réécriture et permettra ensuite le partage des sources dans de bonnes conditions.
Le fichier source a été réalisé sous Linux Ubuntu avec l'éditeur Vim. Il utilise une balise spécifique à Vim pour permettre une organisation du fichier sous forme de replis. Cette balise `%{{{ ... %}}}` est un commentaire pour LaTeX, elle n'est pas nécessaire à sa compilation. Vous pouvez l'utiliser avec Vim en lui précisant que ce code définit un repli. Je vous laisse consulter la documentation officielle de Vim à ce sujet.

LICENCE CC BY-NC-SA 4.0



Attribution Pas d'Utilisation Commerciale Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International

Ce document est placé sous licence CC-BY-NC-SA 4.0 qui impose certaines conditions de ré-utilisation.

Vous êtes autorisé à :

- Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats
- Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel

L'Offrant ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :

- Attribution** — Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.
- Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- Partage dans les Mêmes Conditions** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée.
- Pas de restrictions complémentaires** — Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'Œuvre dans les conditions décrites par la licence.

Consulter : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>

Comment créditer cette Œuvre ?

Ce document, **Cours.pdf**, a été créé par **Fabrice ARNAUD (contact@ac3j.fr)** le 2 avril 2025 à 6:55.
Il est disponible en ligne sur **pi.ac3j.fr**, **Le blog de Fabrice ARNAUD**.
Adresse de l'article : <https://pi.ac3j.fr/mathematiques-college>.