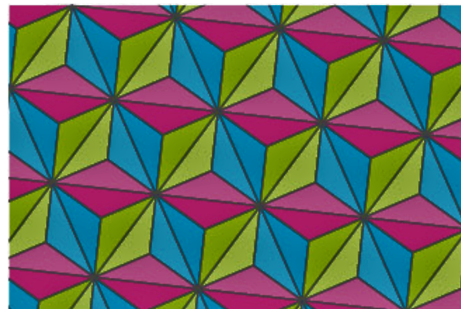


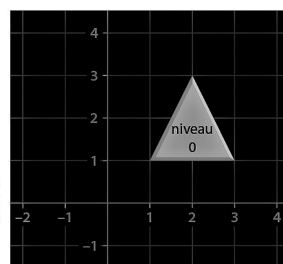
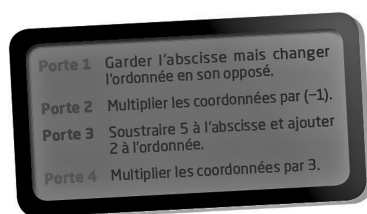
Activité 1

1. Retrouver deux figures symétriques par rapport à une droite.
2. Retrouver deux figures symétriques par rapport à un point.
3. Retrouver une figure et son image par une translation.
4. Retrouver une figure et son image par une rotation.



Activité 2

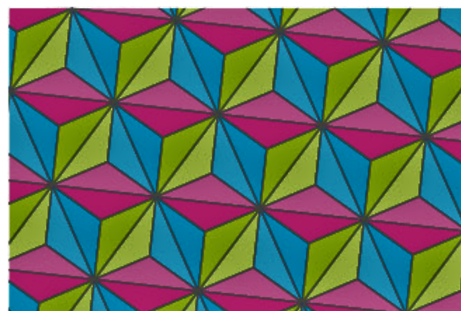
Pour accéder aux différents niveaux de son jeu vidéo, Valentin doit construire la porte d'accès de chacun d'entre eux. Voici les instructions qui s'affichent sur son écran et qui donnent les coordonnées des sommets de la nouvelle porte en fonction des coordonnées des sommets de la porte jaune initiale.



1. Après avoir reproduit sur votre cahier la figure ci-dessus, construire les différentes portes (4) d'accès à partir de la porte jaune initiale.
2. Décrire la transformation permettant de passer d'une porte une autre (il y a donc 4 transformations à décrire).

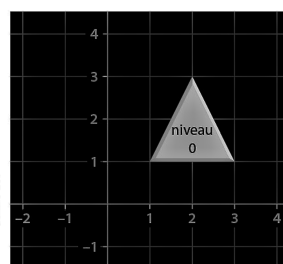
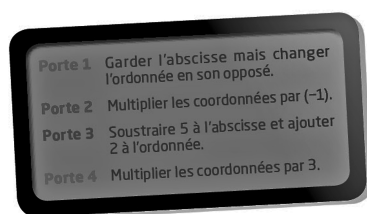
Activité 1

1. Retrouver deux figures symétriques par rapport à une droite.
2. Retrouver deux figures symétriques par rapport à un point.
3. Retrouver une figure et son image par une translation.
4. Retrouver une figure et son image par une rotation.



Activité 2

Pour accéder aux différents niveaux de son jeu vidéo, Valentin doit construire la porte d'accès de chacun d'entre eux. Voici les instructions qui s'affichent sur son écran et qui donnent les coordonnées des sommets de la nouvelle porte en fonction des coordonnées des sommets de la porte jaune initiale.



1. Après avoir reproduit sur votre cahier la figure ci-dessus, construire les différentes portes (4) d'accès à partir de la porte jaune initiale.
2. Décrire la transformation permettant de passer d'une porte une autre (il y a donc 4 transformations à décrire).