

Je m'appelle	Date :
Trouver les axes d'une figure, construire le symétrique d'une figure sur quadrillage	Géométrie 23

La symétrie

Multiplications par 2, 5 et 10

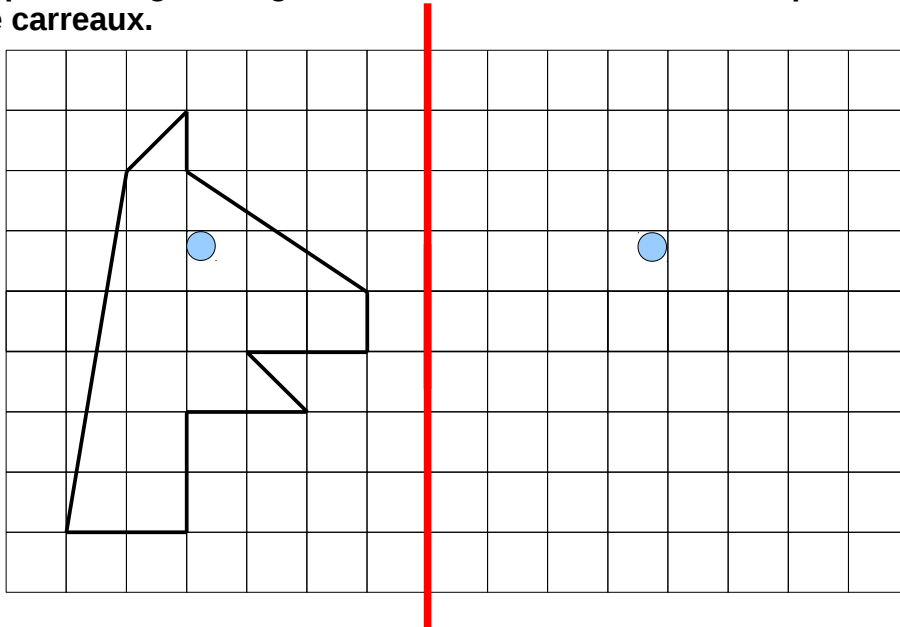
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Rappel : Une figure est symétrique lorsque l'on peut la plier et que les deux parties se superposent (se mettent l'une sur l'autre) parfaitement.

1. Trace les axes de symétrie de ces lettres en rouge. Attention, peut-être que certaines n'en ont pas et d'autres en ont plusieurs !

EQUERRE

2. Imagine que ce personnage se regarde dans un miroir. Dessine ce qu'il voit en comptant bien le nombre de carreaux.



3. Dessine le symétrique de cette figure par rapport à l'axe rouge.

