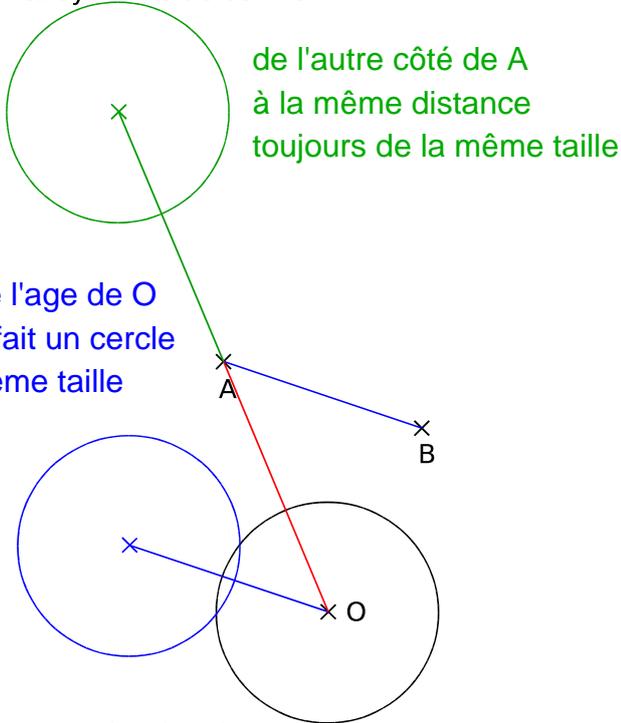


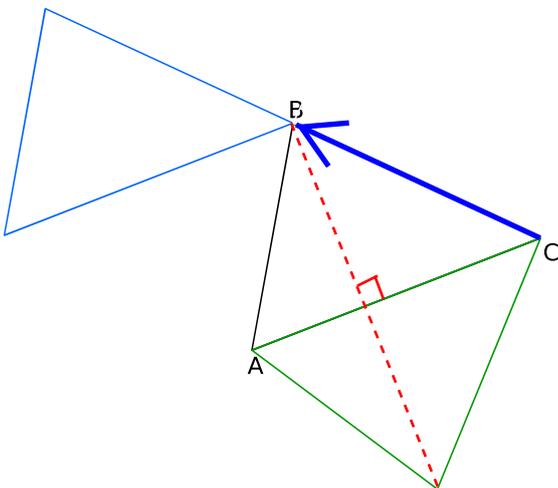
1 Autour du cercle

- a. Construis, en bleu, l'image du cercle de centre O par la translation qui transforme B en A.
- b. Construis, en vert, l'image du cercle de centre O par la symétrie de centre A.

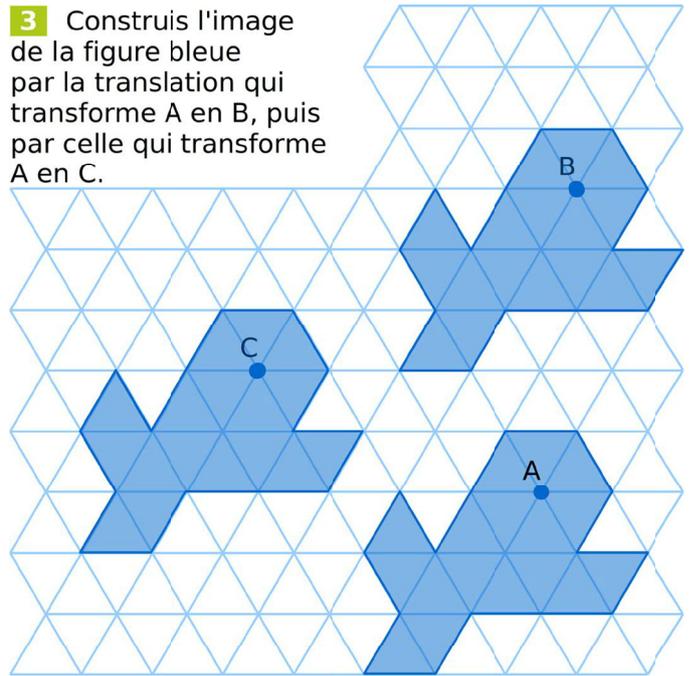


2 Autour du triangle

- a. Construis, en bleu, l'image de ABC par la translation qui transforme C en B.
- b. Construis, en vert, l'image de ABC par la symétrie d'axe (AC).



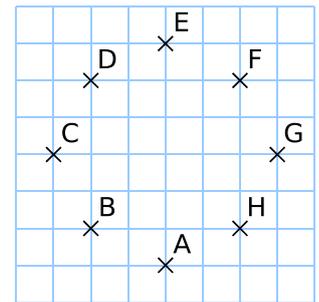
- 3 Construis l'image de la figure bleue par la translation qui transforme A en B, puis par celle qui transforme A en C.



4 Géométrie dynamique

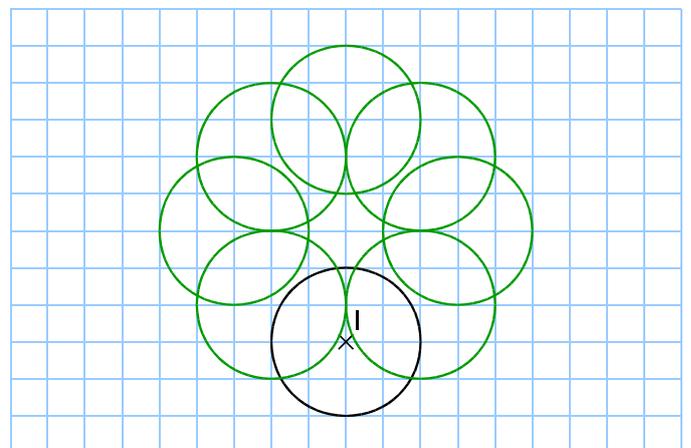
Affiche la grille.

- Construis un cercle \mathcal{C}_1 de centre I (sur un nœud de la grille) et de rayon 2 carreaux.
- Place les points A, B, C, D, E, F, G, H comme ci-contre.



- Construis le cercle \mathcal{C}_2 , image du cercle \mathcal{C}_1 par la translation qui transforme A en B.
- Construis le cercle \mathcal{C}_3 , image du cercle \mathcal{C}_2 par la translation qui transforme B en C.
- Continue ainsi jusqu'à construire \mathcal{C}_8 , image de \mathcal{C}_7 par la translation qui transforme G en H.

a. Dessine la figure obtenue.



- b. Définis la translation qui transforme le cercle \mathcal{C}_1 en le cercle \mathcal{C}_8 .

C'est la translation qui transforme A en H.