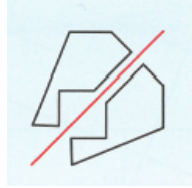


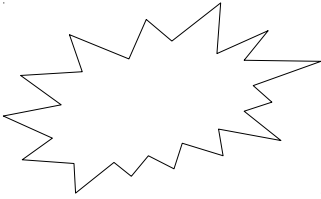


➤ Les axes de symétrie

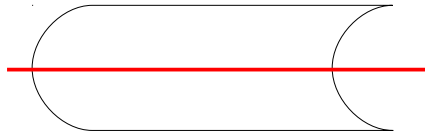
Un **axe de symétrie** partage une figure en deux parties que l'on peut **superposer** : si on plie la figure le long de cet axe, les deux parties se superposent exactement.



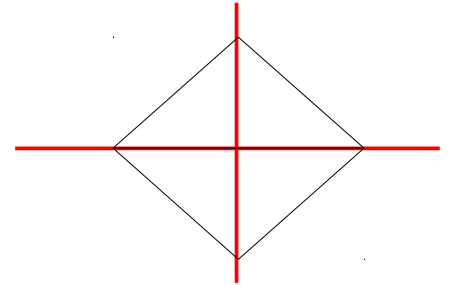
Une figure peut avoir 0, 1 ou plusieurs axes de symétrie.



Pas d'axe de symétrie



1 axe de symétrie

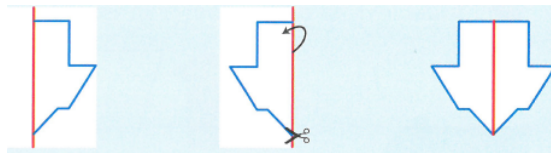


2 axes de symétrie

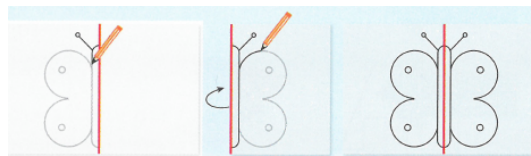
➤ Tracer le symétrique d'une figure

Tracer le symétrique d'une figure, c'est compléter la figure pour que la droite devienne l'axe de symétrie de l'ensemble. Il y a plusieurs méthodes :

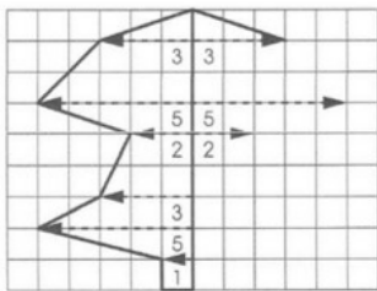
- par pliage et découpage :



- à l'aide de papier calque :

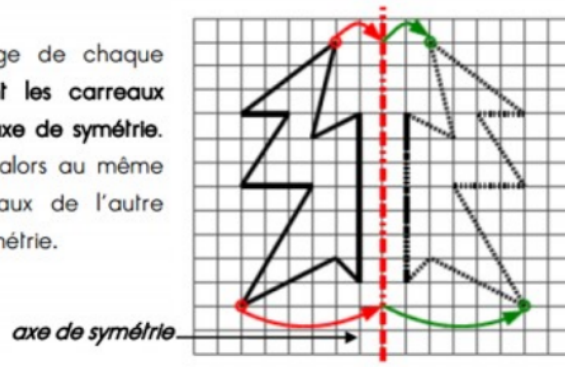


- en prenant des **repères** sur un quadrillage et en reportant les **sommets d'une figure** :



axe de symétrie

On construit l'image de chaque point en comptant les carreaux entre le point et l'axe de symétrie. L'image se trouve alors au même nombre de carreaux de l'autre côté de l'axe de symétrie.



axe de symétrie