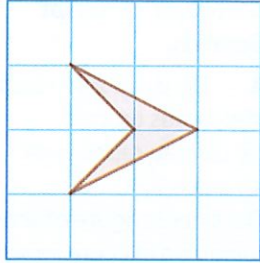
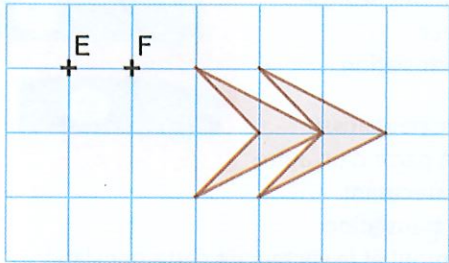


Transformation d'une figure avec un logiciel

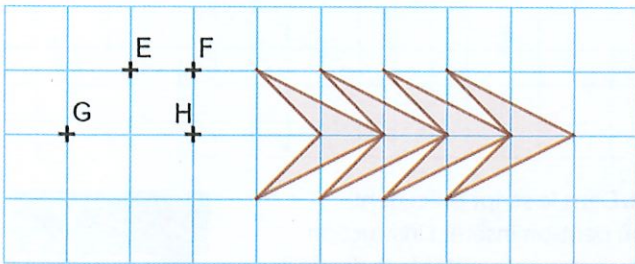
- 1 Tice** a. Avec le logiciel GeoGebra, afficher le quadrillage principal, puis créer ce motif (utiliser  Polygone). Cacher les sommets.



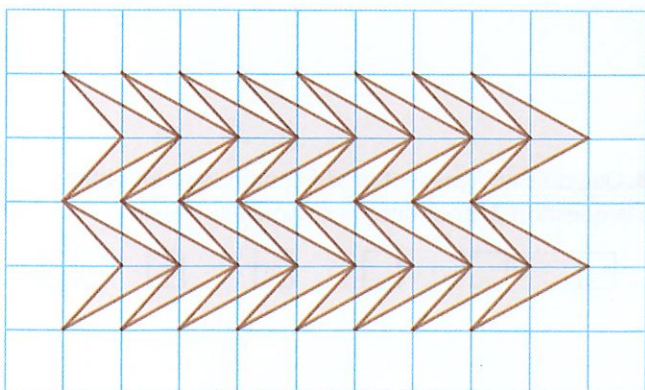
- b. Placer les points E et F comme ci-dessous, puis créer l'image du quadrilatère par la translation qui transforme E en F (utiliser  Translation, cliquer sur le quadrilatère puis sur E et enfin sur F).



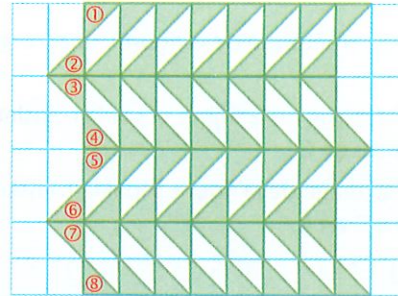
- c. Placer les points G et H comme ci-dessous, puis créer l'image de la figure formée par les deux motifs par la translation qui transforme G en H (utiliser  Translation, faire un clic droit et sans relâcher, inscrire la figure dans un rectangle en surbrillance, puis cliquer sur G et enfin sur H).



- d. Effectuer exactement deux nouvelles translations pour obtenir la frise ci-dessous.



- 2 Tice** On se propose d'étudier ce pavage.

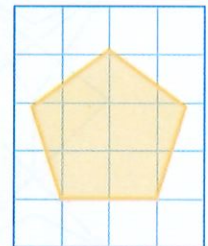


1. Quel type de transformation permet de passer :
- du triangle ① au triangle ② ?
 - du motif formé par les triangles ① et ② au motif formé par les triangles ③ et ④ ?
 - du motif formé par les triangles ①, ②, ③, ④ au motif formé par les triangles ⑤, ⑥, ⑦, ⑧ ?



2. a. Avec un logiciel de géométrie, créer un triangle rectangle isocèle ABC (motif ①), puis construire les 8 premiers triangles du pavage ci-dessus à l'aide des transformations de la question 1.
- b. Terminer ce pavage en effectuant exactement trois translations de vecteurs à créer.

- 3 a. À l'aide du logiciel GeoGebra, créer ce pentagone régulier (utiliser  Polygone régulier).



- b. En effectuant exactement une symétrie et trois translations, créer cet ensemble de 16 motifs.

