**Animal mystère… groupe A**

Dans un repère orthonormé (graduation 1 carreau pour une unité ; de -6 à 6 en abscisse et de -6 à 6 en ordonnée) :

**Le corps :**

Placer les points et .

Tracer le polygone ABCDEFGHIJKLMNOPQ.

**La queue**

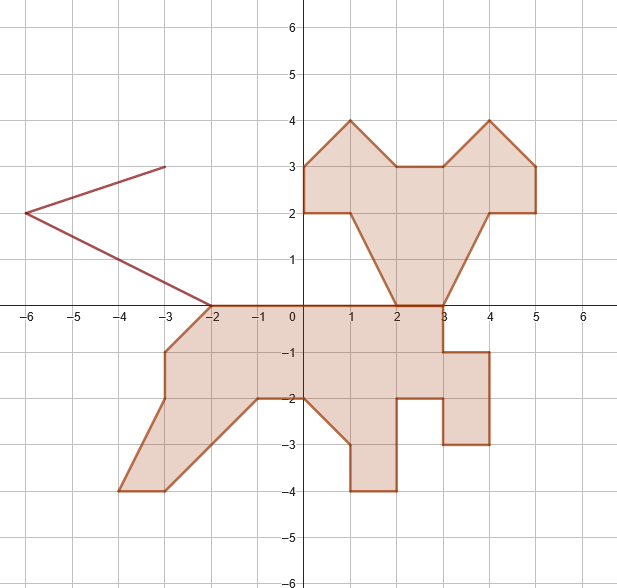
Placer les points et puis tracer les segments [AR] et [RS].

**La tête**:

Placer les points et .

Tracer le polygone TUVWZA1B1C1D1E1F1Q.

**Corrigé**:



**Animal mystère… groupe B**

Dans un repère orthonormé (graduation 2 carreaux pour une unité ; de -3 à 3 en abscisse et de -3 à 3 en ordonnée) :

**Le corps :**

Placer les points et .

Tracer le polygone ABCDEFGHIJKLMNOPQ.

**La queue**

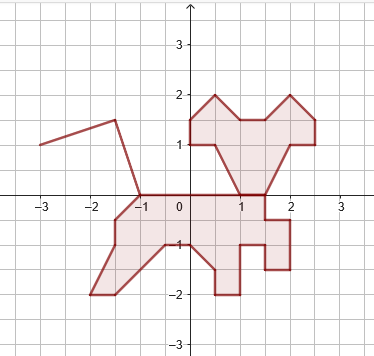
Placer les points et puis tracer les segments [AR] et [RS].

**La tête**:

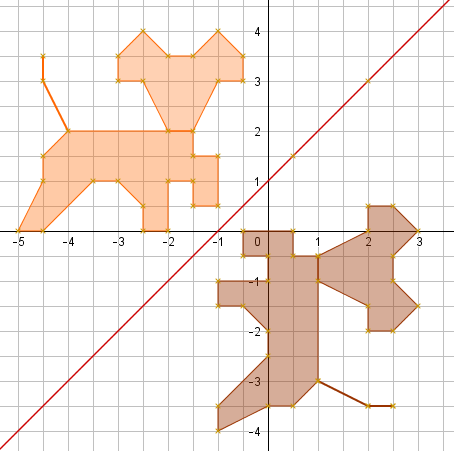
Placer les points et .

Tracer le polygone TUVWZA1B1C1D1E1F1Q.

**Corrigé :**



**Animal mystère… groupe C Corrigé :**

Dans un repère orthonormé (graduation 2 carreaux pour une unité ; de -6 à 5 en abscisse et de -5 à 5 en ordonnée) :

**Le corps :**

Placer les points et .

Tracer le polygone ABCDEFGHIJKLMNOPQ.

**La queue**

Placer les points et puis tracer les segments [AR] et [RS].

**La tête**:

Placer les points et .

Tracer le polygone TUVWZA1B1C1D1E1F1Q.

Tracer ensuite en rouge la droite passant par les points de coordonnées et .

Tracer le symétrique de l'animal par rapport à la droite rouge en utilisant le quadrillage.