

## Manuel Sesamath édition 2013

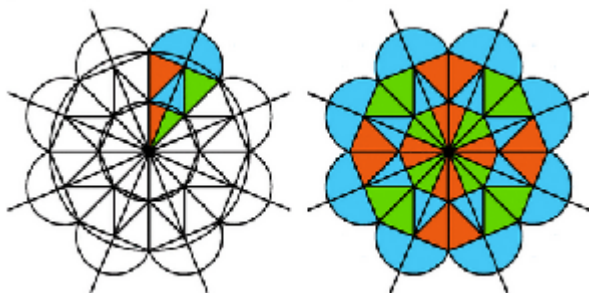
## Mandala

(pouvant être fait à la main ou avec un logiciel de géométrie dynamique).

a. Trace un cercle de rayon 6 cm. Trace deux diamètres perpendiculaires. Ils coupent le cercle en quatre points. Trace les axes de symétrie de cette figure. Ils coupent le cercle en quatre autres points.

b. Quel polygone obtiens-tu en reliant tous ces points ? Combien a-t-il d'axes de symétrie ? Trace-les tous.

c. Poursuis la construction en traçant un cercle de rayon 3 cm et de même centre que celui de 6 cm. Reproduis le motif comme dans la première figure puis termine la construction et le coloriage en faisant des symétries successives par rapport aux axes (voir deuxième figure).



## Mandala

(pouvant être fait à la main ou avec un logiciel de géométrie dynamique).

a. Trace un cercle de rayon 6 cm. Trace deux diamètres perpendiculaires. Ils coupent le cercle en quatre points. Trace les axes de symétrie de cette figure. Ils coupent le cercle en quatre autres points.

b. Quel polygone obtiens-tu en reliant tous ces points ? Combien a-t-il d'axes de symétrie. Trace-les tous.

c. Poursuis la construction en traçant un cercle de rayon 3 cm et de même centre que celui de 6 cm. Reproduis le motif comme dans la première figure puis termine la construction et le coloriage en faisant des symétries successives par rapport aux axes (voir deuxième figure).

