

# UN COCHON

*Par Baptiste - Collège Edouard Herriot - Lucé (28)*

**Consignes :** Il s'agit de placer dans un repère les points définis par leurs coordonnées et de les relier par des segments en respectant les consignes.

**Repère conseillé :** -8 à 32 sur l'axe des abscisses ; -20 à 2 sur l'axe des ordonnées.

|              |              |                             |
|--------------|--------------|-----------------------------|
| A (10 ; 0)   | K (20 ; -14) | O <sub>1</sub> (7 ; -5)     |
| B (6 ; 0)    | L (20 ; -10) | O <sub>2</sub> (8 ; -6)     |
| C (0 ; -4)   | M (26 ; -14) | P <sub>1</sub> (6 ; -6)     |
| D (-4 ; -6)  | N (30 ; -10) | M <sub>2</sub> (6 ; -4)     |
| E (-6 ; -10) | O (28 ; -6)  | N <sub>1</sub> (8 ; -4)     |
| F (-4 ; -14) | P (24 ; -4)  | T (18 ; -8)                 |
| G (0 ; -10)  | Q (20 ; 0)   | S (16 ; -6)                 |
| H (4 ; -14)  | R (16 ; 0)   | R <sub>1</sub> (16 ; -4)    |
| I (10 ; -8)  |              | C <sub>2</sub> (18 ; -4)    |
| J (16 ; -18) |              | E <sub>1</sub> (17 ; -5)    |
|              |              | A <sub>1</sub> (14 ; -16)   |
|              |              | B <sub>1</sub> (10 ; -16)   |
|              |              | V (10 ; -12)                |
|              |              | Z (14 ; -12)                |
|              |              | C <sub>1</sub> (10.5 ; -14) |
|              |              | D <sub>1</sub> (13.5 ; -14) |

- 1) Relie de A à R puis de R à A.
- 2) Relie P à L.
- 3) Relie C à G.
- 4) Trace le polygone O<sub>2</sub>P<sub>1</sub>N<sub>2</sub>N<sub>1</sub>
- 5) Trace le polygone TSR<sub>1</sub>C<sub>2</sub>
- 6) Trace le polygone A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>VZ

Correction :

