

# PERSONNAGE RIGOLO

*Par Florian - 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 :** -10 à 10 sur l'axe des abscisses ; -12 à 10 sur l'axe des ordonnées.

## Etape 1:

A1 (-1 ; 0)  
A2 (-1; -6)  
A3 (1; -6)  
A4 (1; 0)  
A5 (-3; 3)  
A6 (3; 3)  
A7 (-1; -3)  
A8 (1; -3)  
A9 (-4; -3)  
A10 (-2; -1)  
A11 (-2; -5)  
A12 (4; -3)  
A13 (2; -1)  
A14 (2; -5)  
A15 (0 ; -4)

- 1) Relier de A1 A4 dans l'ordre
- 2) Relier A1 avec A5
- 3) Relier A4 avec A6
- 4) Relier A7 avec A9
- 5) Relier A10 avec A7
- 6) Relier A7 avec A11
- 7) Relier A12 avec A8
- 8) Relier A14 avec A8
- 9) Relier A8 avec A13
- 10) Tracer le demi-cercle partant de A7 pour aller à A8 passant par A15

## Etape 2:

D (-3.95 ; 2.25)  
F (2.95 ; 1.79)

- 1) Tracer le cercle de centre A5 passant par D
- 2) Tracer le cercle de centre A6 passant par F

## Etape 3:

K (-8 ; 6)  
L (-8 ; -10)  
M (8 ; -10)  
B (8 ; 6)

Tracer le polygone KLMB

**Etape 4:**

**N (-6 ; 6)**

**O (-6 ; 8)**

**P (-4 ; 6)**

**Q (-4 ; 8)**

**R (-2 ; 6)**

**S (-2 ; 8)**

**T (0 ; 6)**

**U (0 ; 8)**

**V (2 ; 6)**

**W (2 ; 8)**

**Z (4 , 6)**

**A1 (4 ; 8)**

**B1 (6 ; 6)**

**C1 (6 ; 8)**

**Tracer les segments [NO], [PQ], [RS], [TU], [VW], [ZA1] et [B1C1].**

**Vous obtenez un personnage rigolo.**

**Correction :**

