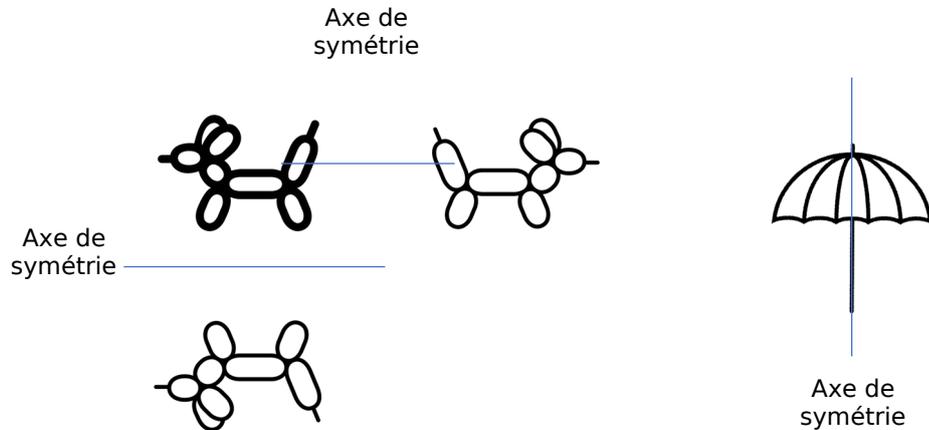


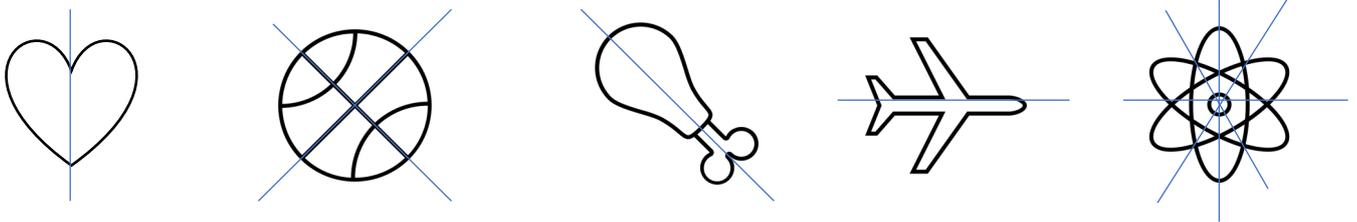
## La symétrie :

Effet « miroir », figure retournée

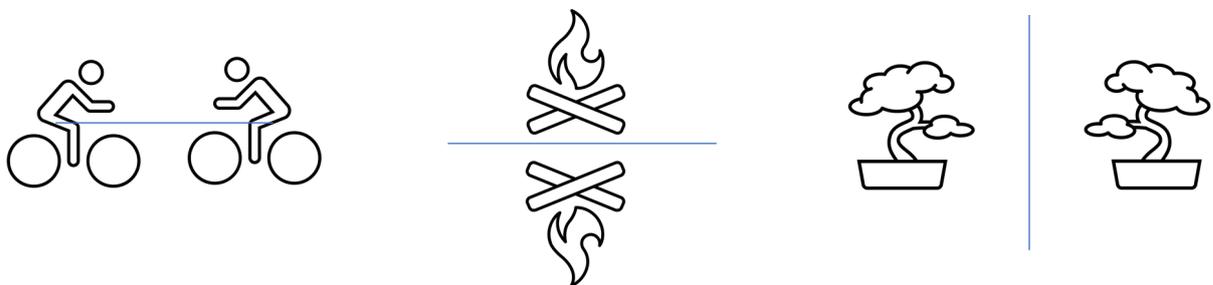
Une symétrie consiste à retourner la figure d'après un axe donné pour obtenir son image. Cet axe aura donc un effet « miroir » sur la figure de départ. On l'appelle : **Axe de symétrie**. Il peut avoir plusieurs orientations et être à l'intérieur ou à l'extérieur d'une figure.



On peut trouver un ou plusieurs axes de symétrie à l'intérieur même d'une figure. On appelle cela une **symétrie interne**. Si on plie la figure sur cet axe, les deux côtés sont identiques et se couvrent exactement.

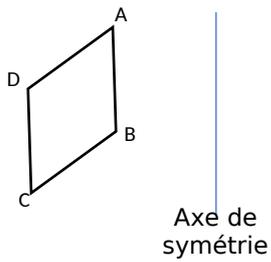


L'axe de symétrie peut aussi se trouver à l'extérieur de la figure. C'est alors une **symétrie externe**. Dans ce cas, on reproduit l'image de la figure de départ en la retournant par rapport à l'axe.



Pour construire une symétrie, il faut reproduire chaque sommet de la figure de l'autre côté de l'axe, à même distance de ce dernier. Par étape :

1) Situation de départ



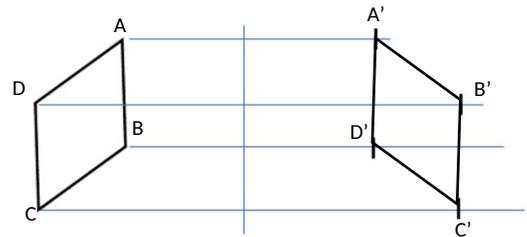
2) Construire les perpendiculaires à l'axe passant par chacun des sommets.



3) Reproduire la distance de chaque point sur la perpendiculaire de l'autre côté de l'axe.



4) Relier et nommer les sommets de l'image



⇒ Cela fonctionne aussi lorsque la figure « dépasse » de l'axe.

