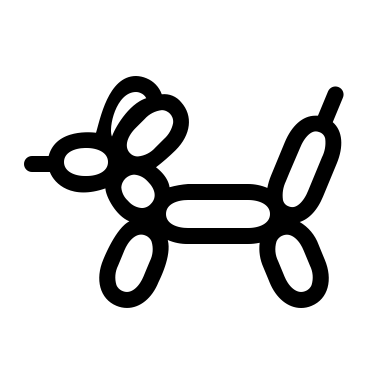
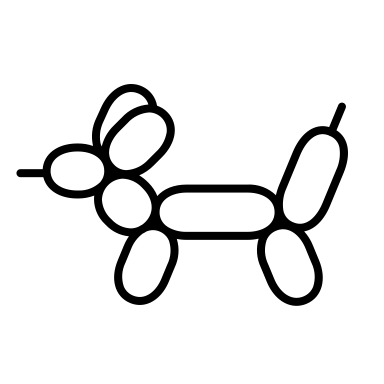
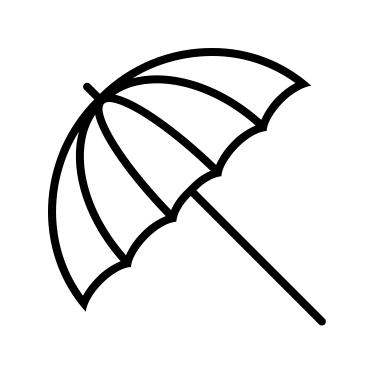
**La symétrie :**

Effet « miroir », figure retournée

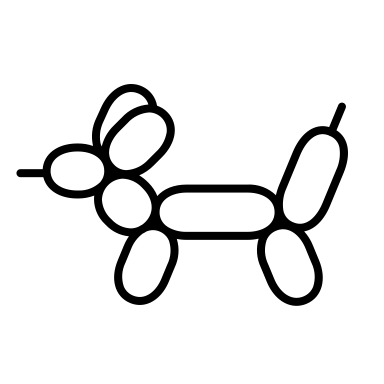
Une symétrie consiste à retourner la figure d’après un axe donné pour obtenir son image. Cet axe aura donc un effet « miroir » sur la figure de départ. On l’appelle : **Axe de symétrie.** Il peut avoir plusieurs orientations et être à l’intérieur ou à l’extérieur d’une figure.

Axe de symétrie



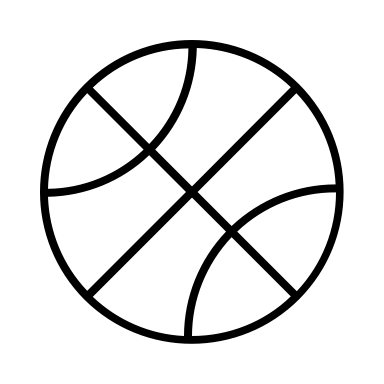
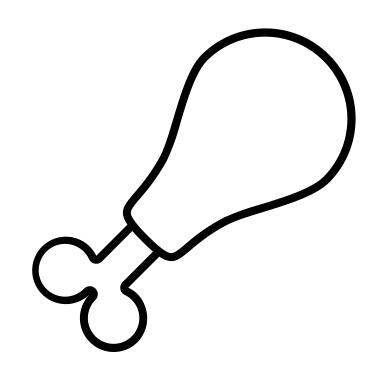
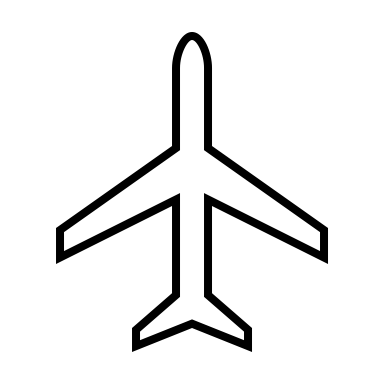
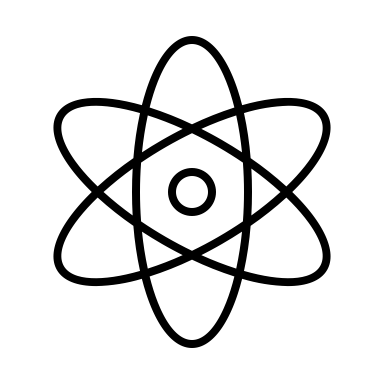


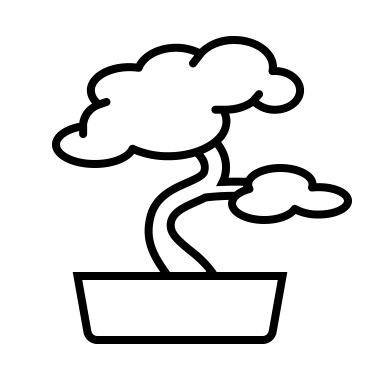
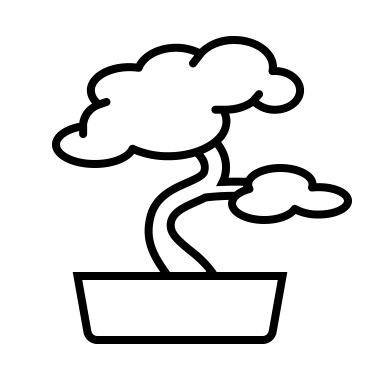
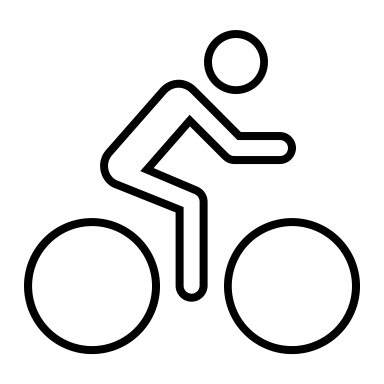
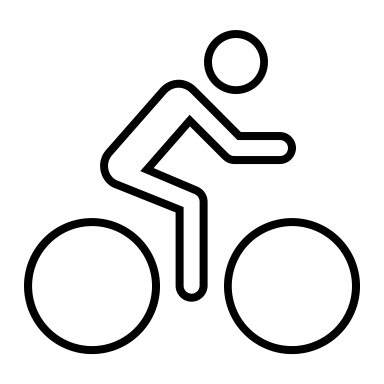
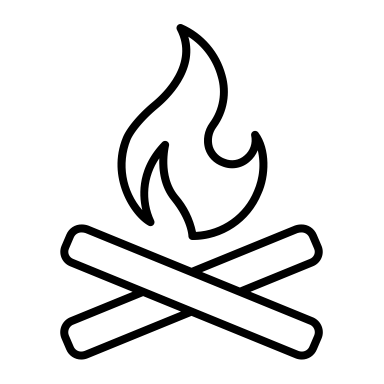
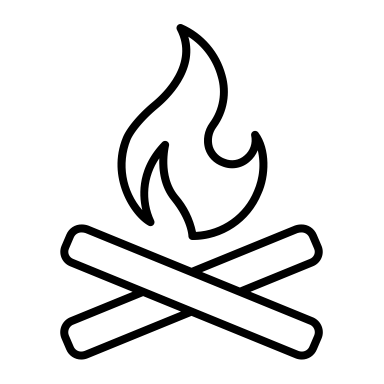
Axe de symétrie



Axe de symétrie

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. Construire les perpendiculaires à l’axe passant par chacun des sommets.
2. Situation de départ

A

A

D

D

B

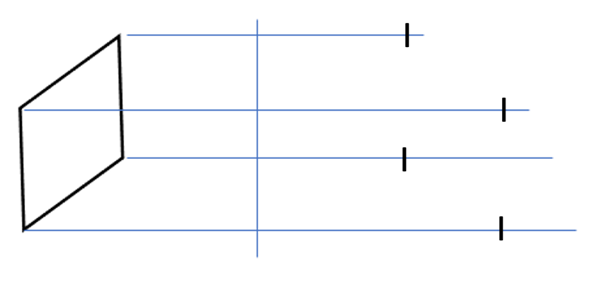
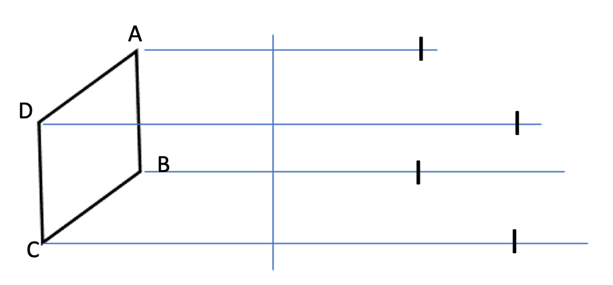
B

C

C

Axe de symétrie

1. Reproduire la distance de chaque point sur la perpendiculaire de l’autre côté de l’axe.
2. Relier et nommer les sommets de l’image



A

A’

D

B’

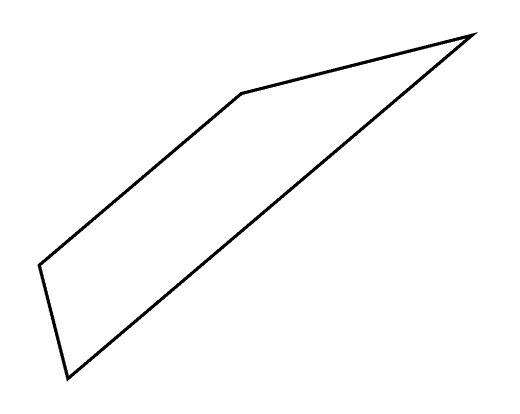
C

B

D’

C’

* Cela fonctionne aussi lorsque la figure « dépasse » de l’axe.



A’

A

Image

Figure de base

D’

C’

B’

D

C

B