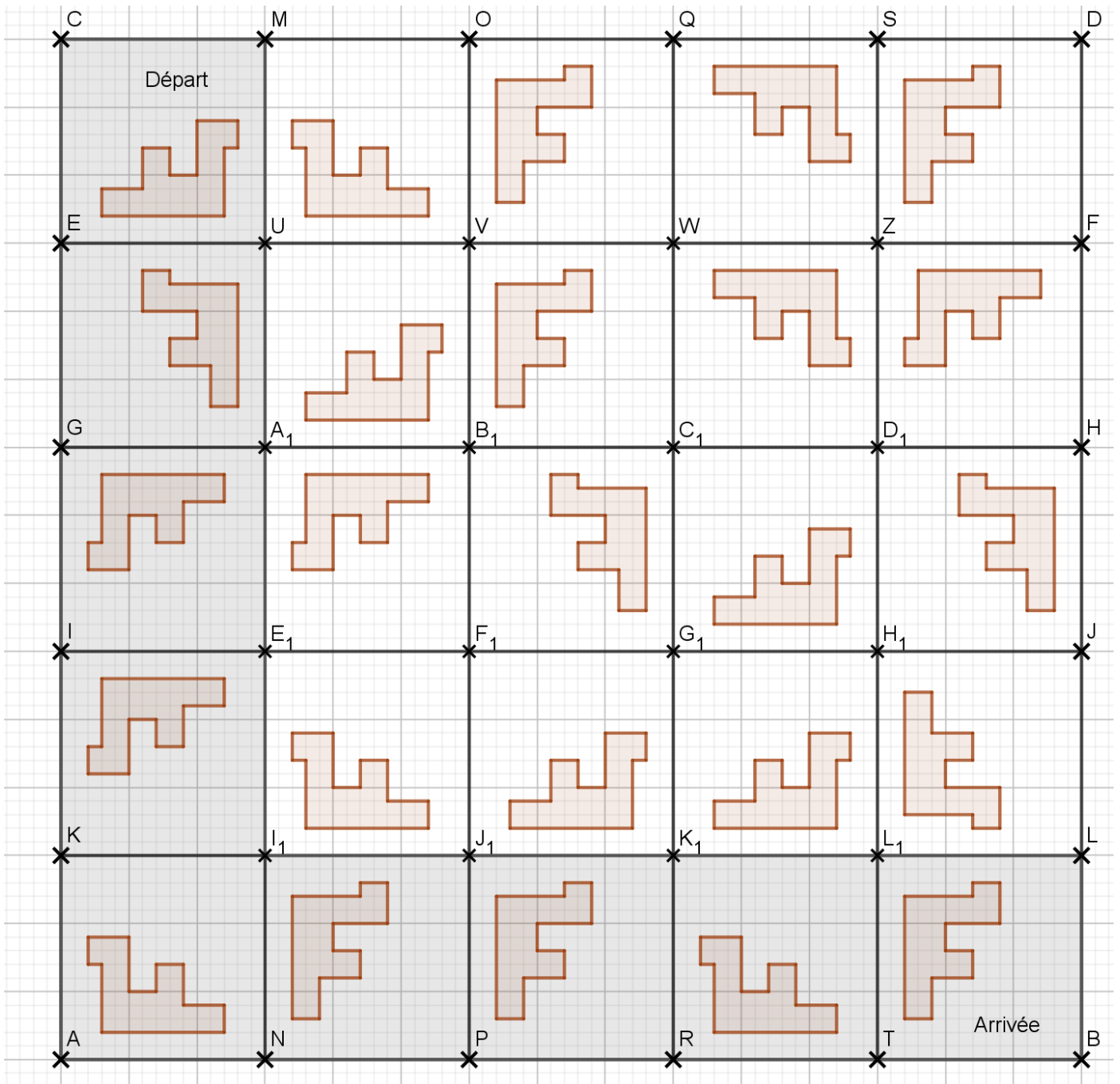


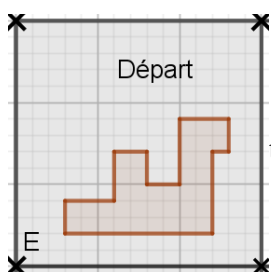
## Le plateau des transformations



Le principe du jeu est le suivant :

- On a une case marqué « départ » sur laquelle est représentée une figure
- On a une case marquée « arrivée » sur laquelle est représentée la même figure
- On passe d'une case à une autre par une transformation géométrique.

1) Retrouvez les transformations qui permettent de passer de la figure de départ à la figure d'arrivée dans la zone grisée. On précisera les éléments caractéristiques pour chacune d'entre elles.



Vous pouvez découper la case de départ pour vous aider à identifier les transformations.

2) Identifier le chemin pour aller du départ à l'arrivée si on fait la suite de transformations suivantes.

On ajoutera les éléments caractéristiques manquants

- symétrie axiale d'axe ....
- rotation de centre ... , d'angle ... , de sens ...
- translation de ...
- rotation de centre ... , d'angle ... , de sens ...
- symétrie axiale d'axe ....
- translation de ...
- rotation de centre ... , d'angle ... , de sens ...
- symétrie axiale d'axe ....