

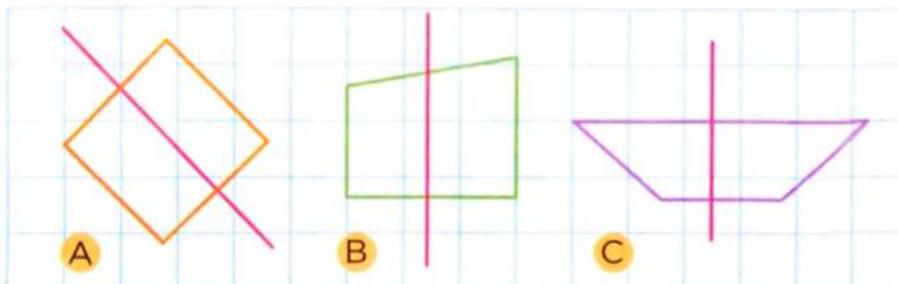
JEUDI 18 JUIN MATHS

① Calcule le plus rapidement possible.

Moitié de	Double de	Tiers de	Triple de	Quart de	Quadruple de
50 →	25 →	3 →	80 →	100 →	25 →
100 →	150 →	15 →	25 →	200 →	50 →
70 →	250 →	45 →	600 →	160 →	75 →
90 →	350 →	75 →	250 →	80 →	100 →
30 →	75 →	300 →	82 →	3 600 →	200 →
1 000 →	550 →	1 500 →	120 →	4 000 →	500 →

② Découpe ces figures. Plie-les sur la droite rouge et indique si elle est un axe de symétrie. A → oui / non B → oui / non C → oui / non

Recolle-les sur ton cahier.



À SAVOIR :

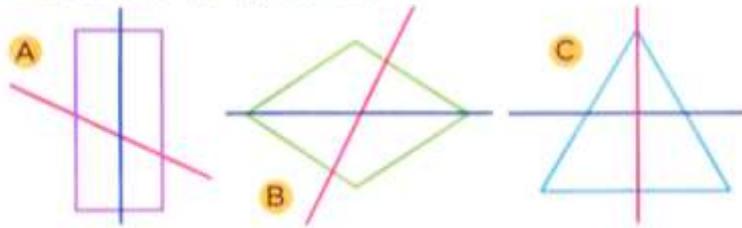
Comment reconnaître les axes de symétrie d'une figure ?

- Un **axe de symétrie** est une **droite** qui partage une figure en **deux parties** parfaitement **superposables par pliage**.
- Certaines figures peuvent avoir **plusieurs axes** de symétrie.

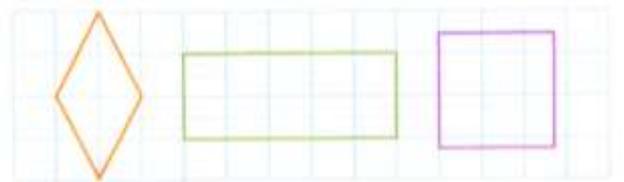
③

Indique laquelle des droites bleue ou rouge est un axe de symétrie.

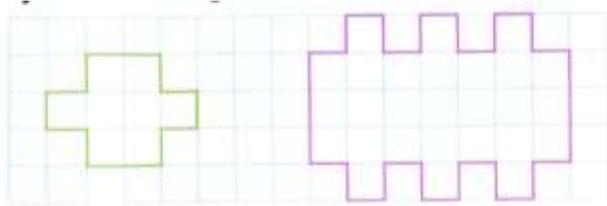
Repasse-la en rouge.



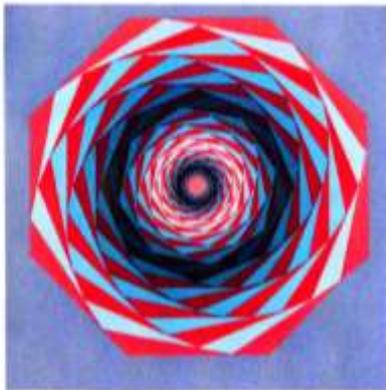
④ Trace l'axe ou les axe(s) de symétrie de ces figures.



⑤ Trace les axes de symétrie.



Les maths en arts plastiques



Doc 1

Victor Vasarely (1906-1997) est un artiste d'origine hongroise qui a créé l'art optique (Op art). Il utilise parfois, dans ses tableaux, des formes géométriques qu'il fait tourner afin de créer une illusion optique donnant ainsi une impression de mouvement. C'est le cas de cette composition intitulée *Kagloo II*, réalisée par l'artiste en 1975.

1 Observe le tableau de Vasarely [Doc 1].

La figure géométrique qui tourne s'appelle un octogone. Combien a-t-elle de côtés ?

2 Cette composition pourrait être une œuvre de Vasarely [Doc 2].

a. Quelle figure géométrique vois-tu tourner ?

b. Combien en comptes-tu ?



Doc 2

3 Reproduis la composition en suivant le programme de construction.

Programme de construction

- Trace un carré ABCD de 14 cm de côté.
- Place un repère à 2 cm de A sur AB, un autre à 2 cm de B sur le segment BC, un autre à 2 cm de C sur le segment CD et un autre à 2 cm de D sur le segment DA.
- Joint les quatre points placés.
- Recommence sur chaque nouveau carré obtenu.