

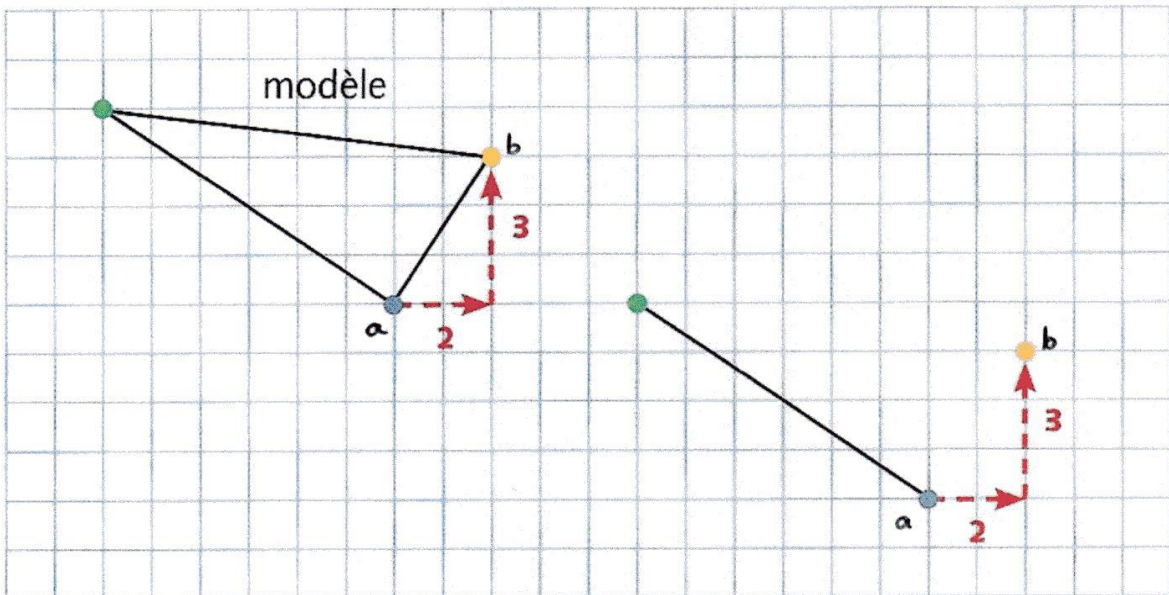
Géométrie : 7

Reproduire un polygone sur un quadrillage

Pour reproduire à l'identique un polygone sur un quadrillage, je dois être très attentif :

- Je dois observer attentivement **la figure et marquer ses sommets**.
- Je dois placer les **sommets** du polygone sur les **nœuds** du quadrillage (les traits tracés doivent toujours avoir pour extrémités des nœuds).
- Lorsqu'un trait suit une ligne de quadrillage, je dois respecter sa **longueur** en nombre de côtés de carreaux (en comptant le nombre de nœuds à franchir).
- Pour les traits obliques, il faut respecter leur « pente » : je vais passer d'une extrémité à l'autre en effectuant un déplacement horizontal (je compte les nœuds vers la **gauche** ou vers la **droite**), suivi d'un déplacement vertical (je compte les nœuds vers le **bas** ou vers le **haut**) ou l'inverse.

Exemple :



Pour tracer les côtés, il faut d'abord placer les sommets.

Le sommet b se repère à partir du sommet a en se déplaçant horizontalement de 2 carreaux vers la droite, et verticalement de 3 carreaux vers le haut.