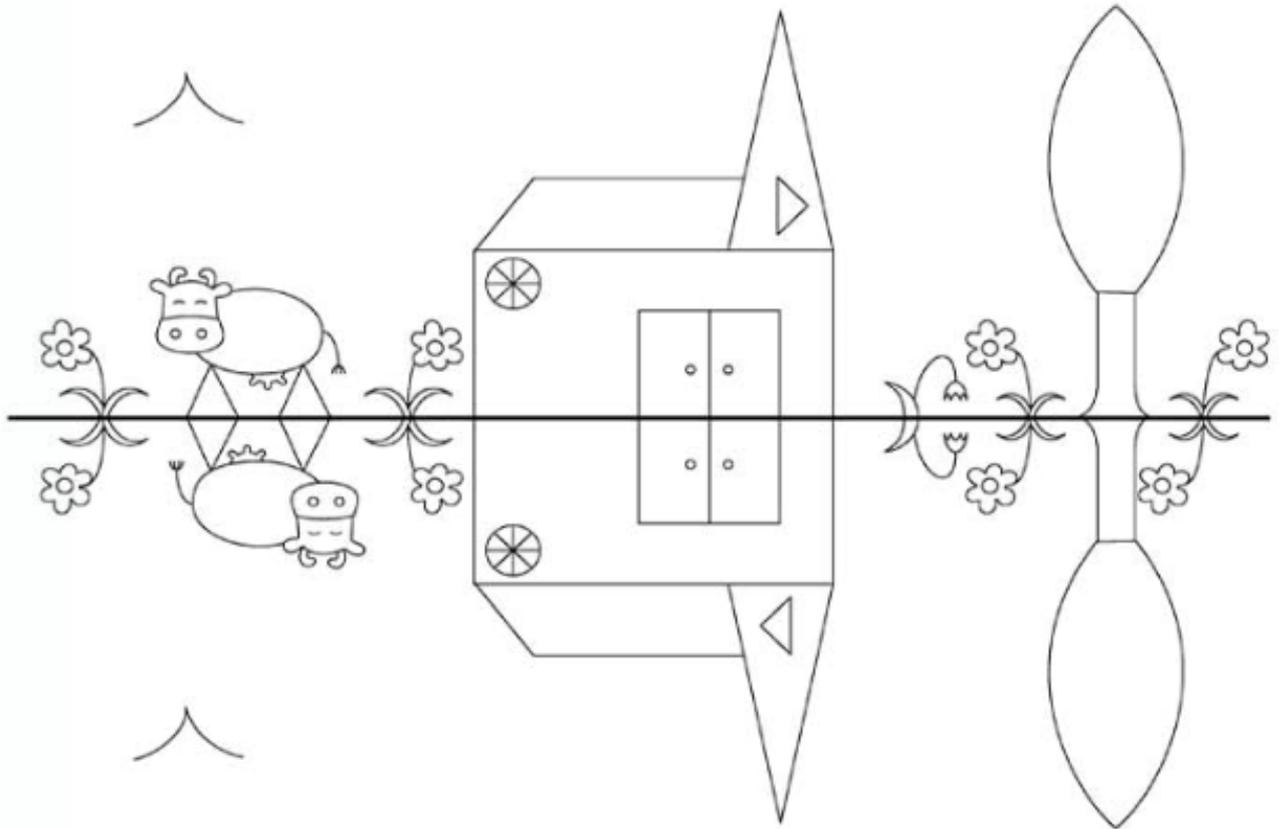


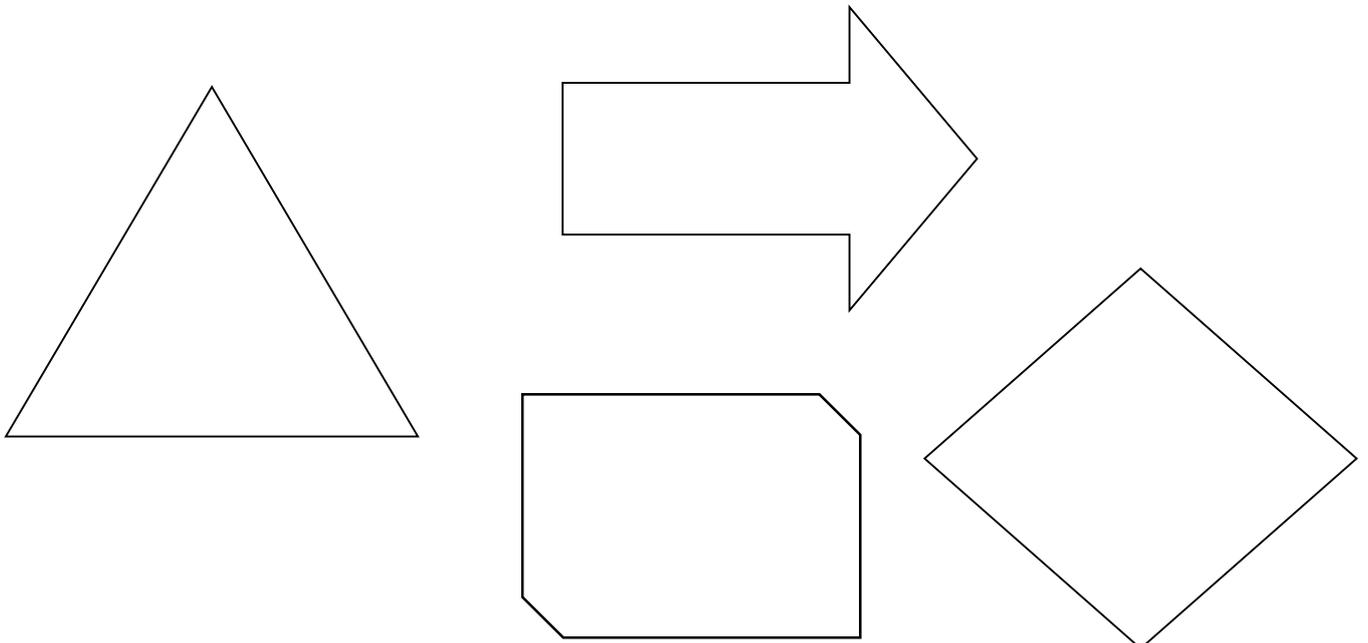
G3 - COMPLÉTER UNE FIGURE PAR SYMÉTRIE AXIALE

① Un peintre a dessiné un paysage et son reflet symétrique dans l'eau, mais il a fait 4 erreurs. **Trouve-les et entoure-les.**



② Pour chacune des figures suivantes :

- trace au crayon de papier le ou les axes de symétrie
- découpe la figure et plie-la selon cet / ces axes pour vérifier



G3 - COMPLÉTER une figure par symétrie axiale

