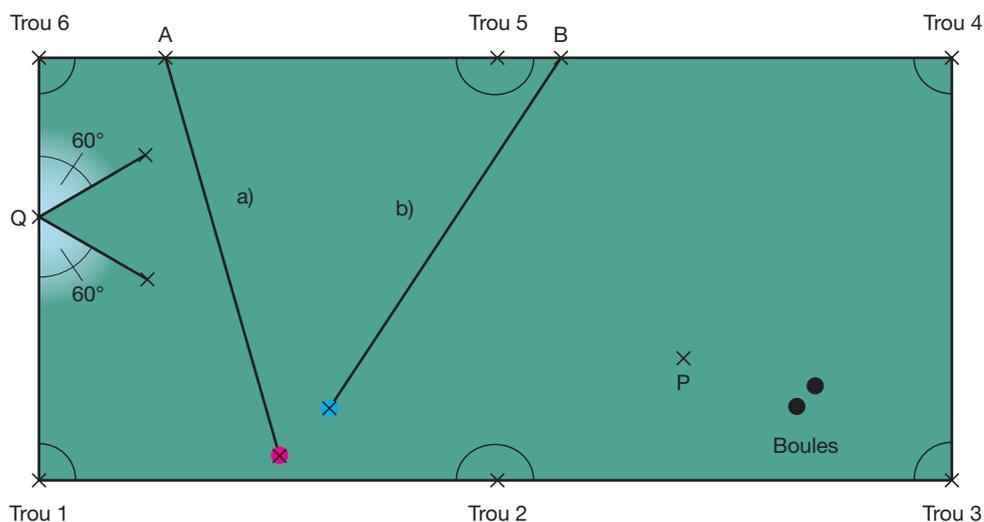


7. Jouer au billard ●●●●

Pour jouer au billard, il est important de savoir estimer les angles correctement. La trajectoire de la boule détermine deux angles isométriques (voir point Q).



- La boule rose percute le bord de la table en A. Déterminez si elle atteint le trou n° 1 ou non. ●●●●
- La boule bleue percute le bord de la table en B. Déterminez si elle atteint le trou n° 3 ou non. ●●●●
- La boule est en P. Dessinez la direction selon laquelle elle doit être tirée pour atteindre le trou n° 3. ●●●●
- a. et b. peuvent-elles être résolues uniquement par des symétries axiales ? Montrez comment ! ●●●●

8. Lettres ●●●●

- Pour chacune des lettres, dessinez leurs axes de symétrie en bleu. ●●●●
- Pour chacune des lettres, dessinez les centres de symétrie en rouge. ●●●●

