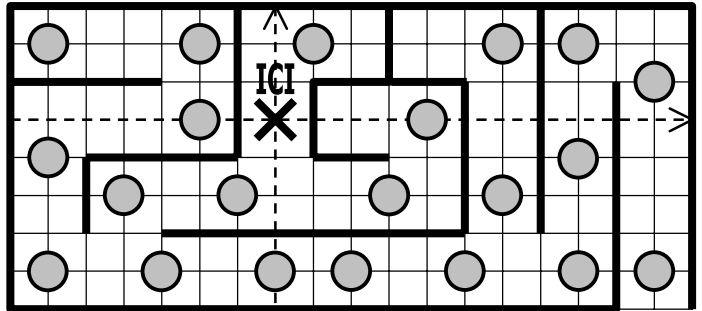


EXERCICE 1A.1

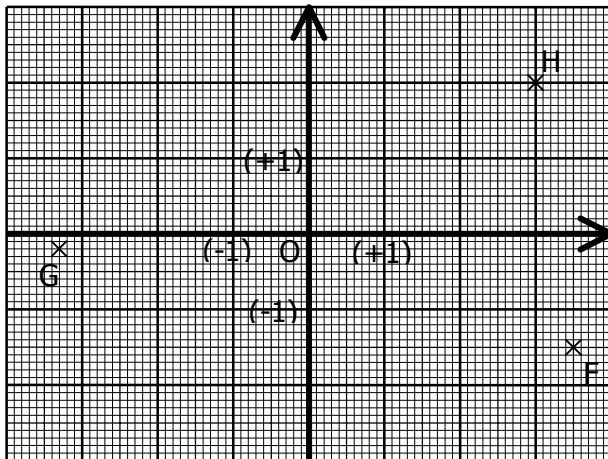
Un personnage s'est perdu dans le labyrinthe. Il se trouve **ICI**, à l'origine du repère, et il a pris le soin de semer derrière lui de petits cailloux. Il faut lui indiquer les coordonnées de ceux-ci dans le bon ordre pour le guider vers la sortie. L'unité de longueur est de 1 carreau sur chaque axe.

(0 ; 0)	1.	2.
3.	4.	5.
6.	7.	8.
9.	10.	(+10 ; -4)

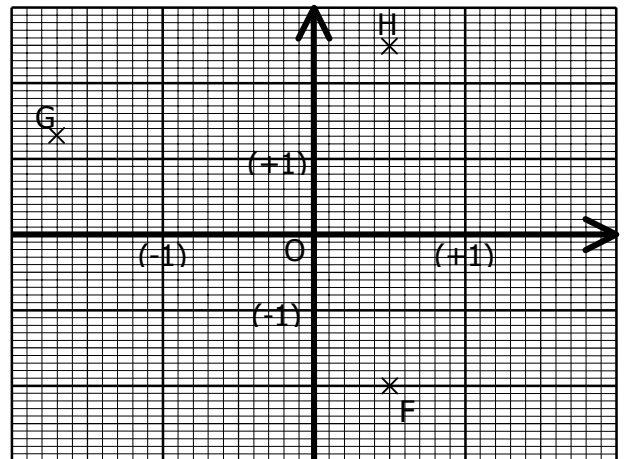
**EXERCICE 1A.2**

Voici 3 repères du plan d'origine O. Pour chacun d'entre eux :

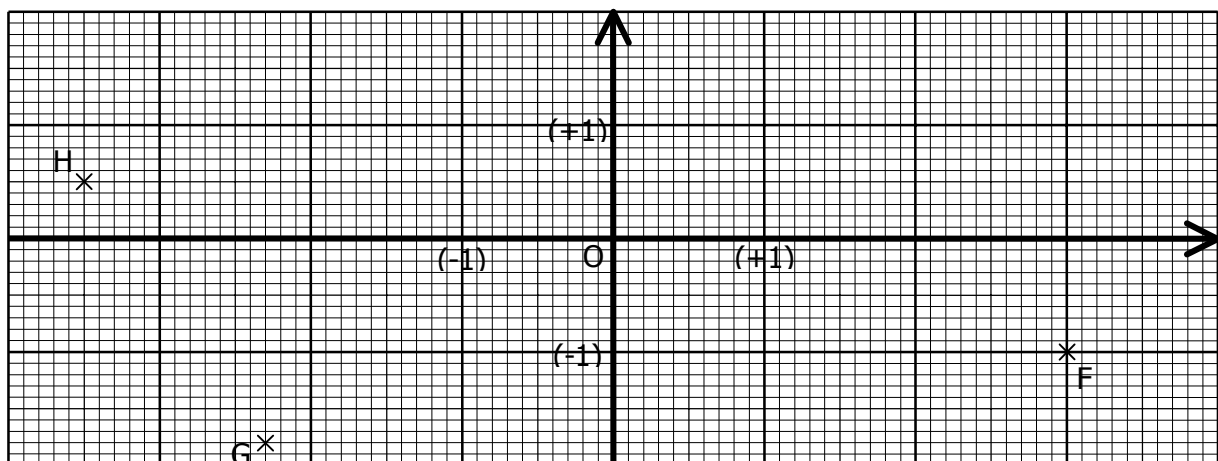
- Indiquer l'unité de longueur sur chaque axe.
- Placer les points A(+1,+2) ; B(-1,5,+1,3) ; C(+1,5,-1,8) ; D(0,-1,5) et E(+0,5;0).
- Construire le point H' symétrique de H par rapport à O.
- Lire les coordonnées (abscisse et ordonnée) des points F, G, H et H'.



Unité de longueur sur l'axe des abscisses : cm	F(....;....)	G(....;....)
Unité de longueur sur l'axe des ordonnées : cm	H(....;....)	H'(....;....)



Unité de longueur sur l'axe des abscisses : cm	F(....;....)	G(....;....)
Unité de longueur sur l'axe des ordonnées : cm	H(....;....)	H'(....;....)



Unité de longueur sur l'axe des abscisses : cm	F(....;....)	G(....;....)	H(....;....)	H'(....;....)
Unité de longueur sur l'axe des ordonnées : cm				