

MACHS à POINGS, MACHS à NOCER... :

Meuh, non...

vecteurs

MEUH NON, C'EST PAS DUR !

construction règle et compas

Construis à la règle et au compas les points suivants (les traits de construction doivent rester apparents).

- le point d est l'image du point U par la translation de vecteur \overrightarrow{AQ}
- le point V est tel que le point N soit l'image du point V par la translation de vecteur \overrightarrow{SI}
- le point M est l'image du point L par la translation de vecteur \overrightarrow{GI}
- le point a est tel que le point F soit l'image du point a par la translation de vecteur \overrightarrow{bK}
- le point g est tel que $\overrightarrow{Pg} = \overrightarrow{PR} + \overrightarrow{PZ}$
- le point h est tel que $\overrightarrow{BH} = \overrightarrow{BD} + \overrightarrow{BE}$
- le point i est tel que $\overrightarrow{Gi} = \overrightarrow{il}$
- le point m est tel que $\overrightarrow{NM} = \overrightarrow{Mm}$
- le point s est tel que $\overrightarrow{sR} + \overrightarrow{sf} = \vec{0}$
- le point h est le point d'intersection des droites (MK) et (FS)
- le point k est le point d'intersection des droites (Fa) et (Qd)
- le point X est tel que $\overrightarrow{TX} = \overrightarrow{WY}$
- le point e est tel que $\overrightarrow{fC} = \overrightarrow{eJ}$
- le point q est tel que $\overrightarrow{ir} = \overrightarrow{lq}$
- le point n est tel que $\overrightarrow{bn} = \overrightarrow{ng}$
- le point t est tel que $\overrightarrow{tU} + \overrightarrow{tZ} = \vec{0}$

Relie dans l'ordre avec un feutre clair, les points :

- S, V, Z, g, n, b, a, X, T, Q, R, P, K ;
- L, K, h, F, A, G, i, D, H, E, I, J, C, N, m ;
- M, W, Y, e ;
- d, n ;
- t, s, a ;
- dessine à main levée les disques (rayon environ 0,5 cm) de centre k, U, r et q.

