

# FICHE 35

# LA VALSE DES RHOMBES

1) Tracer un hexagone régulier ABCDEF

2) Activer  et cliquer sur la page blanche.

3) Dans la fenêtre qui apparaît cocher *Angle*.

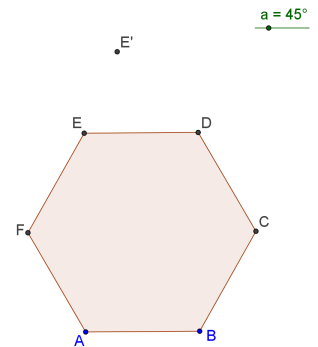
Dans *Nom*, mettre **a**.

Dans *Intervalle* mettre **0°** pour *min*, **180°** pour *max*.

Dans *Animation* mettre **3** pour *Vitesse*.

Cliquer sur *Appliquer*.

4) Faire subir au point E la rotation de centre D, d'angle **a**, dans le sens horaire.  
On obtient le point E', comme ci-contre.



5) Tracer le triangle équilatéral E'DG.

6) Faire subir au point D la rotation de centre C, d'angle **a**, dans le sens horaire.  
On obtient le point D'.

7) Tracer le triangle équilatéral D'CH.

8) Faire subir au point C la rotation de centre B, d'angle **a**, dans le sens horaire.  
On obtient le point C'.

9) Tracer le triangle équilatéral C'BI.

10) Faire subir au point B la rotation de centre A, d'angle **a**, dans le sens horaire.  
On obtient le point B'.

11) Tracer le triangle équilatéral B'AJ.

12) Faire subir au point A la rotation de centre F, d'angle **a**, dans le sens horaire.  
On obtient le point A'.

13) Tracer le triangle équilatéral A'FK.

14) Faire subir au point F la rotation de centre E, d'angle **a**, dans le sens horaire.  
On obtient le point F'.

15) Tracer le triangle équilatéral F'EL.

16) Tracer les hexagones réguliers suivants :

- LE'MNOP
- GD'QRST
- HC'UVWZ
- IB'A<sub>1</sub>B<sub>1</sub>C<sub>1</sub>D<sub>1</sub>
- JA'E<sub>1</sub>F<sub>1</sub>G<sub>1</sub>H<sub>1</sub>
- KF'I<sub>1</sub>J<sub>1</sub>K<sub>1</sub>L<sub>1</sub>

17) Enlever l'affichage des points et des segments, puis colorier et animer.

