

4^{ème} et 3^{ème}

Indice n°3

Les 7 mots ci-dessous sont à placer dans les 7 hexagones de ce kaléidoscope. Chacun d'eux débute n'importe où et se lit dans le sens des aiguilles d'une montre. De plus, chaque lettre se reflète dans le triangle voisin.

Bardot

Congre

Garçon

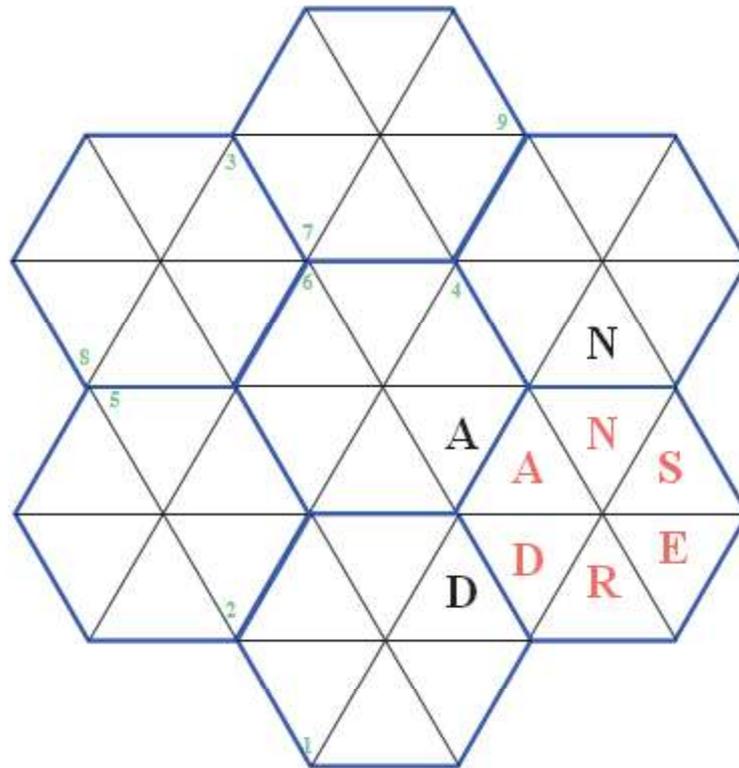
Vernis

Cardan

Danser

Ration

A vous de jouer !!



Reporte dans le tableau ci-dessous les lettres correspondantes aux numéros des cases.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Tu as alors trouvé le troisième indice pour découvrir le mathématicien mystère!!!

4^{ème} et 3^{ème}

Indice n°4

Suivre les indications de constructions. Le mot formé par les six symboles donnera le dernier indice te permettant de découvrir le mathématicien...

.....	Tracer la droite (AB). Tracer la droite perpendiculaire à la droite (AB), et qui passe par le point F. Placer le point C qui est le point d'intersection de ces deux droites. Tracer le segment [CD]. Le premier symbole appartient au segment [CD].
.....	Le deuxième symbole appartient au segment [FC]
.....	Tracer la droite (DF). Tracer la parallèle à la droite (DF) qui passe par le point E. Cette droite et (CF) se coupent en H. Placer le point H sur le dessin. Le troisième symbole se trouve sur [CH), mais pas sur [CH].
.....	Tracer la demi-droite [BF). Le quatrième symbole est le point d'intersection de (EH) et de [BF) .
.....	Tracer le segment [GI]. Tracer la perpendiculaire au segment [GI] qui passe par le point B. Placer le point J, point d'intersection de ces deux droites. Le cinquième symbole est aligné avec les points F et J.
.....	Tracer en rouge le segment joignant le quatrième symbole au point J. Tracer en rouge la droite passant par le troisième symbole et le point G. Placer le point Z, intersection de cette droite et de ce segment. Le sixième symbole est aligné avec Z et le premier symbole.

