

• Description de la souris

Étape 1 : Les oreilles

1. Trace le cercle \mathcal{C}_1 de centre D_1 passant par D.

2. Trace le cercle \mathcal{C}_2 de centre D_2 et de rayon 1,5 cm.

Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_2 à l'intérieur de \mathcal{C}_1 , et gomme l'arc restant.

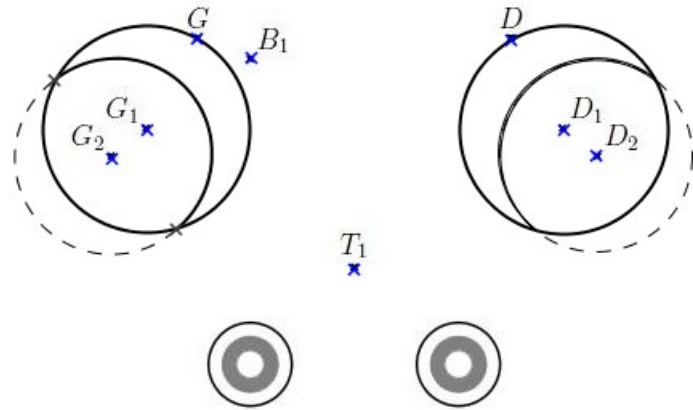
✓ On obtient l'oreille droite.

3. Trace le cercle \mathcal{C}_3 de centre G_1 passant par G.

4. Trace le cercle \mathcal{C}_4 de centre G_2 et de rayon 1,5 cm.

Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_4 à l'intérieur de \mathcal{C}_3 , et gomme l'arc restant.

✓ On obtient l'oreille gauche.



Étape 2 : La tête et le corps

5. Trace l'arc de cercle de centre T_1 , du point D de l'oreille droite au point G de l'oreille gauche.

✓ On obtient le sommet du crâne.

6. Trace le cercle \mathcal{C}_5 de centre D_2 passant par N. Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_5 depuis N jusqu'à rencontrer l'oreille gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre ; gomme l'arc restant.

✓ On obtient la joue gauche.

7. Trace le cercle \mathcal{C}_6 de centre G_2 passant par N. Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_6 depuis N jusqu'à rencontrer l'oreille droite, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre ; gomme l'arc restant.

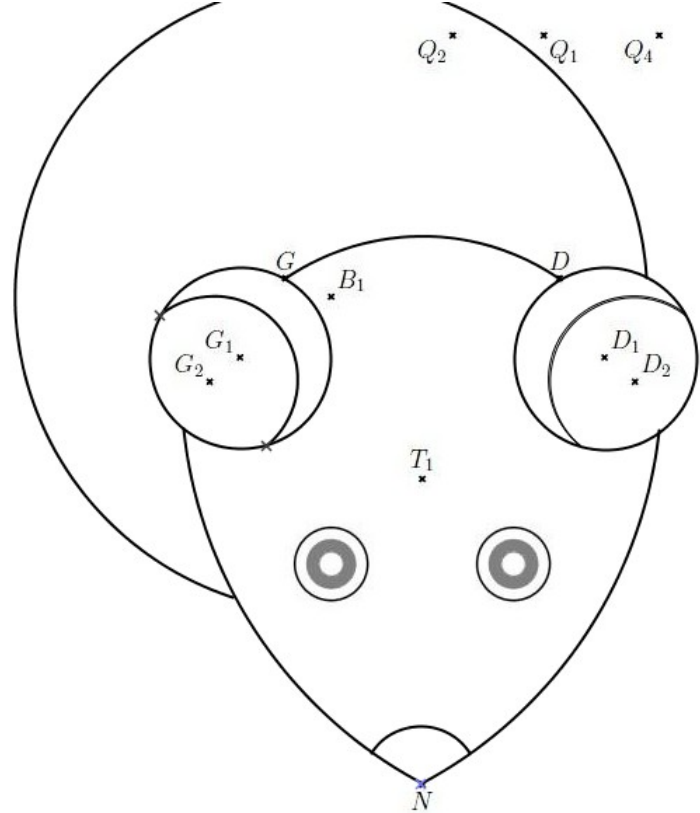
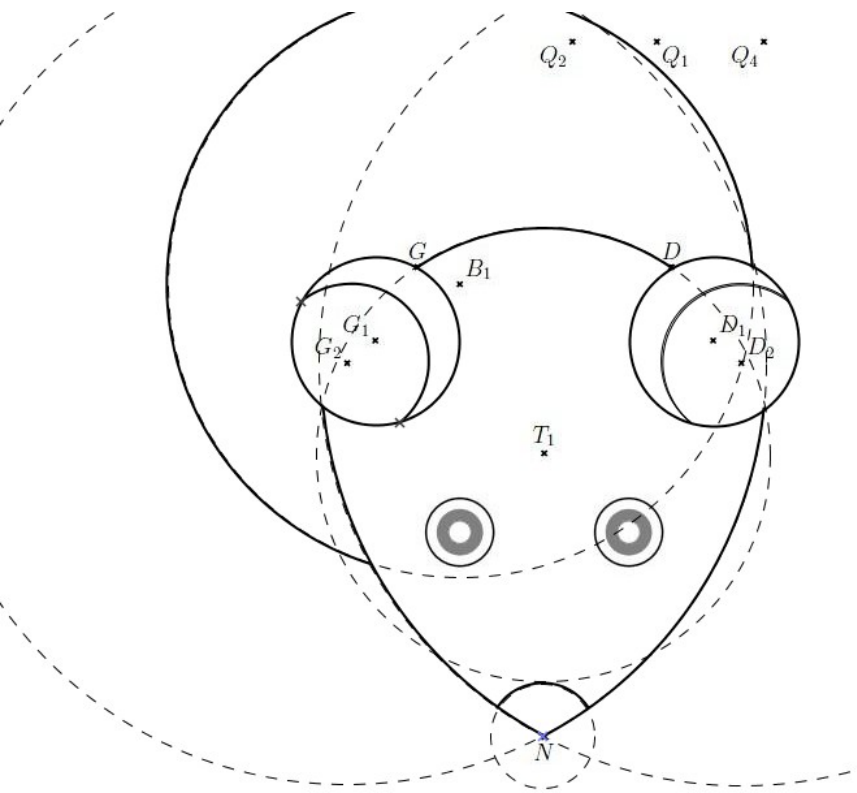
✓ On obtient la joue droite.

8. Trace l'arc de cercle de centre N et de rayon 1 cm à l'intérieur de la tête.

✓ On obtient la truffe.

9. Trace le cercle \mathcal{C}_7 de centre B_1 et de rayon 5,5 cm. Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_7 à l'extérieur de la tête, depuis l'oreille droite jusqu'à la joue gauche, et gomme l'arc restant.

✓ On obtient le corps.



Étape 3 : La queue

10. Trace le cercle \mathcal{C}_8 de centre Q_1 passant par Q_3 .

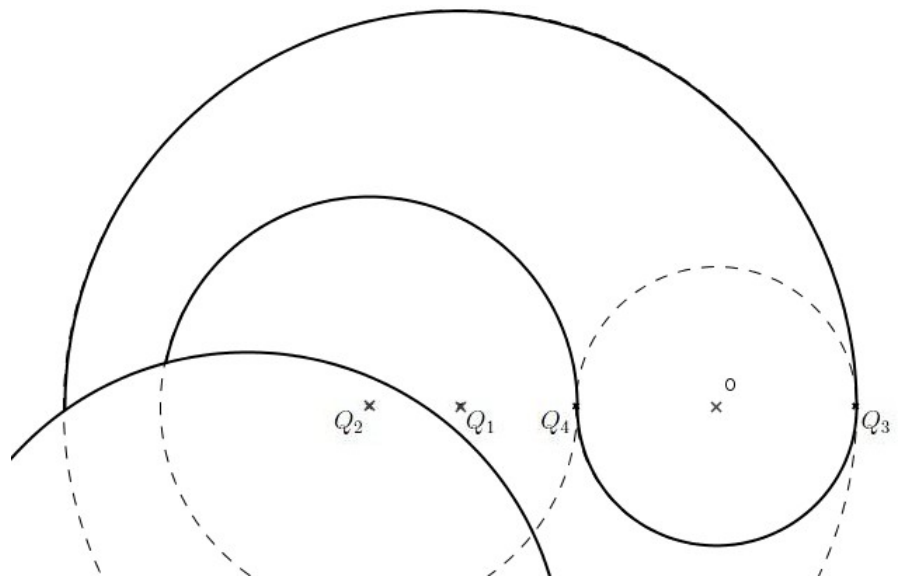
11. Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_8 depuis le corps jusqu'à Q_3 , gomme l'arc restant.

12. Trace le cercle \mathcal{C}_9 de centre Q_2 passant par Q_4 .

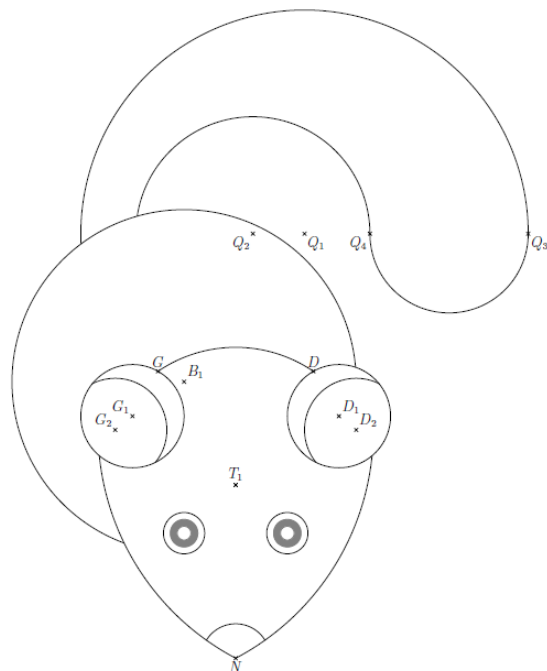
13. Repasse l'arc de cercle de \mathcal{C}_9 comme ci-contre, gomme l'arc restant.

14. Place le point O le milieu de $[Q_3Q_4]$.

15. Trace le cercle \mathcal{C}_{10} centre O passant par Q_3 . Repasse l'arc de cercle comme ci-contre, gomme l'arc restant.



✓ On obtient la queue.



Prends une feuille blanche (sans carreaux) **CANSON** si possible de format A4. A l'aide d'un **papier calque**, reproduis tous les points et les yeux de la souris ci-dessous au milieu de ta feuille CANSON. Si tu n'as pas de papier calque ou de feuille CANSON, tu peux dessiner la souris directement ci-dessous.

A l'aide des différentes étapes, trace la souris en vraie grandeur.

Libre à toi maintenant de **colorier** ton dessin. Les plus jolis rendus seront affichés en classe.

