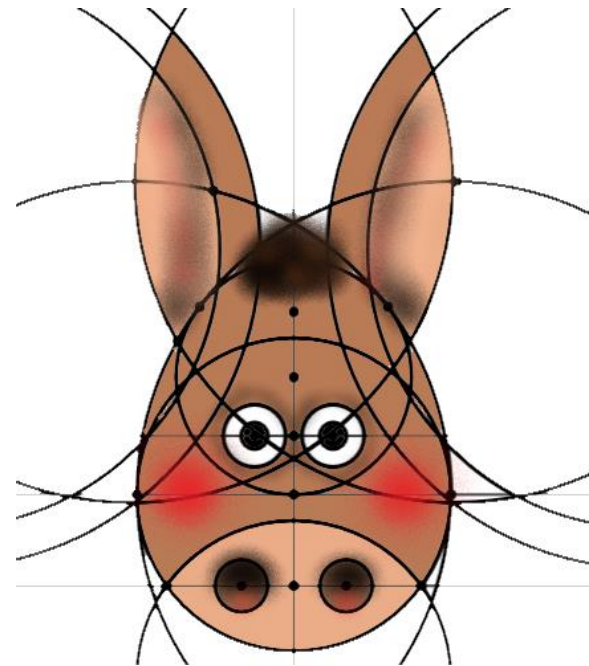


Construction de l'âne au compas

LA TETE

1. Construire le cercle de centre O de rayon OO' .
2. Construire le cercle \mathcal{C} de centre O' de rayon 6 cm .
3. Construire la droite (d) perpendiculaire à (OO') passant par O' . Nommer A et B les points d'intersection entre le cercle \mathcal{C} et la droite (d) .
4. Construire un cercle de centre A et de rayon AB .
Construire un cercle de centre B et de rayon AB .



LE MUSEAU

1. Construire le cercle de centre O'' de rayon 6 cm .
2. Construire le cercle \mathcal{C}_1 de centre C de rayon 1 cm .
3. Construire l'image de \mathcal{C}_1 par la symétrie d'axe $(O'O'')$.

LES OREILLES

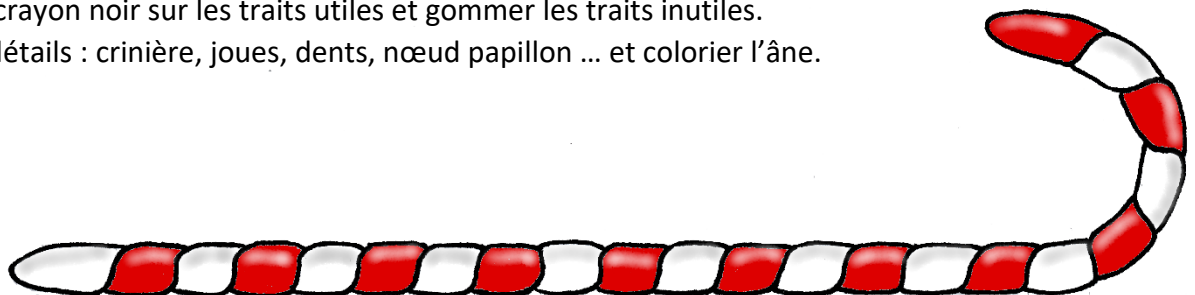
1. Construire le cercle de centre E et de rayon 10 cm .
2. Construire le cercle de centre H et de rayon $9,5\text{ cm}$.
3. Construire le cercle de centre H et de rayon $7,5\text{ cm}$.
4. Tracer l'autre oreille en construisant l'image de ces trois cercles par symétrie d'axe $(O'O)$.

LES YEUX

1. Placer le point M milieu du segment $[OO']$.
2. Construire la droite (d') perpendiculaire à (OO') passant par le point M .
3. Placer un point I et un point J tels que $I \in (d')$ et $MI = 1,5\text{ cm}$; et $J \in (d')$ et $MJ = 1,5\text{ cm}$.
4. Construire un cercle de centre I et de rayon $1,2\text{ cm}$ et un cercle de centre I et de rayon $0,5\text{ cm}$.
5. Construire un cercle de centre J et de rayon $1,2\text{ cm}$ et un cercle de centre J et de rayon $0,5\text{ cm}$.

CONTOURS ET FINITIONS

Repasser au crayon noir sur les traits utiles et gommer les traits inutiles.
Ajouter des détails : crinière, joues, dents, nœud papillon ... et colorier l'âne.



x^H

x^E

x^O

$x^{O'}$

x^C

$x^{O''}$