

## Introduction

Le loir est un petit mammifère rongeur qui ressemble à une souris avec une longue queue touffue. On va dessiner un loir uniquement avec des cercles et des arcs de cercle. On a besoin :

- d'un compas pour tracer les cercles ;
- d'un stylo à bille et une gomme pour repasser les arcs de cercle à conserver et gommer les autres ;
- de crayons de couleur pour le coloriage final.

L'unité de longueur pour la construction est le centimètre.

## Les oreilles

1. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_1$  de centre  $D_1$  passant par D
2. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_2$  de centre  $D_2$  et de rayon 1,5. Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_2$  à l'intérieur de  $\mathcal{C}_1$ , et gommer l'arc restant.  
*on obtient l'oreille droite.*
3. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_3$  de centre  $G_1$  passant par G
4. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_4$  de centre  $G_2$  et de rayon 1,5. Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_4$  à l'intérieur de  $\mathcal{C}_3$ , et gommer l'arc restant.  
*On obtient l'oreille gauche.*

## La tête et le corps

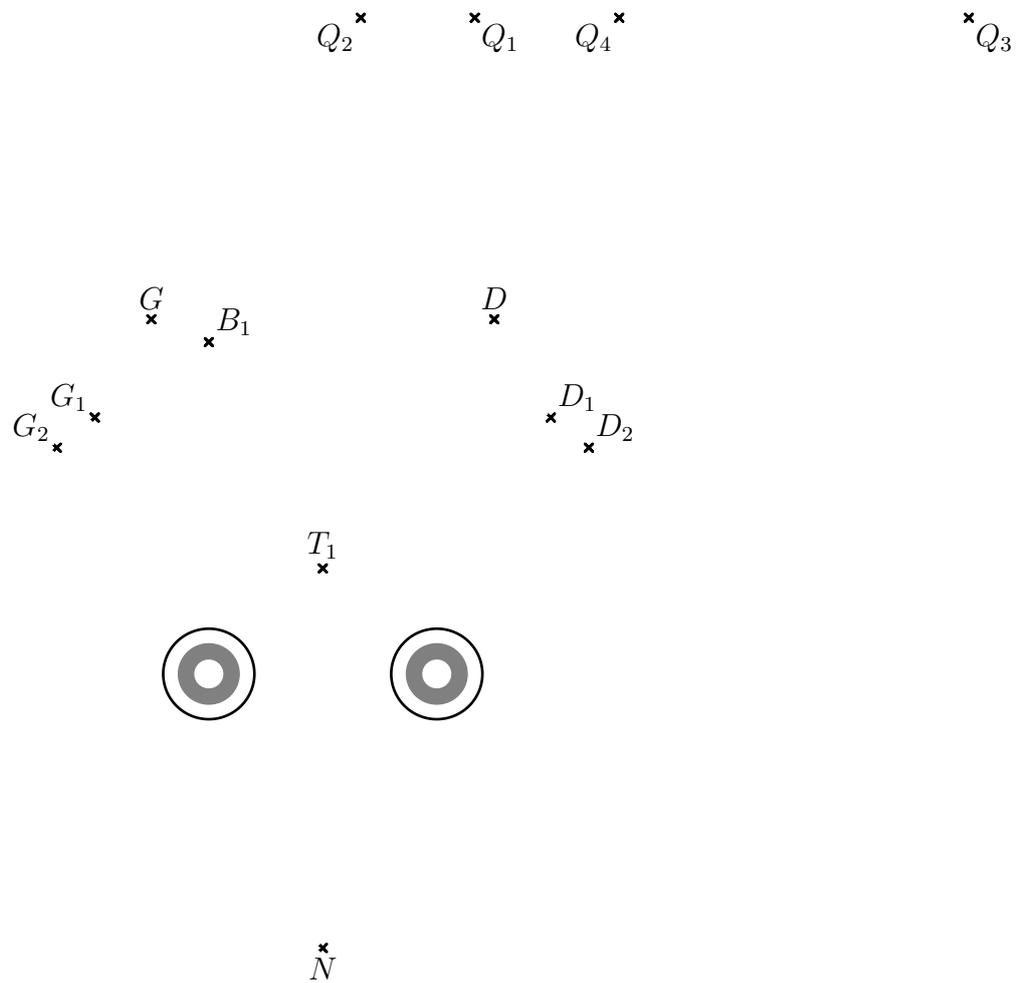
5. Tracer l'arc de cercle de centre  $T_1$ , du point D de l'oreille droite au point G de l'oreille gauche.  
*On obtient le sommet du crâne.*
6. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_5$  de centre  $D_2$  passant par N. Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_5$  depuis N jusqu'à rencontrer l'oreille gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre ; gommer l'arc restant.  
*On obtient la joue gauche.*
7. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_6$  de centre  $G_2$  passant par N. Repasser 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 ; gommer l'arc restant.  
*On obtient la joue droite.*
8. Tracer l'arc de cercle de centre N et de rayon 1 à l'intérieur de la tête.  
*On obtient la truffe.*
9. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_7$  de centre  $B_1$  et de rayon 5. Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_7$  à l'extérieur de la tête, depuis l'oreille droite jusqu'à la joue gauche, et gommer l'arc restant.  
*On obtient le corps.*

## La queue

10. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_8$  de centre  $Q_1$  et de rayon  $[Q_1Q_3]$ .
11. Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_8$  depuis le corps jusqu'à  $Q_3$ , dans le sens des aiguilles d'une montre ; gommer l'arc restant.
12. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_9$  de centre  $Q_2$  et de rayon  $[Q_2Q_4]$ .
13. Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_9$  depuis le corps jusqu'à  $Q_4$ , dans le sens des aiguilles d'une montre ; gommer l'arc restant.
14. Tracer le cercle  $\mathcal{C}_{10}$  de diamètre  $[Q_3Q_4]$ . Repasser l'arc de cercle de  $\mathcal{C}_{10}$  depuis  $Q_3$  jusqu'à  $Q_4$ , dans le sens des aiguilles d'une montre ; gommer l'arc restant.  
*On obtient la queue.*

## Cadre de construction

On a déjà tracé les yeux, car ce sont des cercles dont les rayons sont très petits.



## Mise en couleurs

Ci-dessous, le dessin original de l'illustrateur Italien Daniele Nannini. Colorier le vôtre selon vos goûts !

