

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

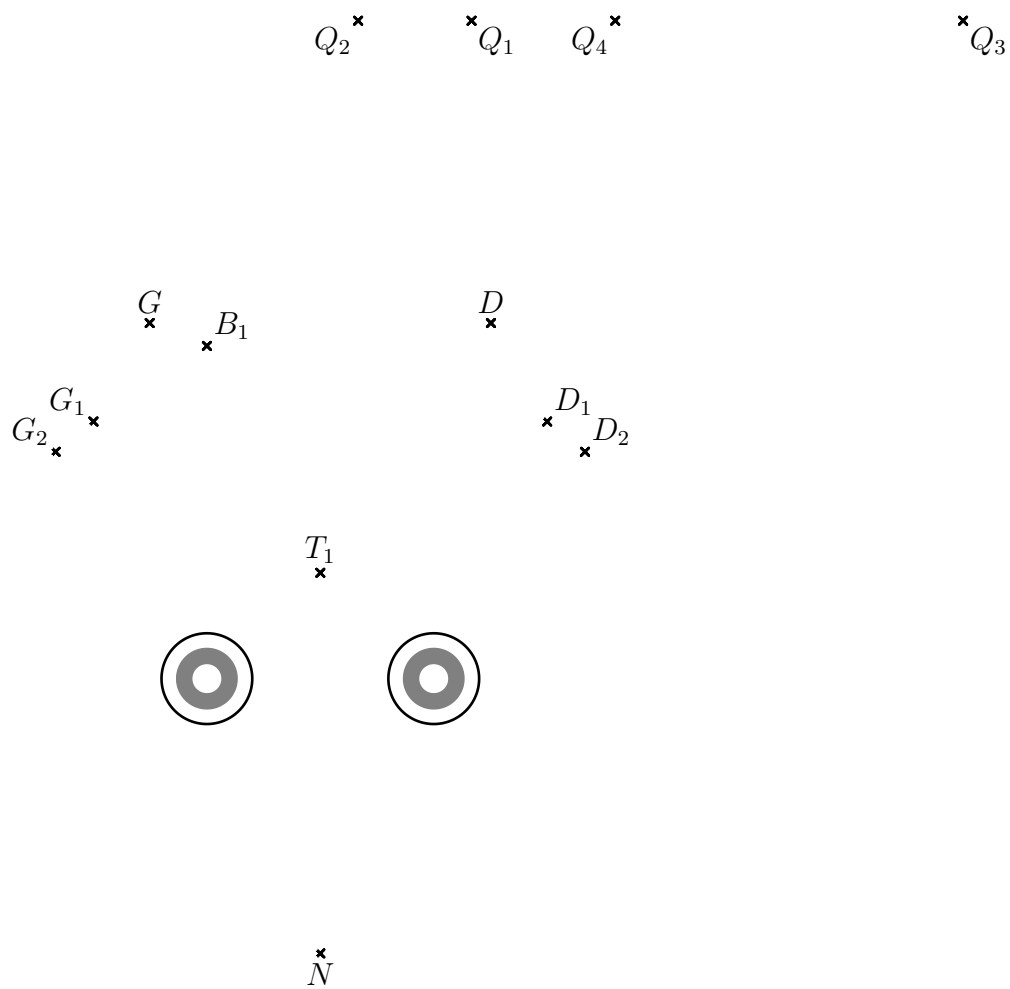
5. Tracer l'arc de cercle de centre T_1 , du point D de l'oreille droite au point G de l'oreille gauche.
On obtient le sommet du crâne.
6. Tracer le cercle \mathcal{C}_5 de centre D_2 passant par N. Repasser l'arc de cercle de \mathcal{C}_5 depuis N jusqu'à rencontrer l'oreille gauche, dans le sens des 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 !

