

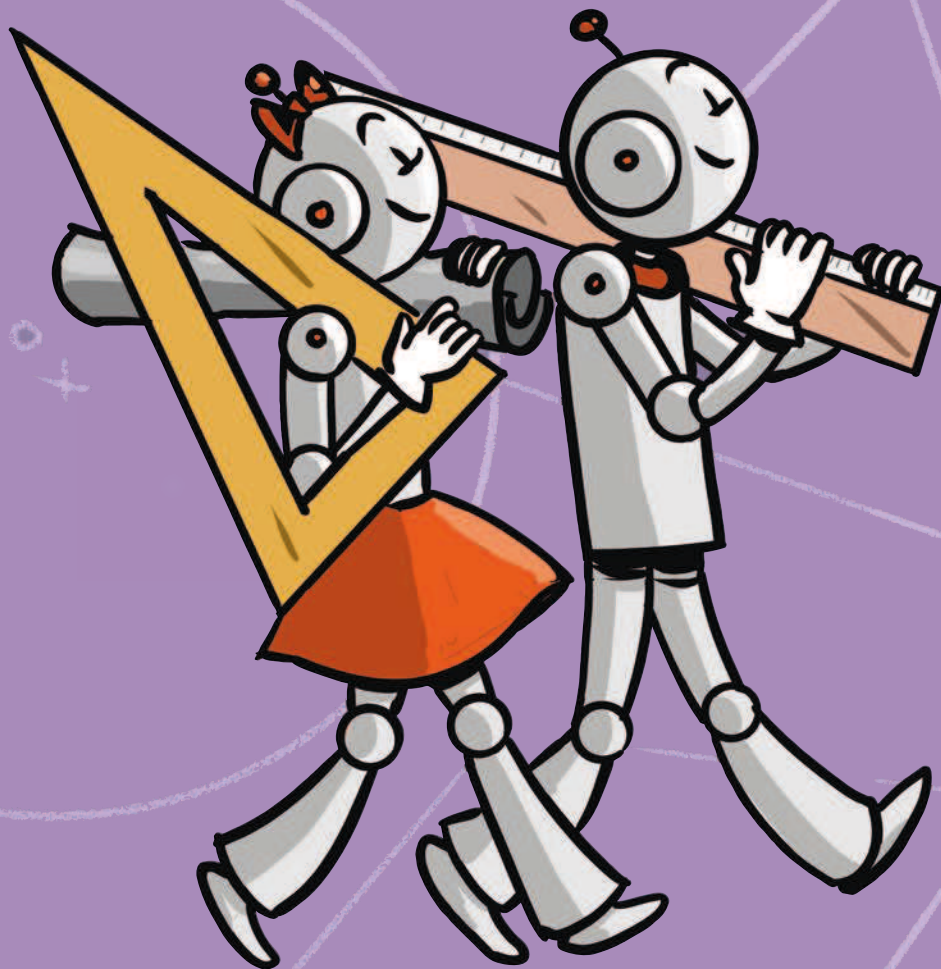


Attention ! Pour garantir des mesures exactes, paramétrez l'impression en taille réelle à 100 %.

Corrigés

Je réussis en géométrie au **CM1**

avec Bout de Gomme



éditions
JOCATOP
expert en supports pour l'école

Je réussis en Géométrie au CM1 avec Bout de Gomme

Enseignants en primaire depuis plusieurs années, nous considérons l'éducation comme une recherche perpétuelle alimentée par les échanges et dialogues.

Dans cette perspective, nous avons créé le blog **Bout de Gomme**. Rapidement devenu une plateforme communautaire, il nous a permis de faire évoluer nos méthodes et nos démarches pédagogiques, de nous confronter sans cesse à de nouveaux projets. La collection **Je réussis en Géométrie avec Bout de Gomme** fait partie de ces projets.

Pour savoir faire, il faut faire. C'est dans cette optique que nous avons conçu ce petit cahier qui permet l'entraînement et la systématisation nécessaires à l'apprentissage de la Géométrie. Utilisés suite à la leçon, les divers exercices et activités permettront aux élèves de comprendre les nouvelles notions abordées, d'assoir leurs acquis.

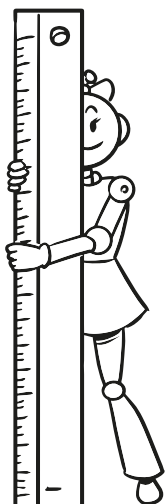
Élaboré de façon ludique et attrayante, l'outil favorise l'acquisition des notions indispensables en Géométrie. Deux robots guideront et encourageront les élèves au fil des apprentissages.

Le cahier prend également en compte l'hétérogénéité de niveaux dans les classes. Chaque séance donne les clés nécessaires à la progression de l'élève, quel que soit son niveau.

Les corrigés des exercices ont volontairement été laissés au format du cahier de l'élève (A4), pour donner la possibilité à l'enseignant de photocopier les pages sur calque afin de faciliter la correction.

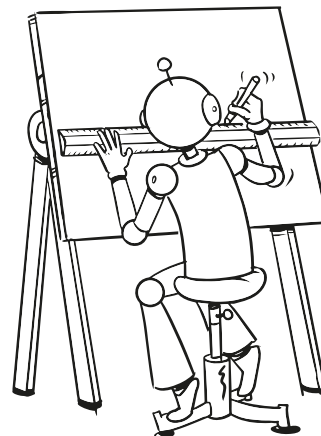
Utilisés au sein de notre école, les cahiers de Géométrie ont eu un grand succès, auprès des enseignants, comme des enfants. Nous espérons que vous et vos élèves prendront autant de plaisir à utiliser ce cahier que nous en avons eu à le concevoir !

Laurence et Vincent Lefèvre



Conception :
Laurence et Vincent Lefèvre
(Bout de Gomme)
Professeurs des écoles

Illustrations :
Vincent Lefèvre



Remerciements tout particuliers
à Julie Legrand et aux collègues de notre école.

Les reproductions d'extraits de cette publication sont soumises aux conditions du contrat signé entre le ministère de l'Éducation nationale et le CFC (Centre Français d'exploitation du droit de Copie). Dans ce cadre, il est important que vous déclariez au CFC les copies que vous réalisez, lorsque votre école est sollicitée pour l'enquête sur les photocopies de publications.

L'utilisation de cet ouvrage est soumise à réglementation et sa diffusion n'est pas autorisée.
Pour toute information : contact@jocatop.fr

Au nom de nos auteurs et de notre maison, nous vous remercions d'avance.

© Éditions Jocatop - Morières-lès-Avignon
www.jocatop.fr

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Loi n° 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

Dépôt légal : juin 2016

Révision : mai 2019 – Réimpression : mai 2019

– 02-06-2019 –

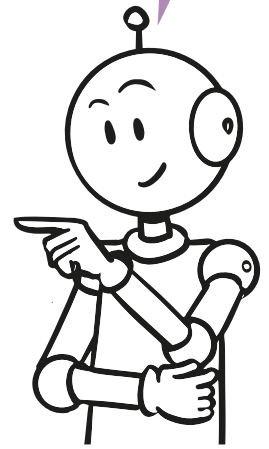
À faire pour le :

Vocabulaire et codage • Les droites et les segments	1	
Vocabulaire et codage • Les points alignés	2	
Vocabulaire et codage • Les droites et les segments	3	
Vocabulaire et codage • Le milieu de segment	4	
Vocabulaire et codage • Géométrie plastique	5	
Droites perpendiculaires • Identifier des droites perpendiculaires	6	
Droites perpendiculaires • Identifier et tracer des droites perpendiculaires	7	
Droites perpendiculaires • Tracer des droites perpendiculaires	8	
Droites perpendiculaires • Géométrie plastique	9	
Droites parallèles • Identifier et tracer des droites parallèles	10	
Droites parallèles • Tracer des droites parallèles	11	
Droites parallèles • Tracer des droites parallèles	12	
Droites parallèles • Identifier des droites perpendiculaires et parallèles	13	
Droites parallèles • Géométrie plastique	14	
La symétrie • Identifier des axes de symétrie	15	
La symétrie • Tracer des axes de symétrie	16	
La symétrie • Compléter une figure par symétrie axiale	17	
La symétrie • Reproduire une figure par rapport à un axe de symétrie	18	
La symétrie • Géométrie plastique	19	
Les polygones • Identifier les différents types de polygones	20	
Les polygones • Reproduire des polygones	21	
Les polygones • Tracer des polygones	22	
Les polygones • Géométrie plastique	23	
Les triangles • Identifier et tracer des triangles	24	
Les triangles • Tracer des triangles rectangles	25	
Les triangles • Reproduire et tracer des triangles	26	
Les triangles • Géométrie plastique	27	
Les carrés, rectangles et losanges • Identifier des carrés, rectangles et losanges	28	
Les carrés, rectangles et losanges • Tracer des carrés, rectangles et losanges	29	
Les carrés, rectangles et losanges • Tracer des carrés, rectangles et losanges	30	
Les carrés, rectangles et losanges • Géométrie plastique	31	
Les cercles • Identifier et tracer des cercles	32	
Les cercles • Décrire et tracer des cercles	33	
Les cercles • Reproduire des cercles	34	
Les cercles • Géométrie plastique	35	
Assemblage de figures • Reproduire un assemblage de figures	36	
Assemblage de figures • Reproduire et construire un assemblage de figures	37	
Assemblage de figures • Reproduire et construire un assemblage de figures	38	
Assemblage de figures • Géométrie plastique	39	
Les solides • Identifier les différents types de solides	40	
Les solides • Faces, arêtes et sommets	41	
Les solides • Les cubes	42	
Les solides • Les pavés droits	43	
Les solides • Reproduire des solides	44	
Les solides • Géométrie plastique	45	
Les plans • Se repérer et se déplacer sur un plan	46	
Les plans • Se repérer et se déplacer sur un plan	47	
Les plans • Se repérer sur un plan	48	

1 Complète le tableau.

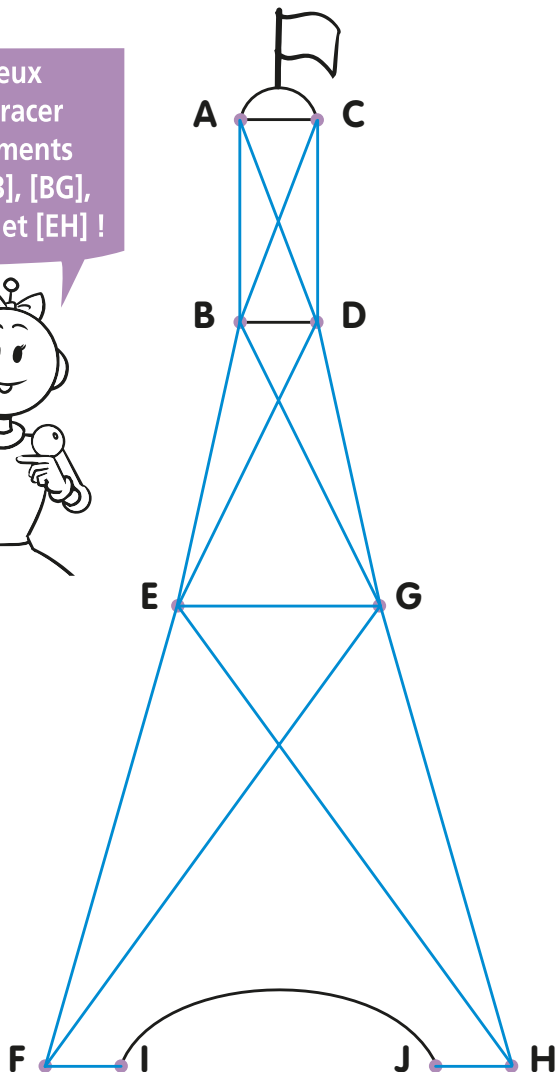
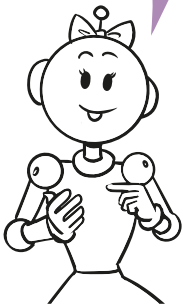
Droites	Segments
(a)	(b)
(c)	(d)
.....

Attention, il y a un piège !



2 Trace les segments [AB], [CD], [BE], [DG], [EG], [EF], [FI], [HJ] et [GH].

Tu peux aussi tracer les segments [AD], [CB], [BG], [DE], [GF] et [EH] !



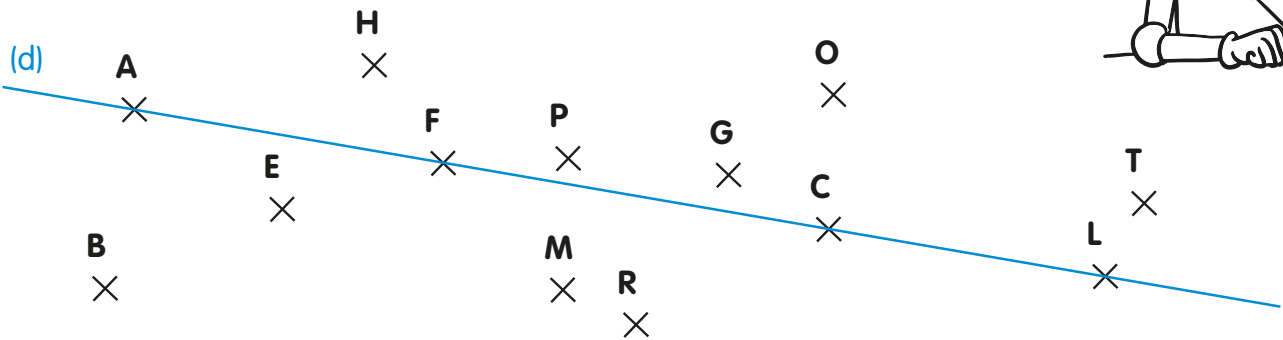
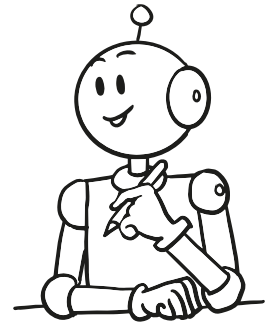
3 Trace le segment [AB] de 5 cm de longueur.



4 Trace une droite (d).

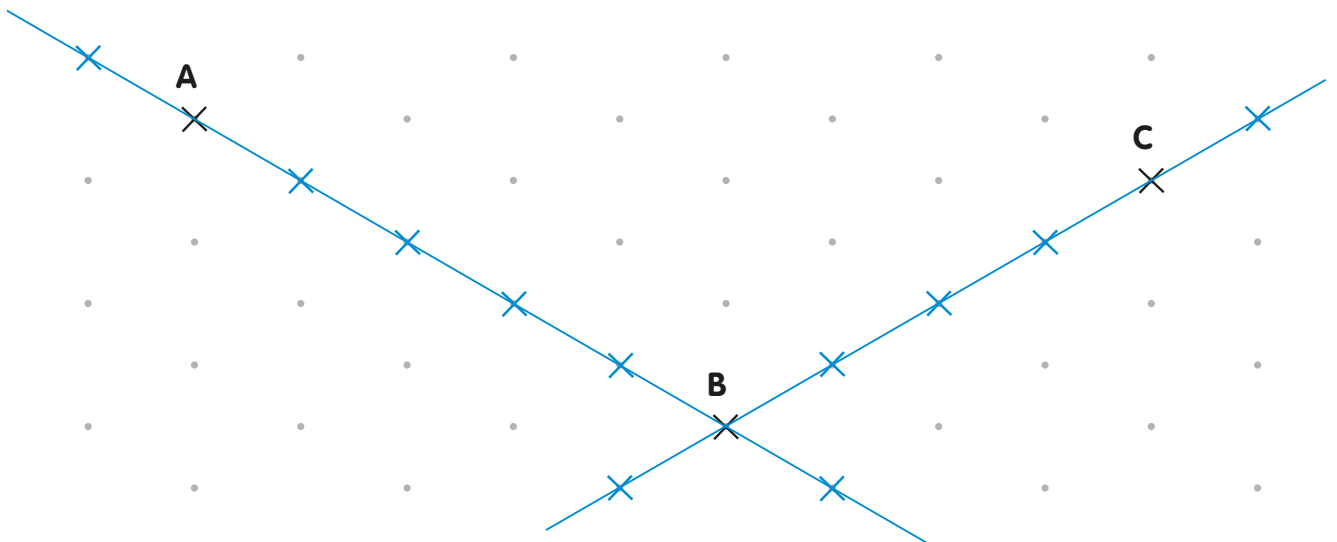
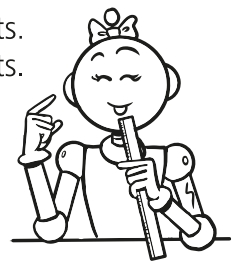


1 Trace la droite (d) qui passe par 4 points alignés.

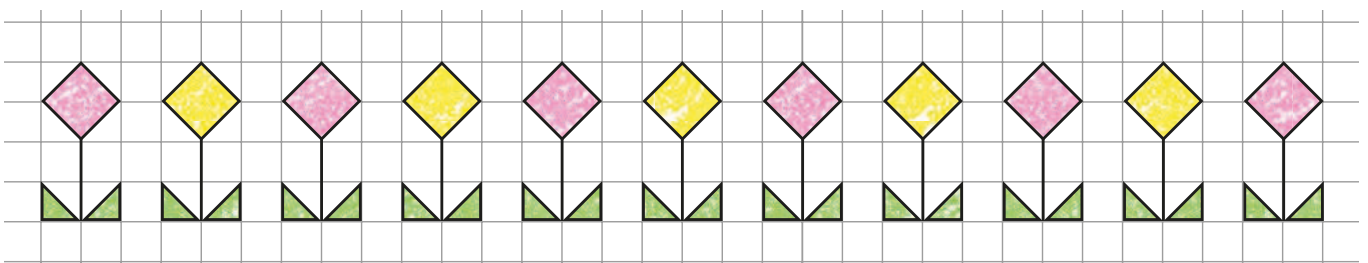


2 Trouve 6 points alignés avec les points A et B. Trace la droite (AB) qui passe par ces points. Trouve 5 points alignés avec les points B et C. Trace la droite (BC) qui passe par ces points.

Les droites (AB) et (BC) sont des droites sécantes.



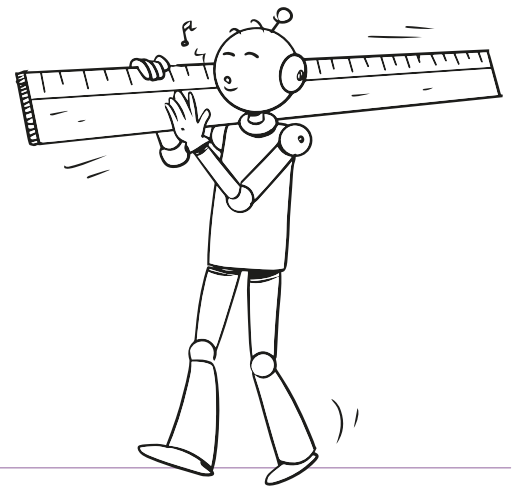
3 Continue la frise comme le modèle, puis colorie en alternant les couleurs.



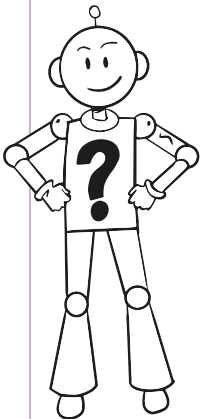
1 Lis les consignes, trace et réponds.

- a • Trace le segment $[AB]$ qui mesure 8 cm.
- b • Place le point C, milieu du segment $[AB]$.
- c • Place le point D, milieu du segment $[AC]$.
- d • Combien mesure le segment $[AD]$?

Il mesure 2 cm



2 Complète le tableau en coloriant la case « vrai » ou « faux ».

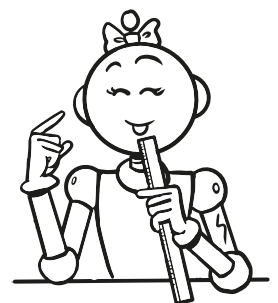
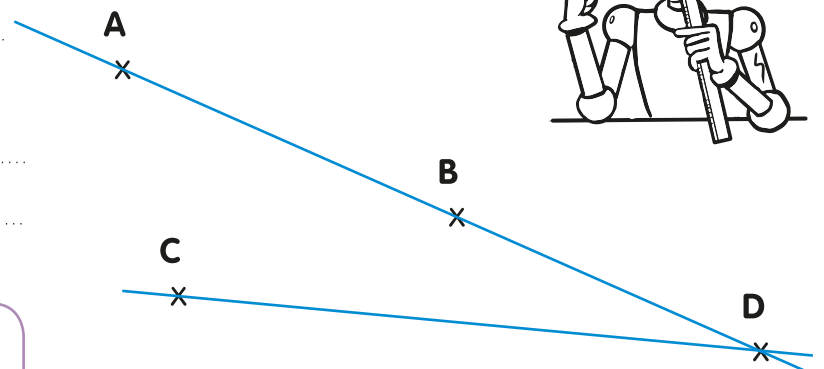


Une droite est limitée par deux points.	Vrai	Faux
Un segment a deux extrémités.	Vrai	Faux
Deux droites sécantes ne se coupent jamais.	Vrai	Faux
Le milieu d'un segment est à la même distance de ses deux extrémités.	Vrai	Faux
Une équerre sert à tracer des droites.	Vrai	Faux
Des points sont alignés quand ils sont tous sur le même cercle.	Vrai	Faux
$[FG]$ est un segment.	Vrai	Faux
Tous les points d'une droite sont alignés.	Vrai	Faux

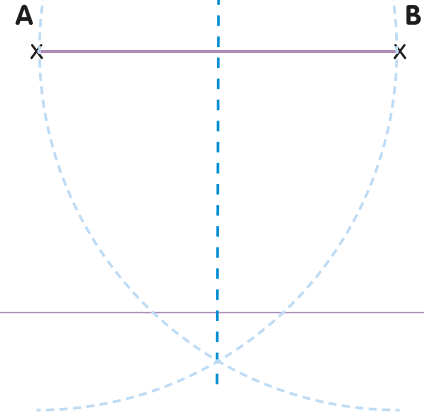
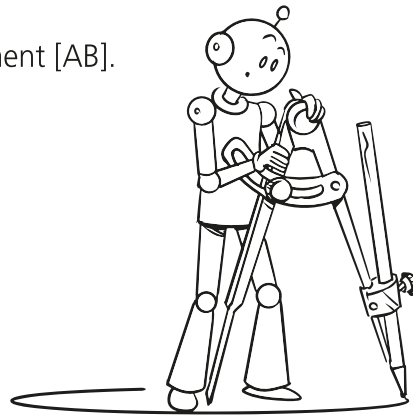
3 Lis les consignes, trace et réponds.

- a • Trace la droite (AB) .
- b • Le point C est-il aligné avec A et B ? **non**
- c • Le point D est-il sur la droite (AB) ? **oui**
- d • Le point B est-il sur le segment $[AD]$? **oui**
- e • Le point C est-il sur le segment $[AB]$? **non**
- f • Trace la droite (CD) .

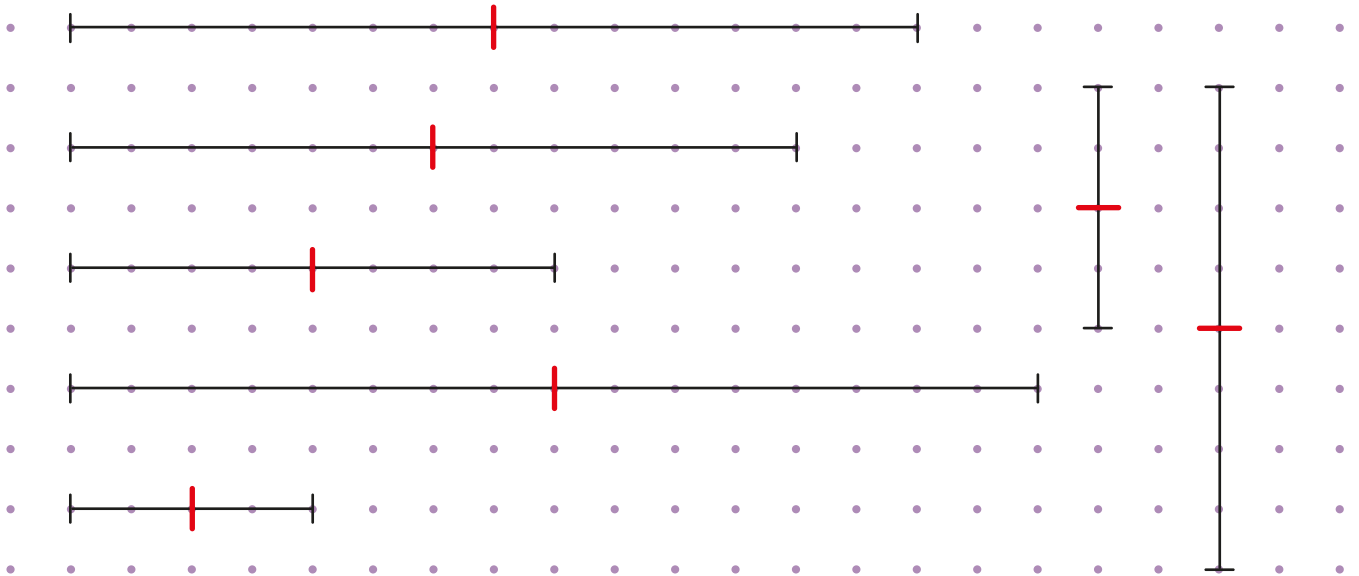
Quel est son point d'intersection avec la droite (AB) ? **le point D**



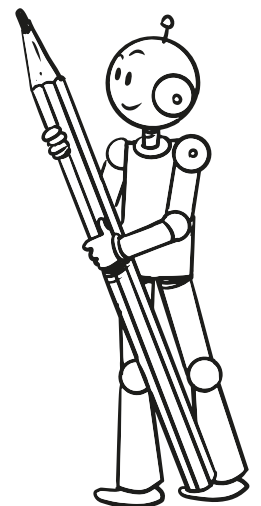
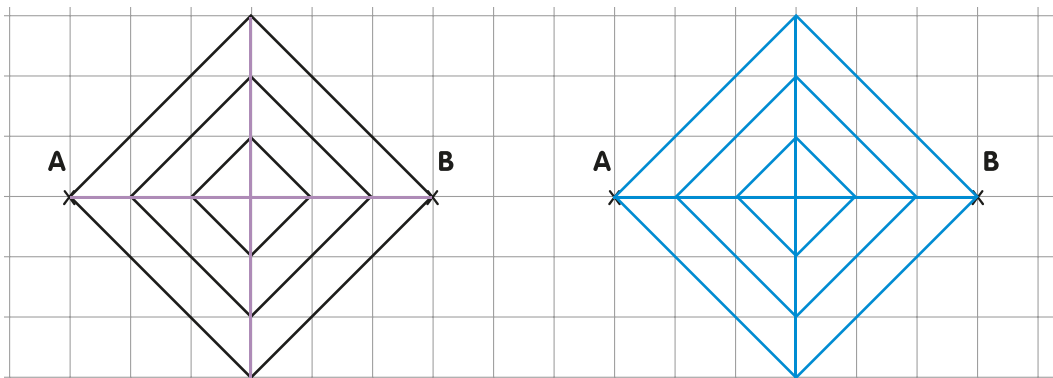
- 1 Avec ton compas, trace le milieu du segment $[AB]$.



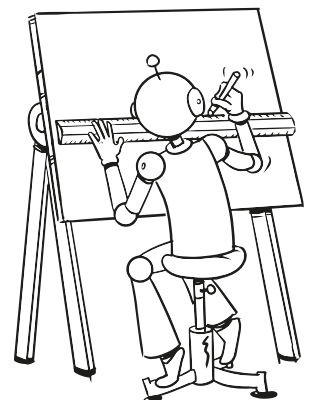
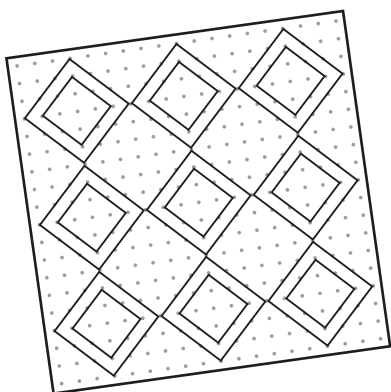
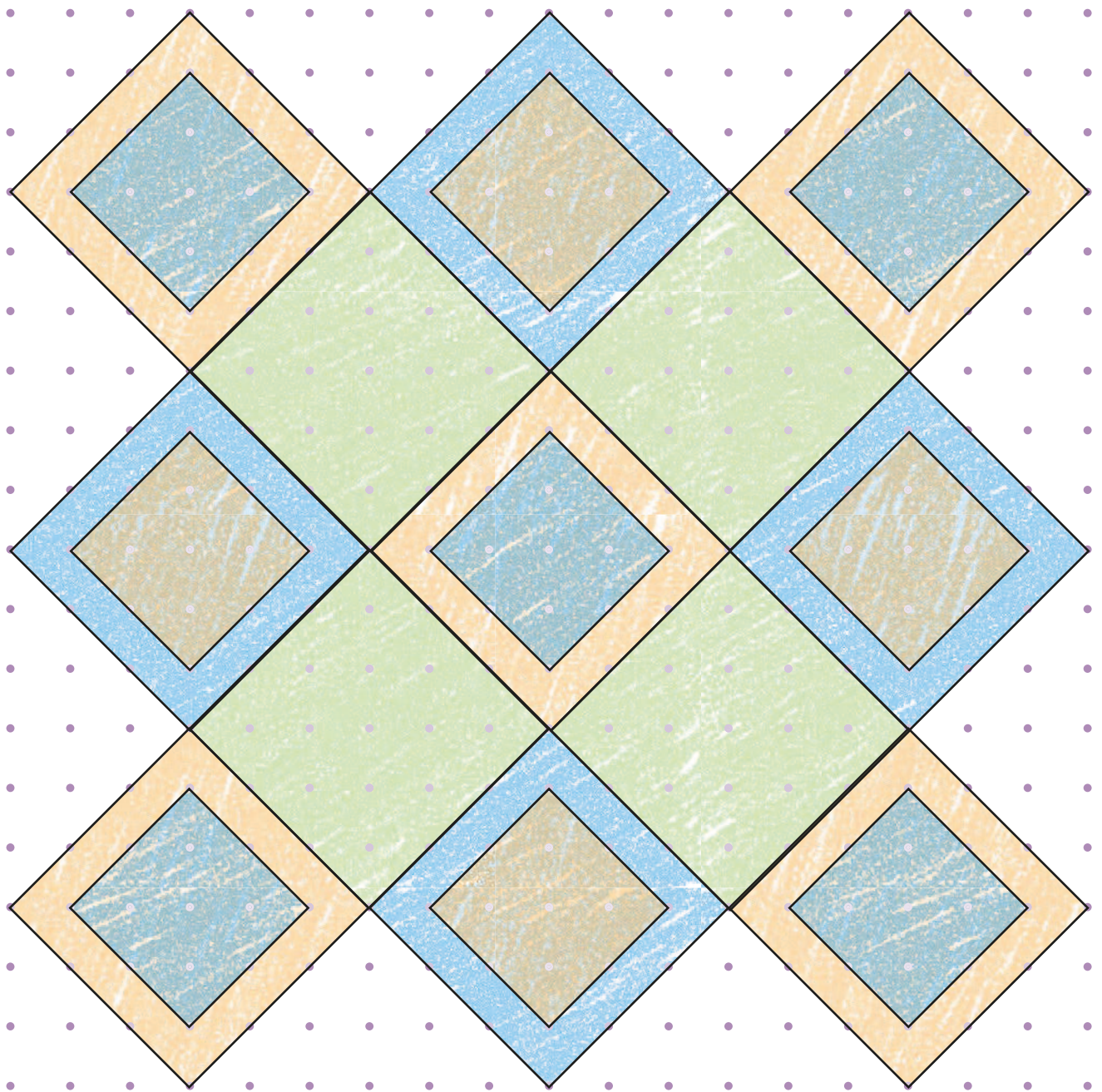
- 2 Trace en rouge le milieu des segments suivants.



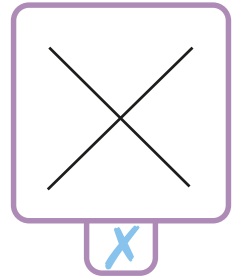
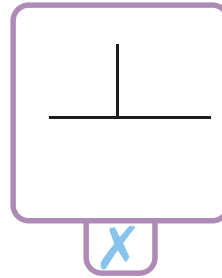
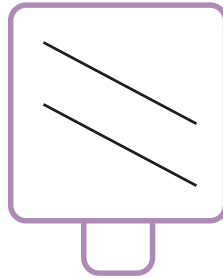
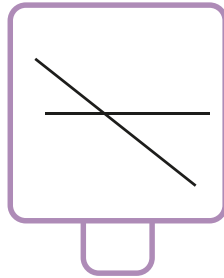
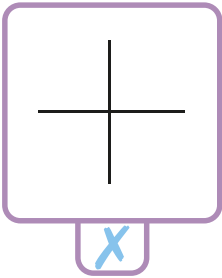
- 3 Reproduis la figure à partir du segment $[AB]$, puis colorie.



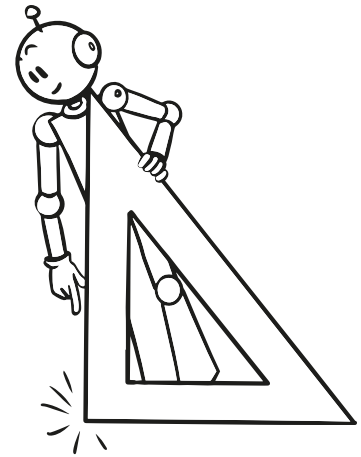
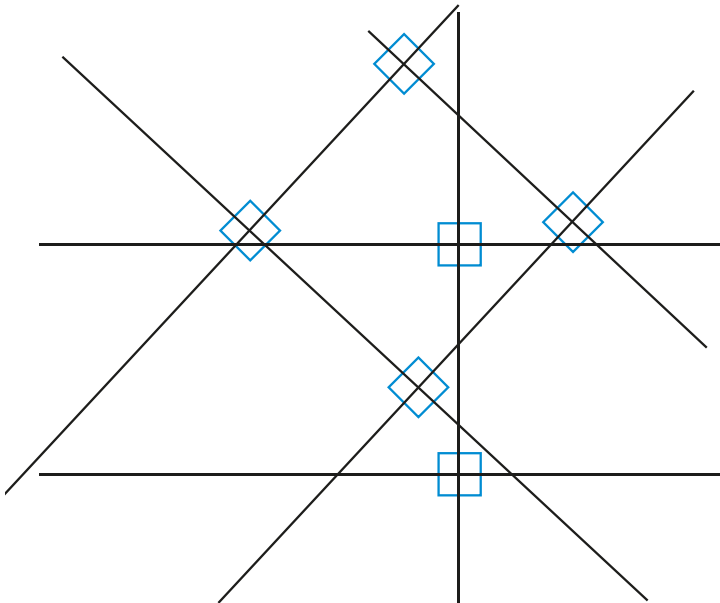
1 En t'aidant du réseau de points, reproduis la frise jusqu'en bas de la page, puis colorie.



1 Coche sous les cases si les droites sont perpendiculaires.



2 Marque tous les angles droits avec le symbole \perp .



Nombre d'angles droits : **24**

3 Marque tous les angles droits, puis colorie les propositions qui sont vraies.

Le segment [AB] est perpendiculaire au segment [BC].

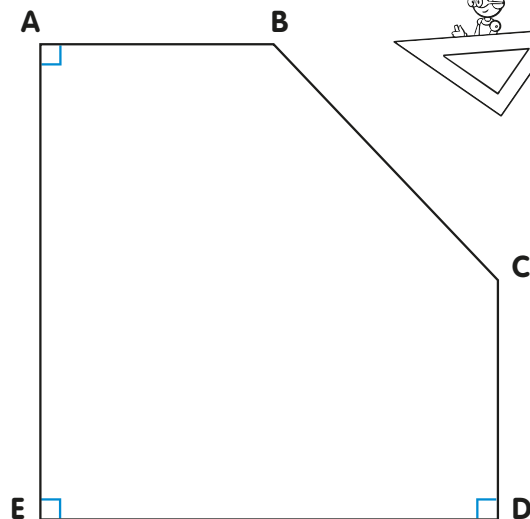
Le segment [BC] est perpendiculaire au segment [CD].

Le segment [CD] est perpendiculaire au segment [DE].

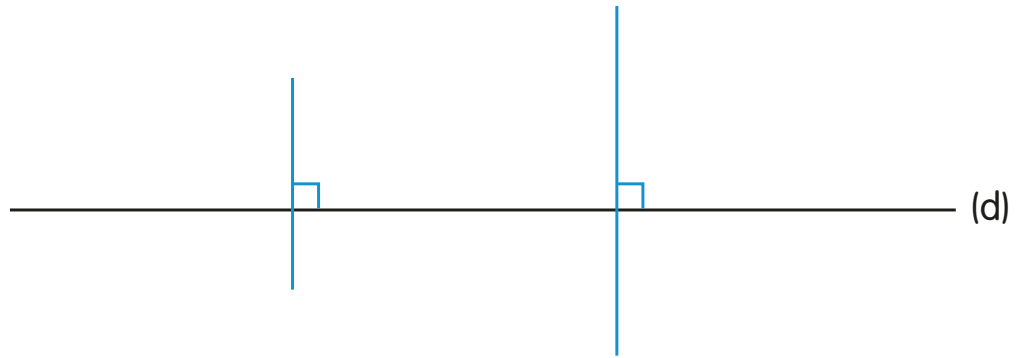
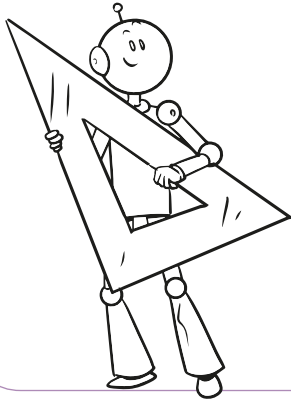
Le segment [ED] est perpendiculaire au segment [AB].

Le segment [AE] est perpendiculaire au segment [ED].

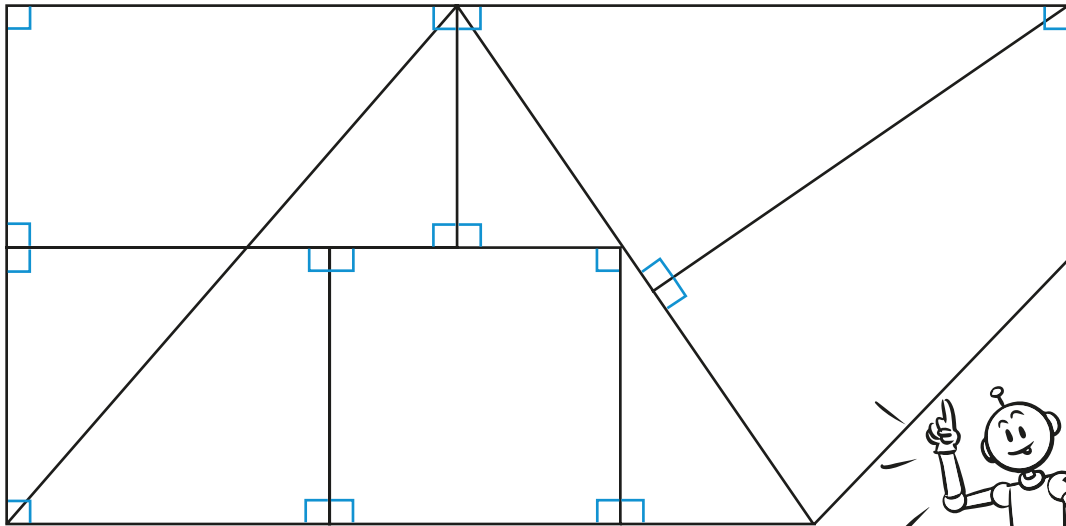
Le segment [BC] est perpendiculaire au segment [AE].



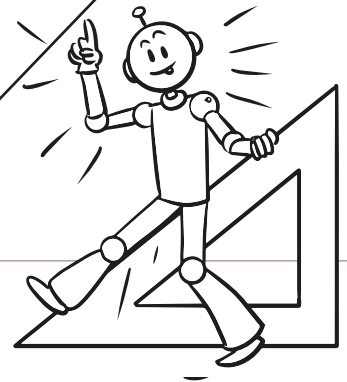
1 Trace 2 droites perpendiculaires à la droite (d).



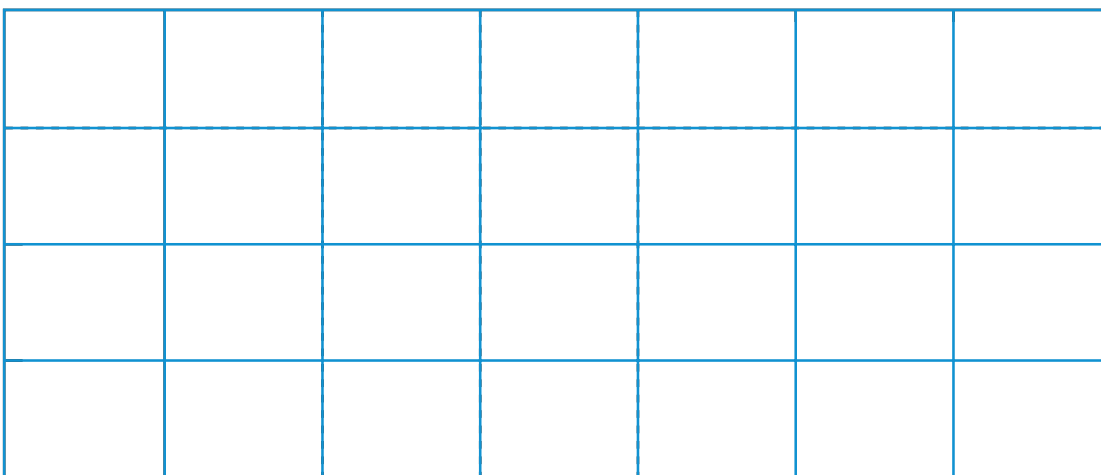
2 Marque tous les angles droits avec le symbole \perp .



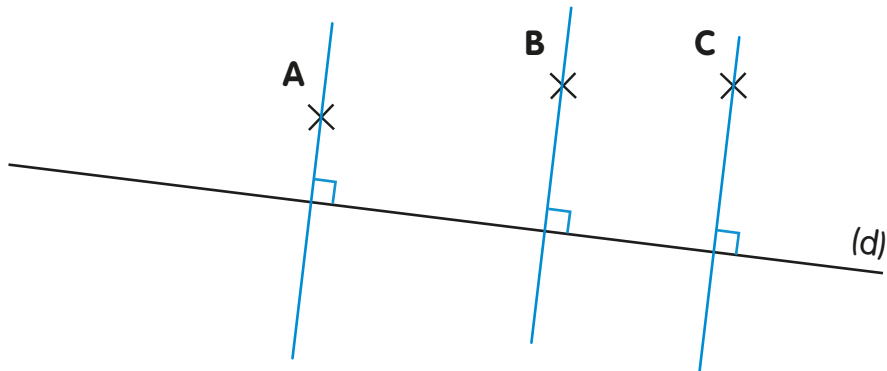
Nombre d'angles droits : **18**



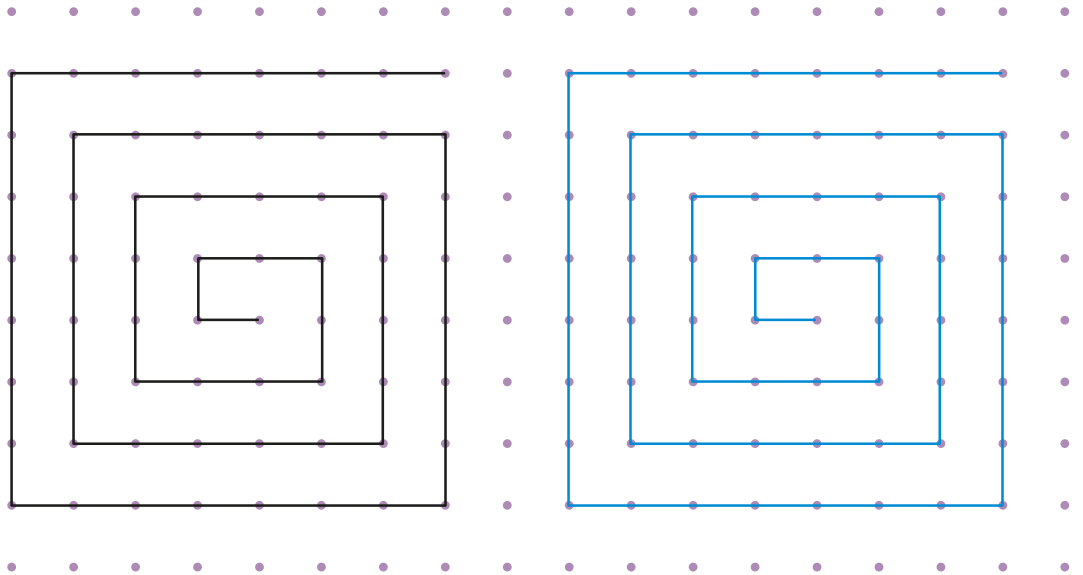
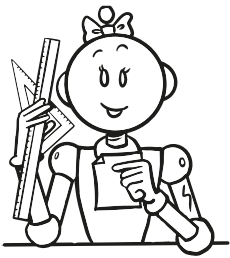
3 Termine le quadrillage en utilisant ton équerre.



1 Trace, pour chaque point, une droite perpendiculaire à la droite (d).

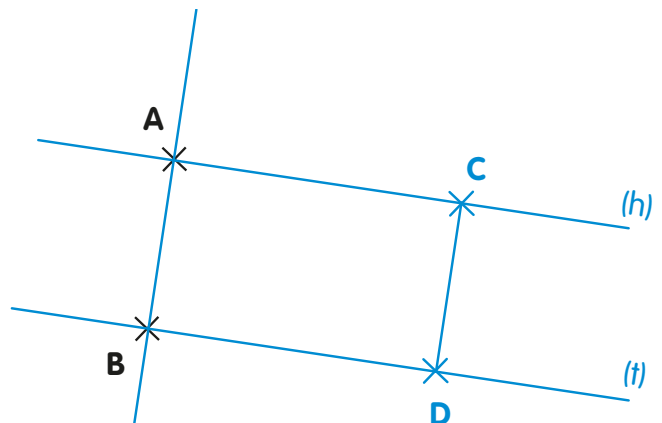


2 Reproduis la figure à l'aide de ta règle et de ton équerre.

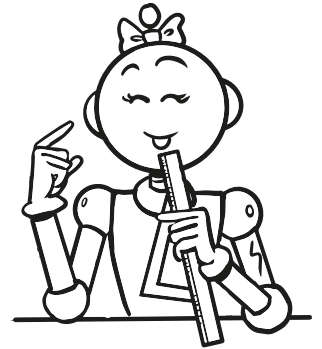
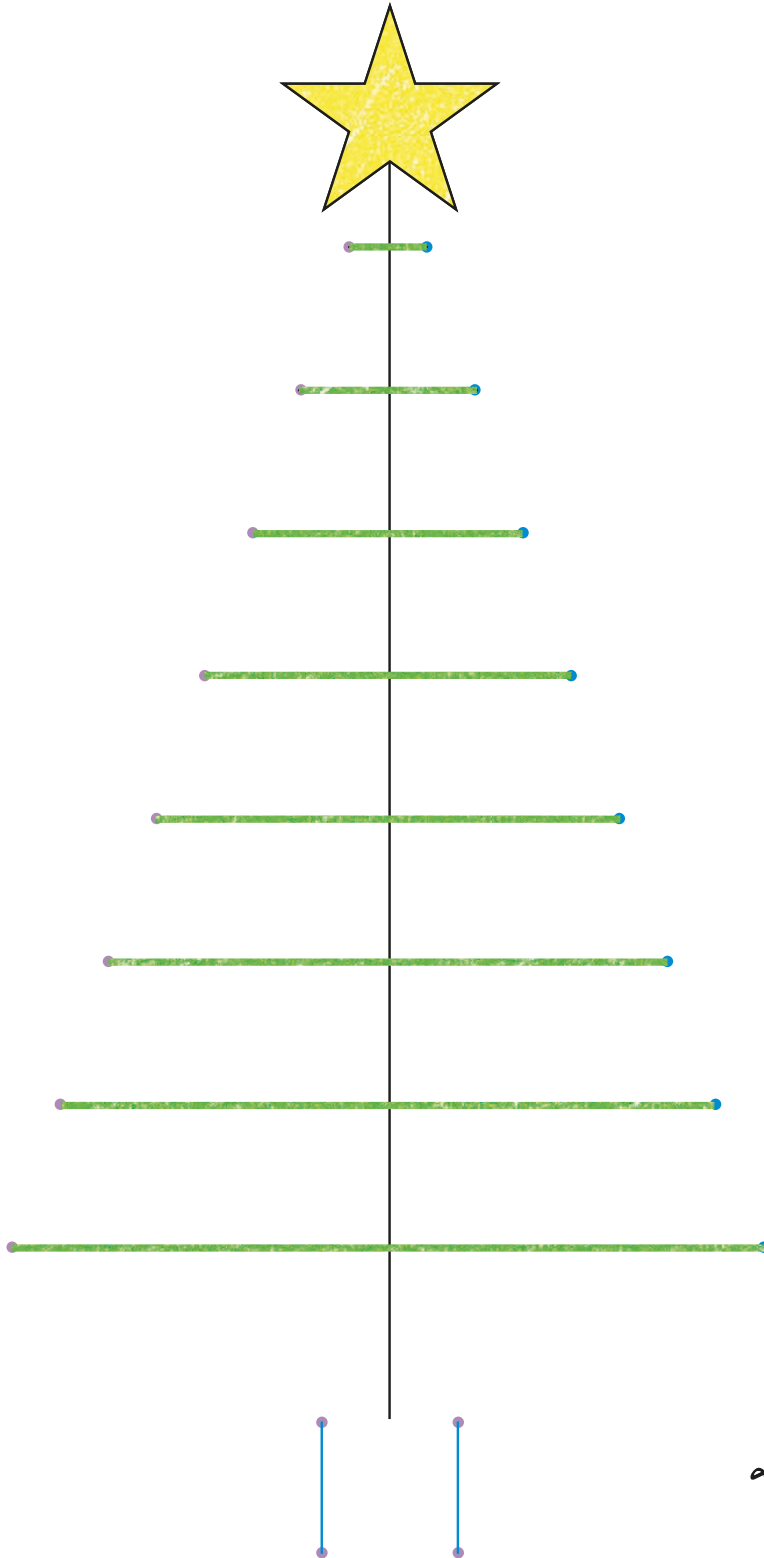


3 Lis les consignes et trace.

1. Trace une droite passant par les points A et B.
2. Trace une droite (h) perpendiculaire à la droite (AB) passant par le point A.
3. Trace une droite (t) perpendiculaire à la droite (AB) passant par le point B.
4. Place un point C sur la droite (h) à 4 cm du point A.
5. Place un point D sur la droite (t) à 4 cm du point B.
6. Relie les points ABDC.



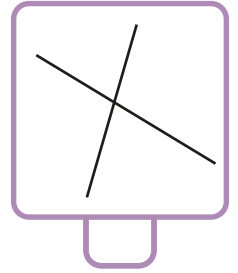
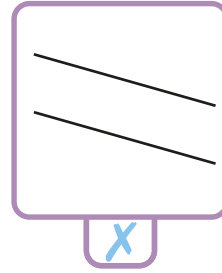
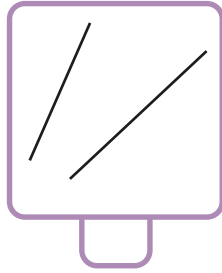
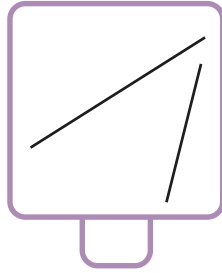
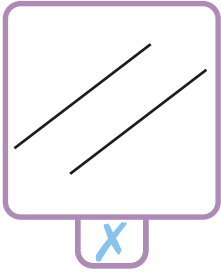
- 1 Trace toutes les branches du sapin. Elles doivent être perpendiculaires au tronc.
Le tronc passe au milieu de chaque branche.
Utilise ton équerre et ton compas. Repasse les branches en vert.



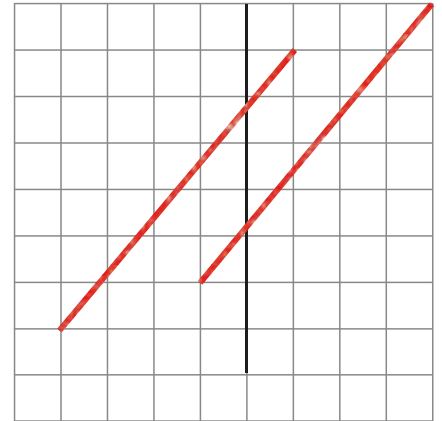
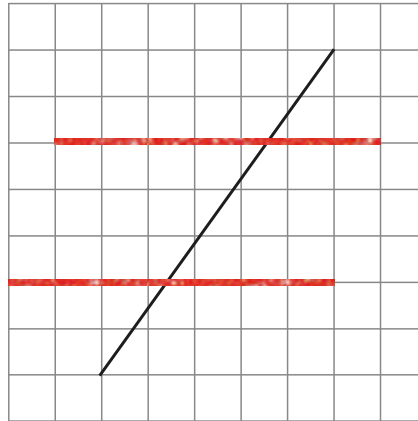
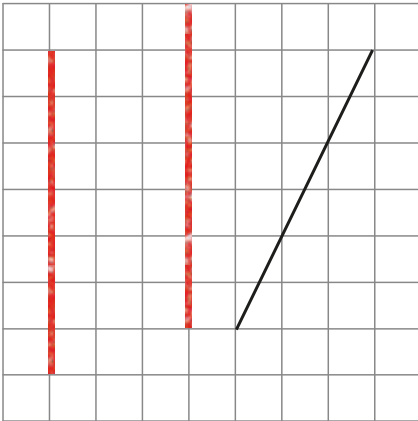
Tu peux colorier
à ta convenance.



1 Coche sous les cases si les droites sont parallèles.

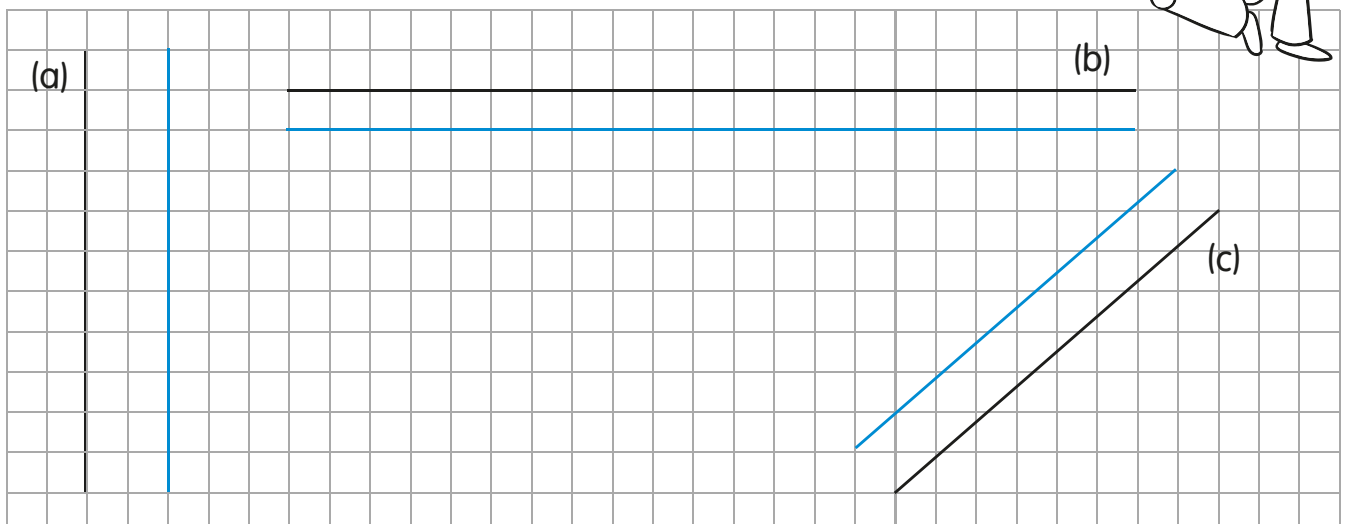
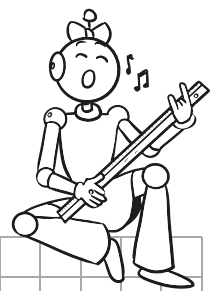


2 Repasse en rouge les droites parallèles.

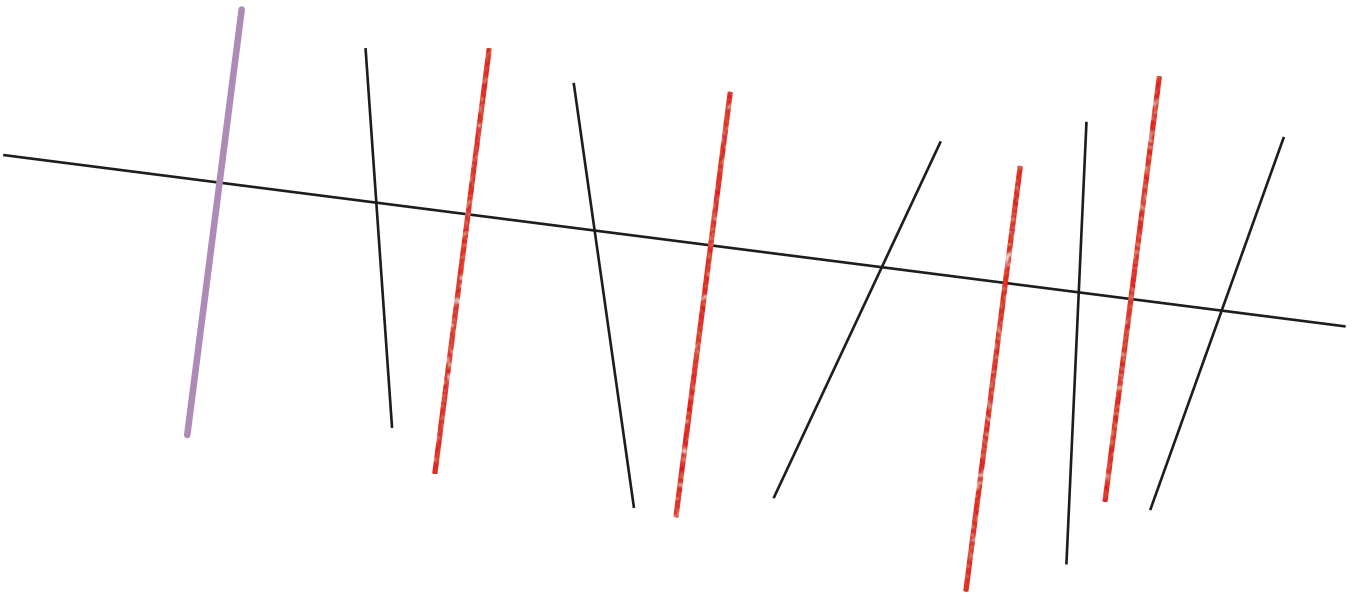


3 Lis les consignes et trace.

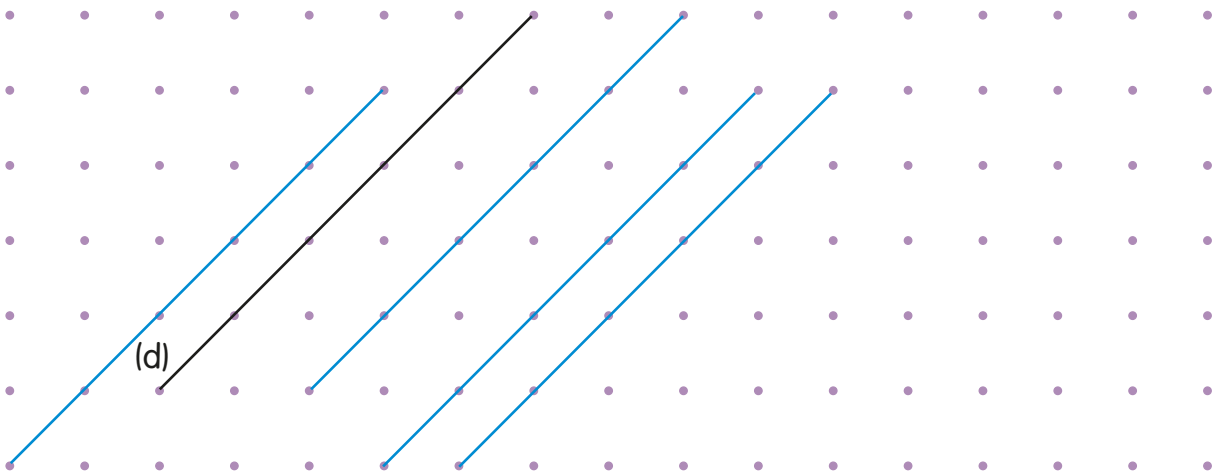
1. Trace une droite parallèle à la droite (a).
2. Trace une droite parallèle à la droite (b).
3. Trace une droite parallèle à la droite (c).



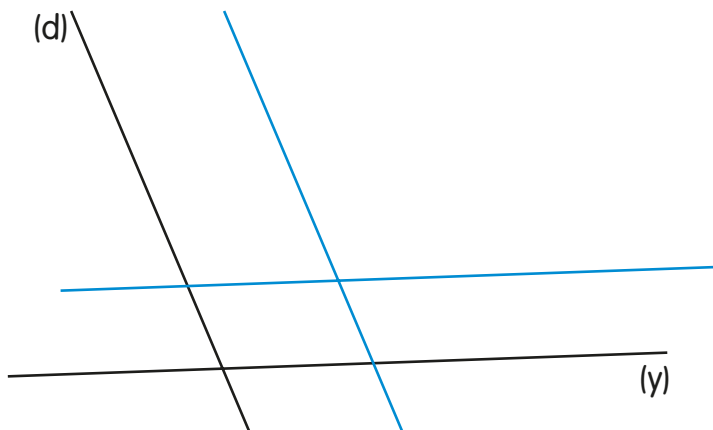
1 Repasse en rouge toutes les droites parallèles à la droite violette.



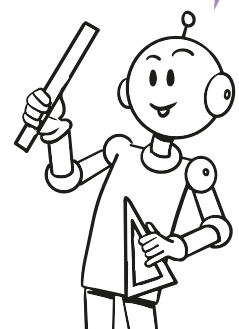
2 Trace 4 droites parallèles à la droite (d).



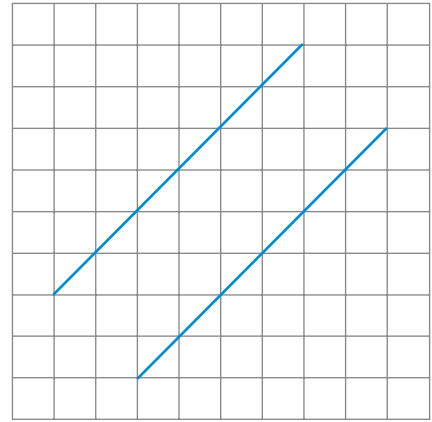
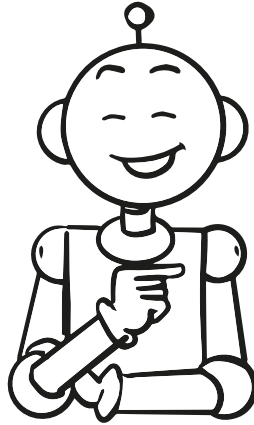
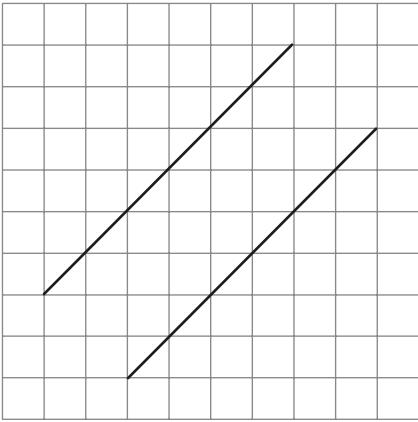
3 Trace 1 droite parallèle à la droite (d) et une autre à la droite (y).



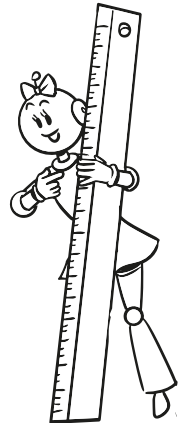
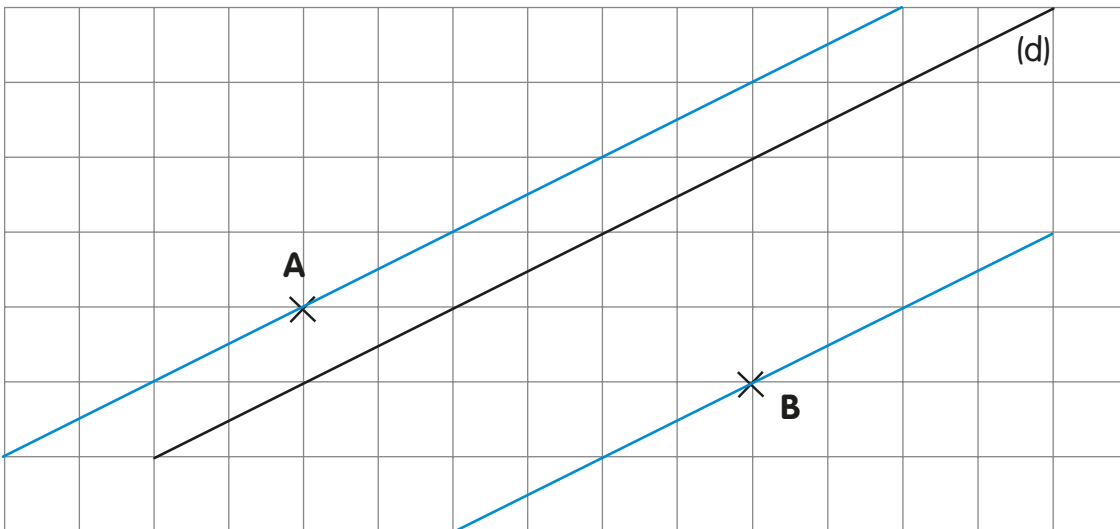
Utilise ta règle et ton équerre pour tracer des droites parallèles.



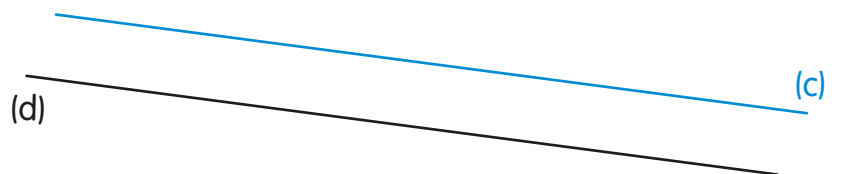
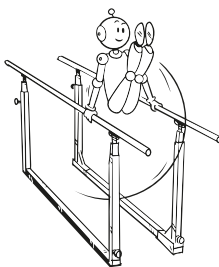
1 Reproduis ces 2 droites parallèles sur le quadrillage.



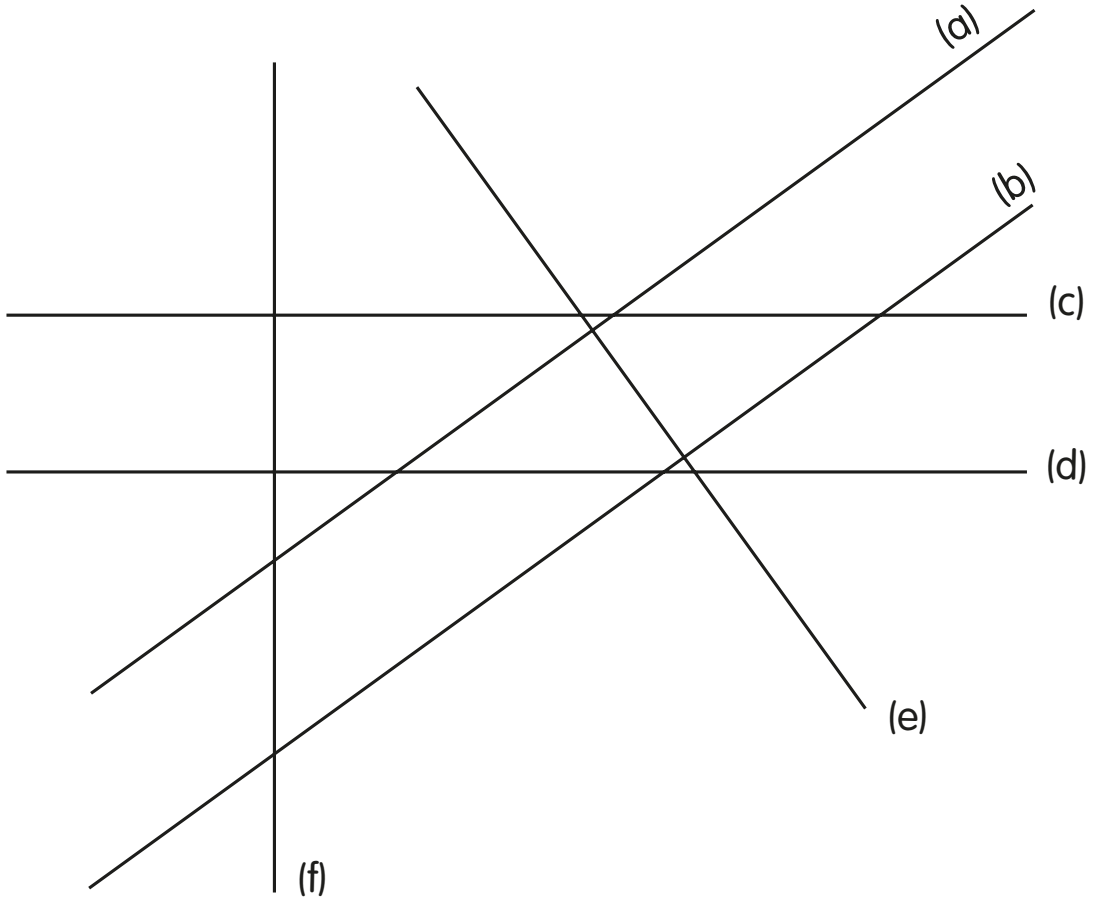
2 À l'aide de ta règle uniquement, trace la droite parallèle à la droite (d) passant par le point A et la droite parallèle à la droite (d) passant par le point B.



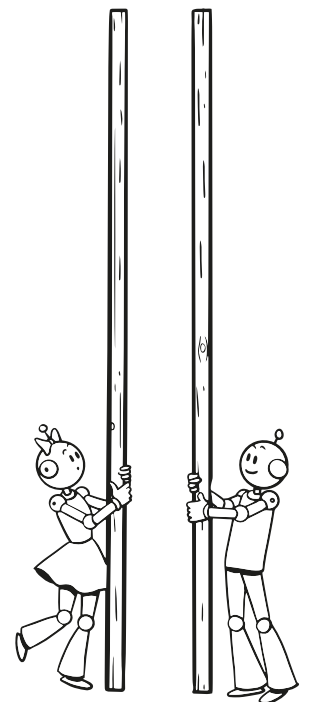
3 Trace une droite (c) parallèle à la droite (d).



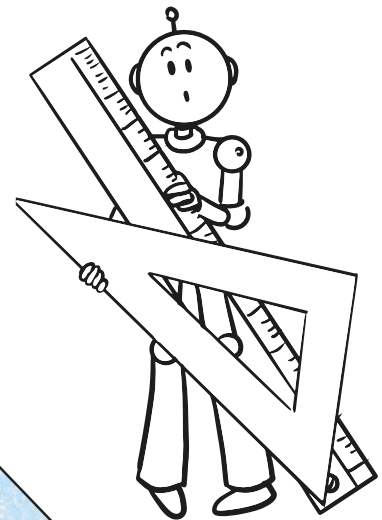
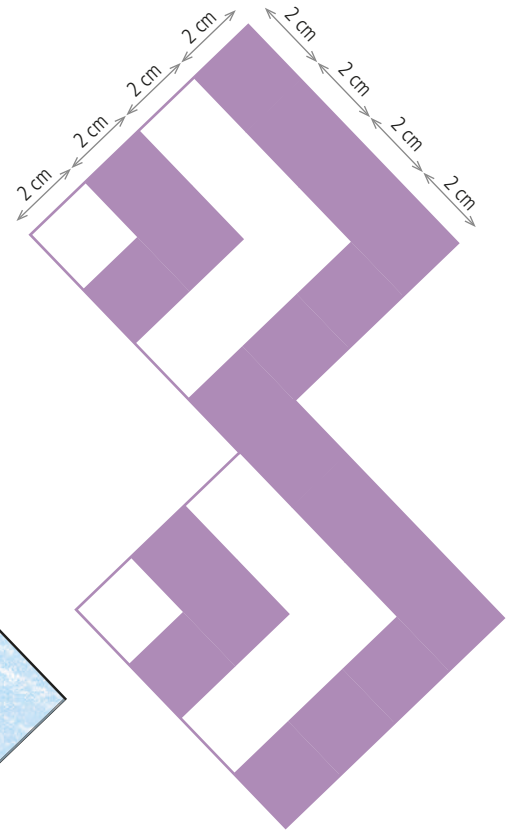
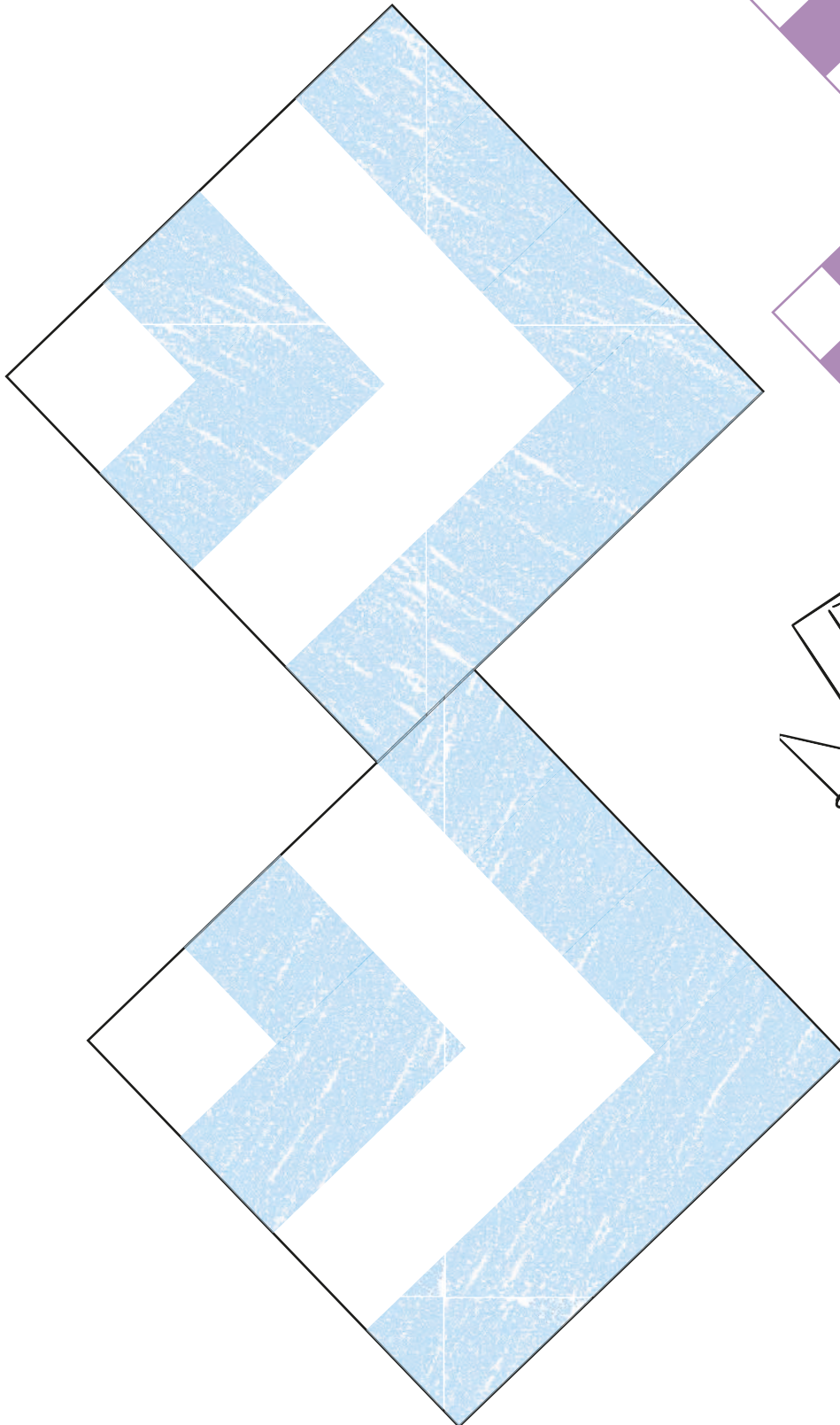
1 Complète le tableau avec les symboles \perp (perpendiculaire) ou $//$ (parallèle).



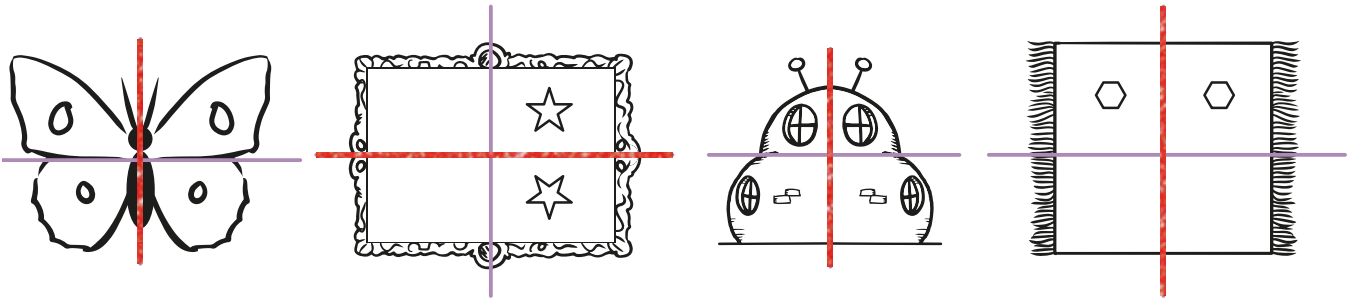
	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
(a)		//			\perp	
(b)	//				\perp	
(c)				//		\perp
(d)			//			\perp
(e)	\perp	\perp				
(f)			\perp	\perp		



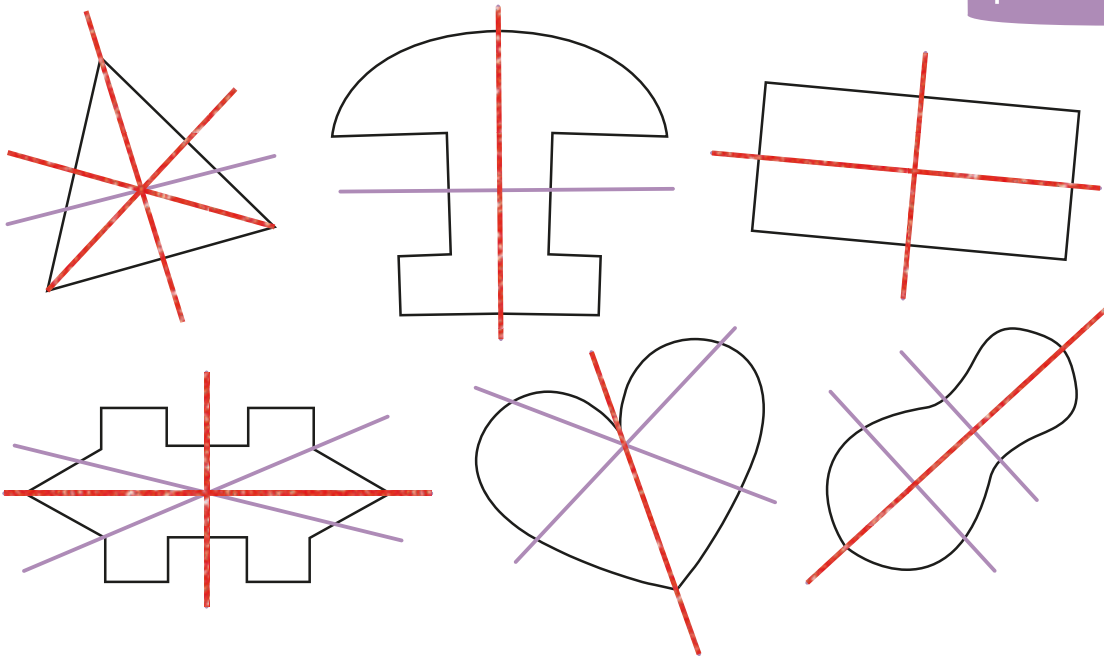
1 Reproduis le modèle en respectant les mesures indiquées.



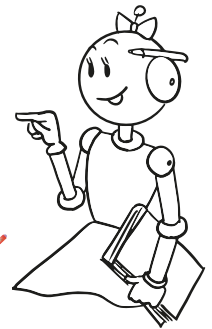
1 Repasse en rouge l'axe de symétrie.



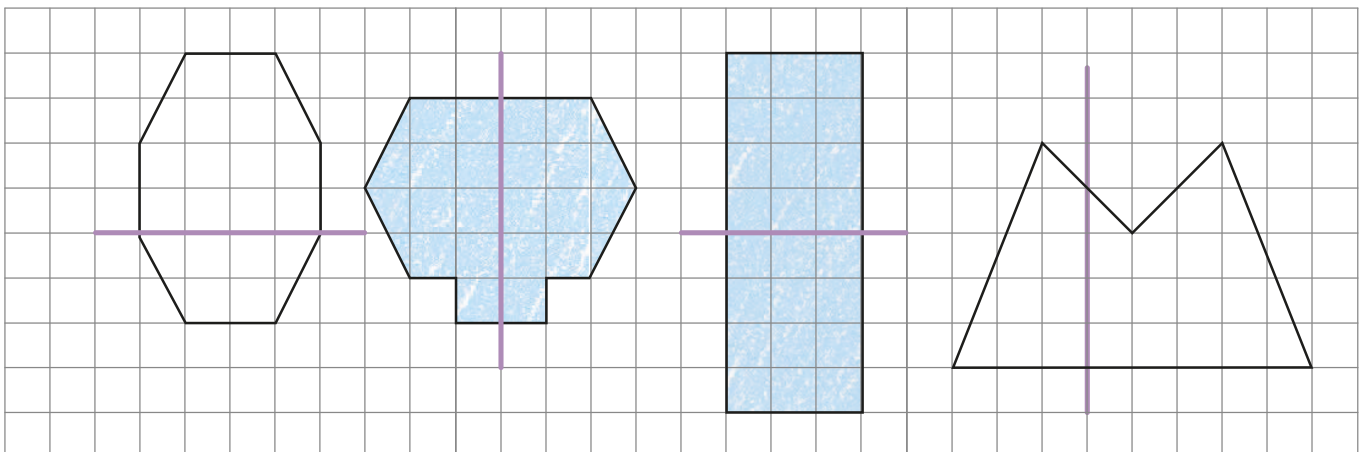
2 Repasse en rouge les axes de symétrie.



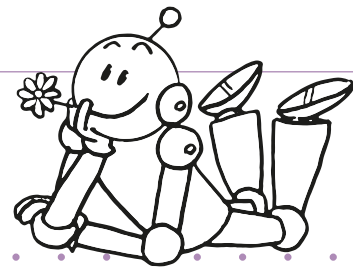
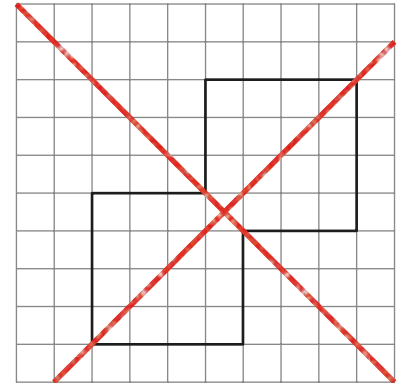
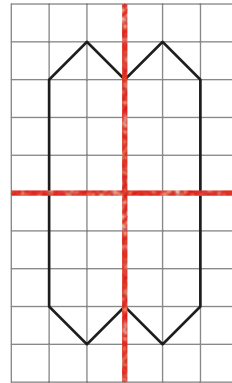
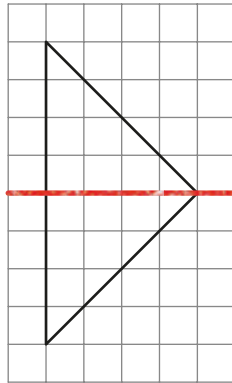
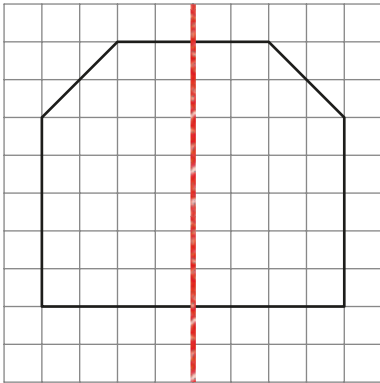
Attention ! Il peut y avoir plusieurs axes de symétrie !



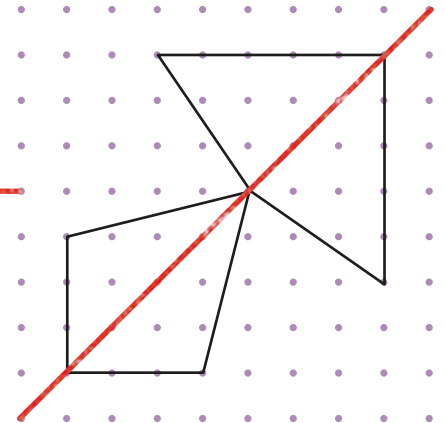
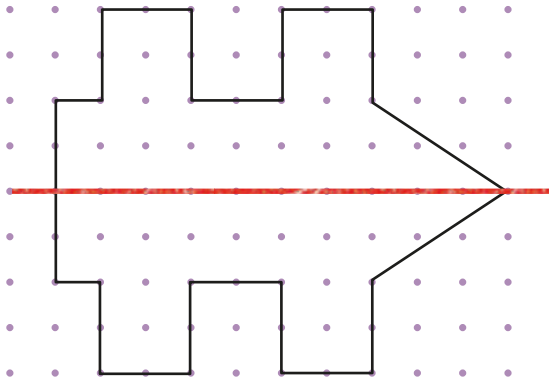
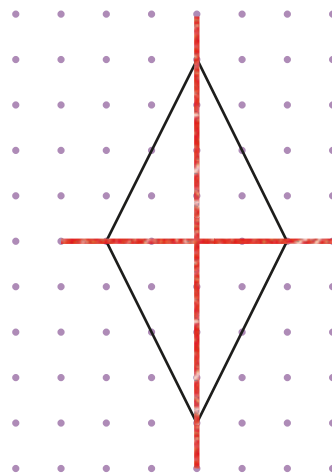
3 Colorie les figures si le trait violet est un axe de symétrie.



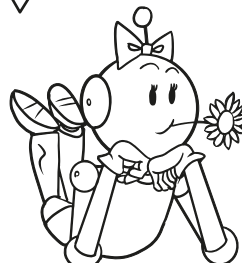
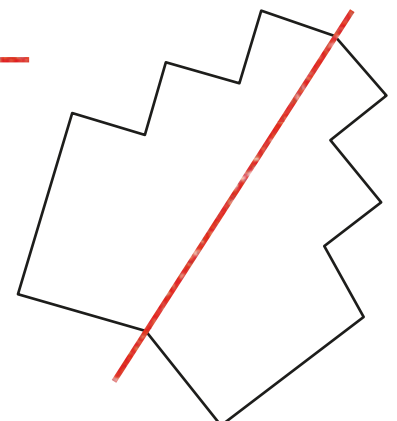
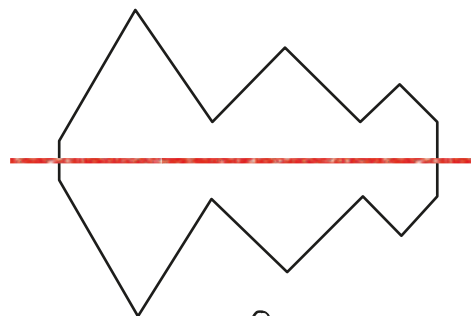
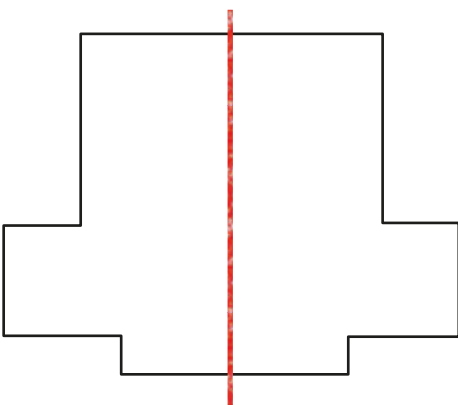
1 Trace les axes de symétrie.



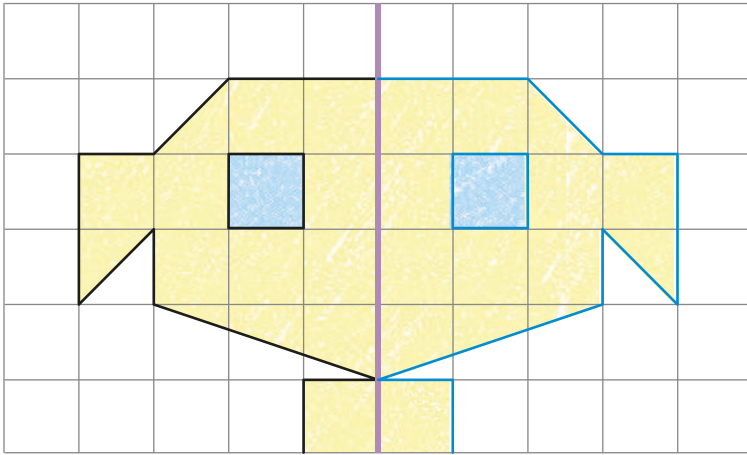
2 Trace les axes de symétrie.



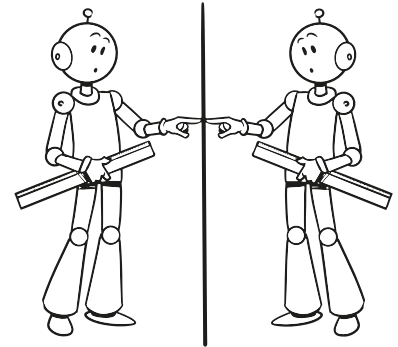
3 Trace les axes de symétrie.



1 Complète cette figure par symétrie, puis colorie.

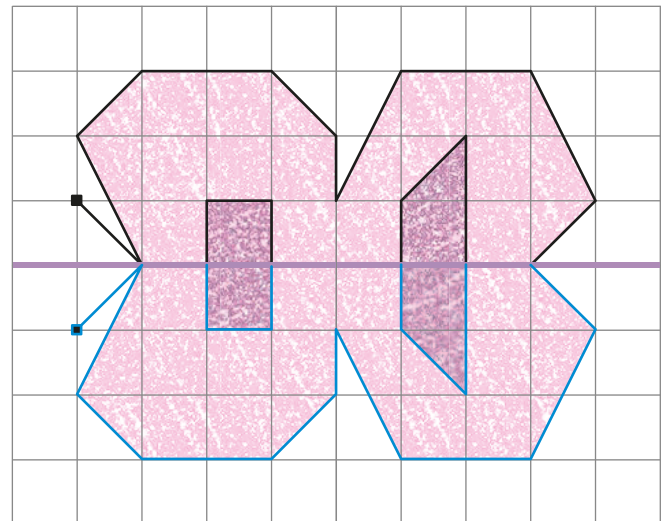
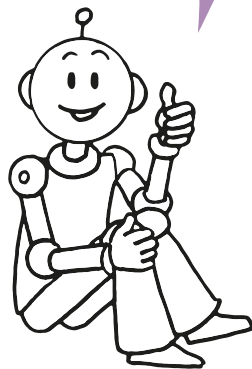


Compte bien tes carreaux à partir de l'axe de symétrie !

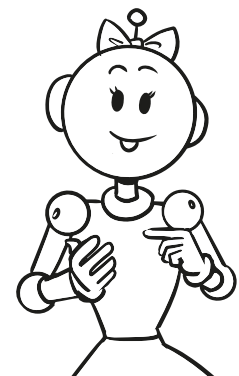
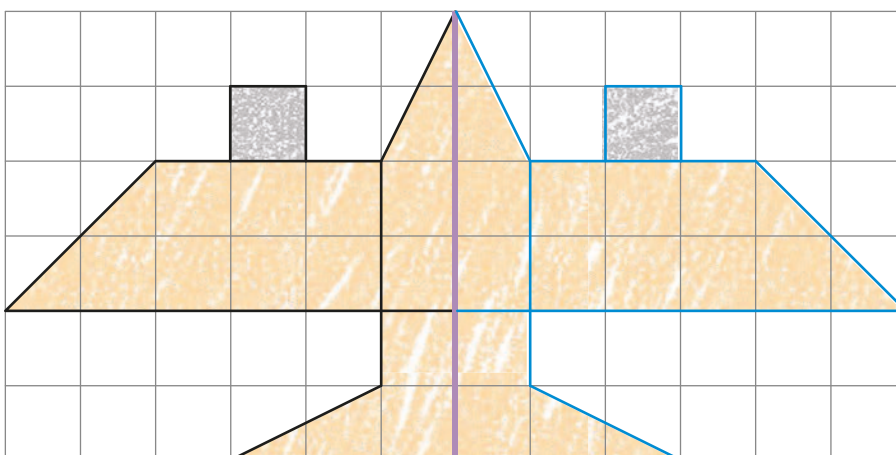


2 Complète cette figure par symétrie, puis colorie.

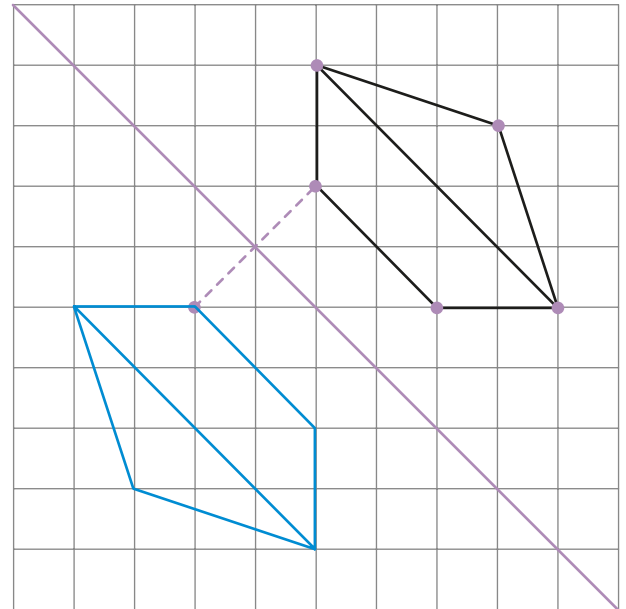
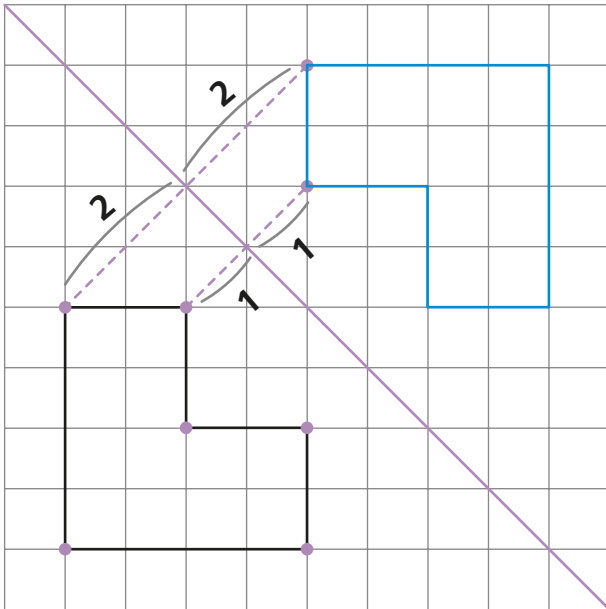
Attention ! L'axe de symétrie est horizontal.
Ton dessin va donc s'inverser vers le bas.



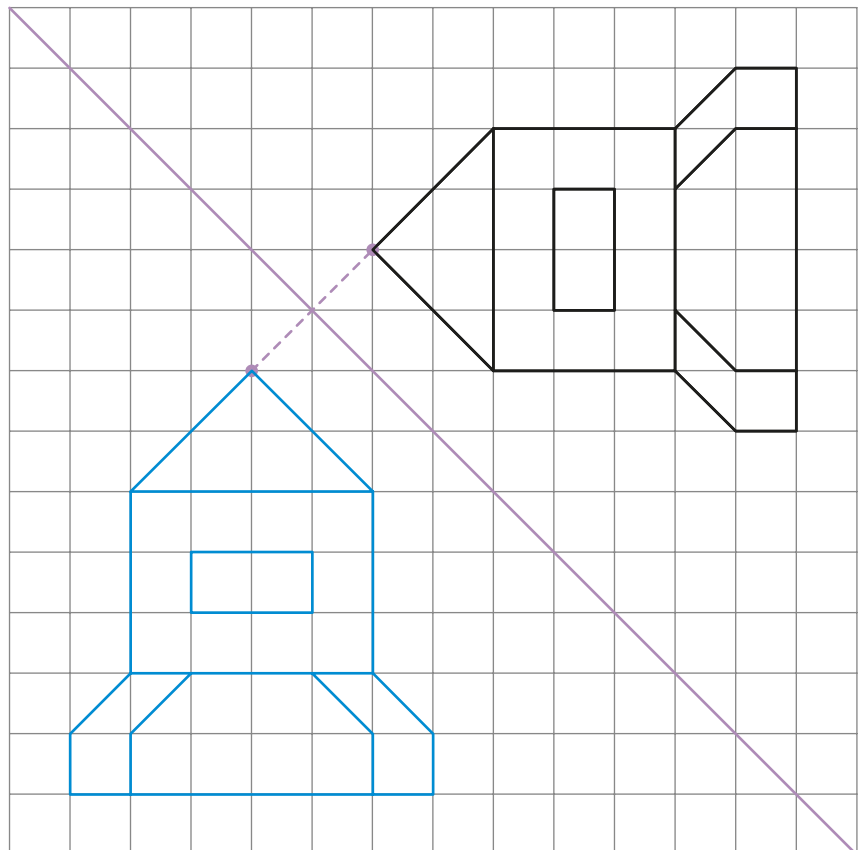
3 Complète cette figure par symétrie, puis colorie.



1 Trace le symétrique de ces figures par rapport à leur axe de symétrie.

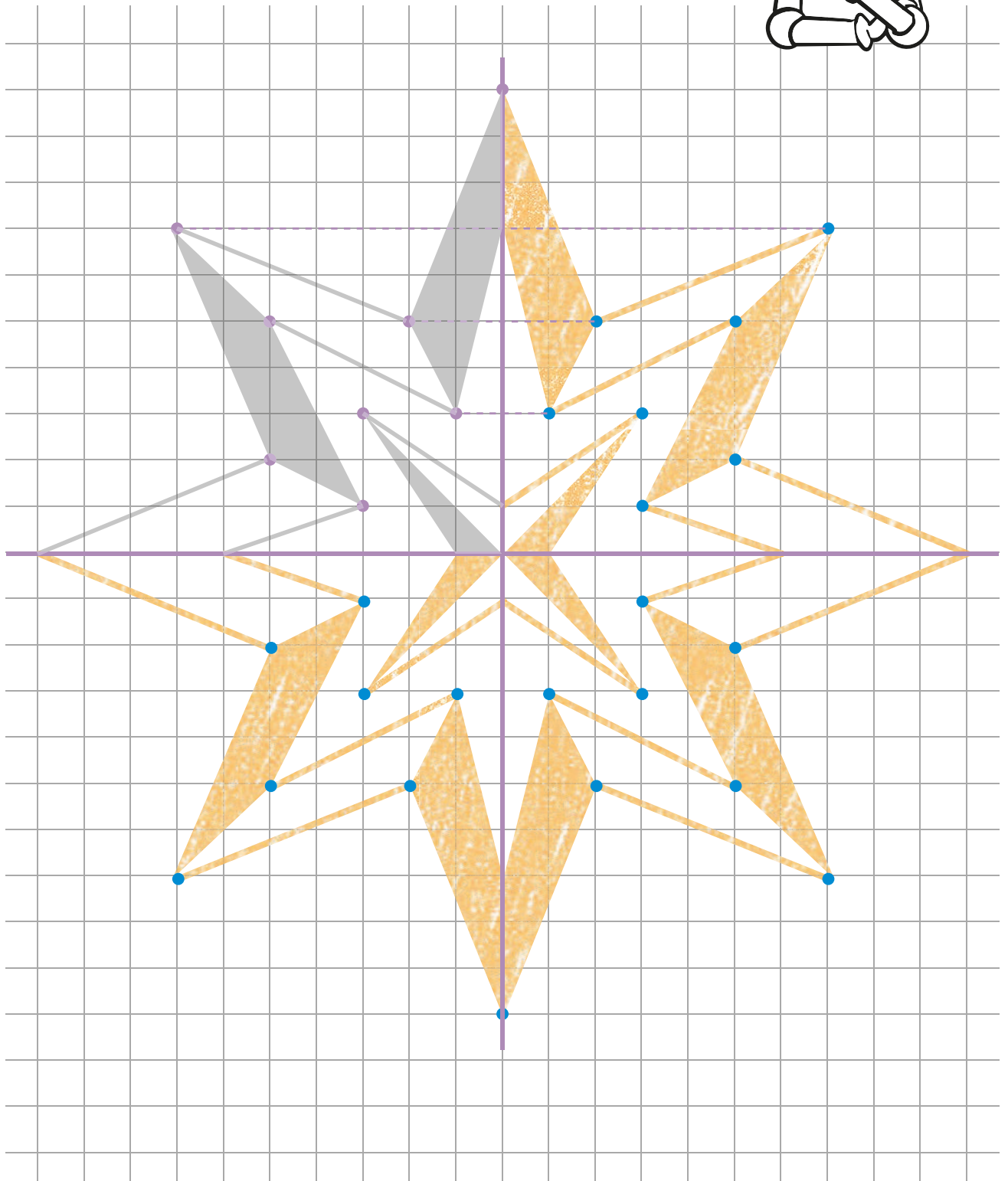
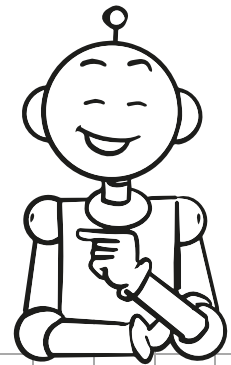


2 Trace le symétrique de cette figure par rapport à son axe de symétrie.



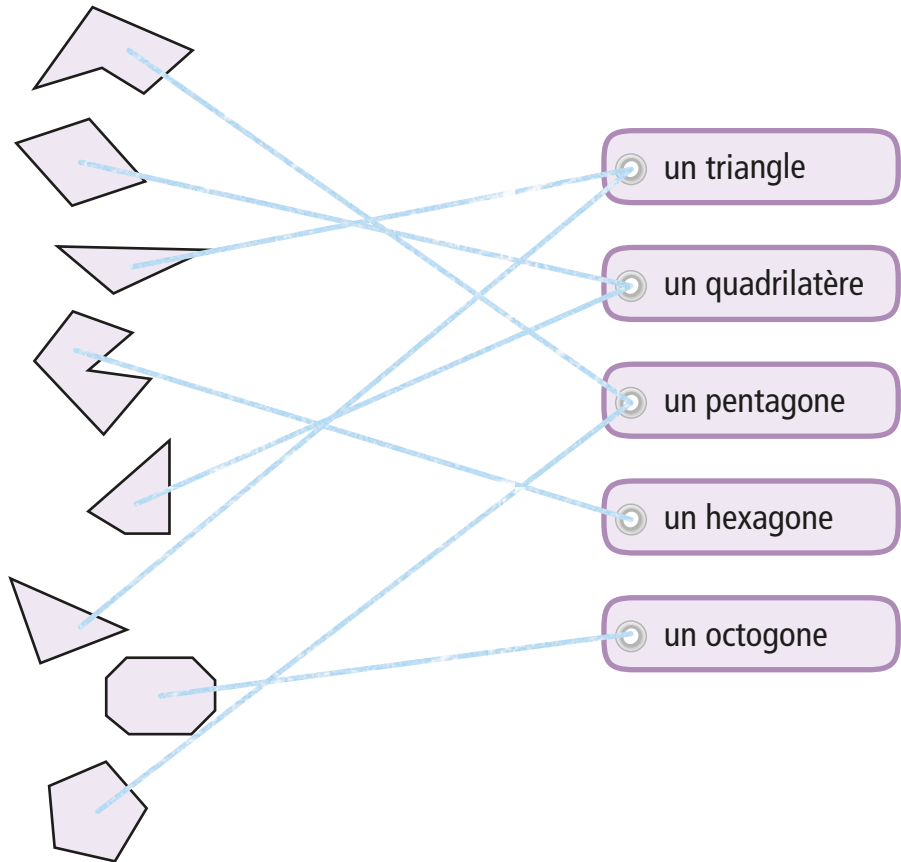
1 Complète la figure par rapport aux 2 axes de symétrie.

Pour chaque point,
compte bien le nombre de carreaux
jusqu'à l'axe de symétrie
et reporte-le de l'autre côté.

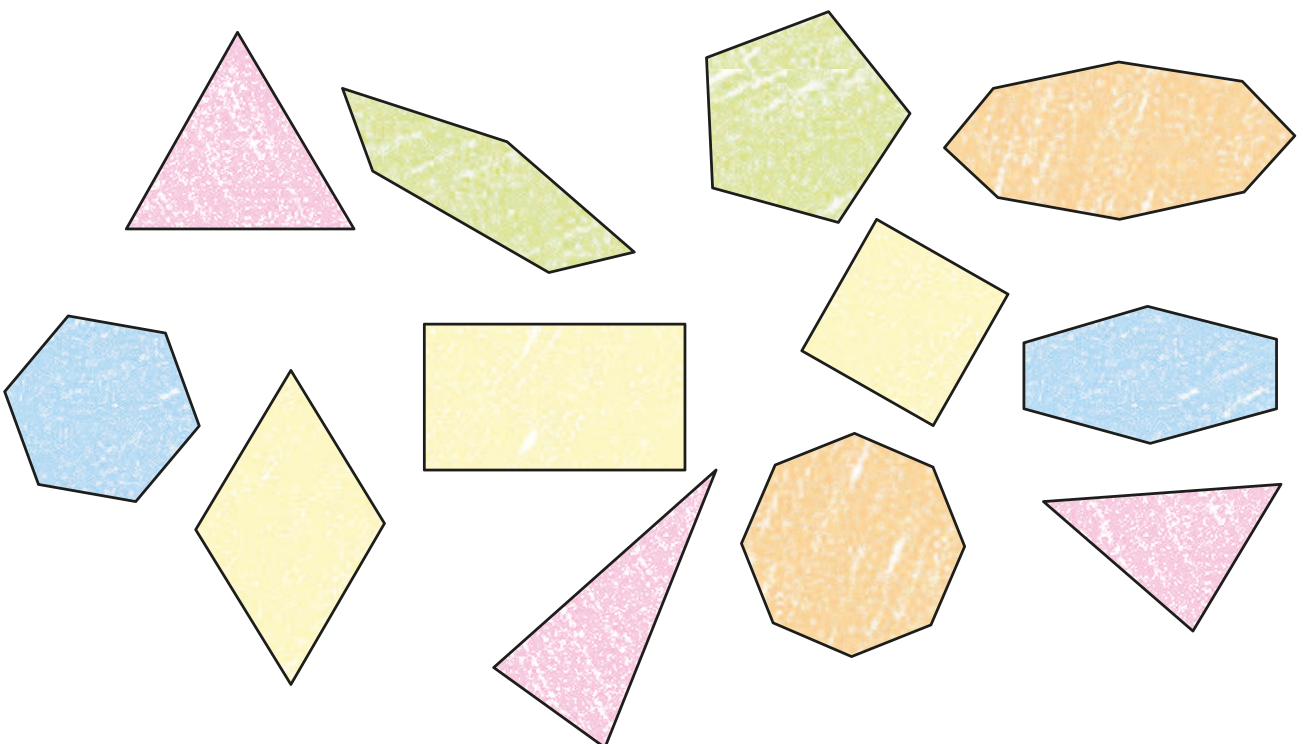


1 Relie chaque polygone à son nom.

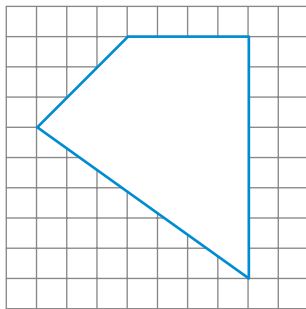
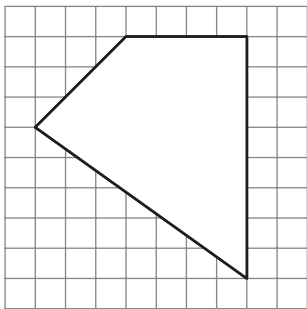
Attention !
Une étiquette peut avoir
plusieurs réponses !



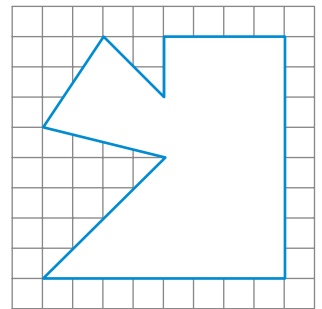
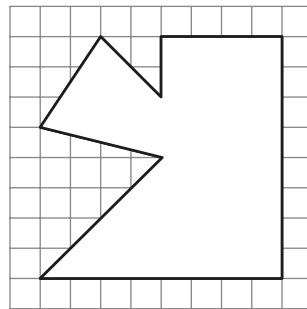
2 Observe ces figures puis colorie selon le code couleur : les triangles en rose, les quadrilatères en jaune, les pentagones en vert, les hexagones en bleu et les octogones en orange.



1 Reproduis les figures sur les quadrillages et précise de quel type de polygone il s'agit.

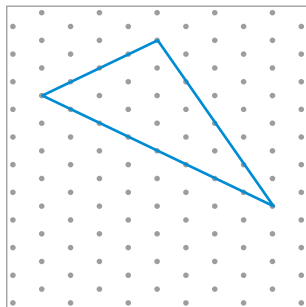
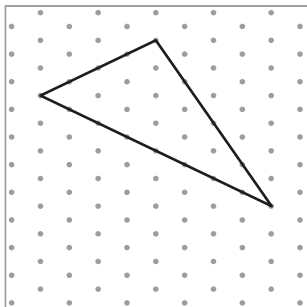


Il s'agit d'un quadrilatère.

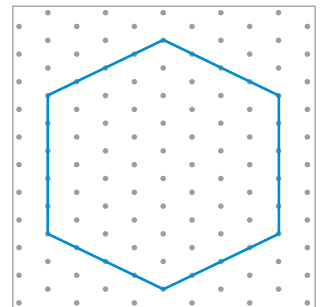
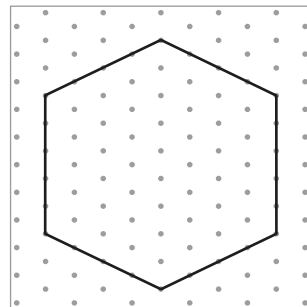


Il s'agit d'un octogone.

2 Reproduis les figures sur le réseau de points et précise de quel type de polygone il s'agit.

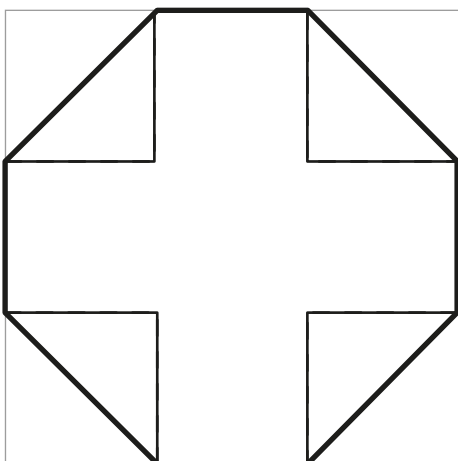


Il s'agit d'un triangle.

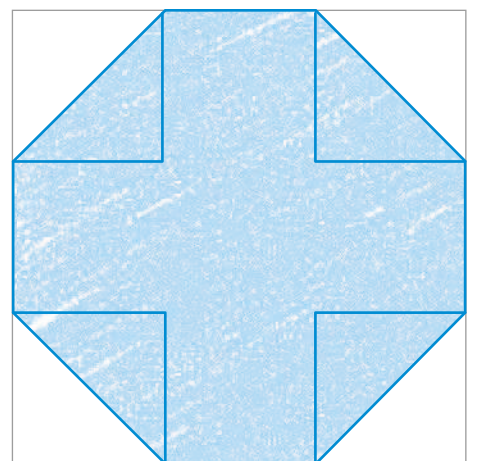
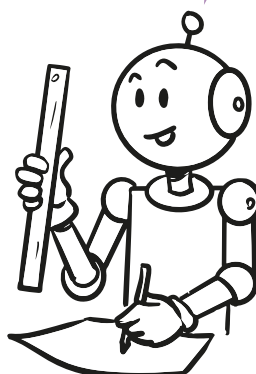


Il s'agit d'un hexagone.

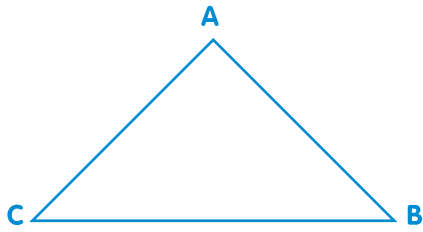
3 Observe la figure de gauche et reproduis-la dans le carré de droite. Colorie ensuite l'octogone dont les côtés sont en gras.



Observe bien le modèle !
Mesure les côtés et
marque des repères.



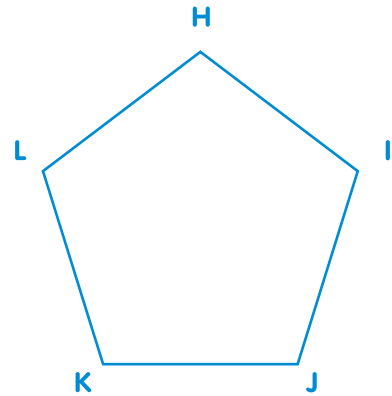
1 Trace un triangle ABC.



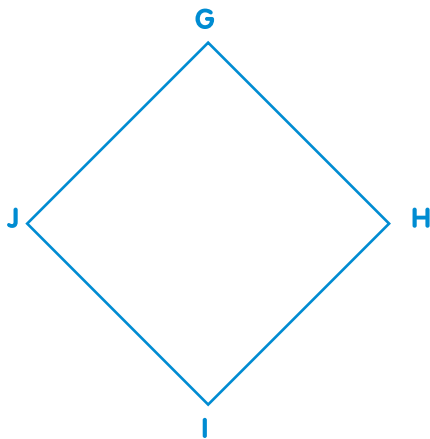
Il faut nommer les sommets dans le sens des aiguilles d'une montre.



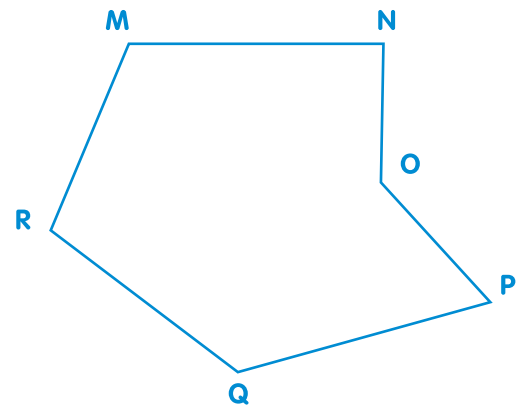
2 Trace un pentagone HIJKL.



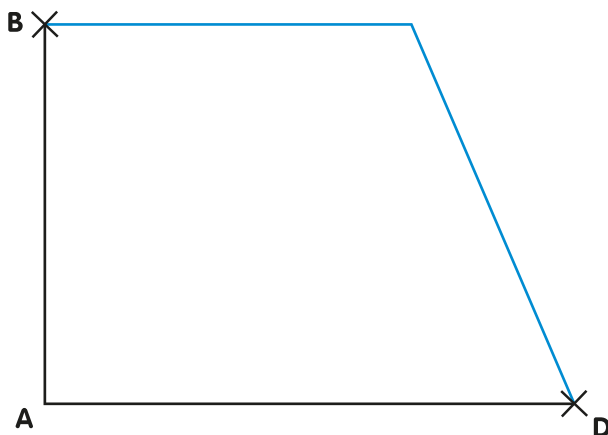
3 Trace un quadrilatère GHIJ.



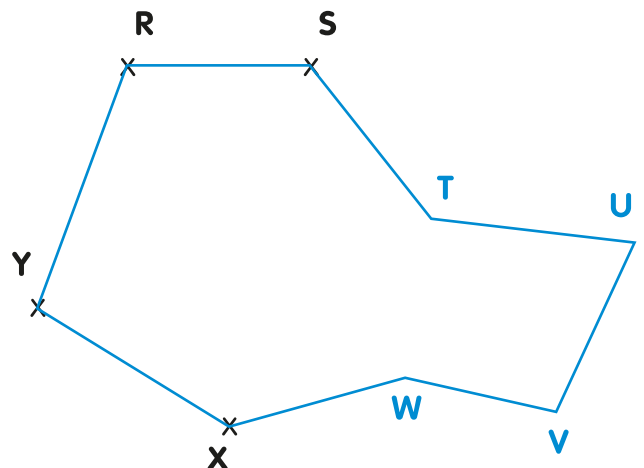
4 Trace un hexagone MNOPQR.



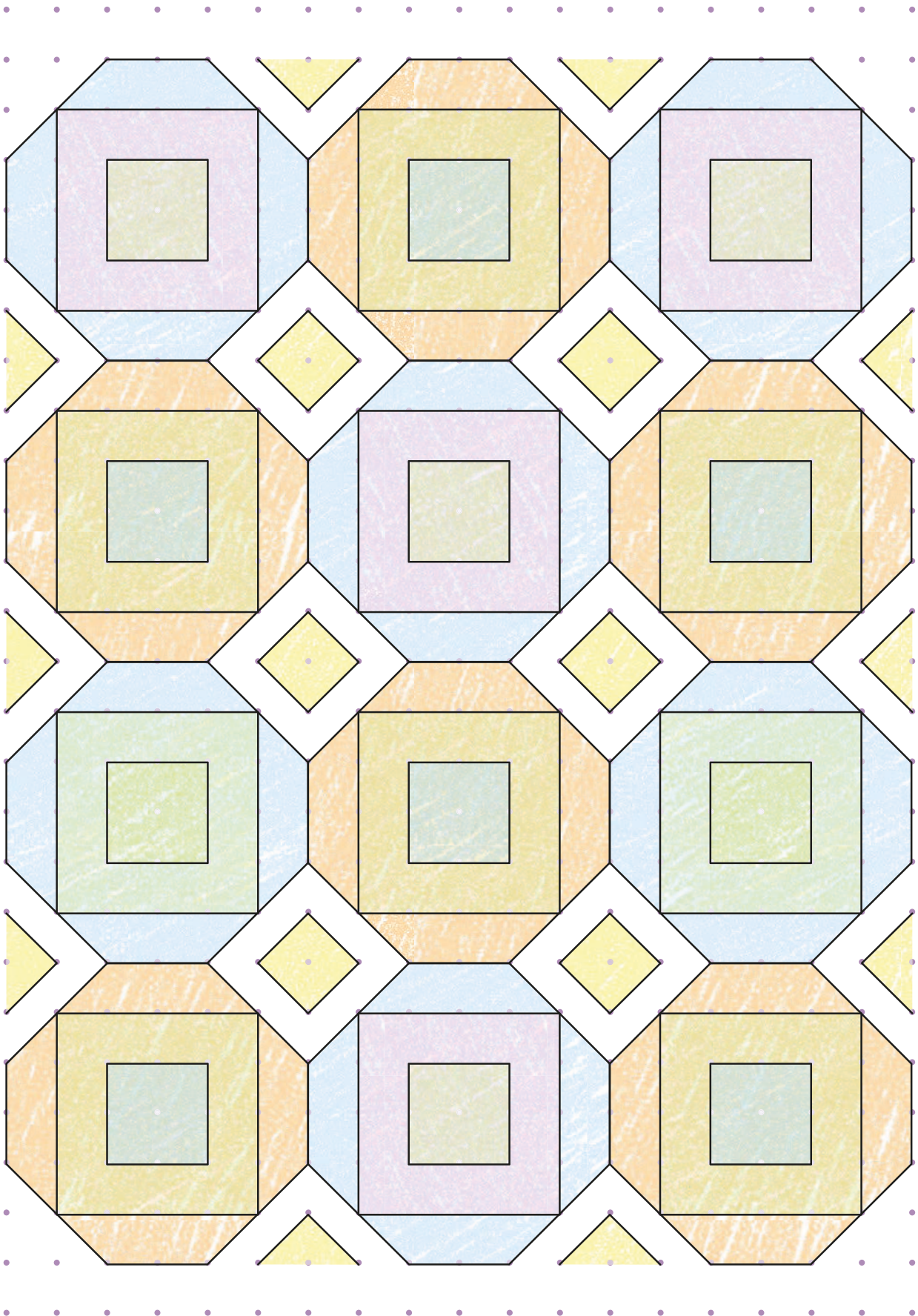
5 Complète la construction pour obtenir un quadrilatère ABCD.



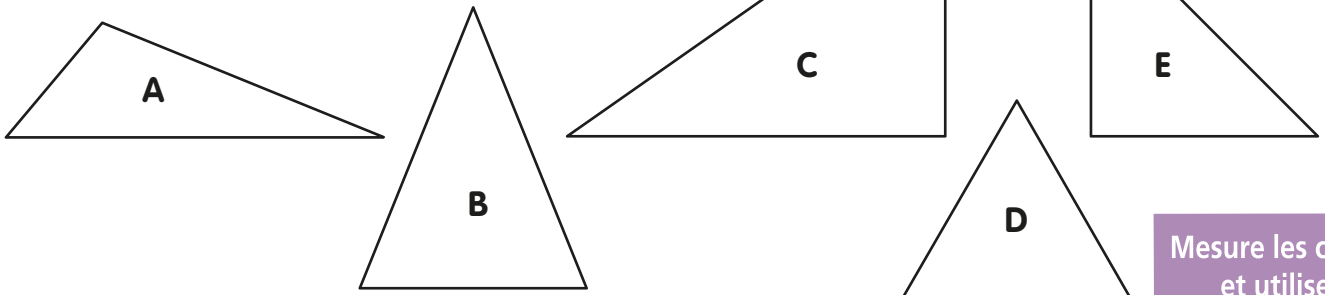
6 Complète la construction pour obtenir un octogone RSTUVWXY.



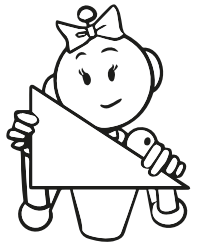
1 En t'aidant du réseau de points, reproduis le pavage jusqu'en bas de la page, puis colorie.



1 Observe ces triangles et complète le tableau.

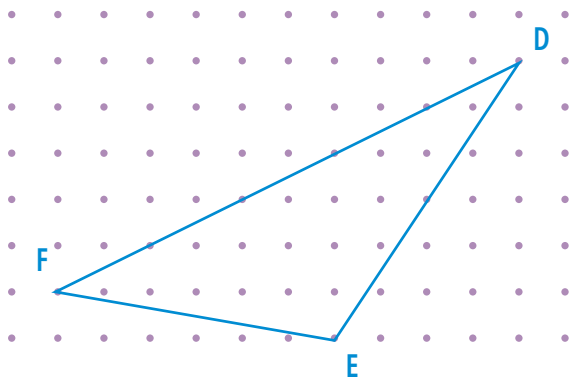


Mesure les côtés et utilise ton équerre pour les angles droits !

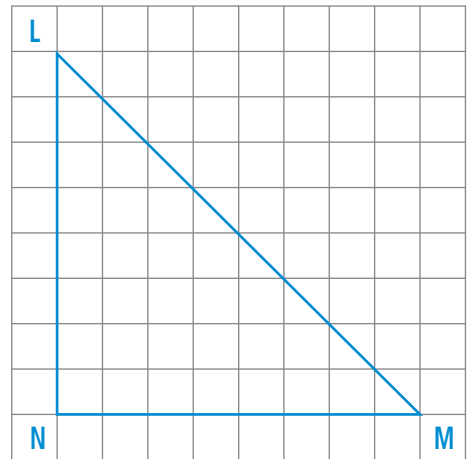


Triangles	Nombre de côtés de même mesure	Y a-t-il des angles droits ?		Nom du triangle
A	0	oui	non	triangle quelconque
B	2	oui	non	triangle isocèle
C	0	oui	non	triangle rectangle
D	3	oui	non	triangle équilatéral
E	2	oui	non	triangle rectangle

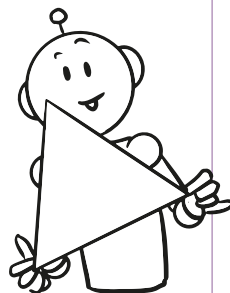
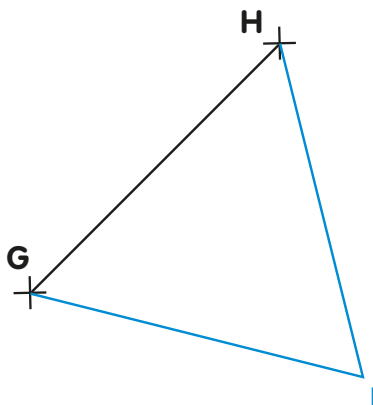
2 Trace un triangle quelconque DEF.



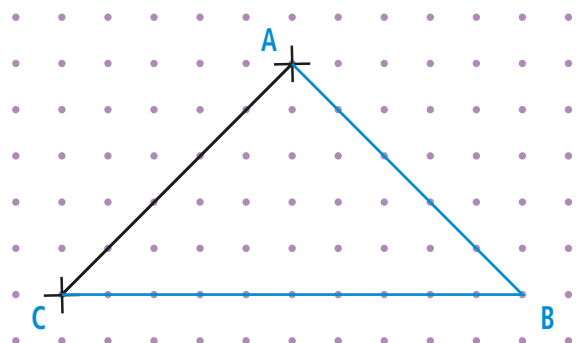
3 Trace un triangle rectangle LMN.



4 Trace un triangle équilatéral GHI.

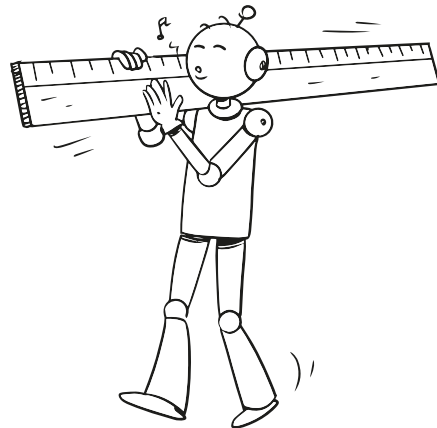
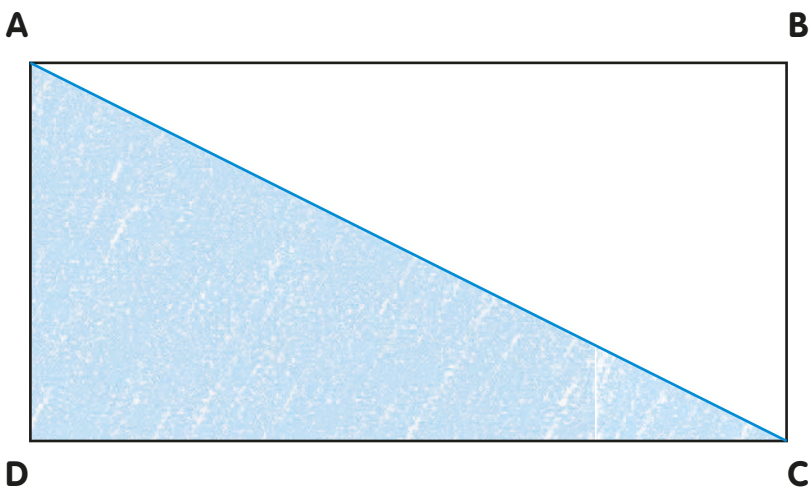


5 Trace un triangle isocèle ABC.

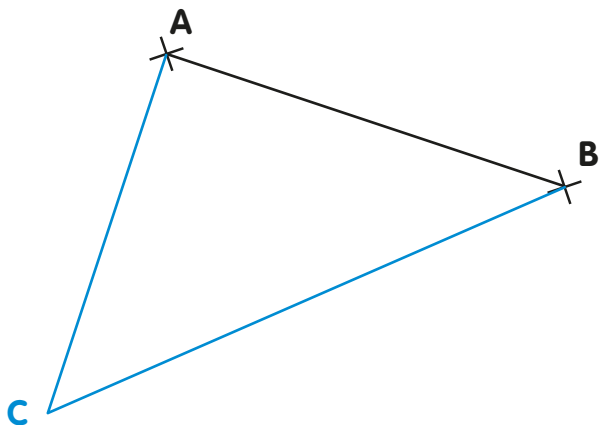


1 Trace le segment [AC]. Colorie le triangle ACD en bleu.

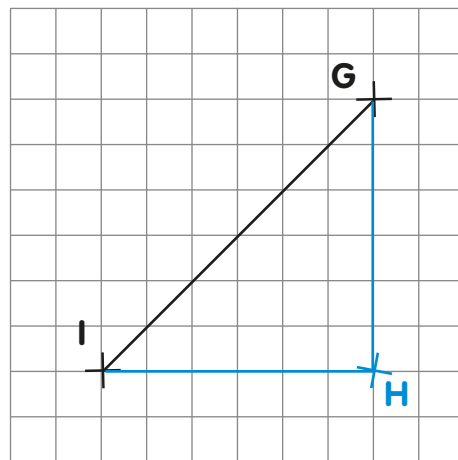
Quelle est la nature de ce triangle ? **C'est un triangle rectangle.**



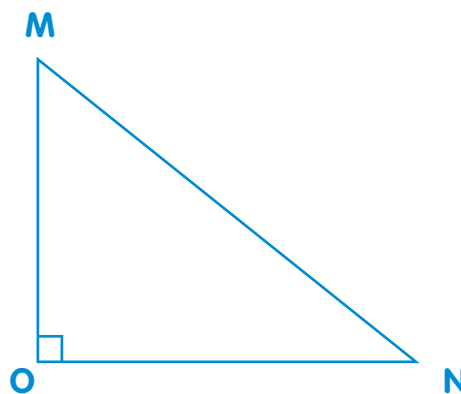
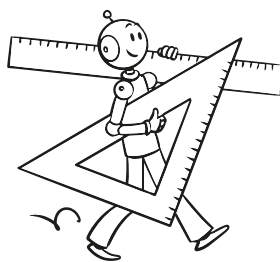
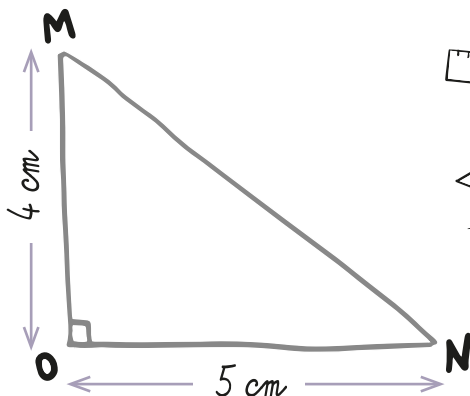
2 Complète ce triangle ABC de façon à ce qu'il soit rectangle au point A.



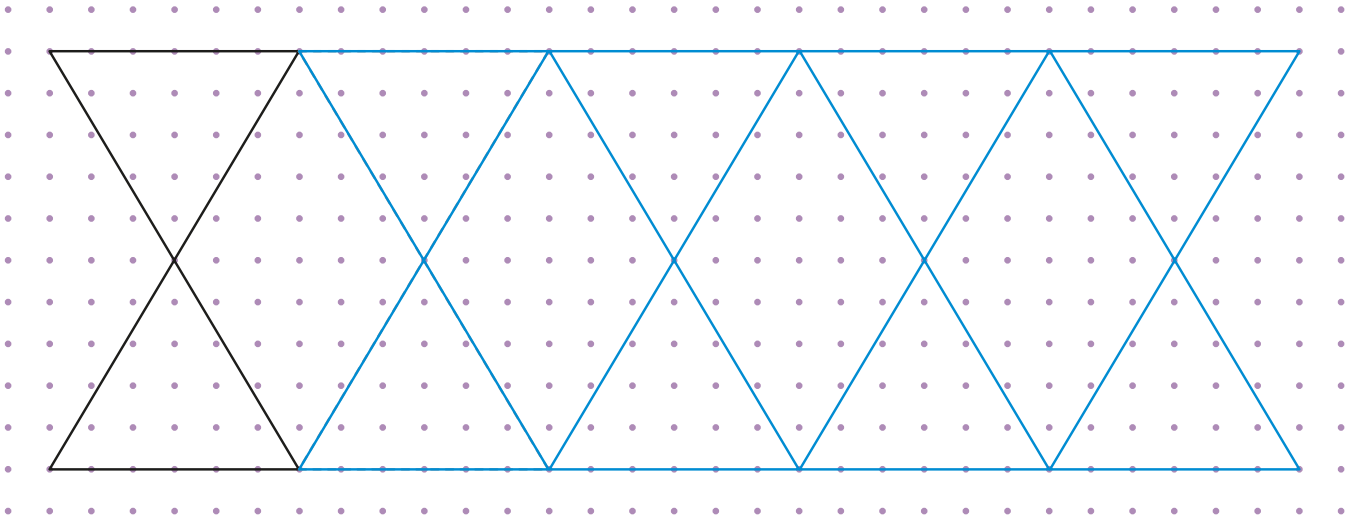
3 Place un point H tel que le triangle GHI soit rectangle en H. Trace ce triangle.



4 Trace à la règle et à l'équerre ce triangle réalisé à main levée.

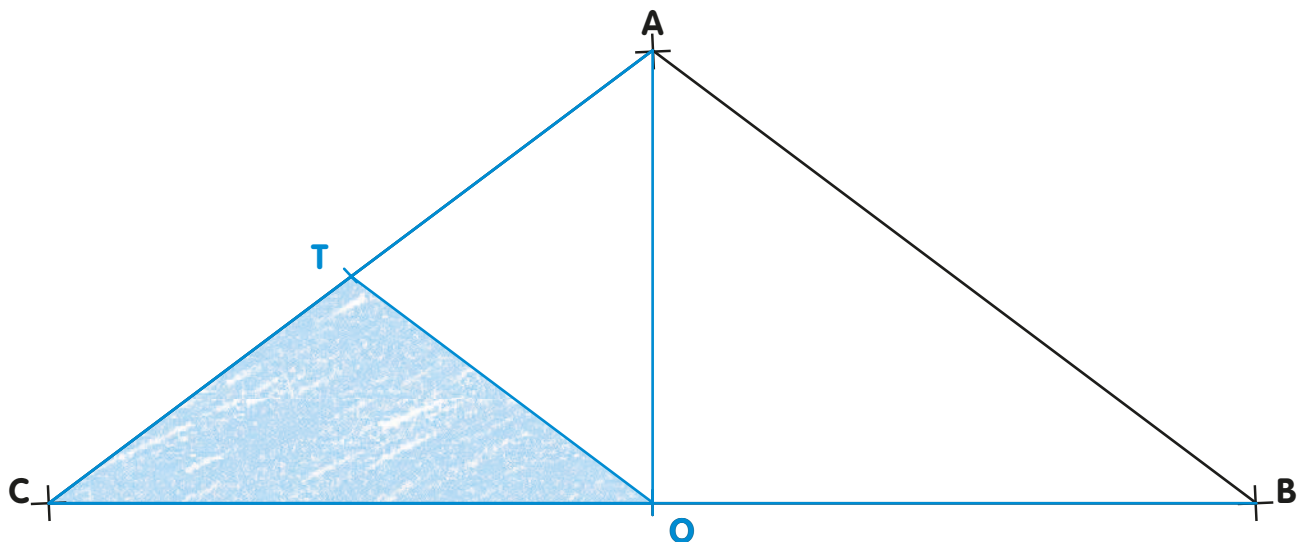


1 Reproduis ces triangles sur papier pointé.



2 Suis ce programme de construction.

1. Place le point O, milieu du segment [CB].
2. Trace le triangle AOC. De quel type de triangle s'agit-il ? **C'est un triangle rectangle.**
3. Place le point T, milieu du segment [AC].
4. Trace le segment [TO].
5. Colorie en bleu le triangle TOC. De quel type de triangle s'agit-il ? **C'est un triangle isocèle.**

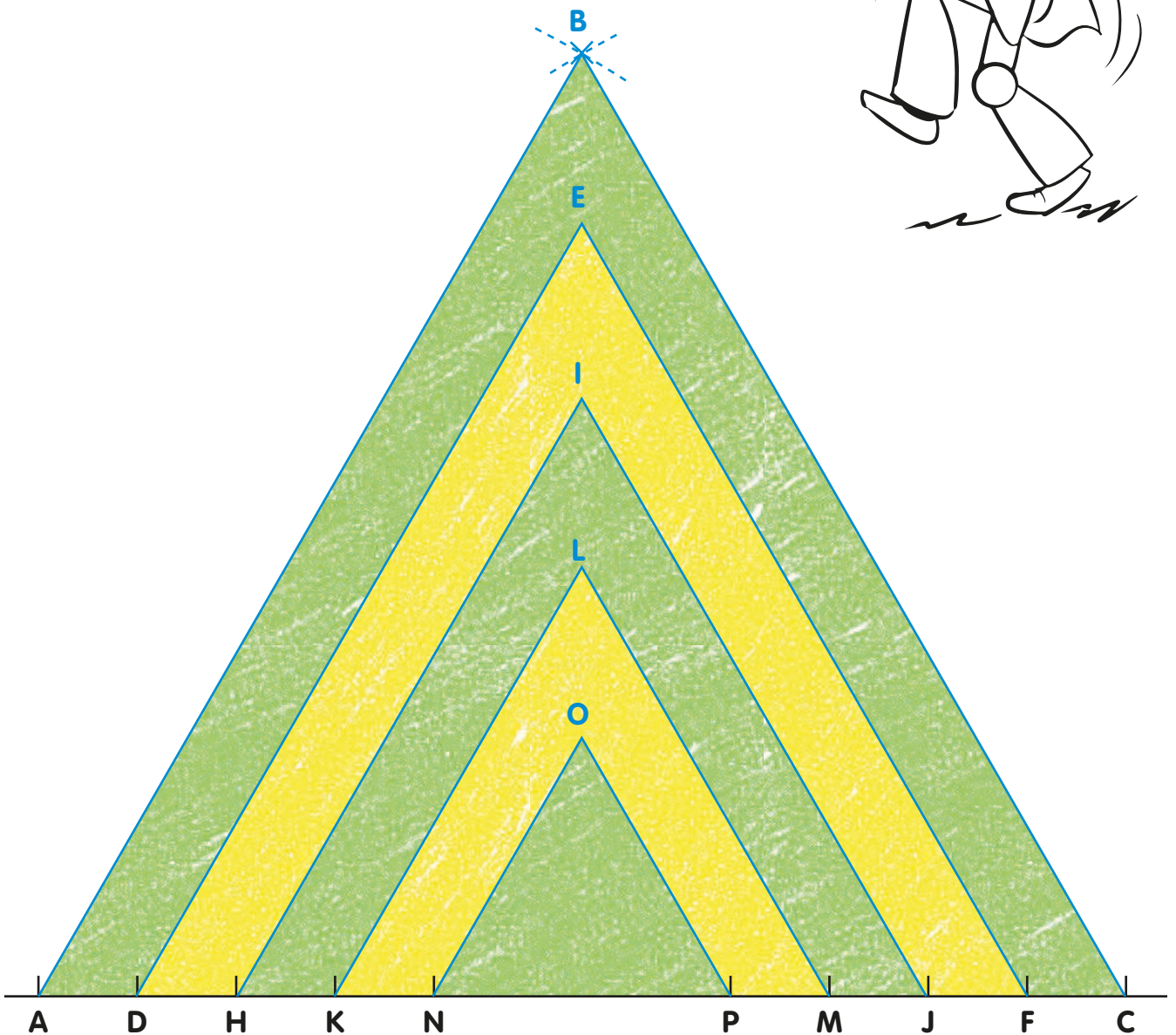


1 Lis les consignes et trace.

À l'aide de ton compas, trace le triangle équilatéral ABC.

Trace ensuite les triangles équilatéraux DEF, HIJ, KLM et NOP.

Colorie ensuite en alternant 2 couleurs.

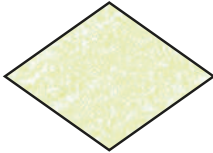


1 Colorie chaque figure, sa description et son nom d'une même couleur.



4 côtés de même longueur,
4 angles droits

Losange



Côtés opposés de même longueur,
4 angles droits

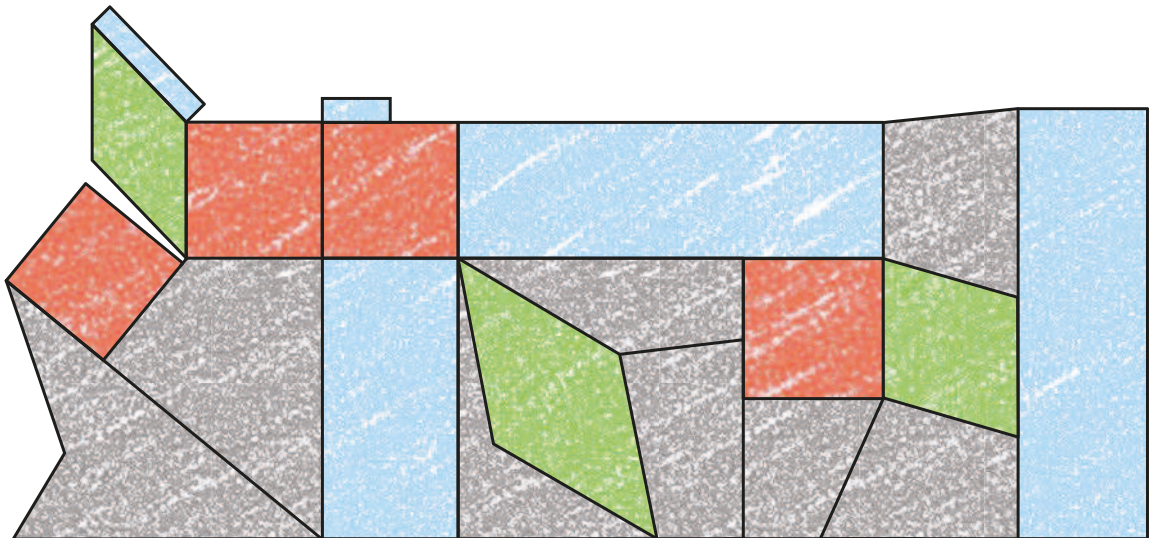
Carré



4 côtés de même longueur,
aucun angle droit

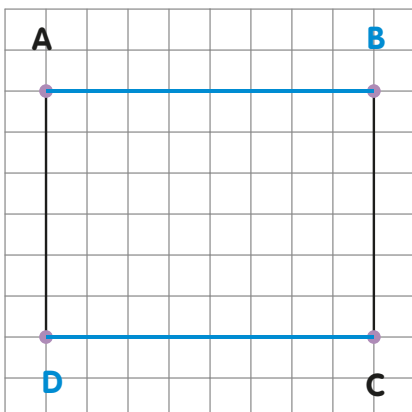
Rectangle

2 Colorie les rectangles en bleu, les carrés en rouge, les losanges en vert et les autres quadrilatères en gris.

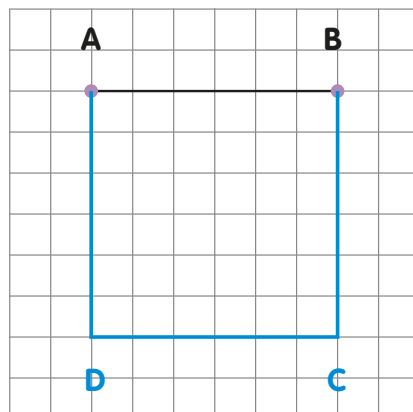


3 Complète les figures suivantes pour obtenir...

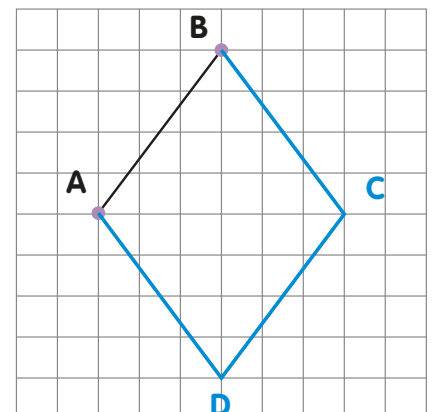
... un rectangle



... un carré



... un losange



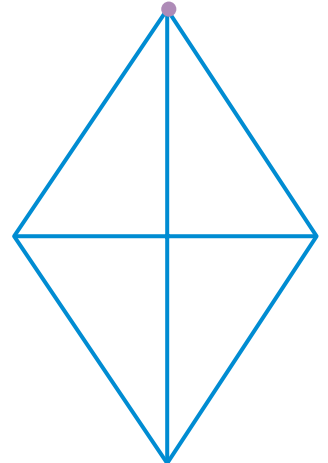
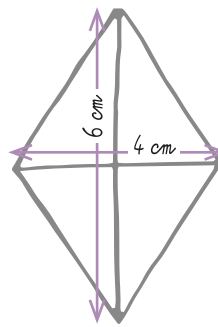
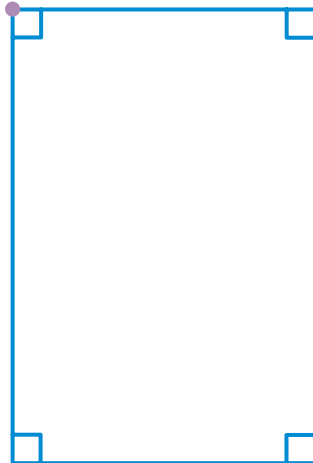
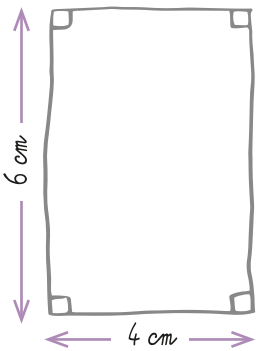
- 1 Trace un rectangle de 7 cm de longueur et de 2 cm de largeur.



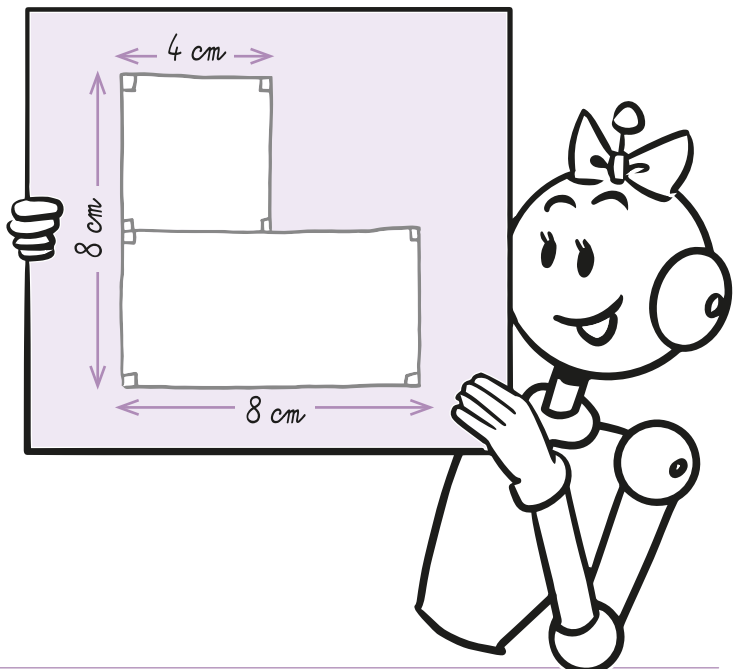
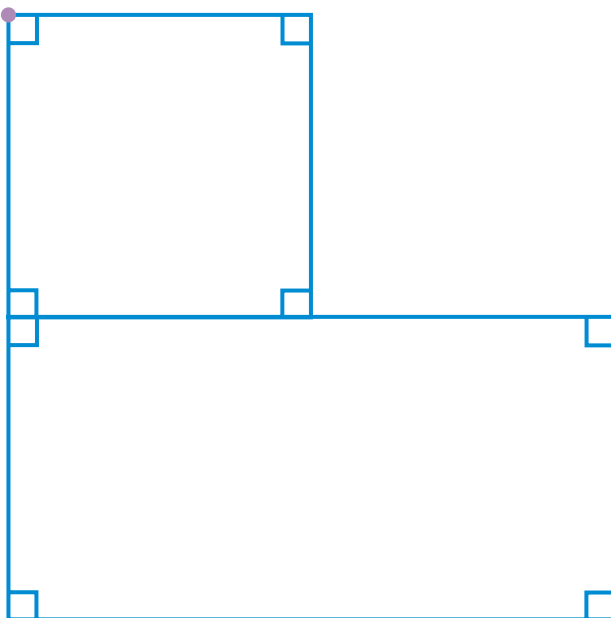
- 2 Trace un carré de 5 cm de côté.



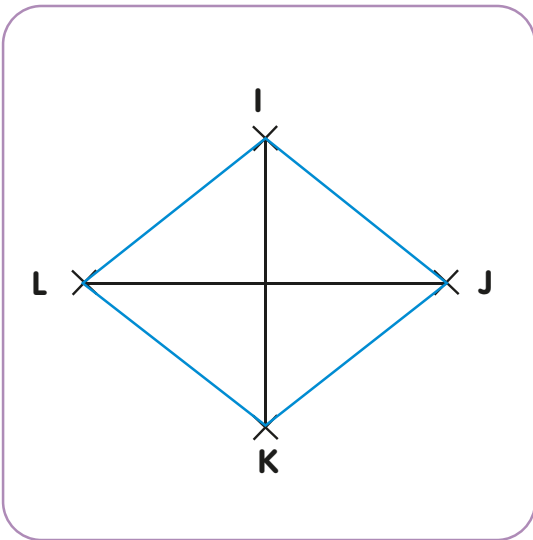
- 3 D'après ces dessins réalisés à main levée, trace à la règle et à l'équerre un rectangle, puis un losange.



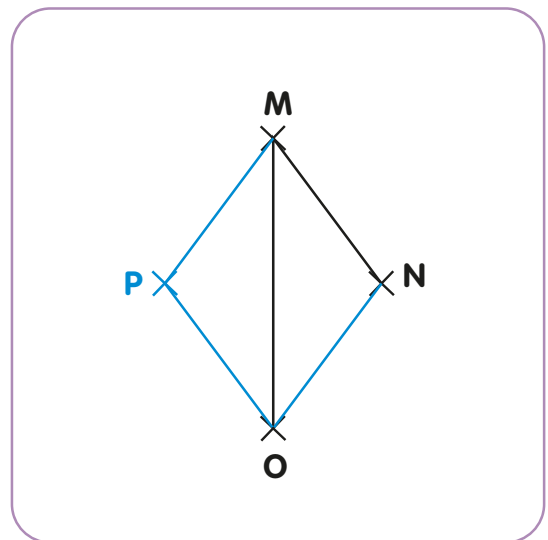
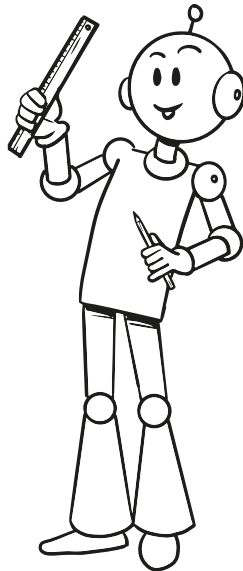
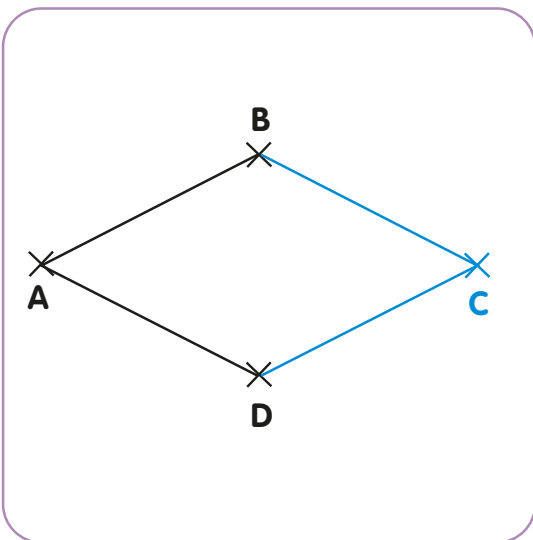
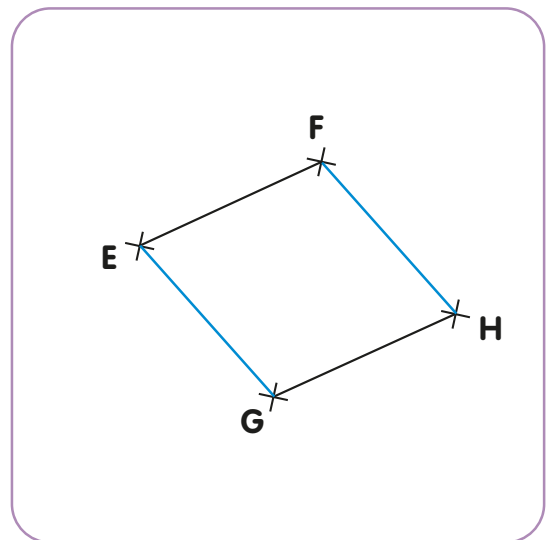
- 4 Trace à la règle et à l'équerre cette figure tracée à main levée.



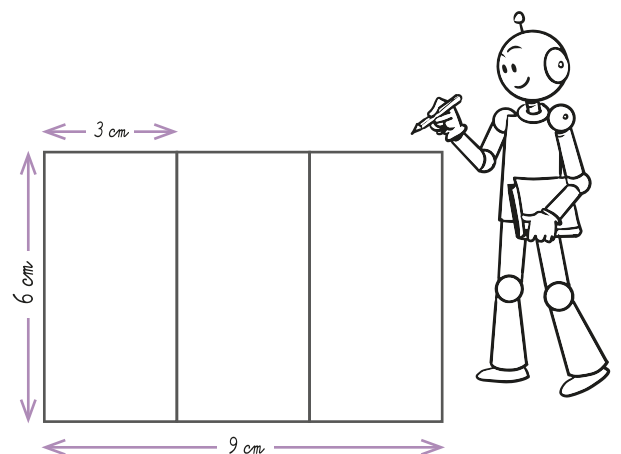
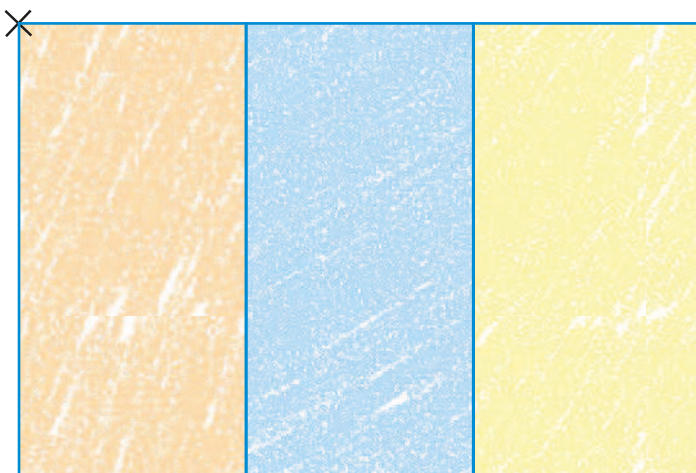
1 Complète les figures de façon à obtenir des losanges.



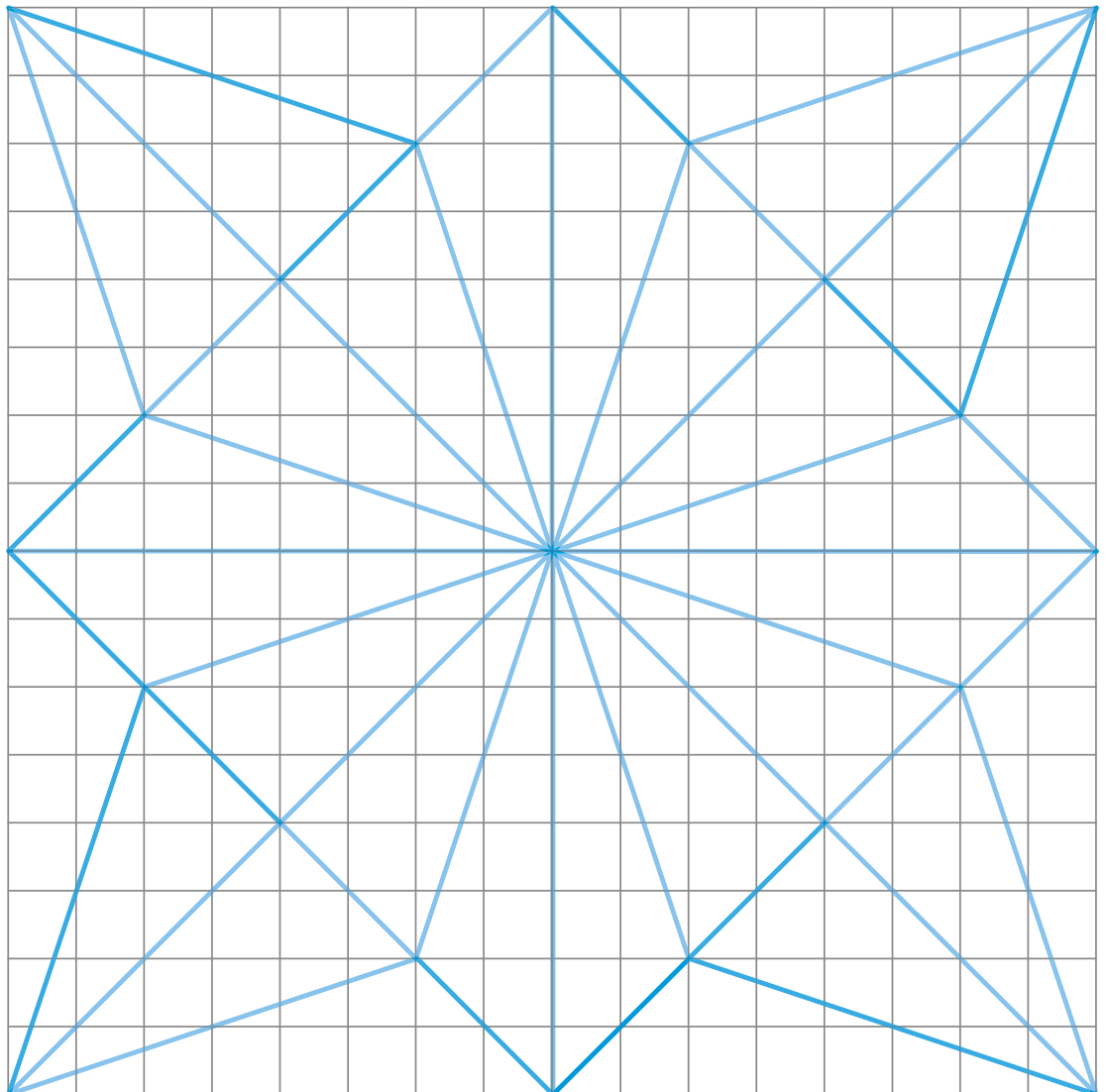
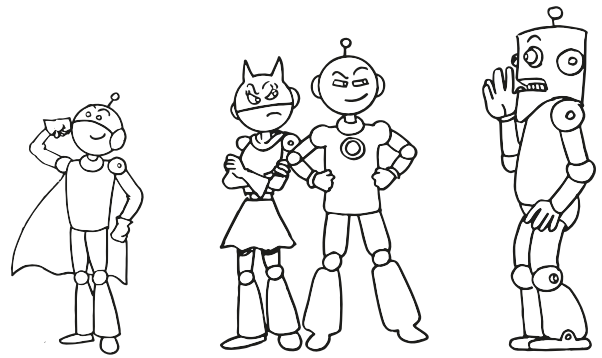
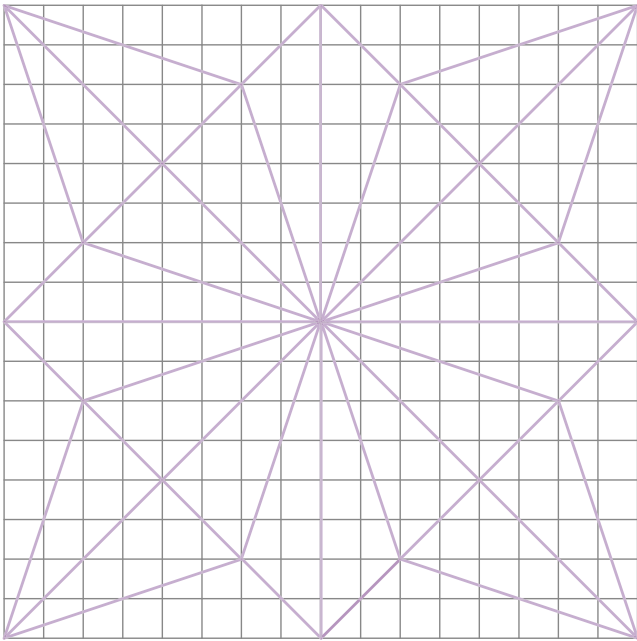
Tu peux utiliser ton compas pour certains losanges.



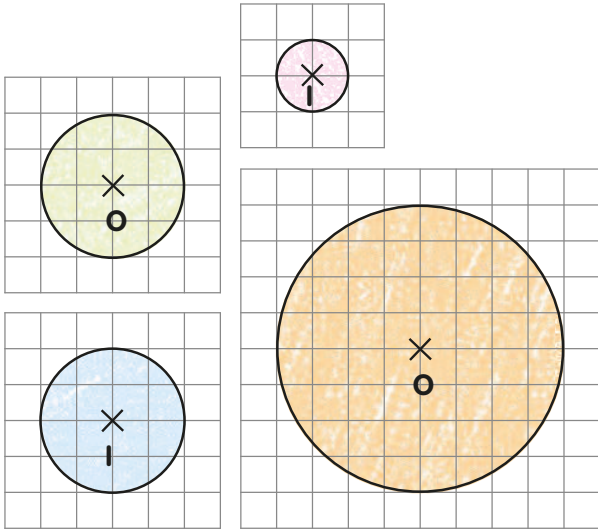
2 Reproduis cette figure et colorie-la.



1 Reproduis cette figure.



1 Colorie chaque figure et sa description d'une même couleur.



Je suis un cercle de rayon de 2 carreaux et de centre I.

Je suis un cercle de diamètre de 2 carreaux et de centre I.

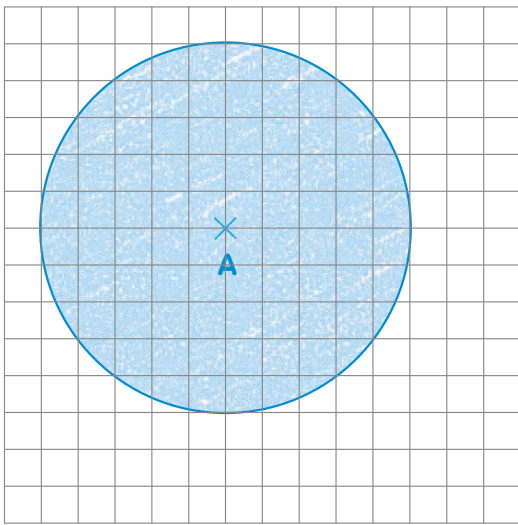
Je suis un cercle de rayon de 4 carreaux et de centre O.

Je suis un cercle de diamètre de 4 carreaux et de centre O.

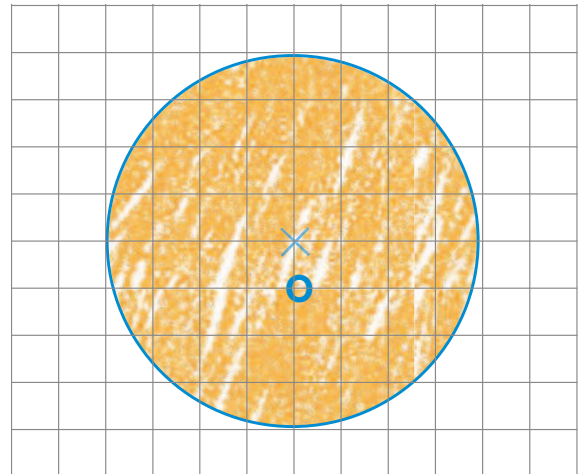
Fais bien attention à ne pas confondre le rayon et le diamètre !



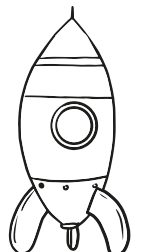
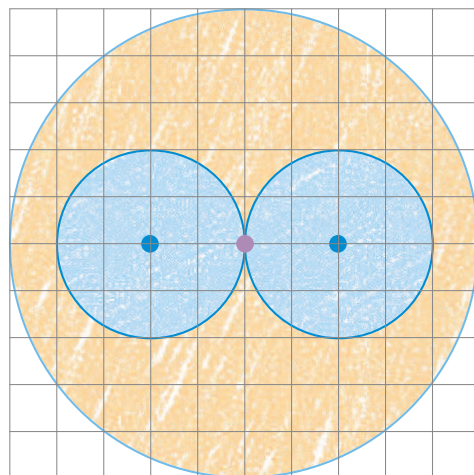
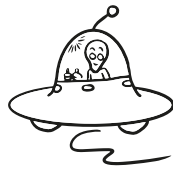
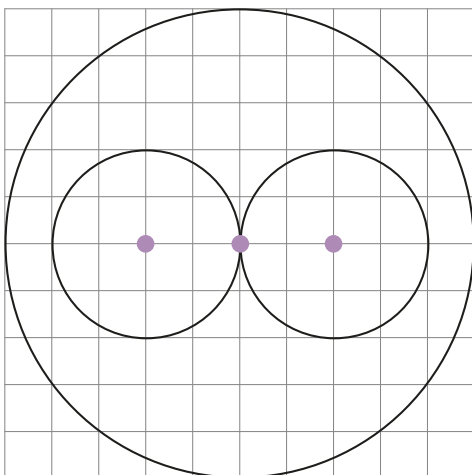
2 Trace un cercle de centre A et de rayon 5 carreaux.



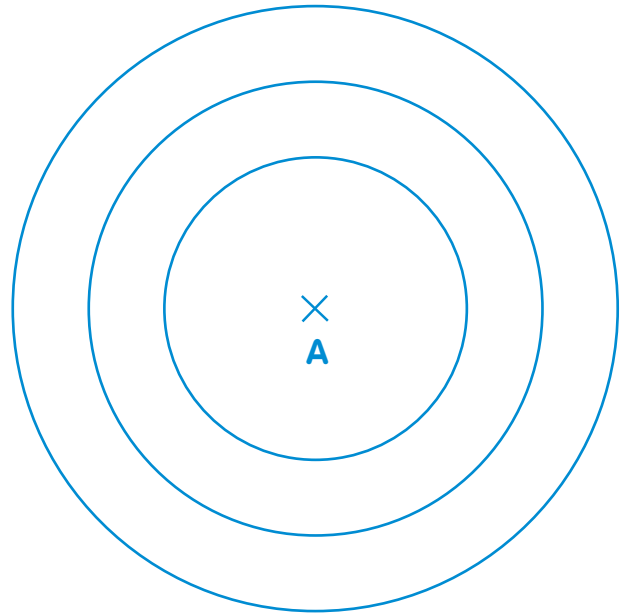
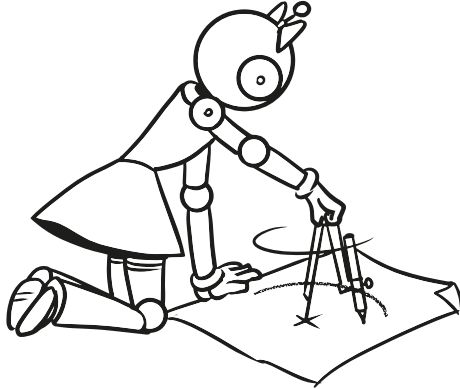
3 Trace un cercle de centre O et de diamètre 8 carreaux.



4 Reproduis cette figure et colorie.

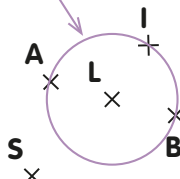


- 1 Trace un cercle de centre A et de 8 cm de diamètre.
Trace un cercle de même centre A et de 3 cm de rayon.
Trace un cercle de même centre A et de 4 cm de diamètre.

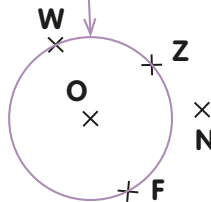


- 2 Décris chacun de ces cercles comme Robotine.

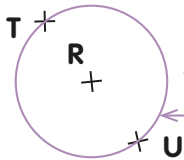
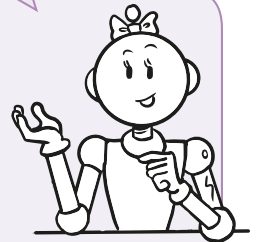
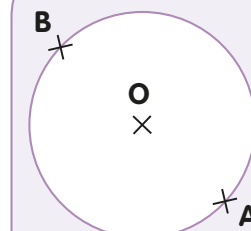
Le rayon de ce cercle est $[LA]$..
Le diamètre de ce cercle est $[AB]$..
Le centre de ce cercle est L ..



Le rayon de ce cercle est $[OF]$..
Le diamètre de ce cercle est $[WF]$..
Le centre de ce cercle est O ..



Le rayon de ce cercle est $[OA]$..
Le diamètre de ce cercle est $[AB]$..
Le centre de ce cercle est O ..

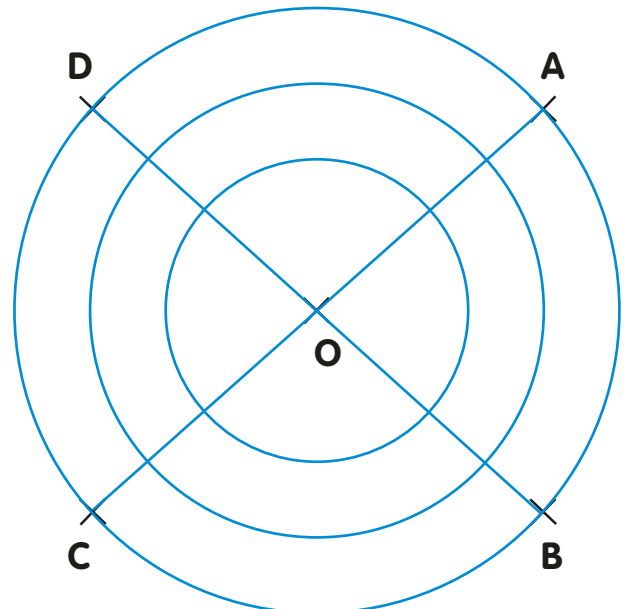
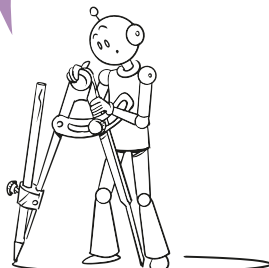


Le rayon de ce cercle est $[RU]$..
Le diamètre de ce cercle est $[TU]$..
Le centre de ce cercle est R ..

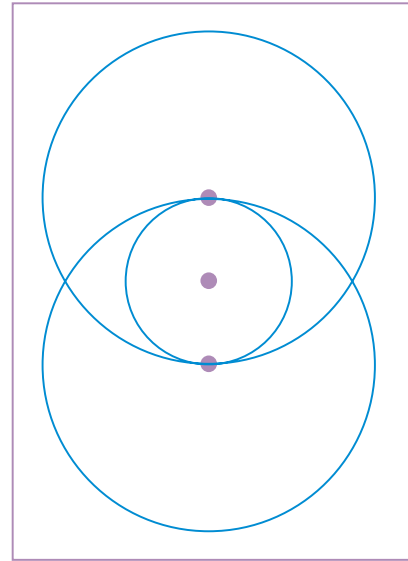
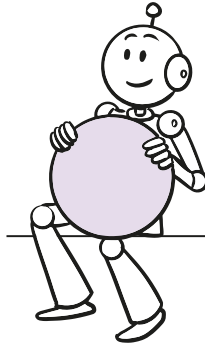
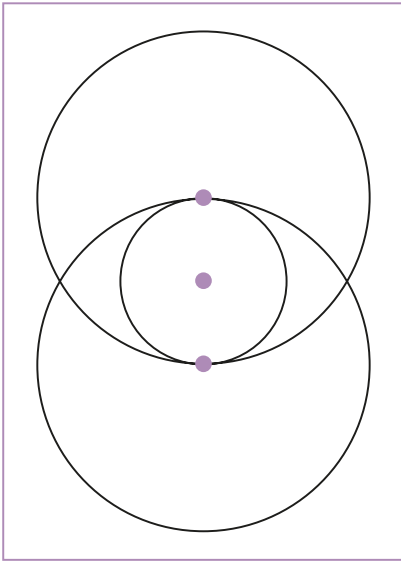
- 3 Le défi de Tirobot !

- Trace un cercle de centre O et de rayon 3 cm.
Trace un cercle de centre O et de rayon 2 cm.
Trace un cercle de centre O et de rayon $[OB]$.
Trace les rayons $[OA]$, $[OB]$, $[OC]$ et $[OD]$ de ce dernier cercle.

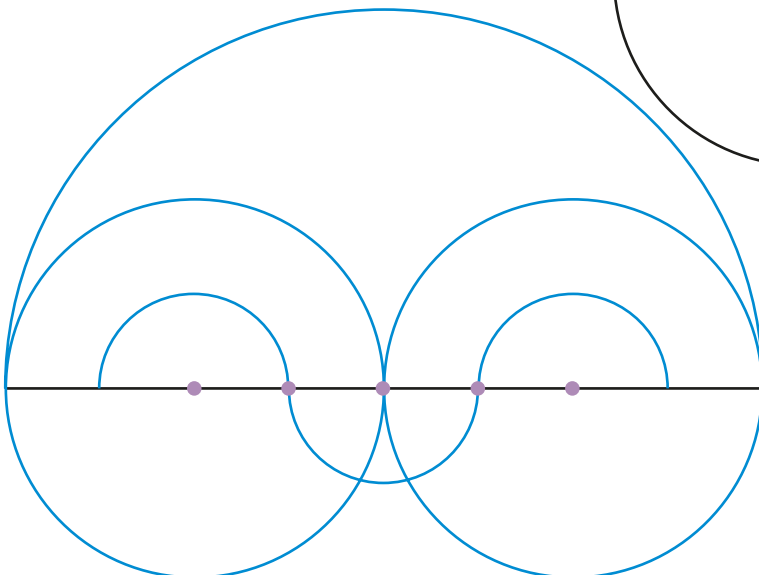
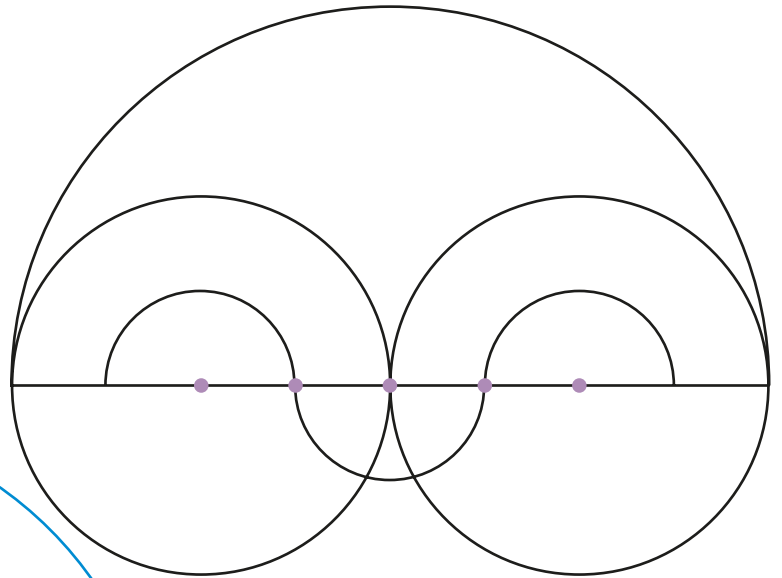
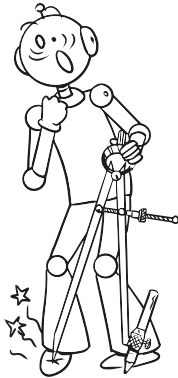
Attention ! Tous ces cercles ont le même centre !



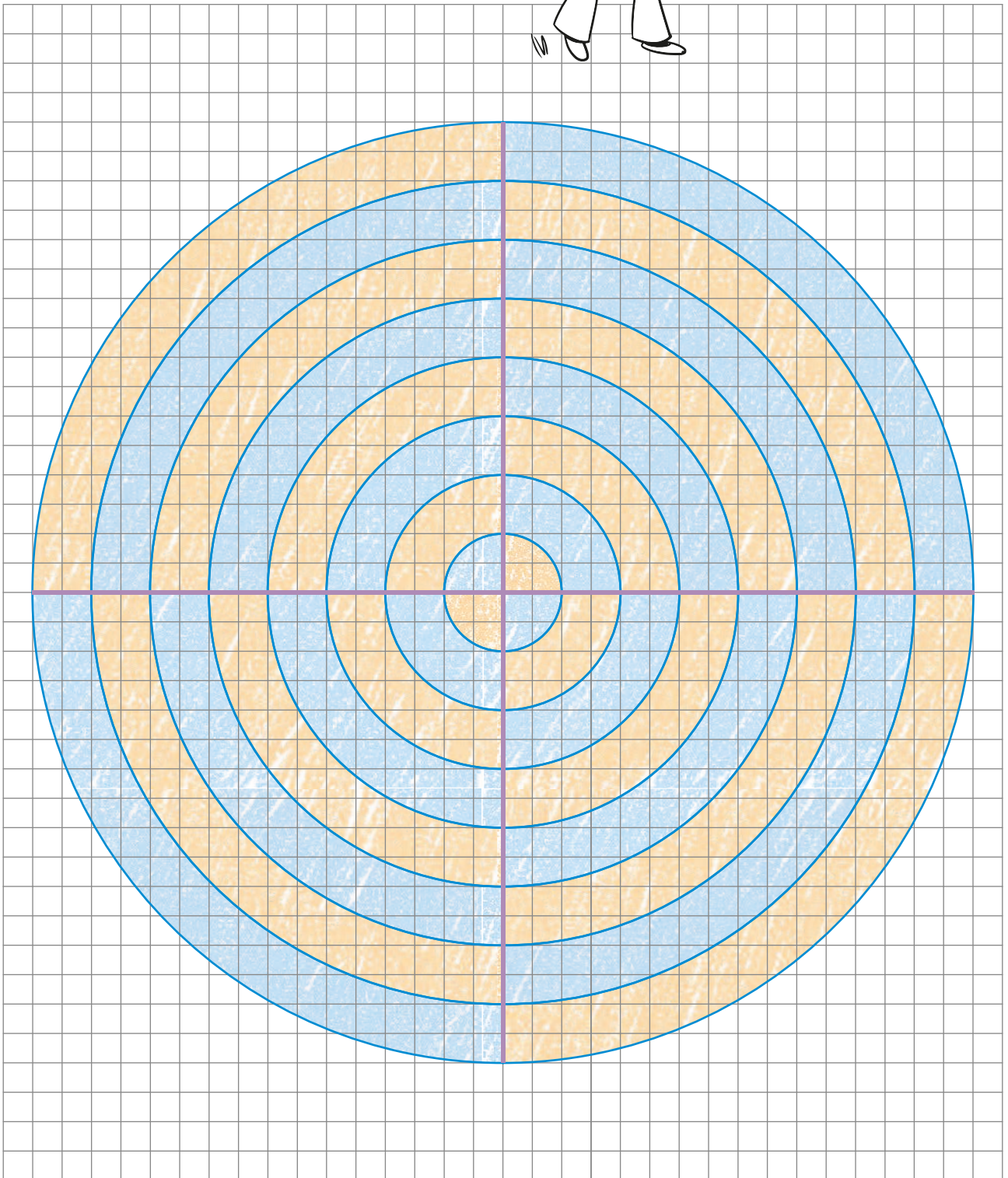
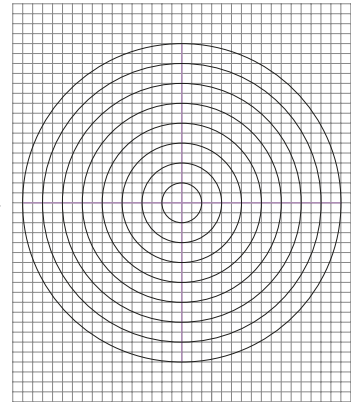
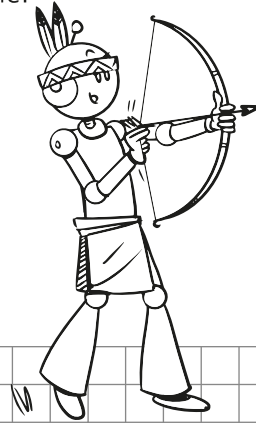
1 Reproduis cette figure comme le modèle.



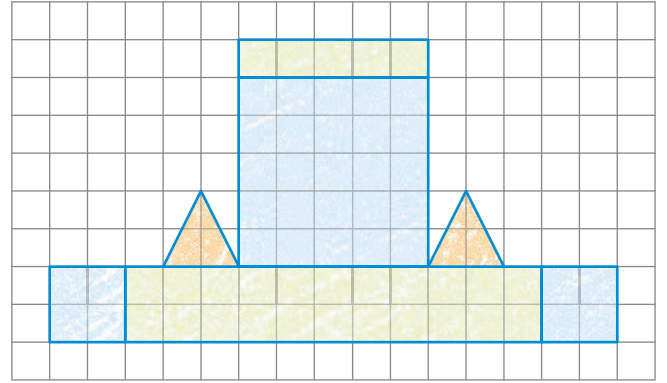
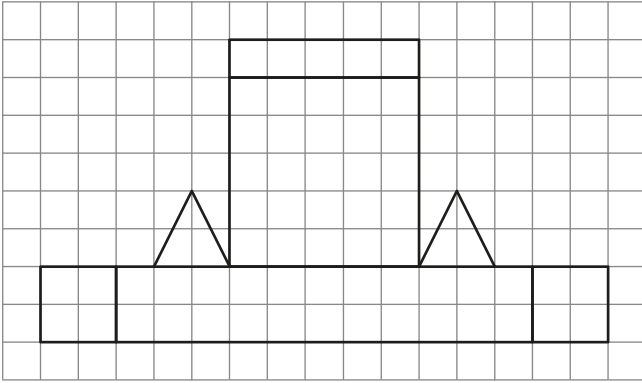
2 Reproduis cette figure comme le modèle.



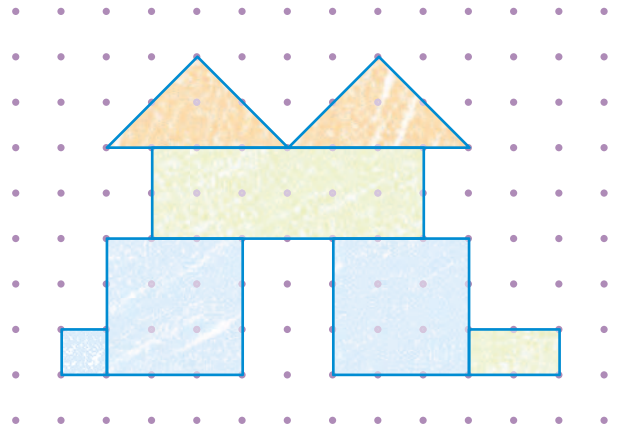
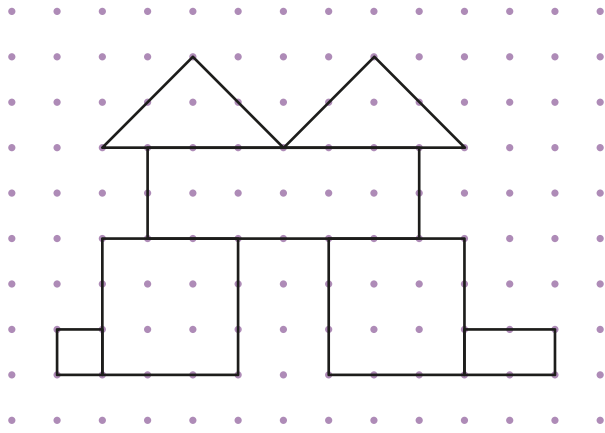
1 Reproduis cette figure comme le modèle, puis colorie.



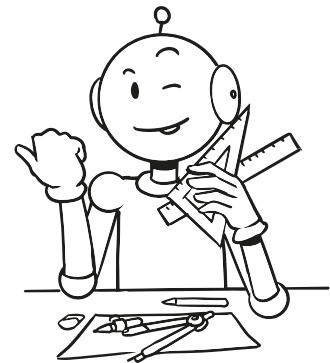
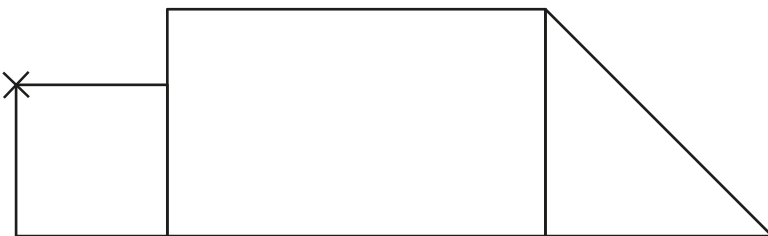
1 Reproduis cet assemblage et colorie les rectangles en vert, les carrés en bleu et les triangles en orange.



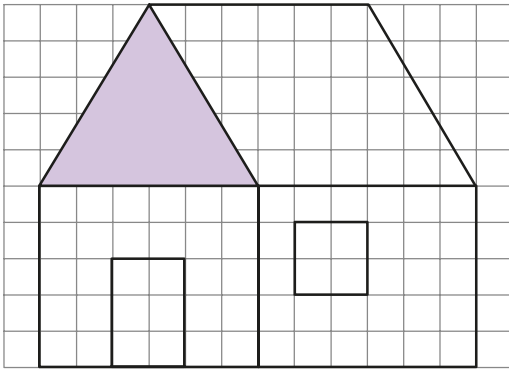
2 Reproduis cet assemblage et colorie les rectangles en vert, les carrés en bleu et les triangles en orange.



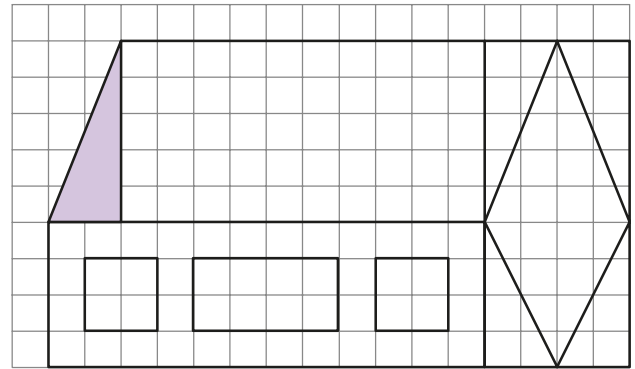
3 Mesure bien et reproduis cet assemblage. Colorie avec le même code couleur que l'exercice précédent.



1 Observe bien ces deux assemblages de figures et complète les deux tableaux.

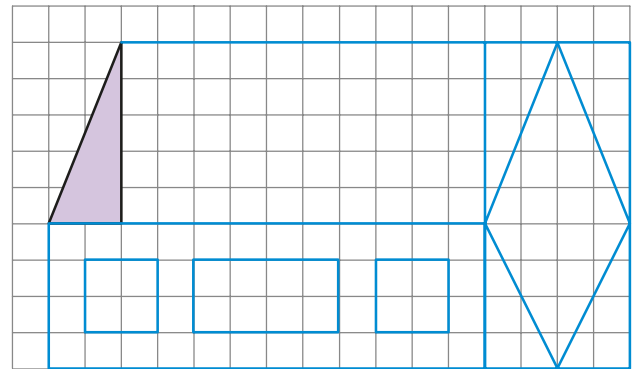
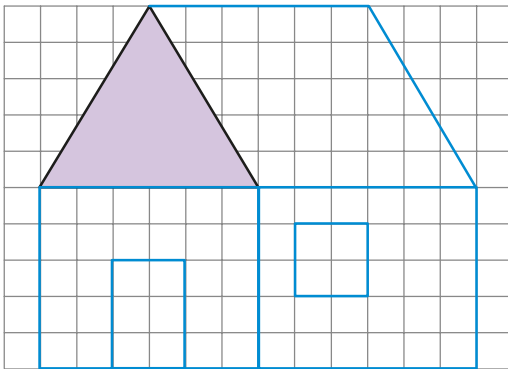


Nombre de ...	Carrés	1
	Losanges	1
	Triangles	1
	Rectangles	3



Nombre de ...	Carrés	2
	Losanges	1
	Triangles	5
	Rectangles	4

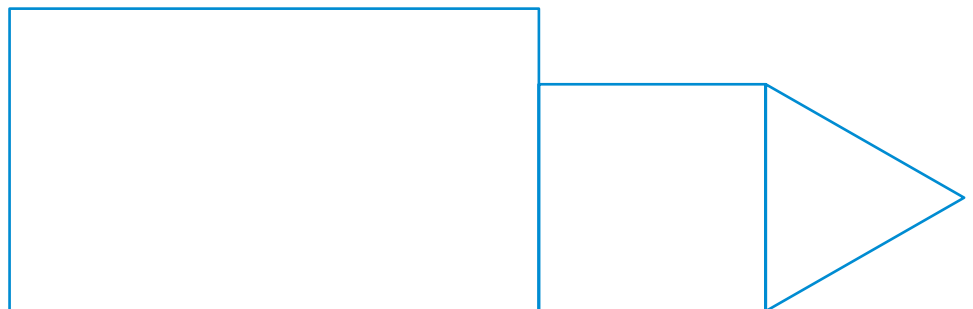
2 Reproduis les deux maisons de l'exercice 1.



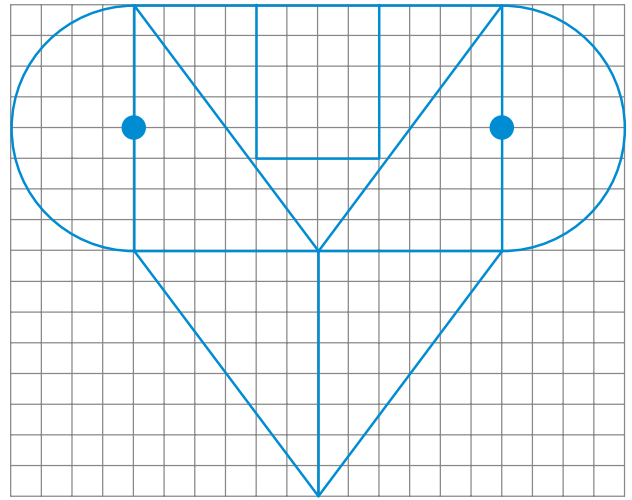
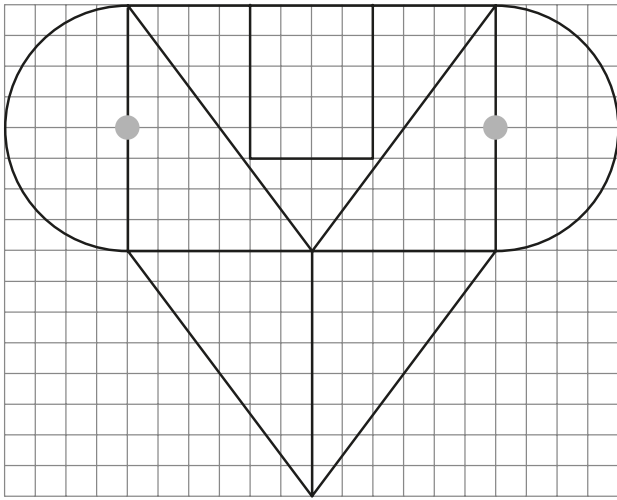
3 Le défi de Robotine !

Construis l'assemblage comme indiqué dans les consignes. Colle les figures les unes aux autres.

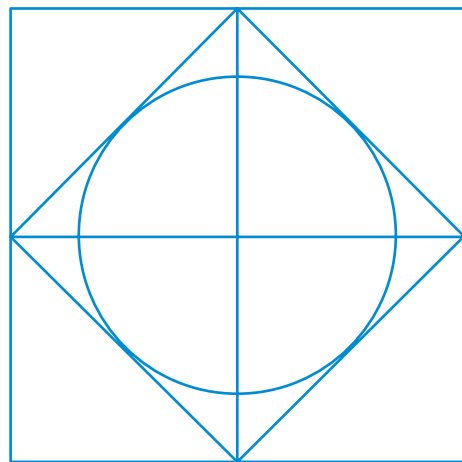
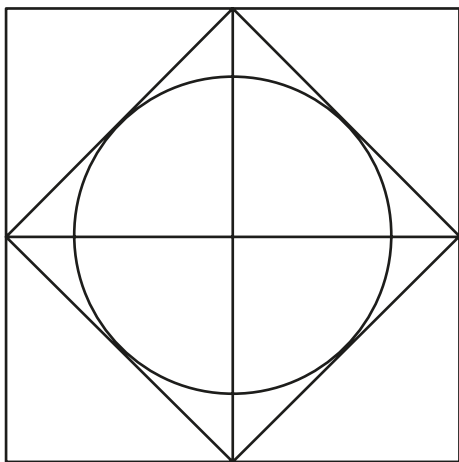
- 1 rectangle de 7 cm de longueur et 4 cm de largeur.
- 1 carré de 3 cm de côté.
- 1 triangle équilatéral de 3 cm de côté.



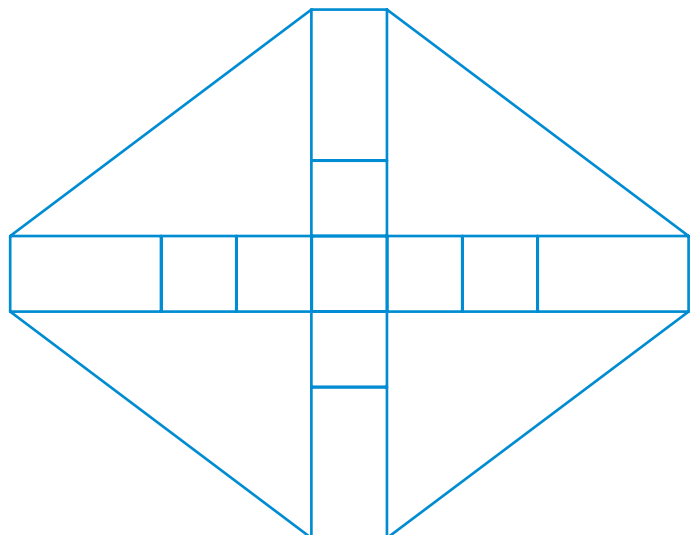
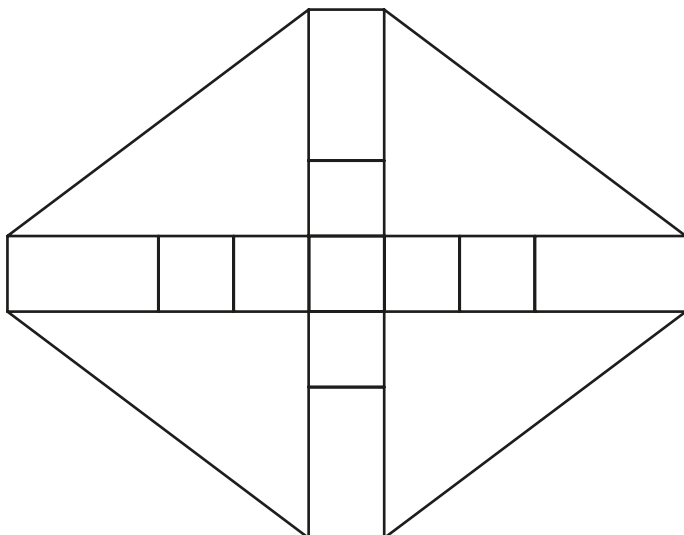
1 Reproduis cette figure sur le quadrillage.



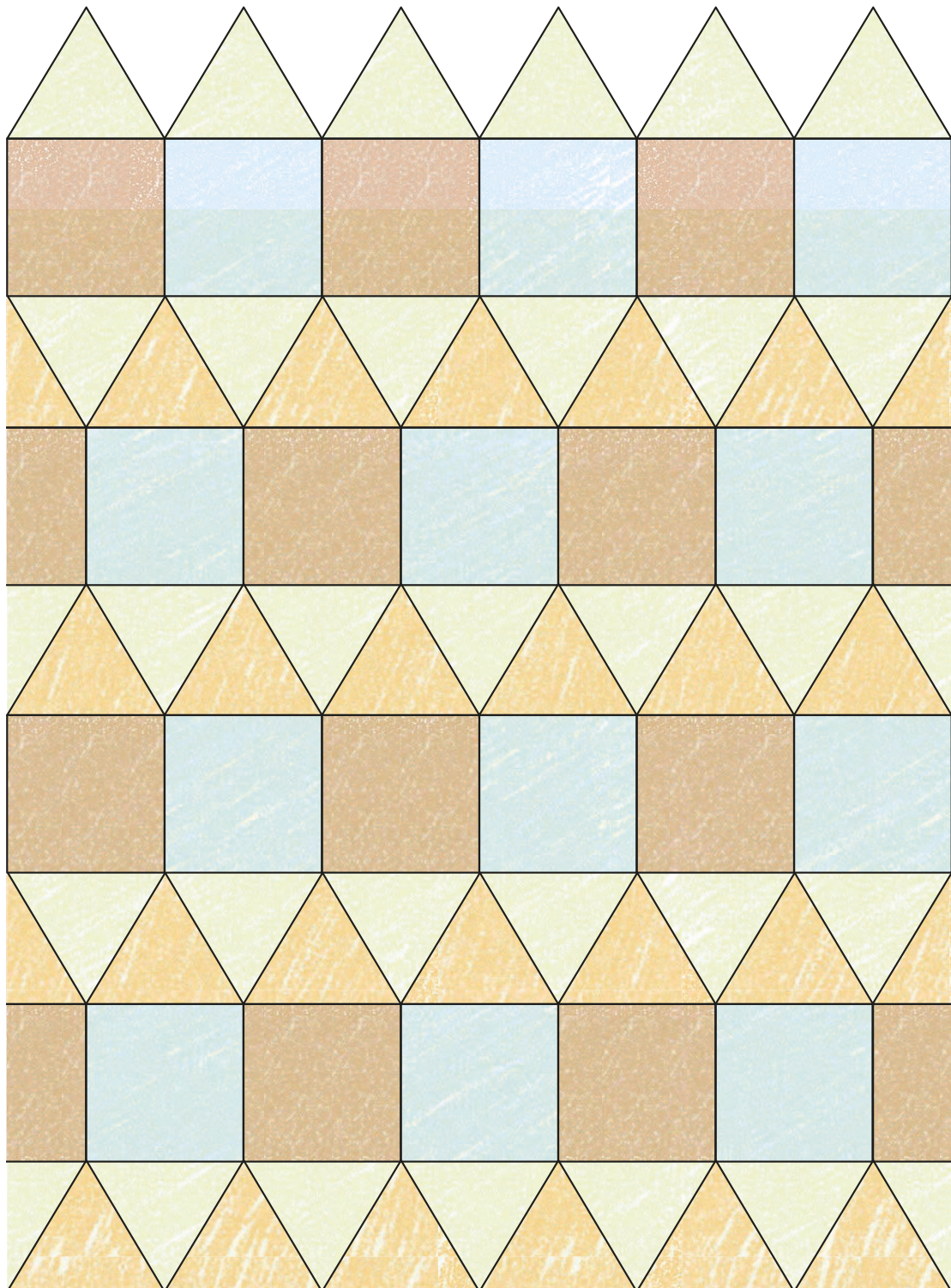
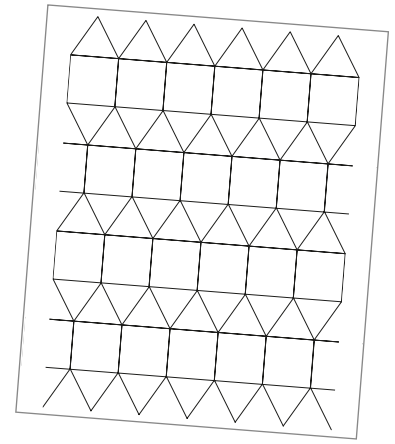
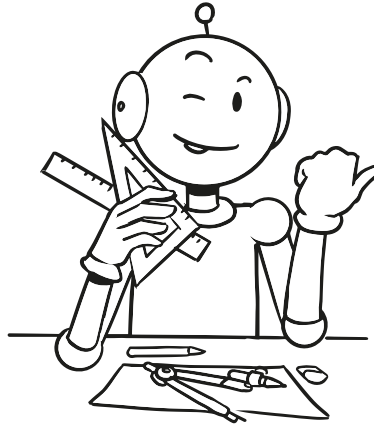
2 Mesure et reproduis cette figure.



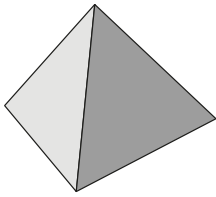
3 Mesure et reproduis cette figure.



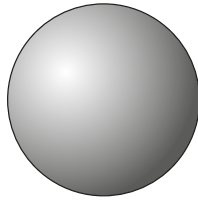
1 Continue ce pavage, puis colorie.



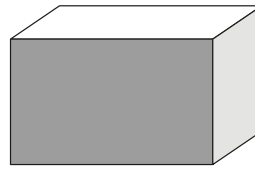
1 Nomme chaque solide.



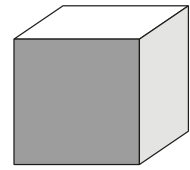
une pyramide



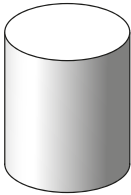
une boule



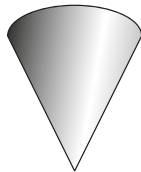
un pavé droit



un cube



un cylindre



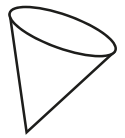
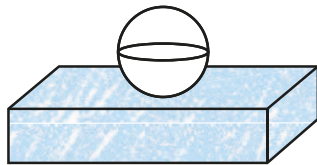
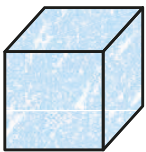
un cône



un prisme droit



2 Colorie les polyèdres.



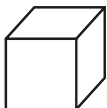
3 Relie chaque solide à son étiquette.



J'ai 2 faces rondes et je ne suis pas un polyèdre.



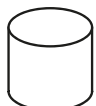
Je suis un polyèdre. Toutes mes faces sont des carrés.



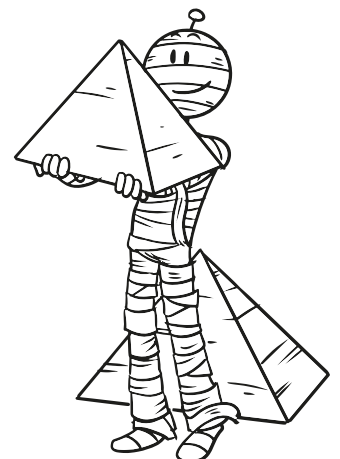
Je suis un polyèdre. 4 de mes faces sont des triangles.



Je ne suis pas un polyèdre et j'ai une face ronde.



Je n'ai pas de surface plane. Je ne suis pas un polyèdre.



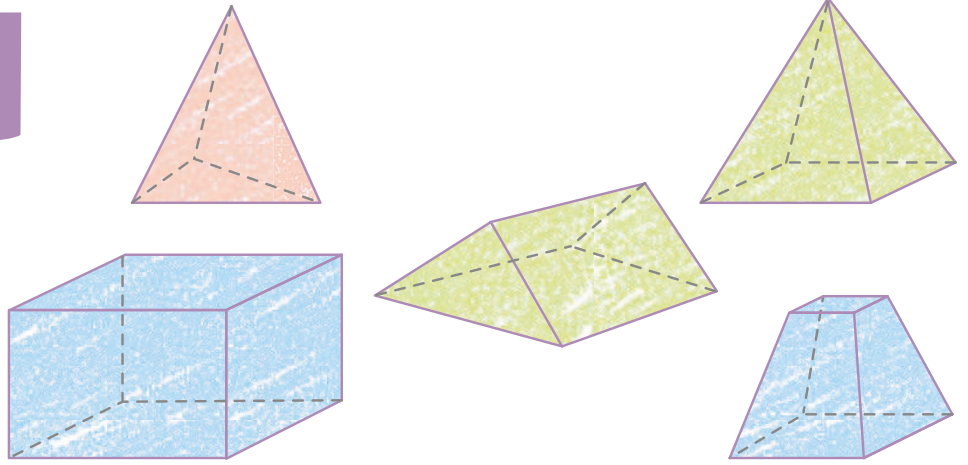
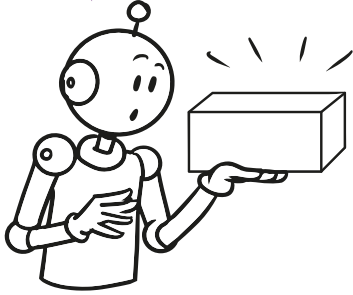
1 Colorie les solides selon le code couleur.

4 faces rouge

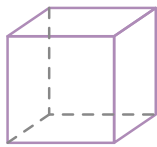
5 faces vert

6 faces bleu

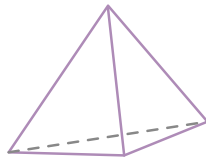
Les lignes pointillées t'aident à observer les arêtes et les faces cachées.



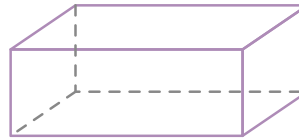
2 Observe bien ces solides et complète le tableau.



A



B



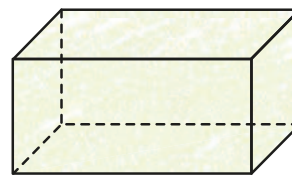
C

	Faces	Arêtes	Sommets
A	6	12	8
B	4	6	4
C	6	12	8

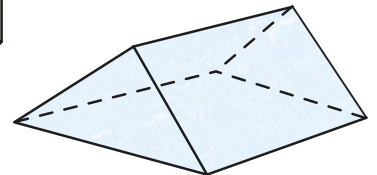


3 Colorie chaque solide et sa description d'une même couleur.

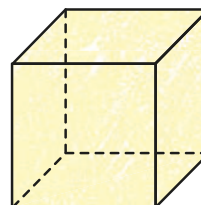
J'ai 12 arêtes de même mesure. Mes faces sont toutes carrées. Je suis **un cube**.



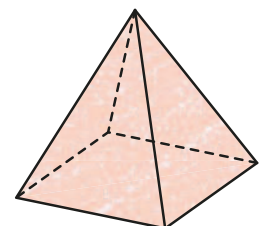
J'ai 4 faces triangulaires et 1 face carrée. Je suis **une pyramide**.



J'ai 2 faces triangulaires, 3 faces rectangulaires, 6 sommets et 9 arêtes. Je suis **un prisme**.

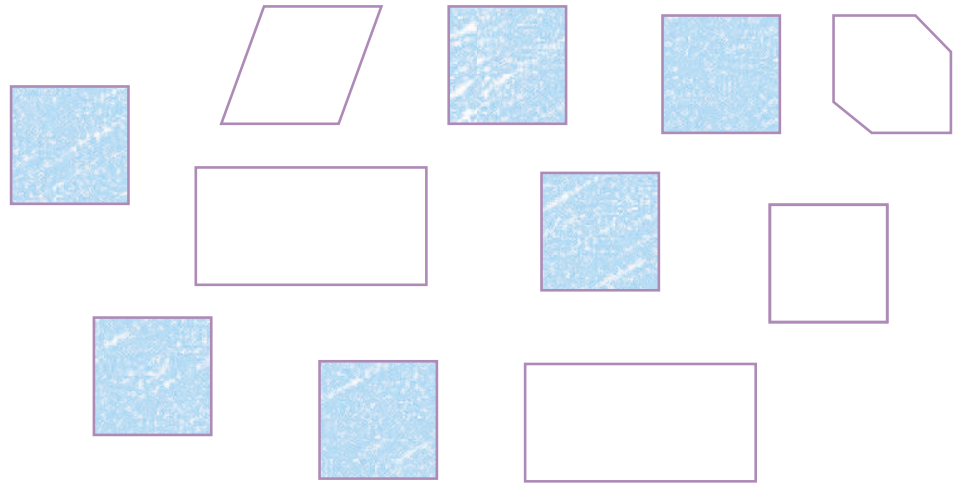
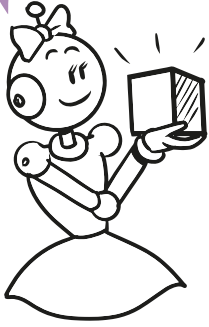


J'ai 6 faces. 2 de mes faces opposées sont carrées. Les autres sont rectangulaires. Je suis **un pavé droit**.

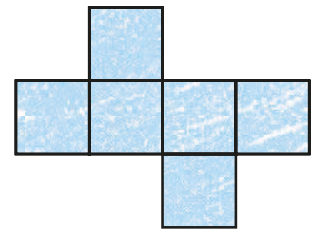
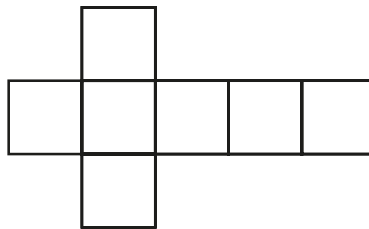
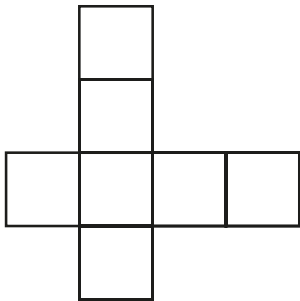
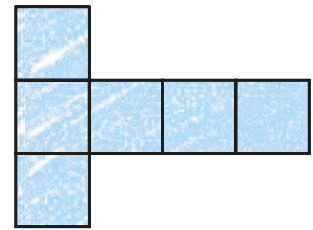
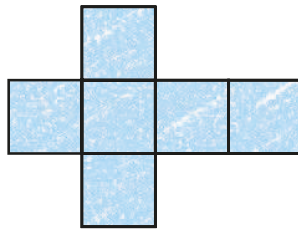
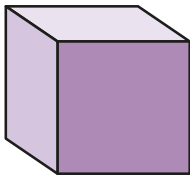


1 Colorie les figures correspondant aux faces d'un cube.

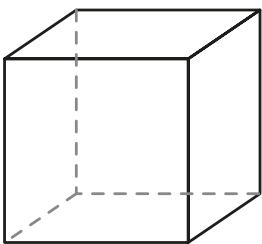
Souviens-toi bien du nombre et de la forme des faces d'un cube !



2 Colorie les patrons de ce cube.



3 Décris ce polyèdre en parlant du nombre de faces, d'arêtes et de sommets. Décris aussi la forme de ses faces.



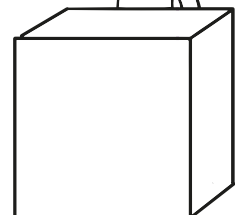
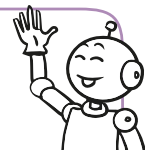
J'ai **6 faces**

J'ai **12 arêtes**

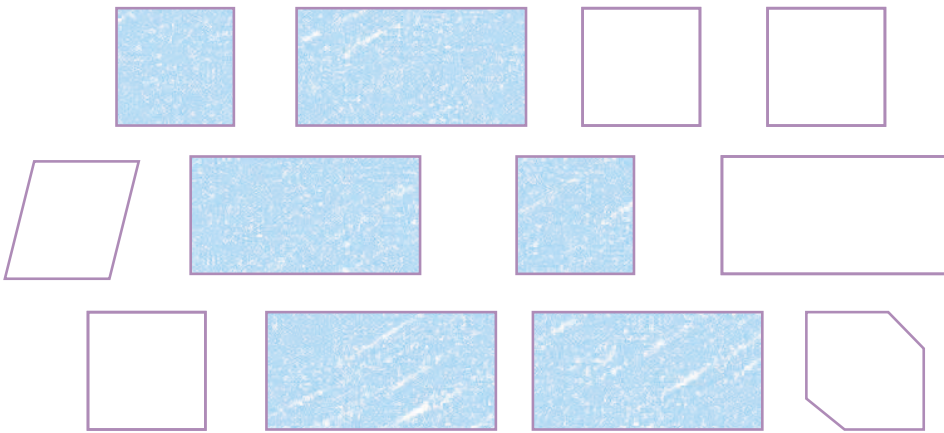
J'ai **8 sommets**

Toutes mes faces sont **carrées**

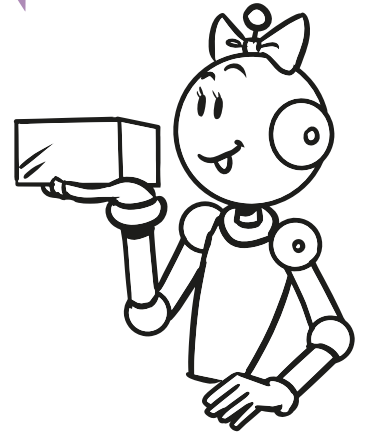
Je suis **un cube**



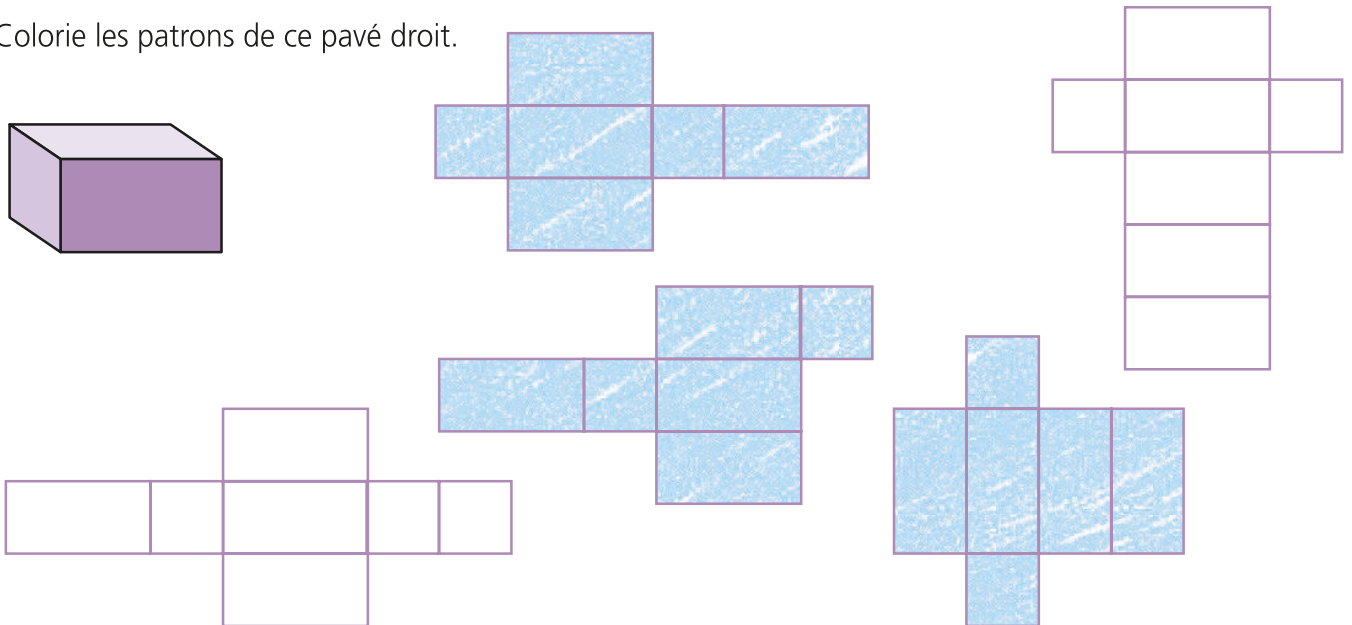
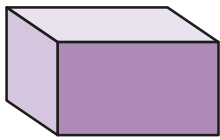
1 Colorie les figures correspondant aux faces d'un pavé droit.



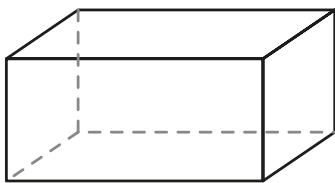
Compte bien le nombre de faces que tu colories !



2 Colorie les patrons de ce pavé droit.



3 Décris ce polyèdre en parlant du nombre de faces, d'arêtes et de sommets. Décris aussi la forme de ses faces.



J'ai **6 faces**

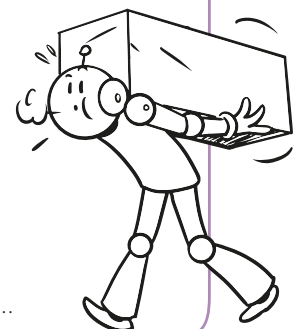
J'ai **12 arêtes**

J'ai **8 sommets**

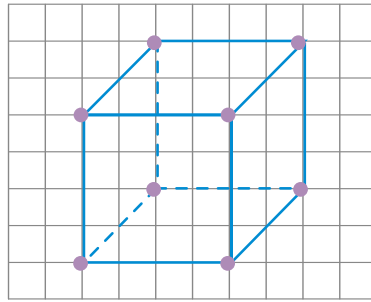
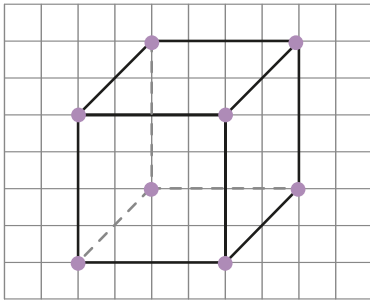
Mes faces sont **rectangulaires**

et **carrées**

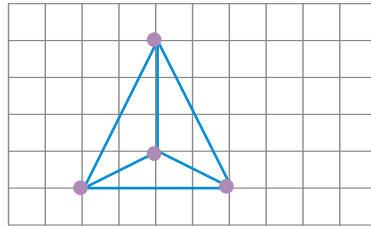
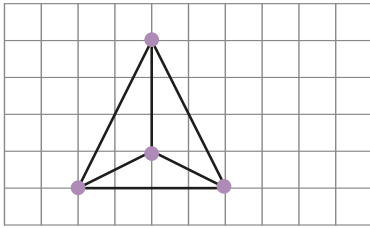
Je suis **un pavé droit**



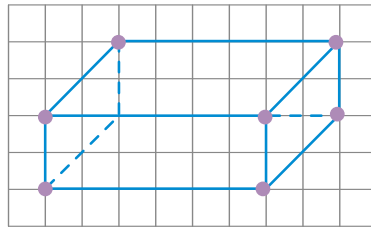
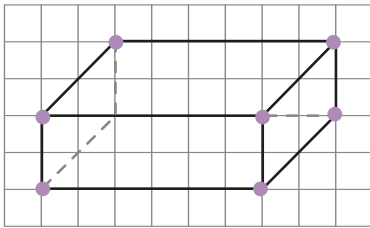
1 Reproduis ces représentations de solides et nomme-les.



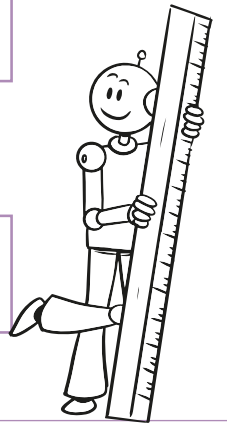
Je suis
un cube



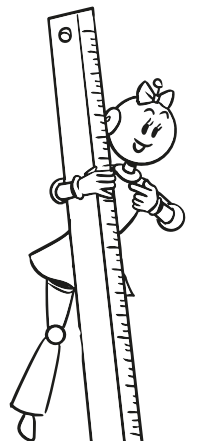
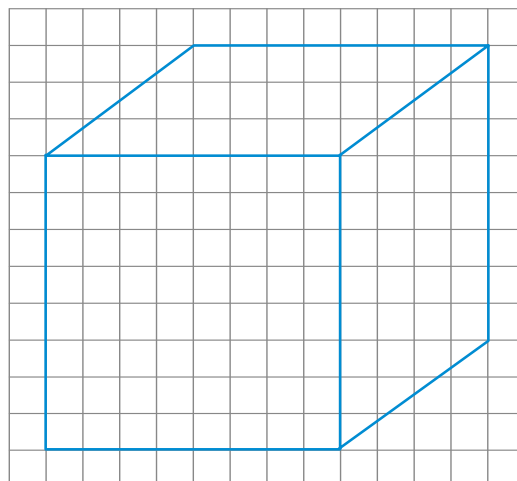
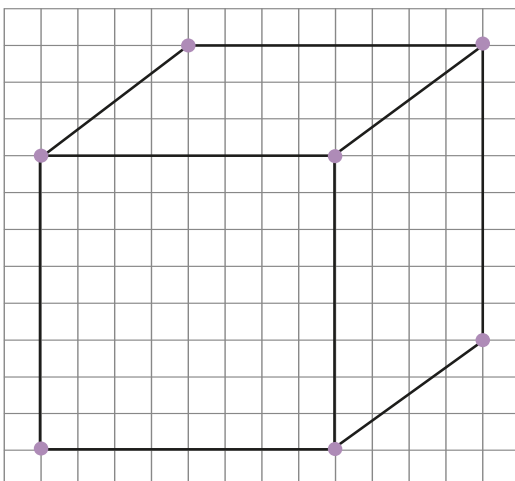
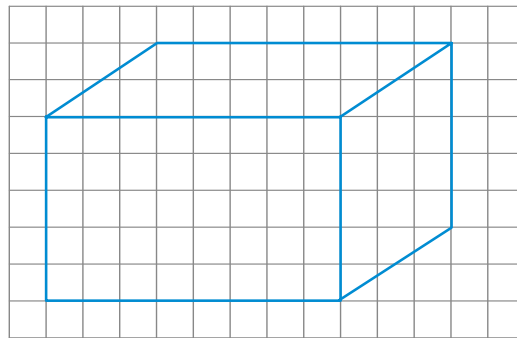
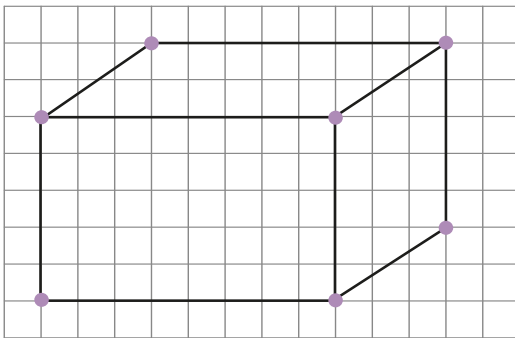
Je suis
un tétraèdre (pyramide)



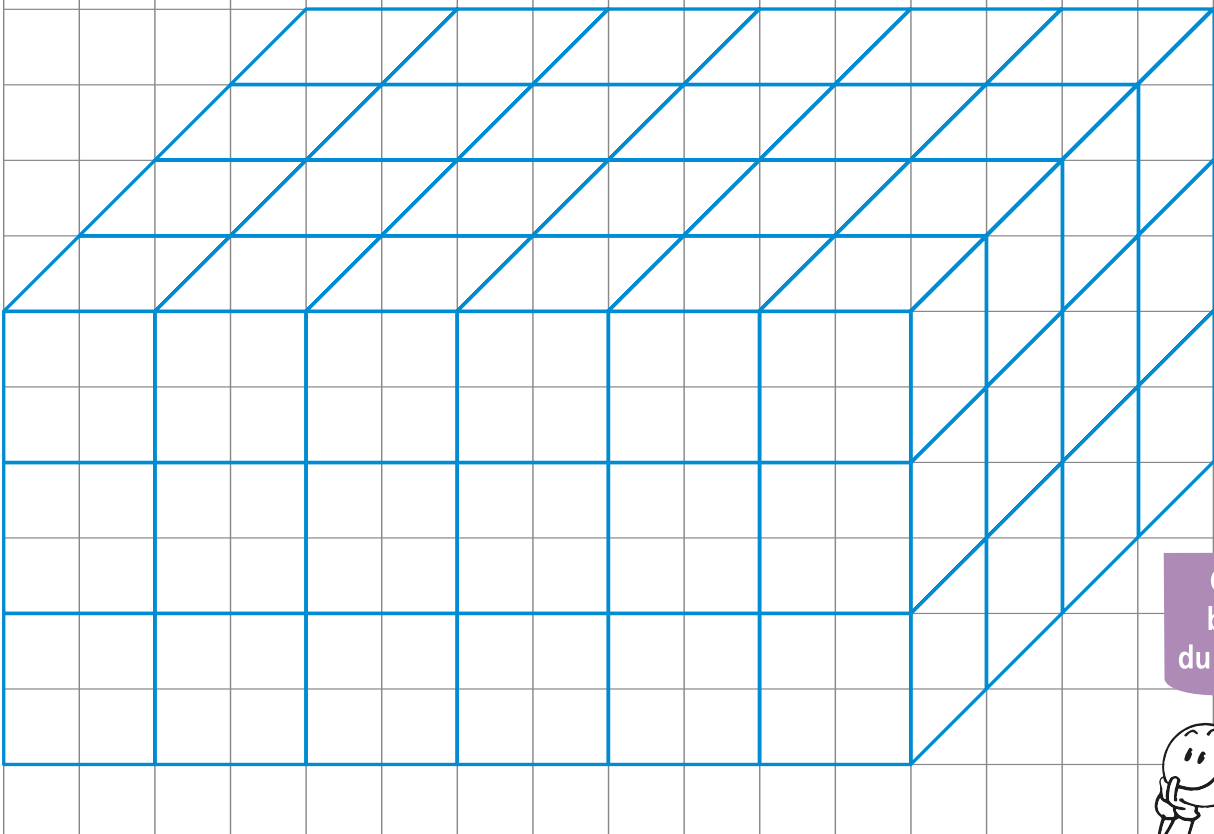
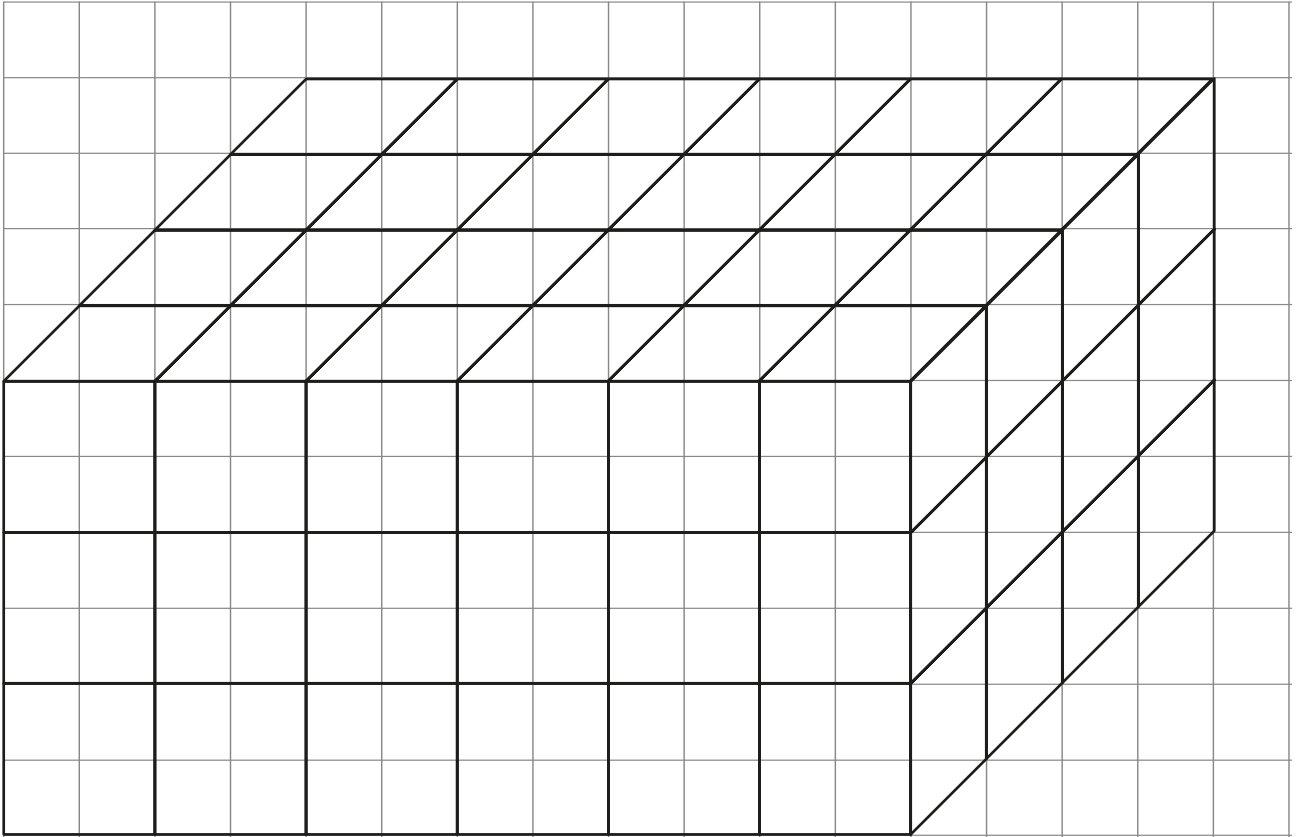
Je suis
un pavé droit



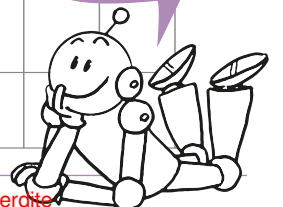
2 Reproduis ces représentations de solides.

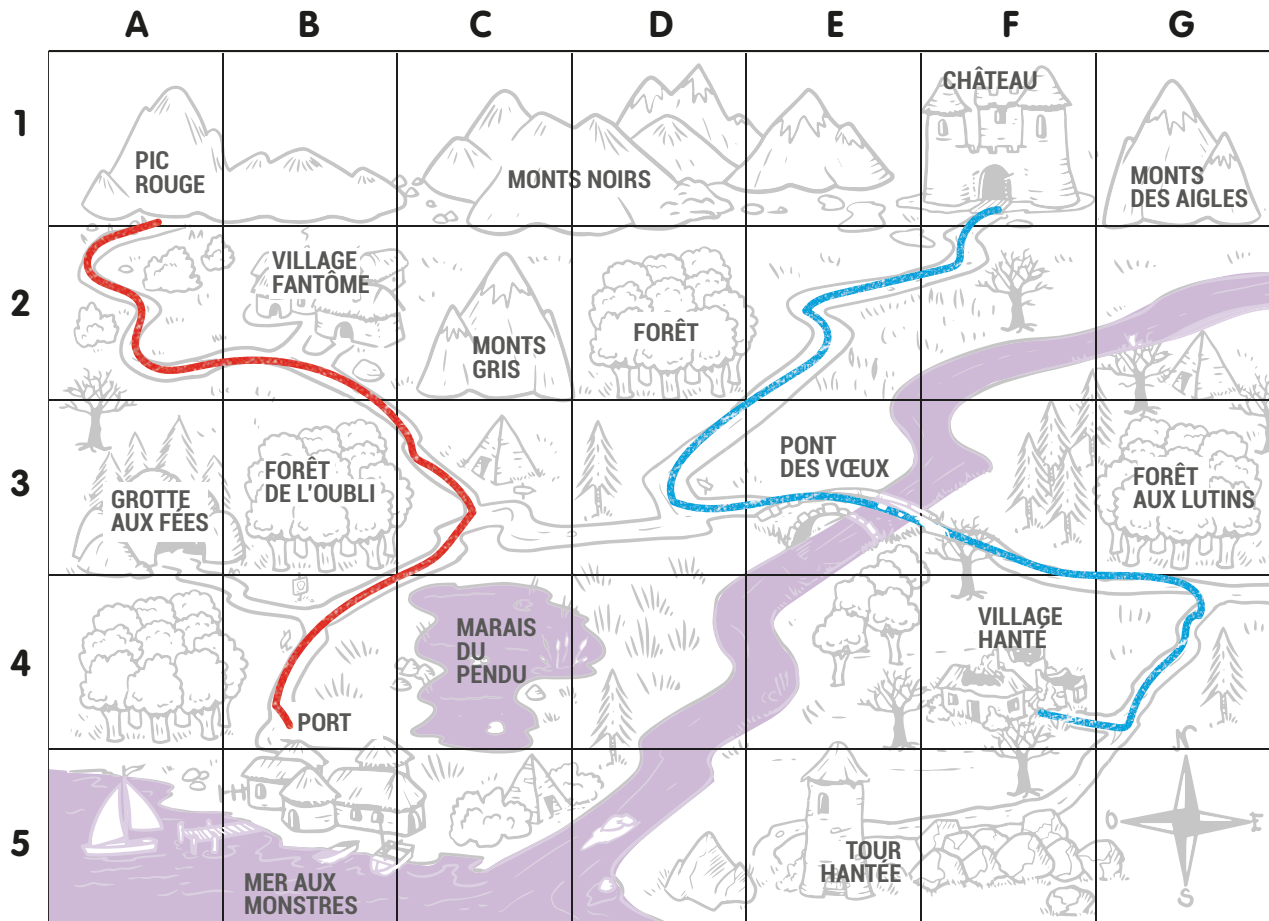


1 Reproduis cette représentation d'un assemblage de solides.



Commence
bien en bas
du quadrillage !





1 Observe le plan et indique ce qui se trouve dans ces cases.

(G ; 3)

Forêt aux Lutins

(C ; 4)

Marais du Pendu

(A ; 3)

Grotte aux Fées

(F ; 4)

Village hanté

2 Observe le plan et indique dans quelles cases se situent ces endroits.

Village Fantôme

(B ; 2)

Forêt de l'Oubli

(B ; 3)

Tour hantée

(E ; 5)

Monts des Aigles

(G ; 1)

3 Trace en rouge le chemin pour aller du Pic Rouge au Port et en bleu le chemin pour aller du château au village hanté. Indique ensuite par quelles cases tu es passé.

Chemin rouge

(A ; 1) – (A ; 2) – (B ; 2) –
(C ; 3) – (B ; 4)

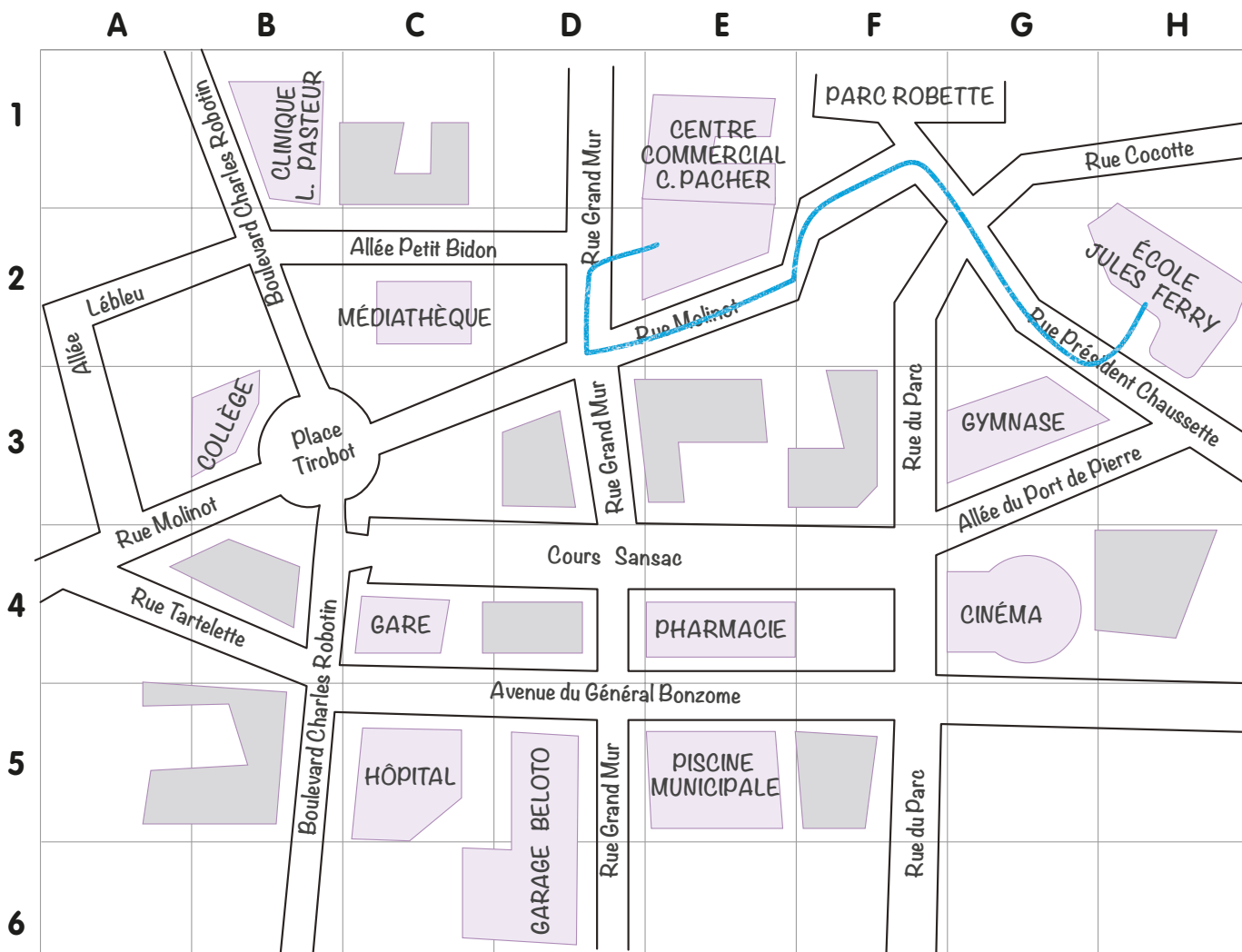
Chemin bleu

(F ; 1) – (F ; 2) – (E ; 2) – (D ; 3)
(E ; 3) – (F ; 3) – (G ; 4) – (F ; 4)

4 Dans la case (C ; 3) se trouve la pyramide qui mène au souterrain. Sauras-tu retrouver les cases où se trouvent les deux autres entrées ?

(G ; 2)

(C ; 5)



1 Observe le plan et indique quels bâtiments se trouvent dans ces cases.

(E ; 1)	(E ; 5)	(C ; 4)	(H ; 2)	(B ; 1)
Centre commercial	Piscine municipale	Gare	École Jules Ferry	Clinique Louis Pasteur

2 Observe le plan et indique dans quelles cases se situent ces endroits.

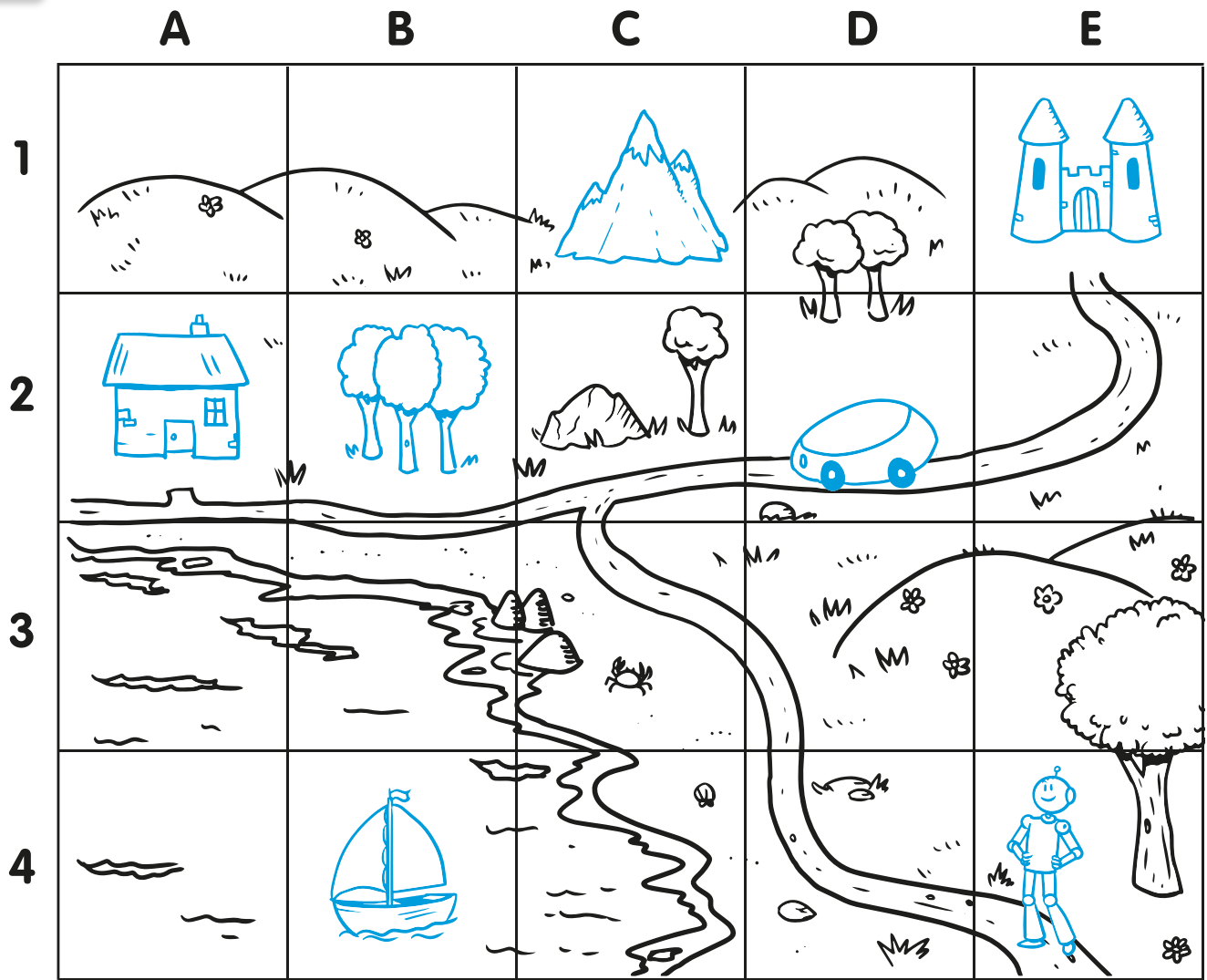
Pharmacie	Collège	Médiathèque	Hôpital	Cinéma
(E ; 4)	(B ; 3)	(C ; 2)	(C ; 5)	(G ; 4)

3 Trace le chemin et trouve le bâtiment où Tirobot est arrivé.

Quel est ce bâtiment ?
Centre commercial C. Pacher

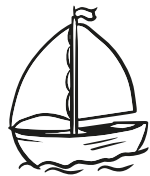
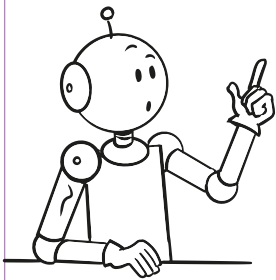
En sortant de l'école Jules Ferry, je remonte la rue du Président Chaussette en direction du Parc Robette. Je prends la deuxième rue à gauche, puis la première rue à droite. Au bout de quelques mètres, je trouve un bâtiment à droite...





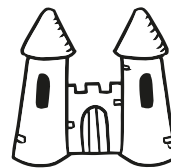
1 Dessine ce que l'on te demande selon les coordonnées ci-dessous.
Puis colorie ton plan comme tu le souhaites.

Tu peux utiliser
les dessins « modèle »
ou bien faire à ta façon !



Un bateau

(B ; 4)



Un château

(E ; 1)



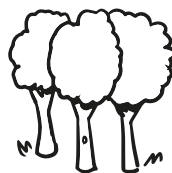
Une maison

(A ; 2)



Une voiture

(D ; 2)



Des arbres

(B ; 2)



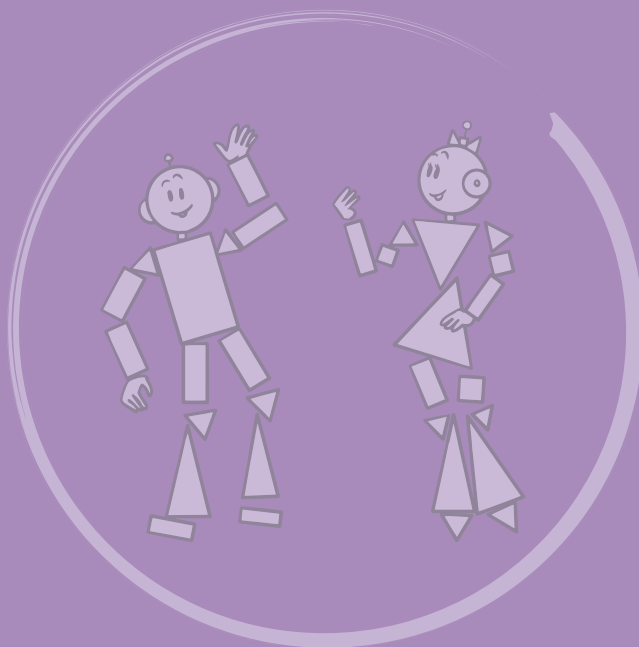
Tirobot

(E ; 4)



Des montagnes

(C ; 1)



ISBN : 978-2-3639-5115-1



9 782363 951151

Éditions Jocatop

950 route de Réalpanier

84310 Morières-lès-Avignon - France

Tél. 04 90 31 43 55 - Fax : 04 90 32 25 68

www.jocatop.fr