

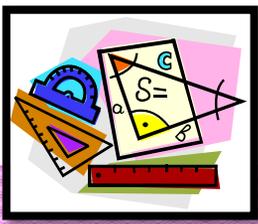
ATELIER GÉOMÉTRIE

Comment l'utiliser ?

Code couleur (score): ● 1^{er} essai ● 2^e essai ● non réussi

1. Sur ta copie, écris la date, puis colle la fiche et fais le travail.
2. Poste ta copie. Lorsque tu reçois ta copie corrigée, tu peux refaire les tracés non réussis, et reposer ta copie.

N°	Objectifs	Juste au 1 ^{er} essai	Juste au 2 ^e essai	Bilan
1	Construire une figure sur papier pointé.			
2	Construire une figure sur papier pointé.			
3	Construire une figure sur papier pointé.			
4	Construire une figure sur papier pointé.			
5	Reproduire une figure sur quadrillage. (En Égypte)			
6	Reproduire une figure sur quadrillage. (Au Pérou)			
7	Reproduire une figure sur quadrillage. (Le tangram)			
8	Reproduire une figure par symétrie. (La montre)			
9	Reproduire une figure par symétrie. (Le roi)			
10	Reproduire une figure par symétrie. (Le clown)			
11	Reproduire une figure sur papier blanc.			
12	Reproduire une figure sur papier blanc.			
13	Reproduire une figure sur papier blanc.			
14	Reproduire une figure sur papier blanc.			
15	Reproduire une figure sur papier blanc.			
16	Construire une figure à partir d'un programme .			
17	Construire une figure à partir d'un programme .			
18	Construire une figure à partir d'un programme .			
19	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°1)			
20	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°3)			
21	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°4)			
22	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°8)			
23	Recomposer un tangram : modèle réduit avec les pièces dessinées. (La maison)			
24	Recomposer un tangram : modèle réduit avec les pièces dessinées. (Le cygne)			
25	Recomposer un tangram : modèle réduit avec les pièces dessinées. (L'église)			
26	Recomposer un tangram : modèle réduit avec les pièces dessinées. (Le quatre)			



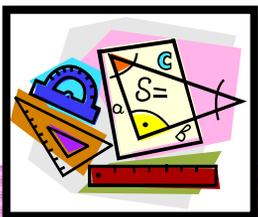
ATELIER GÉOMÉTRIE

Comment l'utiliser ?

Code couleur (score): ● 1^{er} essai ● 2^e essai ● non réussi

1. Sur ta copie, écris la date, puis colle la fiche et fais le travail.
2. Poste ta copie. Lorsque tu reçois ta copie corrigée, tu peux refaire les tracés non réussis, et reposer ta copie.

N°	Objectifs	Juste au 1 ^{er} essai	Juste au 2 ^e essai	Bilan
1	Construire une figure sur papier pointé.			
2	Construire une figure sur papier pointé.			
3	Construire une figure sur papier pointé.			
4	Construire une figure sur papier pointé.			
5	Reproduire une figure sur quadrillage. (La mouette)			
6	Reproduire une figure sur quadrillage. (La grenouille)			
7	Reproduire une figure sur quadrillage. (la montgolfière)			
8	Reproduire une figure par symétrie. (Le clown)			
9	Reproduire une figure par symétrie. (Le château)			
10	Reproduire une figure par symétrie. (Le masque)			
11	Reproduire une figure sur papier blanc.			
12	Reproduire une figure sur papier blanc.			
13	Reproduire une figure sur papier blanc.			
14	Reproduire une figure sur papier blanc.			
15	Reproduire une figure sur papier blanc.			
16	Construire une figure à partir d'un programme .			
17	Construire une figure à partir d'un programme .			
18	Construire une figure à partir d'un programme .			
19	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°10)			
20	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°12)			
21	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°15)			
22	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°17)			
23	Recomposer un tangram : modèle réduit avec quelques pièces effacées. (Le chat)			
24	Recomposer un tangram : modèle réduit avec quelques pièces effacées. (L'oiseau)			
25	Recomposer un tangram : modèle réduit avec quelques pièces effacées. (Le vase)			
26	Recomposer un tangram : modèle réduit avec quelques pièces effacées. (Le canard)			



ATELIER GÉOMÉTRIE

Comment l'utiliser ?

Code couleur (score): ● 1^{er} essai ● 2^e essai ● non réussi

1. Sur ta copie, écris la date, puis colle la fiche et fais le travail.
2. Poste ta copie. Lorsque tu reçois ta copie corrigée, tu peux refaire les tracés non réussis, et reposter ta copie.

N°	Objectifs	Juste au 1 ^{er} essai	Juste au 2 ^e essai	Bilan
1	Construire une figure sur papier pointé.			
2	Construire une figure sur papier pointé.			
3	Construire une figure sur papier pointé.			
4	Construire une figure sur papier pointé.			
5	Reproduire une figure sur quadrillage. (La fusée)			
6	Reproduire une figure sur quadrillage. (L'ordinateur)			
7	Reproduire une figure sur quadrillage. (Le cactus)			
8	Reproduire une figure par symétrie. (Le clown)			
9	Reproduire une figure par symétrie. (L'homme de cristal)			
10	Reproduire une figure par symétrie. (Visages)			
11	Reproduire une figure sur papier blanc.			
12	Reproduire une figure sur papier blanc.			
13	Reproduire une figure sur papier blanc.			
14	Reproduire une figure sur papier blanc.			
15	Reproduire une figure sur papier blanc.			
16	Construire une figure à partir d'un programme .			
17	Construire une figure à partir d'un programme .			
18	Construire une figure à partir d'un programme .			
19	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°21)			
20	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°23)			
21	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°24)			
22	Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes. (n°27)			
23	Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (Le serveur)			
24	Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (Le chinois)			
25	Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (L'indien 1)			
26	Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (L'indien 2)			