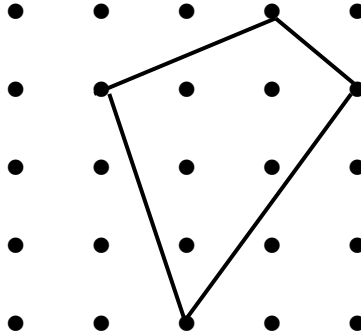


1



Reproduire une figure sur papier pointé

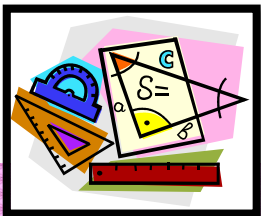
Trace la figure ci-dessus.

Quel est le nom de cette figure et pourquoi l'appelle-t-on ainsi?

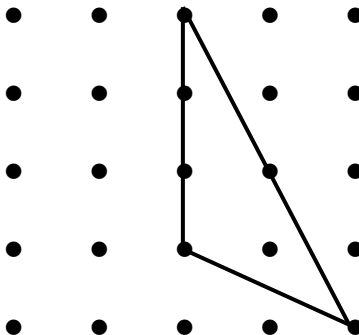
.....

Trace une autre figure qui porte ce nom en utilisant une autre couleur.

	A	B	C	D	E
1	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•



2



Reproduire une figure sur papier pointé

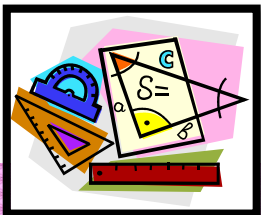
Trace la figure ci-dessus.

Quel est le nom de cette figure et pourquoi l'appelle-t-on ainsi?

.....

Trace une autre figure qui porte ce nom en utilisant une autre couleur.

	A	B	C	D	E
1	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•

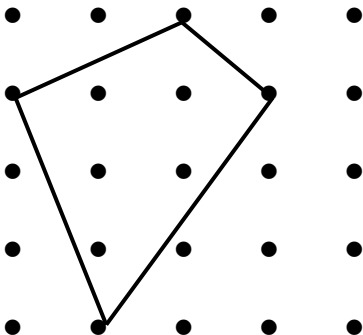


ATELIER GÉOMÉTRIE

Niv.
3

www.cenicienta.fr

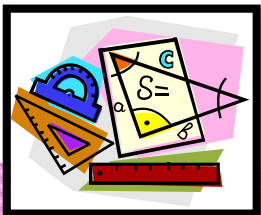
3



Reproduire une figure sur papier pointé

Trace la figure ci-dessus.
Trace la même figure avec d'autres coordonnées (en changeant l'orientation).

	A	B	C	D	E
1	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•

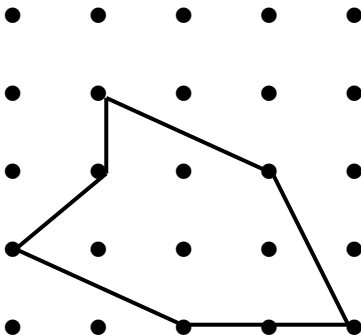


ATELIER GÉOMÉTRIE

Niv.
3

www.cenicienta.fr

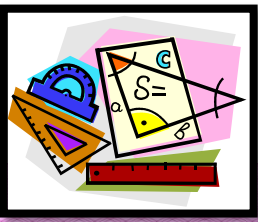
4



Reproduire une figure sur papier pointé

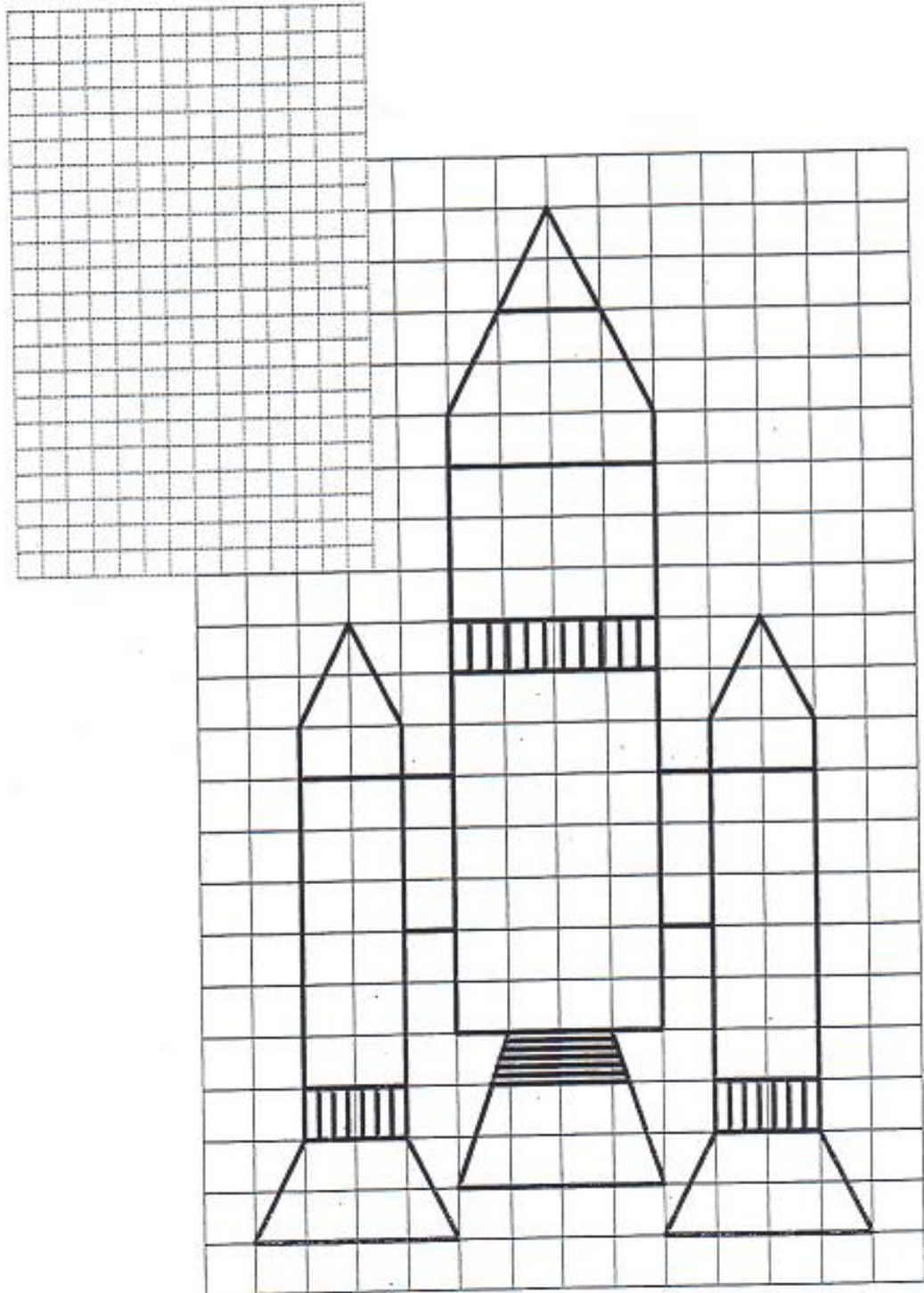
Trace la figure ci-dessus.
Trace la même figure avec d'autres coordonnées (en changeant l'orientation).

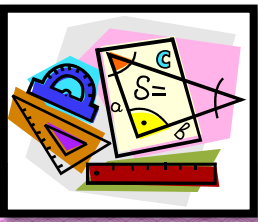
	A	B	C	D	E
1	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•



5

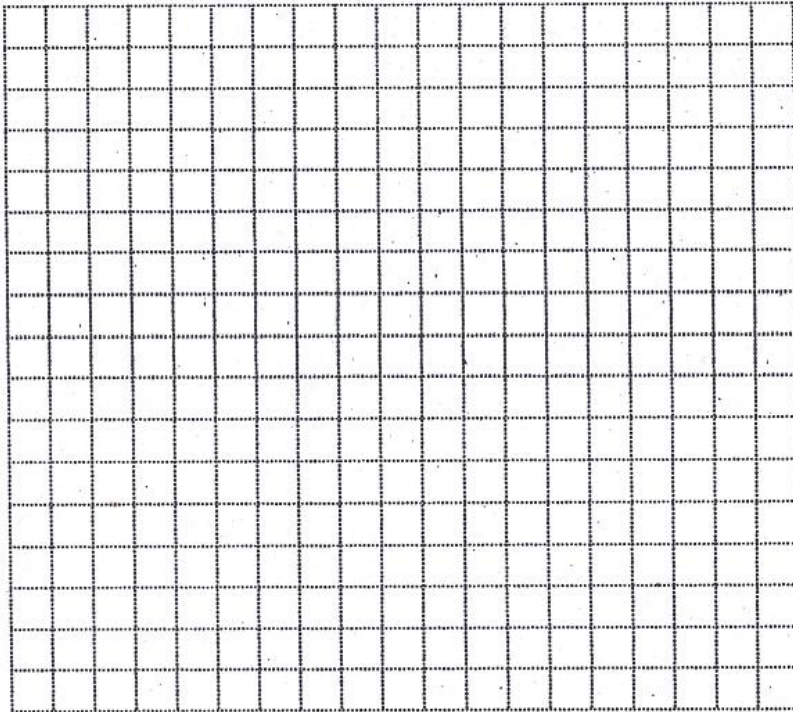
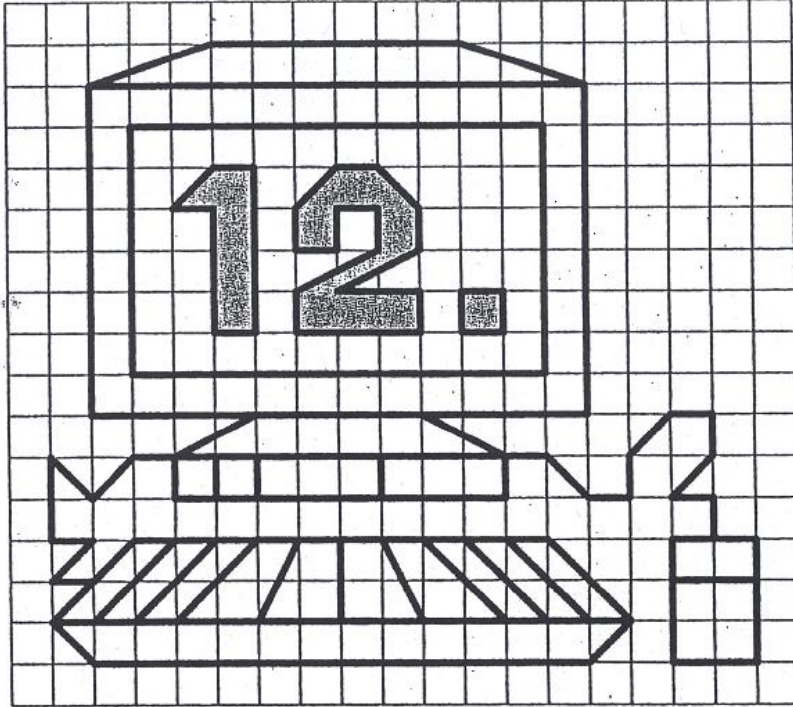
Reproduire une figure sur quadrillage (Ariane)

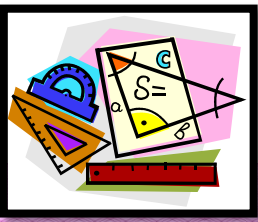




6

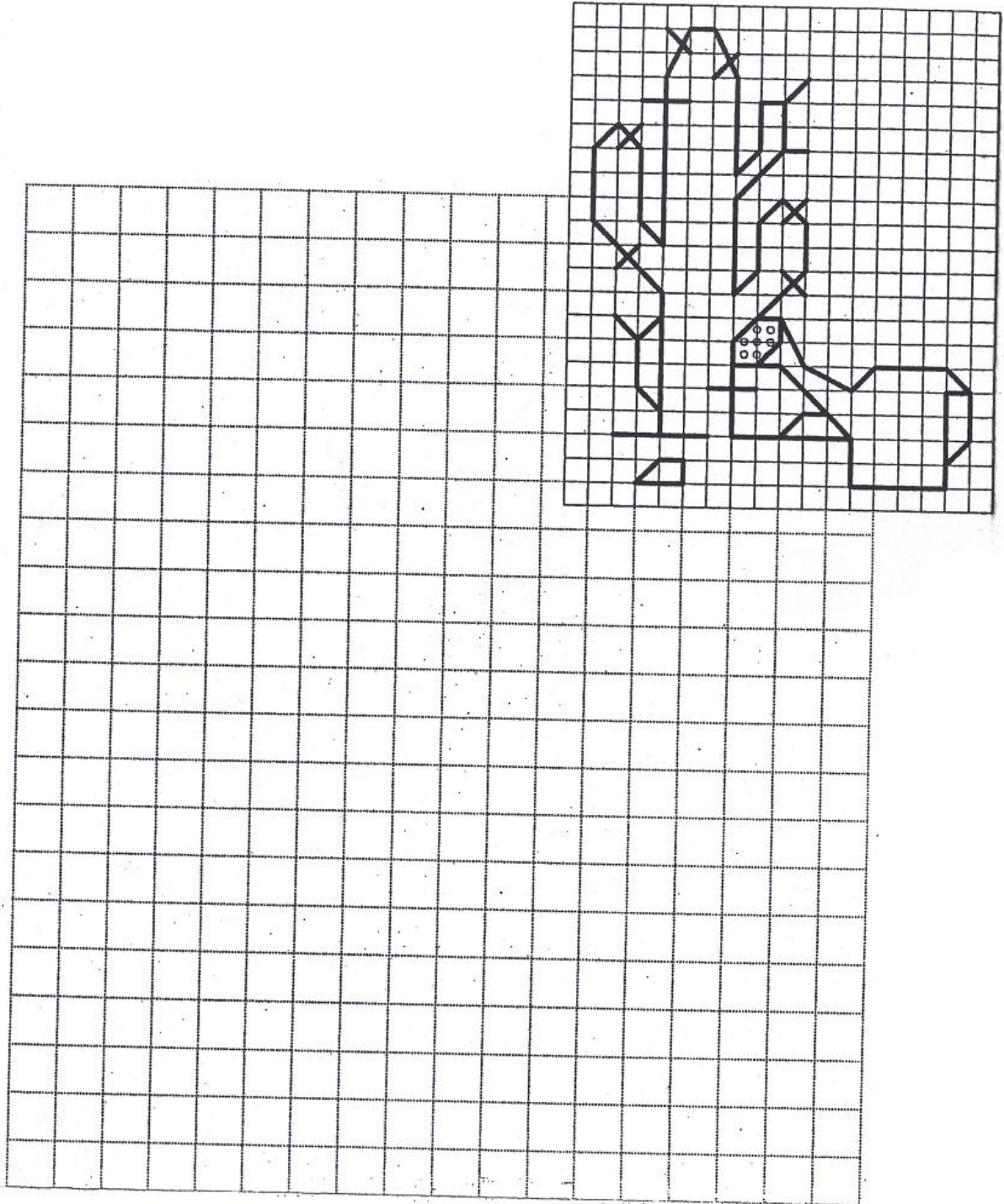
Reproduire une figure sur quadrillage (L'ordinateur)

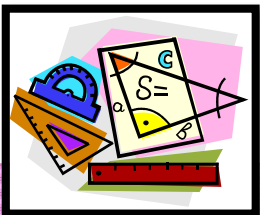




7

Reproduire une figure sur quadrillage (Le cactus assoiffé)





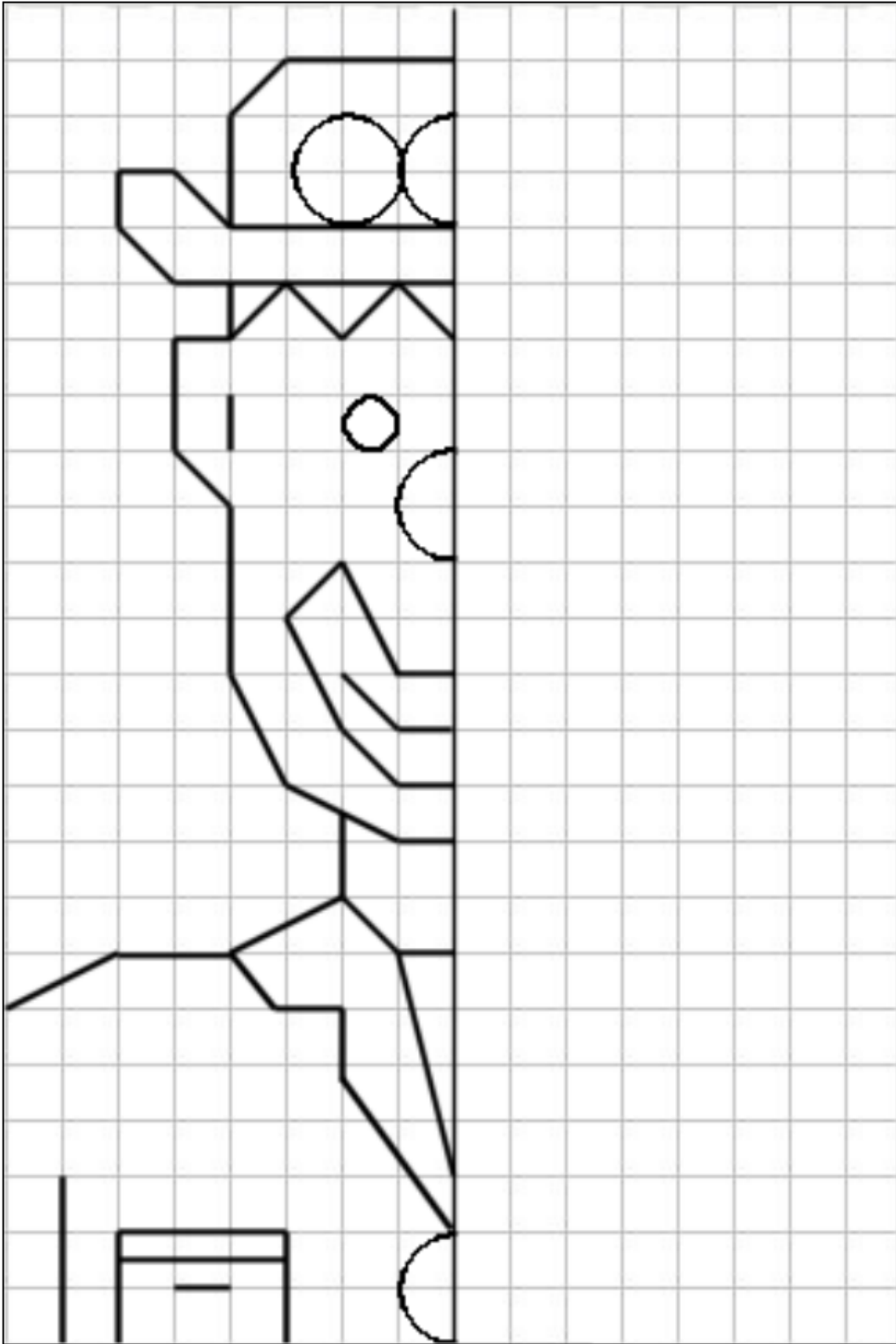
ATELIER GÉOMÉTRIE

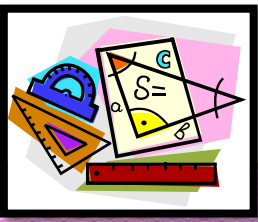
Niv.
3

www.cenicienta.fr

8

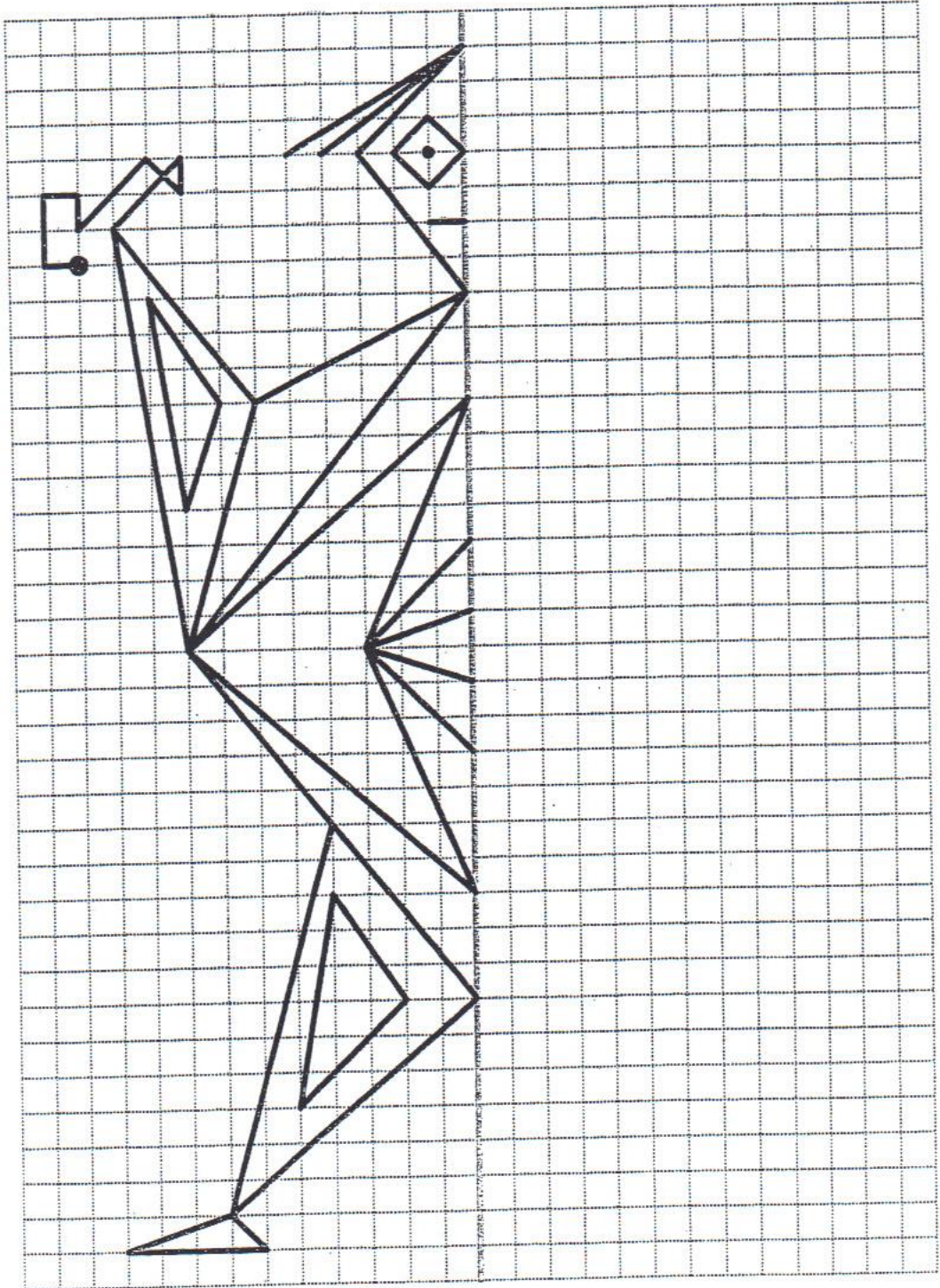
Reproduire une figure par symétrie (Le clown)

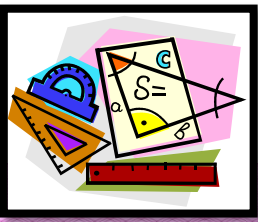




9

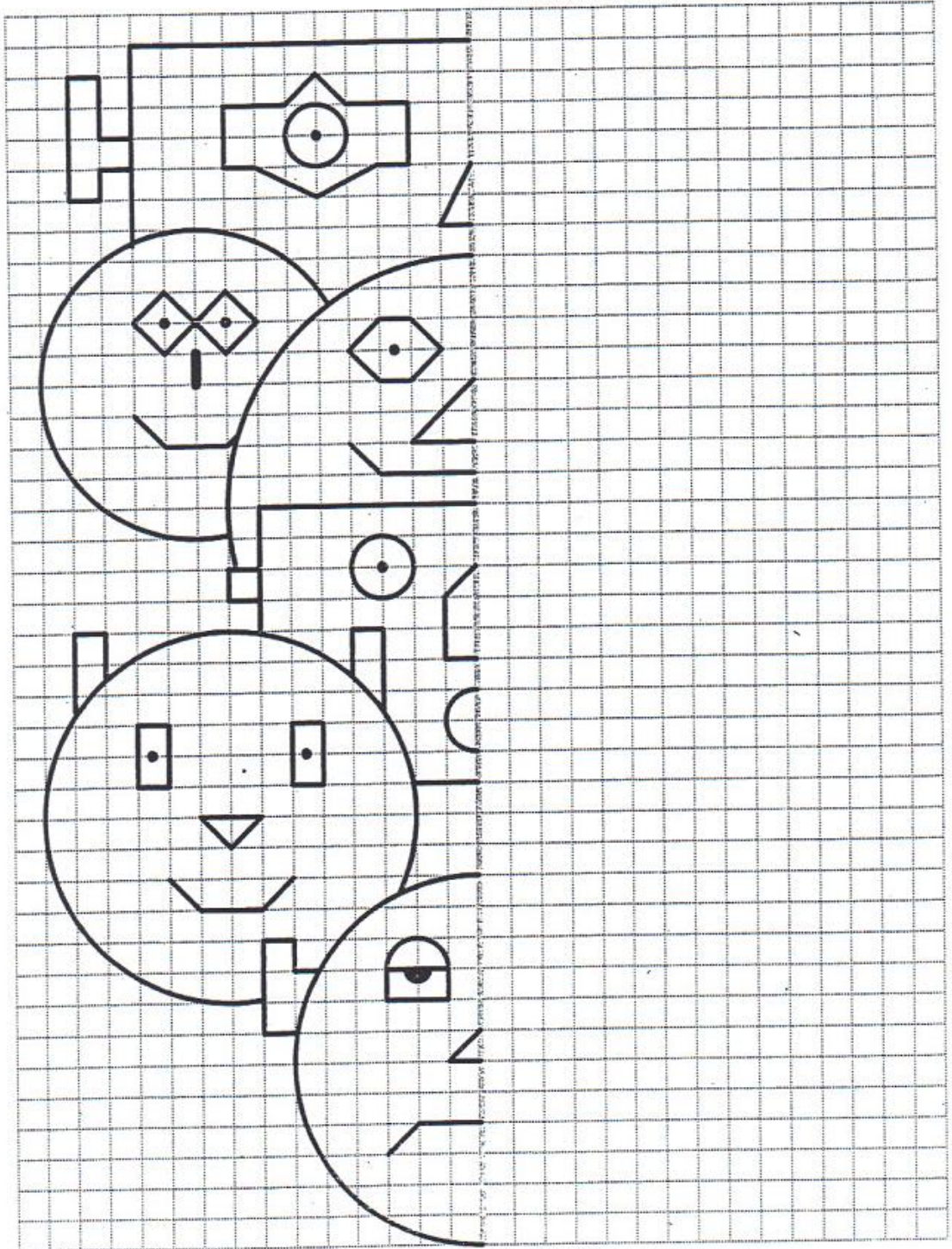
Reproduire une figure par symétrie (L'homme de cristal)

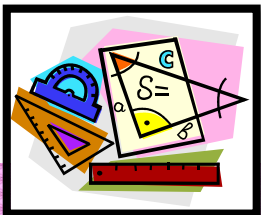




10

Reproduire une figure par symétrie (Visages)

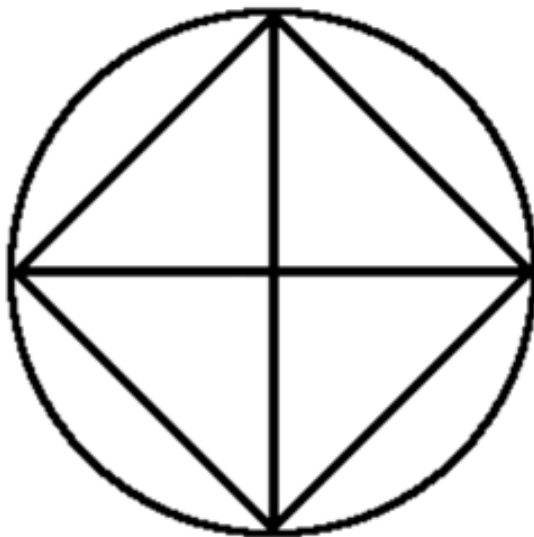


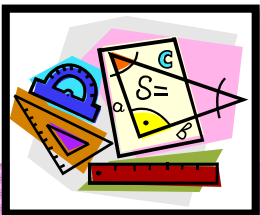


11

Reproduire une figure sur papier blanc

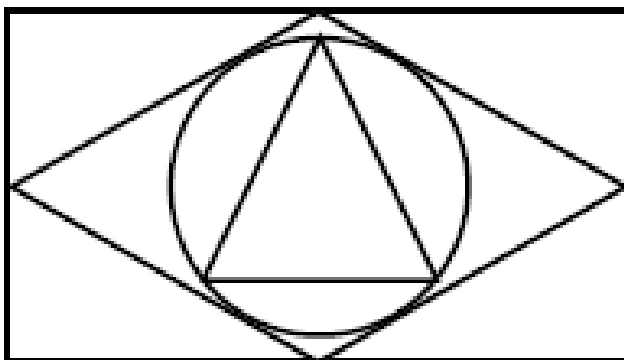
Reproduis cette figure à l'identique dans l'espace ci-dessous, en t'aidant des instruments nécessaires.

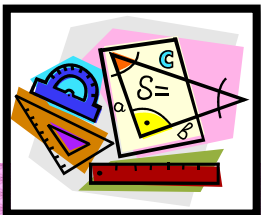




12 Reproduire une figure sur papier blanc

Reproduis cette figure à l'identique dans l'espace ci-dessous, en t'aidant des instruments nécessaires.

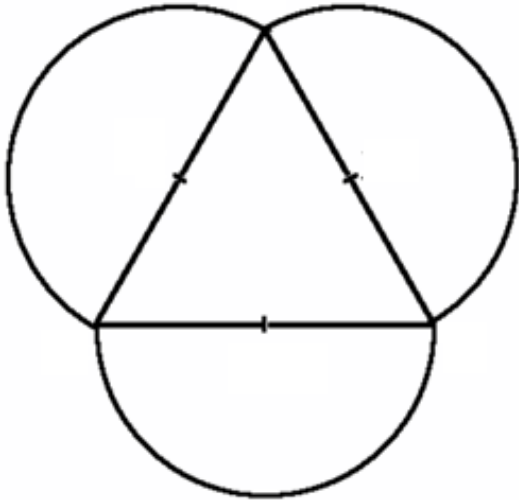




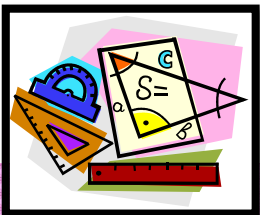
13

Reproduire une figure sur papier blanc

Reproduis cette figure à l'identique dans l'espace ci-dessous, en t'aidant des instruments nécessaires.



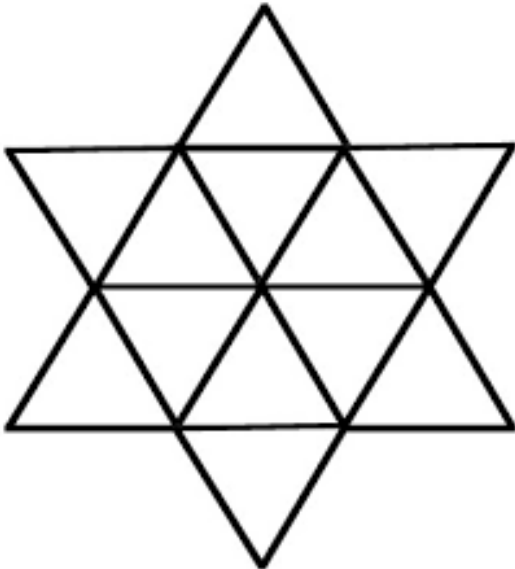
Blank space for drawing the figure.



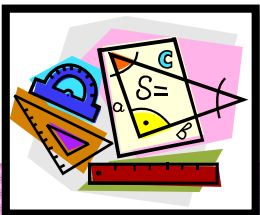
14

Reproduire une figure sur papier blanc

Reproduis cette figure à l'identique dans l'espace ci-dessous, en t'aidant des instruments nécessaires.



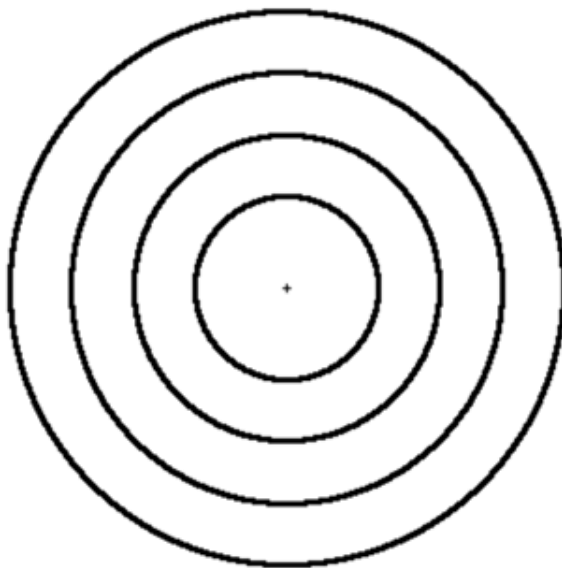
Blank space for drawing the figure.



15

Reproduire une figure sur papier blanc

Reproduis cette figure à l'identique dans l'espace ci-dessous, en t'aidant des instruments nécessaires.



16

Programme de construction

En t'aidant des carreaux de la copie, construis la figure suivante.

- 1) Trace un cercle de 4 carreaux de rayon.
 - 2) Place sur le cercle les points A et B pour que [AB] soit un diamètre du cercle.
 - 3) Trace le cercle de centre B et de rayon 3 carreaux.
 - 4) Trace le cercle de centre A et de rayon 3 carreaux.
-

16

Programme de construction

En t'aidant des carreaux de la copie, construis la figure suivante.

- 1) Trace un cercle de 4 carreaux de rayon.
 - 2) Place sur le cercle les points A et B pour que [AB] soit un diamètre du cercle.
 - 3) Trace le cercle de centre B et de rayon 3 carreaux.
 - 4) Trace le cercle de centre A et de rayon 3 carreaux.
-

16

Programme de construction

En t'aidant des carreaux de la copie, construis la figure suivante.

- 1) Trace un cercle de 4 carreaux de rayon.
 - 2) Place sur le cercle les points A et B pour que [AB] soit un diamètre du cercle.
 - 3) Trace le cercle de centre B et de rayon 3 carreaux.
 - 4) Trace le cercle de centre A et de rayon 3 carreaux.
-

16

Programme de construction

En t'aidant des carreaux de la copie, construis la figure suivante.

- 1) Trace un cercle de 4 carreaux de rayon.
 - 2) Place sur le cercle les points A et B pour que [AB] soit un diamètre du cercle.
 - 3) Trace le cercle de centre B et de rayon 3 carreaux.
 - 4) Trace le cercle de centre A et de rayon 3 carreaux.
-

16

Programme de construction

En t'aidant des carreaux de la copie, construis la figure suivante.

- 1) Trace un cercle de 4 carreaux de rayon.
- 2) Place sur le cercle les points A et B pour que [AB] soit un diamètre du cercle.
- 3) Trace le cercle de centre B et de rayon 3 carreaux.
- 4) Trace le cercle de centre A et de rayon 3 carreaux.

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

17

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 7,5 cm.
 - 2) Trace un segment $[CD]$ de 6,3 cm qui coupe $[AB]$.
 - 3) Soit J le point d'intersection des deux segments.
 - 4) Soit I le milieu de AB .
 - 5) Trace le cercle de centre I et de rayon ID .
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

17

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 7,5 cm.
 - 2) Trace un segment $[CD]$ qui coupe $[AB]$ de 6,3 cm.
 - 3) Soit J le point d'intersection des deux segments.
 - 4) Soit I le milieu de $[AB]$.
 - 5) Trace le cercle de centre I et de rayon ID .
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

17

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 7,5 cm.
 - 2) Trace un segment $[CD]$ qui coupe $[AB]$ de 6,3 cm.
 - 3) Soit J le point d'intersection des deux segments.
 - 4) Soit I le milieu de $[AB]$.
 - 5) Trace le cercle de centre I et de rayon ID .
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

17

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 7,5 cm.
 - 2) Trace un segment $[CD]$ qui coupe $[AB]$ de 6,3 cm.
 - 3) Soit J le point d'intersection des deux segments.
 - 4) Soit I le milieu de $[AB]$.
 - 5) Trace le cercle de centre I et de rayon ID .
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

17

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 7,5 cm.
- 2) Trace un segment $[CD]$ qui coupe $[AB]$ de 6,3 cm.
- 3) Soit J le point d'intersection des deux segments.
- 4) Soit I le milieu de $[AB]$.
- 5) Trace le cercle de centre I et de rayon ID .

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

18

- 1) Trace un cercle de centre O et de 5,5 cm de rayon.
 - 2) Trace un diamètre AB.
 - 3) Trace un diamètre CF perpendiculaire à AB.
 - 4) Trace le quadrilatère ACBD.
 - 5) Donne son nom:
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

18

- 1) Trace un cercle de centre O et de 5,5 cm de rayon.
 - 2) Trace un diamètre [AB].
 - 3) Trace un diamètre [CF] perpendiculaire à [AB].
 - 4) Trace le quadrilatère ACBD.
 - 5) Donne son nom:
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

18

- 1) Trace un cercle de centre O et de 5,5 cm de rayon.
 - 2) Trace un diamètre [AB].
 - 3) Trace un diamètre [CF] perpendiculaire à [AB].
 - 4) Trace le quadrilatère ACBD.
 - 5) Donne son nom:
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

18

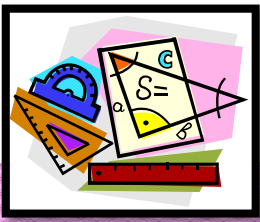
- 1) Trace un cercle de centre O et de 5,5 cm de rayon.
 - 2) Trace un diamètre [AB].
 - 3) Trace un diamètre [CF] perpendiculaire à [AB].
 - 4) Trace le quadrilatère ACBD.
 - 5) Donne son nom:
-

Programme de construction

Lis le scénario suivant puis construis la figure sur un papier blanc.

18

- 1) Trace un cercle de centre O et de 5,5 cm de rayon.
- 2) Trace un diamètre [AB].
- 3) Trace un diamètre [CF] perpendiculaire à [AB].
- 4) Trace le quadrilatère ACBD.
- 5) Donne son nom:



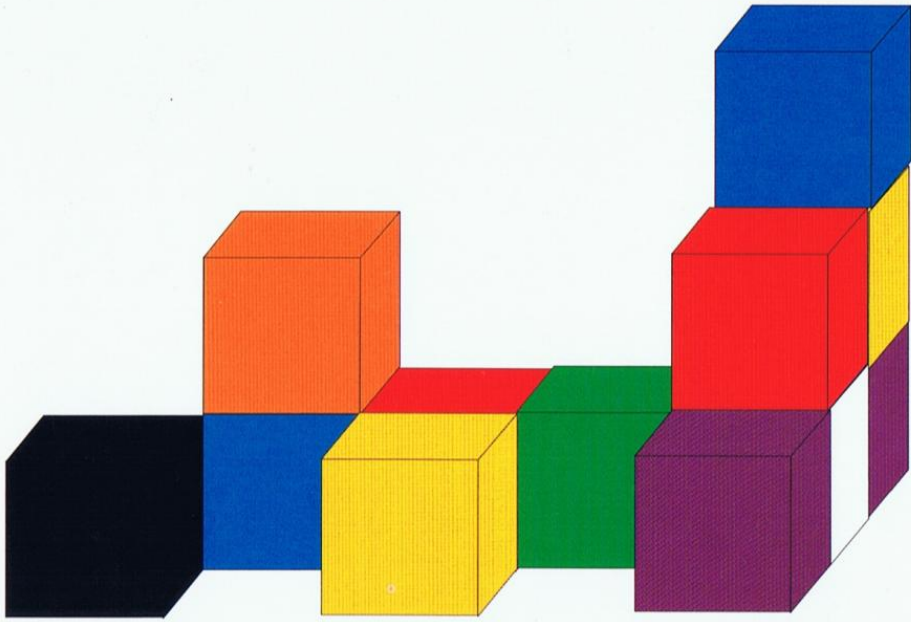
19

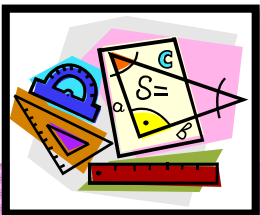
Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes (fiche n°21)

Reproduis cette construction de cubes à l'identique en respectant l'emplacement des cubes et les couleurs.



21





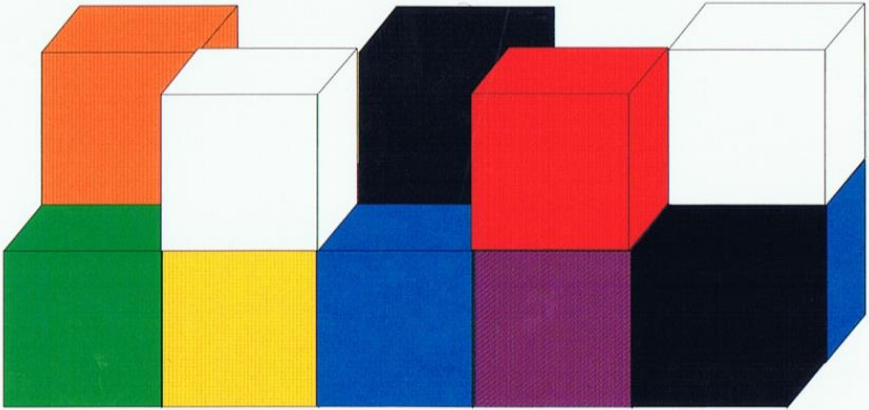
20

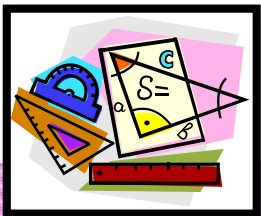
Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes (fiche n°23)

Reproduis cette construction de cubes à l'identique en respectant l'emplacement des cubes et les couleurs.



23





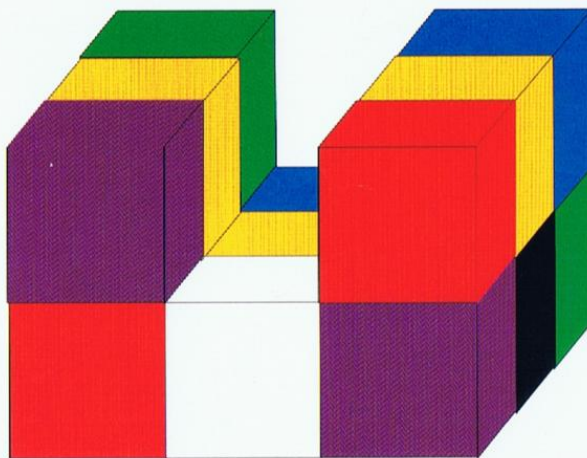
21

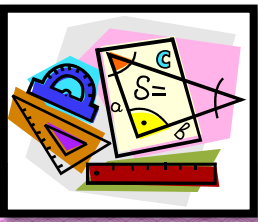
Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes (fiche n°24)

Reproduis cette construction de cubes à l'identique en respectant l'emplacement des cubes et les couleurs.



24



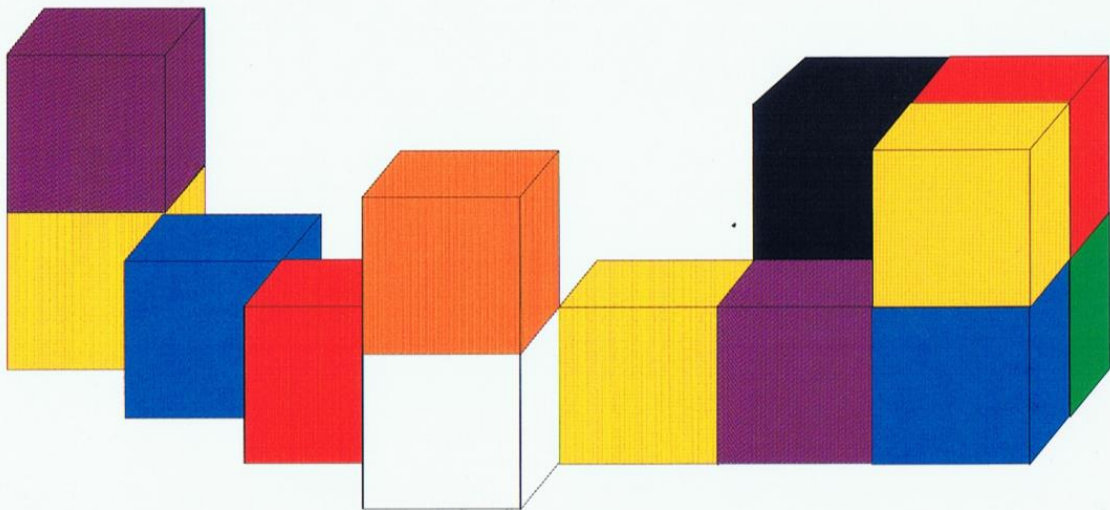


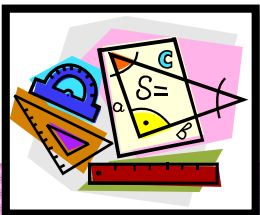
22 Reproduire en 3D un modèle 2D à l'aide de cubes (fiche n°27)

Reproduis cette construction de cubes à l'identique en respectant l'emplacement des cubes et les couleurs.



27

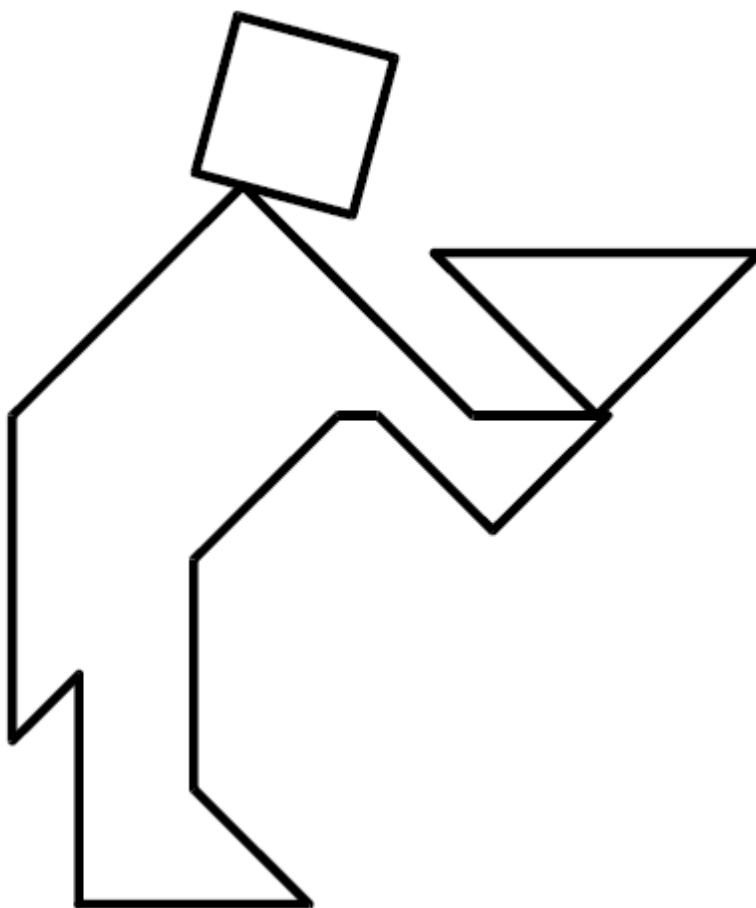


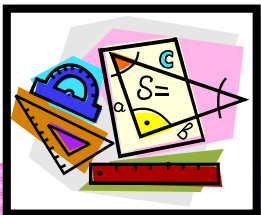


23

Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (Le serveur)

Prends les pièces d'un tangram et réalise ce modèle sur le paperboard du côté aimanté.
Mets cette fiche à côté de ta construction avec un aimant.

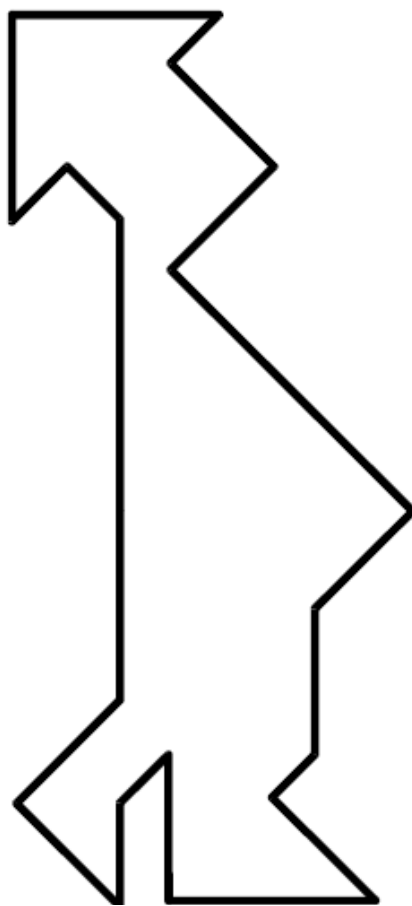


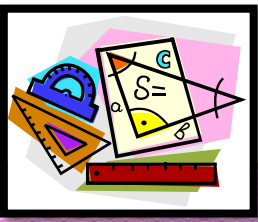


24

Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (Le chinois)

Prends les pièces d'un tangram et réalise ce modèle sur le paperboard du côté aimanté.
Mets cette fiche à côté de ta construction avec un aimant.

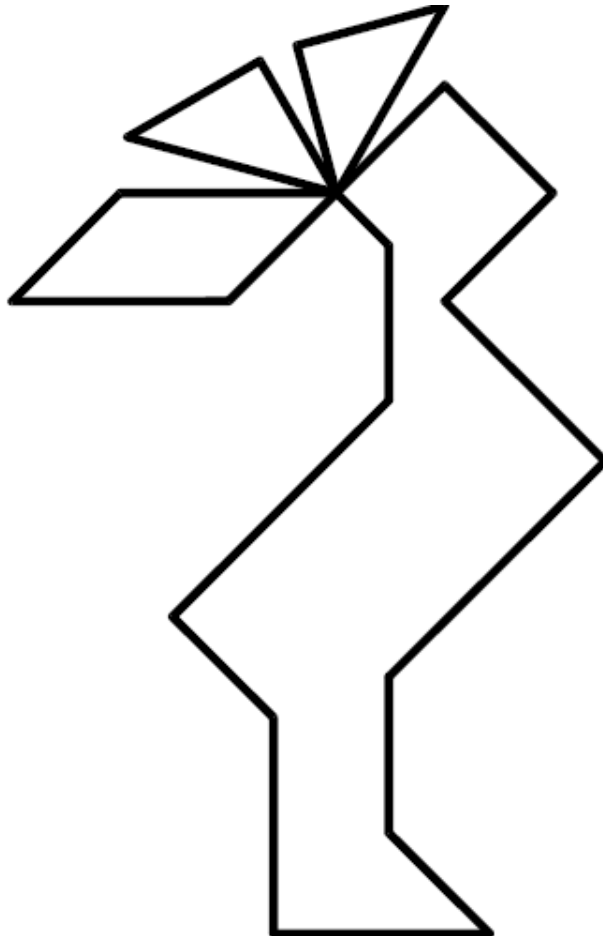


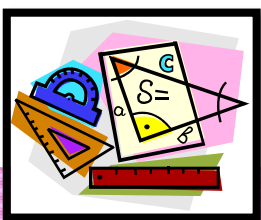


25

Recomposer un tangram : modèle réduit avec uniquement le contour. (L'indien 1)

Prends les pièces d'un tangram et réalise ce modèle sur le paperboard du côté aimanté.
Mets cette fiche à côté de ta construction avec un aimant.





26

**Recomposer un tangram :
modèle réduit avec uniquement le contour. (L'indien 2)**

Prends les pièces d'un tangram et réalise ce modèle sur le paperboard du côté aimanté.
Mets cette fiche à côté de ta construction avec un aimant.

