

Placer des points alignés, vérifier l'alignement de points

Prénom : Date :

POINTS ALIGNÉS

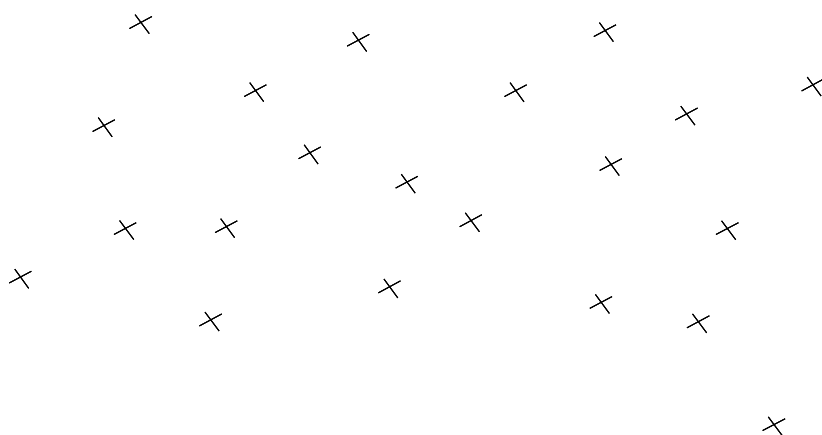
Trouve trois points alignés et trace une ligne droite pour les relier.



Place cinq points alignés. Tu peux tracer une ligne droite pour t'aider.

Trouve les deux alignements et trace les lignes droites pour les faire apparaître.

Entoure les points qui ne font pas partie d'un alignement.



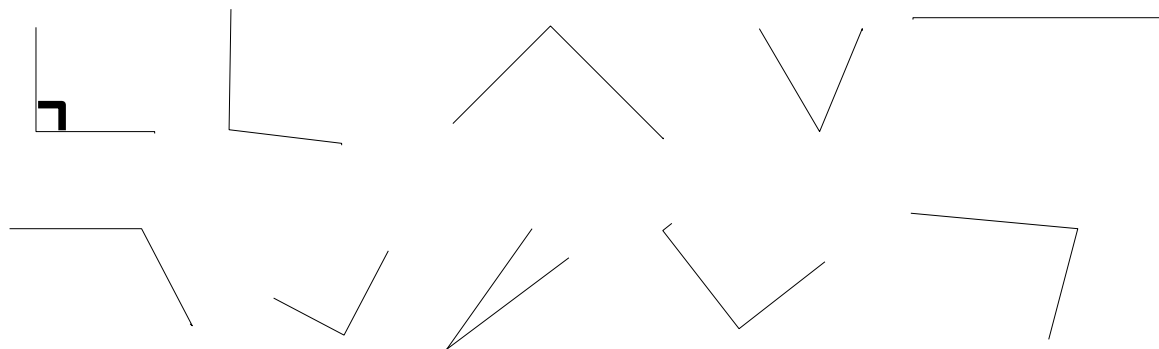
Prénom : Date :

LES ANGLES DROITS

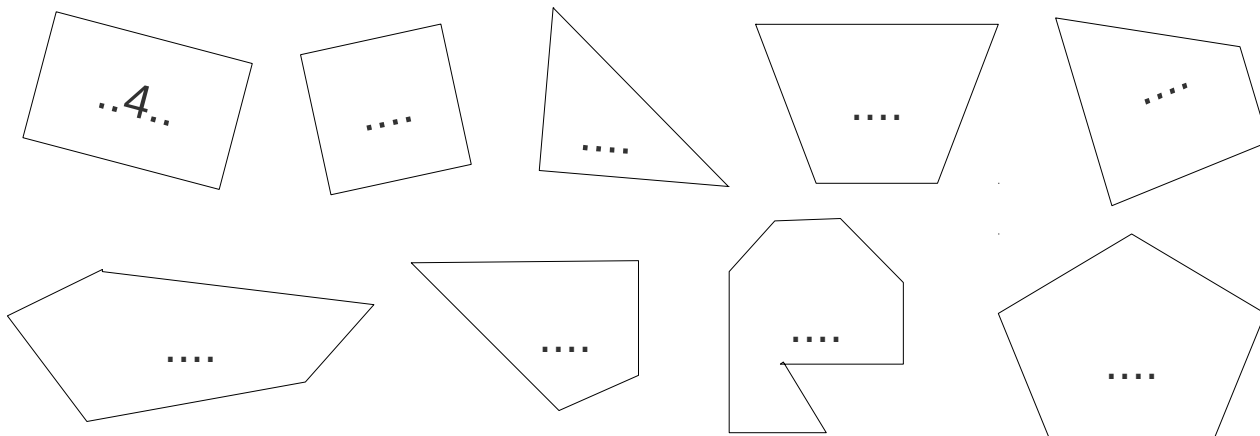
Entoure les dessins qui contiennent au moins un angle droit.



Vérifie si ces angles sont droits. Marque-les comme sur le modèle.



Écris combien chaque figure contient d'angles droits.



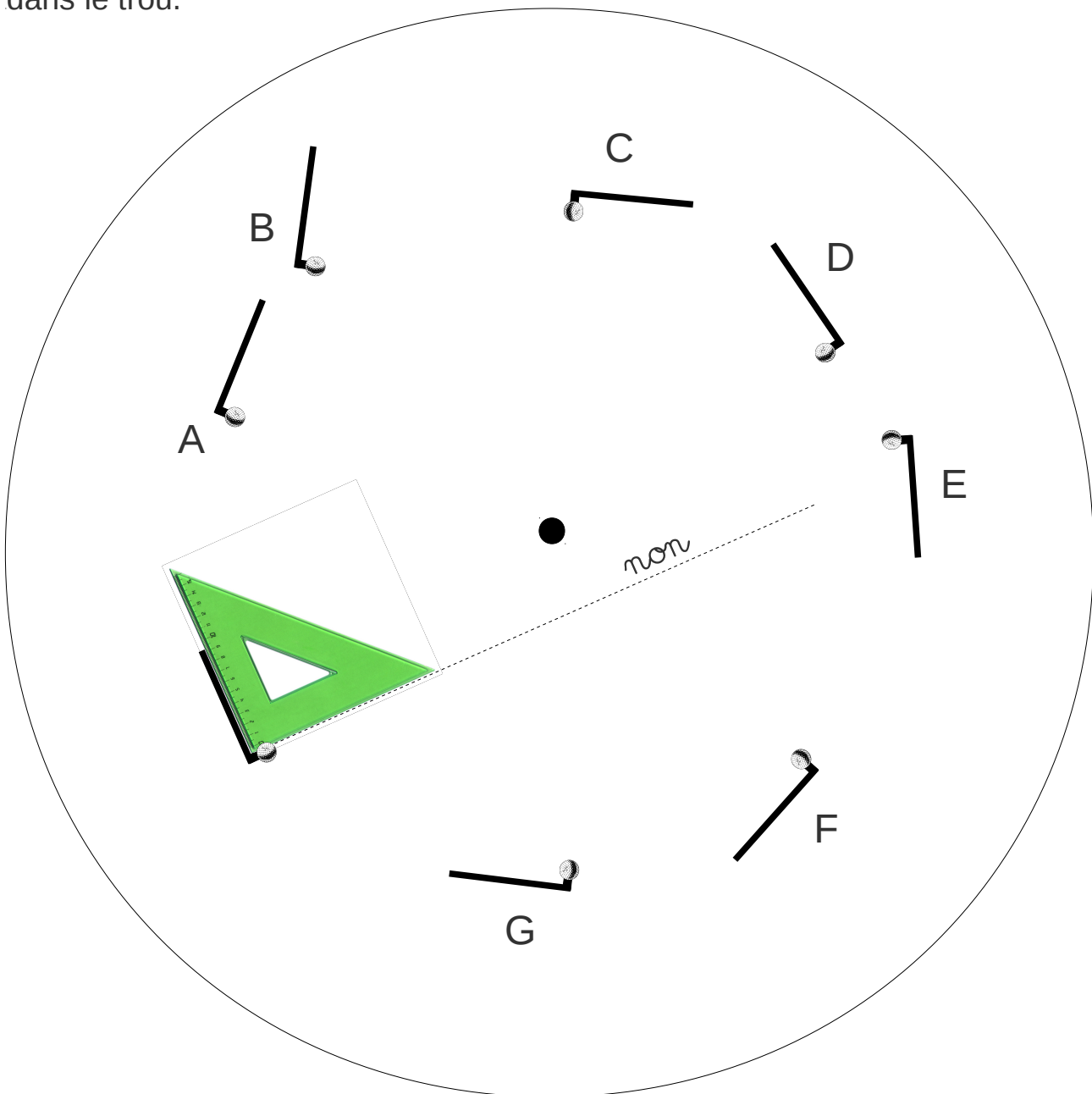
Tracer une droite perpendiculaire à une autre en un point donné

Prénom : Date :

DANS LE GREEN

Trace le trajet de la balle de golf. Elle forme un angle droit avec le club.

Écris OUI ou NON pour indiquer si le joueur parvient à faire entrer la balle dans le trou.



A : B : C :

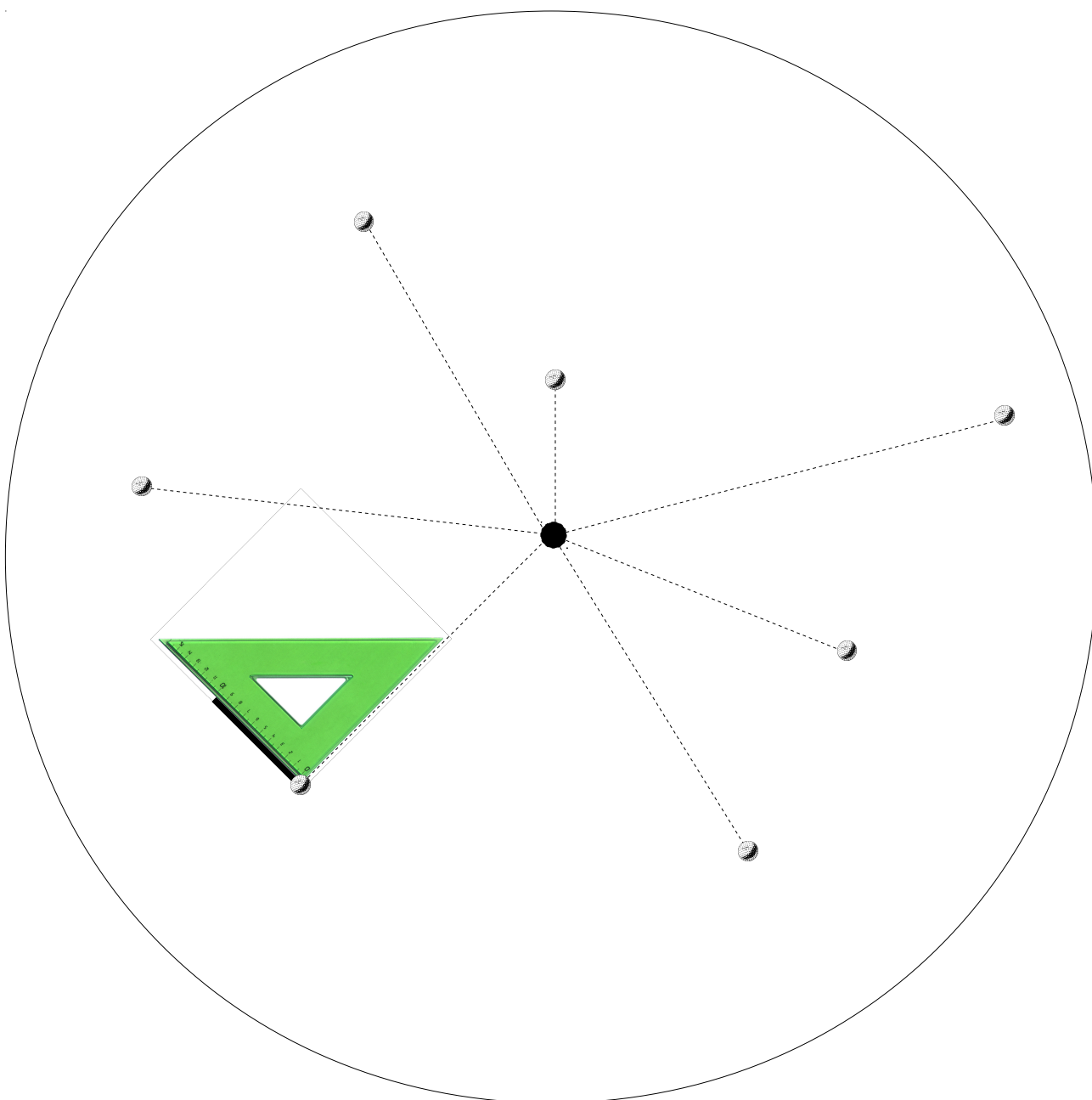
D : E : F :

Prénom : Date :

DANS LE GREEN (2)

Trace le club dans la bonne position pour que la balle entre dans le trou.

Le club doit former un angle droit avec la trajectoire de la balle.



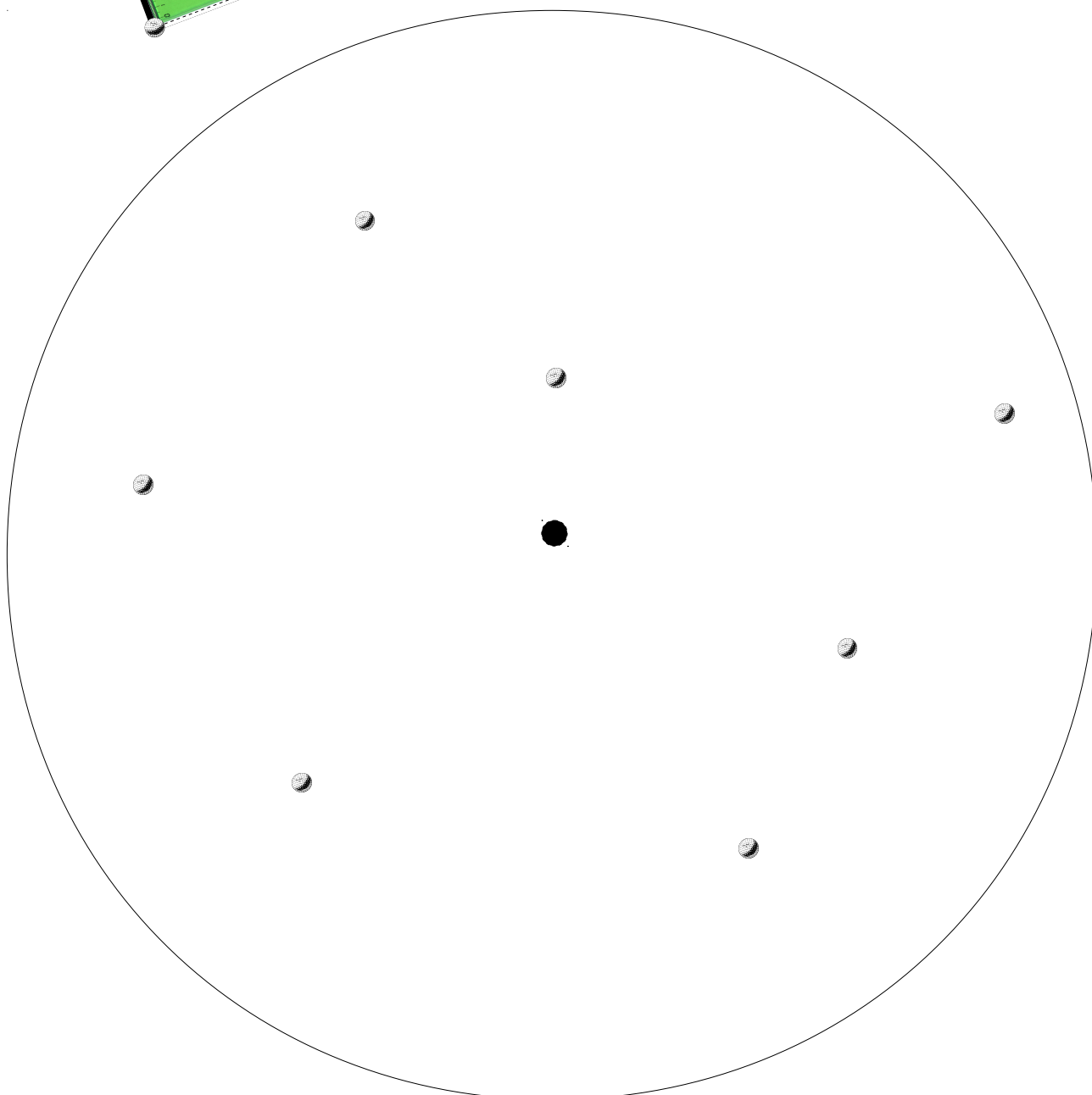
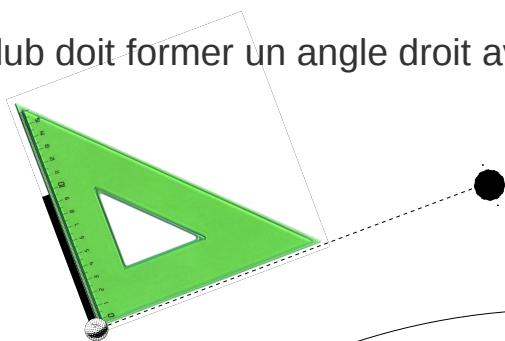
Prénom : Date :

DANS LE GREEN (3)

Trace la trajectoire de la balle pour qu'elle entre dans le trou.

Trace le club dans la bonne position.

Le club doit former un angle droit avec la trajectoire de la balle.



Reconnaitre le carré d'après ses propriétés

Prénom : Date :

LE CARRÉ

Complète ces phrases :

Le carré est un polygone qui a côtés.

Il a tous ses angles

C'est une sorte de rectangle qui a tous ses côtés

Observe bien chaque figure et complète le tableau.

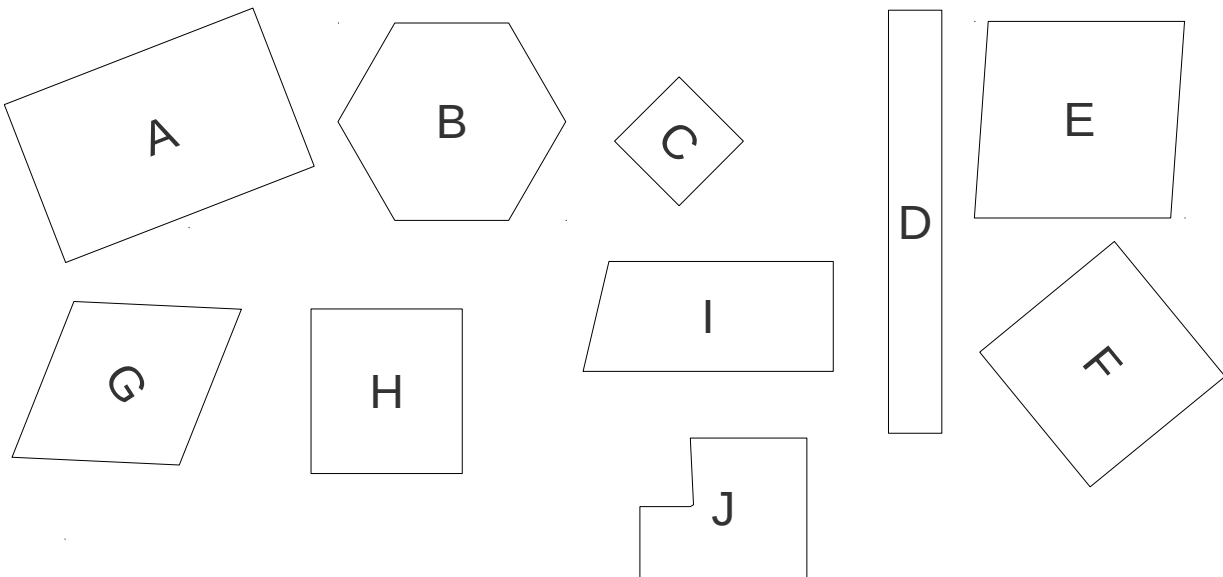
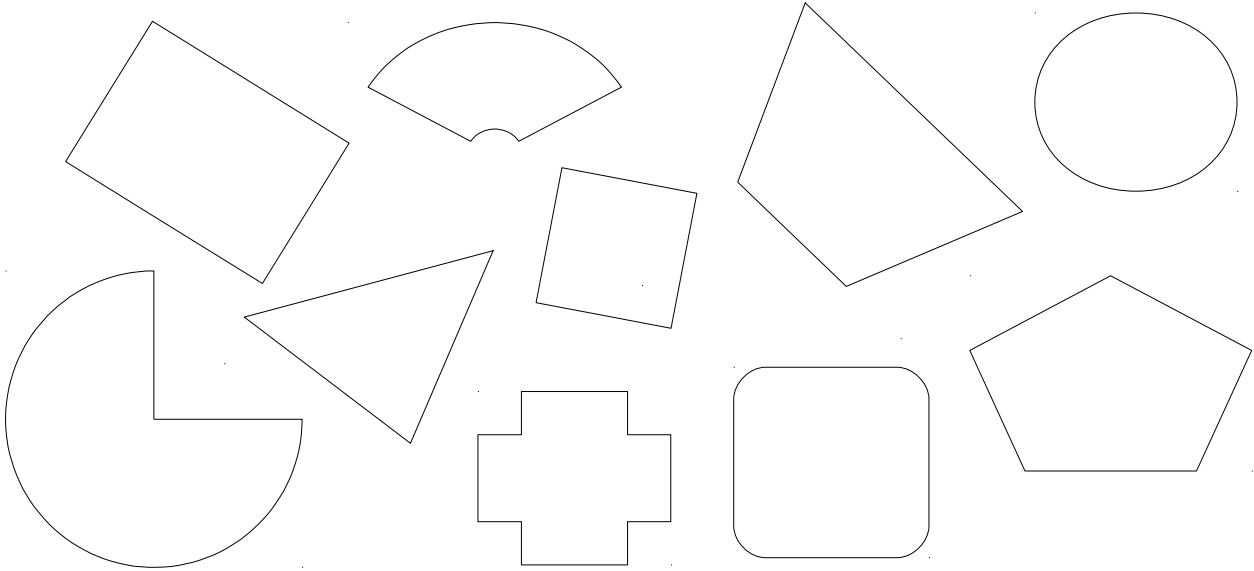


Figure	Côtés	Angles droits	Tous les côtés de la même longueur	Carré
A	4	oui	non	non
B				
C				
D				
E				
F				
G				
H				
I				
J				

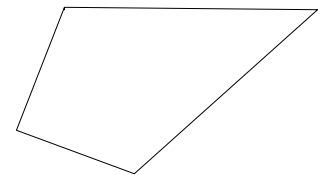
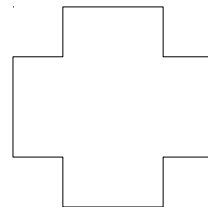
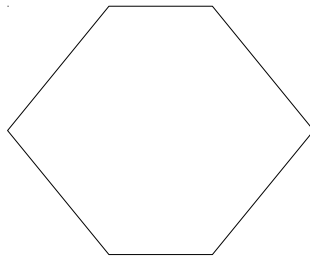
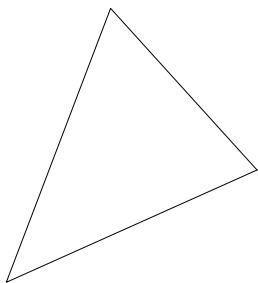
Prénom : Date :

LES POLYGONES

Barre les figures qui ne sont pas des polygones.



Compte le nombre de côtés et de sommets de chaque polygone.



..... côtés

..... côtés

..... côtés

..... côtés

..... sommets

..... sommets

..... sommets

..... sommets

Trace un polygone qui a 3 côtés et un polygone qui a 4 côtés.

Prénom : Date :

UN CODE POUR CHAQUE CASE

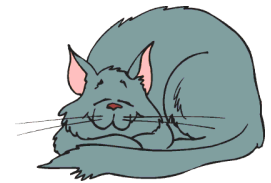
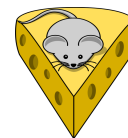
Code la position des symboles du quadrillage.
Dessine les symboles manquants.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
a		▲											
b										✿			
c				♥									
d													
e													
f											☆		
g	○												

○
▲
♥
✿
☆

□	d6
+	f3
●	a7
■	c5
☺	f13

Fais une croix dans les cases où il y a un chat :
e5, a11, f4, c7, d11, f8



a				☺									
b													
c													
d													
e					x								
f										🧀			
g													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Trace un chemin pour que la souris rejoigne le fromage.
Code le chemin en utilisant ces symboles : ←↑→↓.

Reconnaître le rectangle d'après ses propriétés

Prénom : Date :

LE RECTANGLE

Complète ces phrases :

Le rectangle est un polygone qui a côtés.

Il a tous ses angles

Il a les côtés opposés de la même

Observe bien chaque figure et complète le tableau.

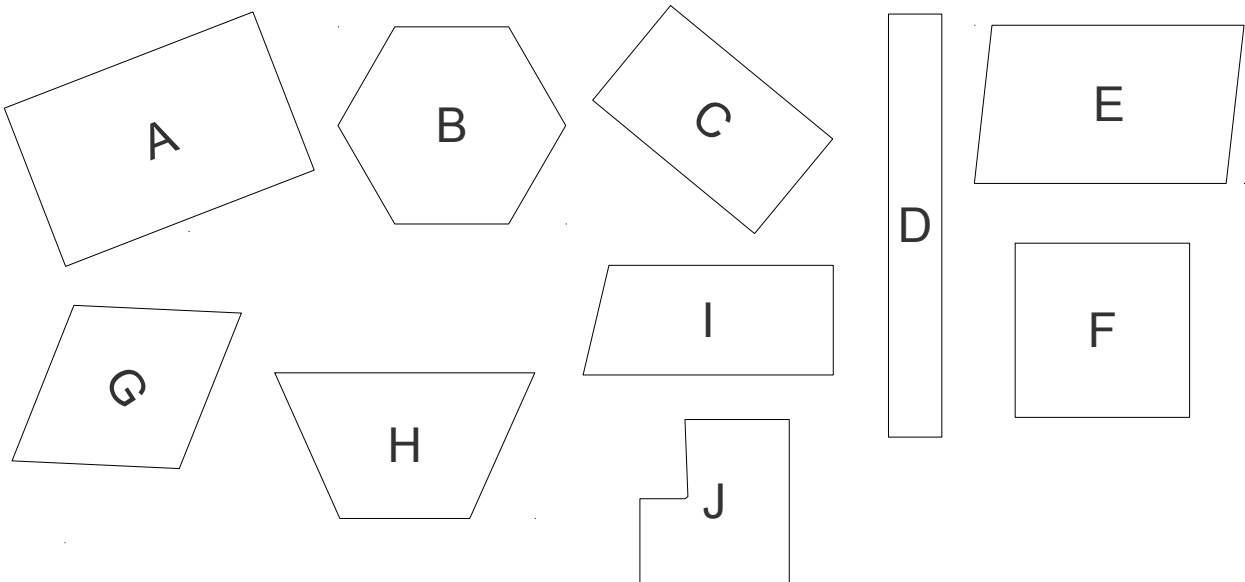


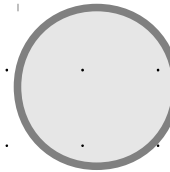
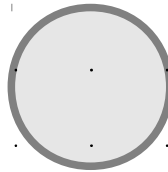
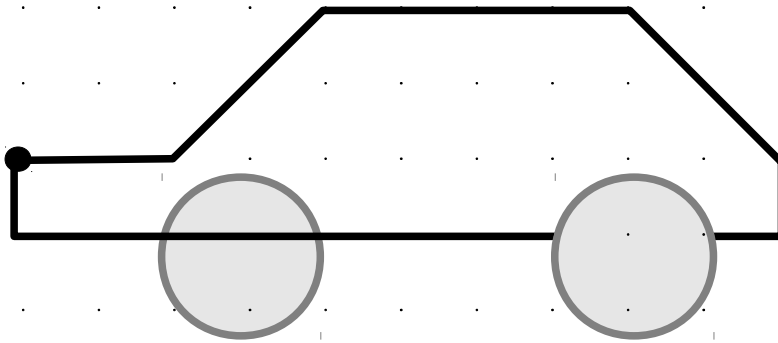
Figure	Côtés	Angles droits	Côtés opposés de la même longueur deux à deux	Rectangle
A	4	oui	oui	oui
B				
C				
D				
E				
F				
G				
H				
I				
J				

Reproduire une figure sur papier quadrillé

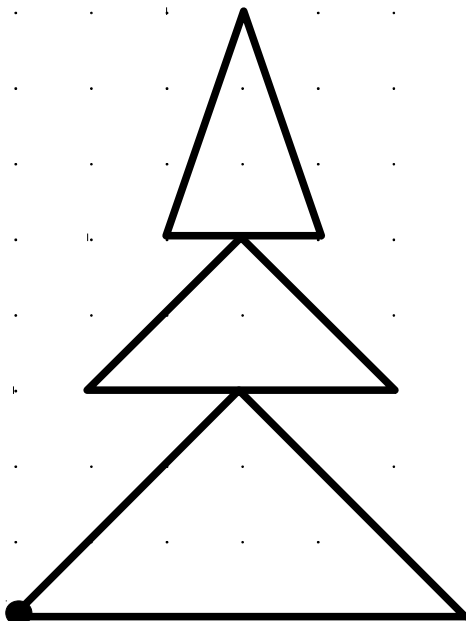
Prénom : Date :

FIGURES À REPRODUIRE

Reproduis cette figure à la règle en partant du point.
Compte bien le nombre de points.



Reproduis cette figure à la règle en partant du point.
Compte bien le nombre de points.

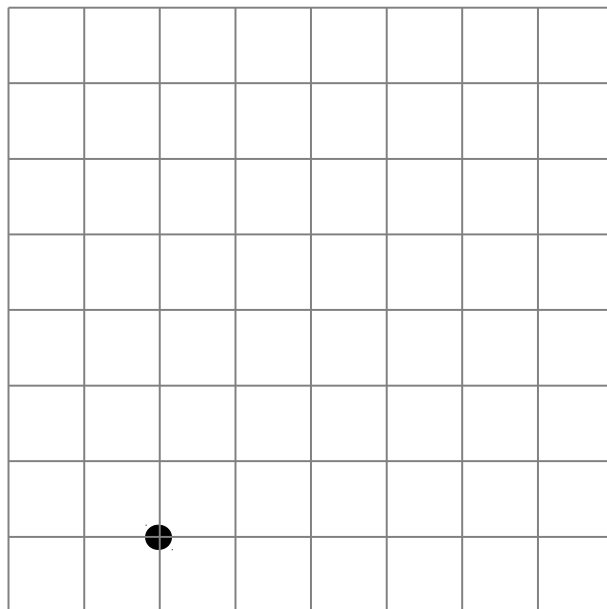
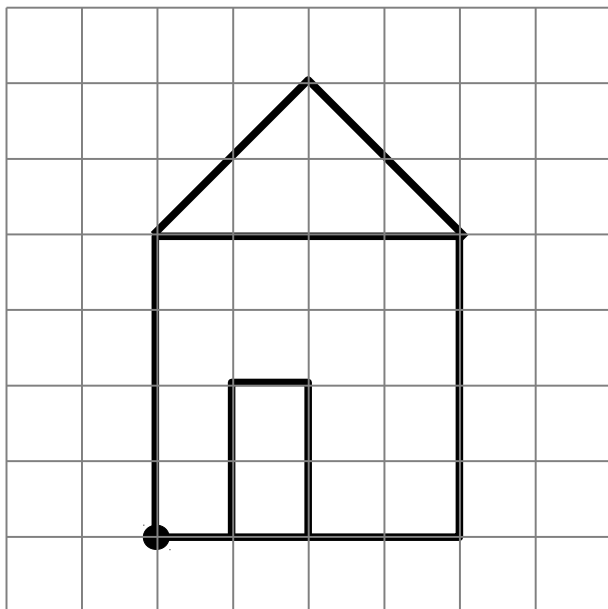


Reproduire une figure sur papier quadrillé

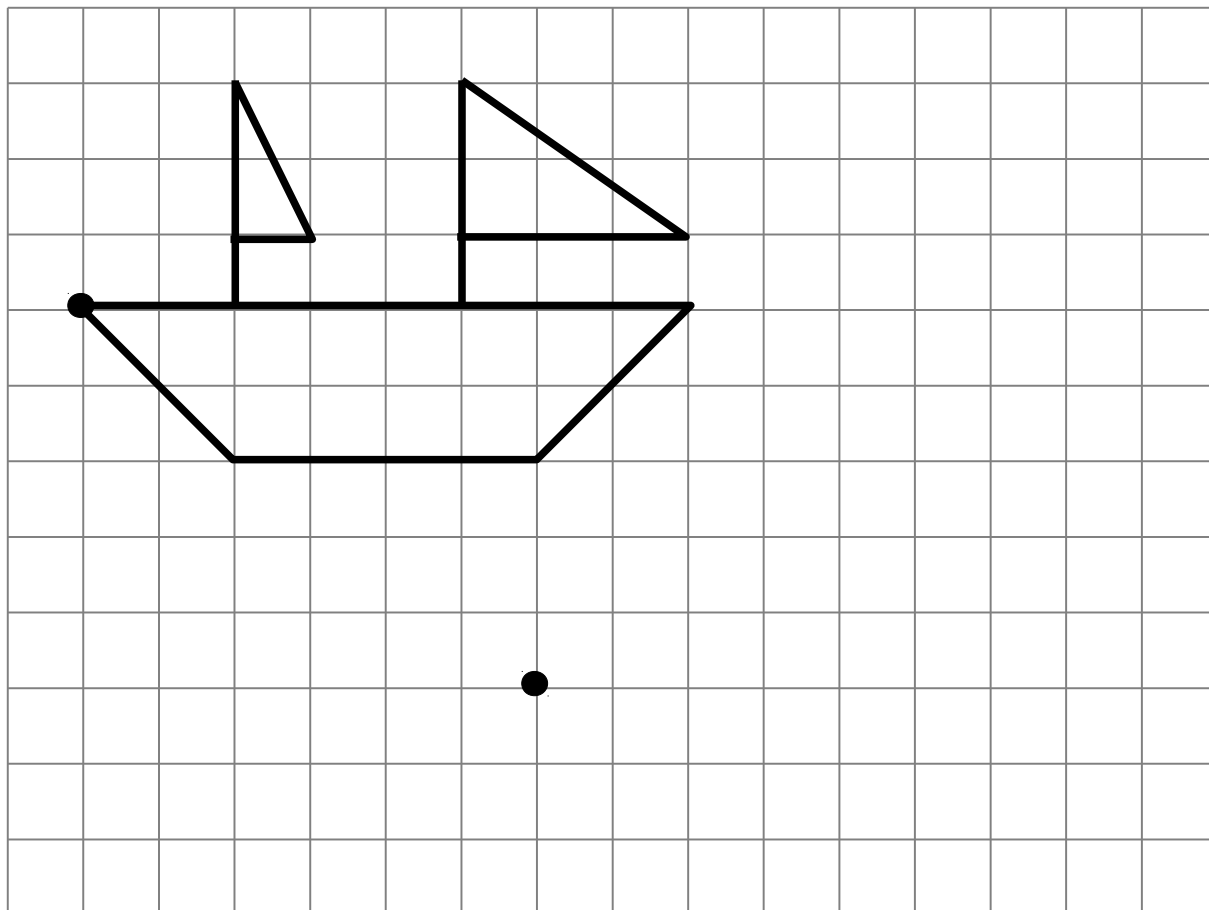
Prénom : Date :

LA MAISON, LE BATEAU

Reproduis cette figure à la règle en partant du point.
Compte bien le nombre de carreaux.



Reproduis cette figure à la règle en partant du point.
Compte bien le nombre de carreaux.

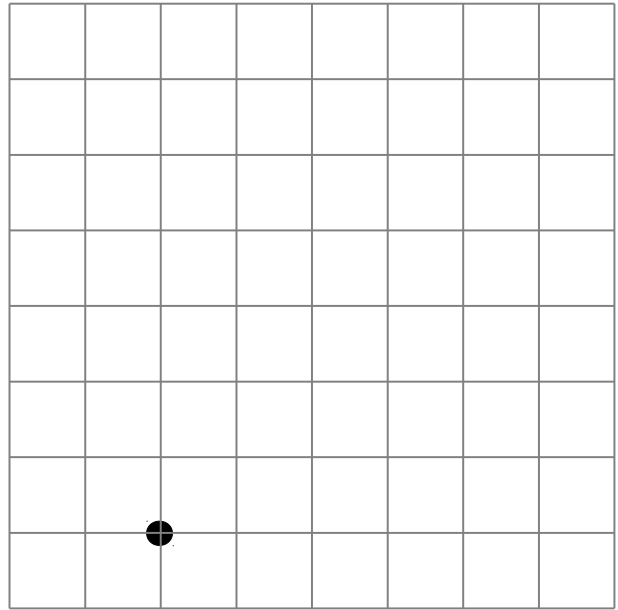
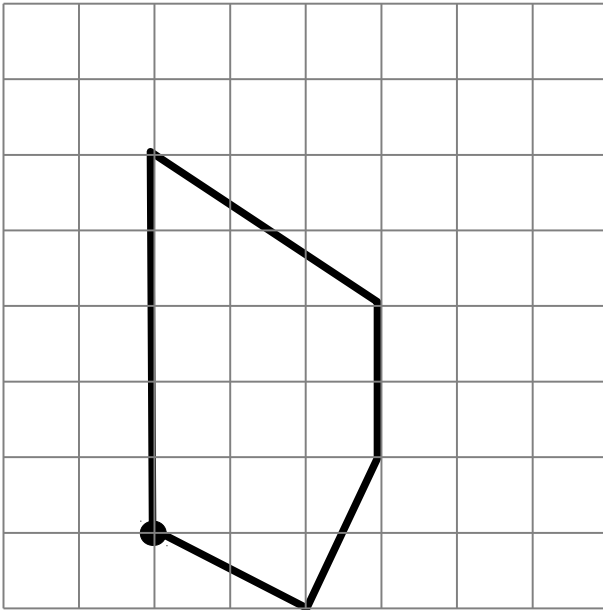


Reproduire une figure sur papier quadrillé

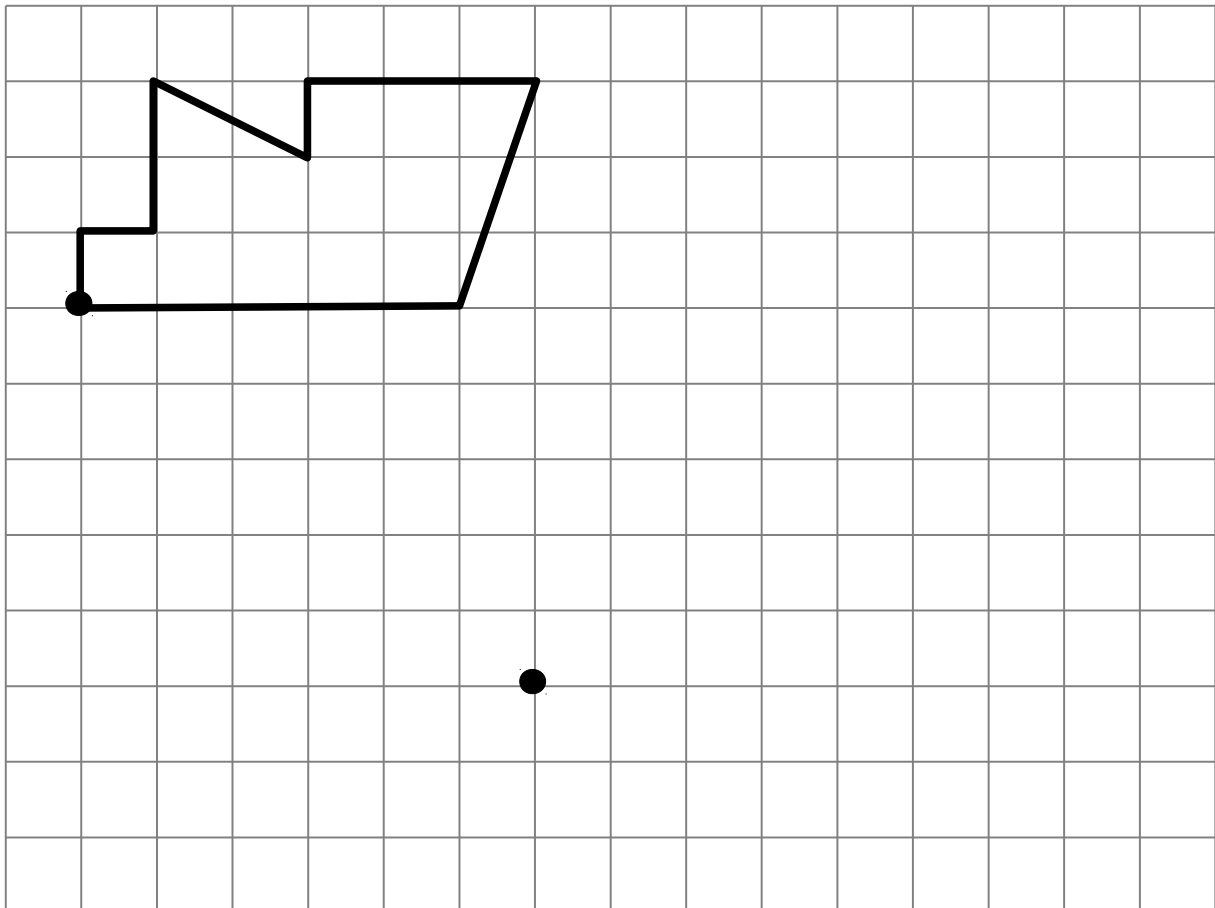
Prénom : Date :

FIGURES À REPRODUIRE

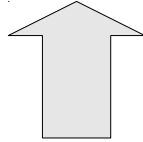
Reproduis cette figure à la règle en partant du point.
Compte bien le nombre de carreaux.



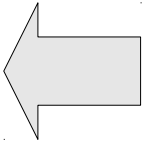
Reproduis cette figure à la règle en partant du point.
Compte bien le nombre de carreaux.



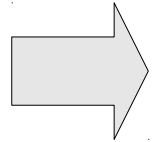
Prénom : Date :

GAUCHE, DROITE, HAUT, BASÉcris les directions sur les pointillés : *haut bas droite gauche*

.....

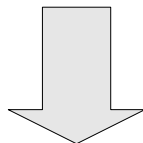


.....



.....

.....



Dessine :

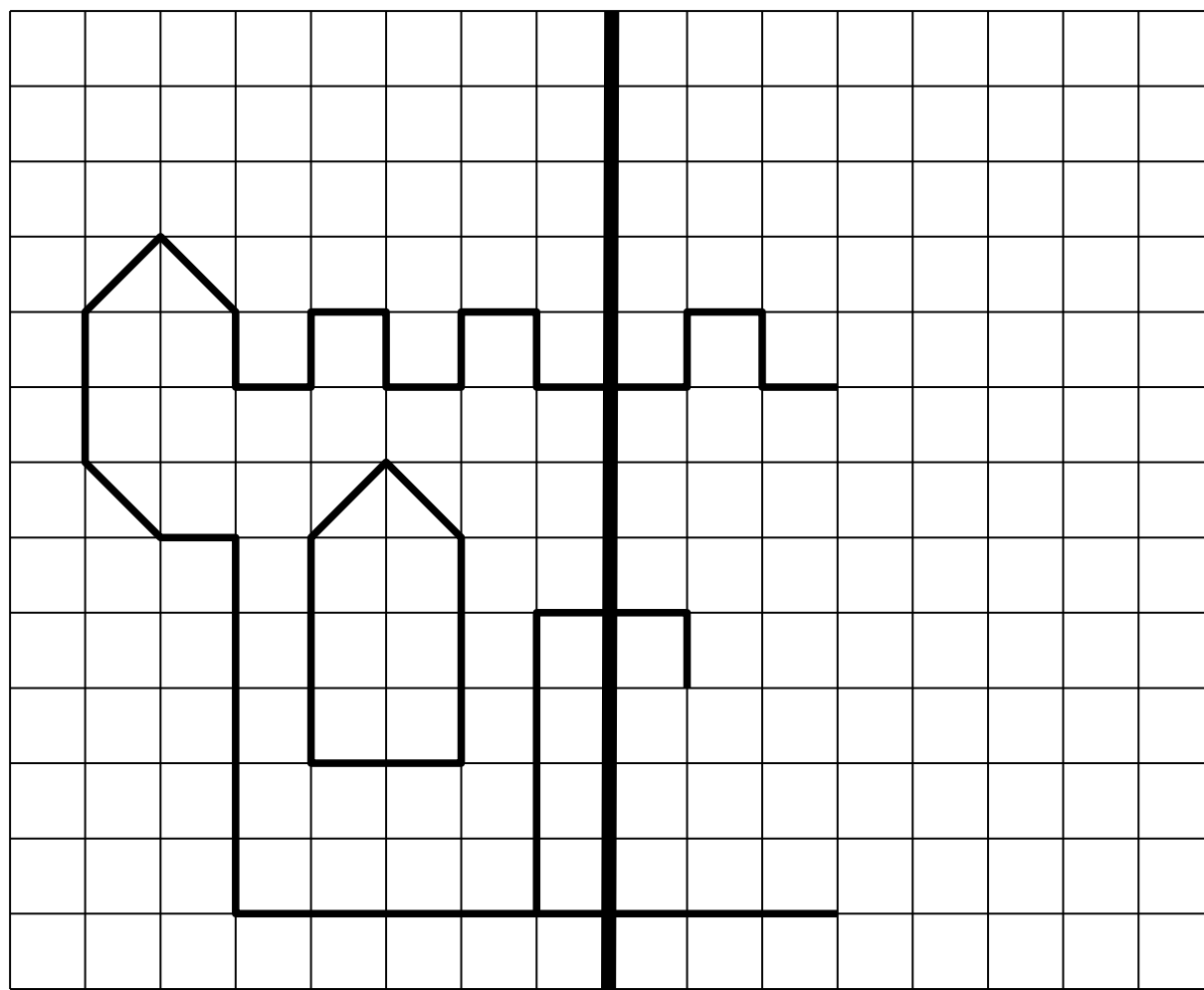
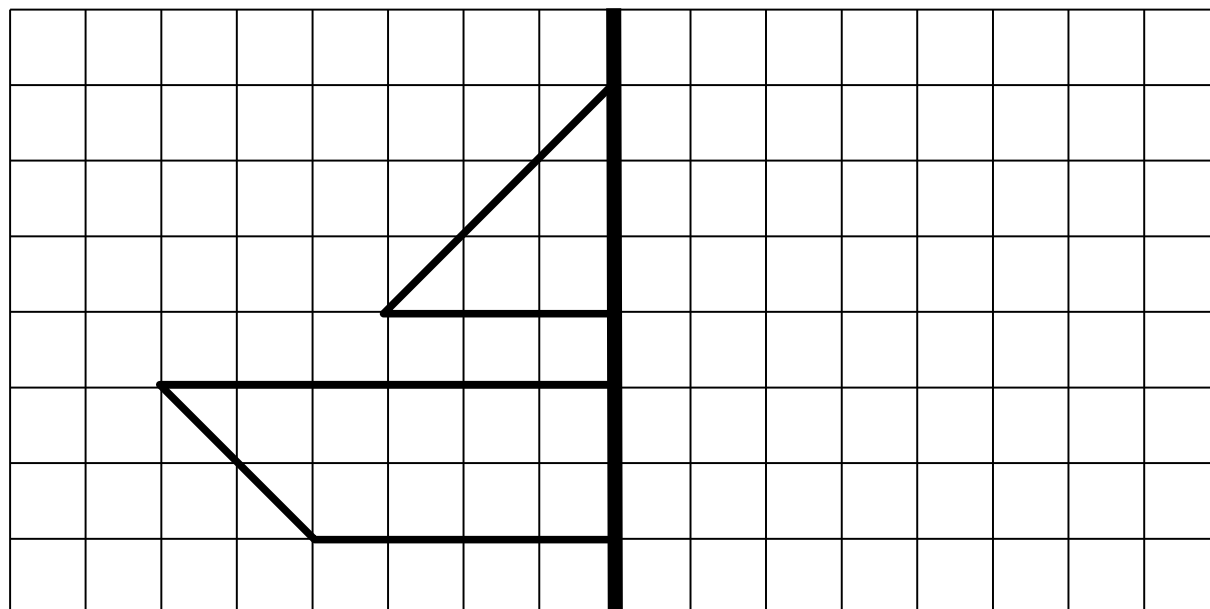
- un soleil en bas à gauche
- un rond en haut à droite
- un carré en haut à gauche
- une fleur en bas à droite

Compléter une figure par symétrie axiale

Prénom : Date :

LE MIROIR

Complète les dessins par symétrie.

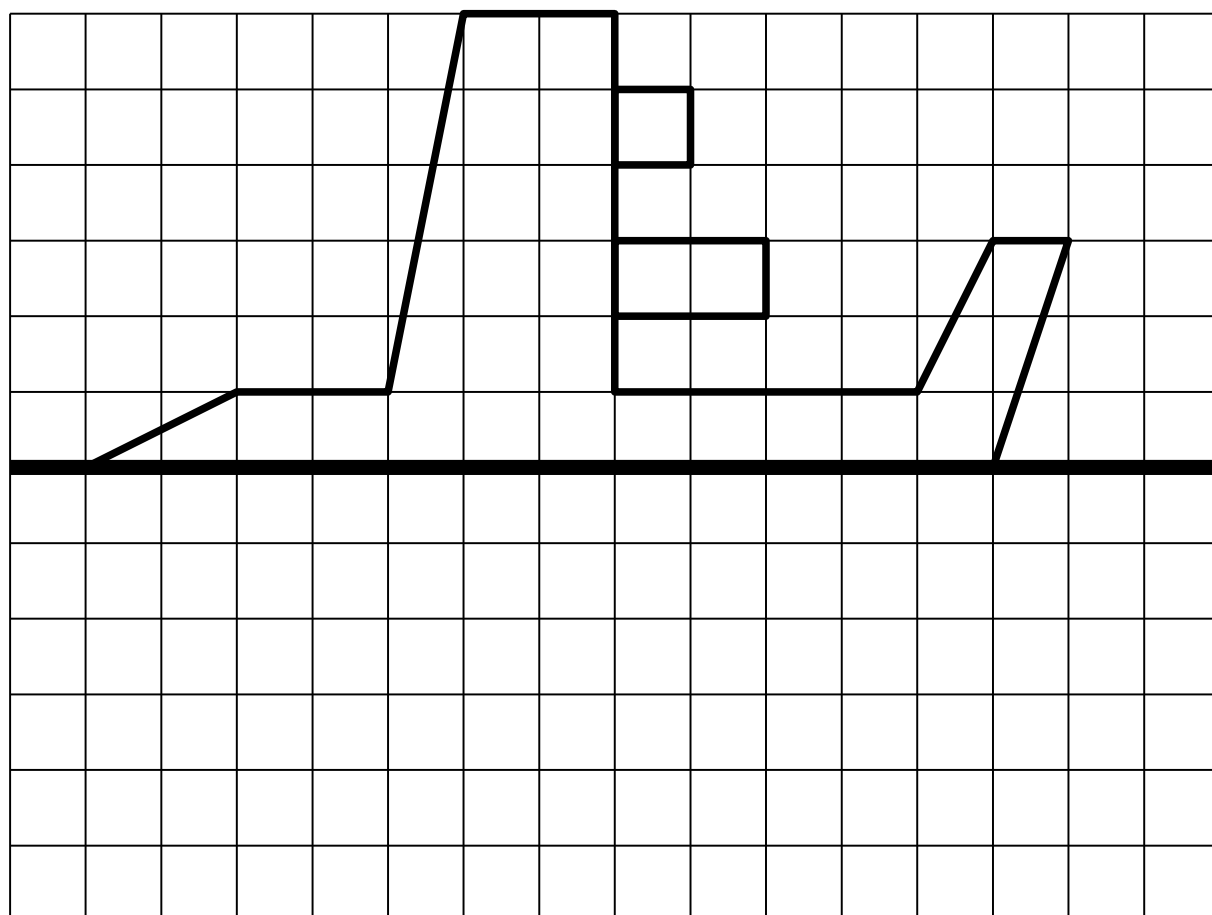
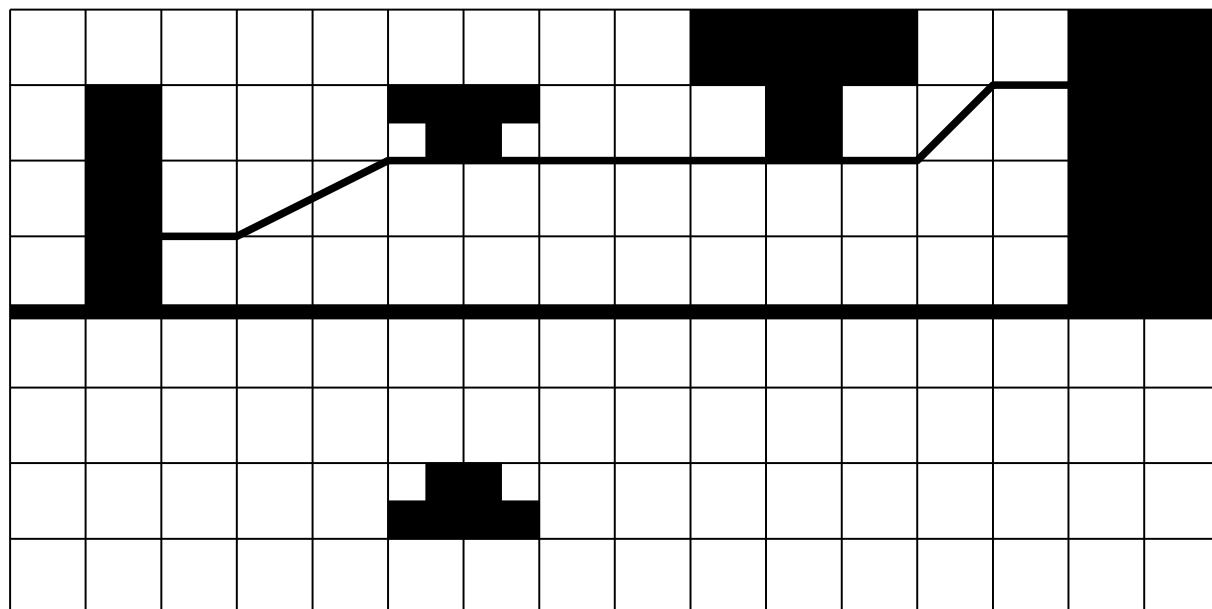


Compléter une figure par symétrie axiale

Prénom : Date :

LE MIROIR

Complète les dessins par symétrie.

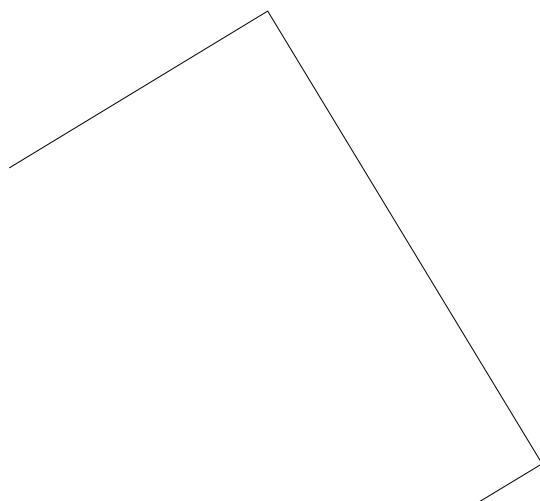


Compléter et/ou tracer un rectangle et un carré sur papier blanc

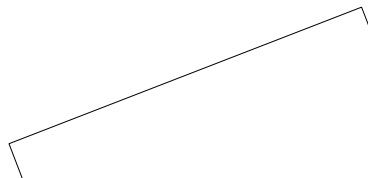
Prénom : Date :

RECTANGLES ET CARRÉS À TRACER

Complète ce rectangle.



Complète ce carré.



Trace un rectangle.

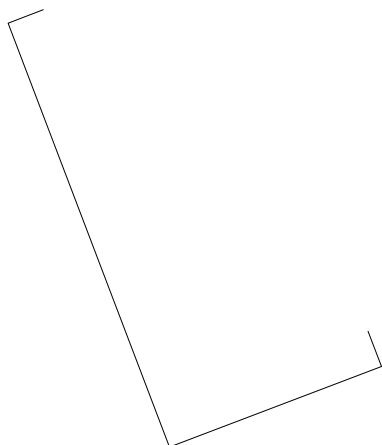
Trace un carré.

Compléter et/ou tracer un rectangle et un carré sur papier blanc

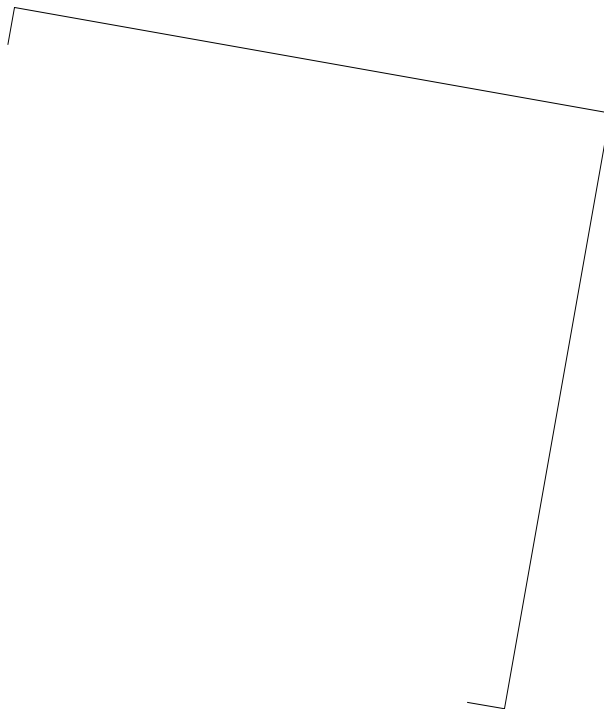
Prénom : Date :

RECTANGLES ET CARRÉS À TRACER

Complète ce rectangle.



Complète ce carré.



Trace un rectangle de 4cm sur
5cm.

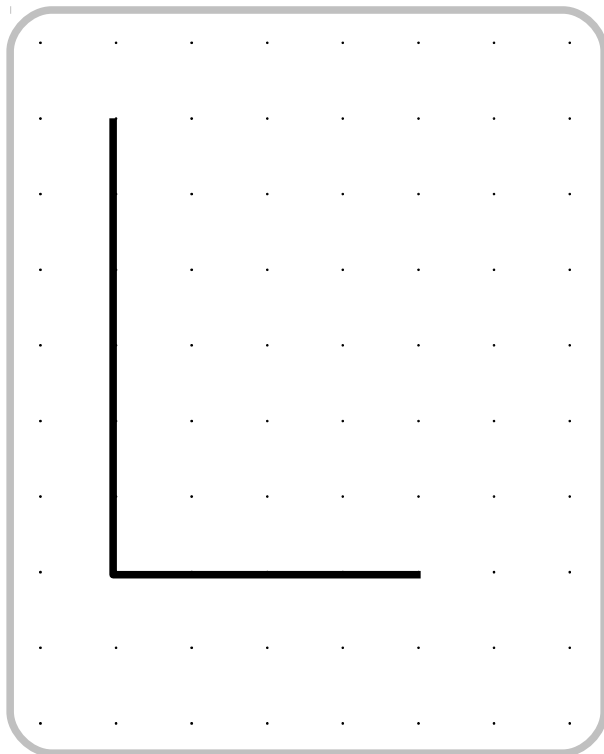
Trace un carré de 6cm de côté.

Compléter et/ou tracer un rectangle et un carré sur papier pointé

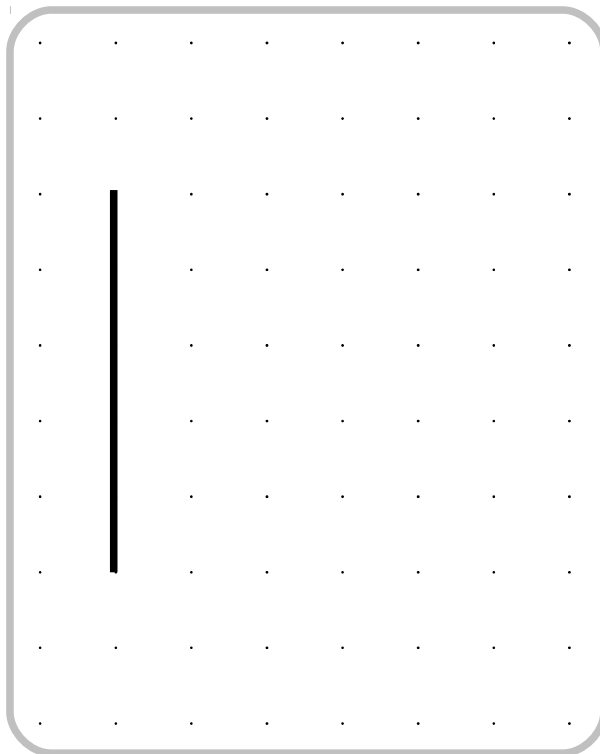
Prénom : Date :

RECTANGLES ET CARRÉS À TRACER

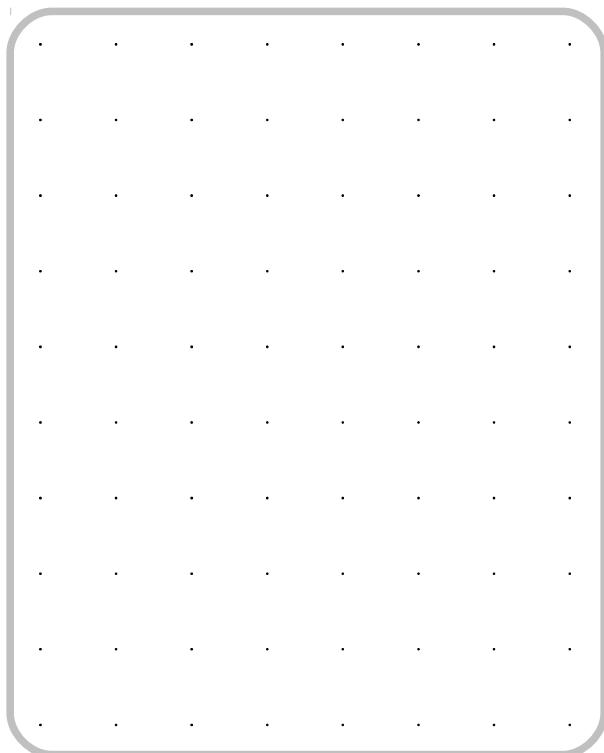
Complète ce rectangle.



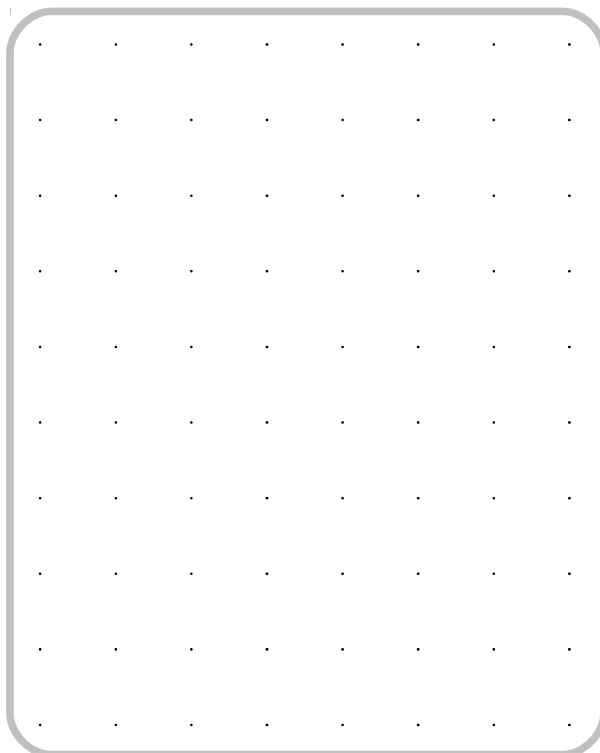
Complète ce carré.



Trace un rectangle de 7cm sur 3cm.



Trace un carré de 5cm de côté.

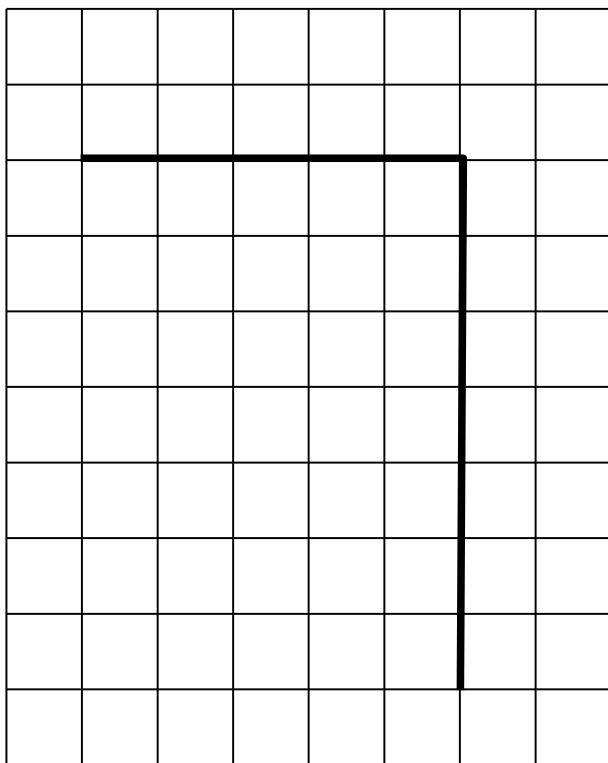


Compléter et/ou tracer un rectangle et un carré sur papier quadrillé

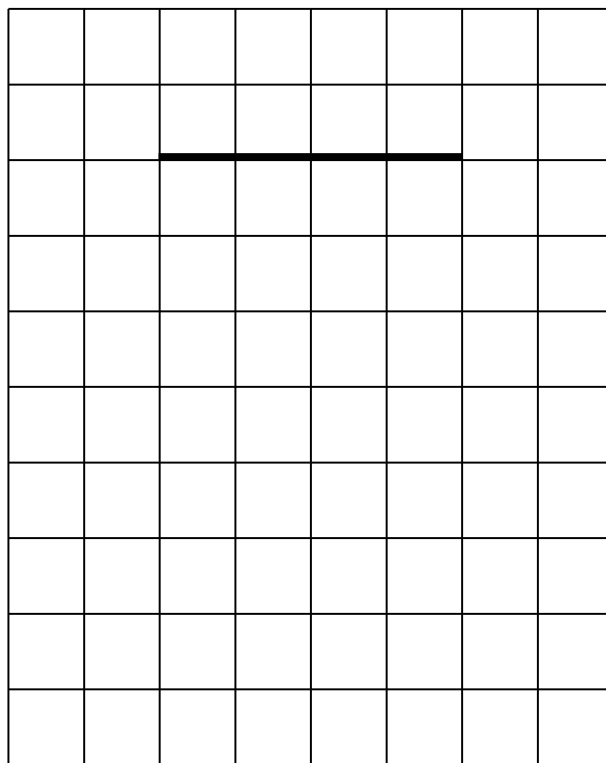
Prénom : Date :

RECTANGLES ET CARRÉS À TRACER

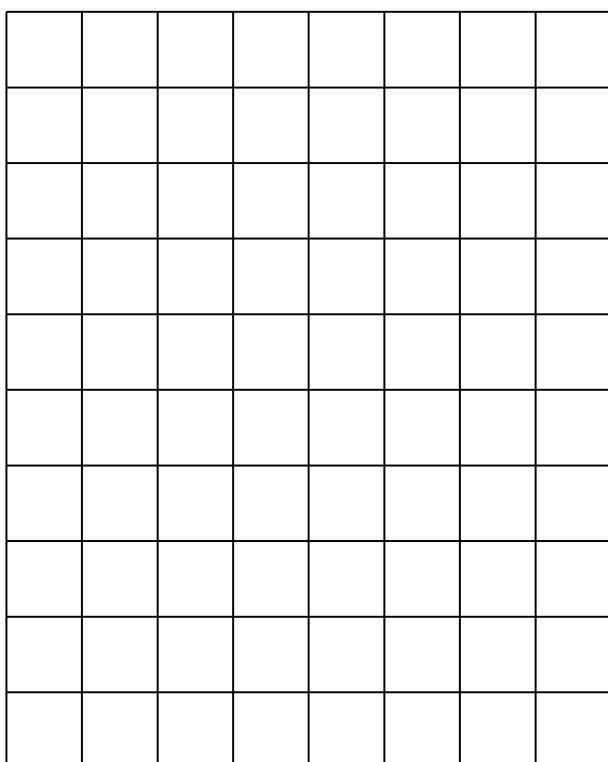
Complète ce rectangle.



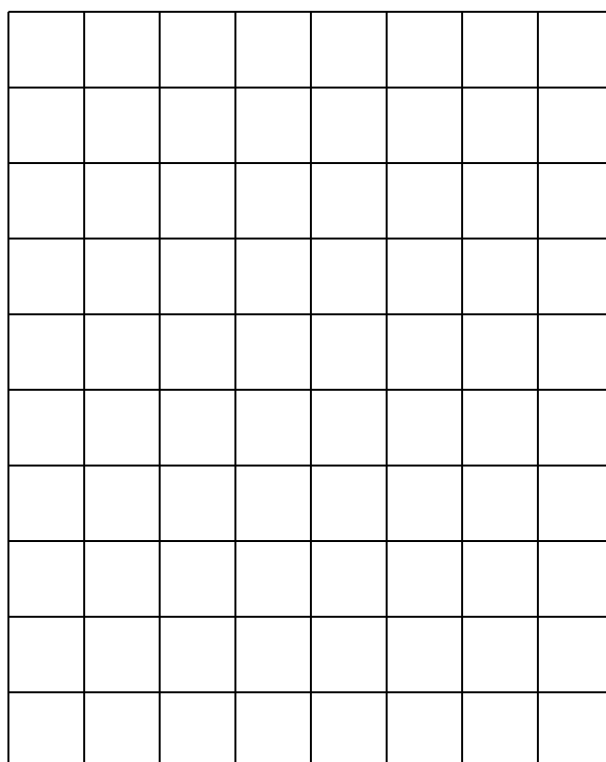
Complète ce carré.



Trace un rectangle de 6cm sur 4cm.



Trace un carré de 7cm de côté.



Tracer une ligne droite pour relier deux points

Prénom : Date :

TRACER À LA RÈGLE

Relie chaque point A à son point B.

A
x

x B

A
x

x B

A x

B
x

A
x

x B

B
x

A

x

Tracer une ligne droite pour relier deux points

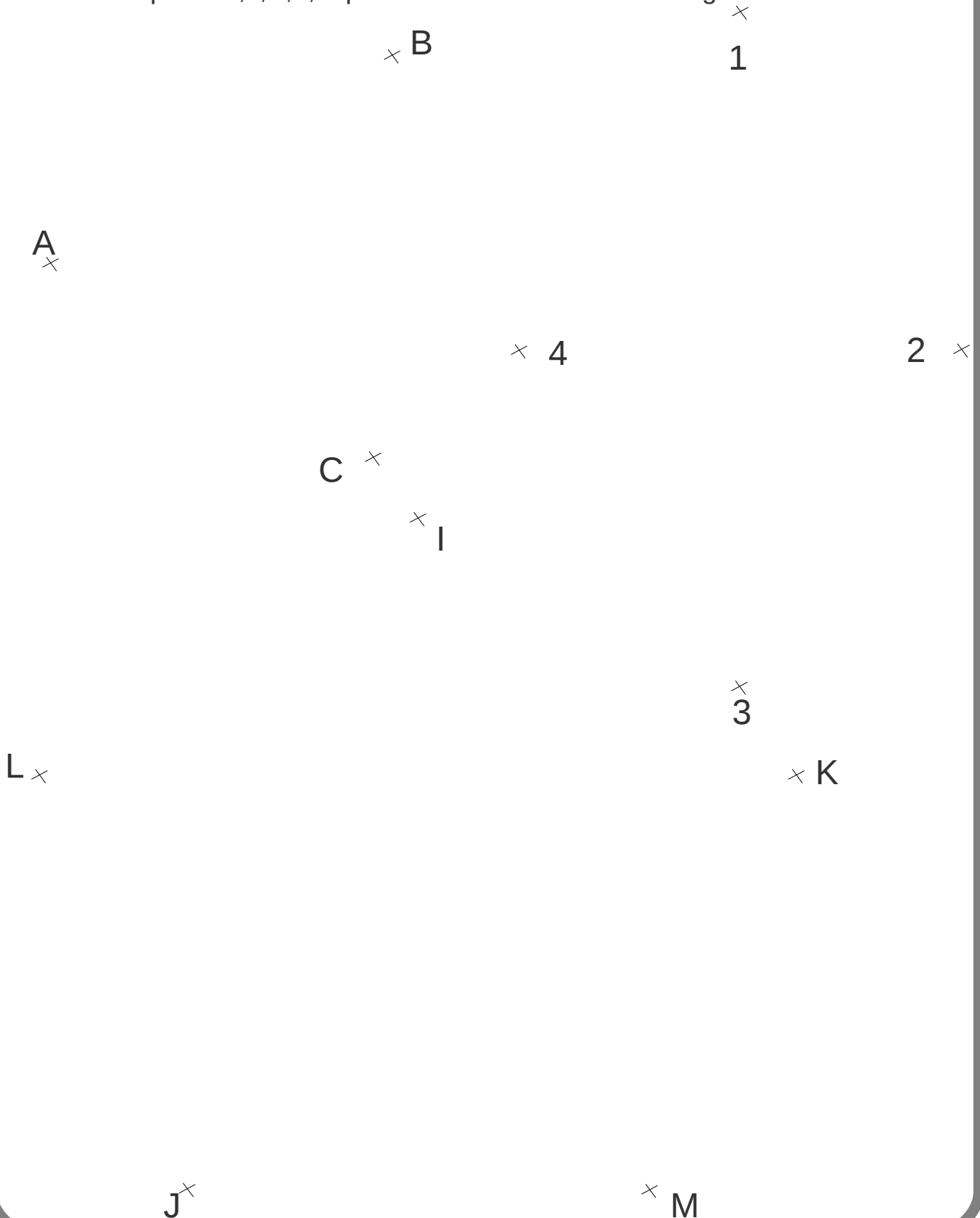
Prénom : Date :

DES LIGNES DROITES POUR TRACER DES FIGURES

Relie les points A,B,C à la règle pour tracer un triangle.

Relie les points 1,2,3,4 pour tracer un losange.

Relie les points I,J,K,L,M pour découvrir une nouvelle figure.

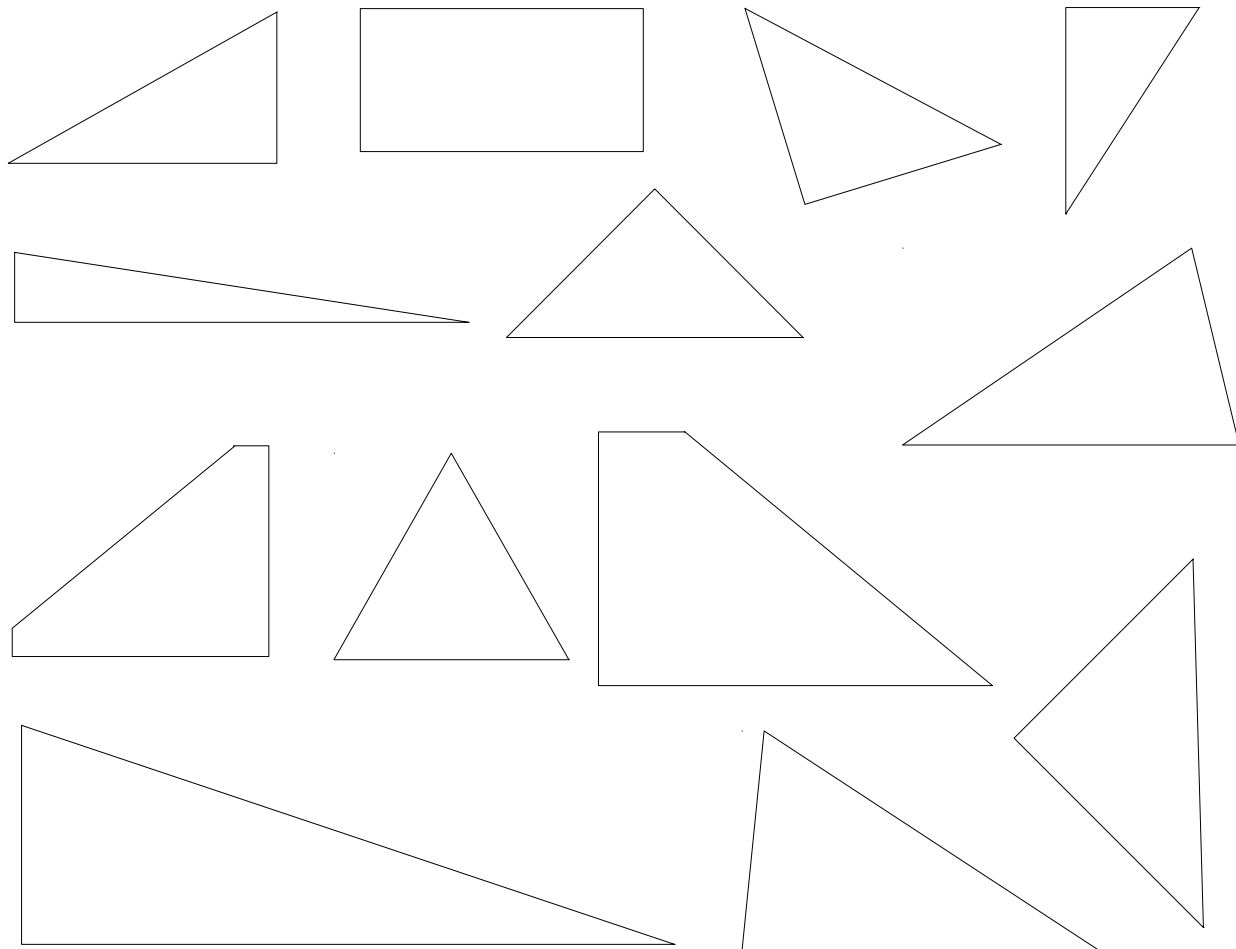


Reconnaître et construire un triangle rectangle

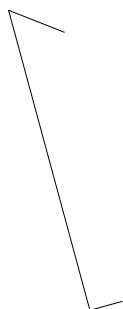
Prénom : Date :

LE TRIANGLE RECTANGLE

Marque les angles droits et entoure les triangles rectangles.



Complète ce triangle rectangle.



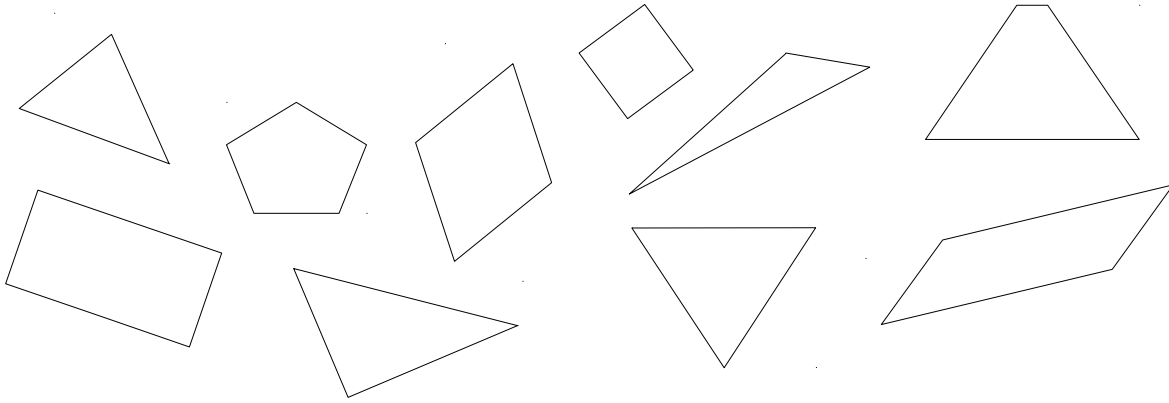
Construis un triangle rectangle.



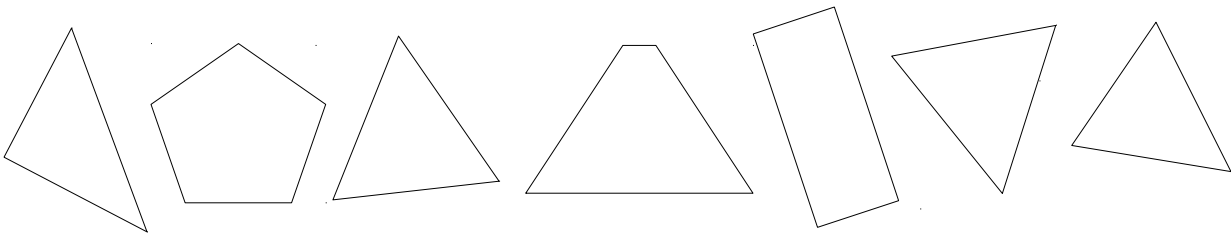
Prénom : Date :

TRIANGLES ET QUADRILATÈRES

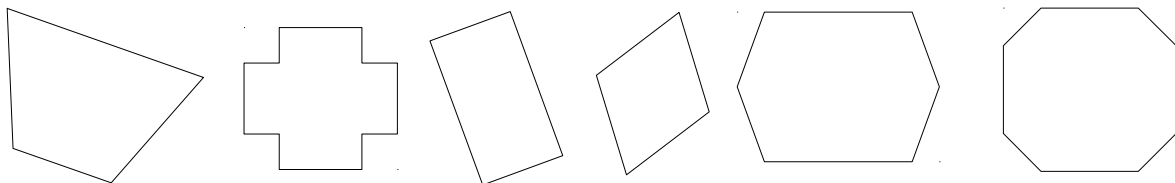
Écris T dans les triangles et Q dans les quadrilatères.



Barre les polygones qui ne sont pas des triangles.



Barre les polygones qui ne sont pas des quadrilatères.



Trace un triangle et un quadrilatère.