Géométrie

Trace une droite sur ta feuille, elle s'arrête sur 2 bords. Trace un segment AB de 12 cm qui ne touche pas ta droite. Trace un segment CD de 8 cm qui coupe AB. Appelle I le point d'intersection. Décore ta feuille en ajoutant des arbres et des fleurs au feutre.

Géométrie

Trace trois droites sur ta feuille, elles s'arrêtent sur 2 bords. Trace un segment GH de 8 cm qui ne touche aucune droite. Trace un segment CD de 10 cm qui coupe GH. Appelle I le point d'intersection. Décore ta feuille en ajoutant des poissons et des algues au feutre.

Géométrie

Trace trois segments sur ta feuille tel que AB = 10 cm, CD = 7 cm et EF = 8 cm. Les segments ne se touchent pas. M est le milieu de AB, N est le milieu de EF. Trace le segment MN. Décore ta feuille en ajoutant des personnages qui se promènent autour des segments. (au feutre).

Géométrie

Trace une droite, elle s'arrête sur 2 bords de ta feuille. Trace une autre droite perpendiculaire à celle-ci. Trace un segment KL mesurant 7 cm qui ne touche pas les droites. Trace un segment MN de 9 cm qui ne touche pas les droites. Décore ta feuille en ajoutant au feutre des formes géométriques (polygones…)

Géométrie

Trace une droite qui s'arrête sur 2 bords de la feuille. Place un point B hors de la droite. Trace un segment BD qui coupe la droite. Trace un segment BU qui coupe la droite. Trace un segment BL qui coupe la droite. Décore ta feuille au feutre en ajoutant de l'herbe et des papillons.

Géométrie

Trace 5 droites dans ta feuille qui s'arrêtent sur les bords de ta feuille. Place 3 points R, S, T non alignés, où tu veux sur la feuille.
Trace le segment RT. Trace une droite qui passe par RT et qui coupe une autre droite.
Décore ta feuille au feutre avec des routes et des voitures.