

date : /.....

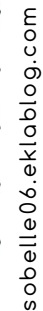
1



Géométrie CP

date : /

2

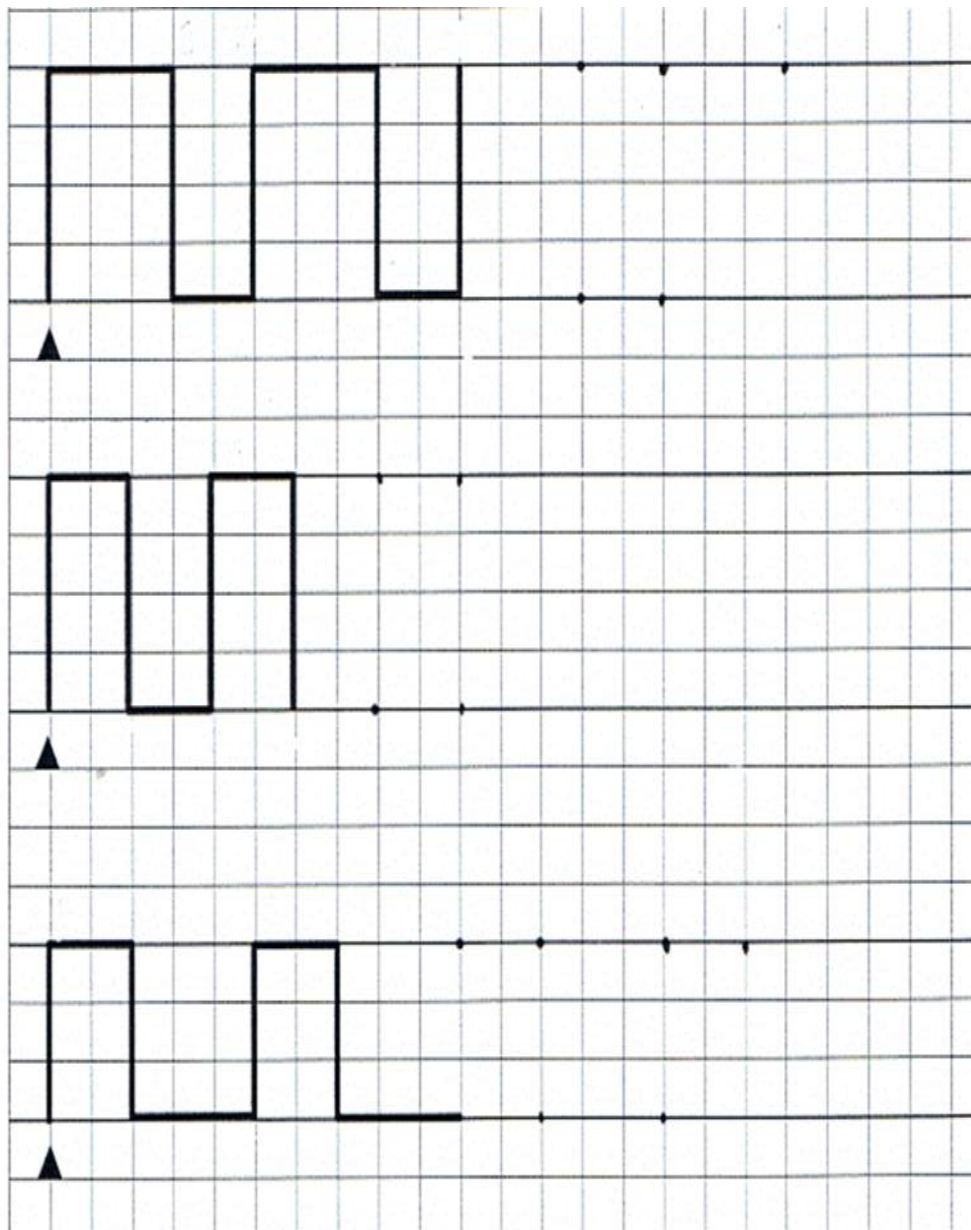




Géométrie CP

3

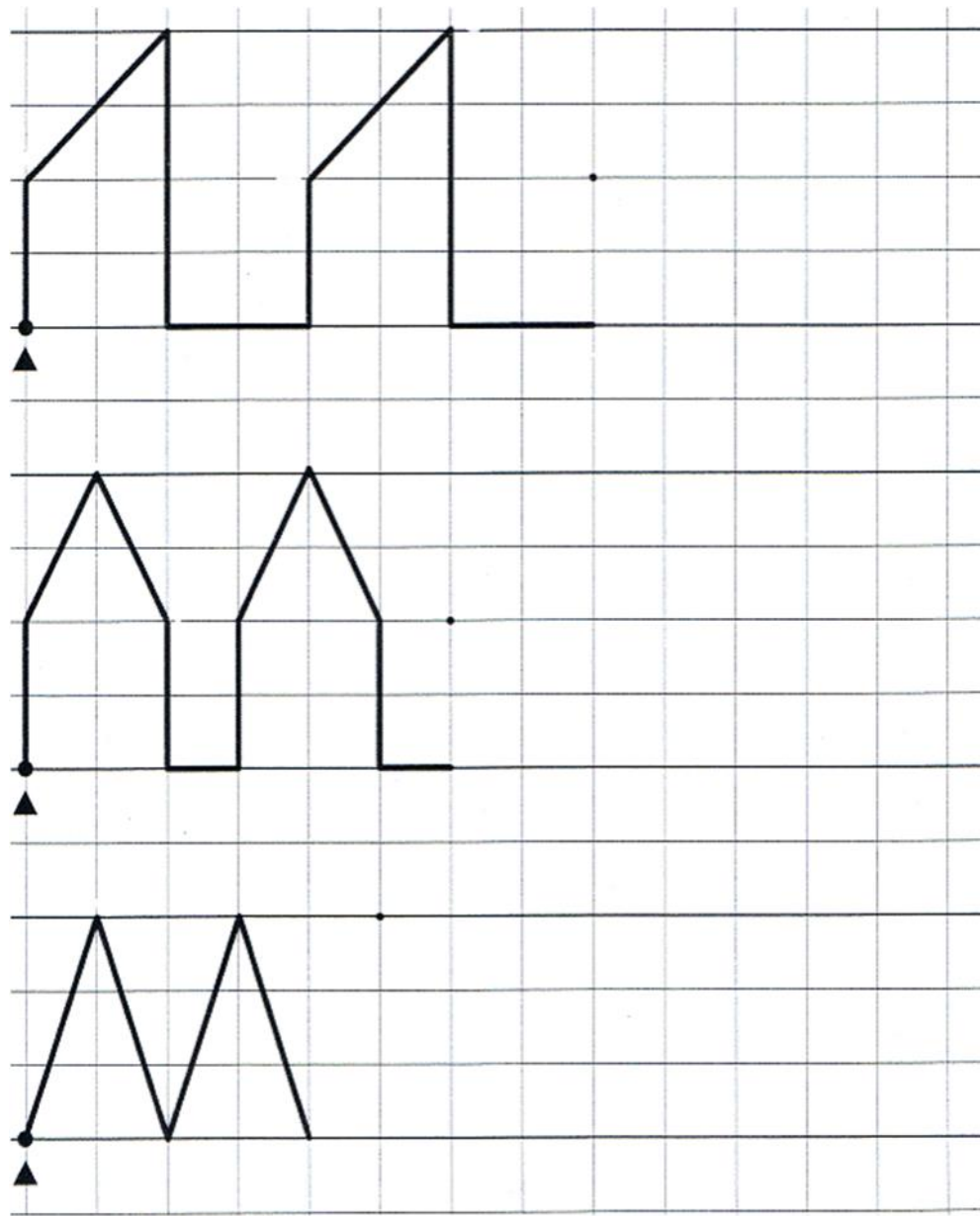
date : / /



Géométrie CP

4

date : / /

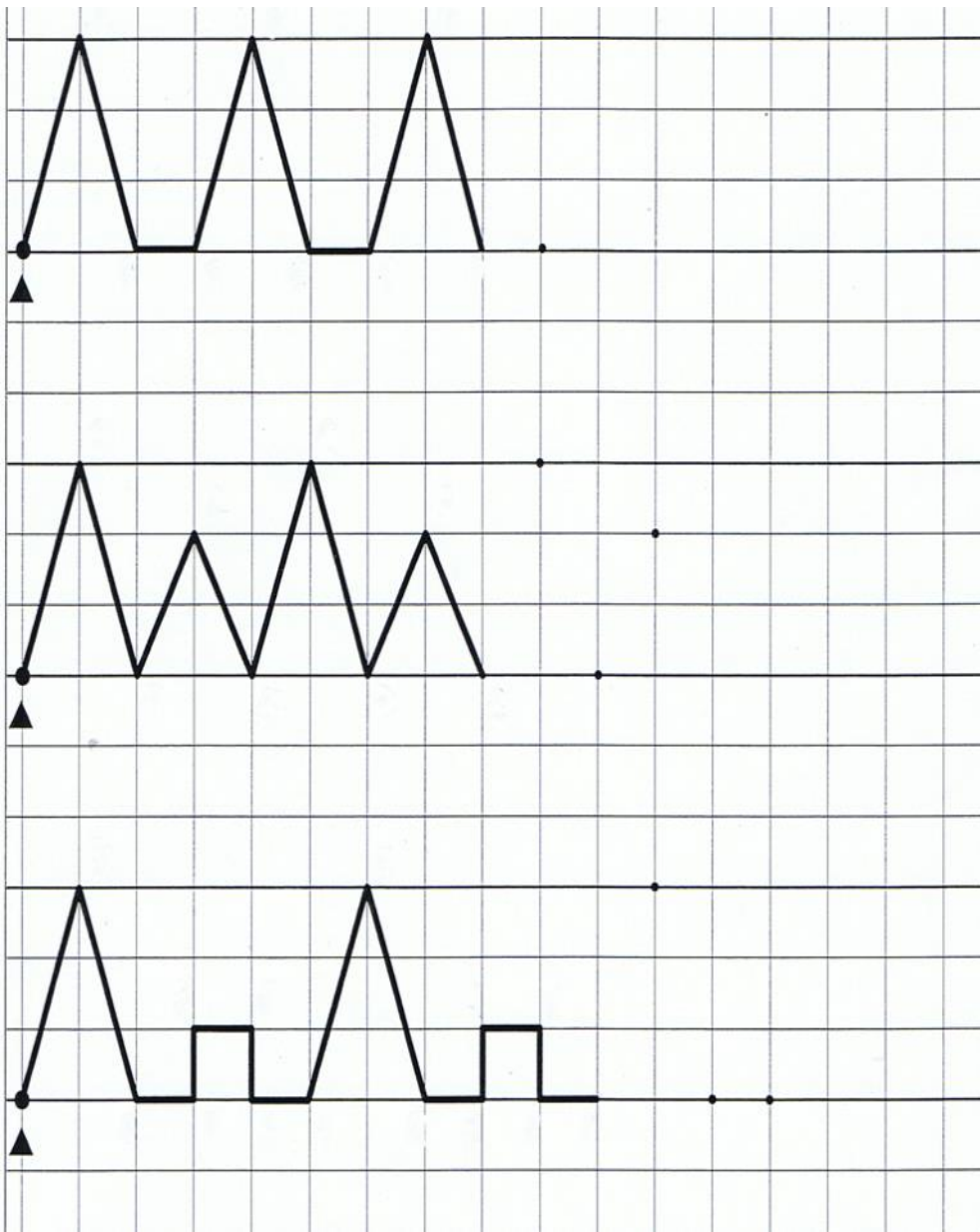




Géométrie CP

5

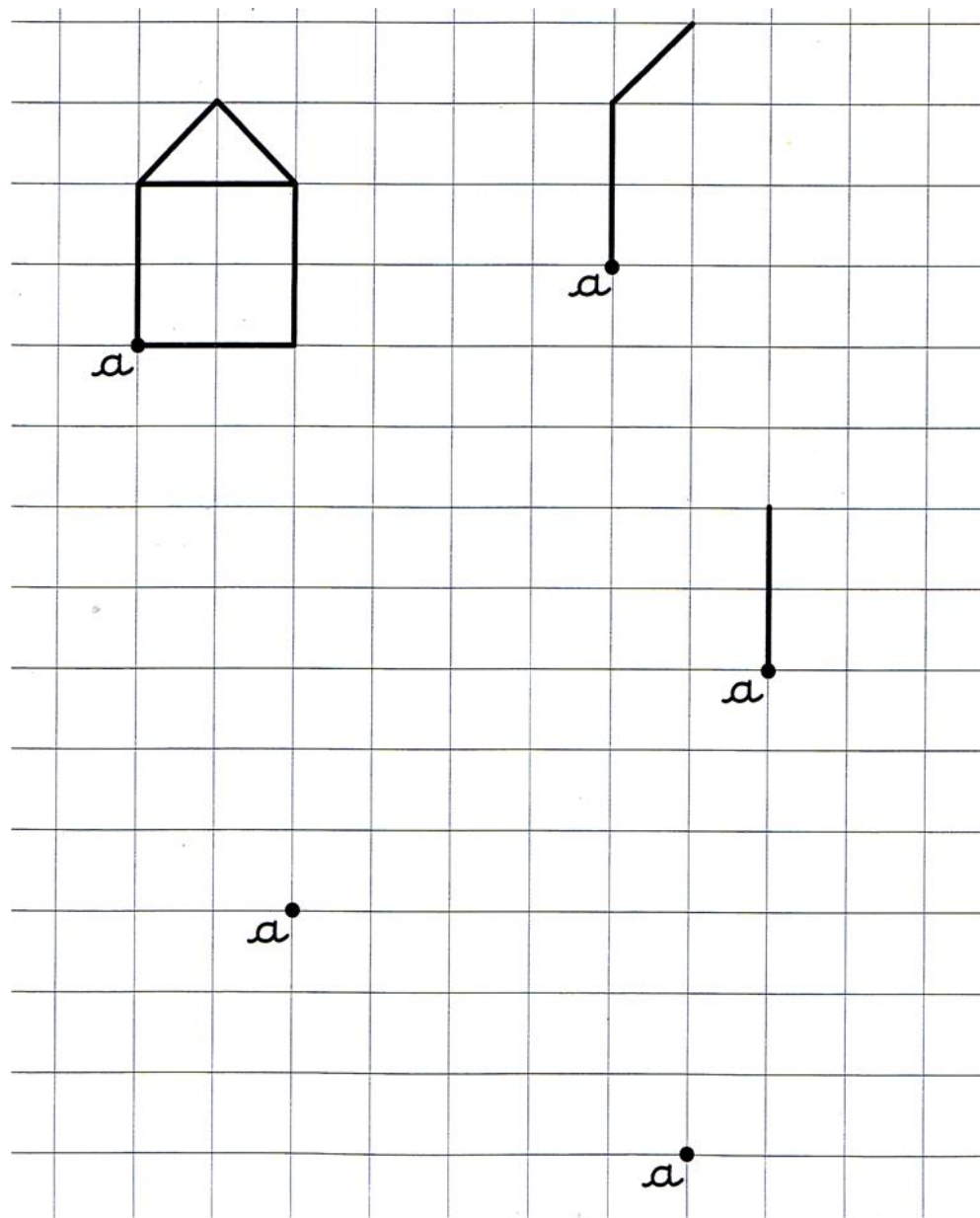
date : / /



Géométrie CP

6

date : / /

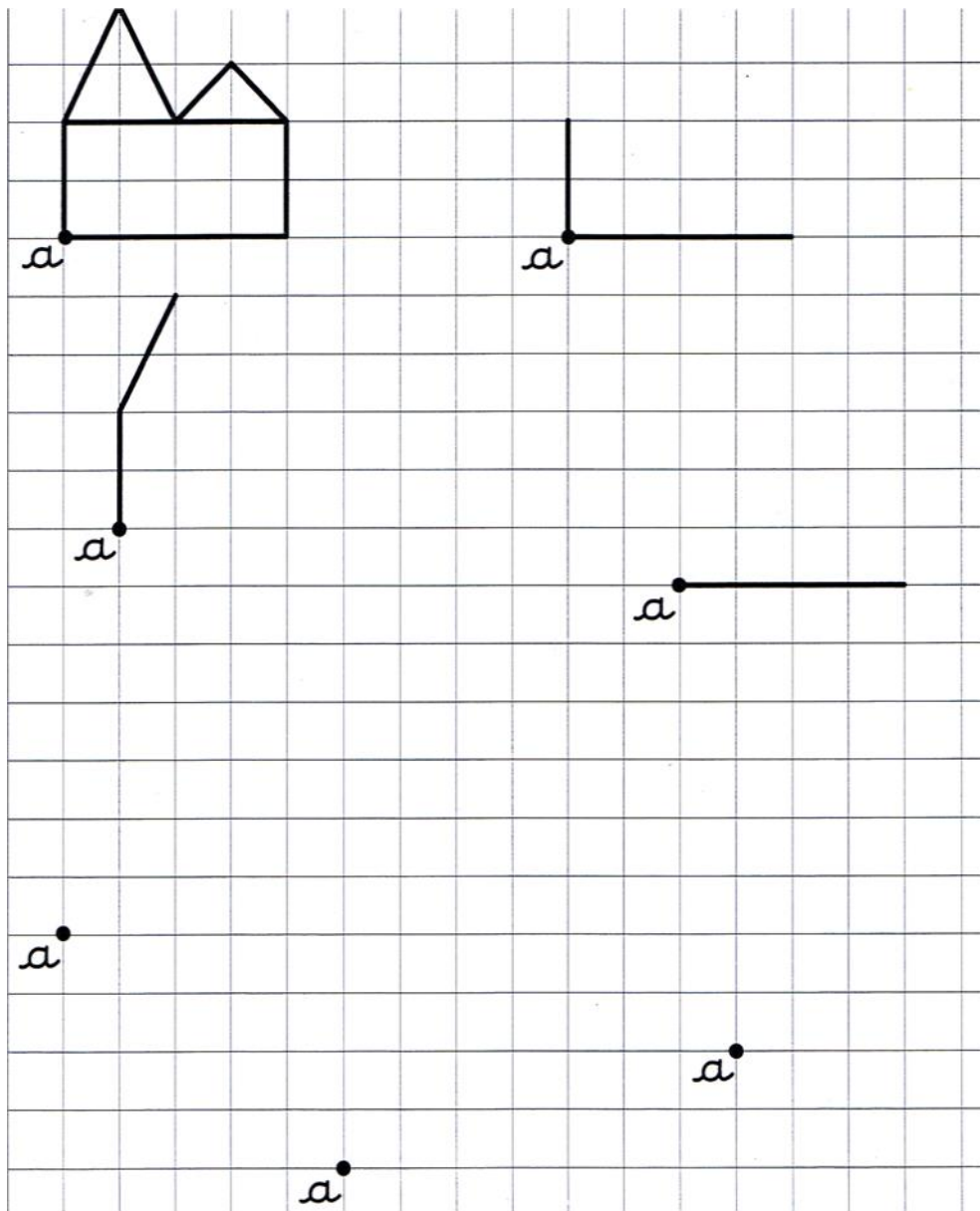




Géométrie CP

8

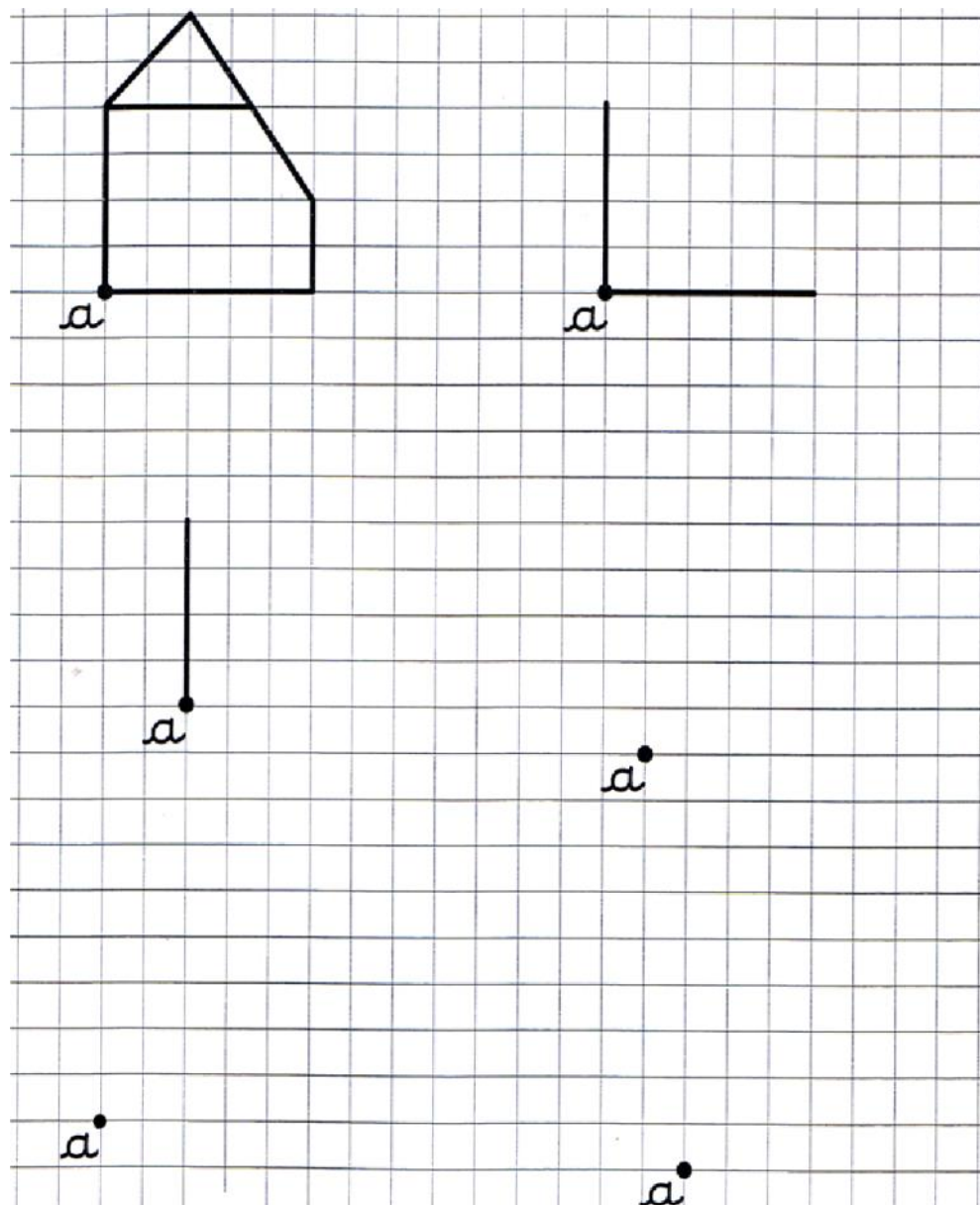
date : / /



Géométrie CP

9

date : / /

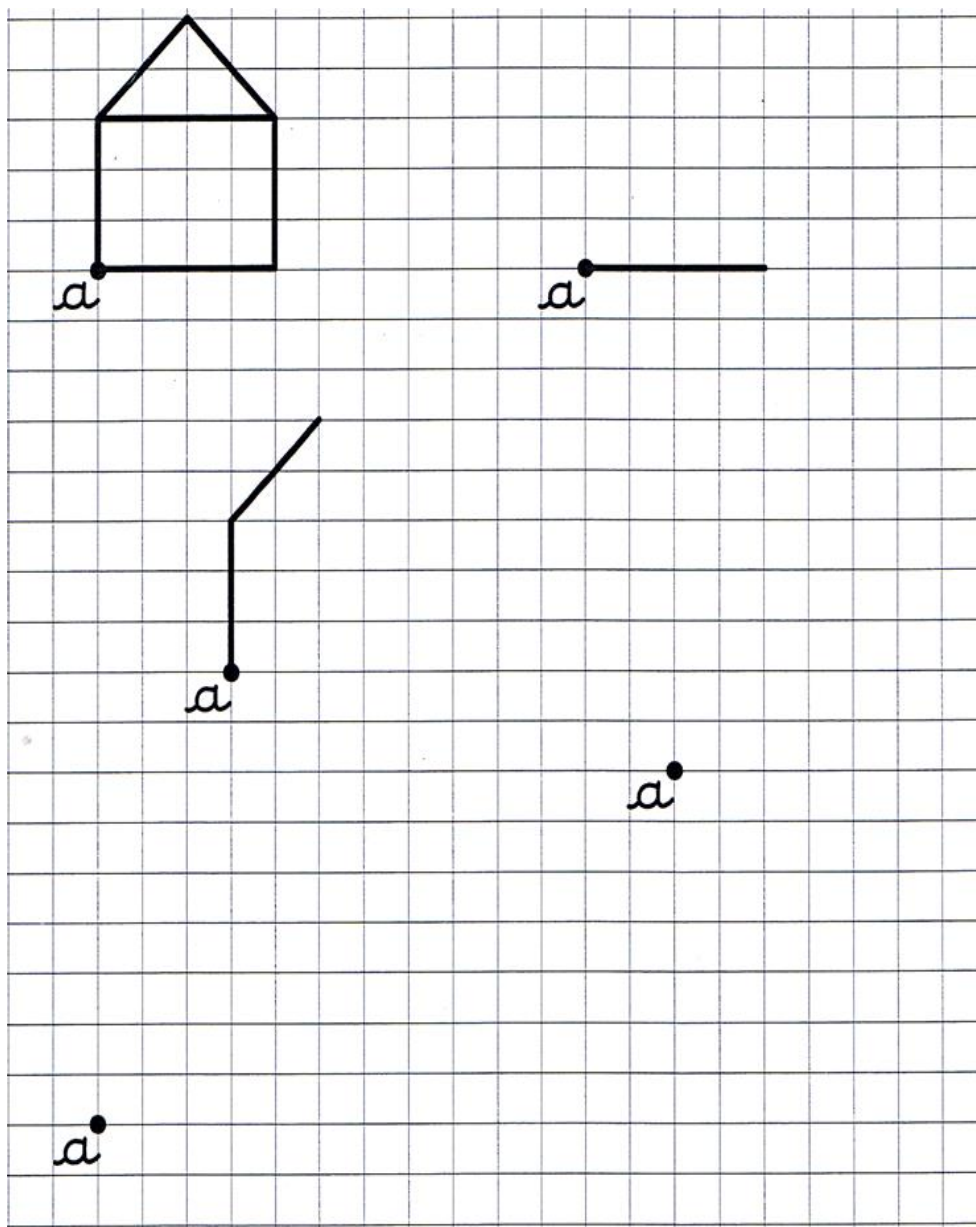




Géométrie CP

9

date : / /



Géométrie CP

10

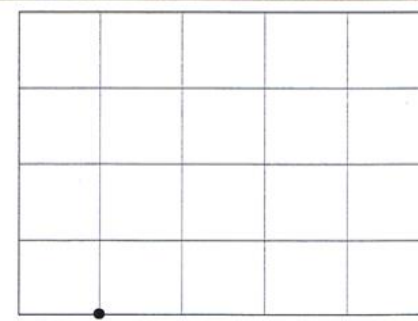
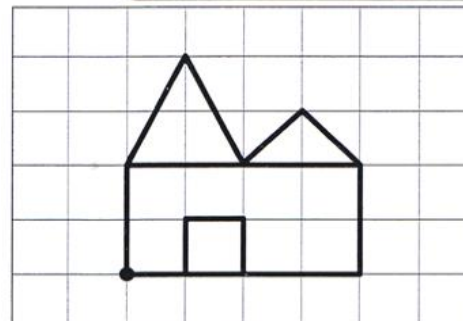
date : / /



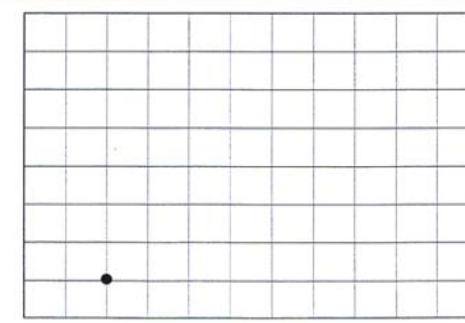
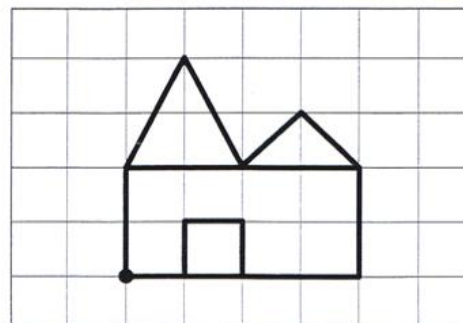
1 Reproduis la maison. Le rond indique le départ.



2 Agrandis la maison. Le rond indique le départ.



3 Réduis la maison. Le rond indique le départ.

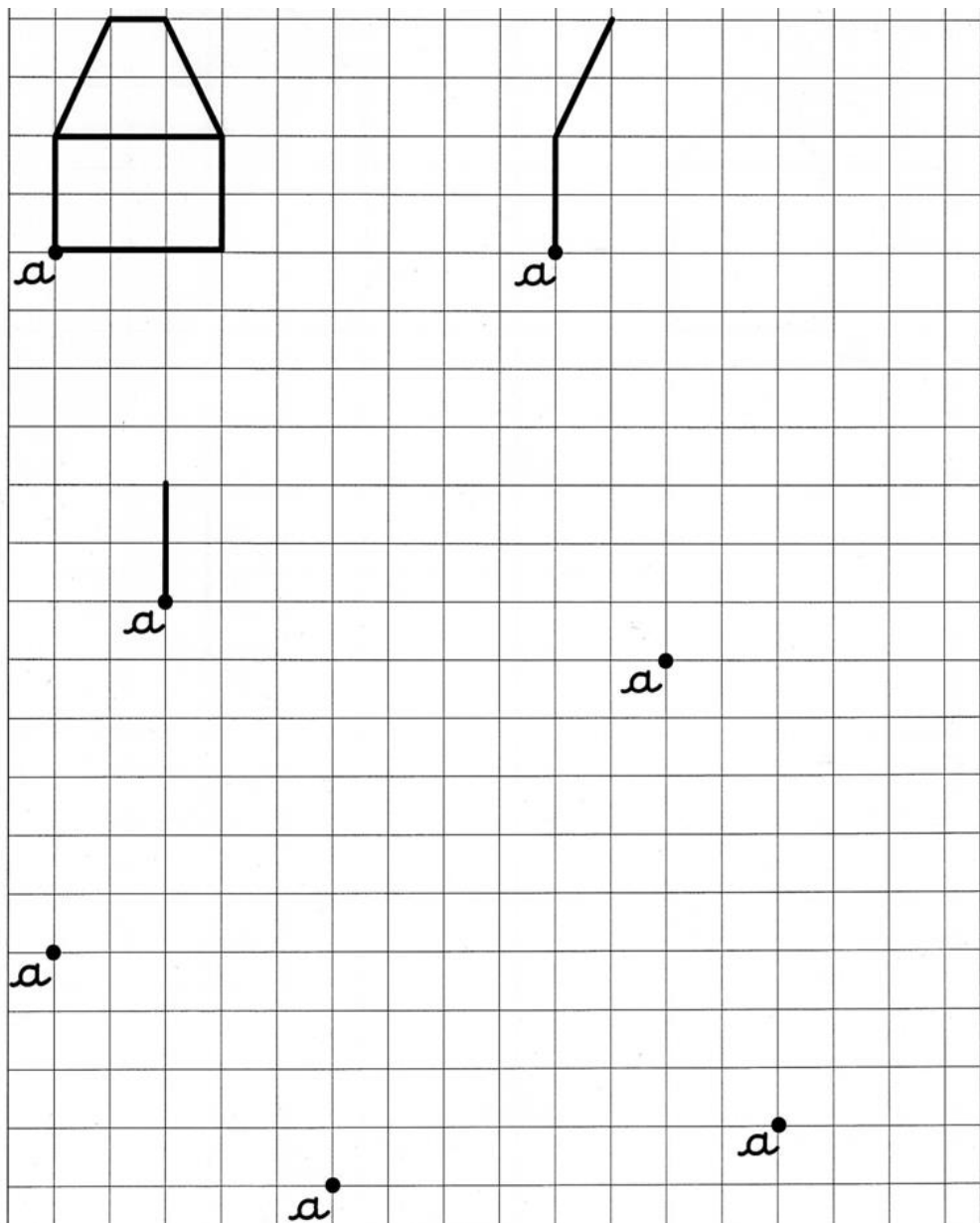




Géométrie CP

11

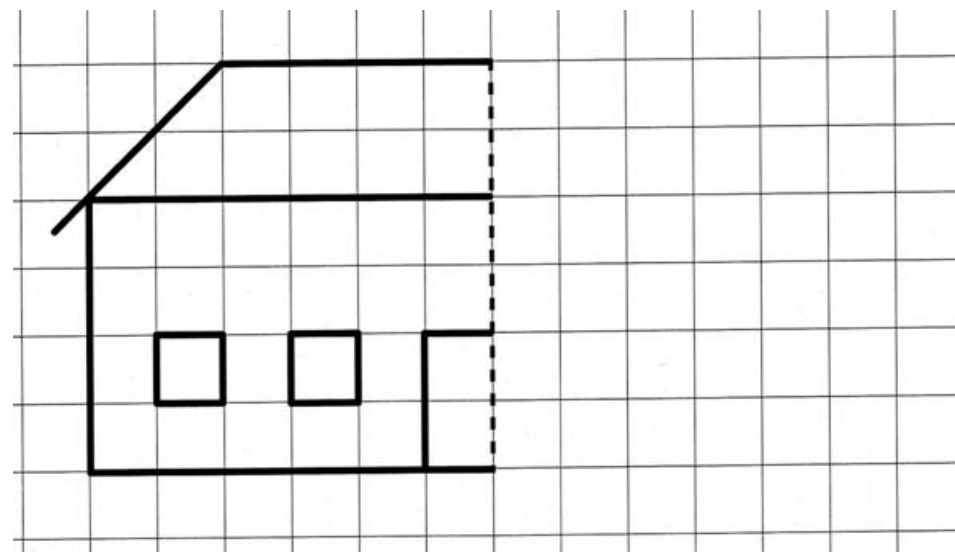
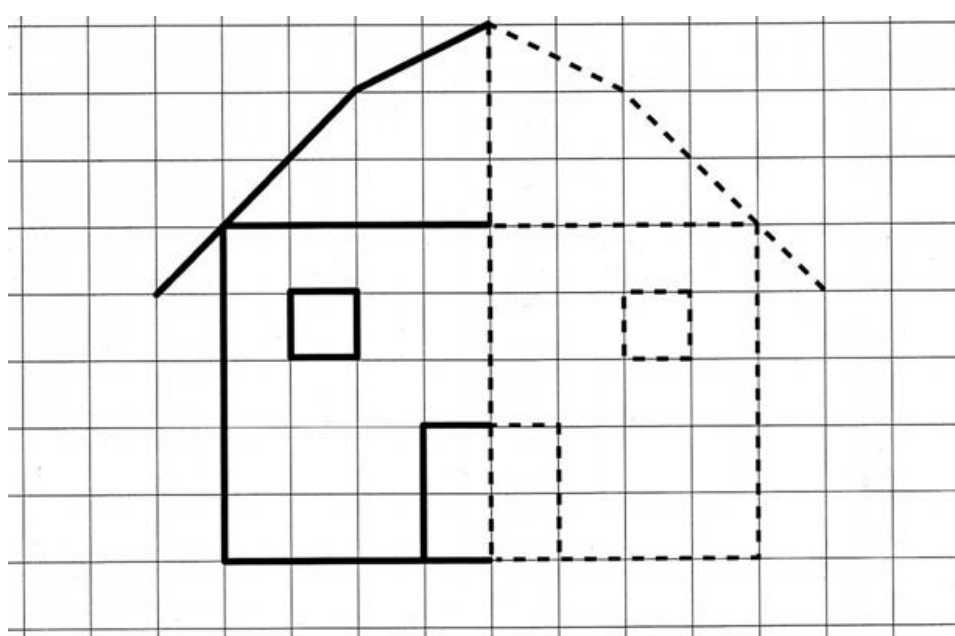
date : / /



Géométrie CP

12

date : / /

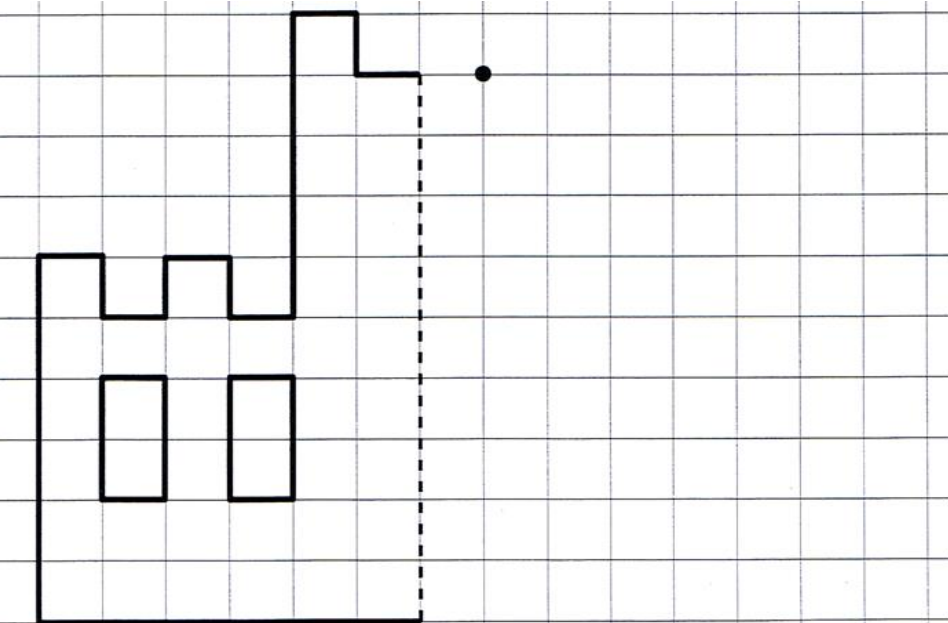
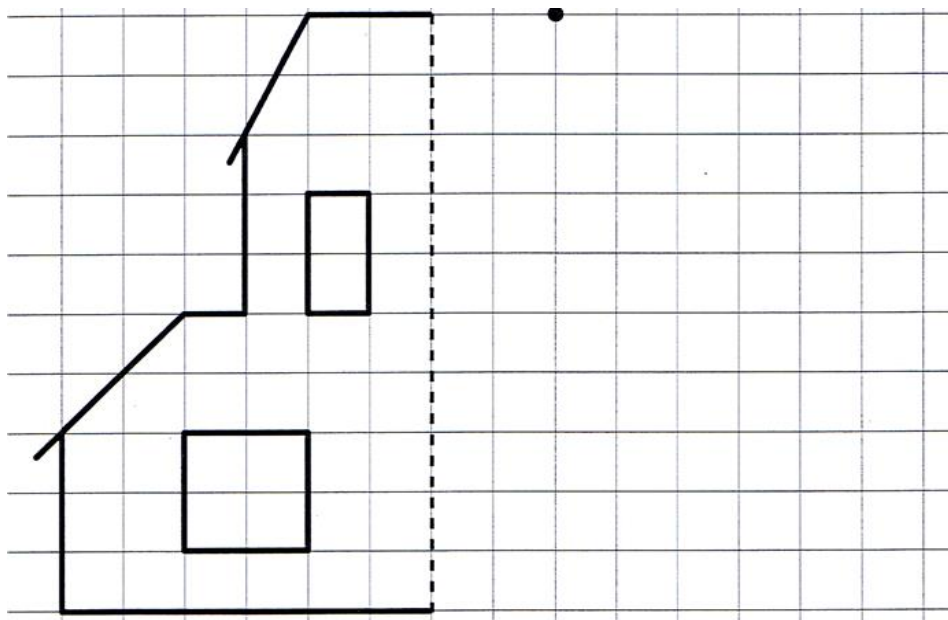




Géométrie CP

13

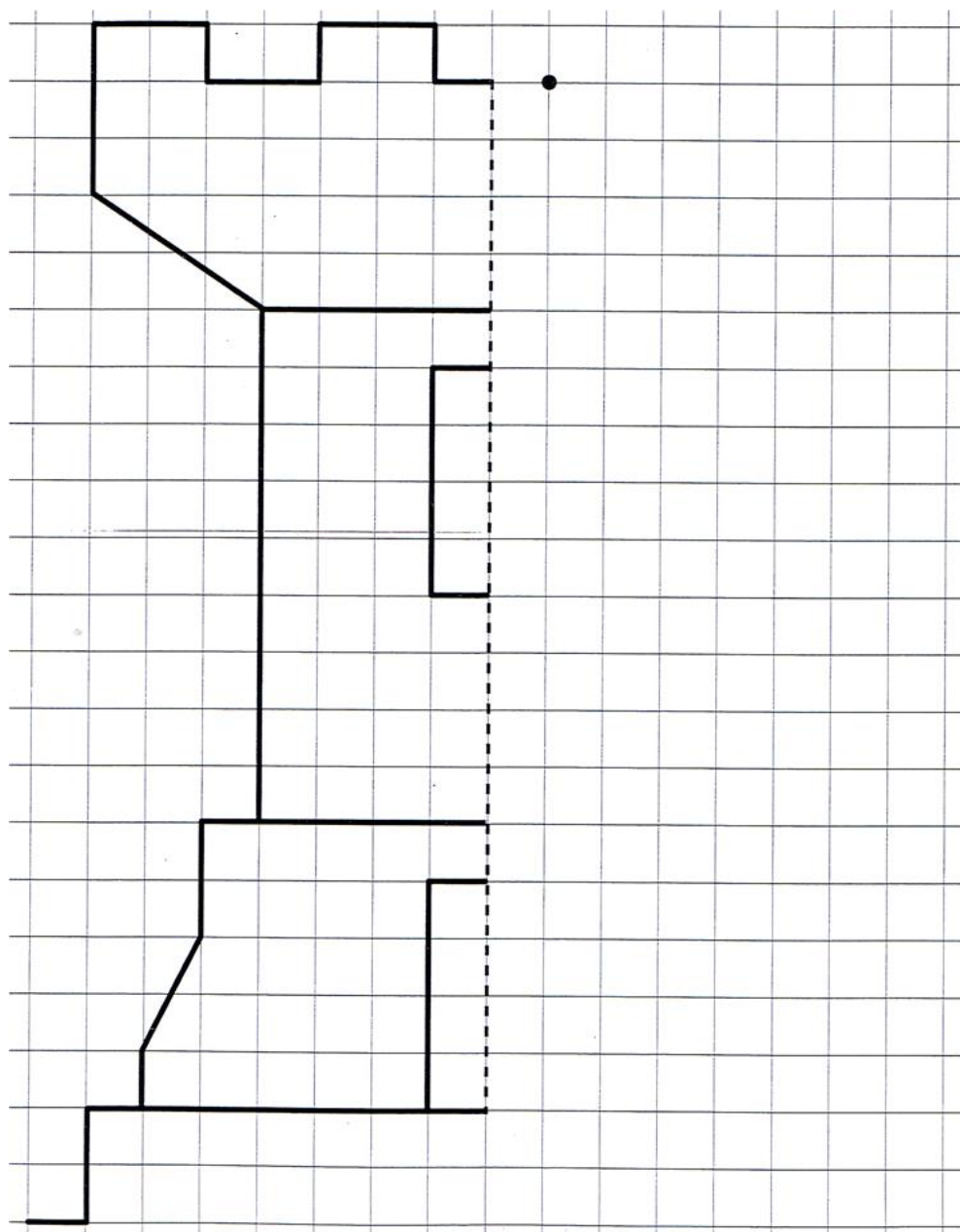
date : / /



Géométrie CP

14

date : / /





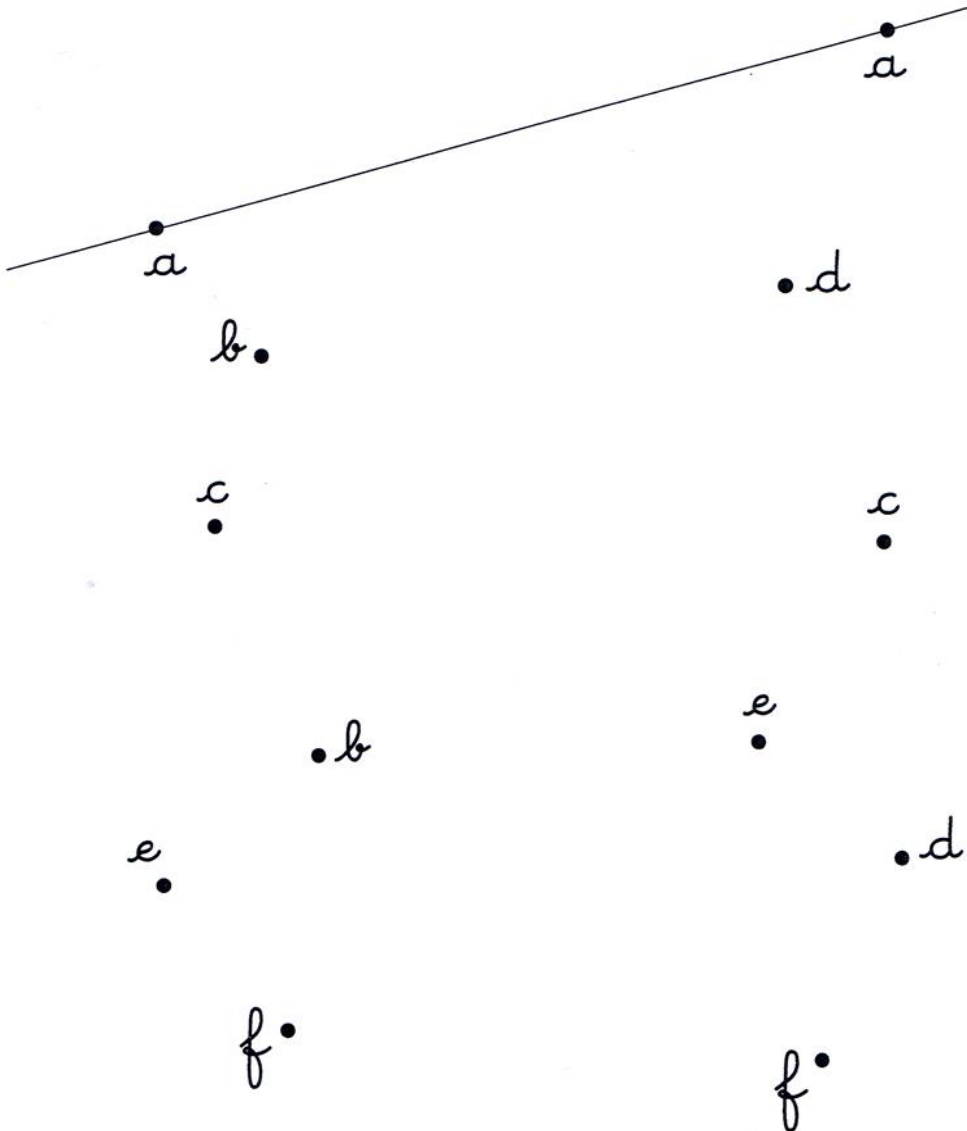
Géométrie CP

15

date : /.....



Pose la règle sur les deux points signalés par la même lettre et tire le trait le plus grand possible.



Géométrie CP

16

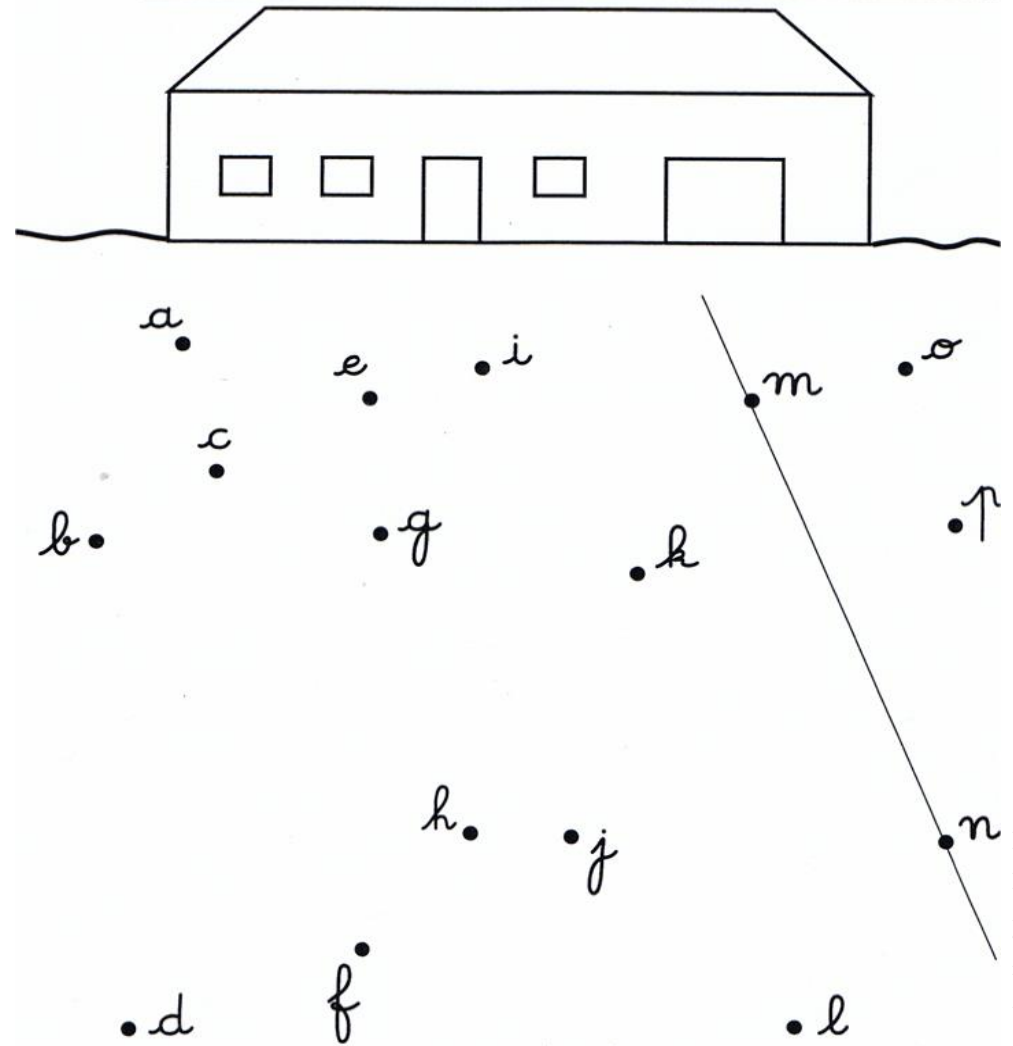
date : /.....



Trace les traits qui passent par a et b, c et d, e et f, g et h, i et j, k et l, o et p.

Remarques : Tu dois utiliser une règle.

Tous les traits doivent être situés **devant** la maison





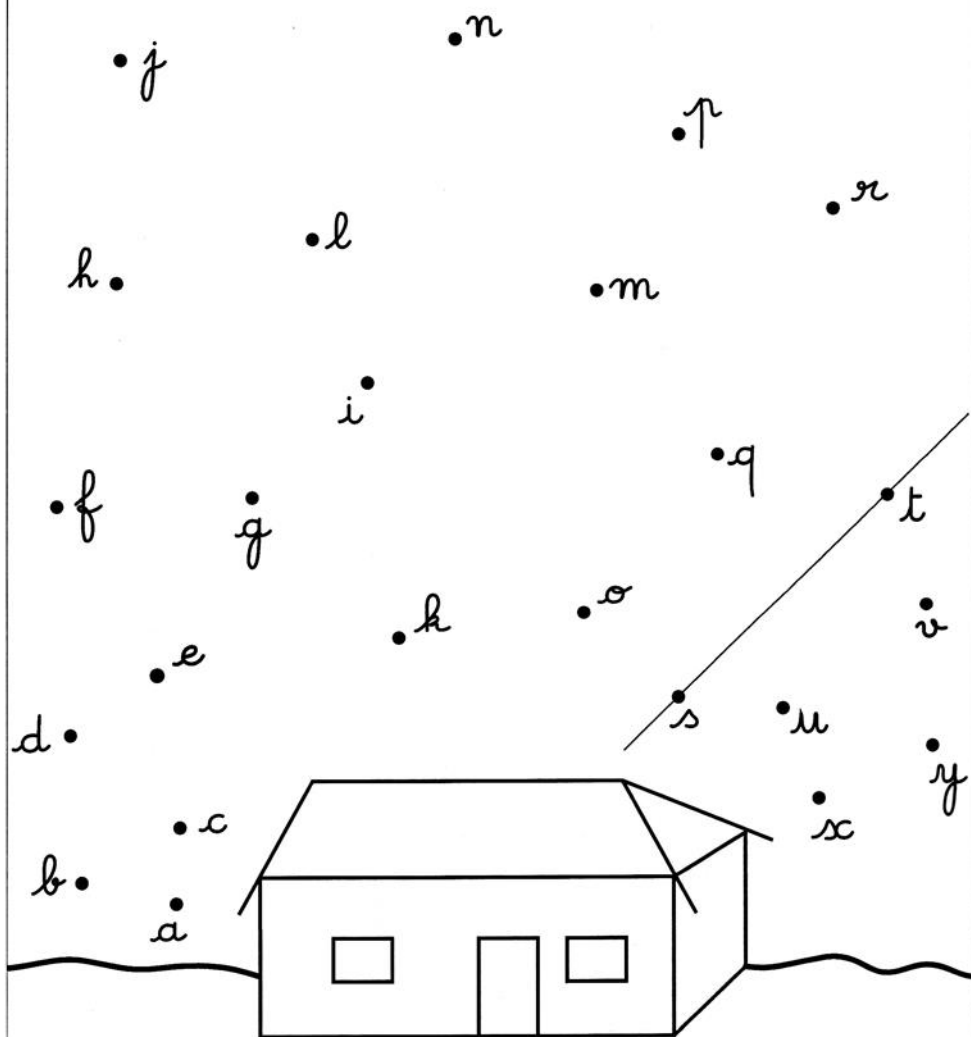
Géométrie CP

17

date : / /



Avec ta règle, trace les traits qui passent par a et b, c et d, e et f, g et h, i et j, k et l, m et n, o et p, q et r, u et v, x et y. Attention : tous les traits sont **derrière** la maison.



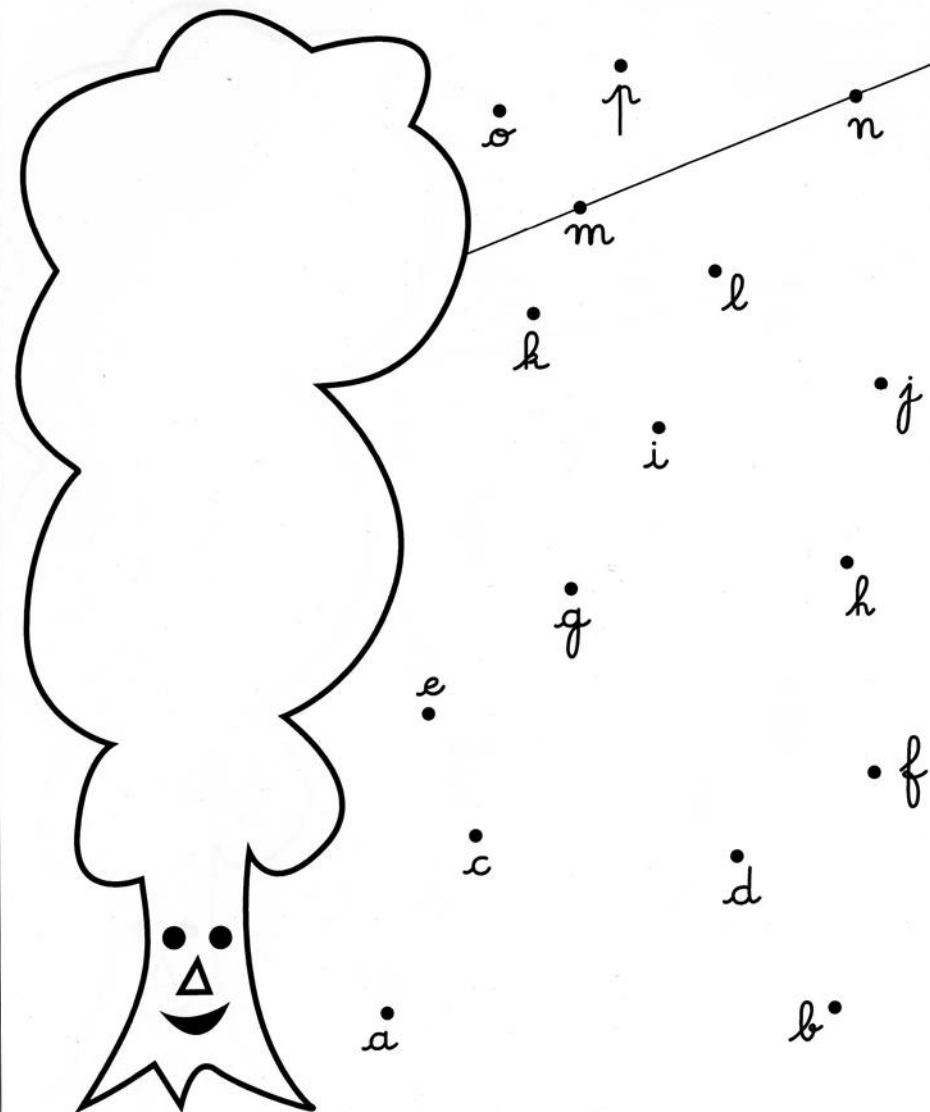
Géométrie CP

18

date : / /



Avec ta règle et ton crayon, trace les traits qui passent par a et b, c et d, e et f, g et h, i et j, k et l, o et p. Tous les traits sont **à droite** de l'arbre.





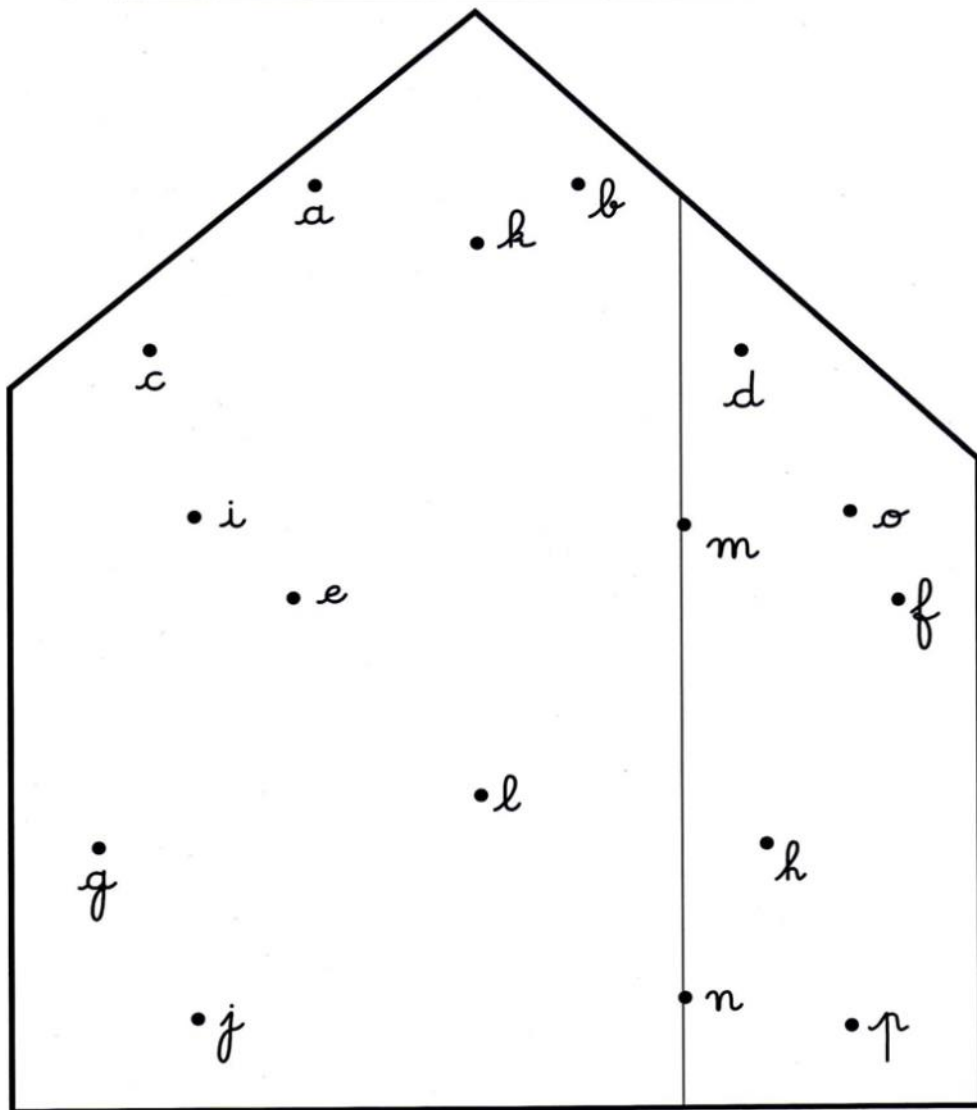
Géométrie CP

19

date : /.....



- 1 A l'intérieur de la maison, trace les traits a et b, c et d, e et f, g et h, i et j, k et l, o et p.
- 2 Colorie la maison arlequin.



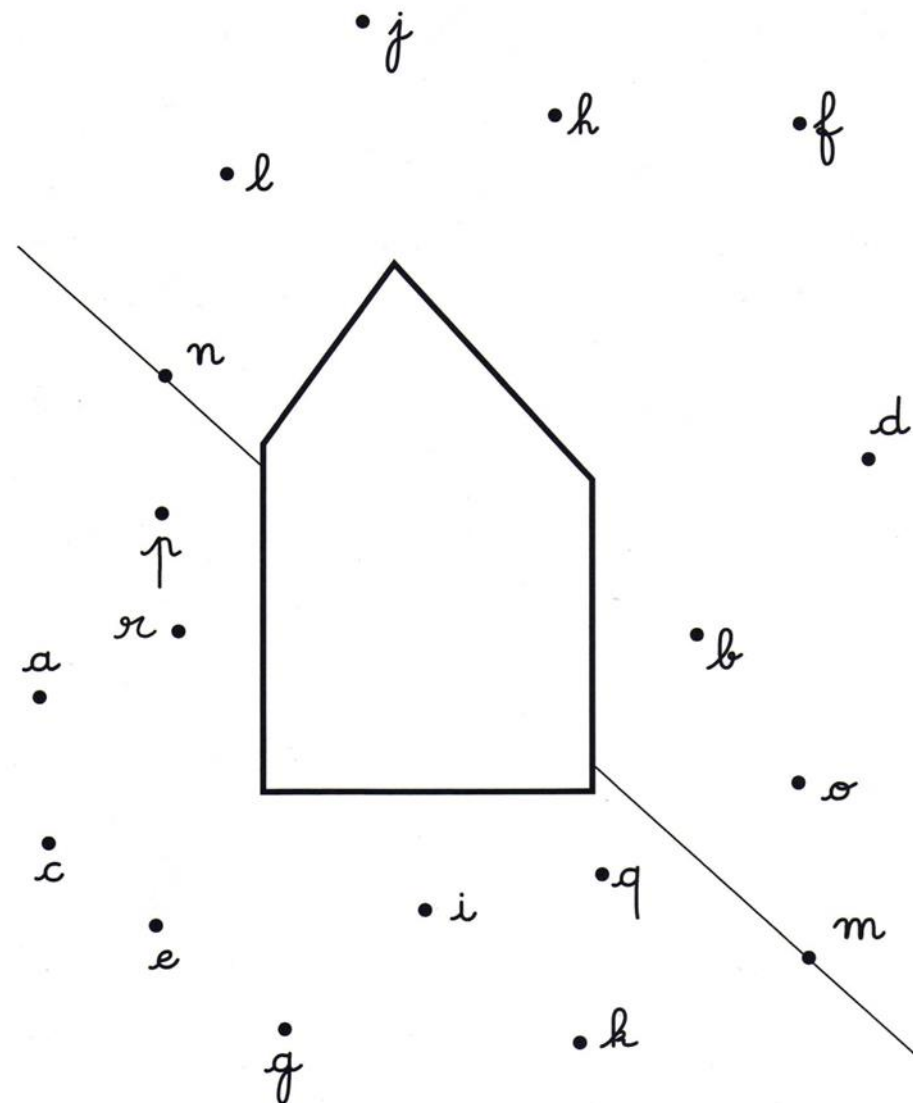
Géométrie CP

20

date : /.....



- Utilise ta règle pour tracer les traits qui passent par a et b, c et d, e et f, g et h, i et j, k et l, o et p, q et r.
- Attention : Il faut tracer seulement à l'extérieur de la maison.





Géométrie CP

21

date : / /



- 1 Sur le quadrillage, les cases grisées représentent le trajet de la tortue. Elle est passée par les cases : (a2)-(b2)-(c2)-(c3)-(d3)-(e3)-(e4)-(f4)-(g4)-(g3)-(g2)-(g1)-(h1)-(i1)-(i2)-(j2).

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
1										
2										
3										
4										

- 2 Colorie les cases du nouveau trajet de la tortue : (a3)-(b3)-(c3)-(c2)-(d2)-(e2)-(f2)-(f1)-(g1)-(h1)-(h2)-(h3)-(h4)-(i4)-(j4).

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
1										
2										
3										
4										



Géométrie CP

22

date : / /



- 1 Repère les cases puis colorie le chemin de la tortue. (a3)-(b3)-(b2)-(c2)-(d2)-(e2)-(e1)-(f1)-(g1)-(h1)-(h2)-(i2).

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2									
3									

- 2 Même exercice. (a1)-(b1)-(b2)-(c2)-(d2)-(d3)-(e3)-(f3)-(f4)-(g4)-(h4)-(h3)-(i3).

	a	b	c	d	e	f	g	h	i
1									
2									
3									
4									

- 3 Même exercice. (a1)-(b1)-(b2)-(b3)-(b4)-(c4)-(d4)-(d3)-(d2)-(e2)-(e1)-(f1)-(g1)-(g2)-(h2).

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								
2								
3								
4								



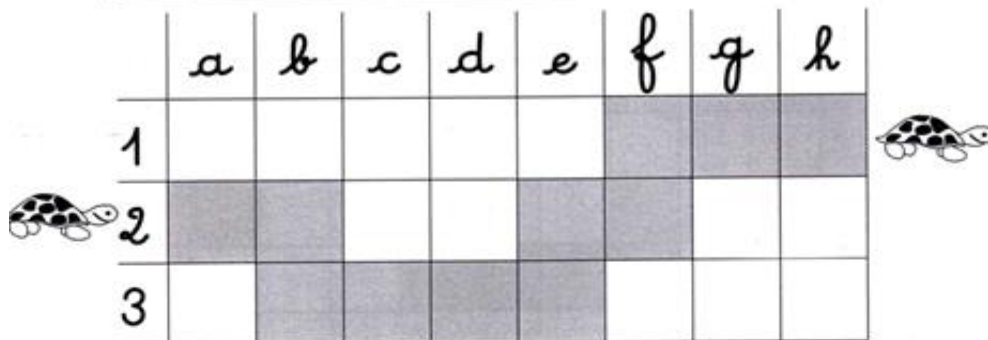
Géométrie CP

23

date : / /



1 Observe le trajet de la tortue puis code les cases par lesquelles elle est passée.



(a 2) - () - () - () - () -
() - () - () - () - () - ().

2 Même exercice.



(a 3) - () - () - () - () - () -
() - () - () - () - () - () -
() - ().



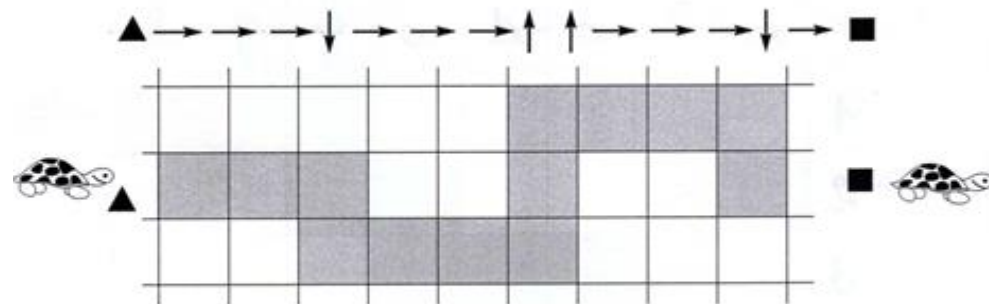
Géométrie CP

24

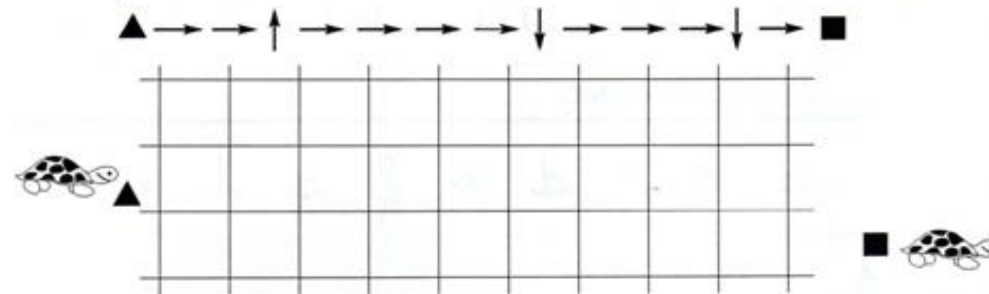
date : / /



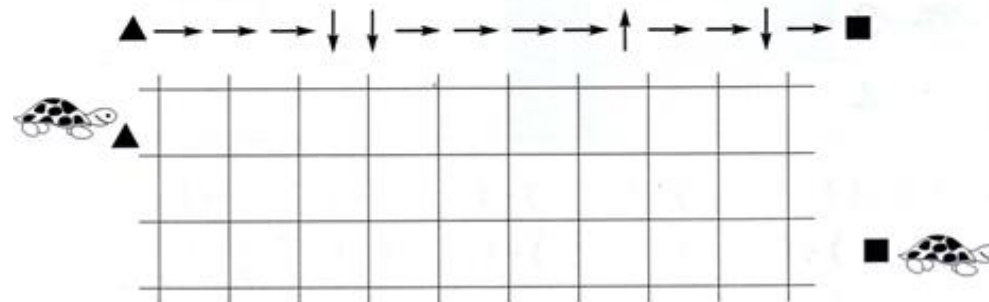
Voici une autre promenade de la tortue, les flèches indiquent son trajet (▲ le départ - ■ l'arrivée).



1 Observe les flèches et colorie le chemin de la tortue.



2 Même exercice.





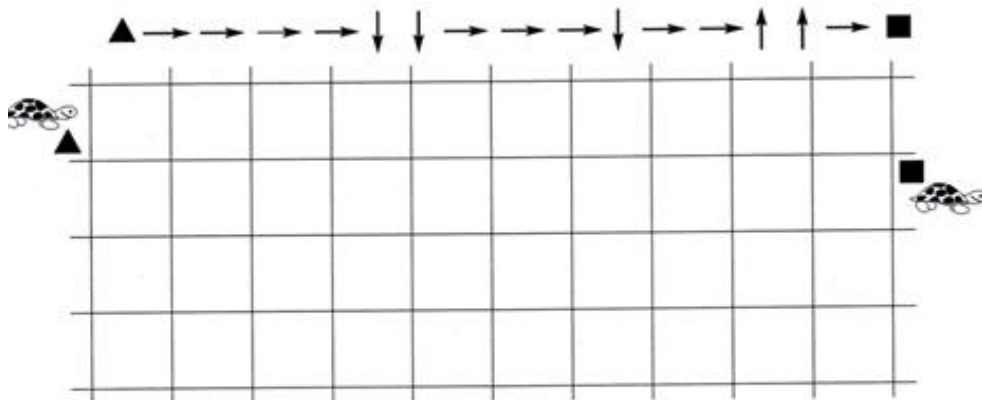
Géométrie CP

25

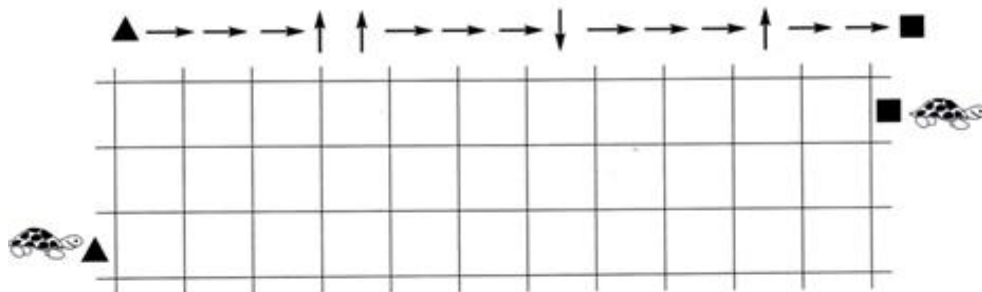
date : / /



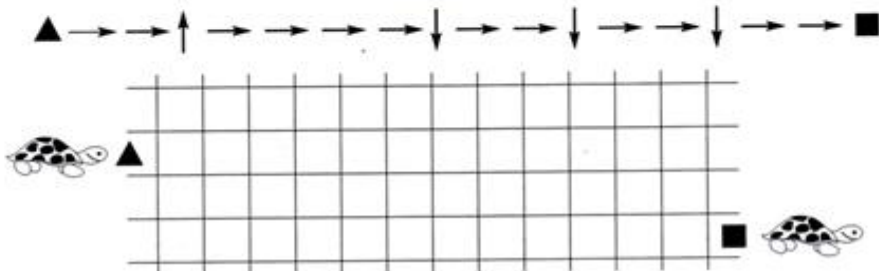
1 Observe les flèches et colorie le chemin de la tortue.



2 Même exercice.



3 Même exercice.



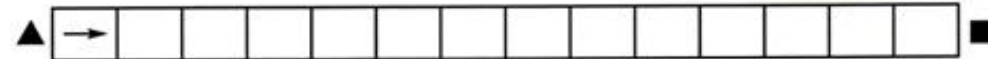
Géométrie CP

26

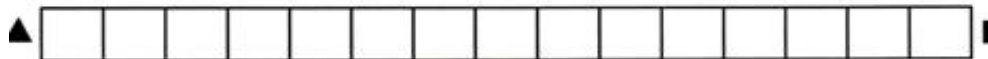
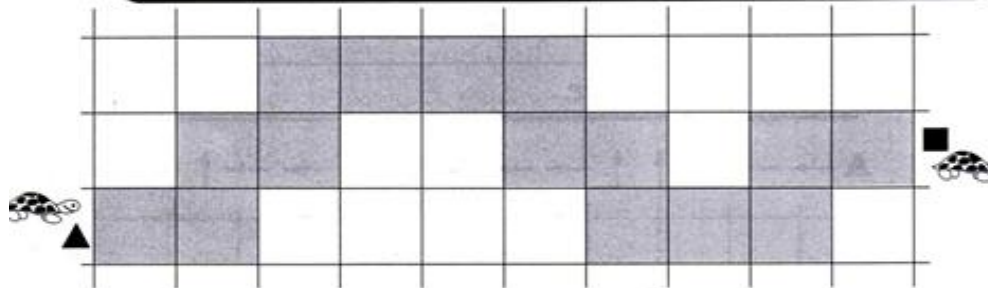
date : / /



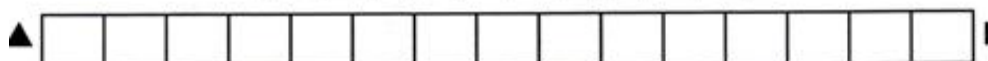
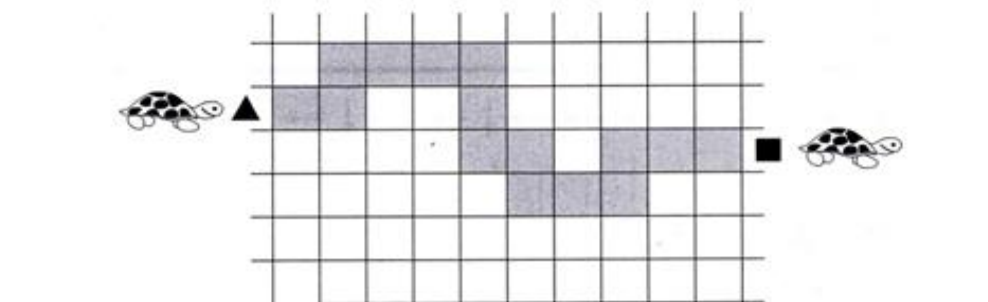
1 Observe le déplacement de la tortue et code le chemin avec des flèches.



2 Même exercice.



3 Même exercice.





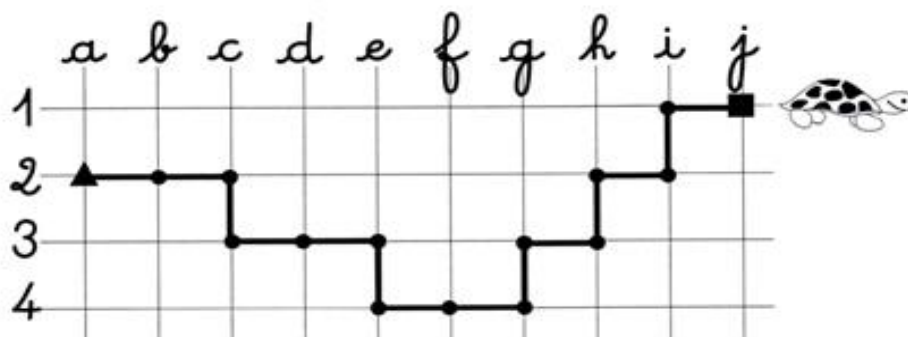
date : /.....

27



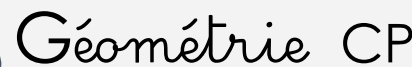
La tortue se déplace sur les lignes. On a repéré les nœuds avec un rond puis tracé le chemin.

▲ (a2)-(b2)-(c2)-(c3)-(d3)-(e3)-(e4)-(f4)-(g4)-(g3)-
(h3)-(h2)-(i2)-(i1)-(j1) ■



À toi maintenant de repérer les nœuds avec un rond puis de tracer le chemin.

▲ (a1)-(b1)-(c1)-(c2)-(c3)-(d3)-(e3)-(e4)-(f4)-(g4)-
(h4)-(h3)-(i3)-(i2)-(j2) ■

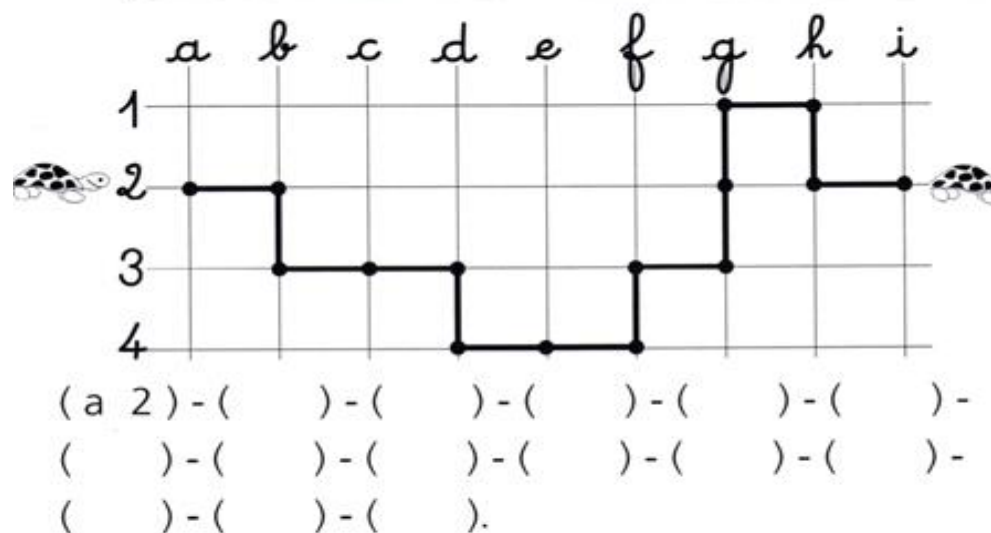


date : /.....

28



1 Observe le chemin de la tortue puis code les nœuds empruntés.



2 *Même exercice.*

