



ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

A1

1

Construire une figure sur papier pointé

- Trace la figure dont les sommets sont: (A,1); (A,4); (D,3); (D,1).
- Combien de côtés possède cette figure?
- Combien de sommets?
- Quel est son nom?

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

2

Construire une figure sur papier pointé

- Trace la figure dont les sommets sont: (C,1); (A,3); (C,5); (E,3).
- Combien de côtés possède cette figure?
- Combien de sommets?
- Quel est son nom?

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



ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

A2

3

Construire une figure sur papier pointé

- Trace la figure dont les sommets sont: (C,2); (C,3); (A,5); (D,4); (C,1).
- Combien de côtés possède cette figure?
- Combien de sommets?

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

4

Construire une figure sur papier pointé

- Trace la figure dont les sommets sont: (E,1); (B,2); (D,4).
- Combien de côtés possède cette figure?
- Combien de sommets?

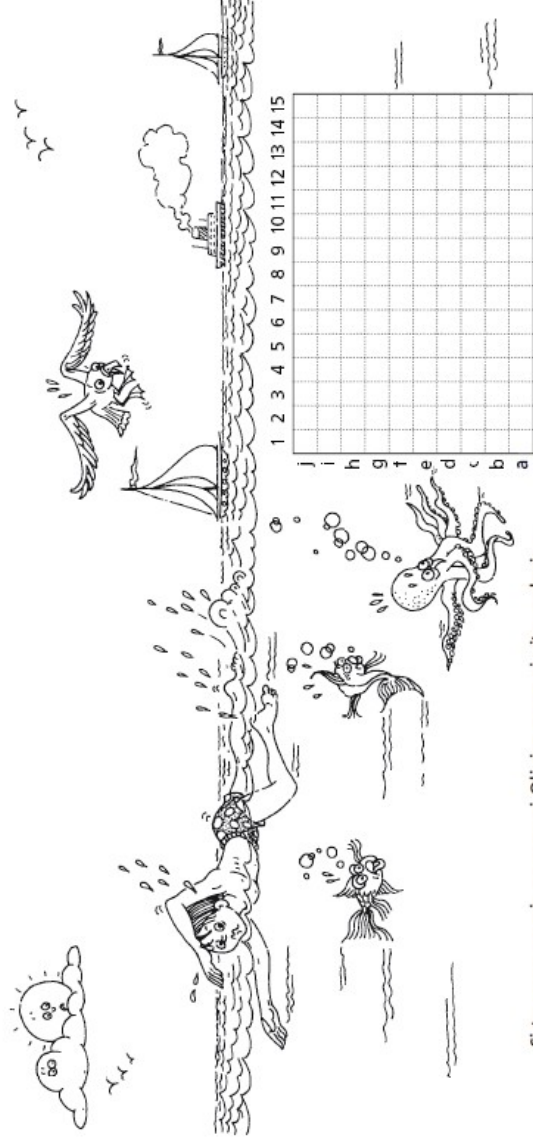
	A	B	C	D	E
1	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•



ATELIER GÉOMÉTRIE / N2



A3



Si tu veux savoir pourquoi Olivier nage si vite, colorie :

En bleu foncé les cases :

- △ (a6), (a7)
- △ (b5), (b11), (b12)
- △ (c15)
- △ (d14), (d15)
- △ (e8), (e14)
- △ (f8), (f9), (f14), (f15)
- △ (g15)
- △ (i6) à (i9)
- △ (j7) à (j10)

En bleu clair les cases :

- △ (b6) à (b8)
- △ (c6) à (c11)
- △ (d7) à (d12)
- △ (e7), (e9) à (e13)
- △ (f7), (f10) à (f12)
- △ (g6) à (g11)
- △ (h5) à (h10)

En vert clair les cases :

- △ (c3) à (c5)
- △ (d5), (d6)
- △ (e4) à (e6)
- △ (f1) à (f6)
- △ (g2), (g3), (g5)
- △ (h3), (h4)

En rouge la case :

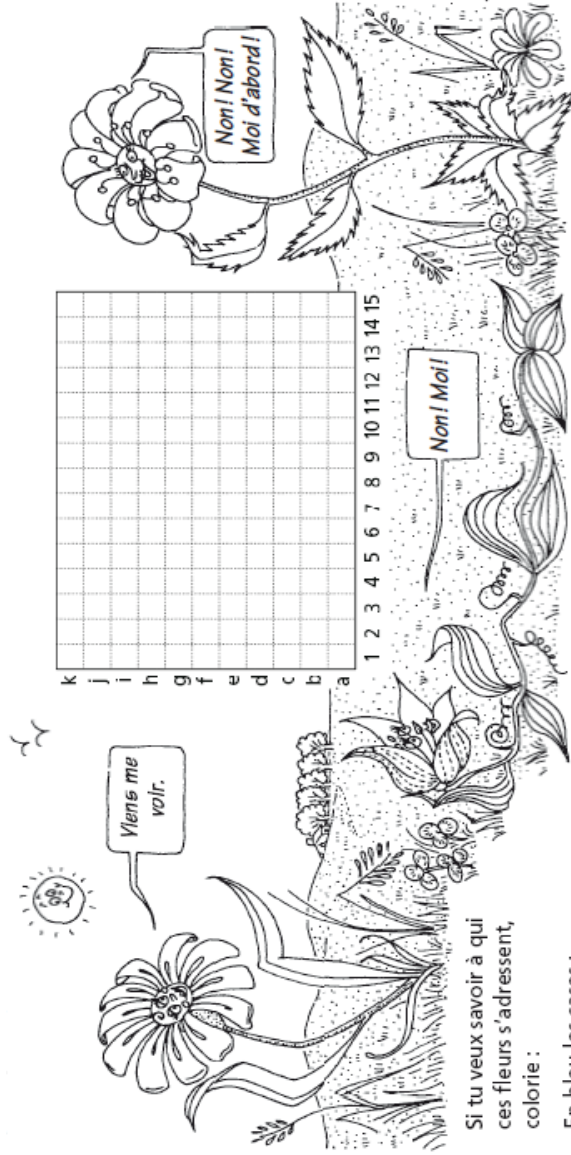
- △ (g4)



ATELIER GÉOMÉTRIE / N2



A4



Si tu veux savoir à qui ces fleurs s'adressent, colorie :

En bleu les cases :

- △ (a4), (a5), (a11), (a12)
- △ (b3), (b4), (b6), (b10)
- △ (b12), (b13)
- △ (c4) à (c7), (c9) à (c12)
- △ (d7), (d9)
- △ (e3), (e4), (e7), (e9), (e12)
- △ (f2) à (f7), (f9) à (f14)
- △ (g1) à (g4), (g6), (g7)
- △ (g9), (g10), (g12) à (g15)
- △ (h1), (h3) à (h7), (h9) à (h13), (h15)

En gris les cases :

- △ (i1) à (i3), (i5), (i6), (i10), (i11), (i13) à (i15)
- △ (j2) à (j5), (j11) à (j14)
- △ (k3), (k4), (k12), (k13)

En orange les cases :

- △ (b5), (b11)
- △ (d6), (d10)
- △ (e13)
- △ (g5), (g11)
- △ (h2), (h14)
- △ (i4), (i12)

△ Trouve le numéro de la colonne qui pourrait servir d'axe de symétrie au dessin obtenu. Écris-le ici :

△ Indique ici les coordonnées de la case qui devra changer de couleur pour que ton dessin soit parfaitement symétrique :

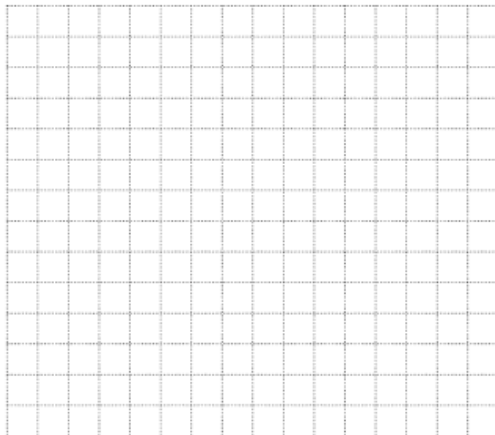
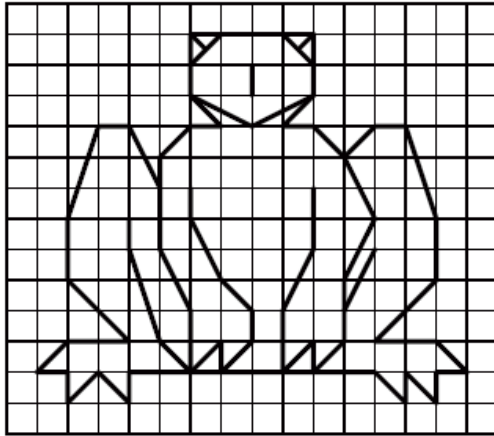


A5

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

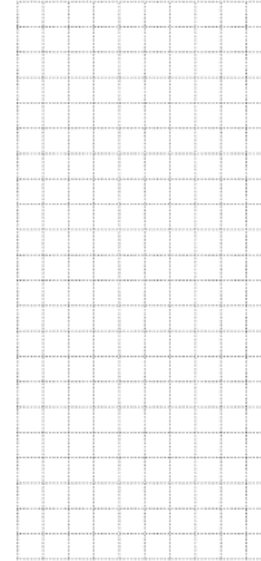
La grenouille

À l'aide du quadrillage, reproduis cette grenouille dans le cadre vide.
Colorie-la ensuite.



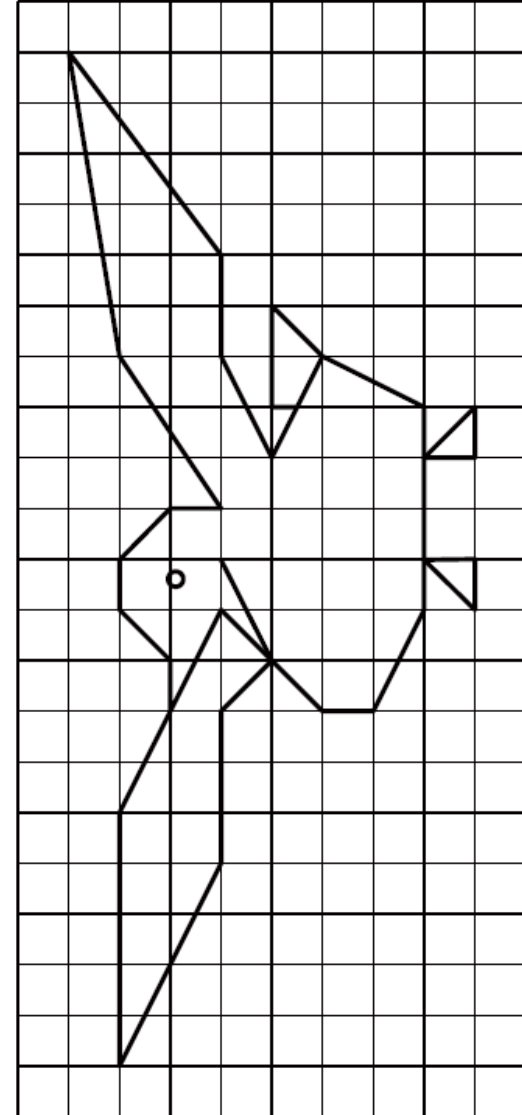
A6

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2



La mouette

Cette mouette va bientôt se poser sur la plage.
Dessine celle qui arrive au loin dans le petit cadre.
Elle est bien plus petite car elle est encore loin.



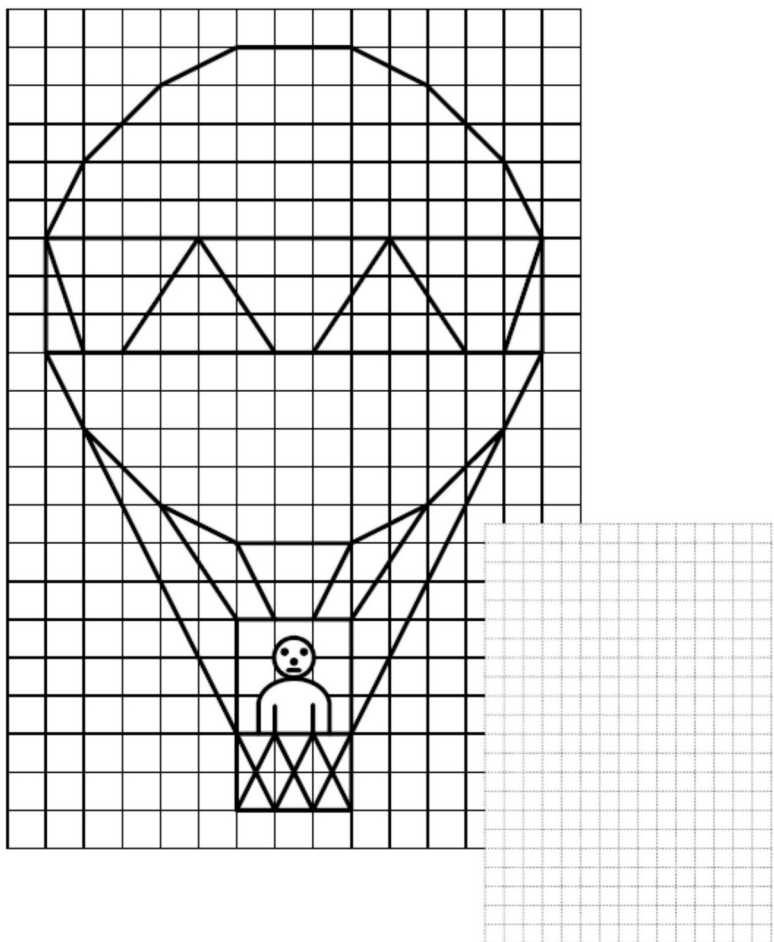


A7

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

La montgolfière

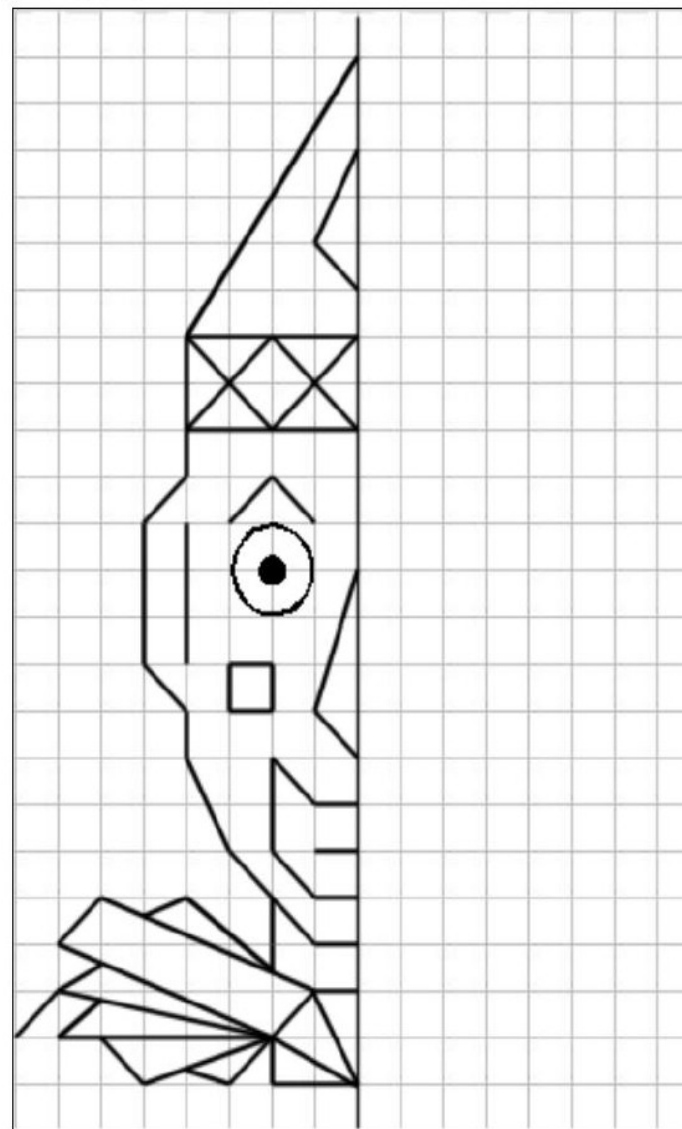
Cette montgolfière vient de décoller. Dessine dans le petit cadre celle que le vent a déjà emportée au loin.



A8

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Reproduire une figure par symétrie (Le clown)

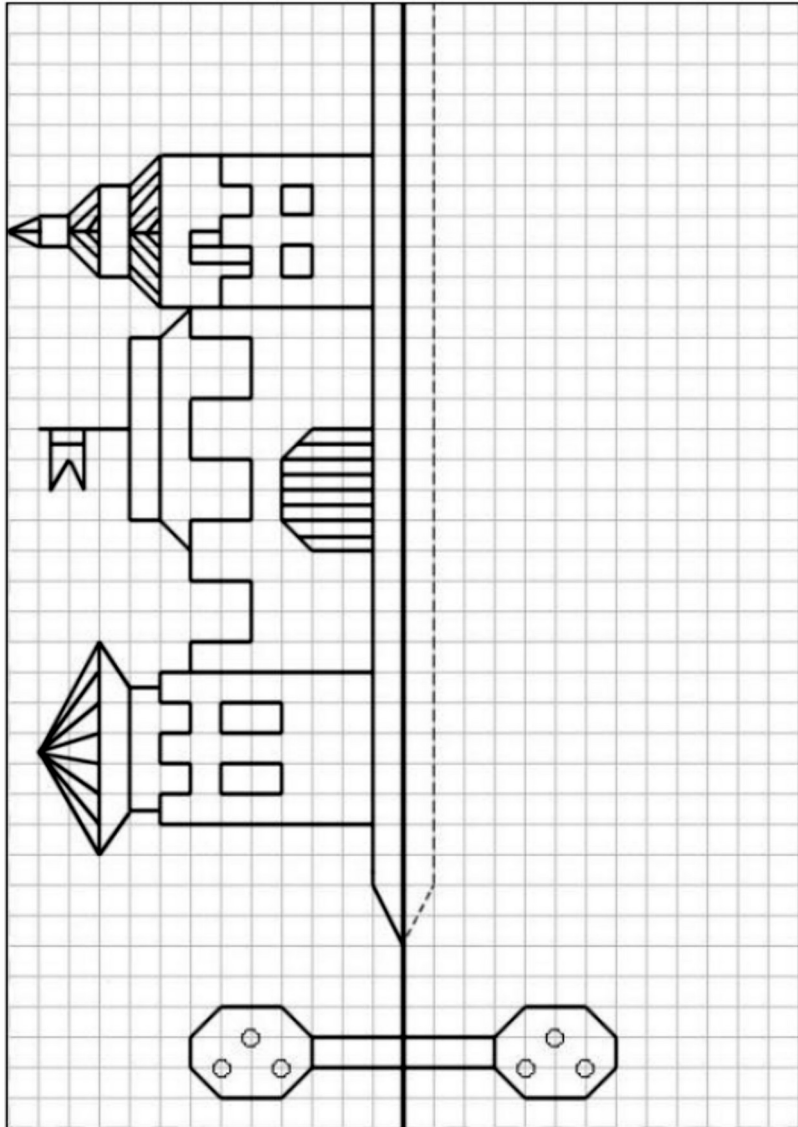




A9

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

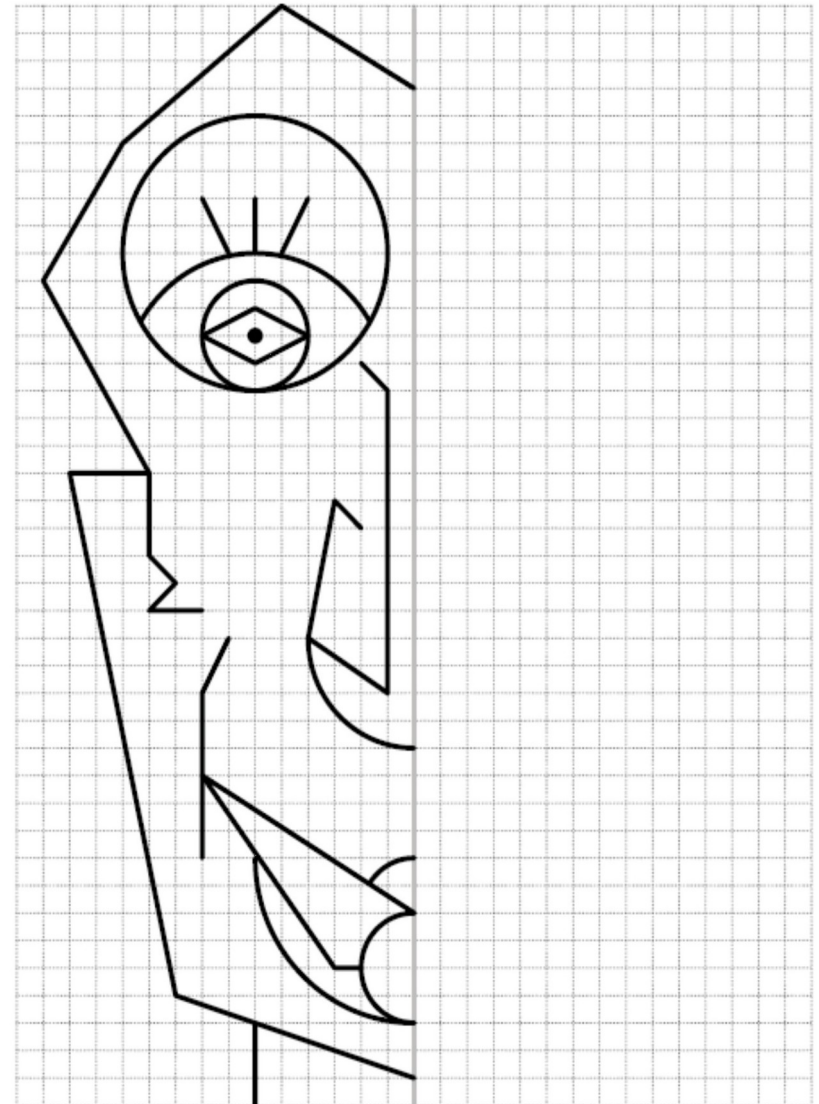
Reproduis cette figure par symétrie axiale :



A10

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Reproduis cette figure par symétrie axiale :





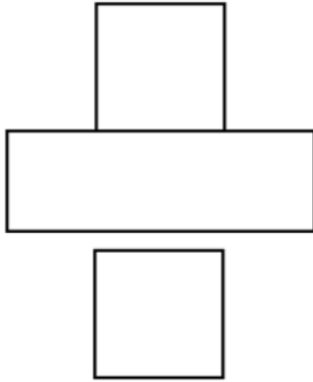
A11

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

11

Reproduire une figure sur papier blanc

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



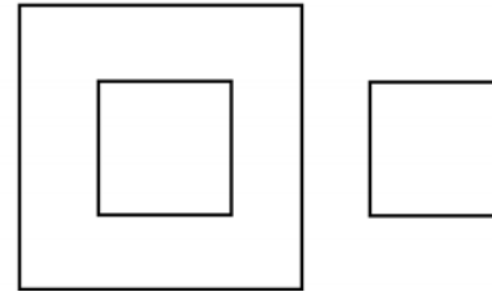
A12

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

12

Reproduire une figure sur papier blanc

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





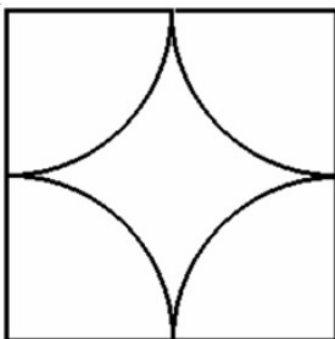
A13

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

13

Reproduire une figure sur papier blanc

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



A14

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON L12 : LES DROITES (REGARDER LES VIDÉOS)

Tu reproduis ces 2 droites.

Tu traces une droite (D) parallèle à (X)

Tu traces une droite (F) parallèle à (Z)

X

Z



A15

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON L12 : LES DROITES (REGARDER LES VIDÉOS)

Tu traces une droite (z).

Tu places un point M sur cette droite.

À l'aide de ton équerre, tu traces une droite (y) perpendiculaire à (z) et qui passe par M .



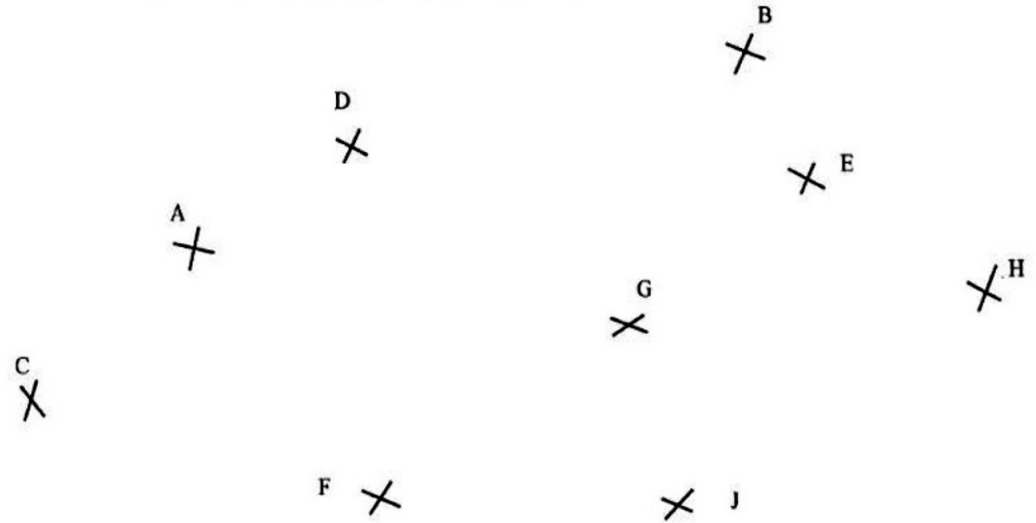
A16

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON L12 : LES DROITES

Trace les droites (AE) ; (DF) ; (FB) ; (BE).

Trace les segments [AF] ; [GJ] ; [BD] ; [FH] ; [AC].



Quelles sont les droites perpendiculaires ?.....

Quels sont les segments perpendiculaires ?.....



A17

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON L3 : LES POLYGONES

Programme de construction

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

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 9,5 cm.
- 2) Soit J le milieu de $[AB]$.
- 3) Trace un segment $[CF]$ de 6,4 cm qui coupe $[AB]$ en J.
- 4) Trace le quadrilatère ACBF.
- 5) Que représentent $[AB]$ et $[CF]$?



A18

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON L12 : LES DROITES (REGARDER LES VIDEOS)

Programme de construction

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

- 1) Trace un segment $[AB]$ de 9,5 cm.
- 2) Soit J le milieu de $[AB]$.
- 3) Trace un segment $[CD]$ de 6,4 cm perpendiculaire à $[AB]$ et passant par J, tel que $[CJ] = [JD] = 3,2$ cm.
- 4) Trace le quadrilatère ACBD.
- 5) Donne son nom:



A19

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON L6 : LE CERCLE

Programme de construction

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

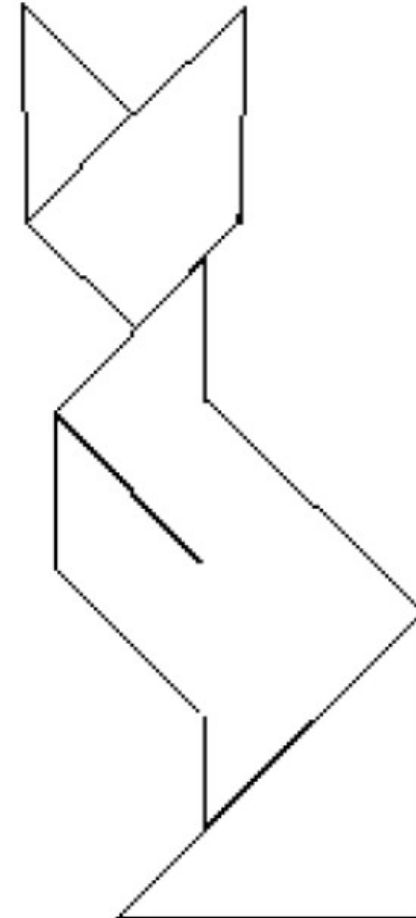
- 1) Trace un segment $[AB]$ de 7,9 cm.
- 2) Soit H le point de $[AB]$ tel que $[HB] = 3,2$ cm.
- 3) Trace un segment $[CF]$ de 6,8 cm qui coupe $[AB]$ en H.
- 4) Soit K le milieu de $[CF]$.
- 5) Trace un cercle de centre K et passant par B.



A20

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Recomposer un Tangram :
modèle avec quelques pièces effacées (Le renard)

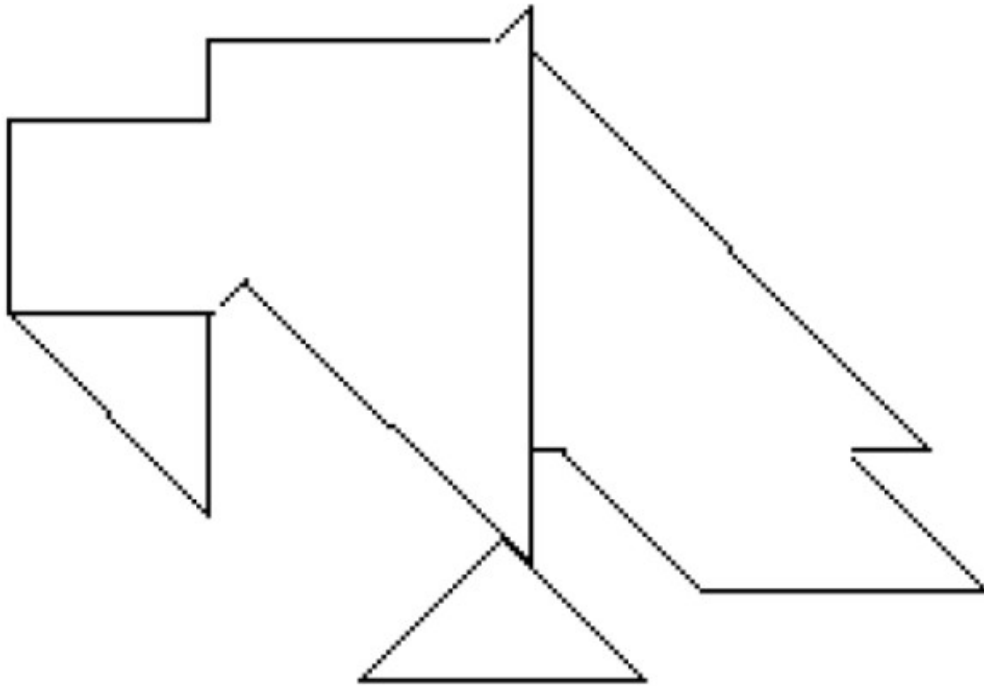




A21

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

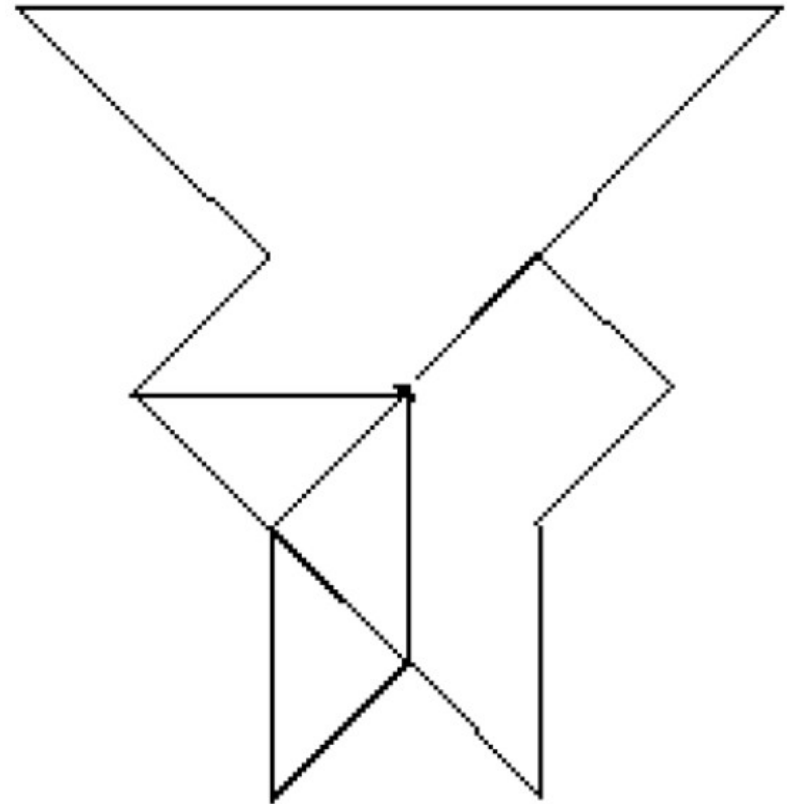
Recomposer un Tangram :
modèle avec quelques pièces effacées (L'oiseau)



A22

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Recomposer un Tangram :
modèle avec quelques pièces effacées (Le Vase)



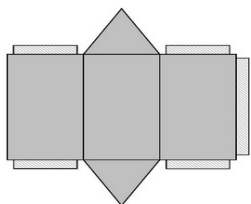


A23

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON BONUS 1 : LES SOLIDES
LEÇON BONUS 2 : LES SOLIDES

1. Prends le Patron 4.
2. Découpe le.
3. Réalise le montage, Colle.
4. Remplis cette Fiche.
5. Montre le tout au maître.



SOLIDE N°4

Nombre de Faces : _____

Nombre d'arêtes : _____

Nombres de sommets : _____

est-il un Polyèdre ? Oui / Non

Son nom : _____

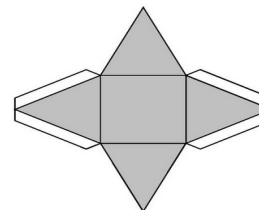


A24

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON BONUS 1 : LES SOLIDES
LEÇON BONUS 2 : LES SOLIDES

1. Prends le Patron 5.
2. Découpe le.
3. Réalise le montage, Colle.
4. Remplis cette Fiche.
5. Montre le tout au maître.



SOLIDE N°5

Nombre de Faces : _____

Nombre d'arêtes : _____

Nombres de sommets : _____

est-il un Polyèdre ? Oui / Non

Son nom : _____

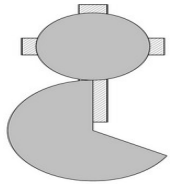


A25

ATELIER GÉOMÉTRIE / N2

Pour réviser : LEÇON BONUS 1 : LES SOLIDES
LEÇON BONUS 2 : LES SOLIDES

1. Prends le Patron 6.
2. Découpe le.
3. Réalise le montage, Colle.
4. Remplis cette Fiche.
5. Montre le tout au maître.



SOLIDE N°6

Nombre de Faces : _____

Nombre d'arêtes : _____

Nombres de sommets : _____

est-il un Polyèdre ? Oui / Non

Son nom : _____

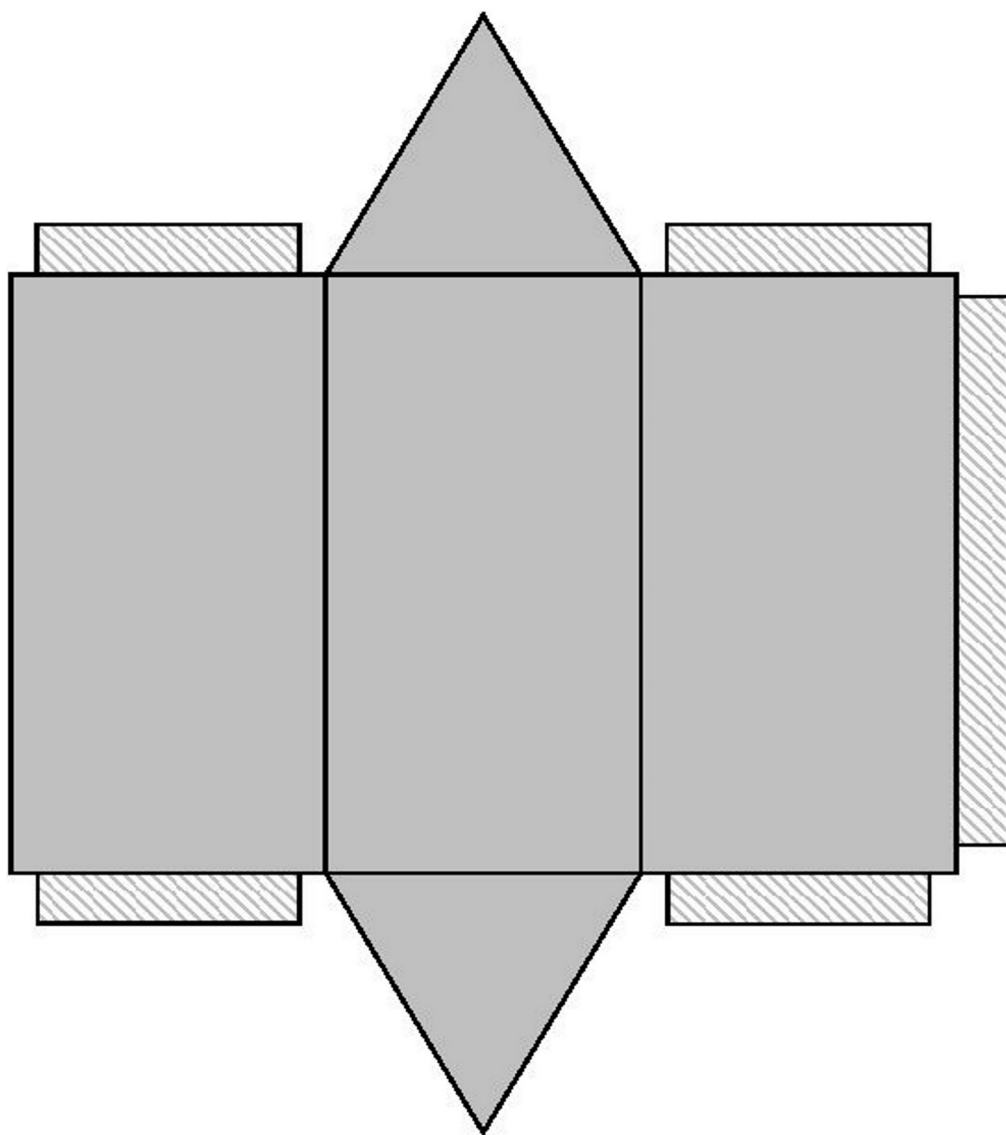
BLASON

ATELIER GEOMETRIE

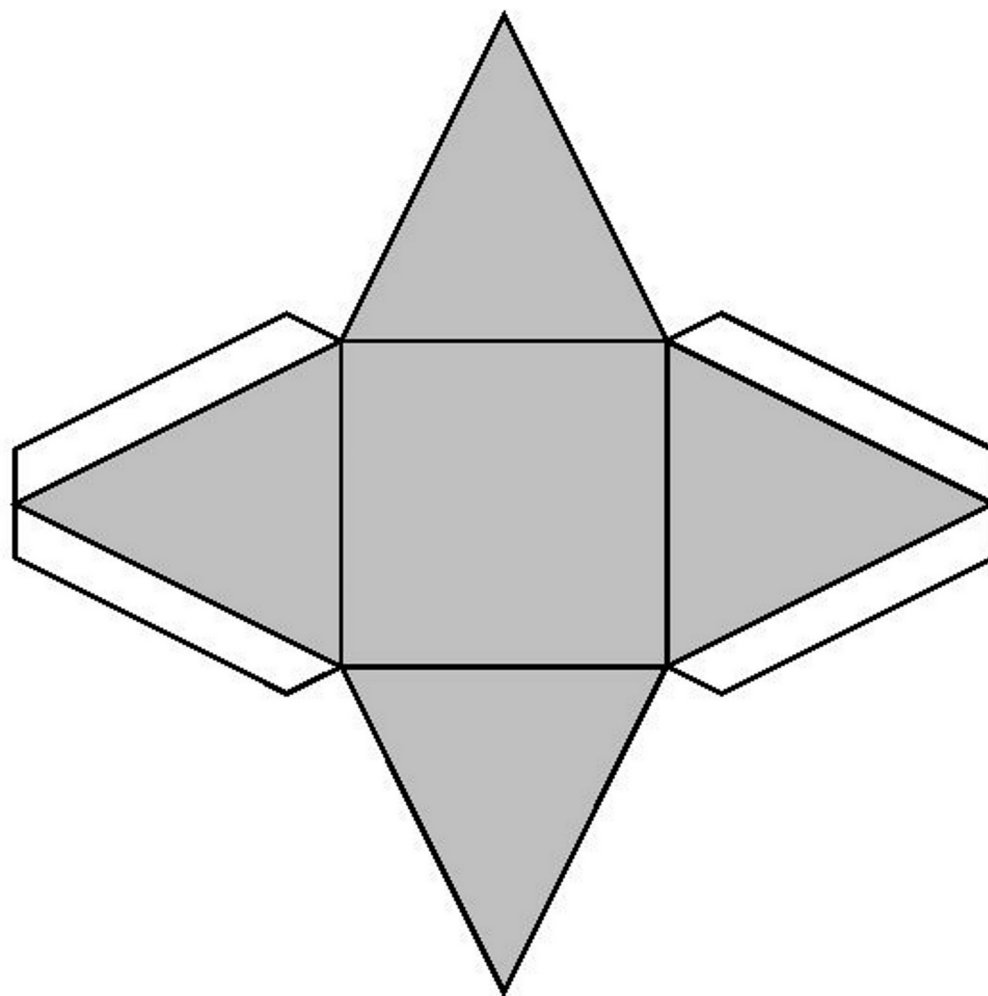


NIVEAU 2

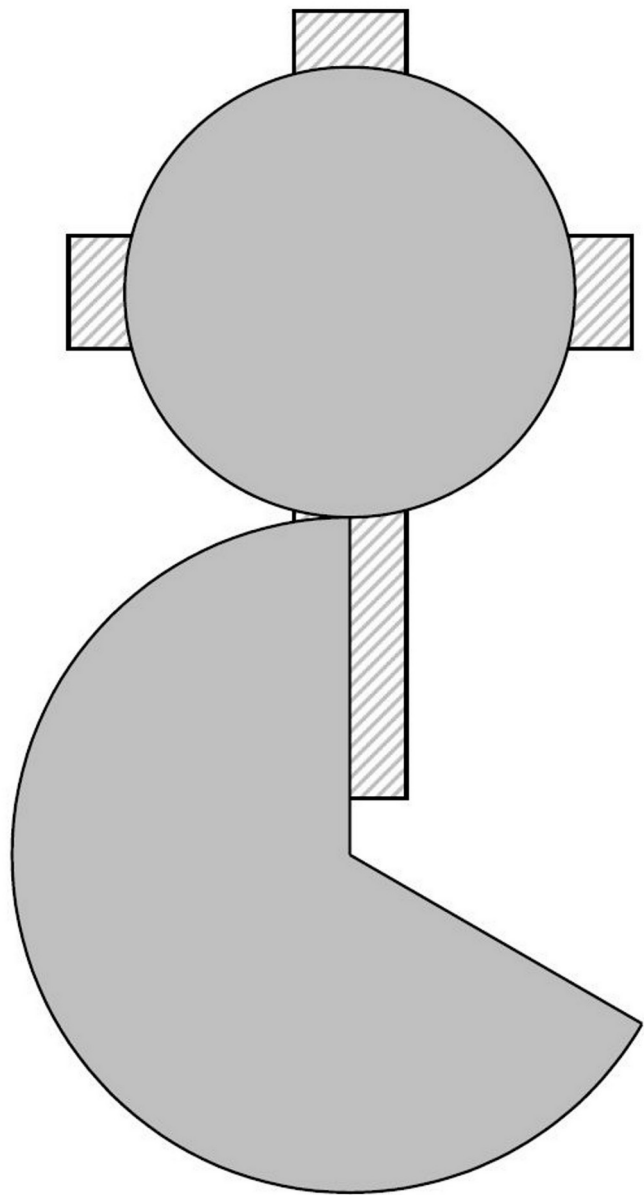
Patron n°4



Patron n°5



Patron n°6



TANGRAM : pièces à découper

