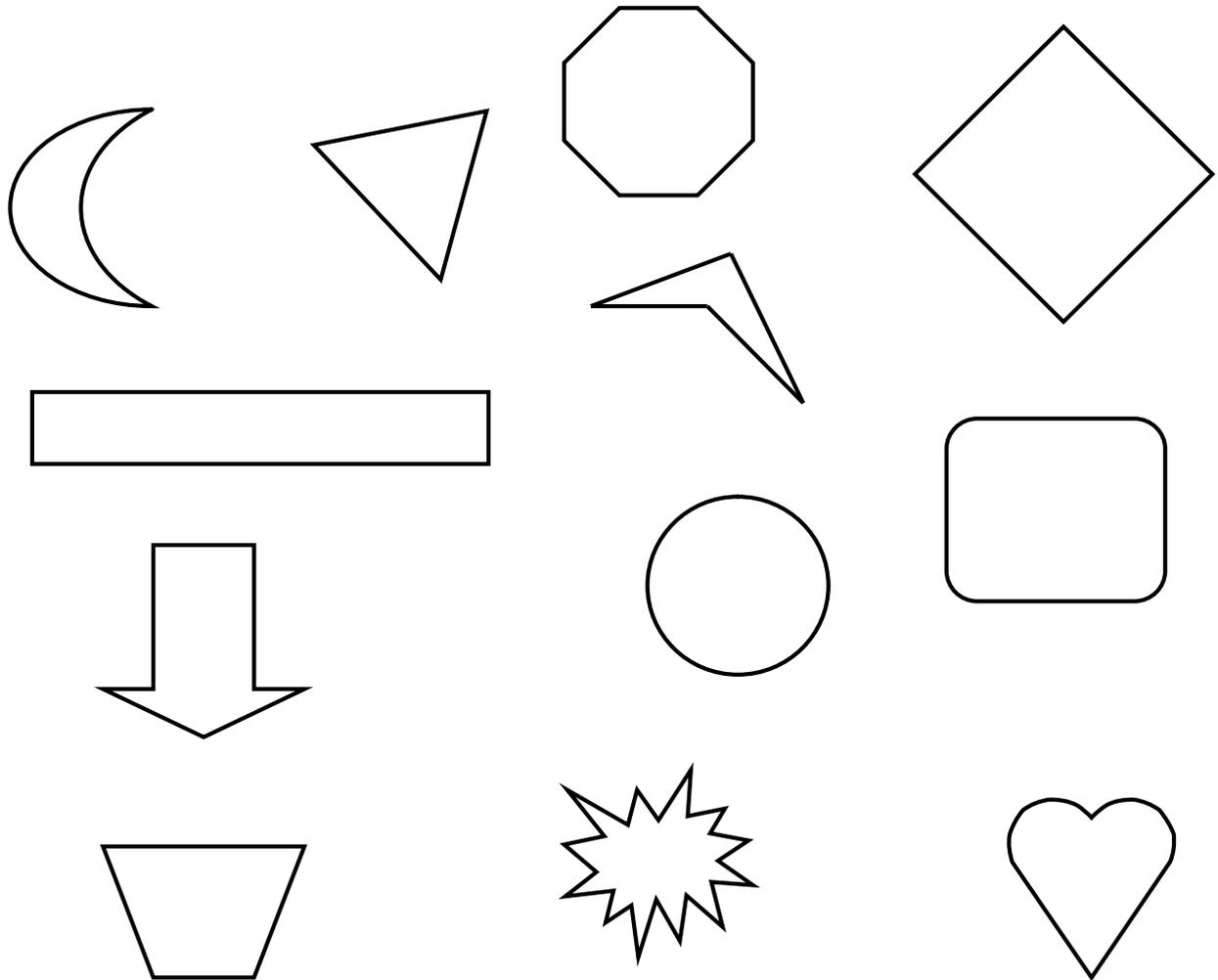
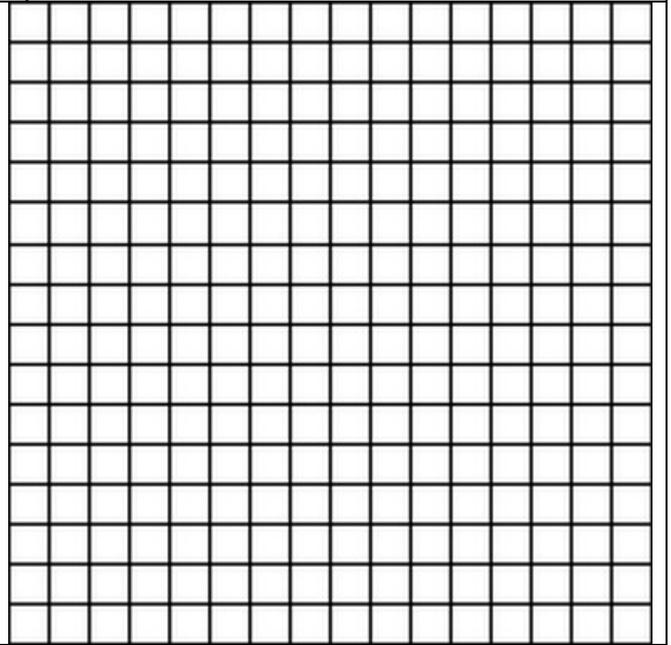
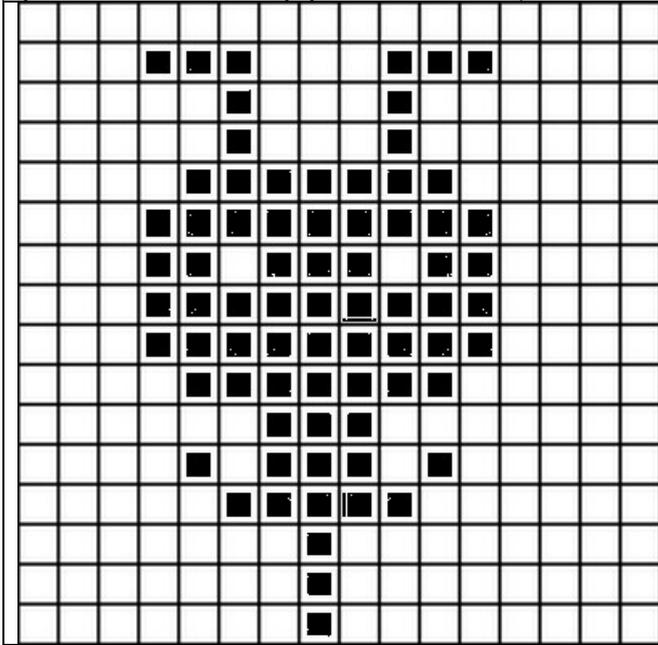


Evaluations 1- ULIS	Programmes 2016	Ecole
Prénom :	MATHEMATIQUES – Géométrie	
Date :	Compétences : – (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations – Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie – Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques – Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides	

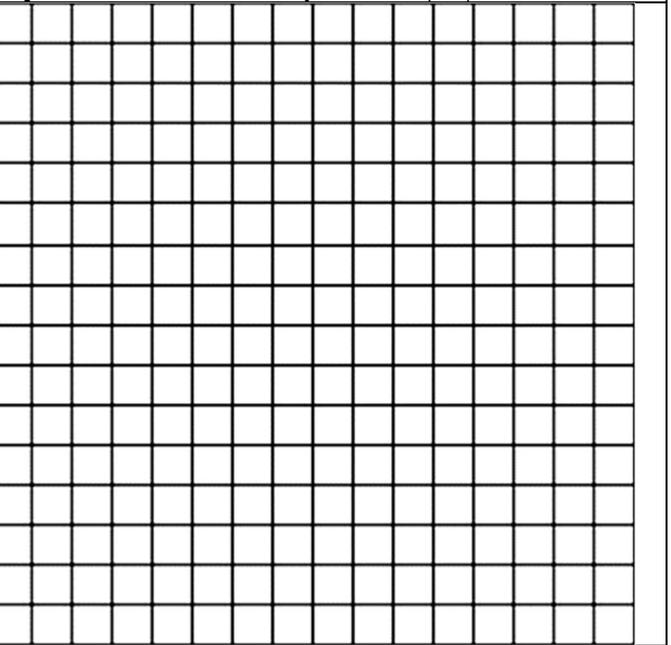
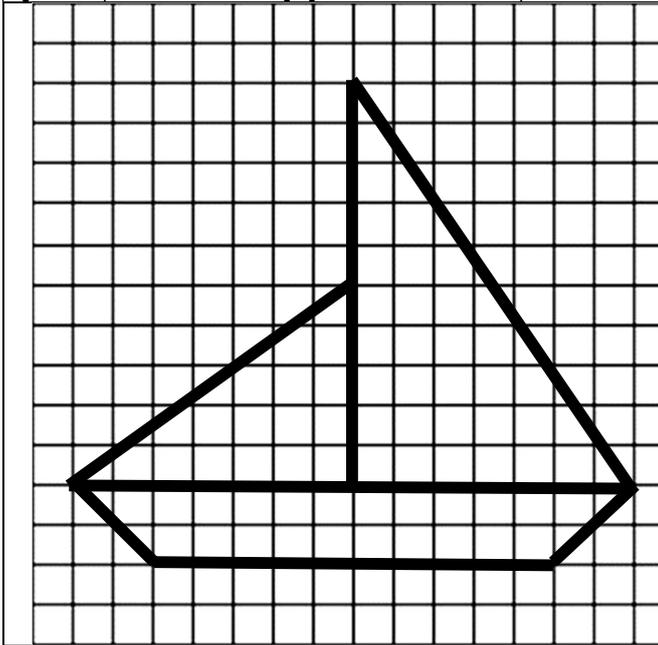
- 1- Je colorie les polygones.
- 2- J'entoure les triangles avec mon stylo bleu.
- 3- J'entoure les quadrilatères avec mon stylo vert.



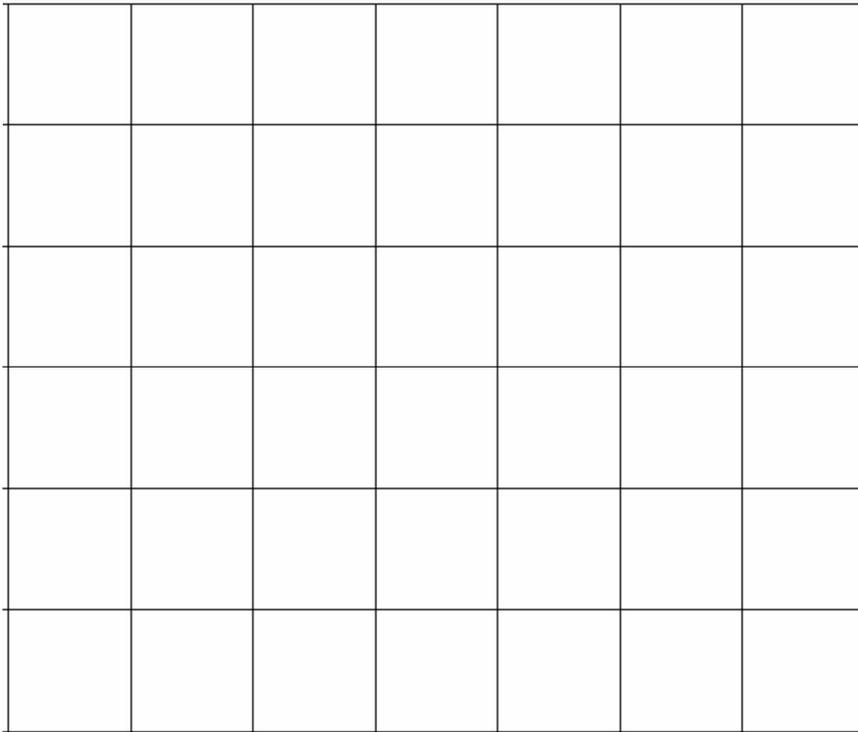
Je reproduis la figure sur le quadrillage vierge, avec mon crayon de papier :



Je reproduis la figure sur le quadrillage vierge, avec mon crayon de papier :

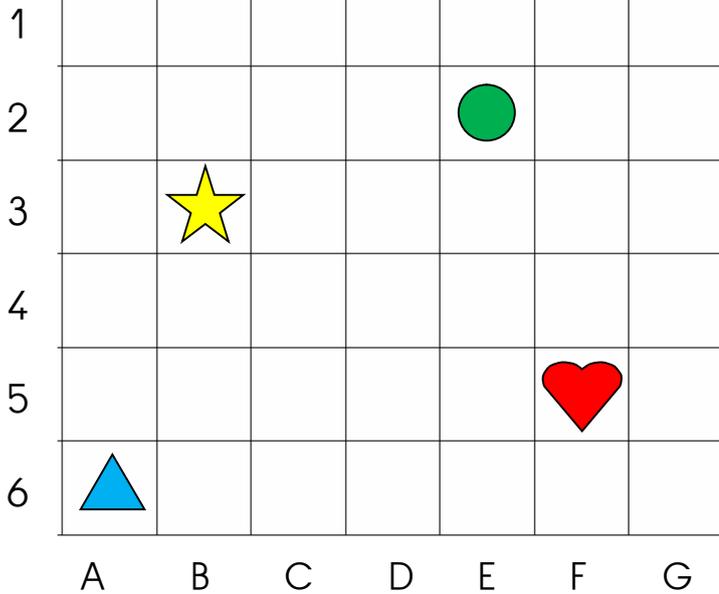


Je code le chemin du pirate vers le trésor :



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

J'indique où se trouvent les symboles :

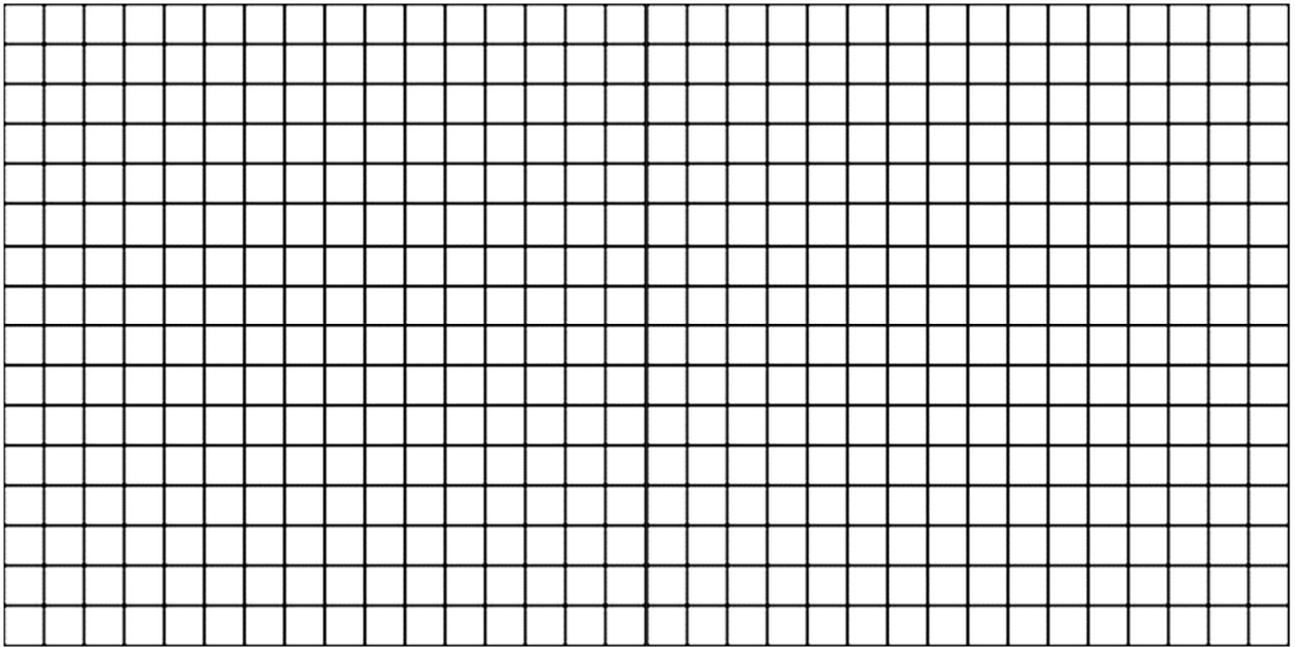


★	
●	
♥	
▲	

Je trace une droite.

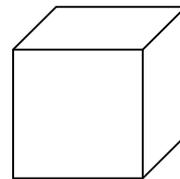
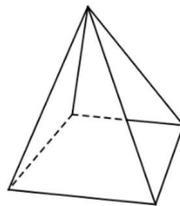
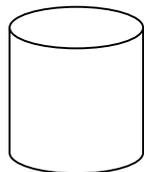
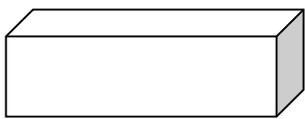
Je trace un segment $[AB]$ de 5 cm.

Je trace un carré, un triangle et un rectangle.



Je nomme les solides :

cube - sphère - pavé - cylindre - pyramide



Je mesure les segments et les lignes brisées. Attention de ne pas oublier l'unité !

J'entoure les angles droits.

