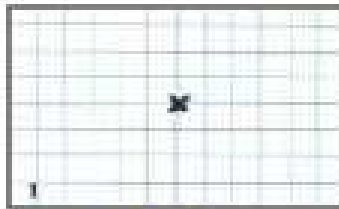
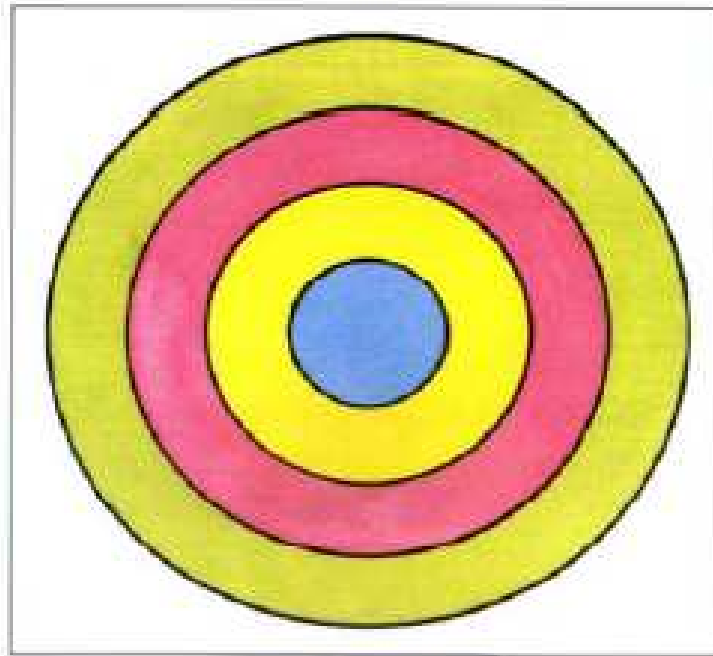
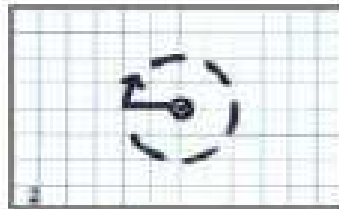


La cible



1. Marque un point.



2. Pique ton compas sur ce point et trace un cercle.



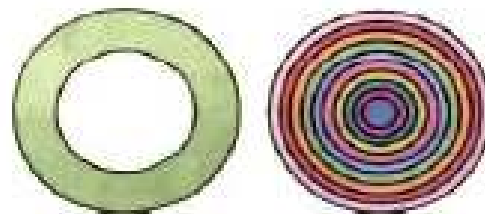
3. Augmente l'écartement du compas. Pique la pointe sur le même point et trace un nouveau cercle un peu plus grand.



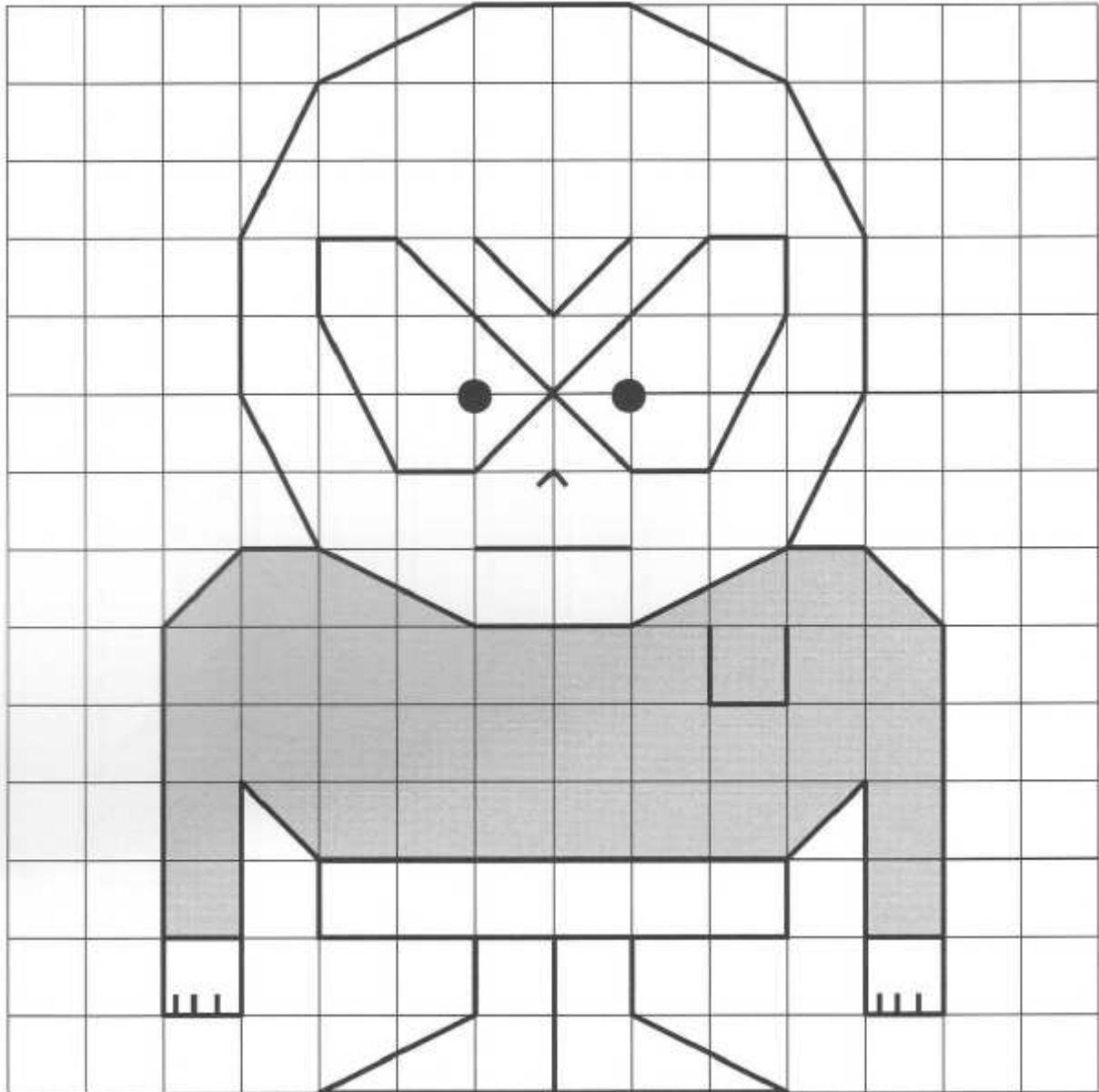
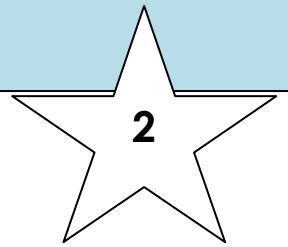
4. Augmente l'écartement du compas. Pique la pointe sur le même point et trace le dernier cercle encore plus grand.

Variantes :

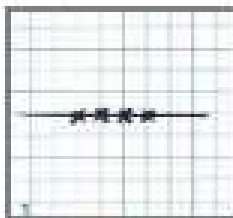
Invente de nouveaux dessins en changeant le nombre de cercles.



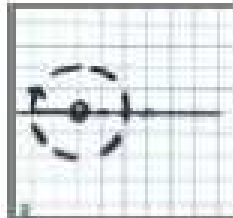
un anneau



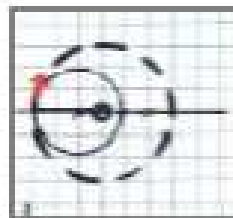
Le coquillage



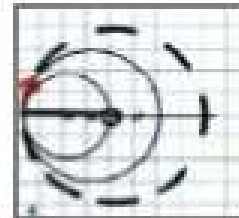
1. Marque 4 points sur une ligne. Le dessin sera plus réussi si tu les alignes régulièrement.



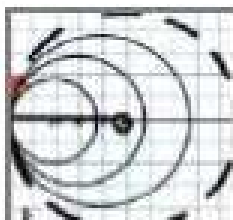
2. Pique ton compas sur le point le plus à gauche. Trace un petit cercle.



3. Pique ton compas sur le 2ème point. Ouvre-le et trace un cercle un peu plus grand.



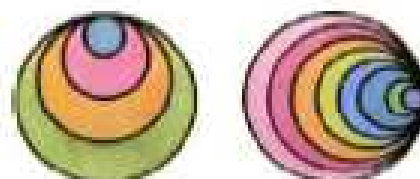
4. Pique ton compas sur le troisième point. Ouvre-le et trace un cercle plus grand.



5. Place ton compas sur le 4ème point. Trace un cercle encore plus grand.

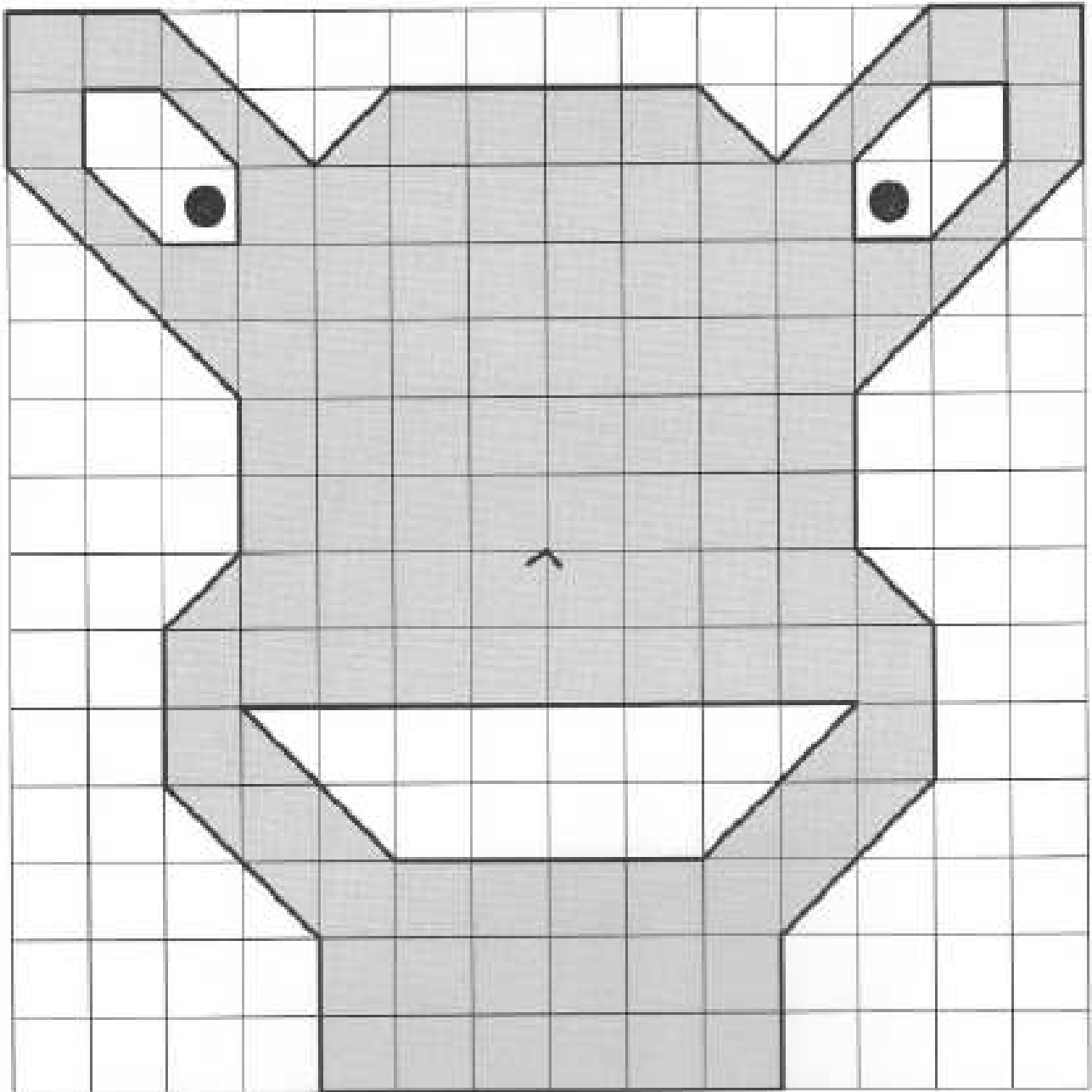
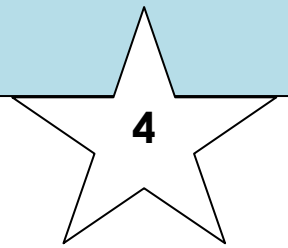
Variantes :

Pour faire d'autres coquillages, joue avec les couleurs ou augmente le nombre de cercles.

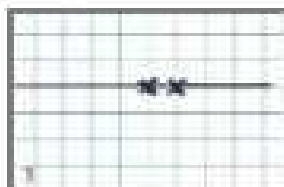
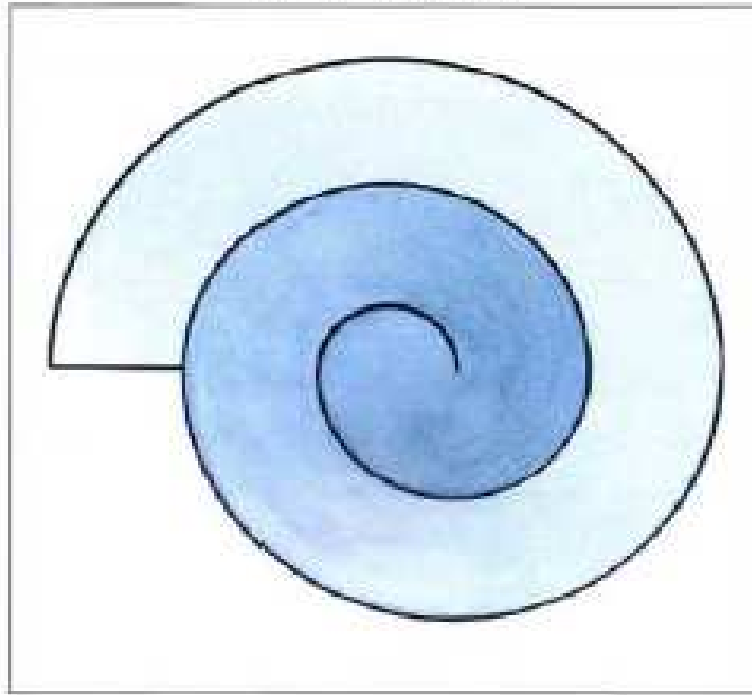


Blasons d'autonomie :

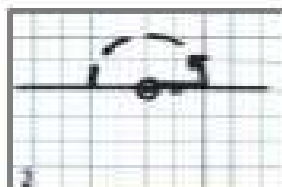
Géométrie



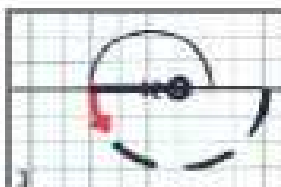
L'escargot



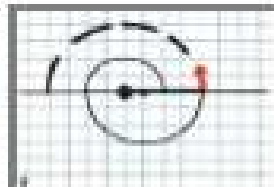
1. Sur une même ligne, marque deux points rapprochés.



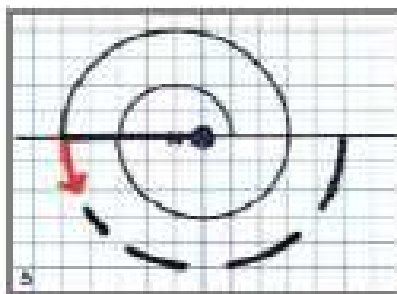
2. Pique le compas sur l'un des points. Trace un demi-cercle.



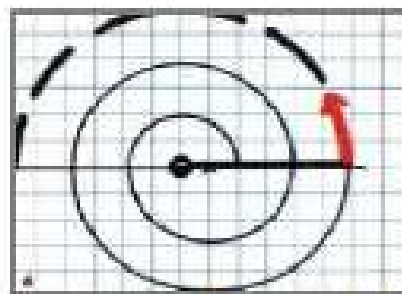
3. Pique le compas sur l'autre point. Ouvre-le. Trace un demi-cercle plus grand.



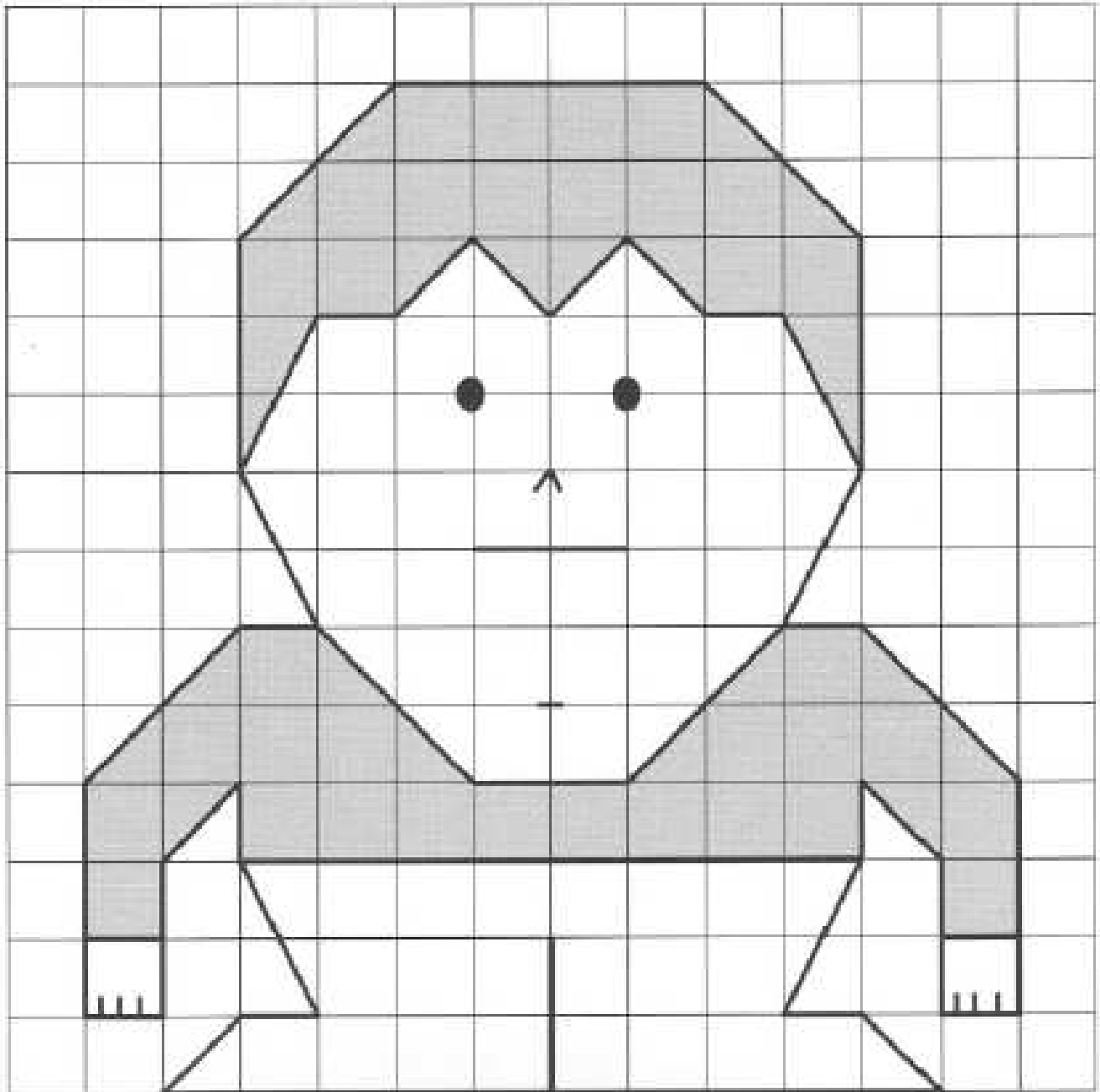
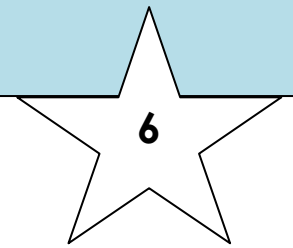
4. Pique à nouveau ton compas sur le 1^{er} point. Ouvre-le et forme un demi-cercle encore plus grand.



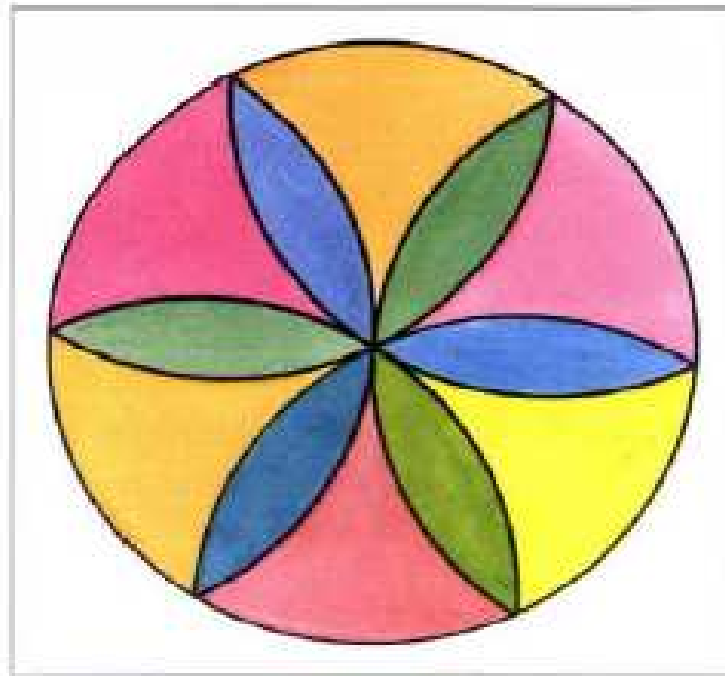
5. Recommence en piquant ton compas sur le deuxième point. Fais un autre demi-cercle.



6. Trace le dernier demi-cercle en piquant le compas sur le premier point.



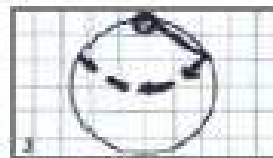
La marguerite



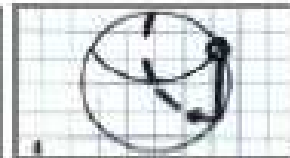
1. Marque un point.



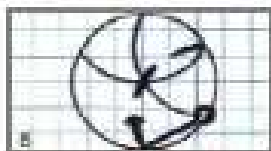
2. Dessine un grand cercle.



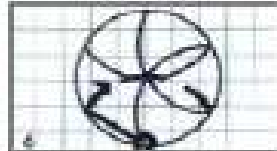
3. Pique ton compas dessus, trace un arc de cercle.



4. Pique le compas là où le cercle et l'arc de cercle se coupent. Trace un 2^{ème} arc de cercle.



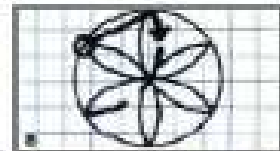
5. Trace un 3^{ème} arc de cercle comme sur le dessin.



6. Dessine le 4^{ème} arc de cercle suivant le schéma.



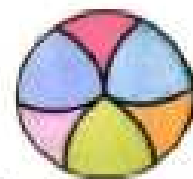
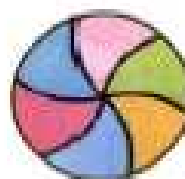
7. Trace le 5^{ème} arc de cercle comme sur le dessin.

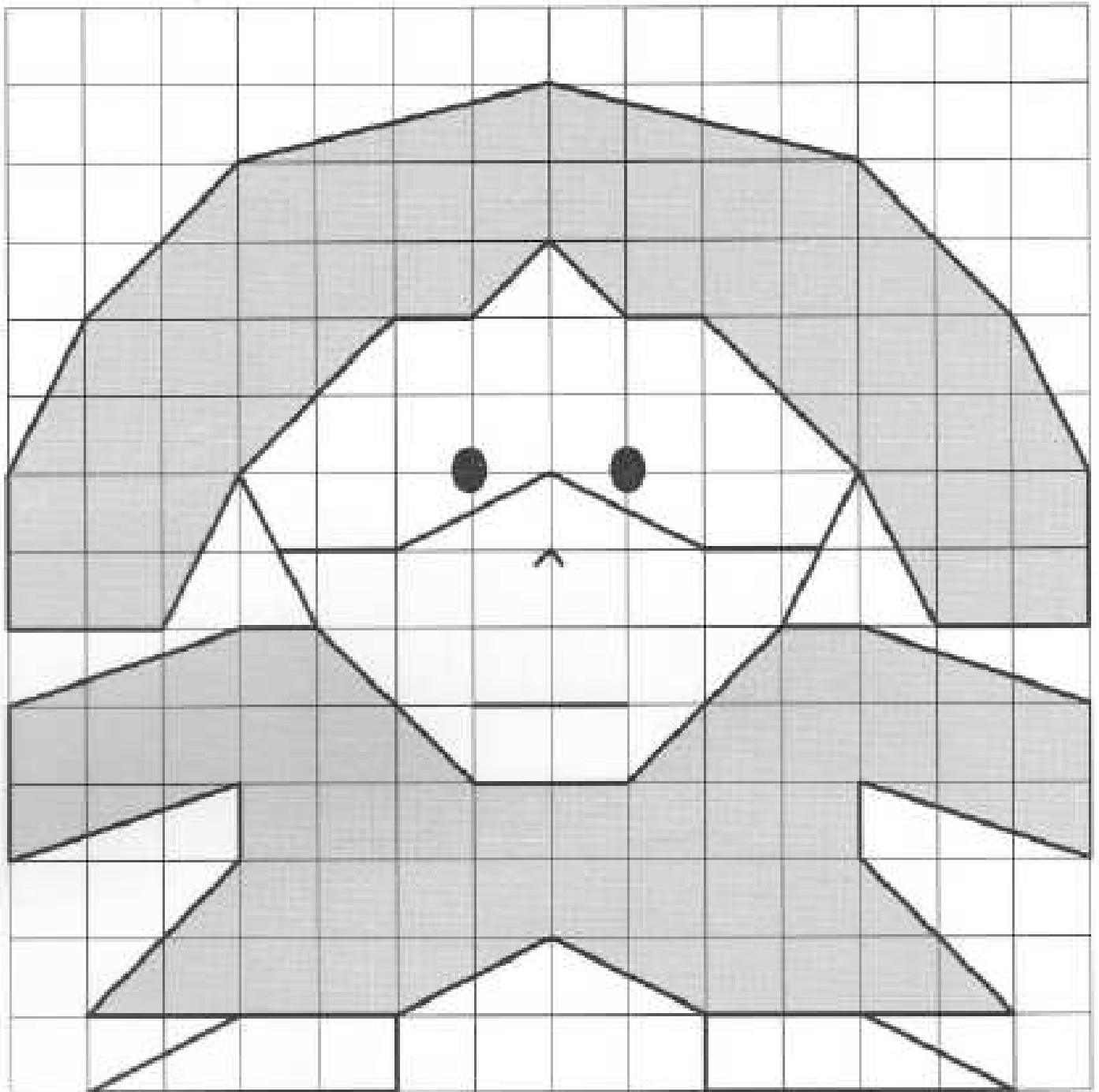
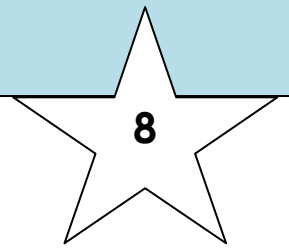


8. Termine en dessinant un 6^{ème} arc de cercle.

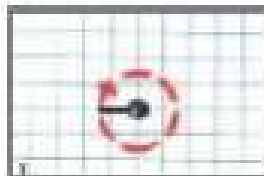
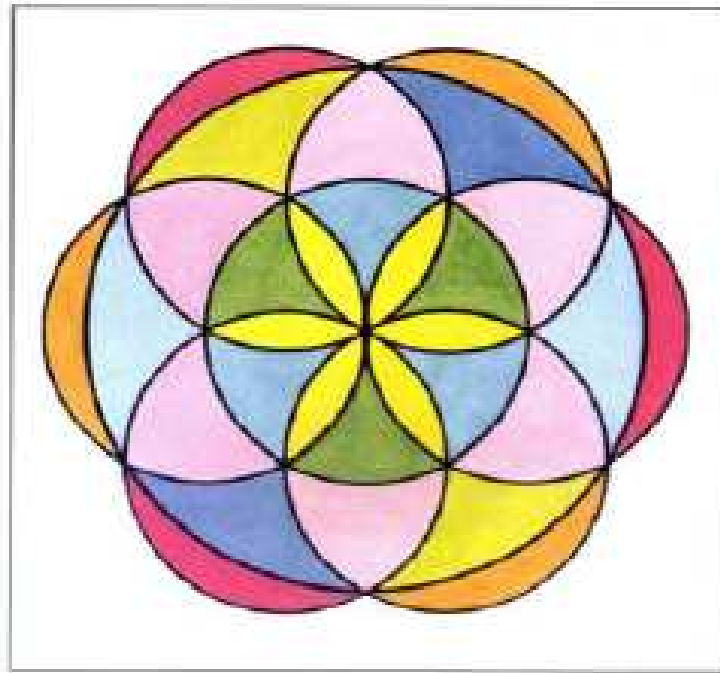
Variantes :

En modifiant le trace et le coloriage, la marguerite se transforme en :

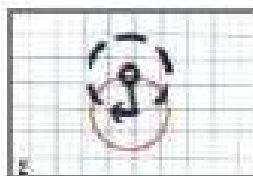




Le lotus



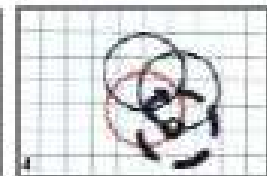
1. Trace un cercle de taille moyenne. Repasse dessus en rouge pour bien le voir.



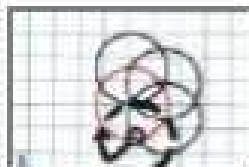
2. Pique ton compas sur le cercle rouge et trace un cercle.



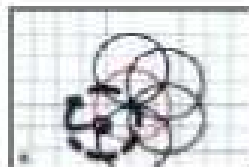
3. Trace un nouveau cercle à l'intersection des deux cercles.



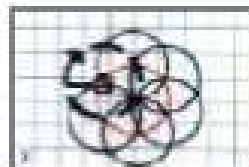
4. De la même façon, trace un autre cercle.



5. Puis encore un autre...



6. Continue...



7. Trace le dernier cercle.



8. Pique ton compas au milieu du cercle rouge. Dessine un cercle d'un bout à l'autre de la figure.

Variante :

Avec la magie du coloriage, le lotus peut se transformer en :



