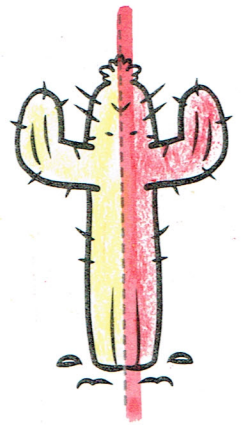
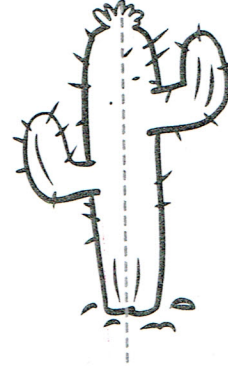
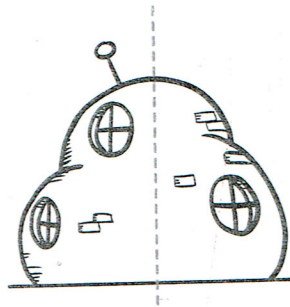
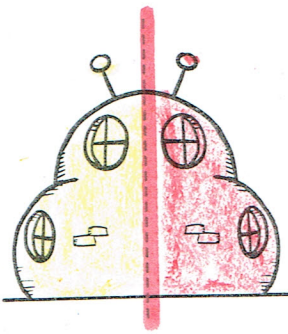
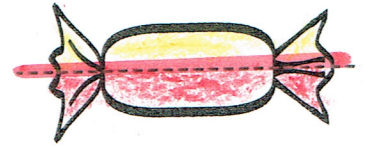
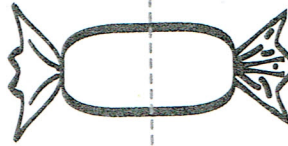
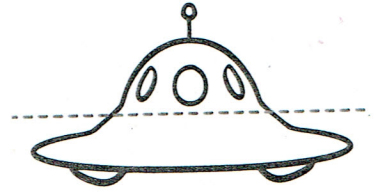
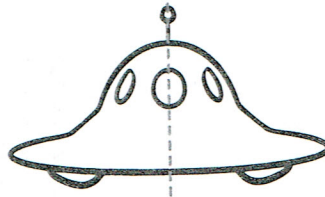
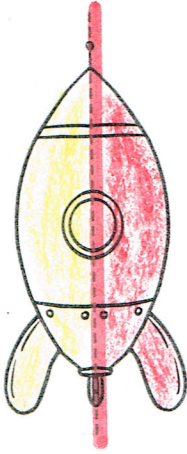
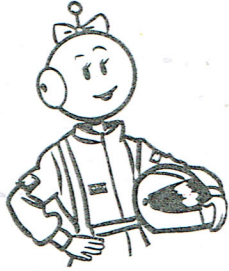
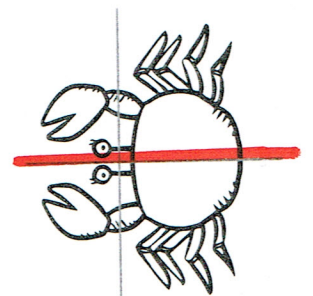
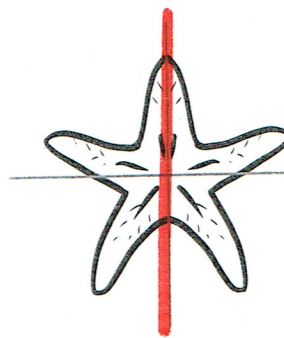
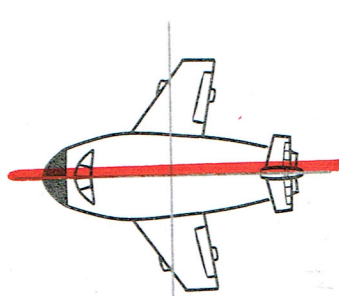
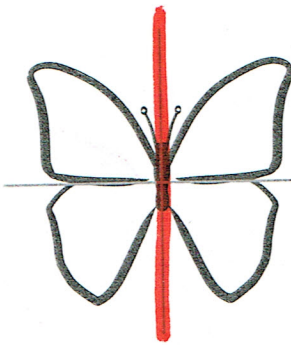


1 Colorie le dessin si le trait en pointillés est un axe de symétrie.

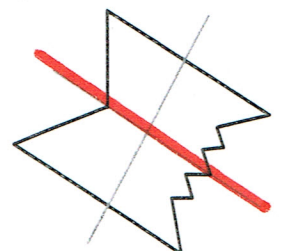
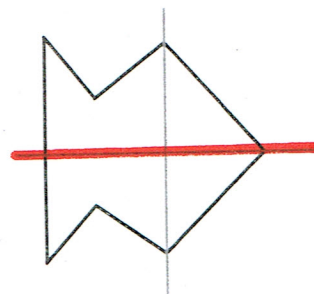
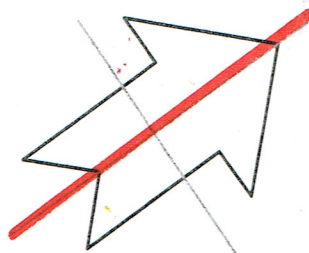
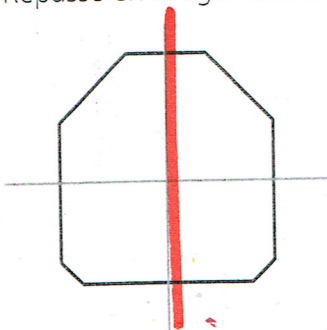
J'ai tracé l'axe de symétrie de ce dessin en pointillé.



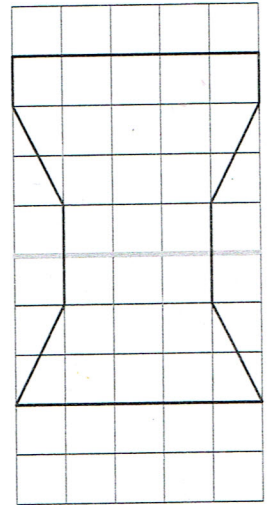
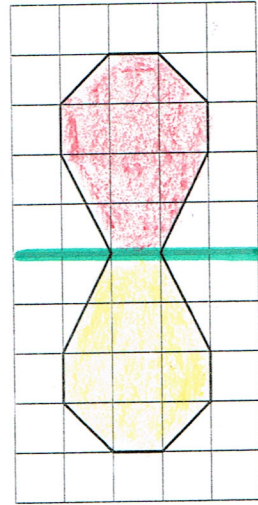
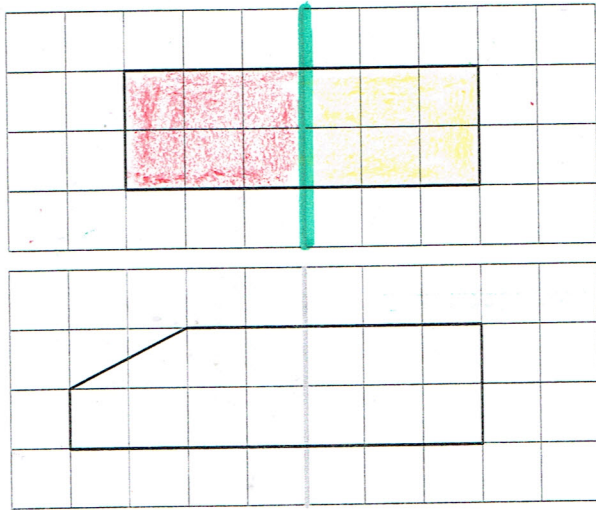
2 Repasse en rouge l'axe de symétrie.



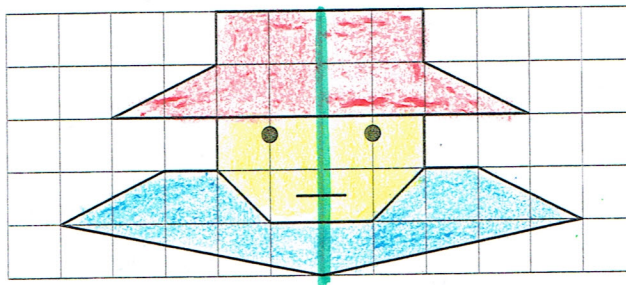
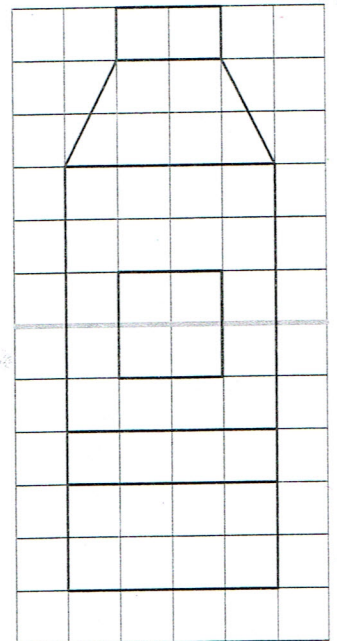
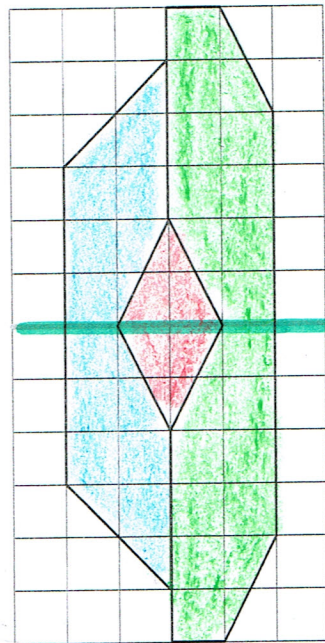
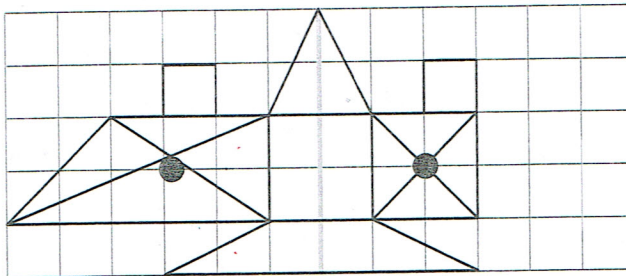
3 Repasse en rouge l'axe de symétrie.



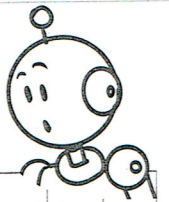
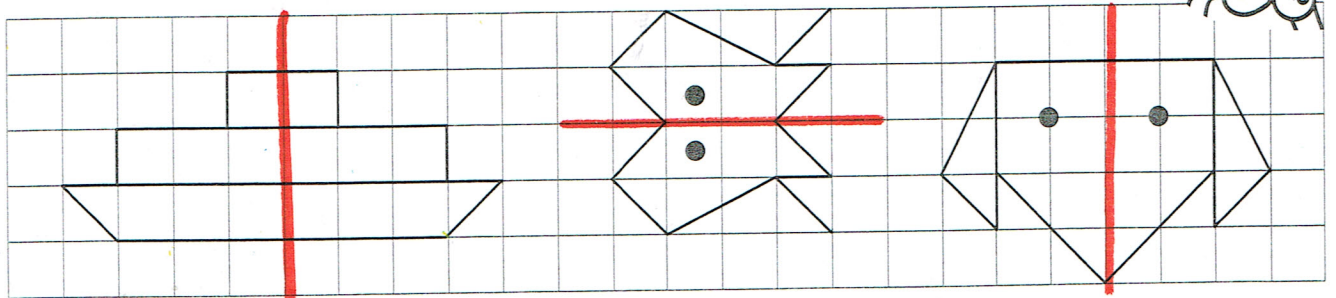
1 Colorie les figures si le trait vert est un axe de symétrie.



2 Colorie les figures si le trait vert est un axe de symétrie.



3 Tirobot a effacé les 3 axes de symétrie. Retrouve-les et trace-les en rouge.



CE2

Observer :
- reconnaître si une figure présente un axe de symétrie
- tracer l'axe (ou les axes) de symétrie d'une figure.

LES SYMÉTRIQUES
Réalise quelques cartes de symétrie.
Ex : « À 483 jours, 3 oiseaux, à 512 jours 3c... »
Écris le résultat. (Fourni à côté)

- 483
- 812
- 430
- 544
- 335
- 423
- 225

1 Observe cet insecte. Découpe, plie et trace son axe de symétrie.

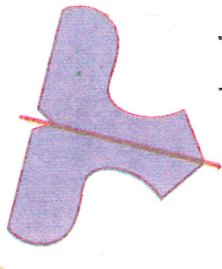
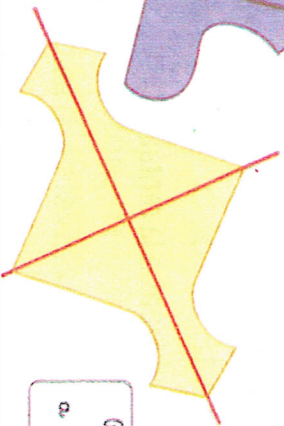
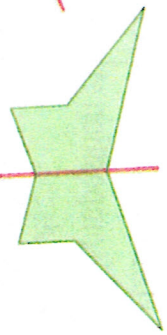
Que remarques-tu ?

Quand on plie on découvre l'axe de symétrie, les 2 parties se superposent.

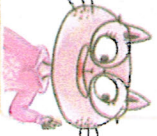
Le carabe aux pattes brunes
1 cm x mm - 2 cm
Il fréquente les terrains herbeux durant l'été et l'automne.



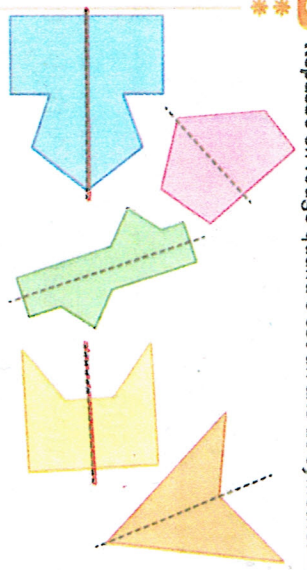
2 Repère puis trace les axes de symétrie. Vérifie avec du papier calque.

Quelques de ces figures a 2 axes de symétrie.



3 Repasse en rouge quand c'est un axe de symétrie.



petite question
Quelle lettre a un axe de symétrie ?

M F P

M

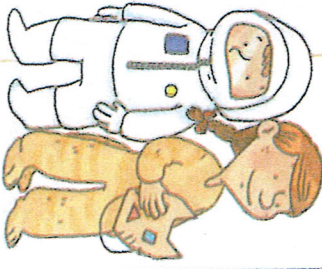
CE2

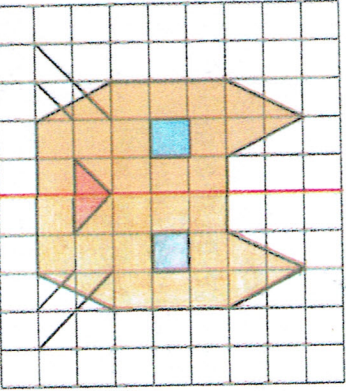
Diriger : compléter une figure sur quadrillage pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné (vertical ou horizontal).

CRISTAL MATHÉMATIQUE
Problème : rechercher de la transparence
« Un pain part de 16 et arrive à 22.
Indique son déplacement : + (- + -) »

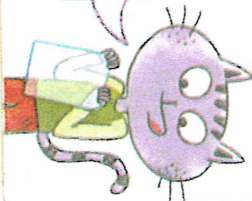
- 2
- +12
- 11
- +11
- 20
- +33
- 44

1 Dessine la partie symétrique du masque de chat par rapport à l'axe rouge.

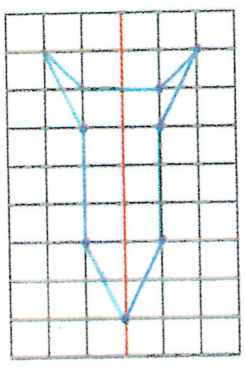




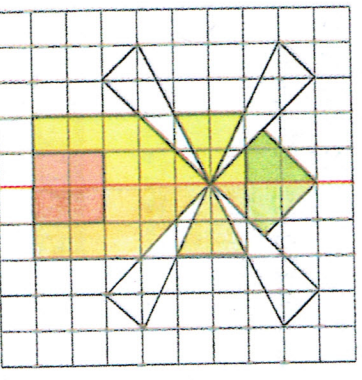
Quelques axes à calquer.



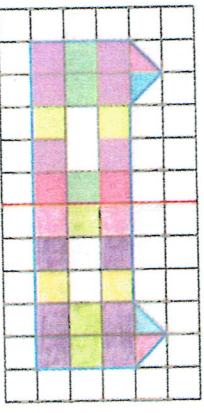
2 Complète le dessin pour qu'il soit symétrique par rapport à l'axe rouge.



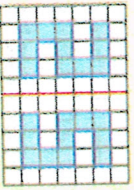
3 Termine le tracé du moulin.



4 Colorie en respectant la symétrie par rapport à l'axe rouge.



petite question
Sont-ils symétriques ?



Oui