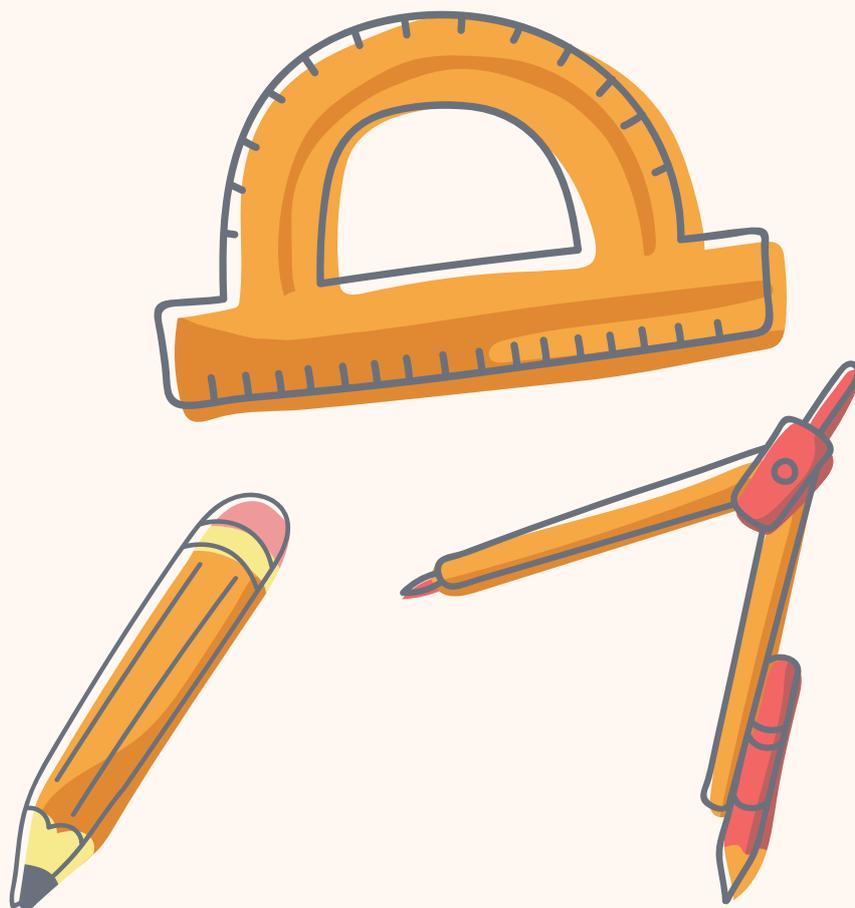


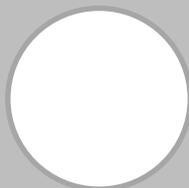
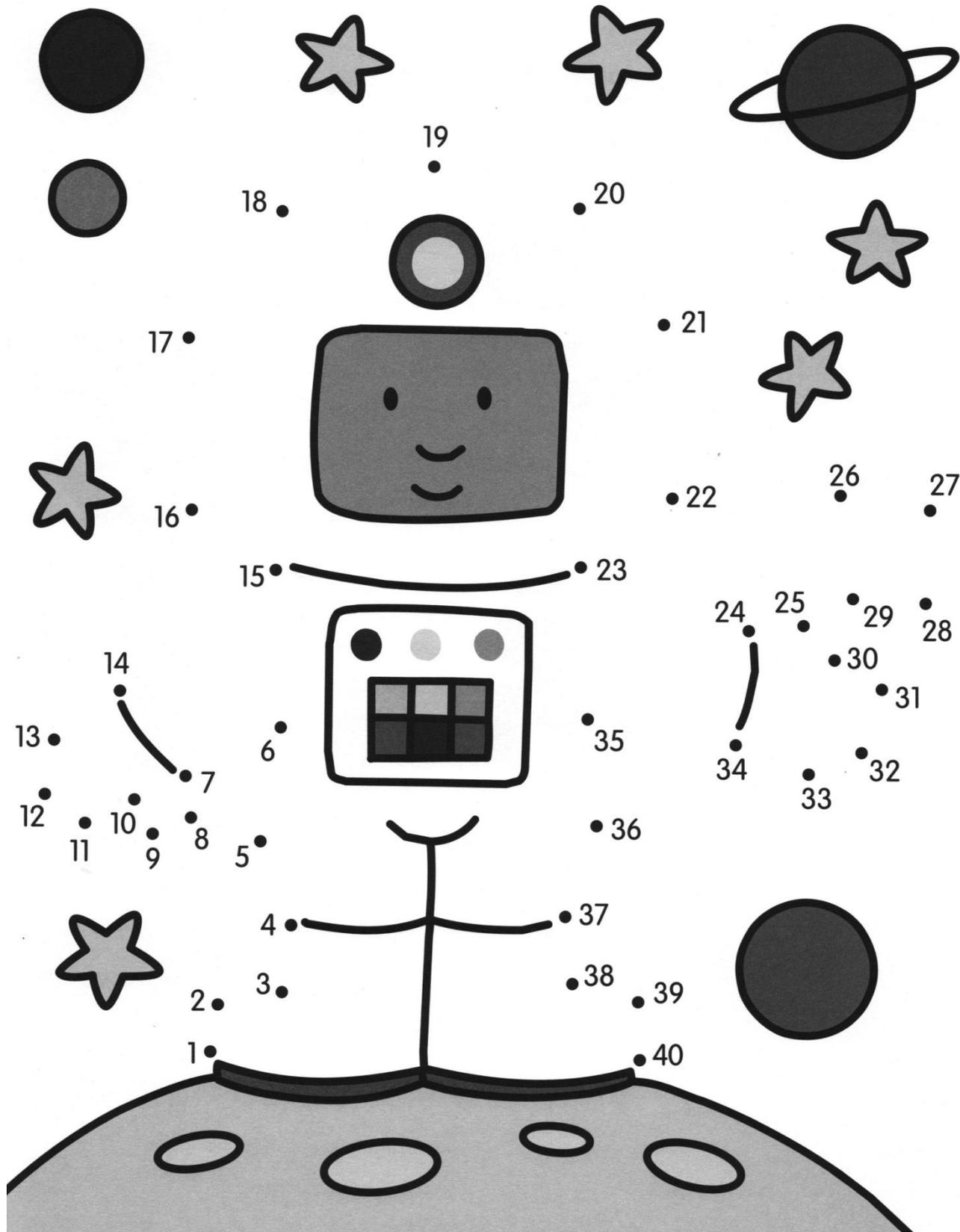
Géométrie



2

Points à relier

Compétence : utiliser sa règle pour tracer de manière précise et soignée.



Les traits sont nets et droits.

Les traits démarrent et s'arrêtent sur les points.

Les traits sont fins (crayon bien taillé).

Les nombres se suivent dans l'ordre.

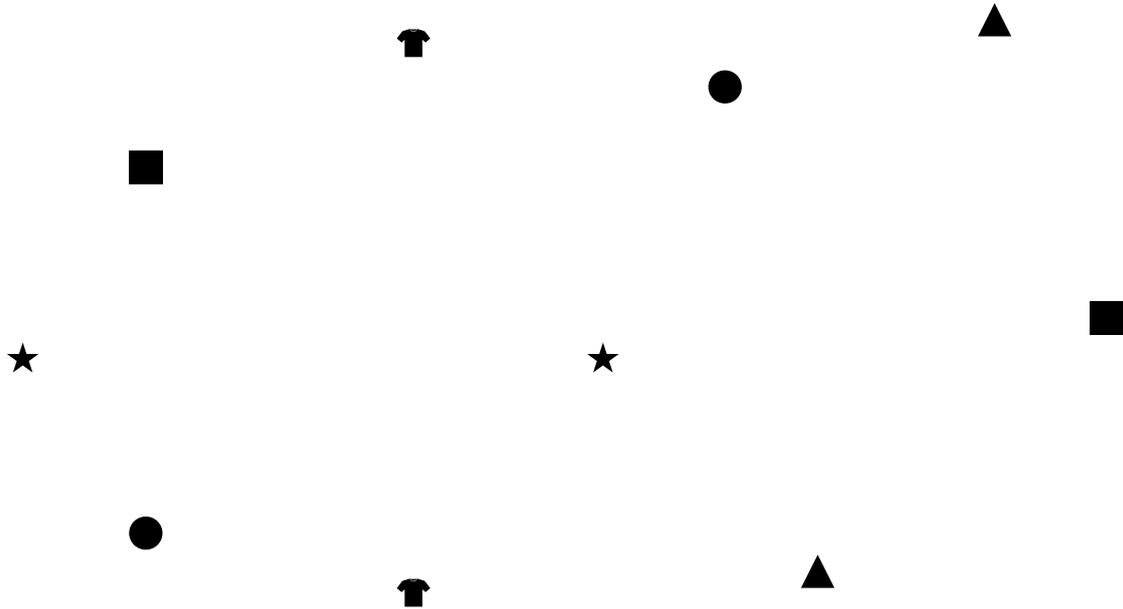


Ge1

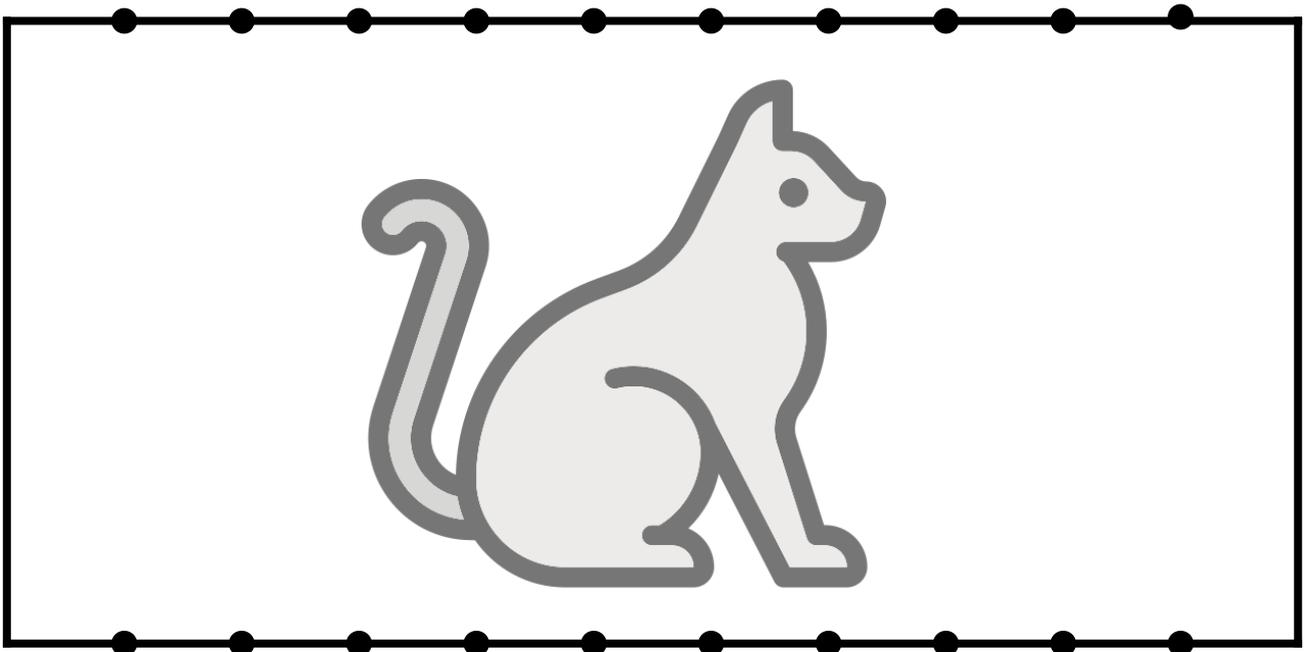
RELIER DES POINTS À LA RÈGLE



1 Relie avec la règle les symboles identiques.

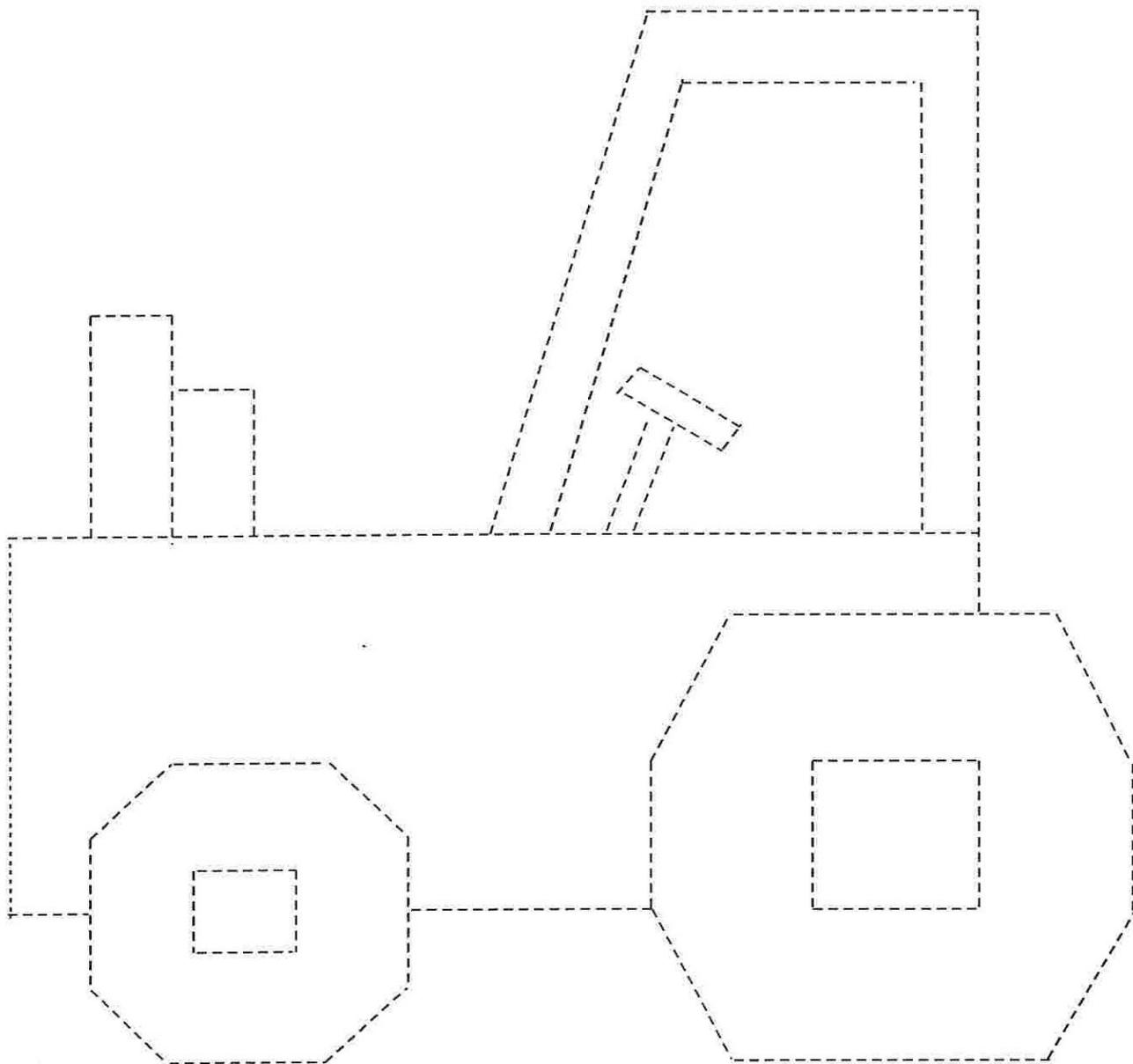


2 Trace les barreaux de la cage pour enfermer le chat.

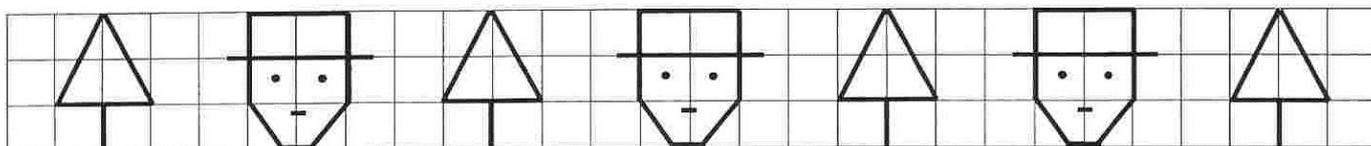


Tracé

un tracteur



Repasse sur les traits en pointillés avec ta règle et un crayon bien taillé.

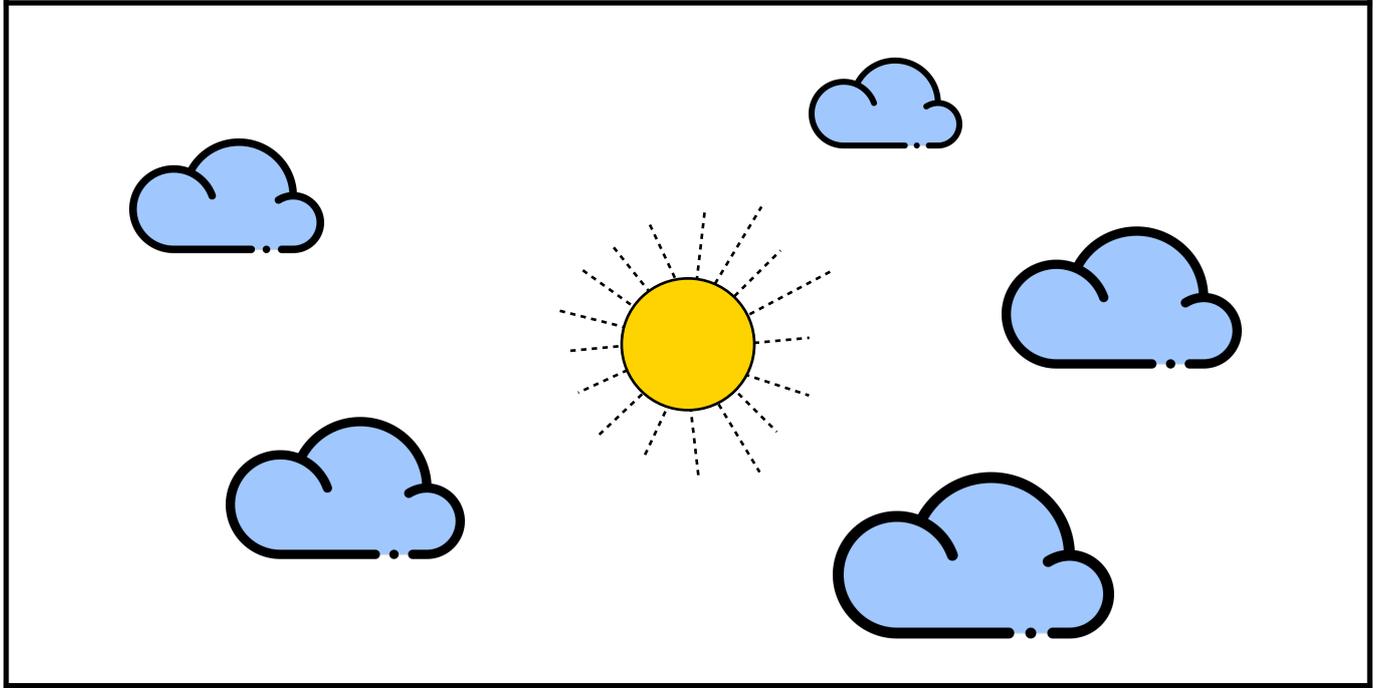




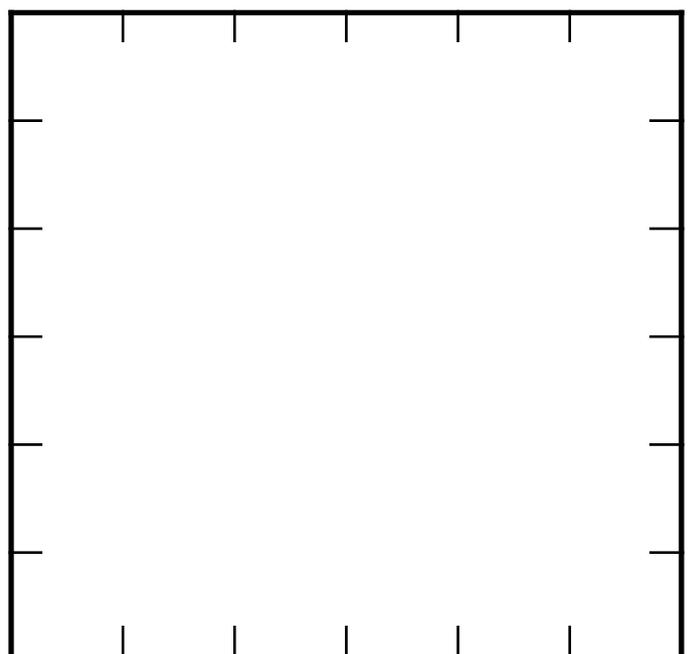
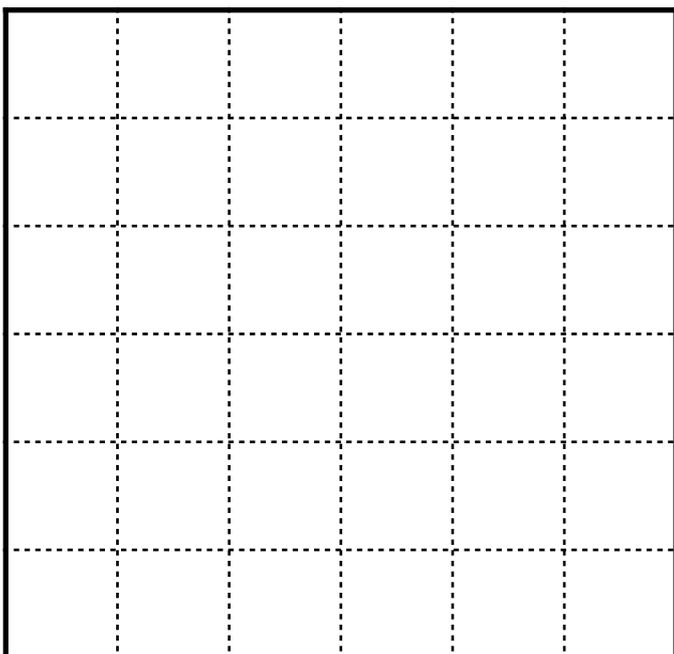
RELIER DES POINTS À LA RÈGLE



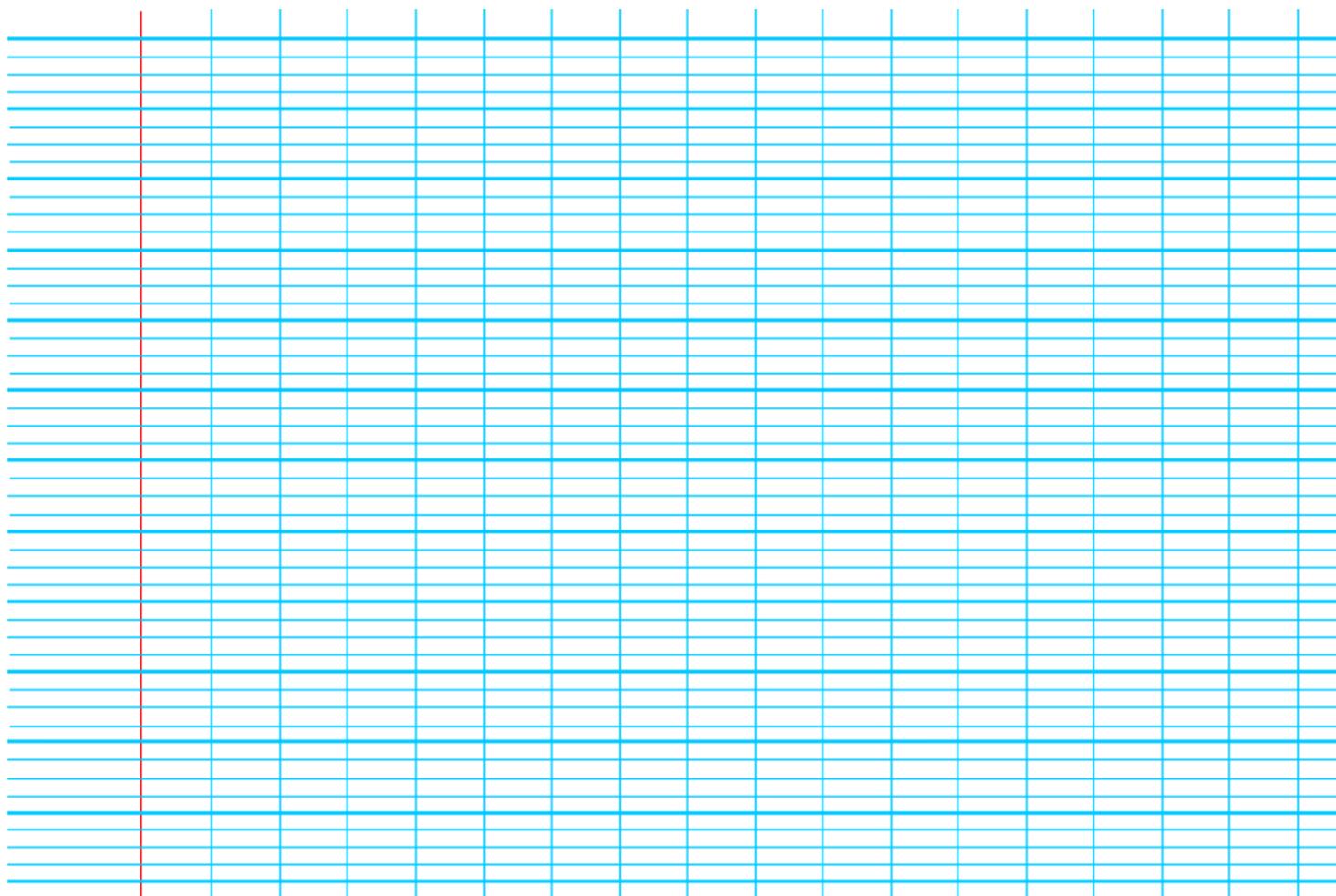
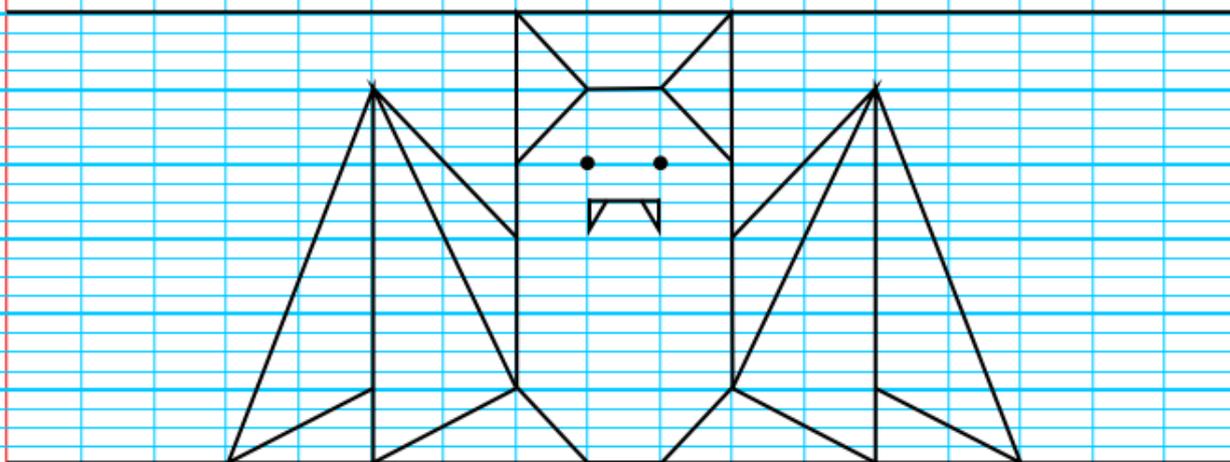
- 1** Prolonge les rayons du soleil jusqu'à ce qu'ils touchent les bords du cadre. Attention, les nuages cachent les rayons !



- 2** Repasse sur les traits pointillés et reproduis le quadrillage à droite.



La chauve-souris



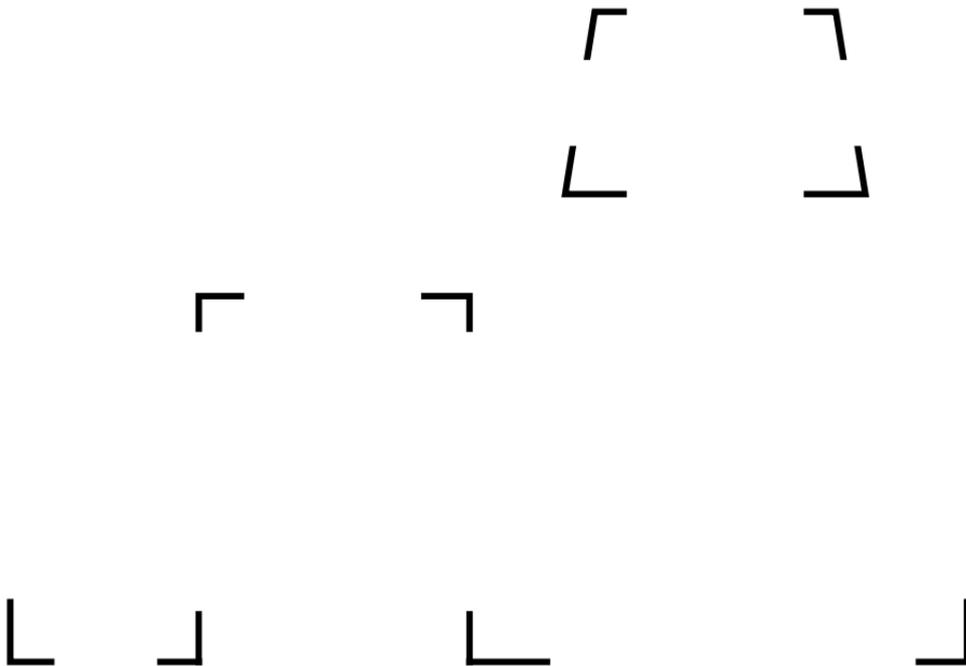
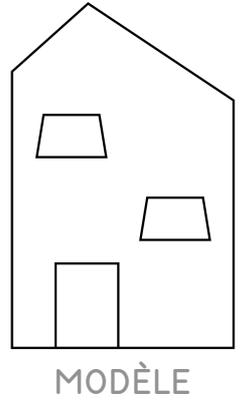
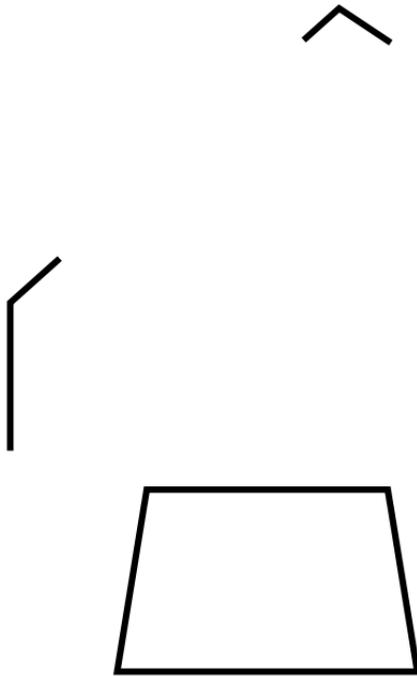


Ge1

RELIER DES POINTS À LA RÈGLE



1 Complète le dessin de la maison grâce à ta règle.



5

Points à relier

Compétence : utiliser sa règle pour tracer de manière précise et soignée.



Les traits sont nets et droits.

Les traits démarrent et s'arrêtent sur les points.

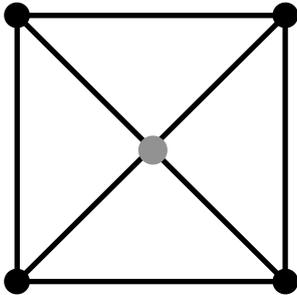
Les traits sont fins (crayon bien taillé).

Les nombres se suivent dans l'ordre.

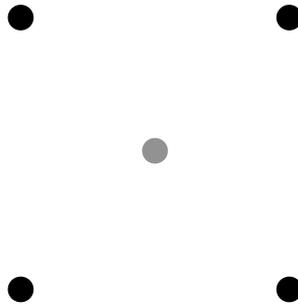


1 Reproduis les 3 modèles en suivant les consignes.

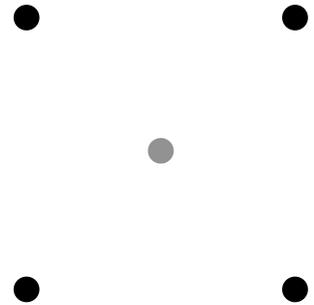
MODÈLE 1



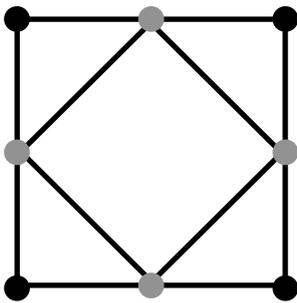
À MAIN LEVÉE



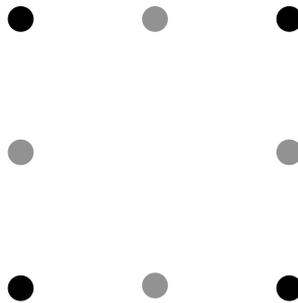
À LA RÈGLE



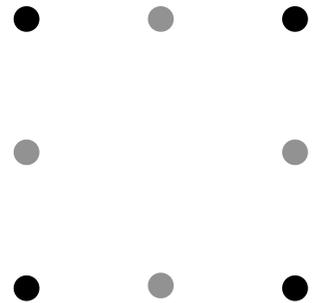
MODÈLE 2



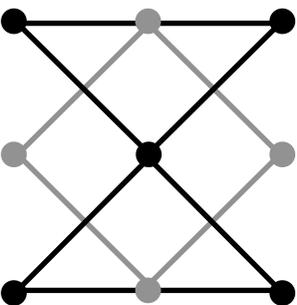
À MAIN LEVÉE



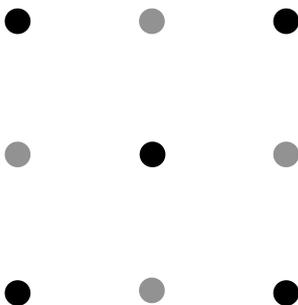
À LA RÈGLE



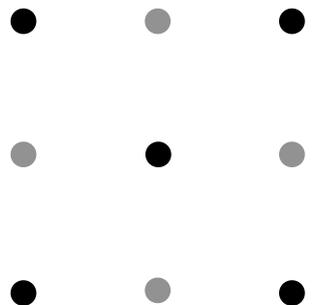
MODÈLE 3



À MAIN LEVÉE



À LA RÈGLE



points à relier

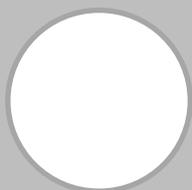
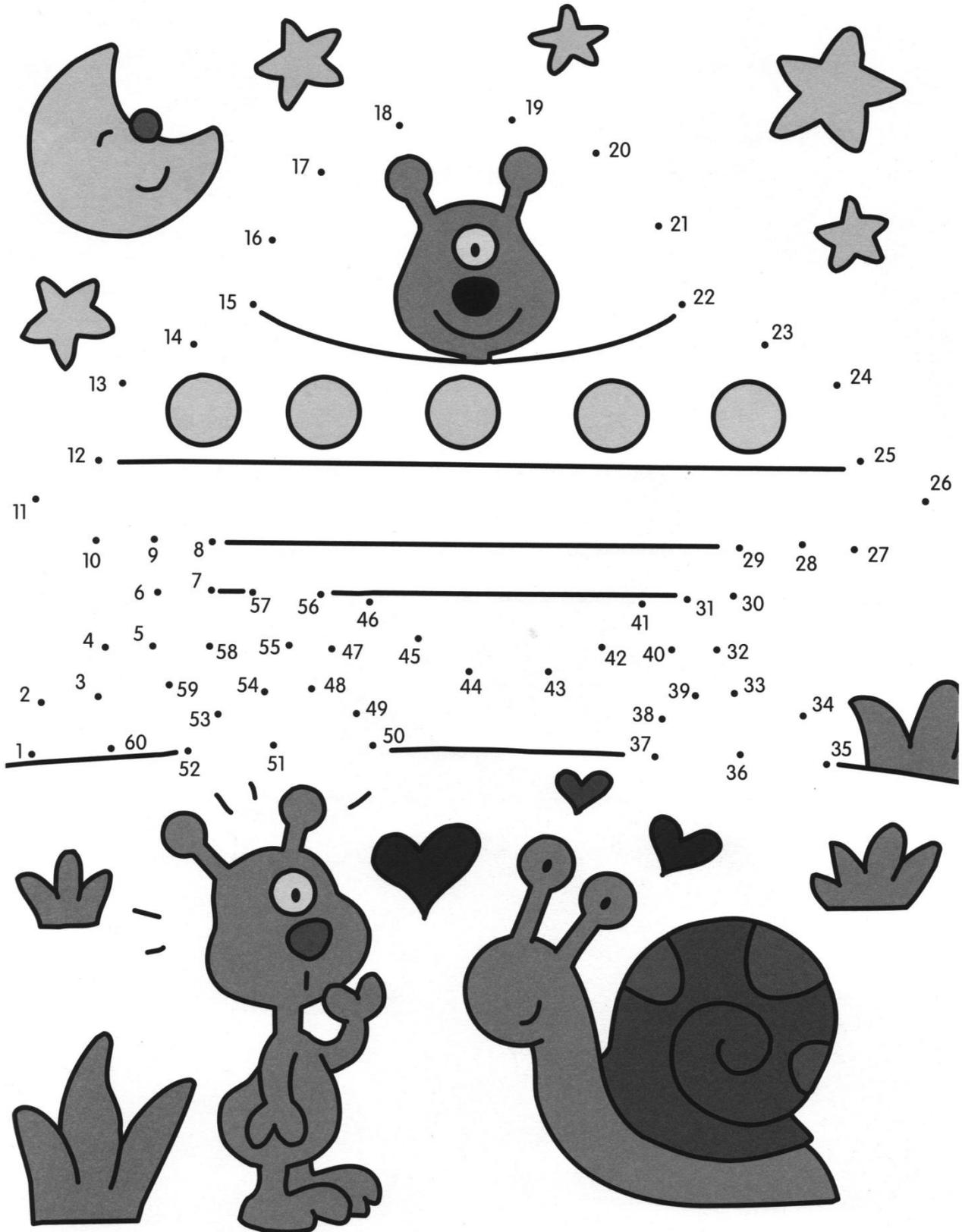
animaux

96
points

4

Points à relier

Compétence : utiliser sa règle pour tracer de manière précise et soignée.



Les traits sont nets et droits.

Les traits démarrent et s'arrêtent sur les points.

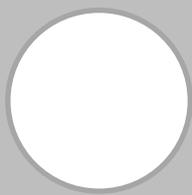
Les traits sont fins (crayon bien taillé).

Les nombres se suivent dans l'ordre.

6

Points à relier

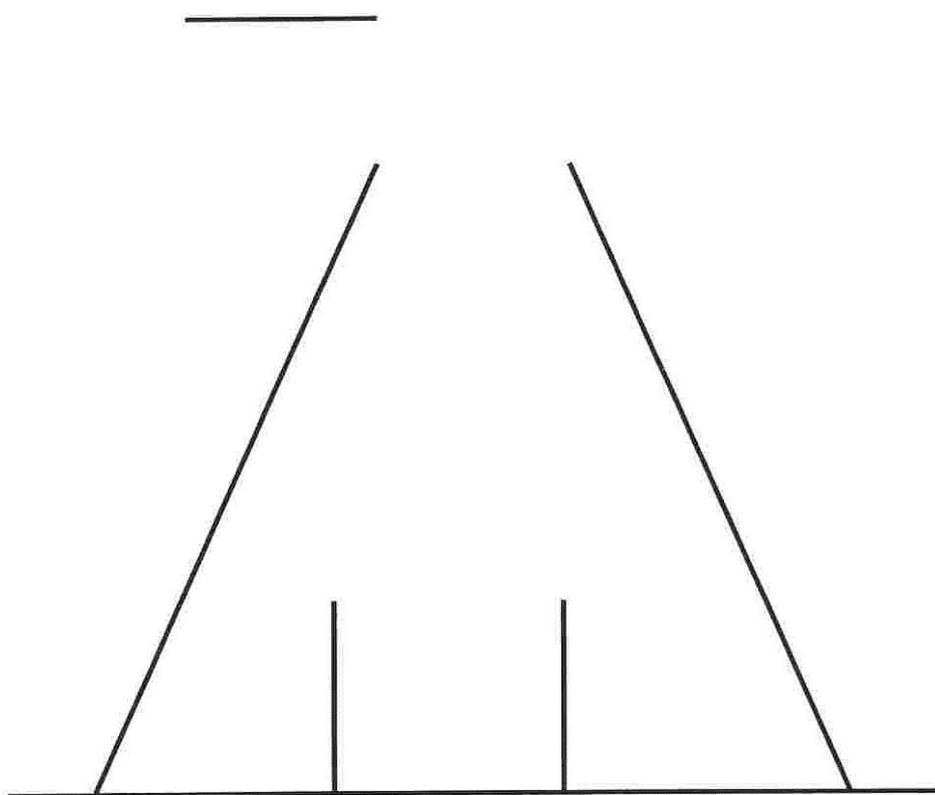
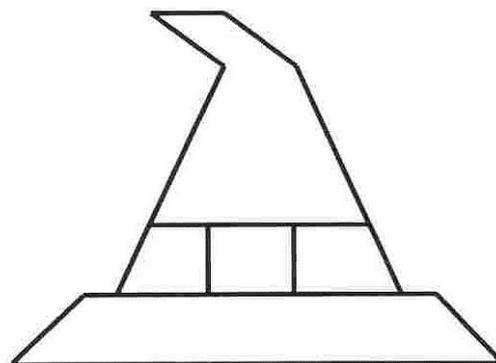
Compétence : utiliser sa règle pour tracer de manière précise et soignée.



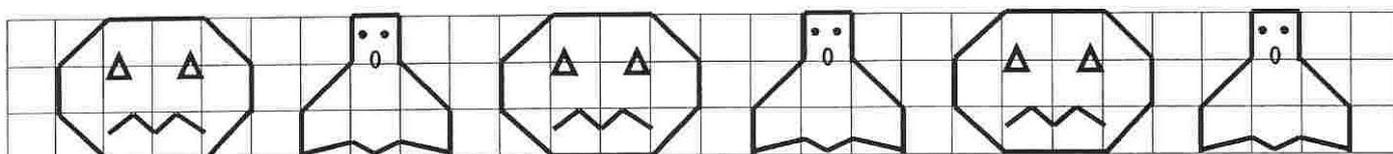
- Les traits sont nets et droits.
- Les traits démarrent et s'arrêtent sur les points.
- Les traits sont fins (crayon bien taillé).
- Les nombres se suivent dans l'ordre.

Tracé

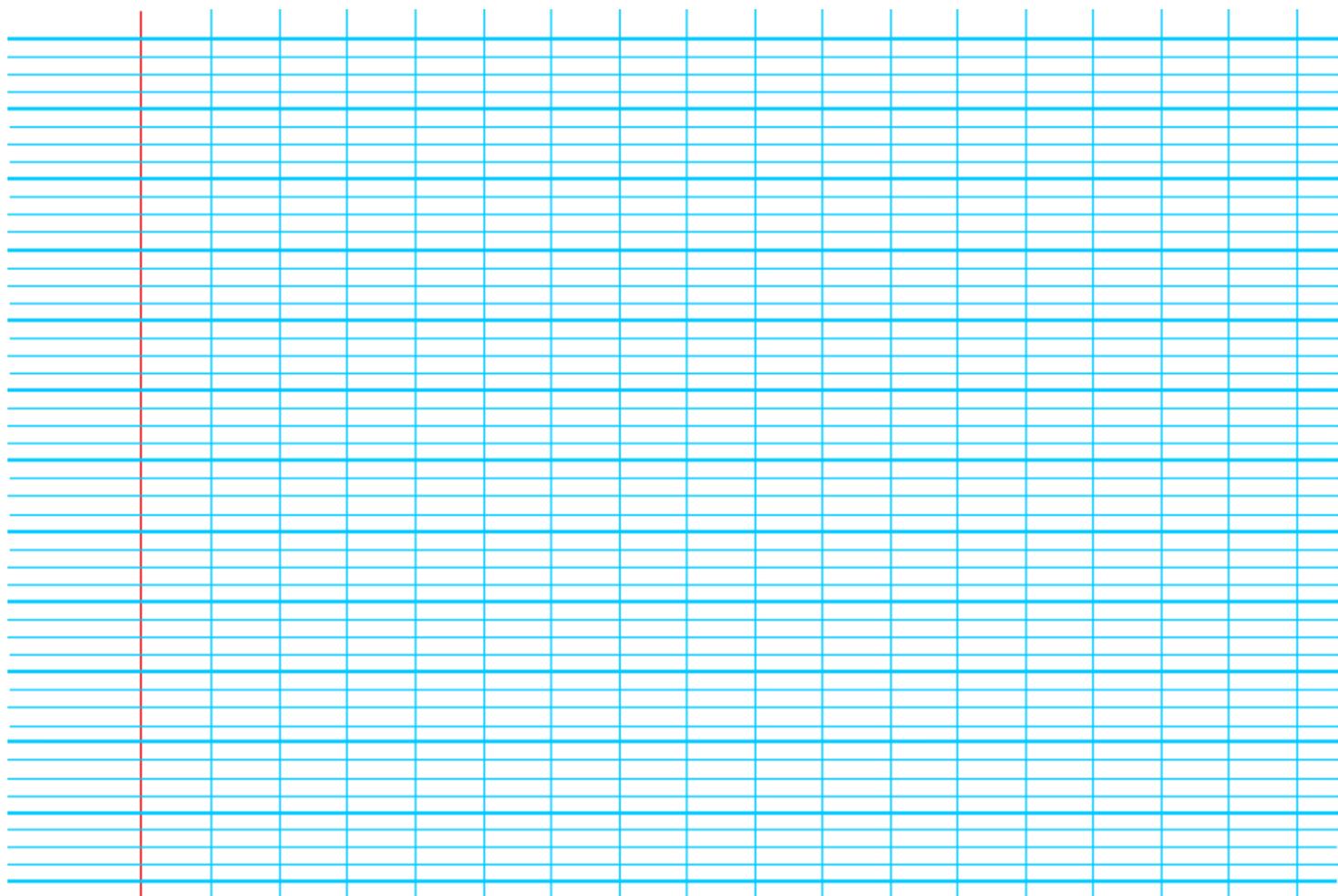
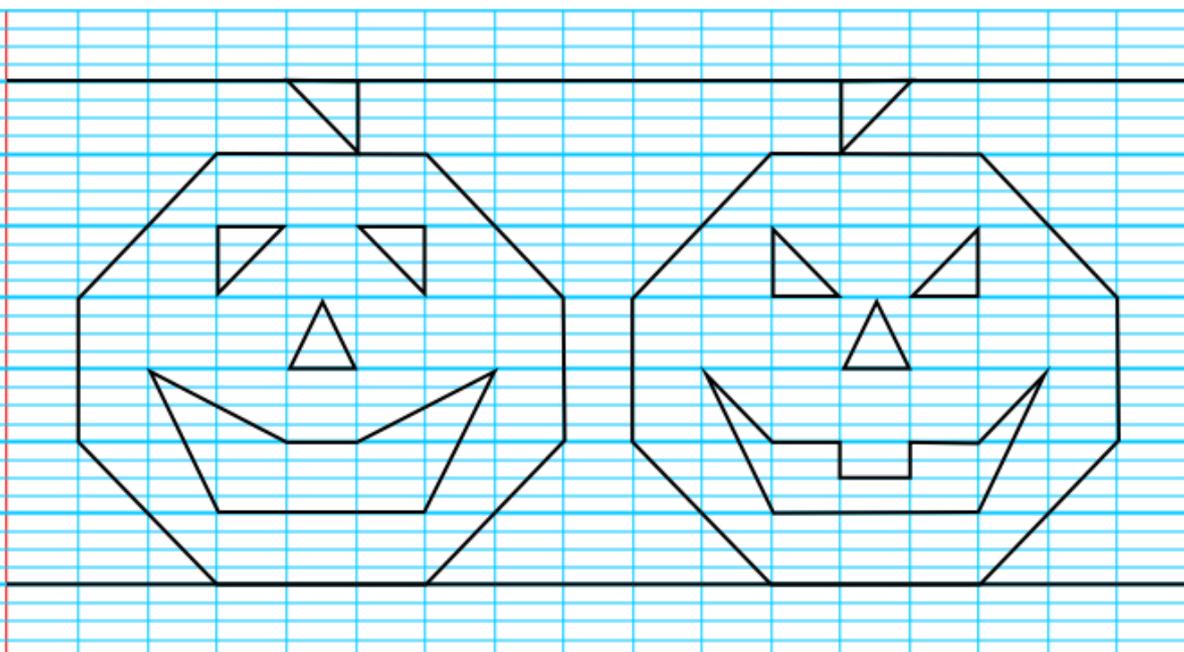
un chapeau



Termine le dessin avec ta règle et un crayon bien taillé.



Les citrouilles



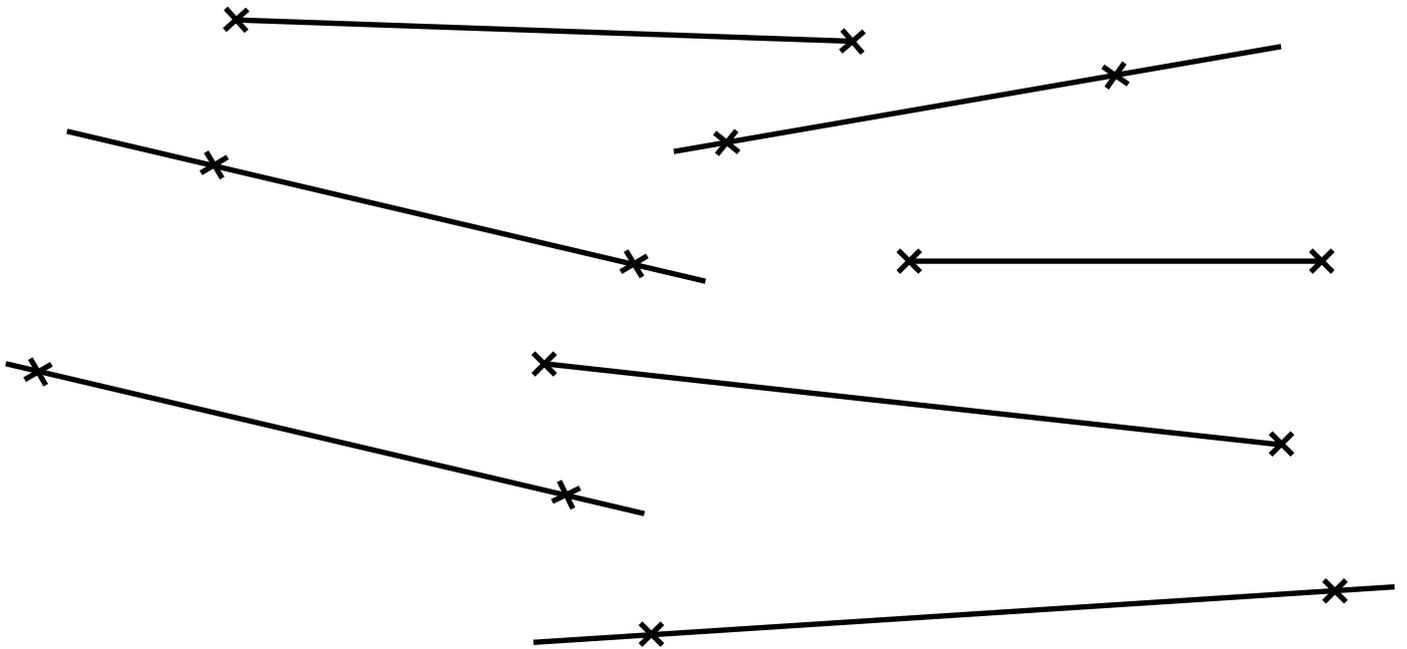


Ge2

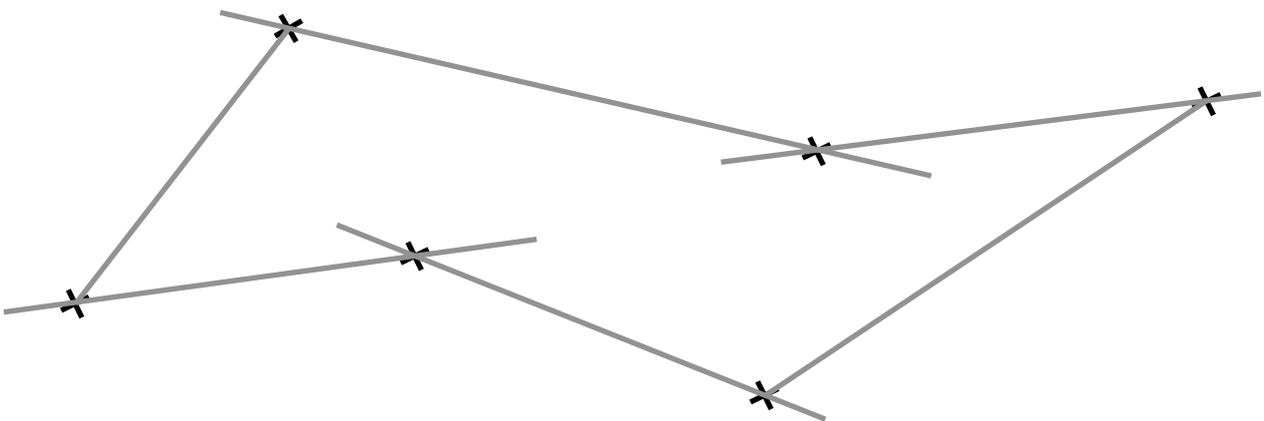
DIFFÉRENCIER UN SEGMENT ET UNE DROITE



1 Colorie les segments en vert et les droites en bleu.



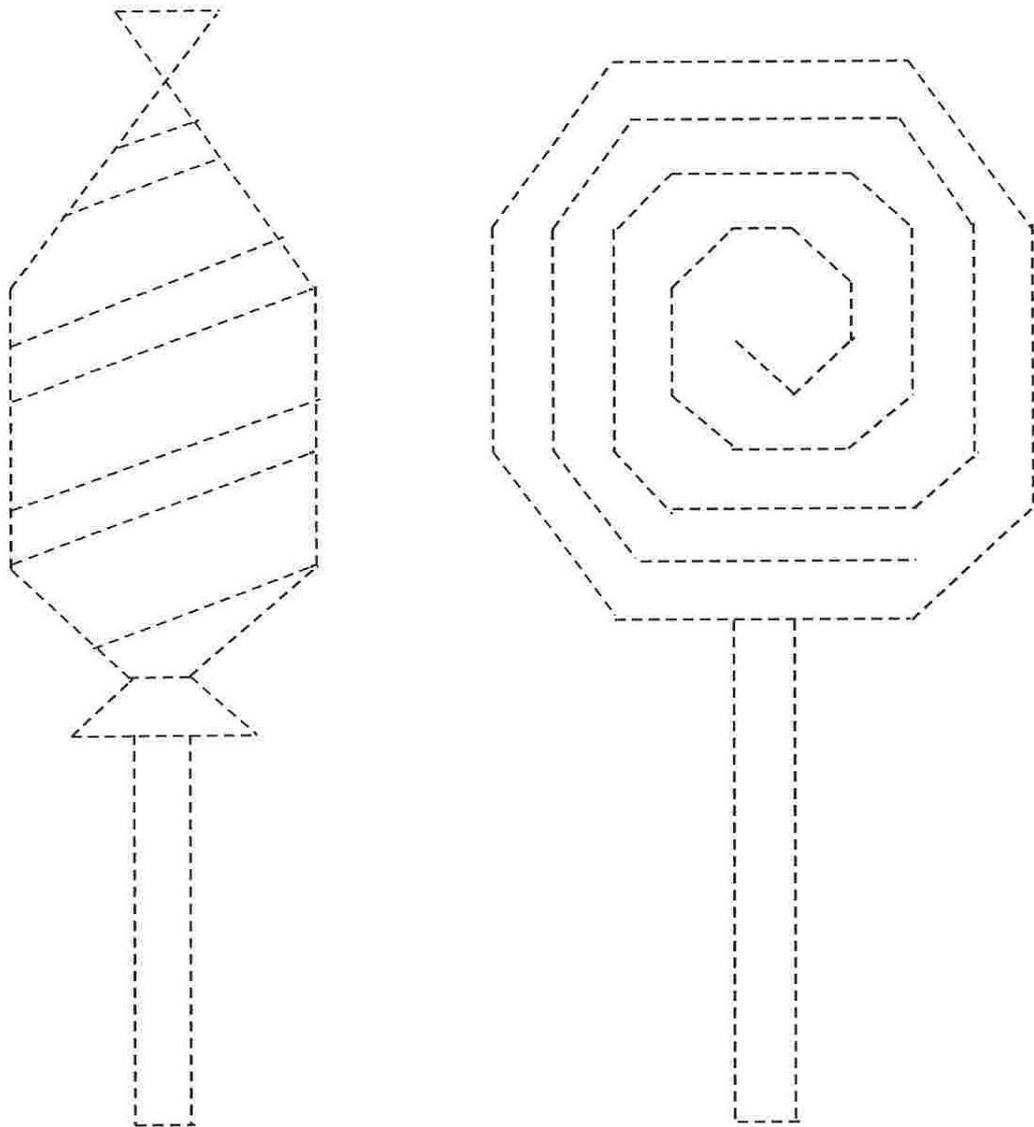
2 Complète.



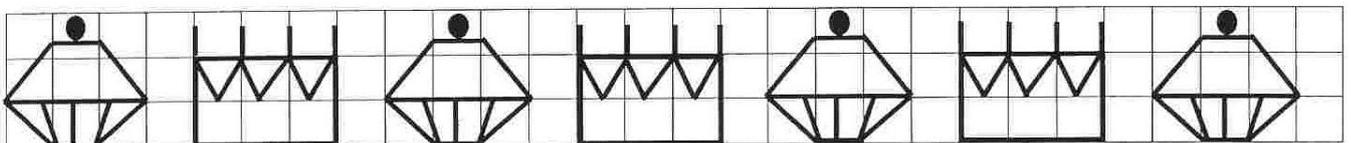
Dans cette figure, il y a _____ segments et il y a _____ droites.

Tracé

deux sucettes



Repasse sur les traits en pointillés avec ta règle et un crayon bien taillé.



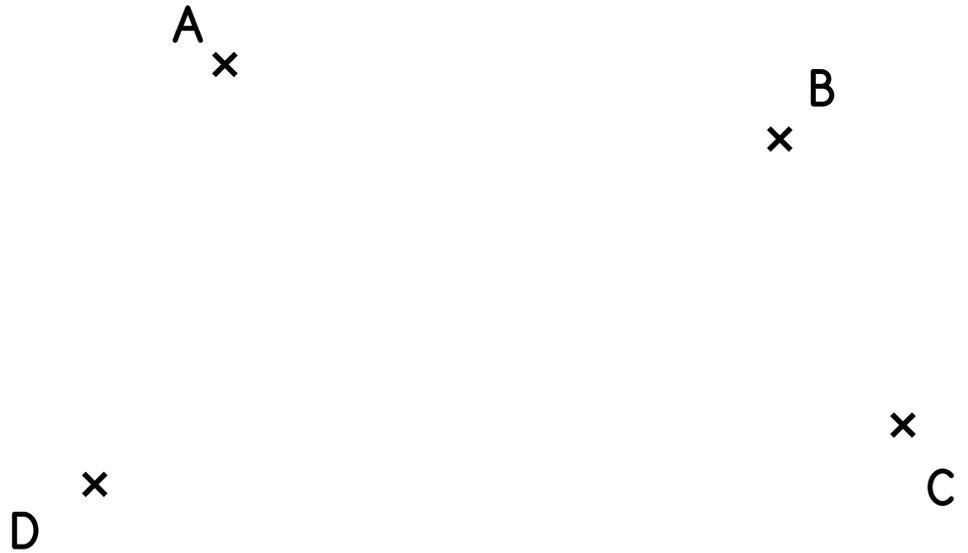


TRACER UN SEGMENT ET UNE DROITE



1 Trace :

- le segment AB
- le segment BD
- le segment CD
- le segment AD
- le segment BC
- le segment AC



- **Marque** en rouge le point où les segments AC et BD se coupent.

2 Trace :

- une droite qui passe par A et B
- une droite qui passe par B et C
- une droite qui passe par A et C





TRACER UN SEGMENT ET UNE DROITE



1 Trace 2 segments [FU] et [TO].

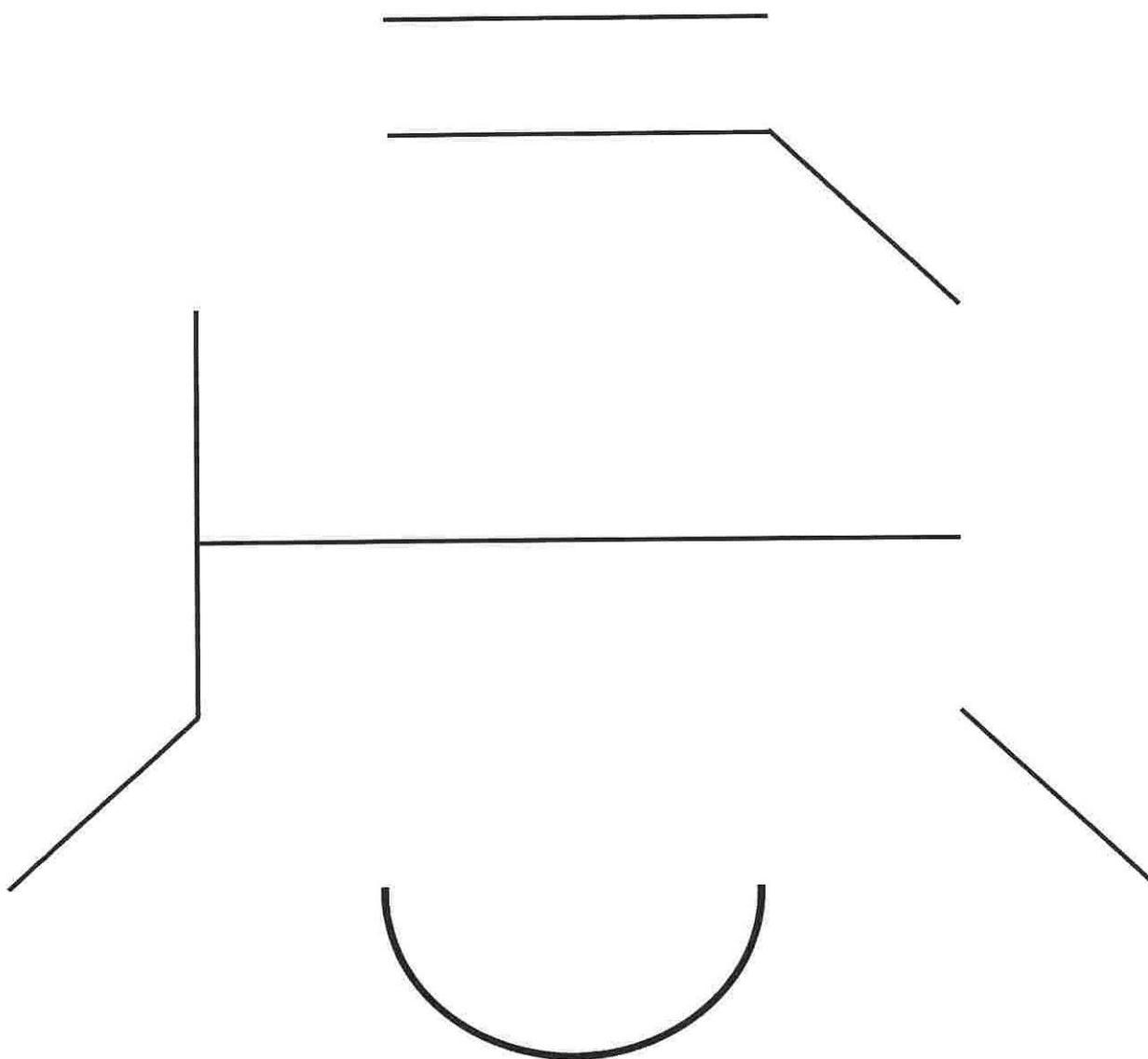
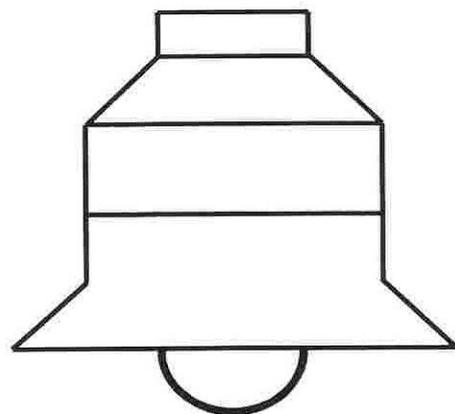


2 Trace 2 droites (DA) et (PE).

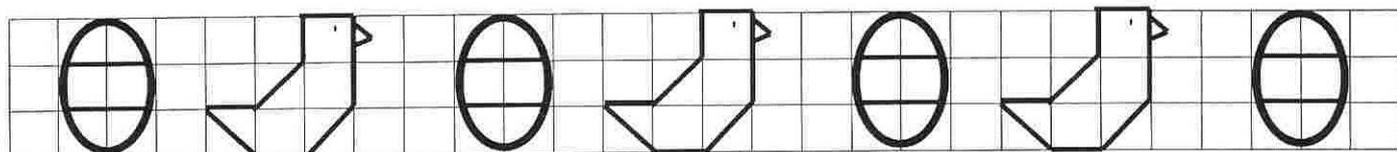


Tracé

une cloche



Termine le dessin avec ta règle et un crayon bien taillé.

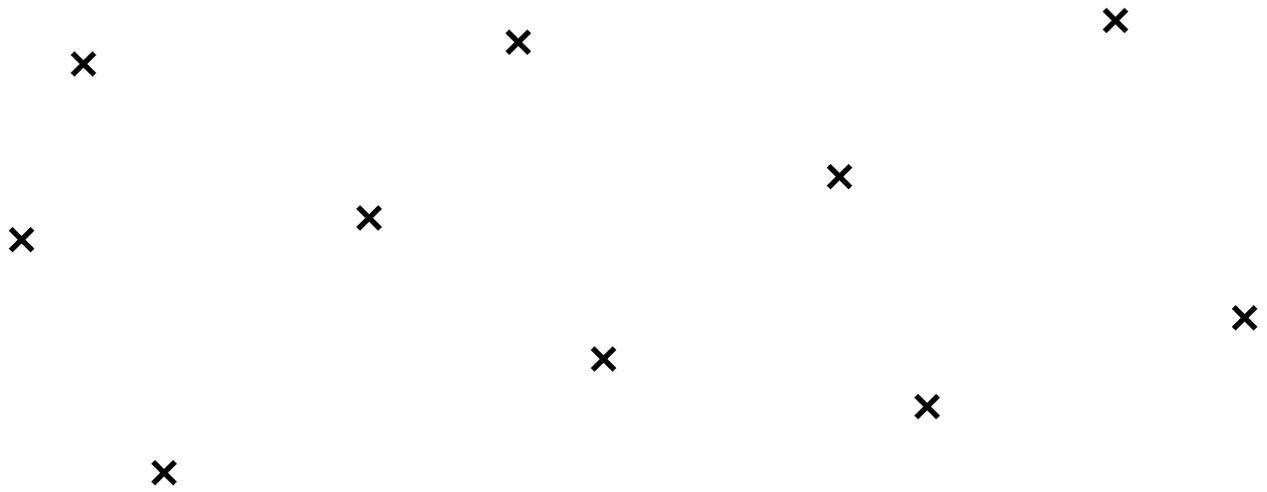




TRACER UN SEGMENT ET UNE DROITE



1 Trace 3 droites et 2 segments en t'aidant des points.

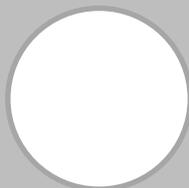
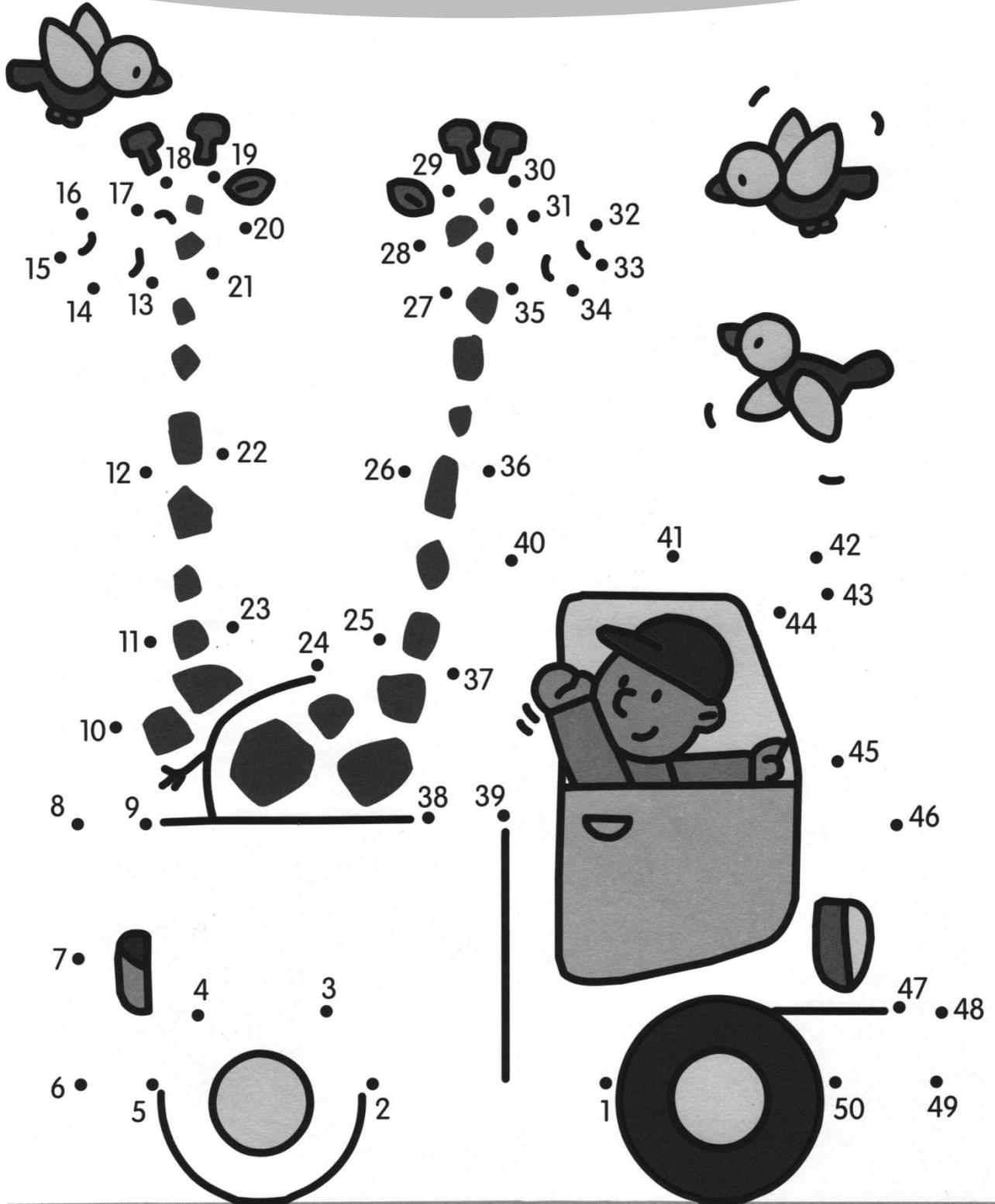


2 Trace 2 segments et 1 droite.

3

Points à relier

Compétence : utiliser sa règle pour tracer de manière précise et soignée.



Les traits sont nets et droits.

Les traits démarrent et s'arrêtent sur les points.

Les traits sont fins (crayon bien taillé).

Les nombres se suivent dans l'ordre.



TRACER UN SEGMENT ET UNE DROITE



1 Réalise avec la règle les consignes suivantes :

- Trace en orange un segment $[AB]$
- Trace en bleu une droite passant par le point D
- Trace en rose une droite passant par E et F
- Trace en jaune un segment passant par C
- Trace en rouge une droite ne passant par aucun point.

x^A

x^B

x^C

x^G

x^F

x^E

x^H

x^D

Les fantômes

