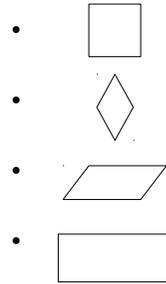


## GÉOMÉTRIE : Résoudre un problème géométrique

### Ge.20.J – Relie chacune des étiquettes avec la figure qui convient.

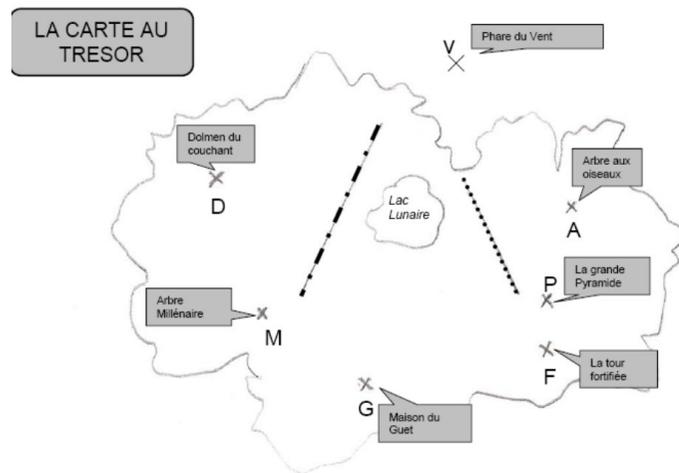
- Je suis une figure à quatre côtés. J'ai quatre angles droits. Mes côtés opposés sont égaux.
- Je suis une figure à quatre côtés. Je n'ai pas quatre angles droits. Mes côtés opposés sont égaux.
- Je suis une figure à quatre côtés. Je n'ai pas quatre angles droits. Mes quatre côtés sont égaux.
- Je suis une figure à quatre côtés. J'ai quatre angles droits. Mes quatre côtés sont égaux.



### Ge.20.O – Lis le texte et fais ce qui est demandé.

Tracer un carré de quatre centimètres de côté appelé ABCD. Tracer ses diagonales : [BD] et [AC]. Elles se croisent en O. Tracer le cercle de centre O et de rayon deux centimètres.

### Ge.20.V – Utilise les indices pour localiser le lieu où est enterré le trésor.



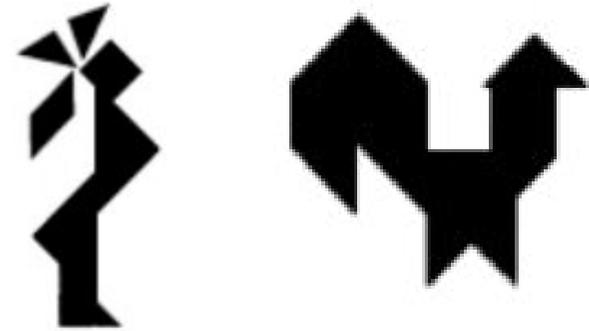
Indice n°1 : Trace le chemin qui passe par l'Arbre Millénaire et La tour Fortifiée. Trace le chemin qui passe par la Maison du Guet et le Dolmen du Couchant. Ces deux chemins se croisent en Y.

Indice n°2 : Trace le chemin qui passe par Y et le Phare du Vent. Trace le chemin qui passe par le Dolmen du Couchant et La Grande Pyramide. Ces deux chemins se croisent en T : emplacement du Trésor.

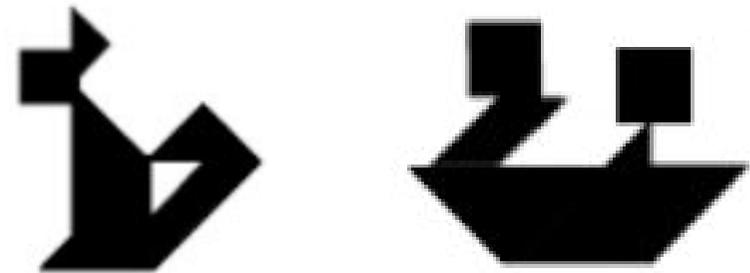
### Ge.20.B – Lis le programme de construction et construis la figure demandée.

Tracer un rectangle ABCD avec [AB] et [CD] qui mesurent huit centimètres et [BC] et [DA] qui mesurent trois centimètres. Tracer un cercle de centre A et de rayon quatre centimètres. Placer un point E sur le cercle. À partir de E, reporter six fois le rayon du cercle pour construire un hexagone. Tracer le quart de cercle de centre C qui part de B et qui va jusqu'à [CD] à l'intérieur du rectangle.

### Ge.20.M – Découpe et colle les figures du tangram pour reproduire chaque modèle.



### Ge.20.N – Découpe et colle les figures du tangram pour reproduire chaque modèle.



U

