

Pour devenir champion en géométrie

C2

géométrie

ceintures



NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6

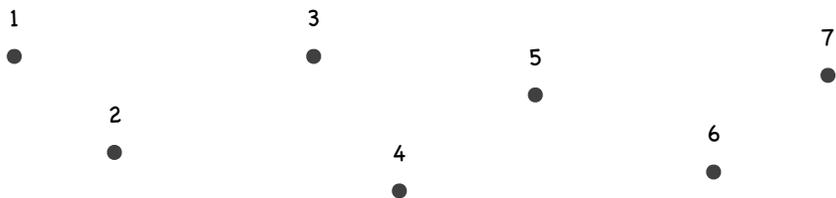
NIVEAU 7

NIVEAU 8

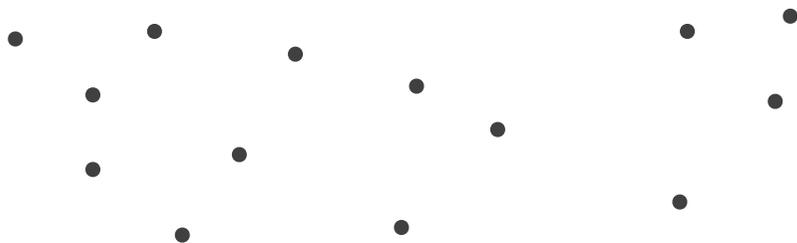
16 tests pour valider les ceintures de géométrie
8 niveaux de difficulté

leblogducancre.com

1 Relie les points à la règle en suivant l'ordre des numéros.



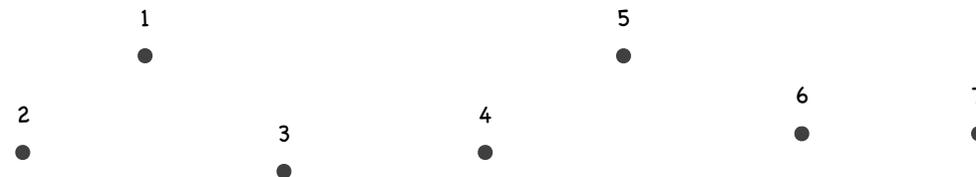
2 Trouve 4 points alignés et trace une droite qui passe par chacun d'eux.



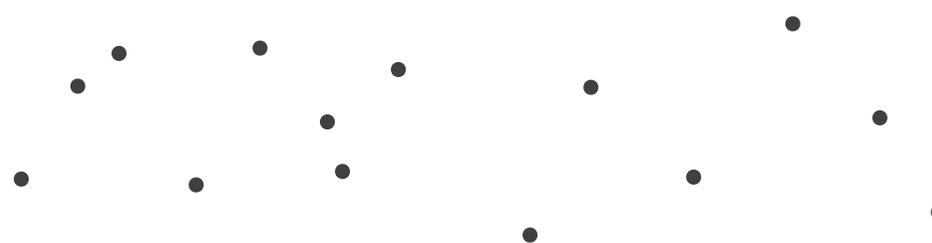
3 Trace un segment [AB] de 5 cm et un segment [CD] de 8 cm.

4 Trace un segment [EF] de 10 cm puis marque son milieu avec le point M.

1 Relie les points à la règle en suivant l'ordre des numéros.



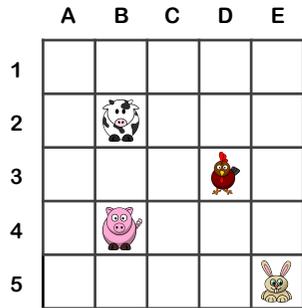
2 Trouve 4 points alignés et trace une droite qui passe par chacun d'eux.



3 Trace un segment [GH] de 6 cm et un segment [ST] de 9 cm.

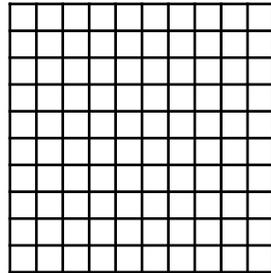
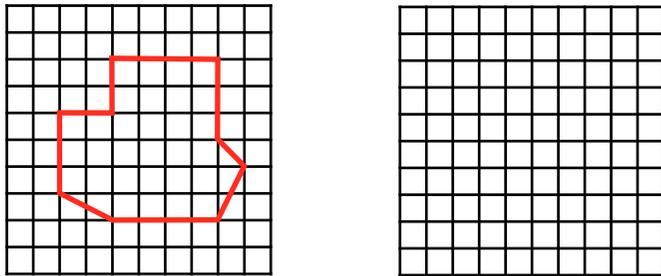
4 Trace un segment [UV] de 8 cm puis marque son milieu avec le point M.

1 Indique les codes des cases où se trouvent les animaux.

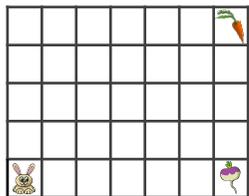


	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

2 Reproduis la figure à l'identique.

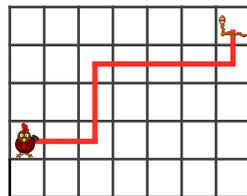


3 Trace le chemin du lapin.



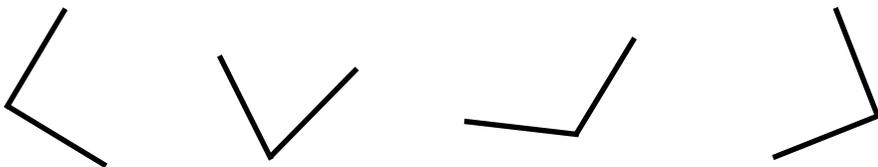
2	→	3	↑	4	→	3	↓
---	---	---	---	---	---	---	---

Code le chemin de la poule.

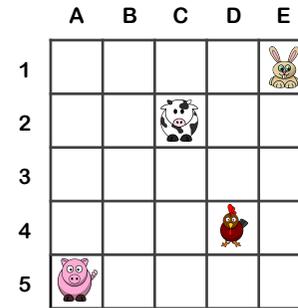


<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4 Indique les angles droits.

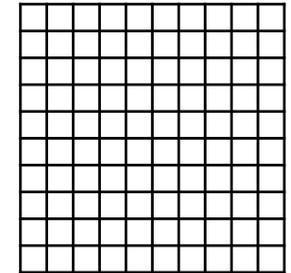
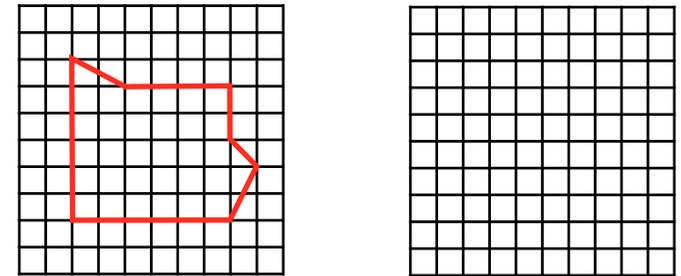


1 Indique les codes des cases où se trouvent les animaux.

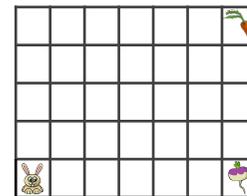


	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>

2 Reproduis la figure à l'identique.

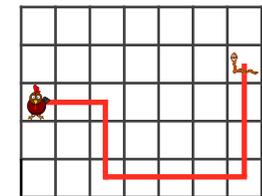


3 Trace le chemin du lapin.



2	→	1	↑	4	→	3	↑
---	---	---	---	---	---	---	---

Code le chemin de la poule.



<input type="text"/>				
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

4 Indique les angles droits.



Repérer des cases sur un quadrillage.	Encoder et décoder des déplacements.	
Reproduire une figure sur un quadrillage.	Repérer des angles droits.	

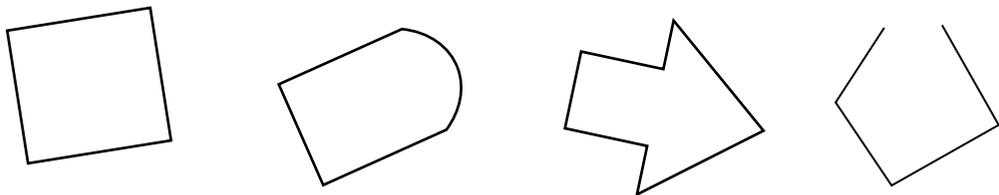
Repérer des cases sur un quadrillage.	Encoder et décoder des déplacements.	
Reproduire une figure sur un quadrillage.	Repérer des angles droits.	

1 Trace 3 angles droits.

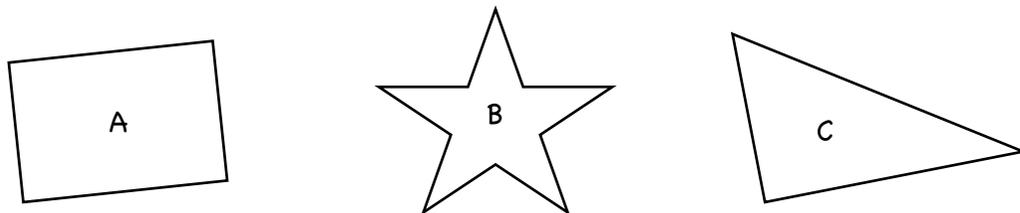
2 Complète la définition d'un polygone.

Un polygone est _____

Colorie uniquement les polygones.

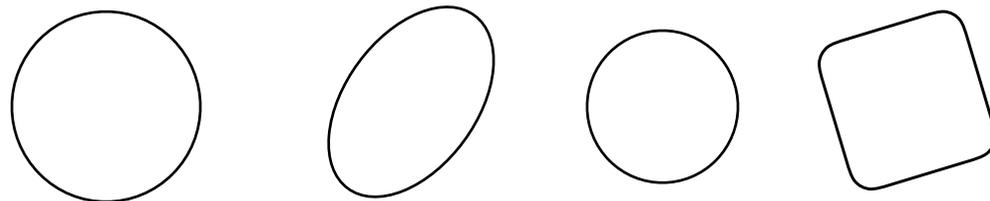


Complète le tableau.

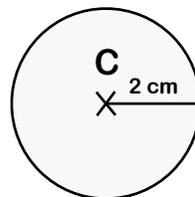


	nombre de côtés	nombre de sommets	nombre d'angles droits
Figure A			
Figure B			
Figure C			

3 Colorie uniquement les cercles.



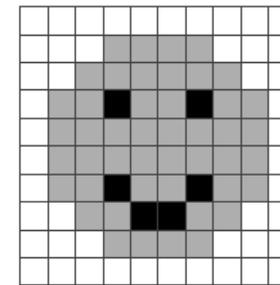
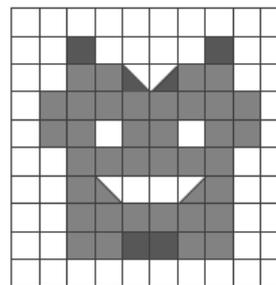
Complète la description de ce cercle.



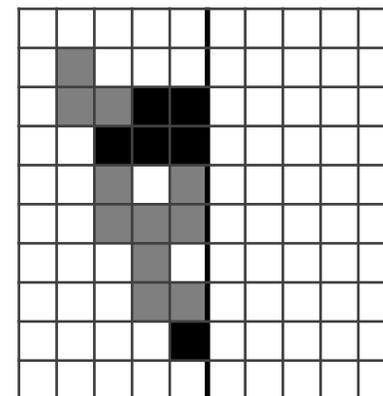
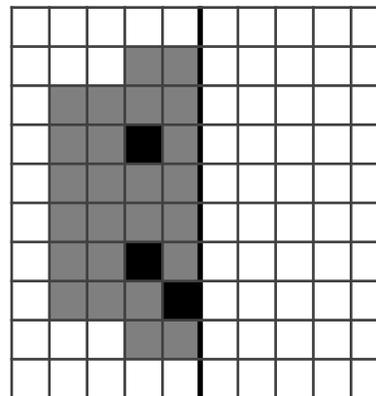
Le point C est le _____ du cercle.

Il a un _____ de 2 cm.

4 Trace en rouge un axe de symétrie sur chaque figure.



Colorie les cases pour compléter les figures par symétrie.



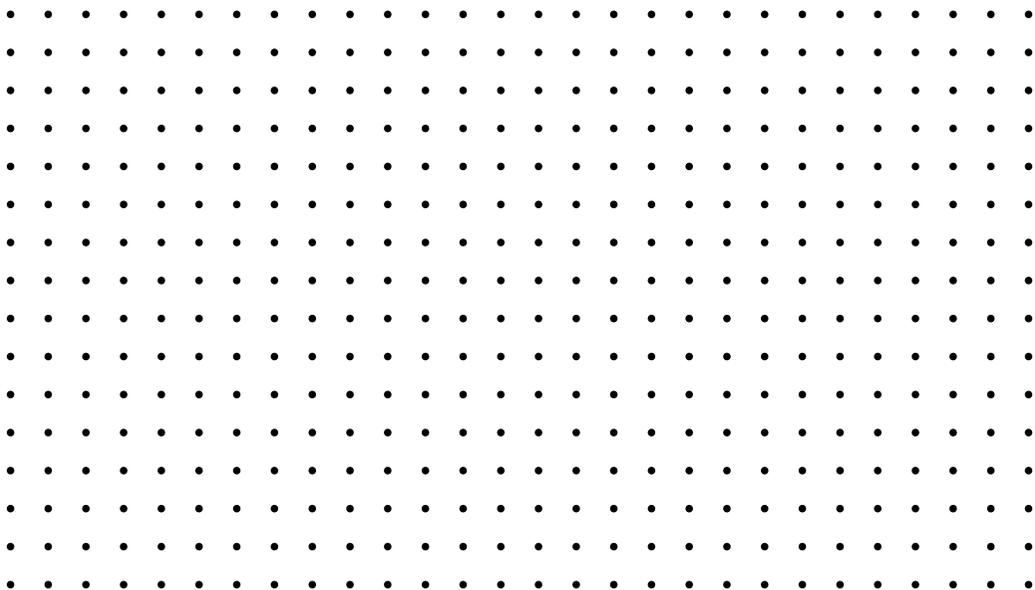
Tracer des angles droits.

Reconnaitre et décrire le cercle.

Reconnaitre et décrire les polygones.

Reconnaitre des axes et tracer une symétrie.

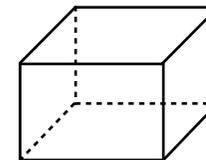
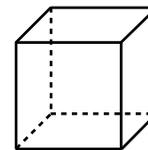
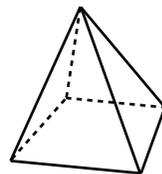
1 Utilise les points pour tracer un rectangle, un carré et un triangle rectangle.



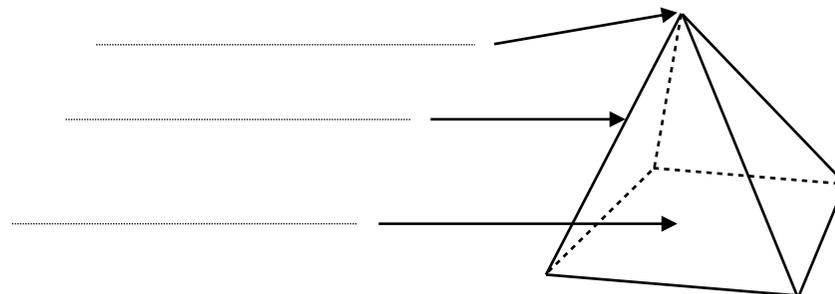
2 Trace un cercle de centre C avec un rayon de 4 cm.

C
X

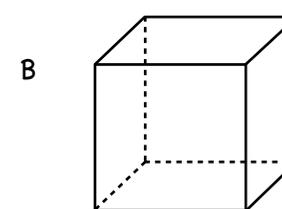
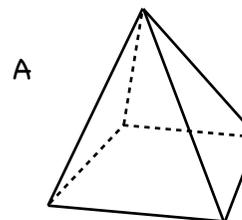
3 Écris le nom de chaque solide au bon endroit : cube, cylindre, pyramide, pavé droit



Replace au bon endroit les mots suivants : face, arête, sommet



Complète le tableau.



	nombre de faces	nombre de sommets	nombre d'arêtes
Figure A			
Figure B			

4 Découpe le patron du pavé droit et assemble-le.

Tracer un polygone sur papier pointé.		Reconnaitre et décrire différents solides.	
Tracer un cercle avec le compas.		Construire un pavé droit.	

