

Super traceur

Domaine / Compétence : géométrie – tracer des traits à la règle

1

2

3

4

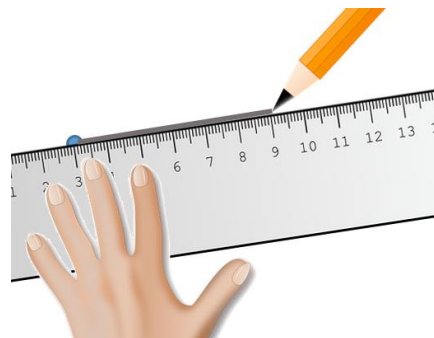
5

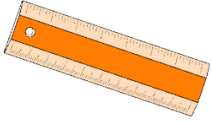
6

7

Comment tracer ?

- Place ta règle juste sur les deux points.
- Parfois, c'est plus facile de tourner la feuille !
- Trace le trait en faisant attention de ne pas bouger.
- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.





Super traceur 1

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :

_xE

_xD

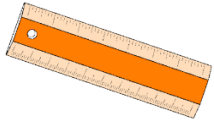
_xF

_xC

_xA

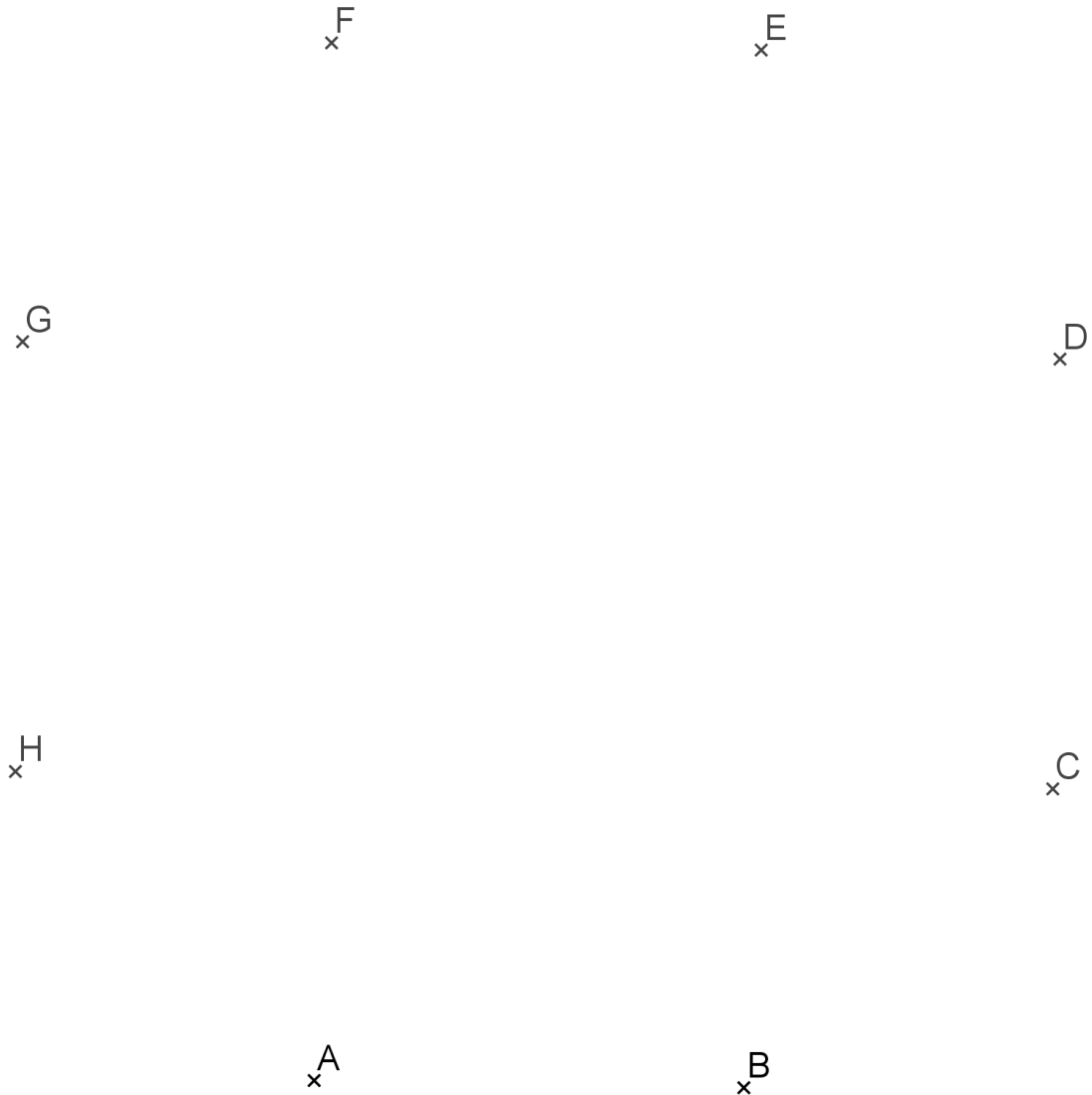
_xB

C'est un polygone à 6 côtés. Il s'appelle : **HEXAGONE.**

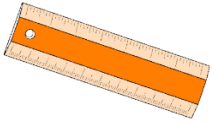


Super traceur 2

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :

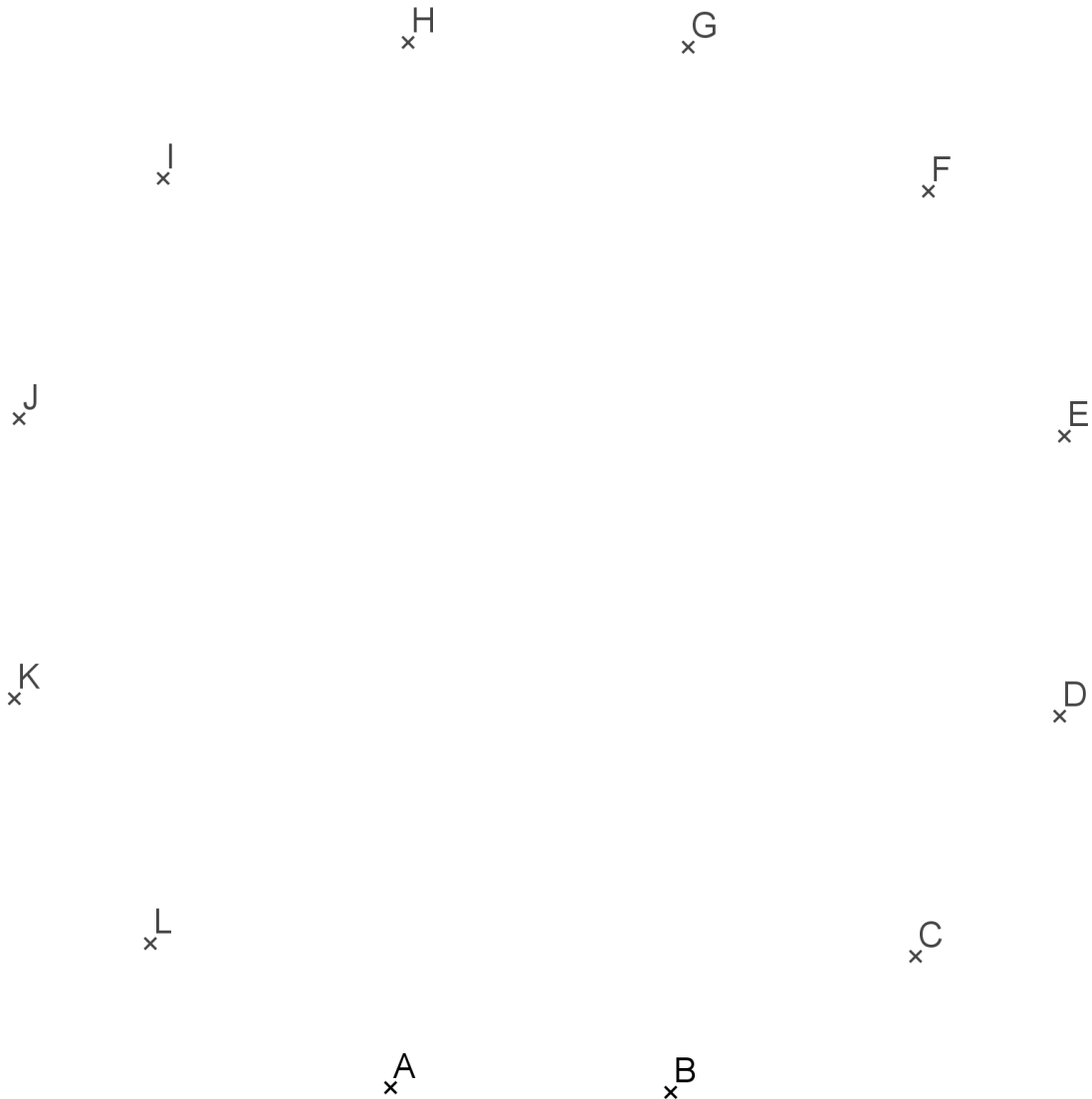


C'est un polygone à 8 côtés. Il s'appelle : **OCTOGONE.**

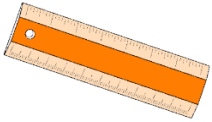


Super traceur 3

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :



C'est un polygone à 12 côtés. Il s'appelle : **DODÉCAGONE.**



Super traceur

4

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :

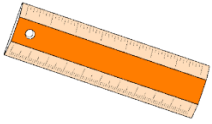
X^B

X^E

X^D

X^C

X^F
A



Super traceur 5

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :

X^B

X^C

X^F

X^G

X^J

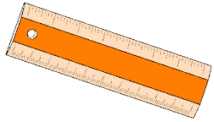
X^A

X^D

X^E

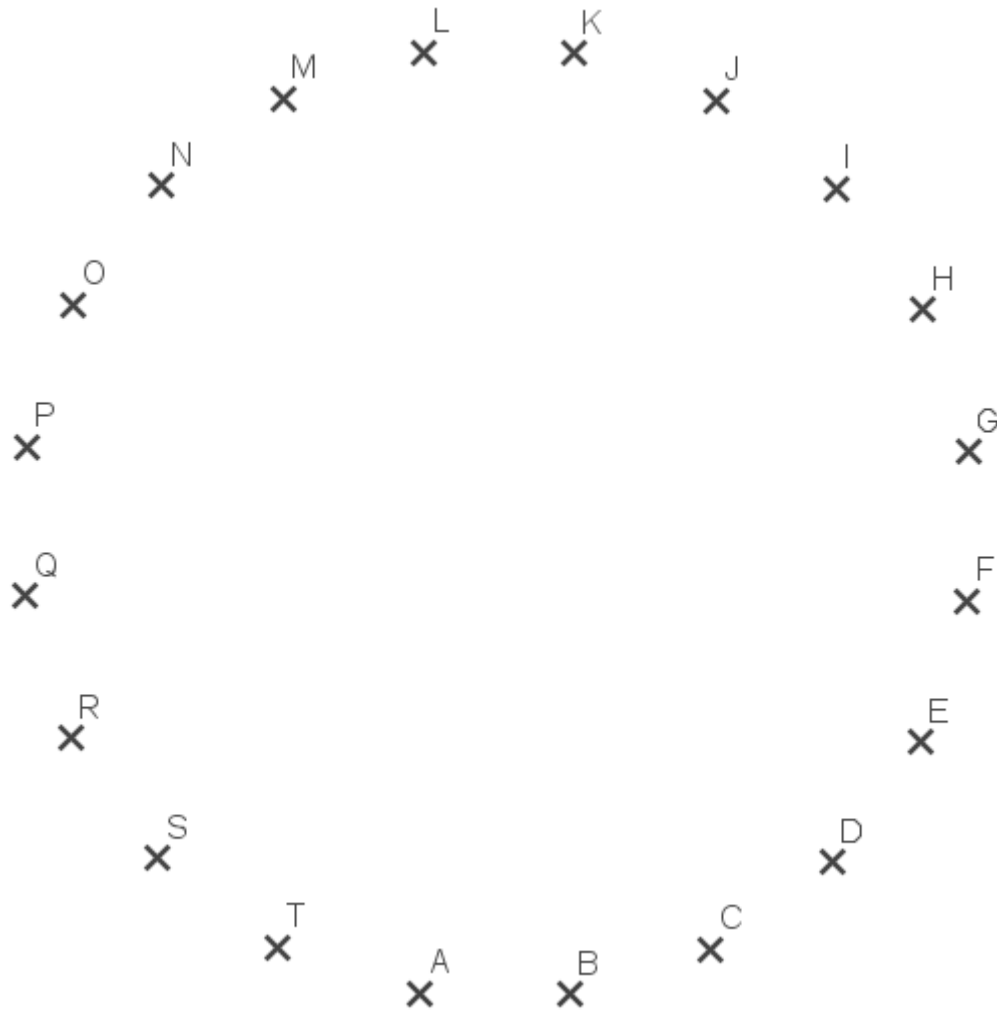
X^H

X^I



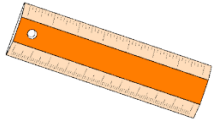
Super traceur 6

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :



C'est un polygone à 20 côtés.

Il s'appelle : **ICOSAGONE.**



Super traceur

7

Trace les segments en reliant les lettres dans l'ordre alphabétique :

