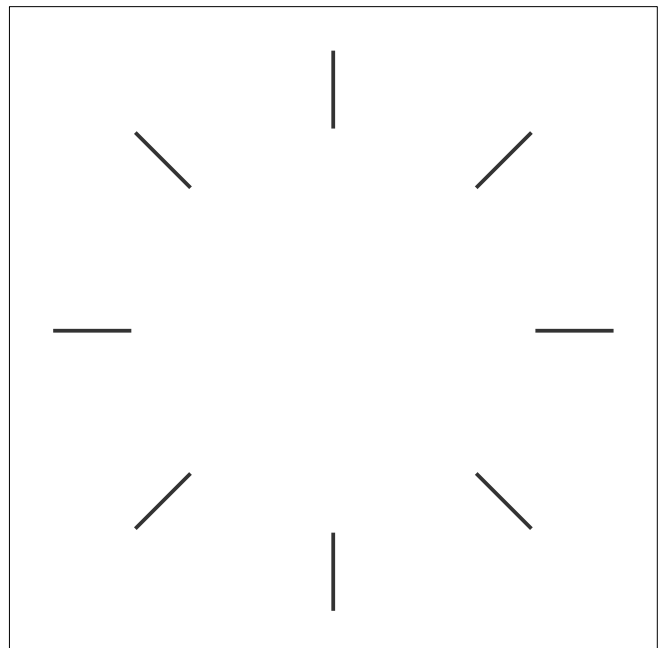
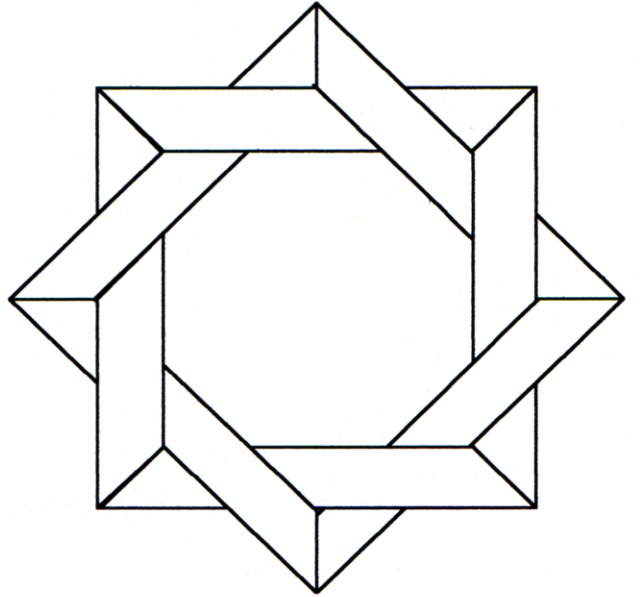
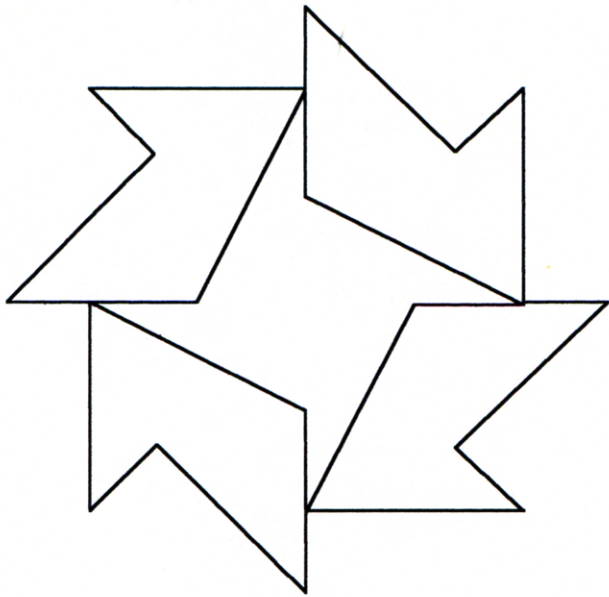
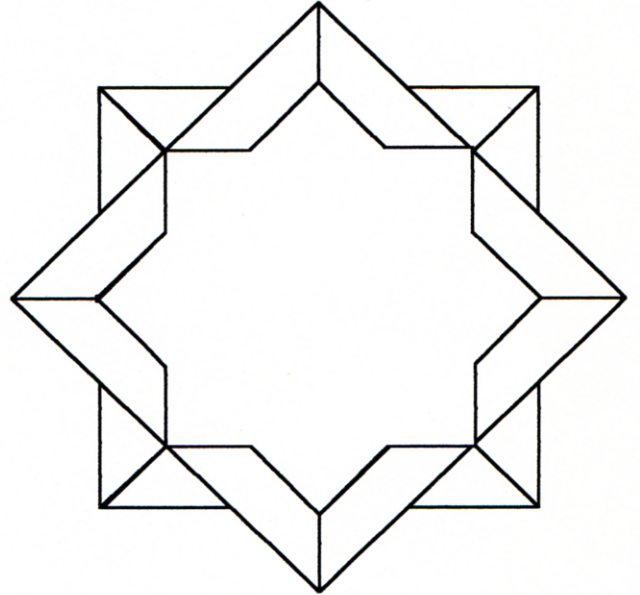
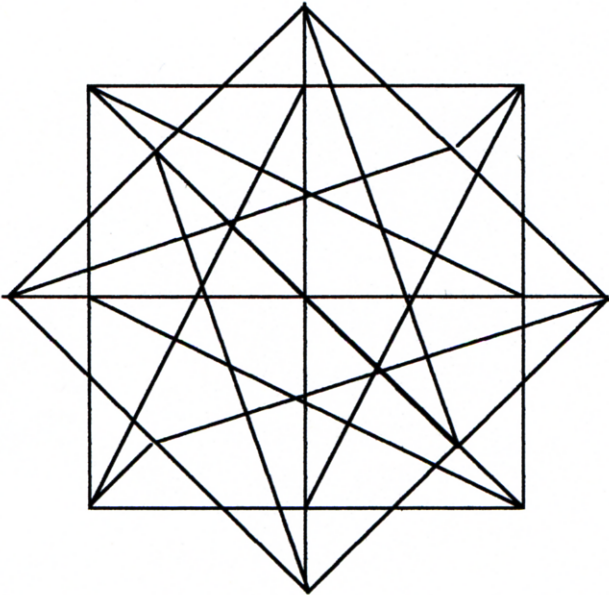
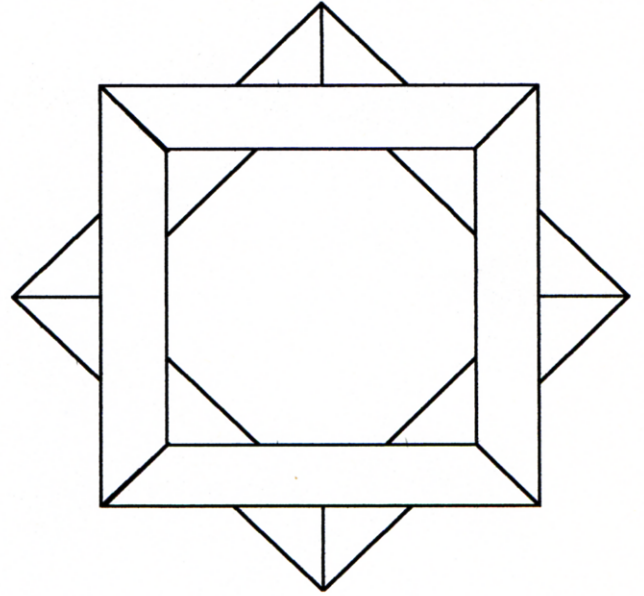
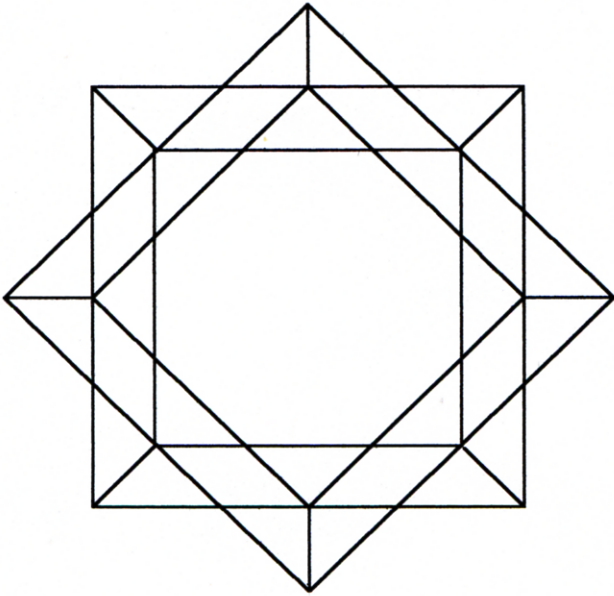
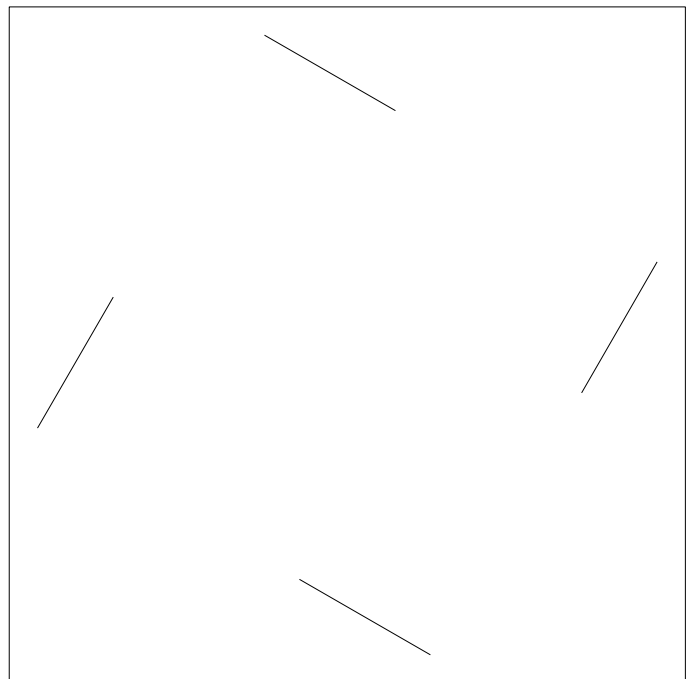
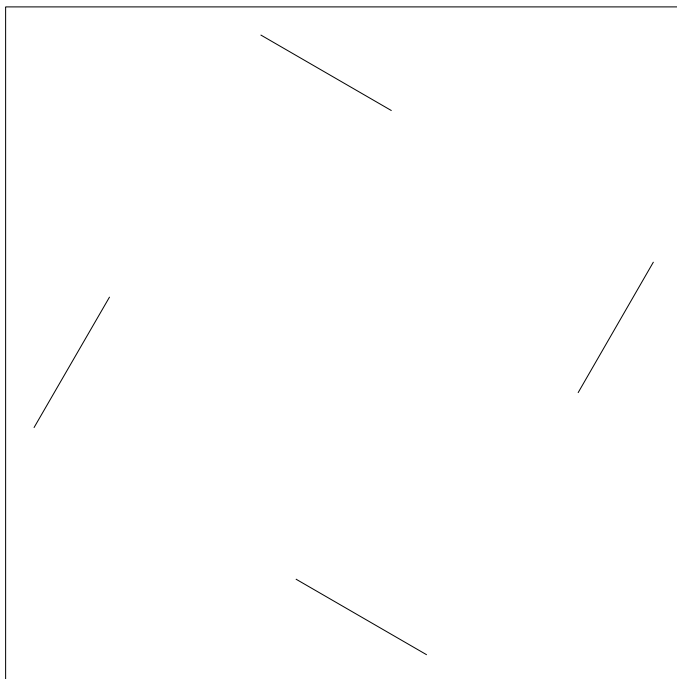
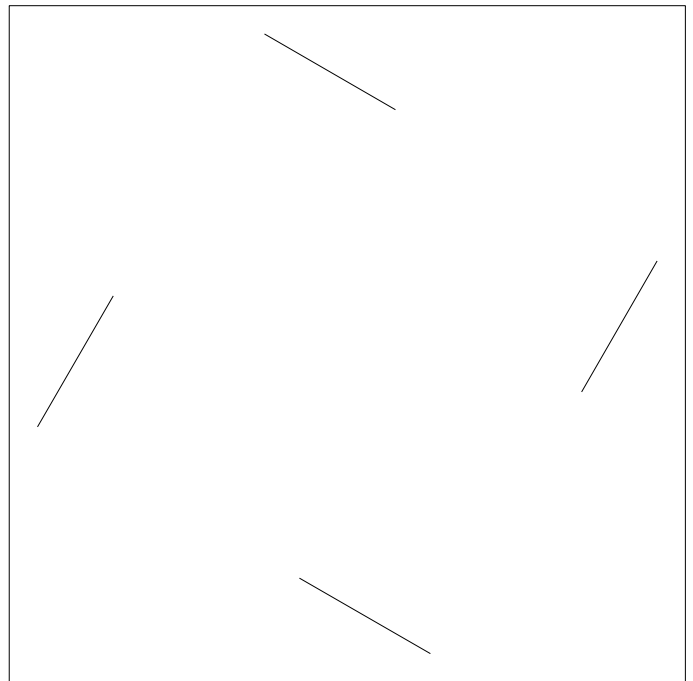
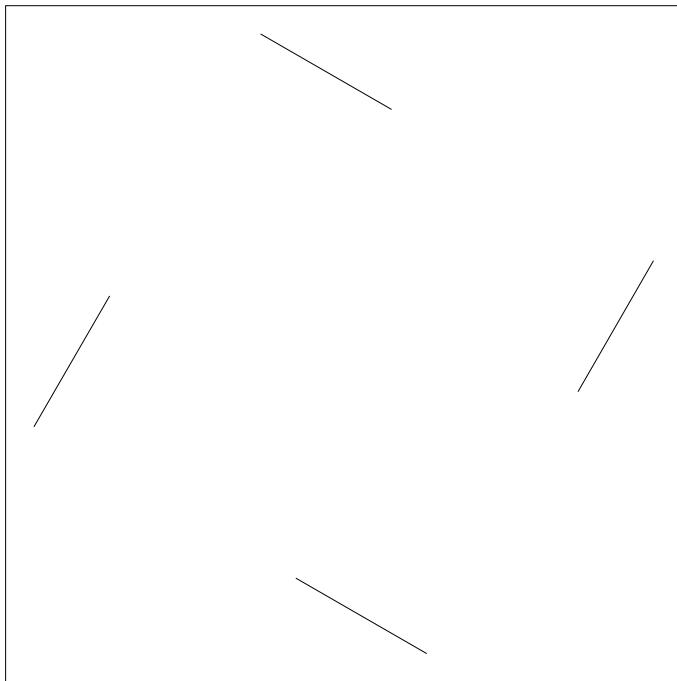


En appuyant la règle non graduée sur les seules extrémités des segments tracés, fais apparaître une figure géométrique régulière. Les 5 cadres ci-contre autorisent cinq variantes ; mais il y en a beaucoup plus ! Tu peux colorier les figures que tu as obtenues. Sur la page n°2, je te propose quelques solutions, mais ne regarde pas trop vite.

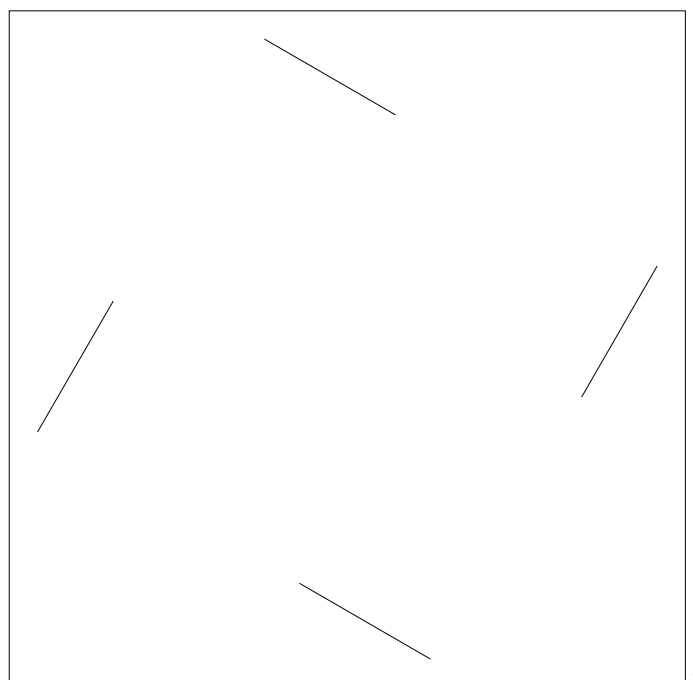


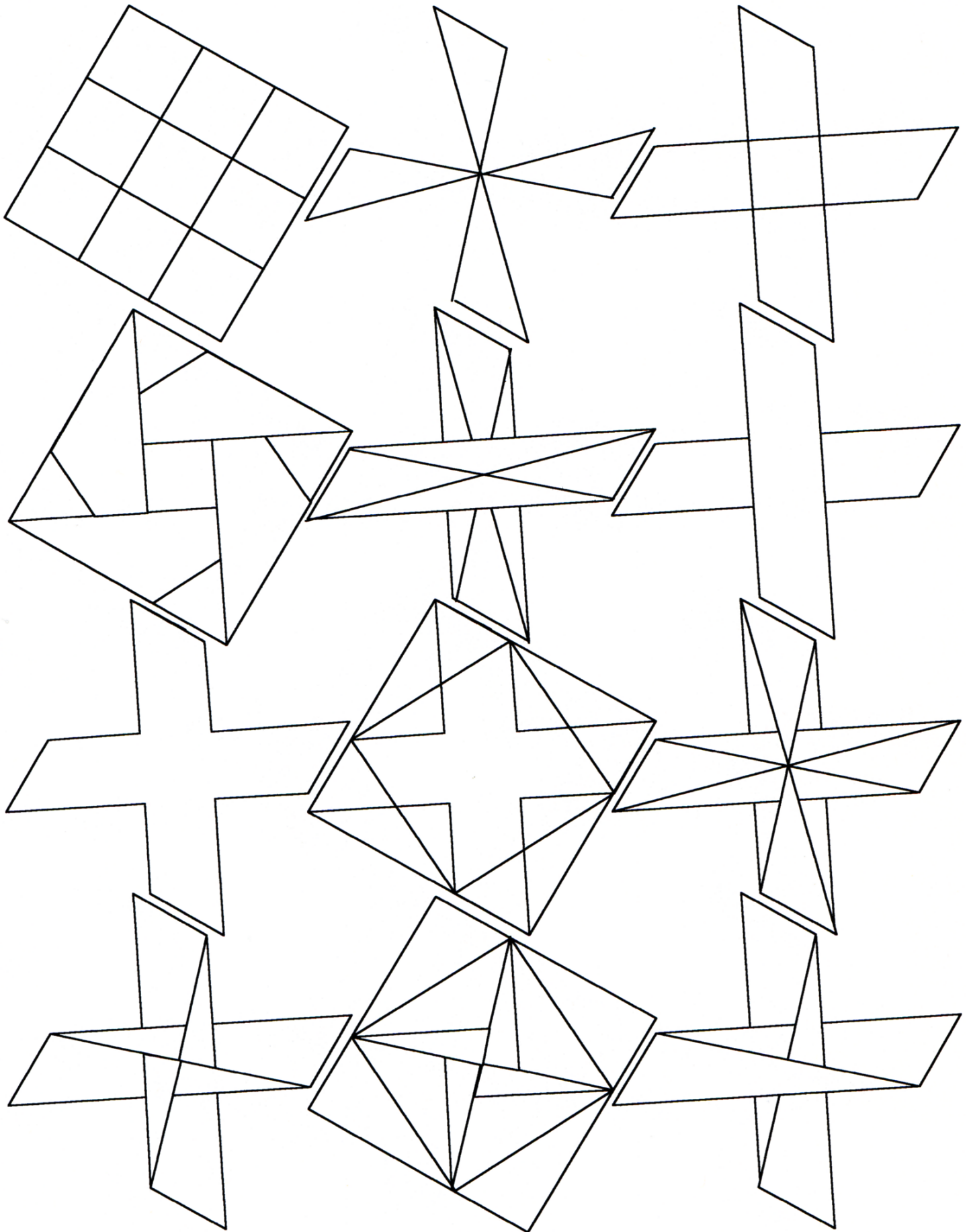


db **Tracés préparés 1**
Quelques solutions

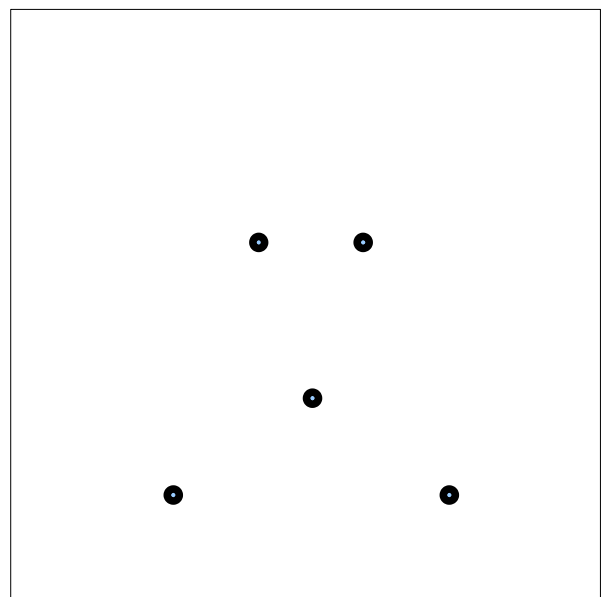
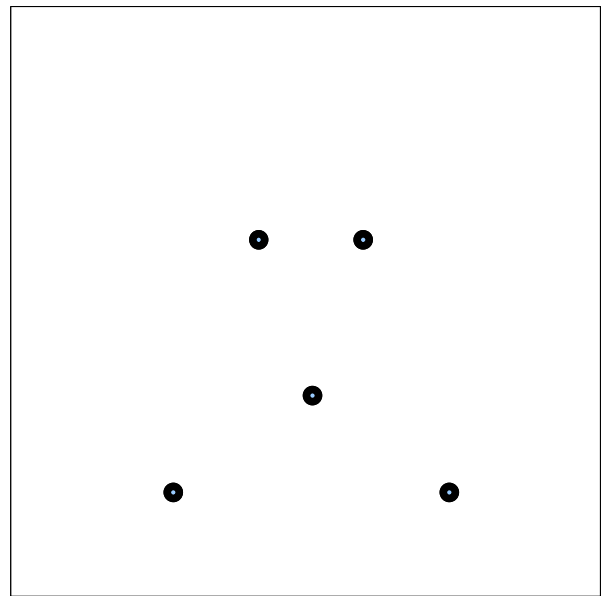
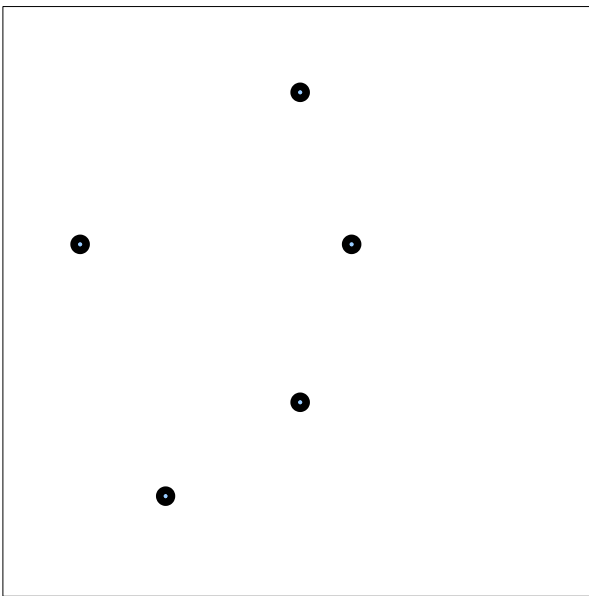
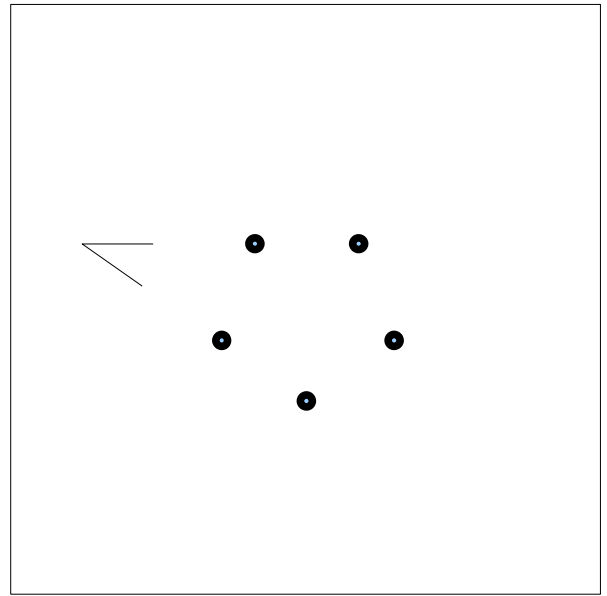
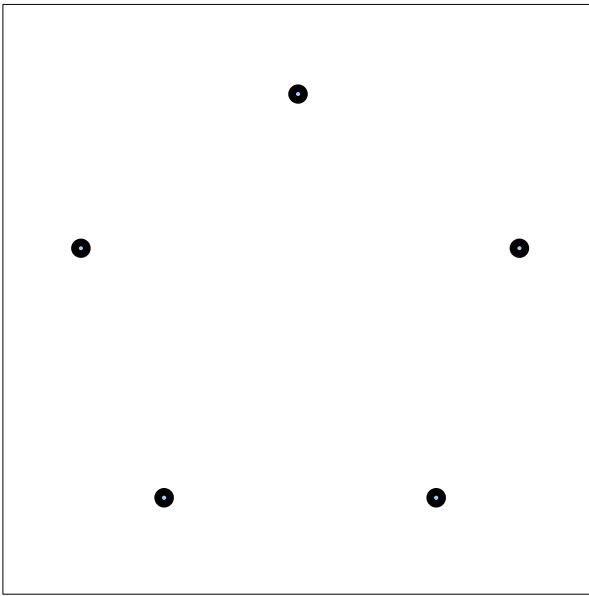


En appuyant la règle non graduée sur les seules extrémités des segments tracés, fais apparaître une figure géométrique régulière. Les 5 cadres ci-contre autorisent cinq variantes ; mais il y en a beaucoup plus ! Tu peux colorier les figures que tu as obtenues. Sur la page n°4, je te propose quelques solutions, mais ne regarde pas trop vite.



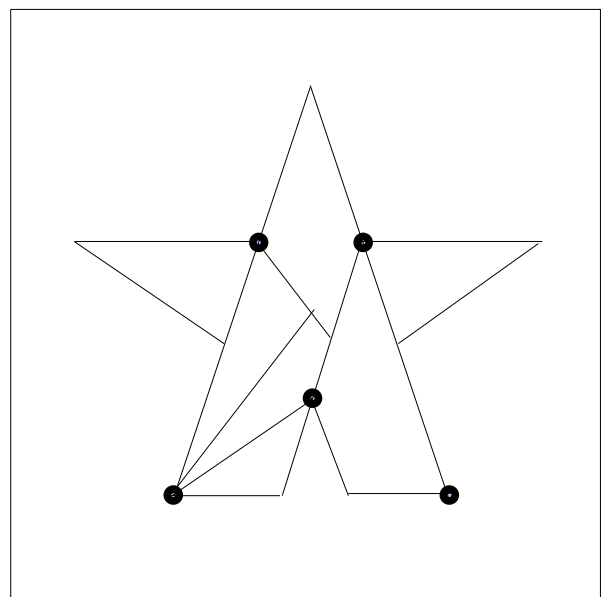
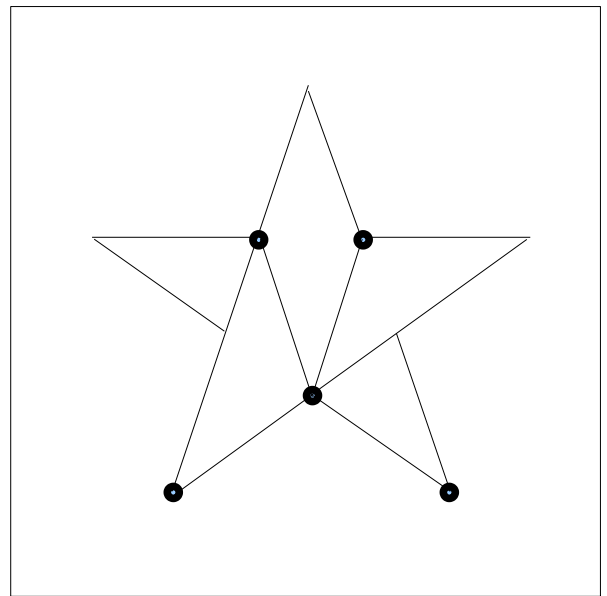
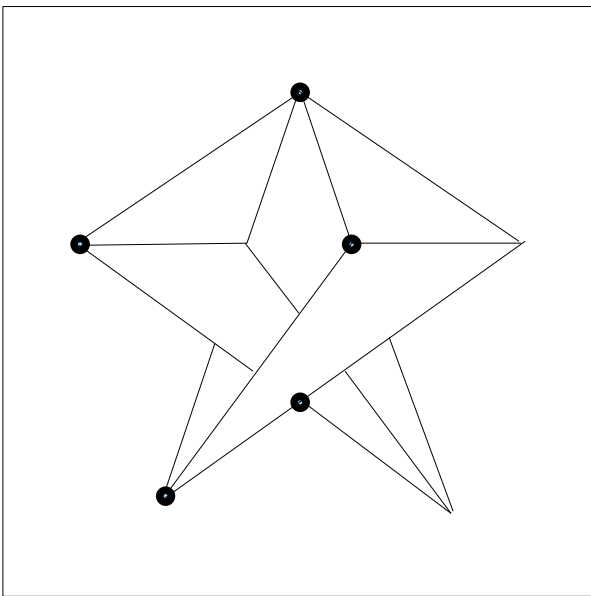
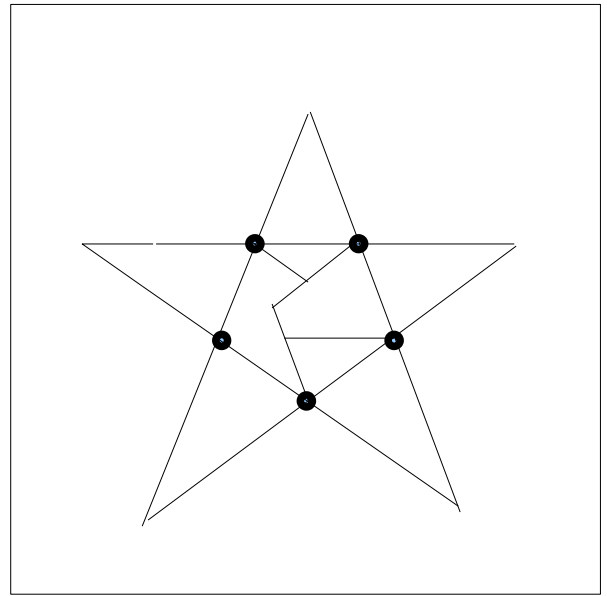
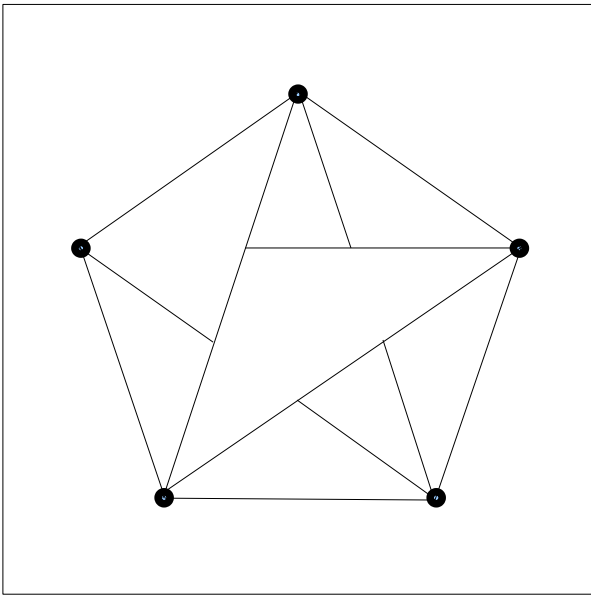


db **Tracés préparés 2**
Quelques solutions

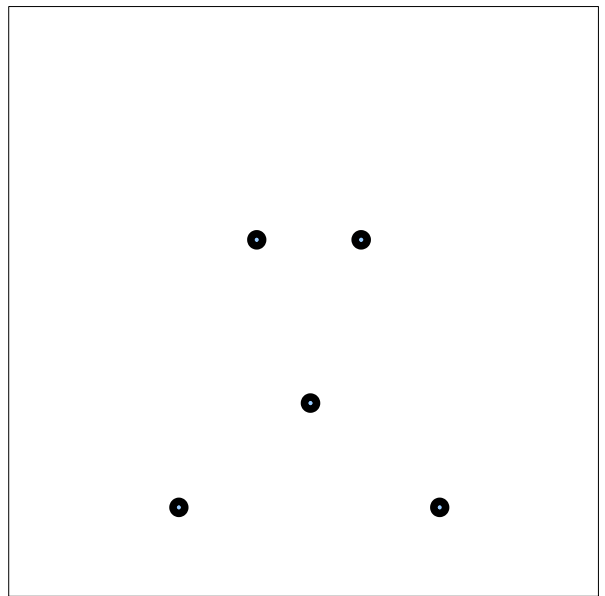
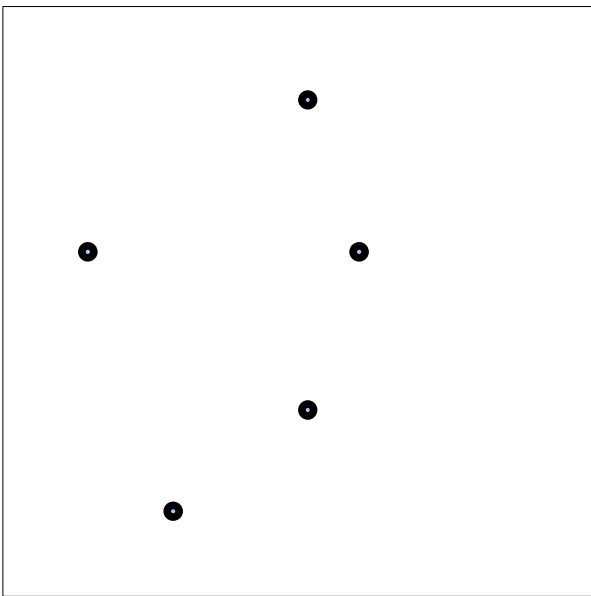
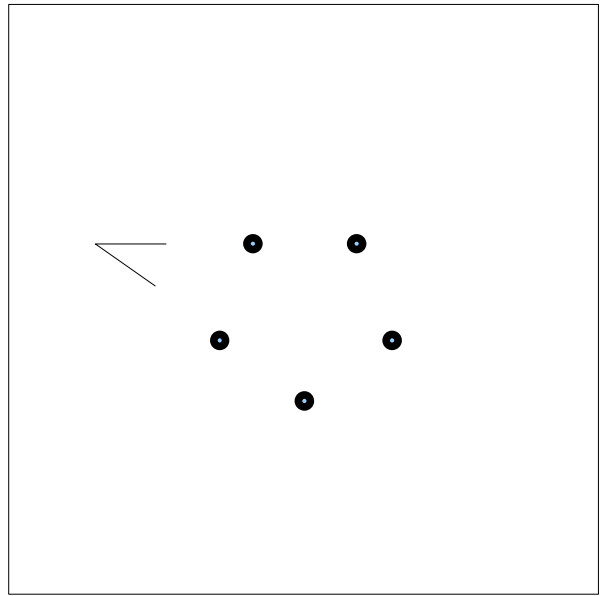
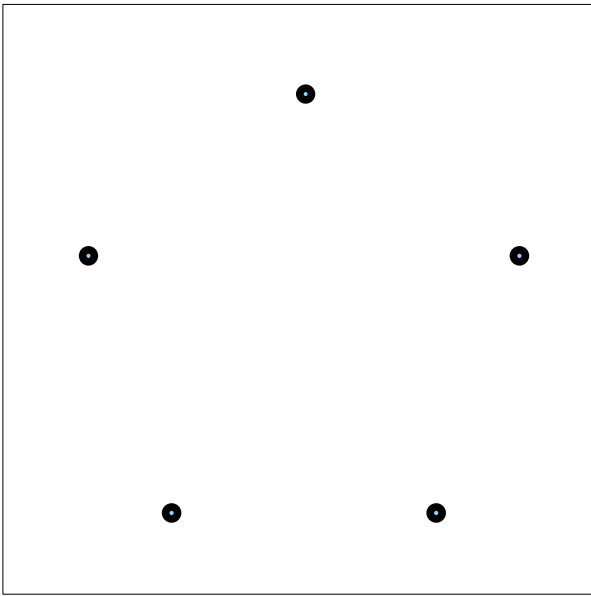


En appuyant la règle non graduée sur les points marqués, puis les extrémités des traits tirés, fais apparaître une figure géométrique qui te plaît. Les cinq cadres ci-dessus autorisent 5 variantes ; mais il y en a sans doute beaucoup plus ! Tu peux colorier les figures que tu as obtenues. Sur la page n°6, je te propose quelques solutions, mais ne regarde pas trop vite.

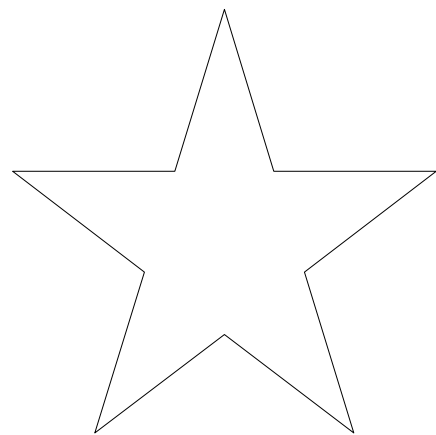
db Tracés préparés 3

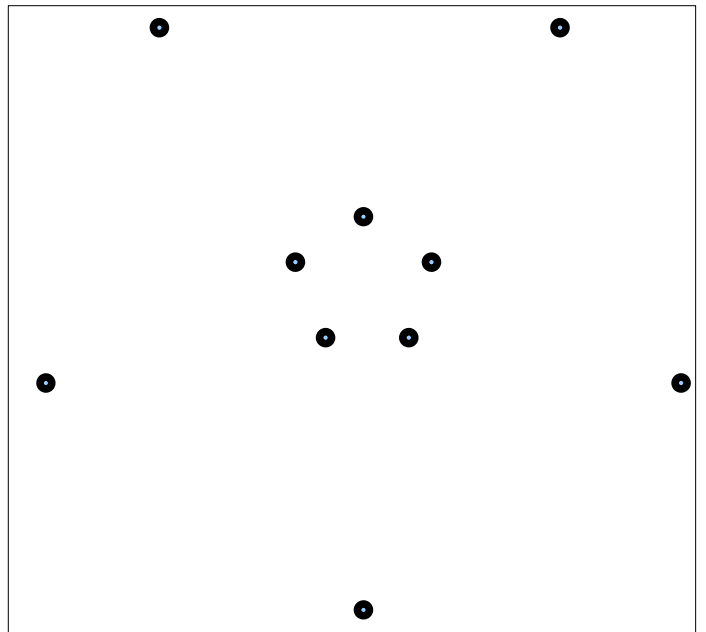
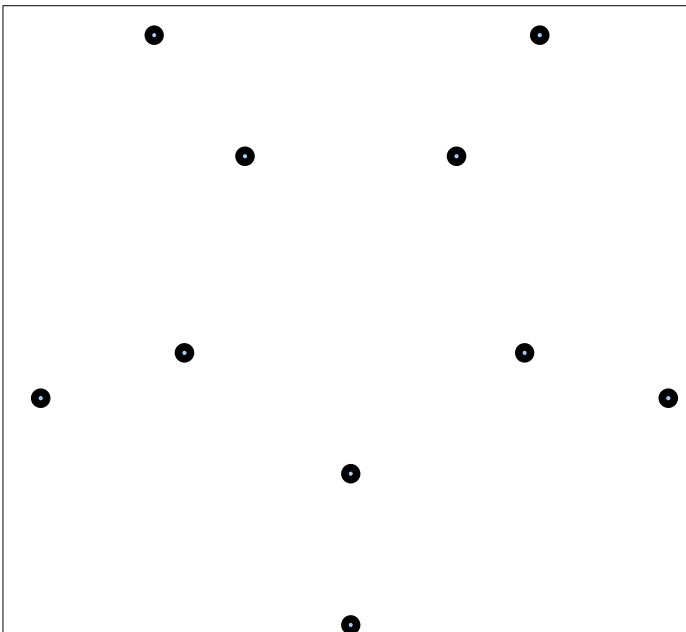
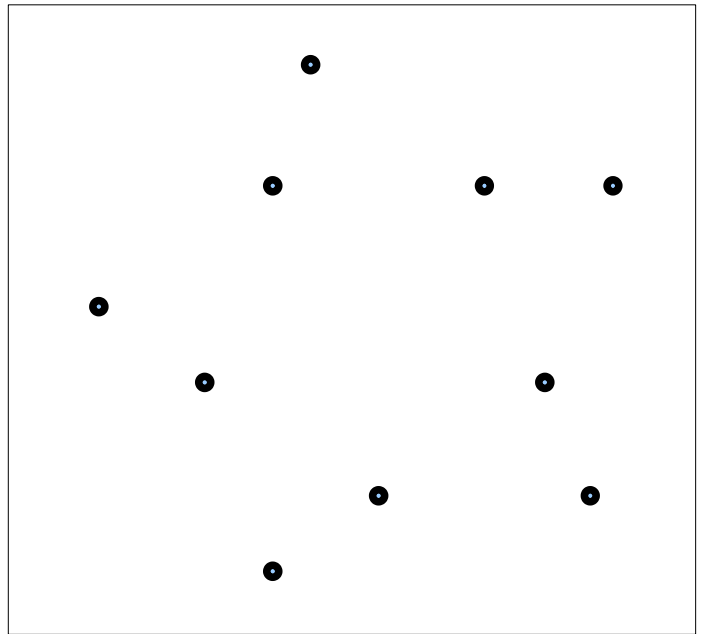
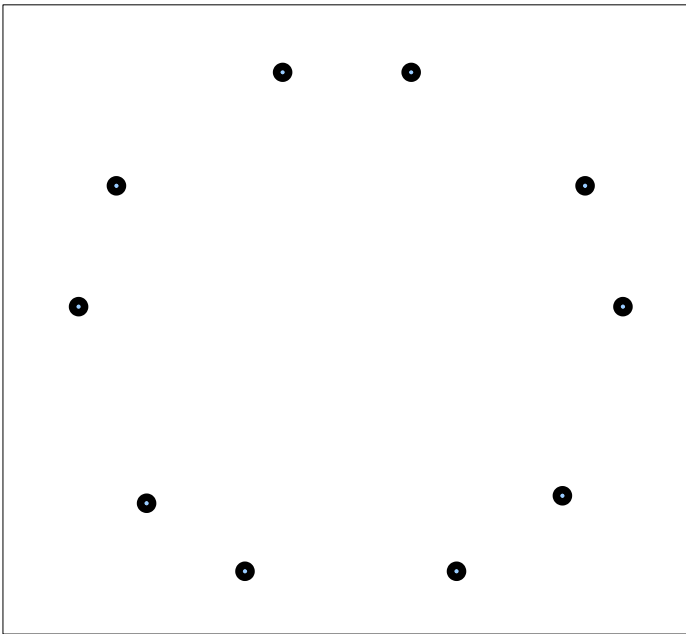


db **Tracés préparés 3**
 Quelques solutions

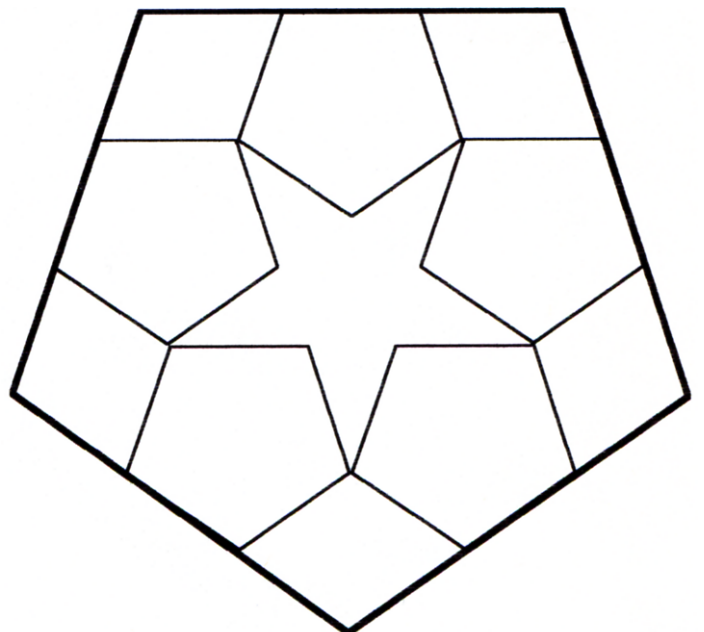


Pour dessiner une étoile comme ci-contre, il suffit de connaître 5 points. À l'aide de ta seule règle non graduée, d'un crayon et d'une gomme, dessine une étoile dans chaque cadre en t'appuyant sur les points ou les traits déjà posés.





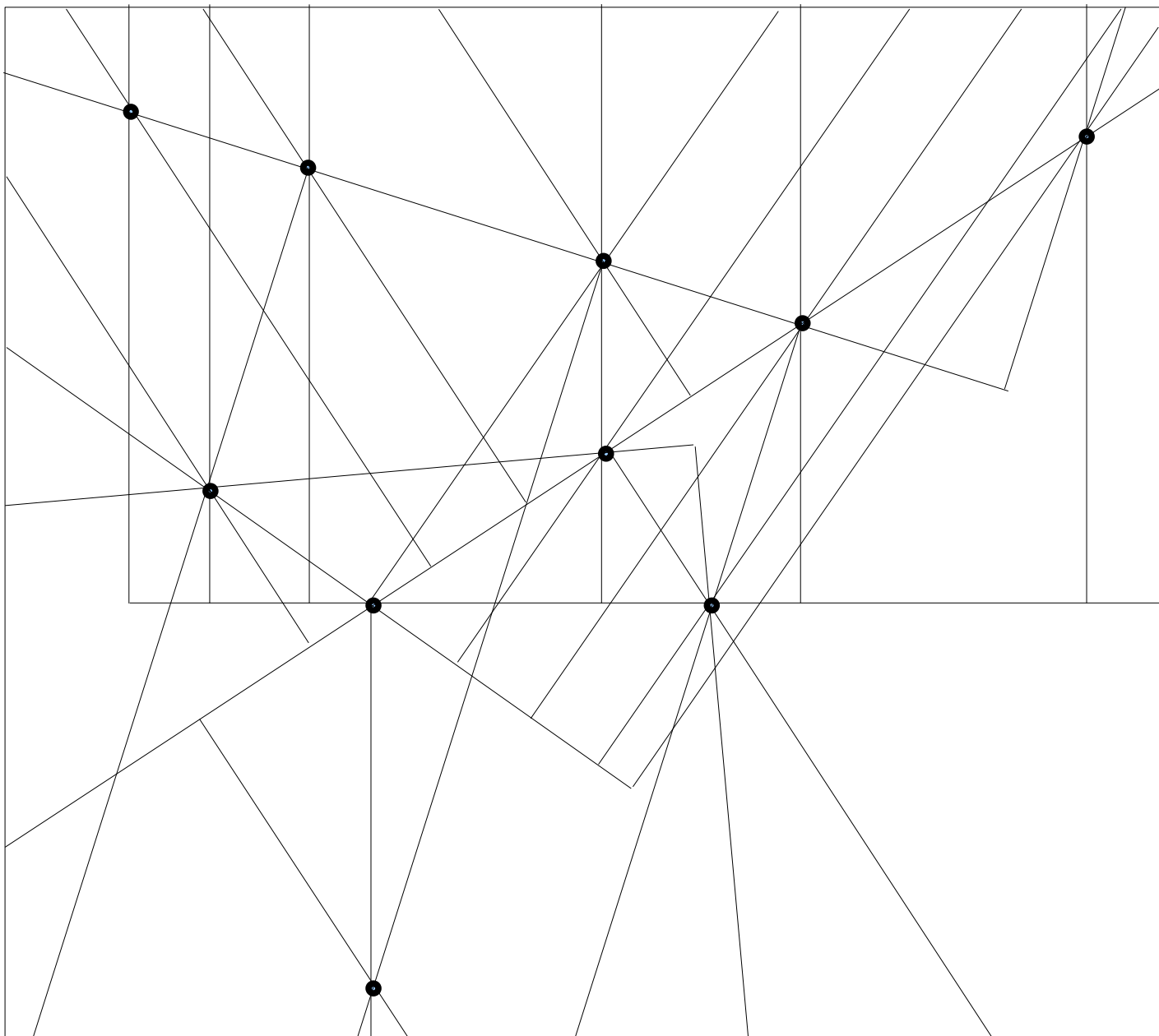
Pour dessiner le motif ci-contre, il suffit de connaître 10 points. À l'aide de ta seule règle non graduée, d'un crayon et d'une gomme, reconstruis le motif dans chaque cadre en t'appuyant sur les points ou les traits déjà posés.



db **Tracés préparés 4**



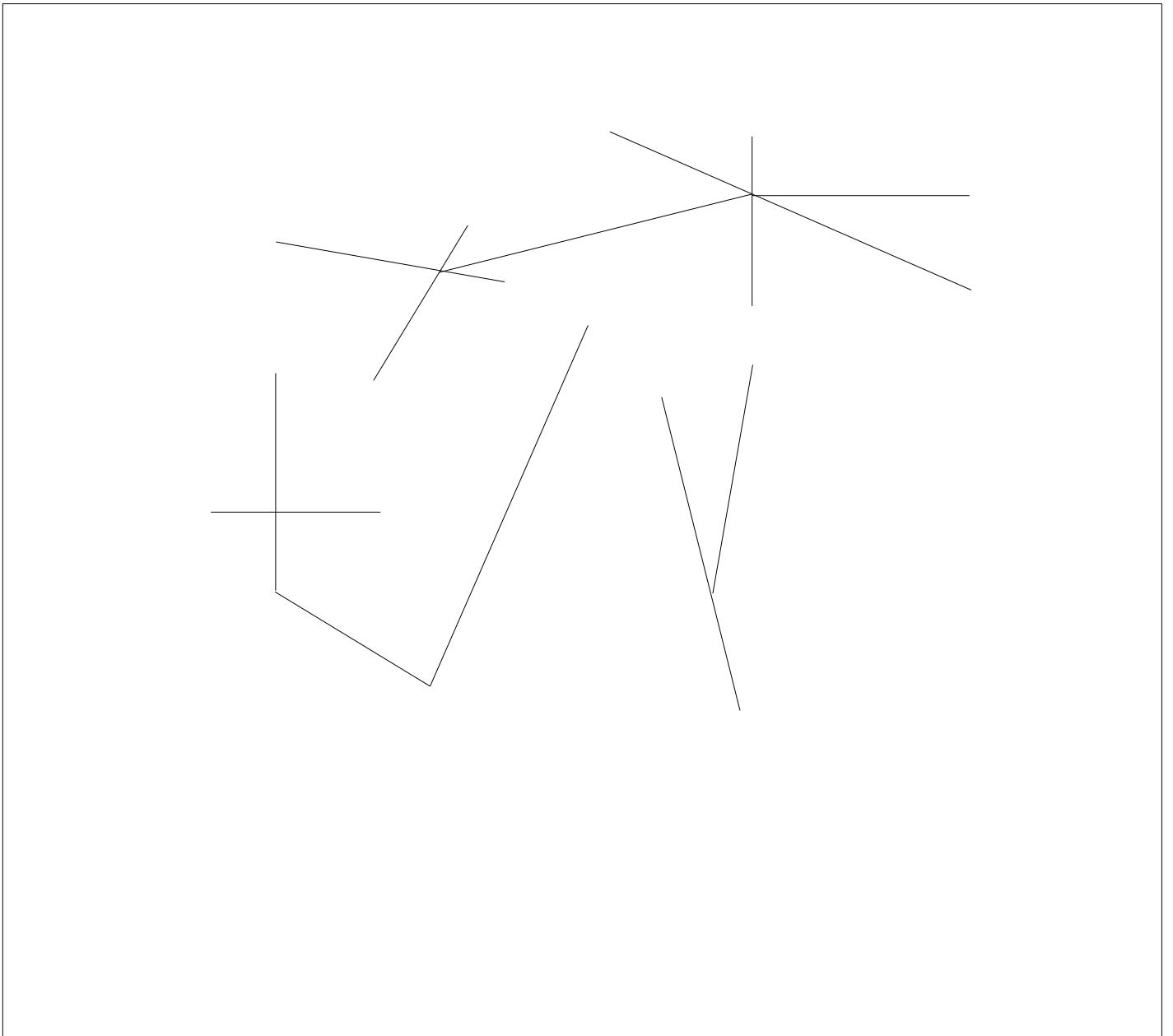
*Appuie ton équerre sur trois points au moins. Trace alors les côtés de l'angle droit, sans sortir du cadre. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le zonage obtenu.
Tu trouveras en page 10 un exemple de production possible.*



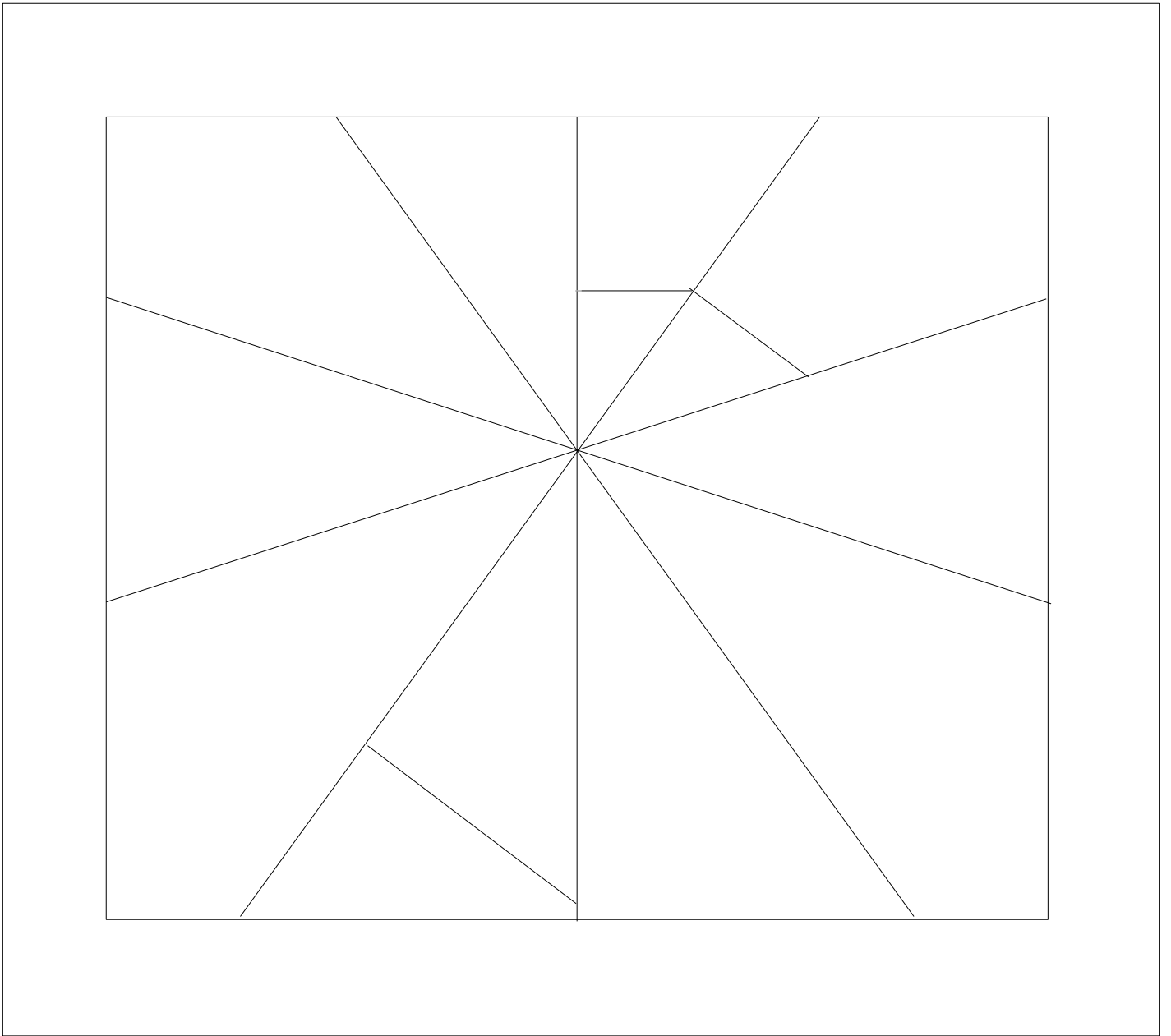
db **Maîtrise de l'équerre 1**
Une solution ...



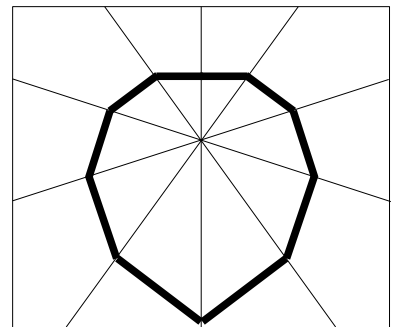
Appuie ton équerre sur deux traits au moins. Trace alors les côtés de l'angle droit, sans sortir du cadre. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le zonage obtenu.

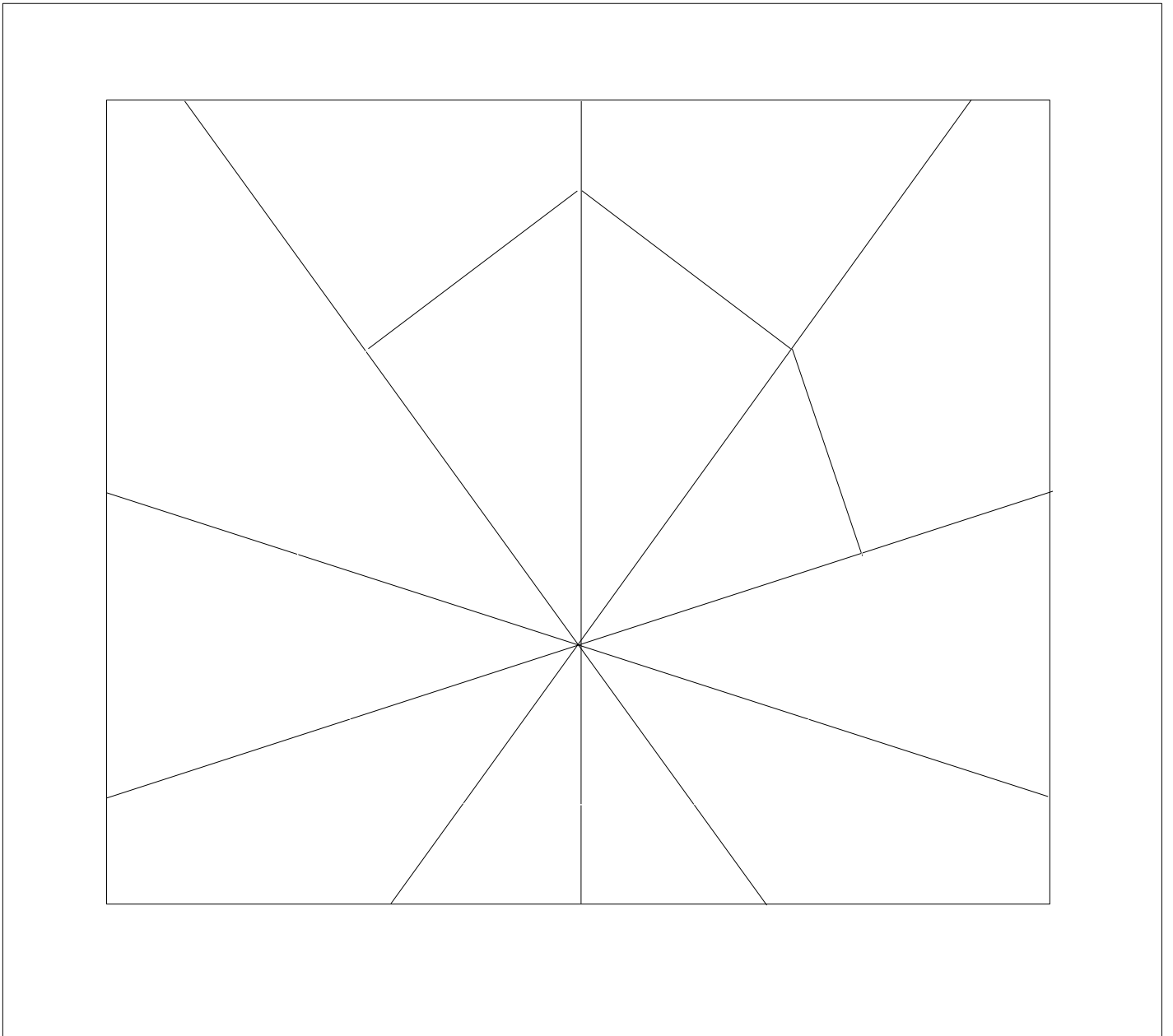


Appuie ton équerre sur deux traits. Trace alors les côtés de l'angle droit, sans sortir du cadre. Attention : les sommets des angles droits ne doivent pas se trouver sur un trait déjà posé. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le zonage obtenu.

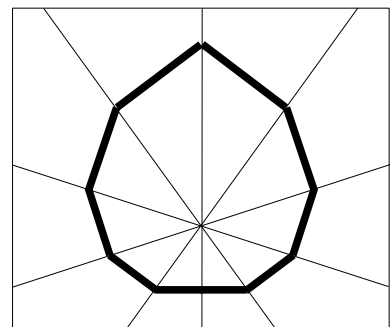


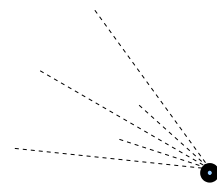
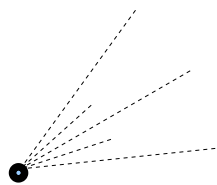
Complète le tracé ci-dessus. Tu trouveras ci-contre un modèle.



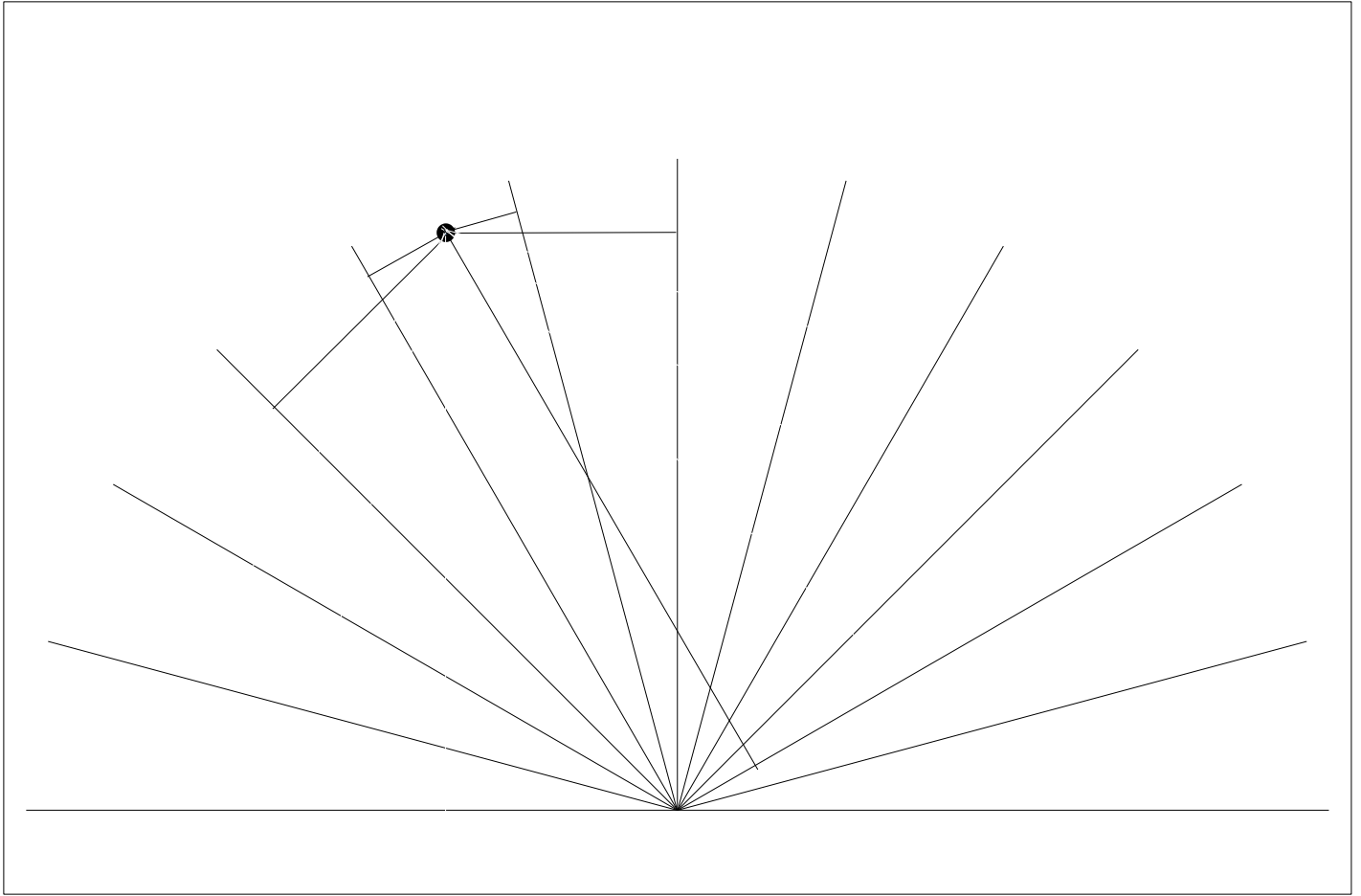


Complète le tracé ci-dessus. Tu trouveras ci-contre un modèle.

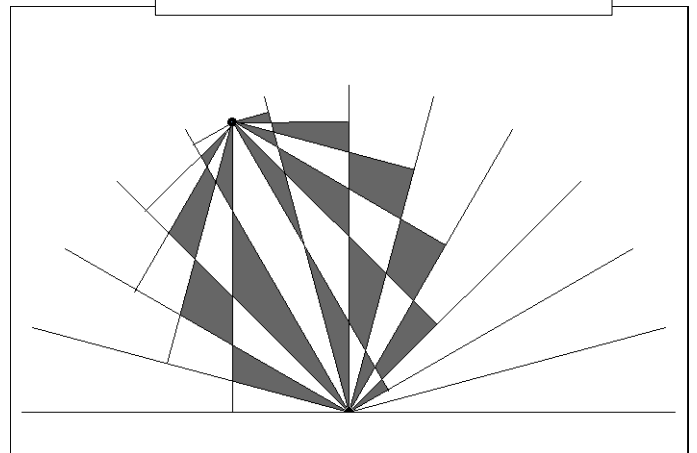
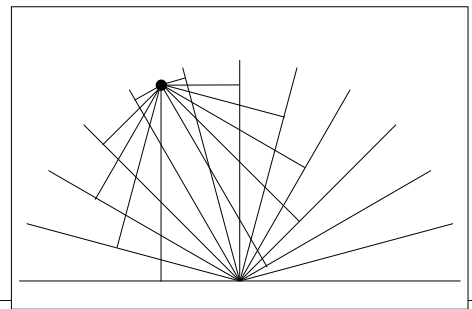




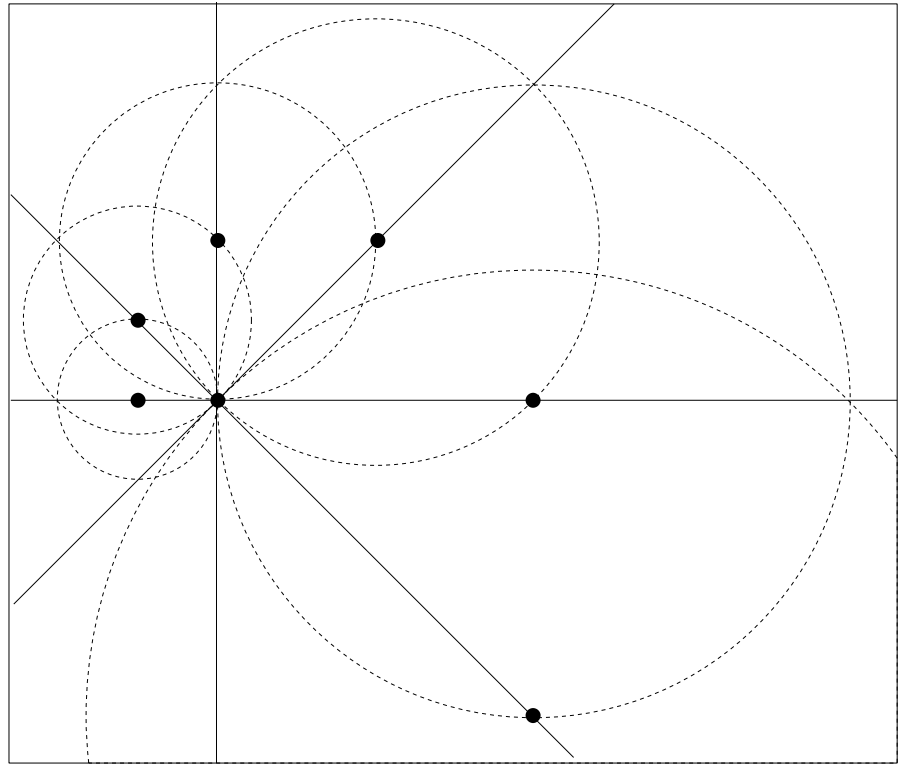
Appuie ton équerre sur les deux points marqués puis trace les cotés de l'angle droit. Exécute 8 fois cette opération en profitant des guides en pointillés. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le zonage obtenu.



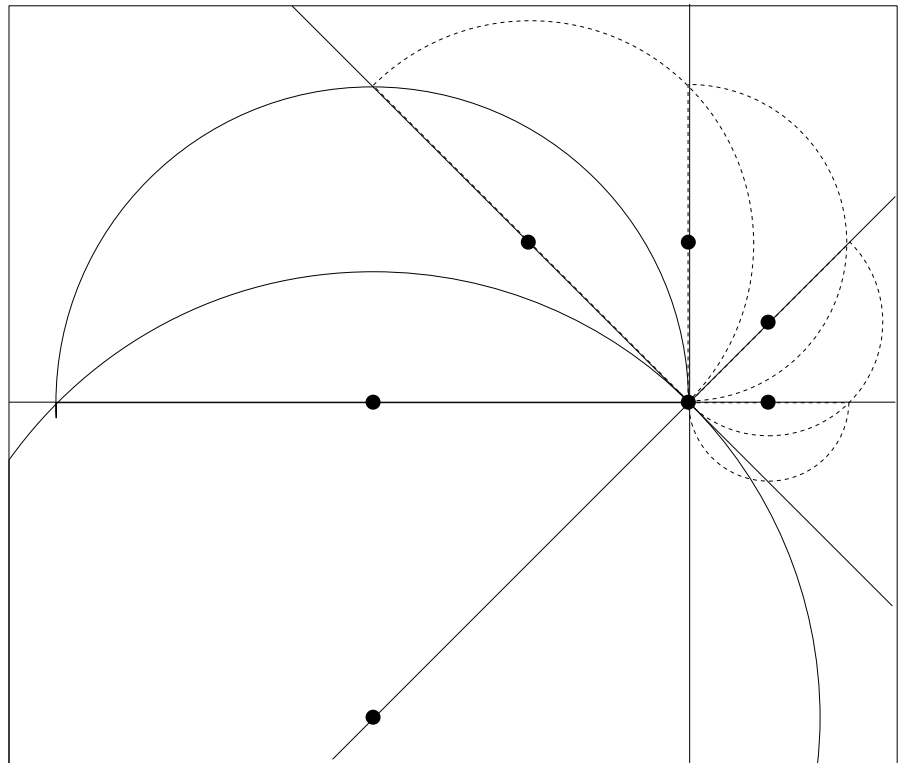
Appuie ton équerre sur le point marqué et sur un rayon puis trace le coté manquant de l'angle droit. J'ai commencé le travail. A toi de le finir : tu dois tracer 6 traits. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le zonage obtenu. Ci-contre, exemples de ce qui est attendu.



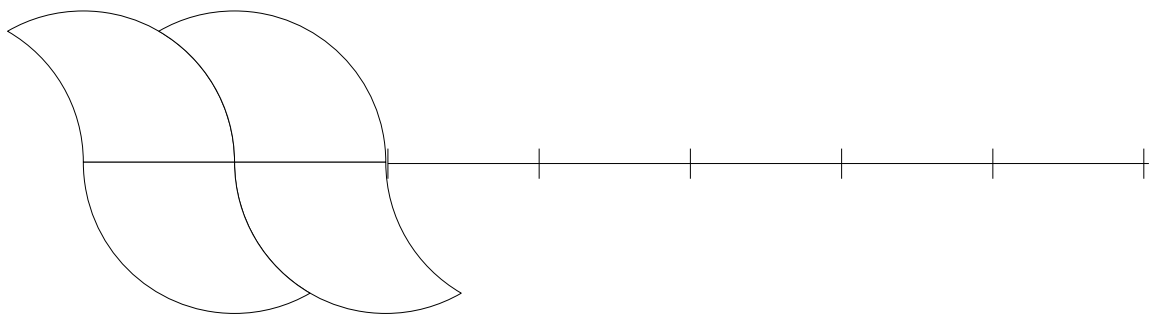
Complète les cercles en piquant sur les bons points et en ouvrant le compas comme il faut. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le dessin.



Complète mon tracé. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le dessin.



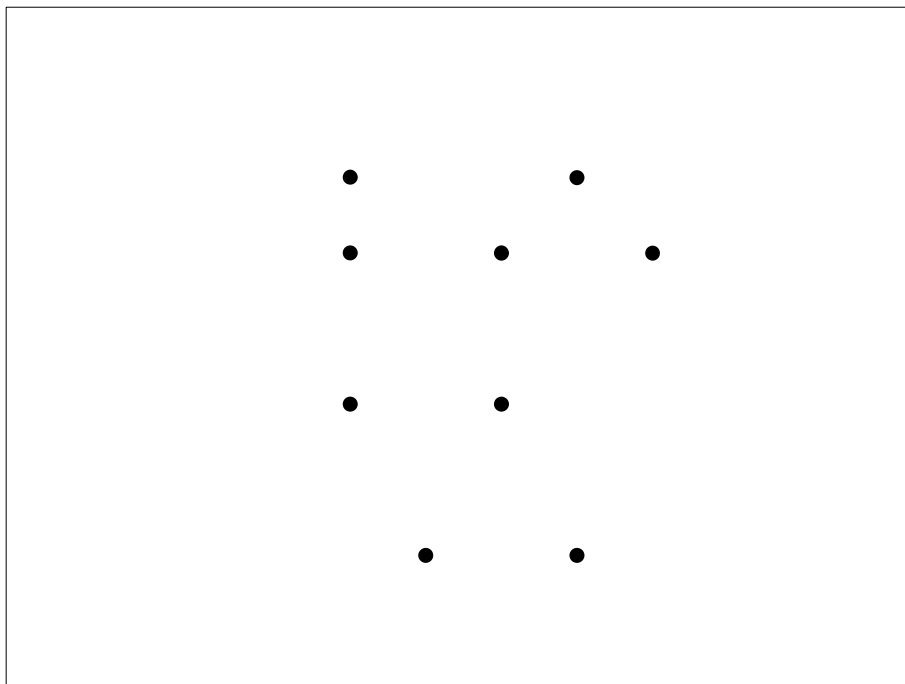
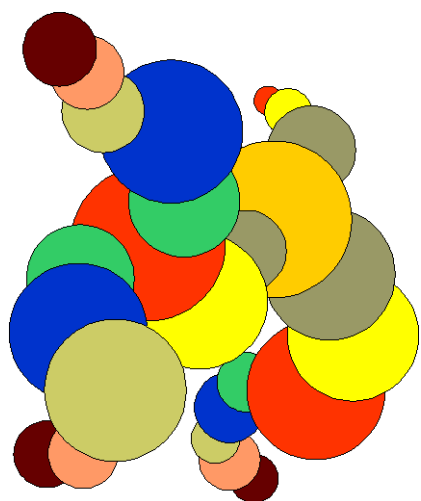
Complète le tracé ci-dessous. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le dessin.



db **Maîtrise du compas 1**

Trace le plus possible de cercles que tu peux. Tu dois toujours piquer sur un point et en ouvrir le compas pour que le crayon soit sur un autre point.

Quand tu auras fini, tu pourras colorier le dessin.



Regarde bien ce que j'ai commencé à faire ci-dessous : j'ai tracé un cercle puis un autre, puis un autre, puis encore un autre ... mais pas n'importe comment ! A toi de continuer, mais attention : tu dois toujours piquer sur un arc de cercle déjà tracé, tu ouvres comme tu veux, mais quand tu traces, ton crayon ne doit jamais pénétrer dans un disque déjà posé. Quand tu auras fini, tu pourras colorier le dessin.

