

Nomme les figures plans et les solides que tu pigeras dans le sac.

Cercle	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Triangle	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quadrilatère	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Rectangle	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pentagone	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Hexagone	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Heptagone	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Octogone	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sphère	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cube	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cylindre	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prisme	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pyramide	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cône	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nomme tous les caractéristiques que tu connais au sujet de deux de ses solides que tu as pigés :

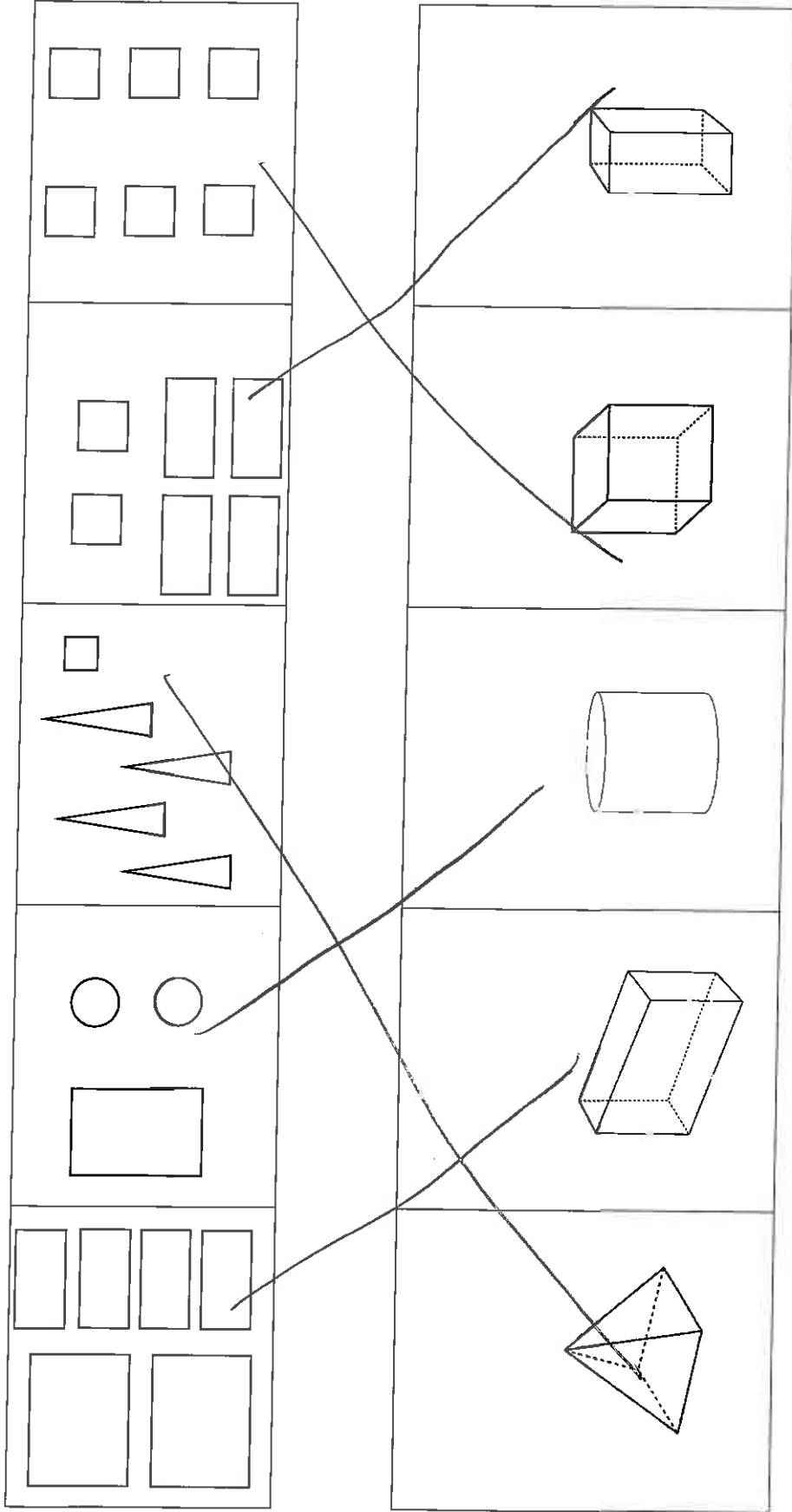
Nom du solide : cube ;

Caractéristiques : 8 sommets, 12 faces & 12 arêtes

Nom du solide : pyramide à base carré

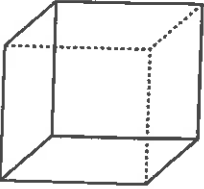
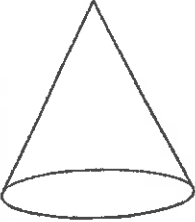
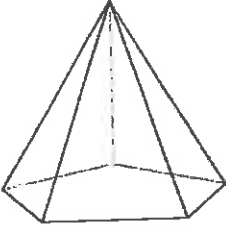



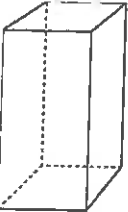

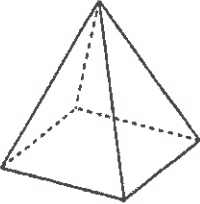



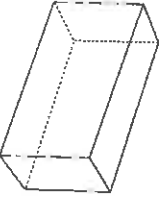
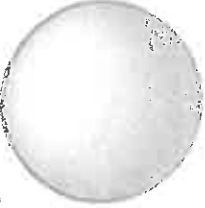





Caractéristiques : 5 sommets, 8 arêtes & 5 faces

Relie les faces au solide approprié.



a) Découpe les solides sur la page suivante.
 Classe les solides selon les critères donnés dans le tableau.

b) Classe les formes en utilisant le nombre de colonnes de ton choix et donne leur un nom.

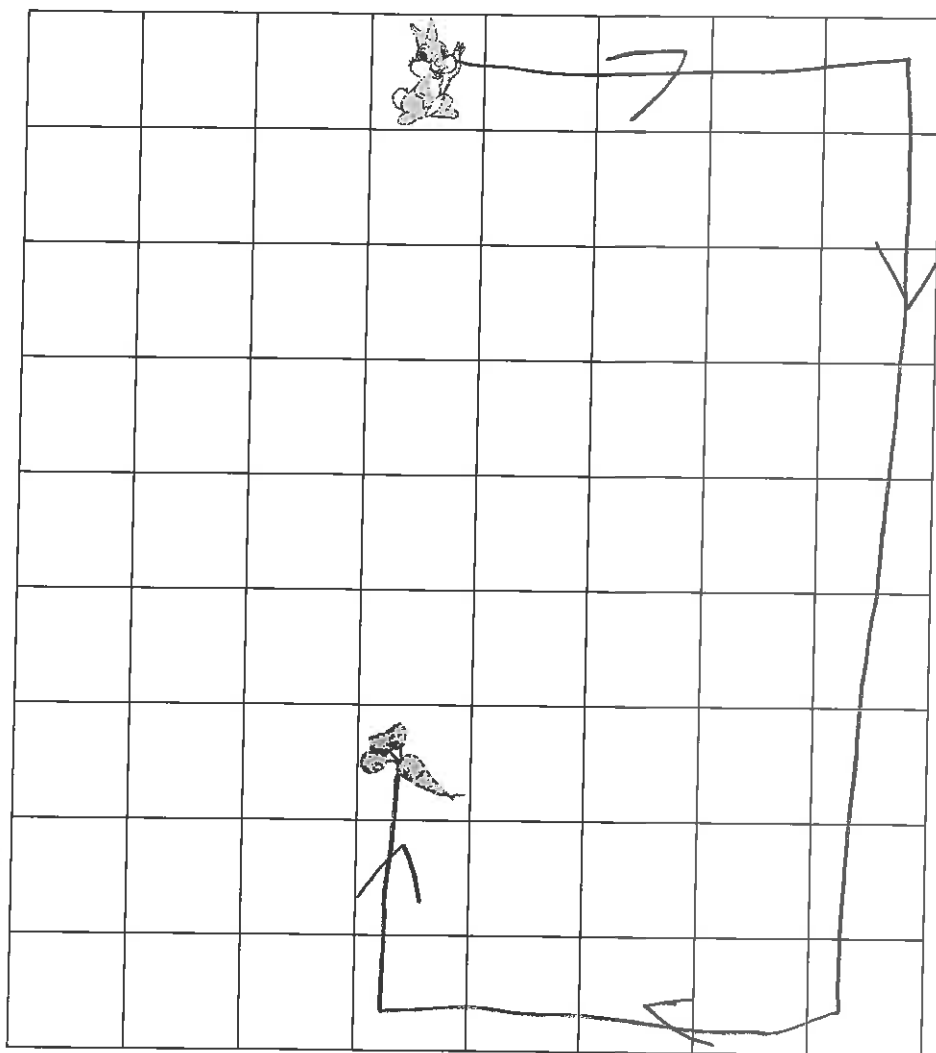
Classifier les solides			Classifier les formes		
8 sommets	Surface(s) courbe(s)	Autres	8 sommet	4 côté	3 côté
					
					
					
					



Dans la grille ci-dessous, le lapin veut aller manger la carotte.

À l'aide d'un jeton, invente un chemin qui contient **au moins 4** déplacements.

- o Trace le chemin.



- o Décris chaque déplacement.

— 4 cases vers la droite
— 8 cases vers le bas
— 4 cases vers la gauche
— 1 case vers le haut