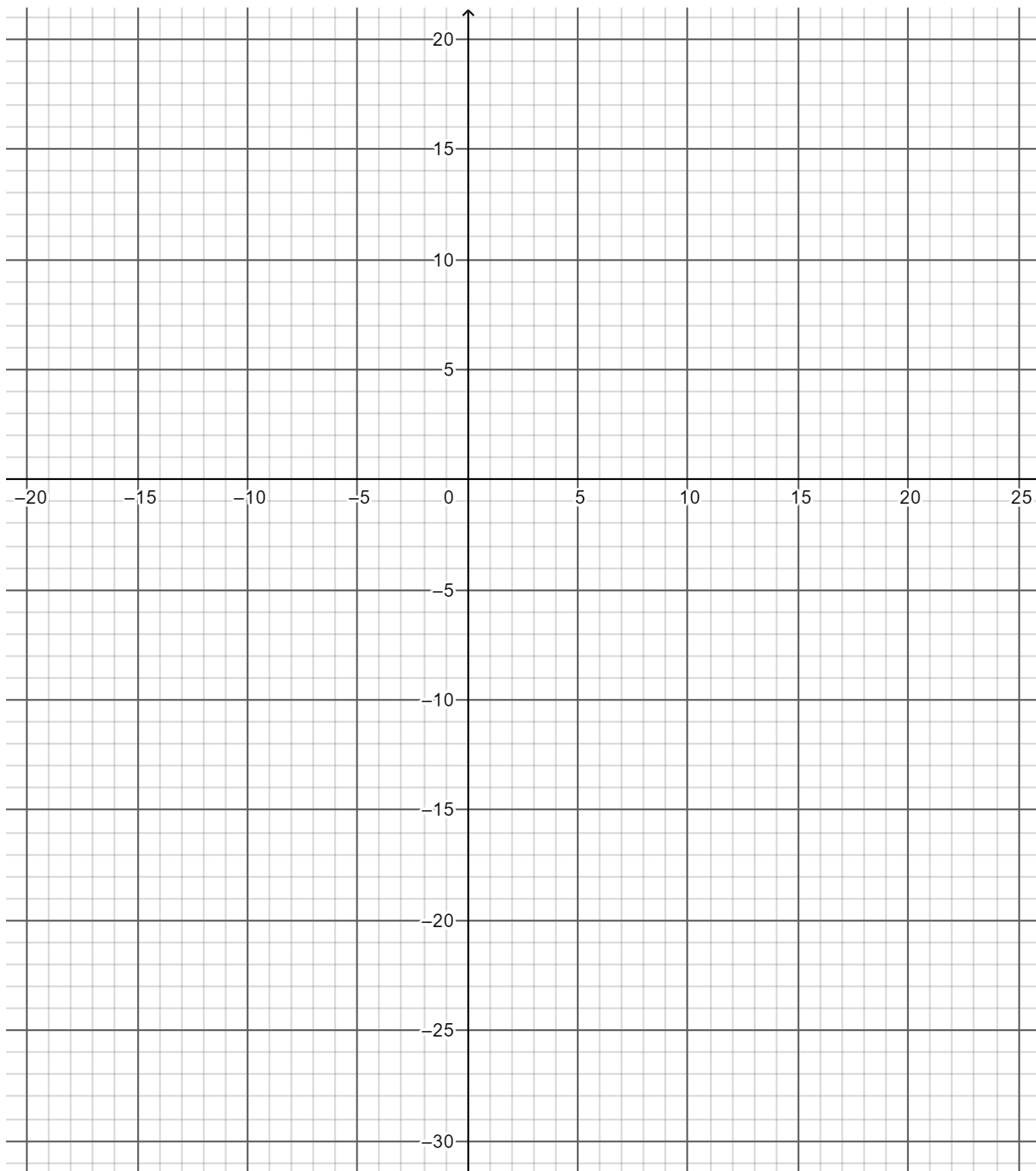


Flamant rose géométrique



- a) **PLACE** les points correspondants au flamant rose sur ce repère.
- b) **RELIE** -les comme demandé.
- c) **COLORIE** en utilisant du rose et du noir.



Flamant rose géométrique



Voici les différents points te permettant de créer un flamant rose.

BARRE-les au fur et à mesure que tu les places.

La tête

A (-10 ; 9)
B (-12 ; 12)
C (-11 ; 13)
D (-11 ; 14)
E (-9 ; 16)
F (-6 ; 17)
G (-3 ; 16)
H (-1 ; 12)
I (-6 ; 14)
J (-8 ; 12)
K (-10 ; 12)



- **RELIE** les points dans l'ordre alphabétique pour fermer le polygone "tête"
- **COLORIE en noir** le polygone ABK
- **COLORIE en rose** le reste de la tête

Le corps

L (-8 ; 3)
M (-8 ; 1)
N (-6 ; -2)
O (-2 ; -5)
P (4 ; -5)
Q (7 ; -5)
R (11 ; -4)
S (15 ; -3)
T (16 ; -6)
U (18 ; -2)
V (11 ; 4)
W (5 ; 5)
X (0 ; 4)
Y (-2 ; 1)
Z (-4 ; 3)



- **RELIE** le point H au point L puis poursuit les tracés dans l'ordre alphabétique.
- **RELIE** le point Z au point H pour fermer le polygone "corps"
- **COLORIE en rose** ce polygone

Les pattes

A1 (11 ; -14)
B1 (9 ; -16)
C1 (-4 ; -18)
D1 (-8 ; -19)
E1 (-4 ; -17)
F1 (9 ; -14)
G1 (7 ; -10)
H1 (6 ; -30)
I1 (4 ; -10)

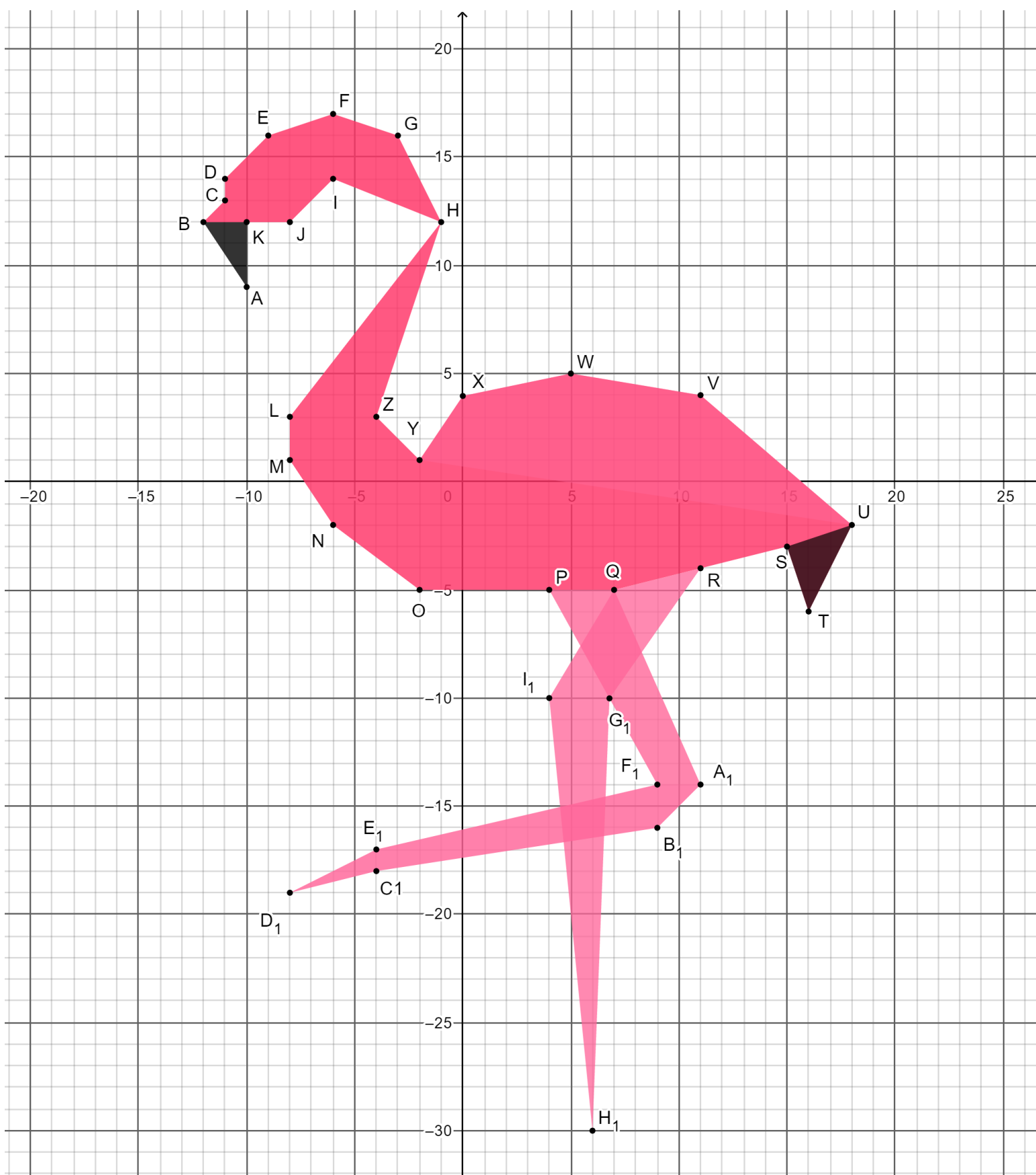


- **RELIE** le point Q au point A1 puis poursuit les tracés dans l'ordre alphabétique.
- Pour fermer le polygone "pattes", il faut **TRACER** les segments [I1Q] , [PG1] et [G1R]
- **COLORIE en rose claire** ce polygone.

Flamant rose géométrique



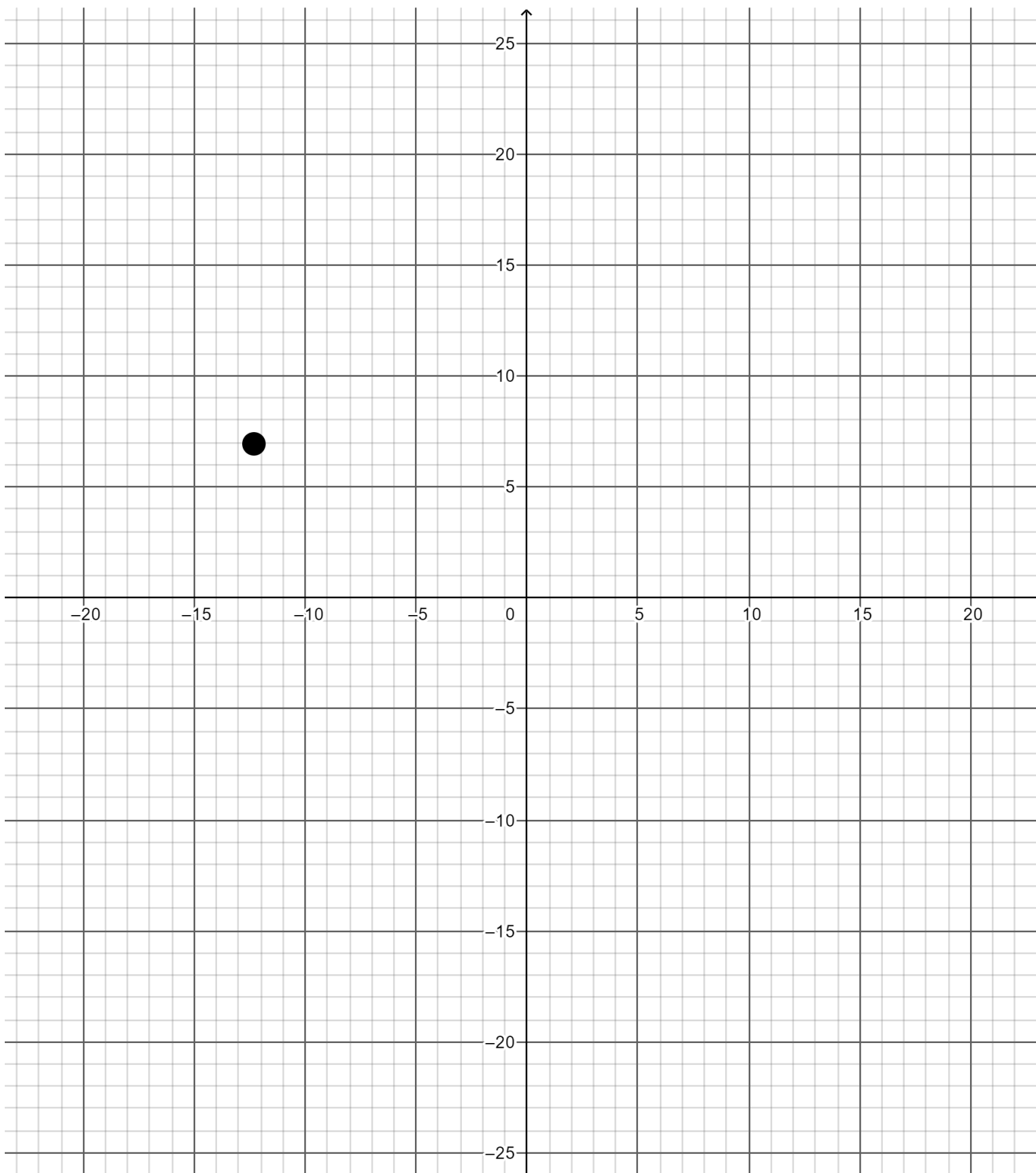
- PLACE** les points correspondants au flamant rose sur ce repère.
- RELIE** -les comme demandé.
- COLORIE** en utilisant du rose et du noir.



Ecureuil géométrique



- a) **PLACE** les points correspondants à l'écureuil sur ce repère.
- b) **RELIE** -les comme demandé
- c) **COLORIE** en utilisant de l'orange et du brun



Ecureuil géométrique



Voici les différents points te permettant de créer un écureuil.

BARRE-les au fur et à mesure que tu les places.

La queue

A (1 ; 10)

B (4 ; -1)

C (11 ; -8)

D (10 ; 0)

E (11 ; 10)

F (19 ; 20)

G (8 ; 20)

H (2 ; 17)



- **RELIE** les points dans l'ordre alphabétique pour fermer le polygone "queue"
- Ferme le polygone en **RELIANT** le point H et le point A.
- **COLORIE** en **brun** ce polygone

Le corps

I (1 ; 3)

J (-2 ; 4)

K (-6 ; 8)

L (-5 ; 13)

M (-6 ; 11)

N (-6 ; 12)

O (-10 ; 9)

P (-13 ; 8,5)

Q (-15 ; 6)

R (-16 ; 5)

S (-15,5 ; 3,5)

T (-12 ; 2)

U (-11,1)

V (-9 ; -3)

W (-8 ; -8)

X (-8 ; -12)

Y (-5 ; -14)

Z (-5 ; -15)

A1 (-12 ; -16)

B1 (4 ; -16)

C1 (5 ; - 15)



La patte avant

D1 (-8 ; 3)

E1 (-3 ; -1)

F1 (-17 ; 0)

G1 (-17 ; -1)

H1 (-13 ; -2)

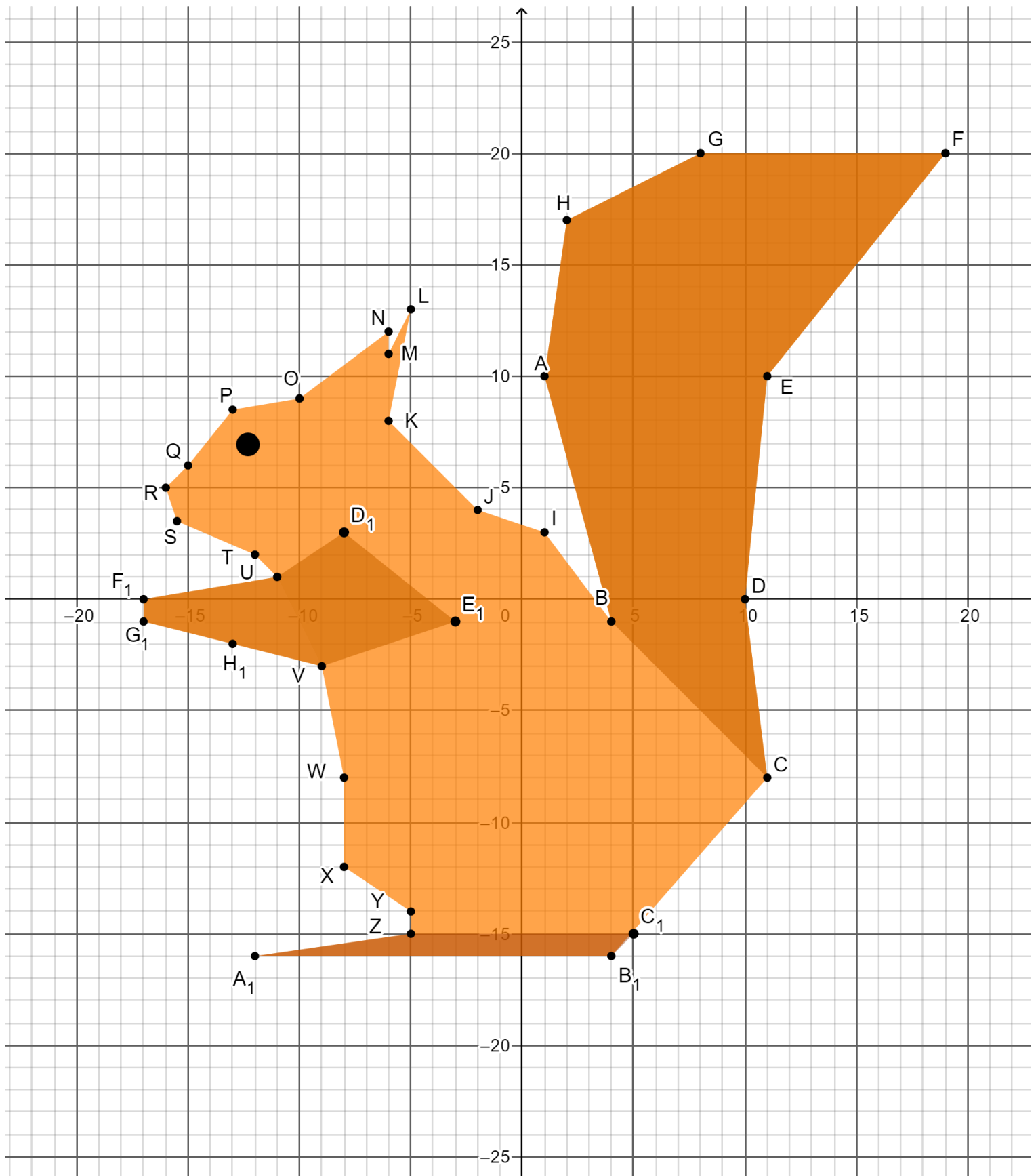


- **TRACE** le polygone D1 E1 V H1 G1 F1 U D1
- **COLORIE** en **brun** ce polygone.
- **TRACE** le polygone A1 B1 C1 Z
- **COLORIE** le en **brun**
- **RELIE** le point C1 à C puis relie le reste des points dans l'ordre alphabétique
- **COLORIE** en **orange** le polygone ainsi formé

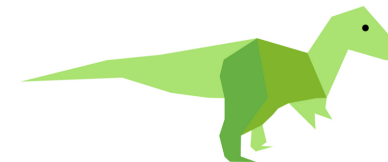
Ecureuil géométrique



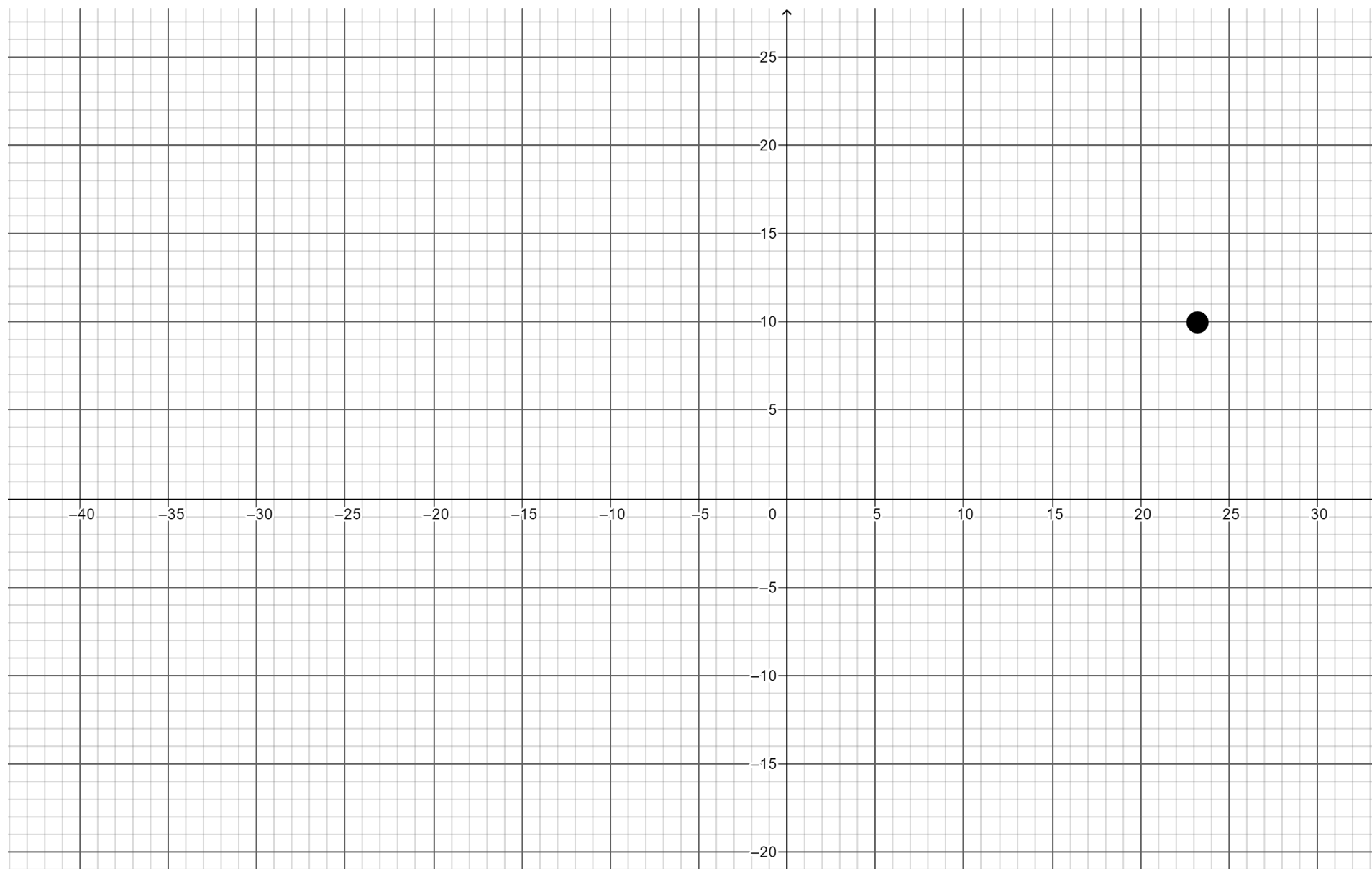
- PLACE** les points correspondants à l'écureuil sur ce repère.
- RELIE** -les dans l'ordre alphabétique.
- COLORIE** en utilisant de l'orange et du brun

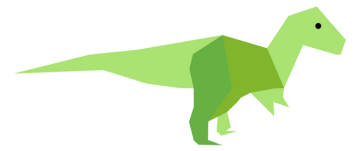


Dinosaure géométrique



- a) **PLACE** les points correspondants au dinosaure sur ce repère.
- b) **RELIE** -les comme demandé.
- c) **COLORIE** en utilisant des nuances de vert.





Voici les différents points te permettant de créer un dinosaure.

BARRE-les au fur et à mesure que tu les places.

Tout le dinosaure

A (16 ; -3)	M (-22 ; 0)	Y (2 ; -12)
B (20 ; 6)	N (-13 ; -2)	Z (3 ; -13)
C (27 ; 4)	O (-6 ; -3)	A1 (6 ; -12)
D (28 ; 4)	P (-3 ; -3)	B1 (4 ; -12)
E (29 ; 7)	Q (-3 ; -7)	C1 (5 ; -11)
F (23 ; 14)	R (-4 ; -10)	D1 (4 ; -8)
G (17 ; 12)	S (-3 ; -14)	E1 (6 ; -6)
H (13 ; 5)	T (-2 ; -15)	F1 (7 ; -5)
I (3 ; 8)	U (3 ; -15)	G1 (9 ; -4)
J (-15 ; 5)	V (0 ; -14)	H1 (14 ; -9)
K (-25 ; 4)	W (0 ; -10)	I1 (14 ; -6)
L (-42 ; 0)	X (2 ; -9)	J1 (17 ; -7)
		K1 (16 ; -5)

- **RELIE** les points dans l'ordre alphabétique et ferme le polygone en reliant le point K1 au point A

- **COLORIE** en **vert clair** ce polygone



Apportons du relief

- **PLACE** les points suivants :

L1 (14 ; -3)

M1 (5 ; -3)

N1 (-3 ; 4)

O1 (-4 ; -1)

- **RELIE** les points W M1 I N1 O1 P dans cet ordre

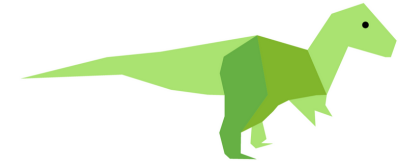
- **COLORIE** le polygone W M1 I N1 O1 P Q R S T U V en **vert foncé**



- **RELIE** les points H A L1 G1 dans cet ordre

- **COLORIE** le polygone A H I M1 W X D1 E1 F1 G1 L1 en **vert kaki**

Dinosaure géométrique



- PLACE** les points correspondants au dinosaure sur ce repère.
- RELIE** -les comme demandé.
- COLORIE** en utilisant des nuances de vert.

