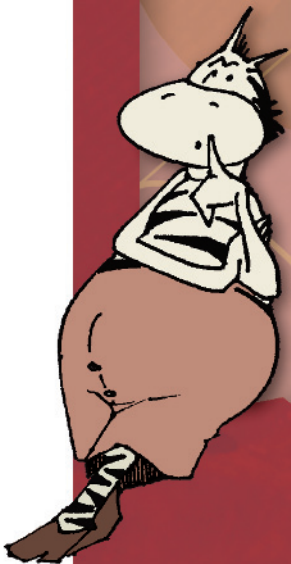


Les compétences en mathématique

# A la conquête des maths

Directeur de Collection  
Michel Roiseux

## Solides et Figures



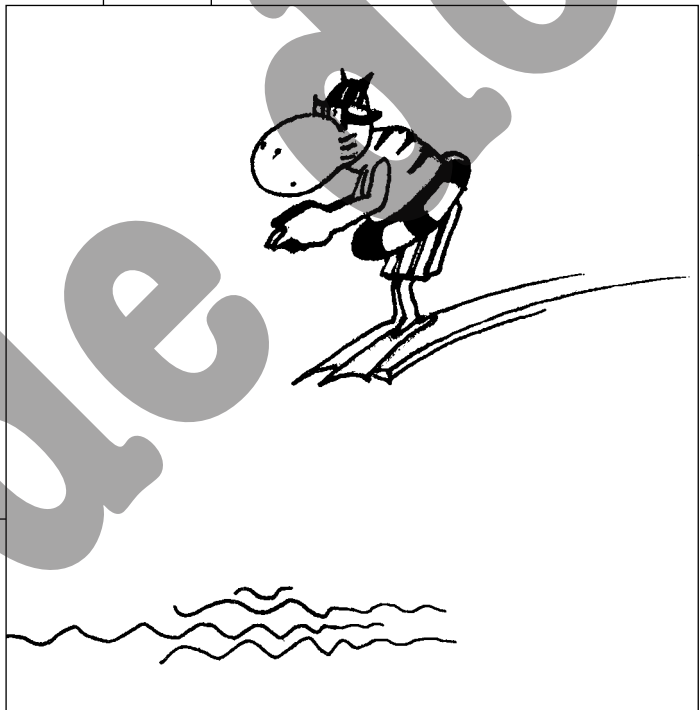
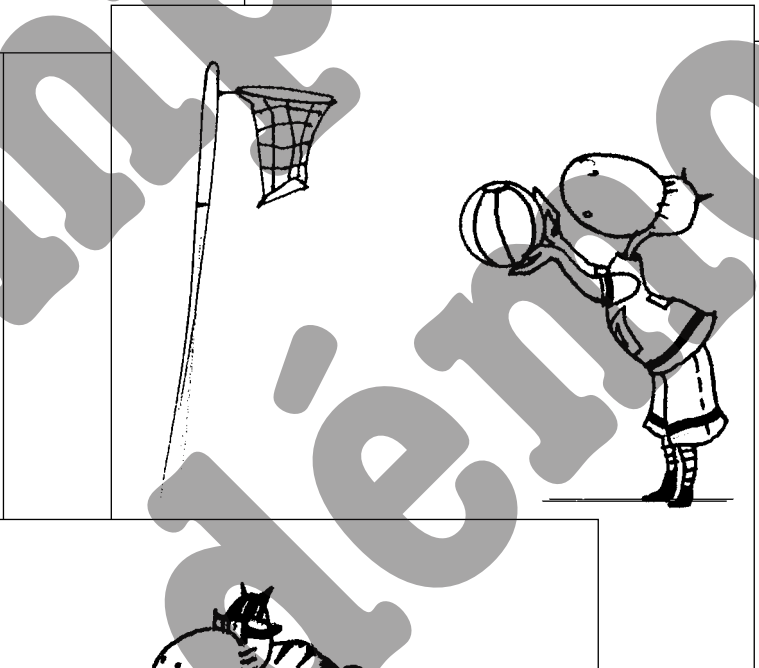
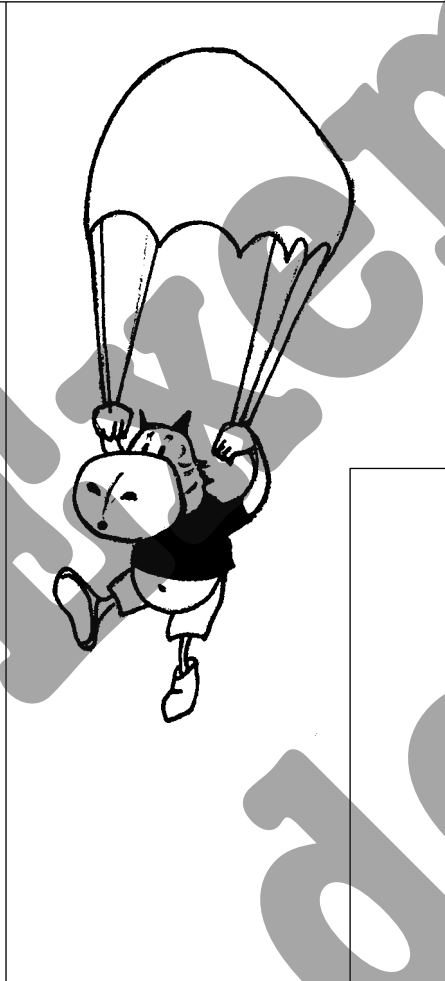
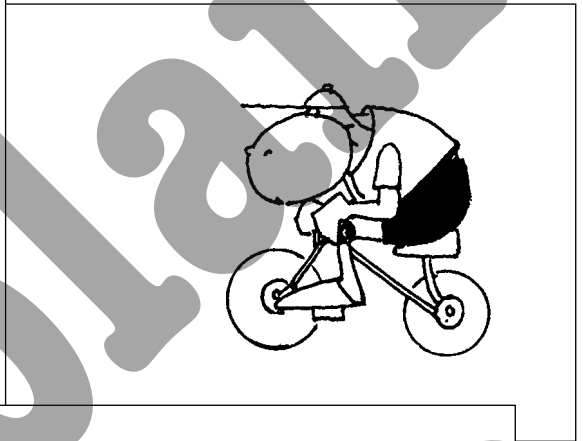
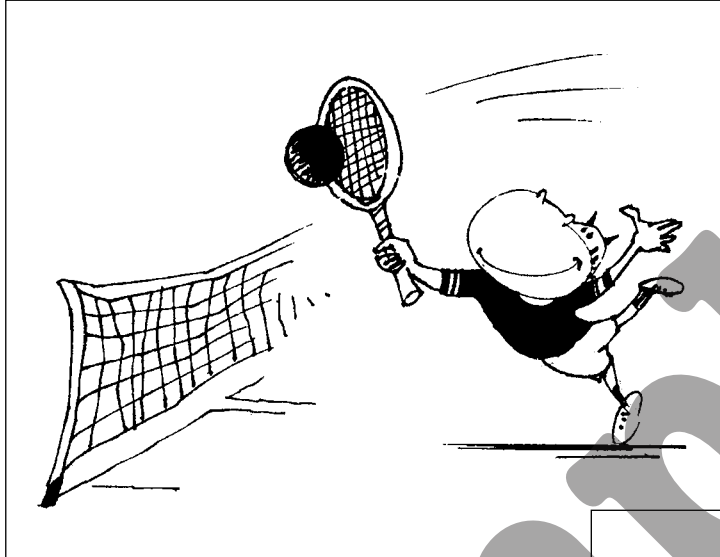
GAI SAVOIR

6-8 ans

J'apprends  
fiche 1

# Zabou bouge.

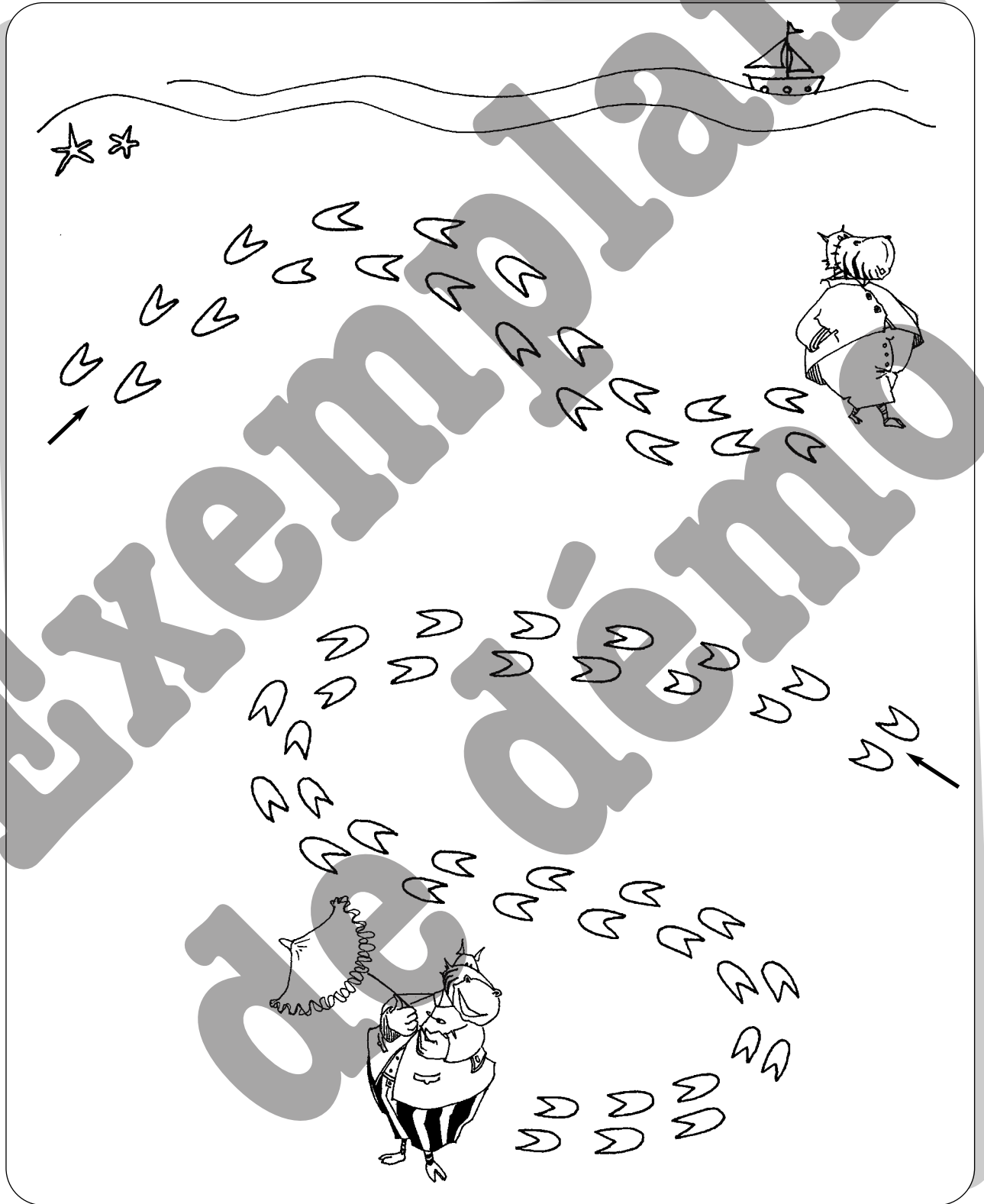
Observe les dessins suivants et trace les flèches pour montrer la direction (le sens).



J'apprends  
fiche 3

# Zabou à la mer

Zabou se promène au bord de la mer. Ses sabots laissent des traces dans le sable.  
Colorie en rouge celles laissées par son pied **droit** et  
en bleu celles laissées par son pied **gauche**.



# La classe de Zabou



**Entoure la bonne réponse.**

Tu écris avec la main **droite - gauche.**

Tu es donc **droitier - gaucher.**

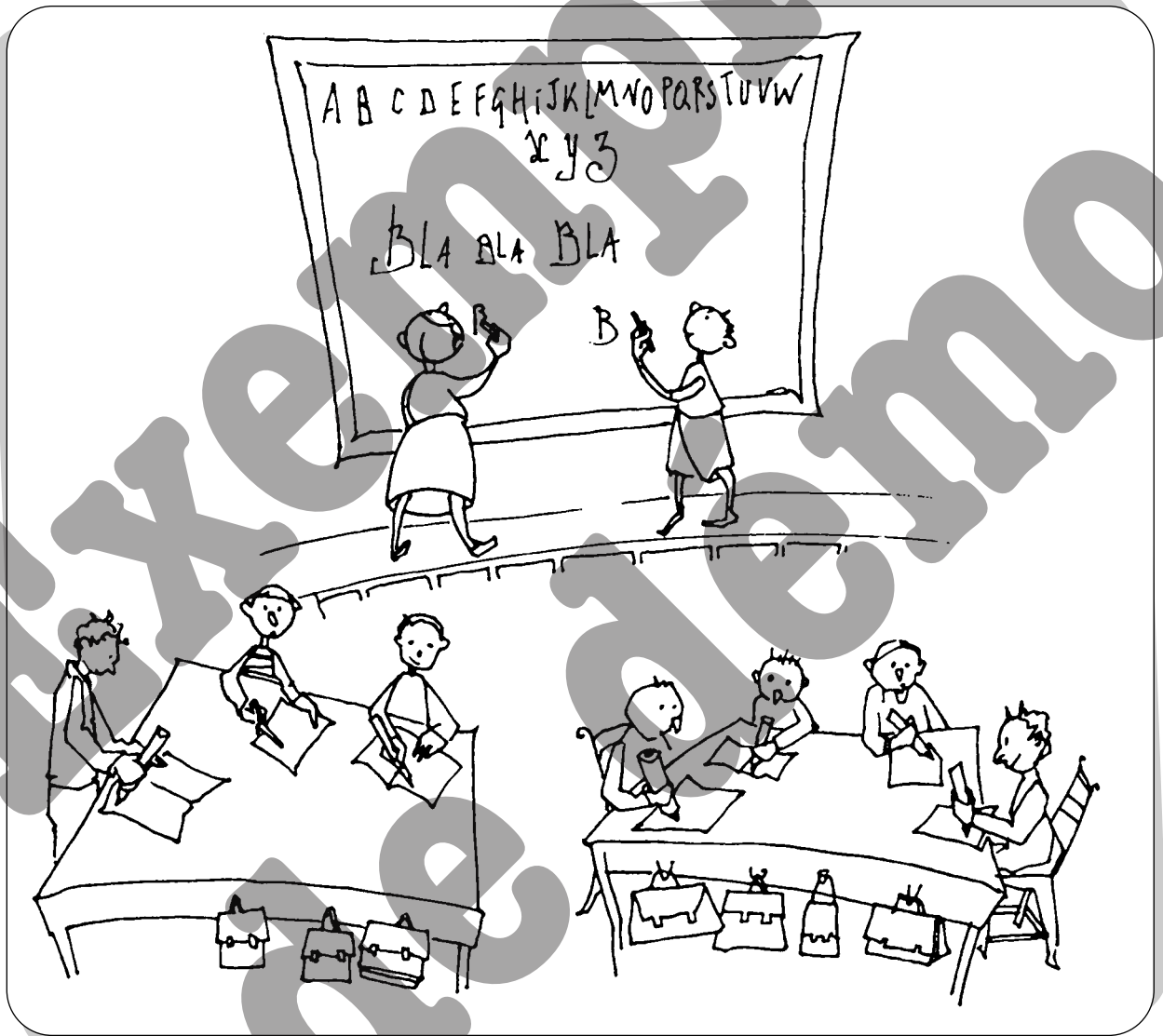


**Renseigne-toi.**

Ta classe compte \_\_\_\_\_ enfants : \_\_\_\_\_ **droitiers** et \_\_\_\_\_ **gauchers.**



Observe les élèves de cette classe. Colorie les **droitiers** en rouge et les **gauchers** en bleu.

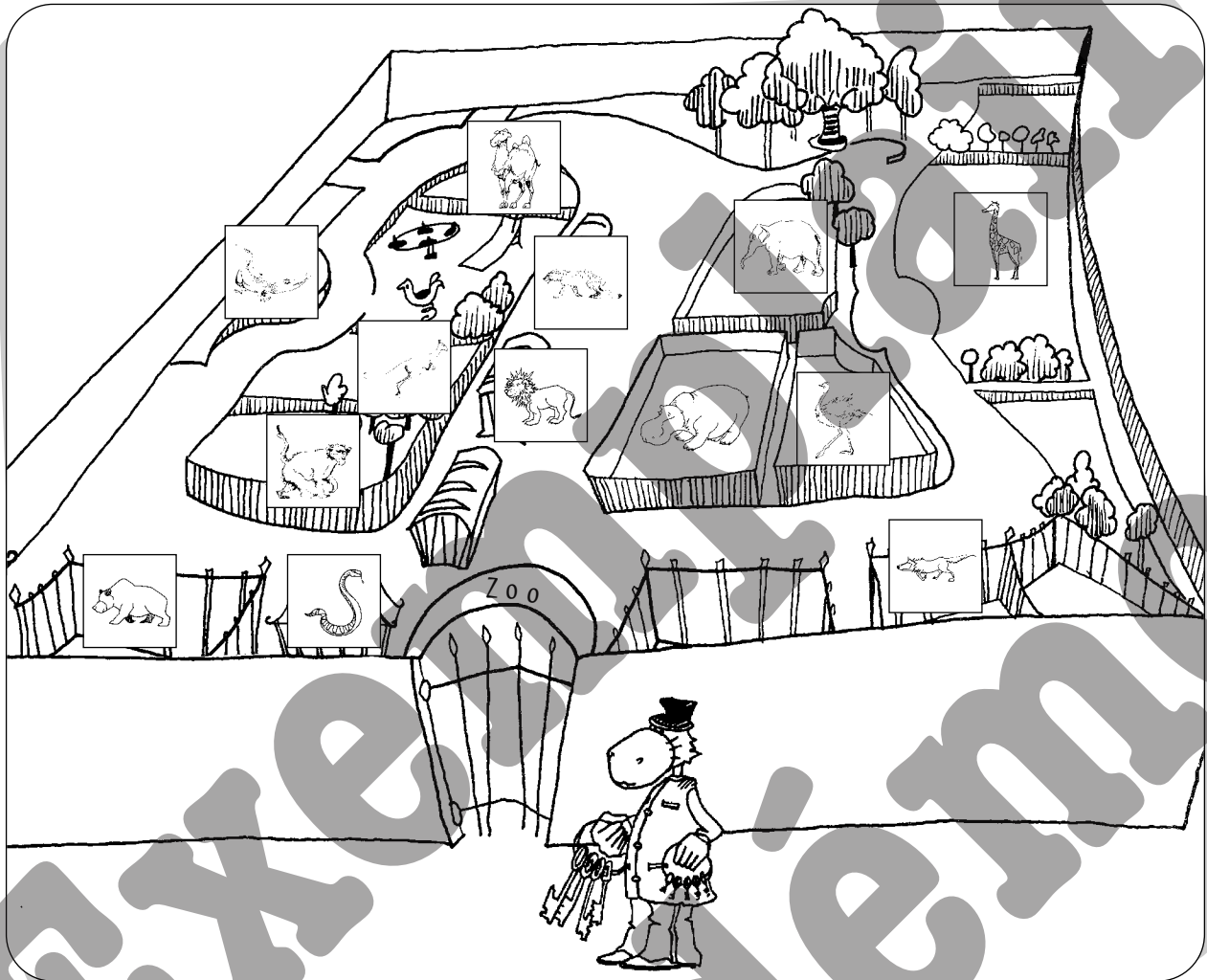


Ajoute un crayon vert à la **droite** de 2 enfants.

Un des enfants a une cicatrice sur la joue **gauche**. Dessine-la en bleu.

# Panique au zoo

**Les animaux se sont échappés du zoo . Aide Zabou à les réinstaller.  
Découpe les vignettes de l'annexe 1 et colle-les en respectant les consignes.**



**Reviens chaque fois à l'entrée du zoo qui est le point de départ.**

- **La girafe** : l'allée de droite, le 5<sup>ème</sup> emplacement à droite.
- **Le lion** : allée centrale, 2<sup>ème</sup> cage.
- **Le serpent** : allée de gauche, 1<sup>er</sup> emplacement à gauche.
- **Le tigre** : allée du milieu, dernière cage.
- **L'ours** : allée de gauche, 2<sup>ème</sup> emplacement à gauche.
- **Le loup** : allée de droite, cage du milieu.
- **L'éléphant** : allée du milieu, 2<sup>ème</sup> emplacement à droite.
- **Le singe** : allée de gauche, 1<sup>er</sup> emplacement à droite.
- **L'autruche** : allée de droite, l'emplacement en face du loup.
- **Le chameau** : au bout de l'allée centrale, à gauche, à côté de la plaine de jeux.
- **Le crocodile** : allée de gauche, l'emplacement en face de la plaine de jeux.
- **Le kangourou** : entre le singe et la plaine de jeux.
- **L'hippopotame** est resté dans son enclos. Ecris le chemin à suivre depuis l'entrée :

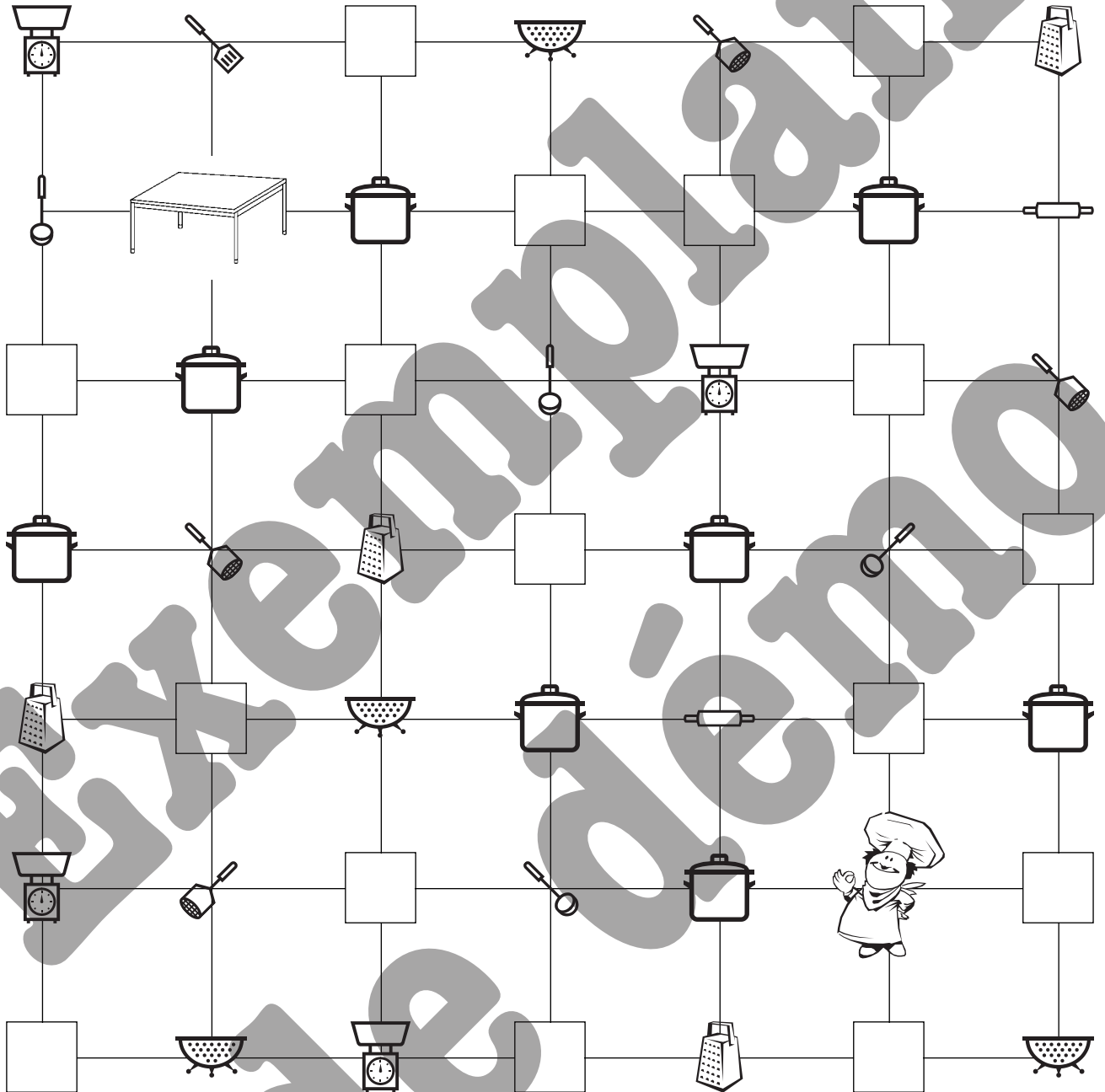
allée du milieu, 1<sup>er</sup> emplacement à droite ou allée de droite, 1<sup>er</sup> emplacement à gauche.

J'apprends  
fiche 16

# Au fourneau !

**Le cuisinier doit rassembler 5 ustensiles différents afin de préparer le dîner, puis les déposer sur la table.**

**Essaie que son trajet soit le plus court possible. Pour t'aider, colorie les 5 ustensiles.**

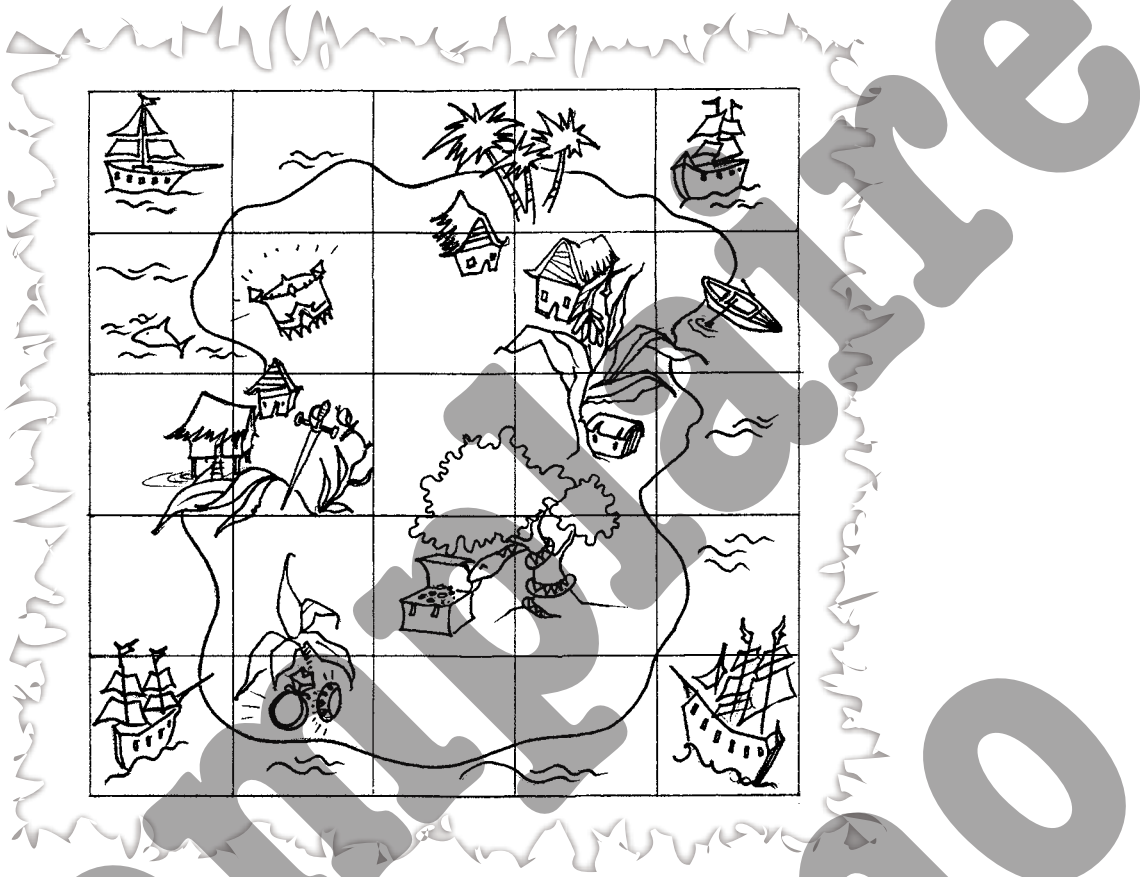


**Décris le trajet en utilisant les flèches** ← ↑ → ↓ .

									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Compare avec ton voisin. Qui a le trajet le plus court ?**

# La carte aux trésors



- Colorie le bateau **supérieur droit** en rouge.
- Colorie le bateau **supérieur gauche** en bleu.
- Colorie le bateau **inférieur droit** en jaune.
- Colorie le bateau **inférieur gauche** en vert.

- 1er trésor** - Pars du bateau rouge et suis le trajet suivant :  
 ← ← ← ↓ ↓ ↓ →  
 Colorie en rouge la case dans laquelle se trouve le trésor.
- 2ème trésor** - Pars du bateau jaune et suis le trajet suivant :  
 ↑ ← ↑ ← ↑ ↑ → ↓ ↓  
 Colorie en jaune la case dans laquelle se trouve le trésor.
- 3ème trésor** - Pars du bateau bleu et suis le trajet suivant :  
 → → ↓ ← ↓ → ↓ ← ↓  
 Colorie en bleu la case dans laquelle se trouve le trésor.
- 4ème trésor** - Pars du bateau vert et suis le trajet suivant :  
 → → → → ↑ ↑ ↑ ← ← ← ↓  
 Colorie en vert la case dans laquelle se trouve le trésor.

**Complète.** Tu pars du bateau vert. Continue le trajet qui te conduit à la barque.  
 ↑ \_\_\_\_\_

**Invente.** Tu pars du bateau \_\_\_\_\_ . Crée un trajet.

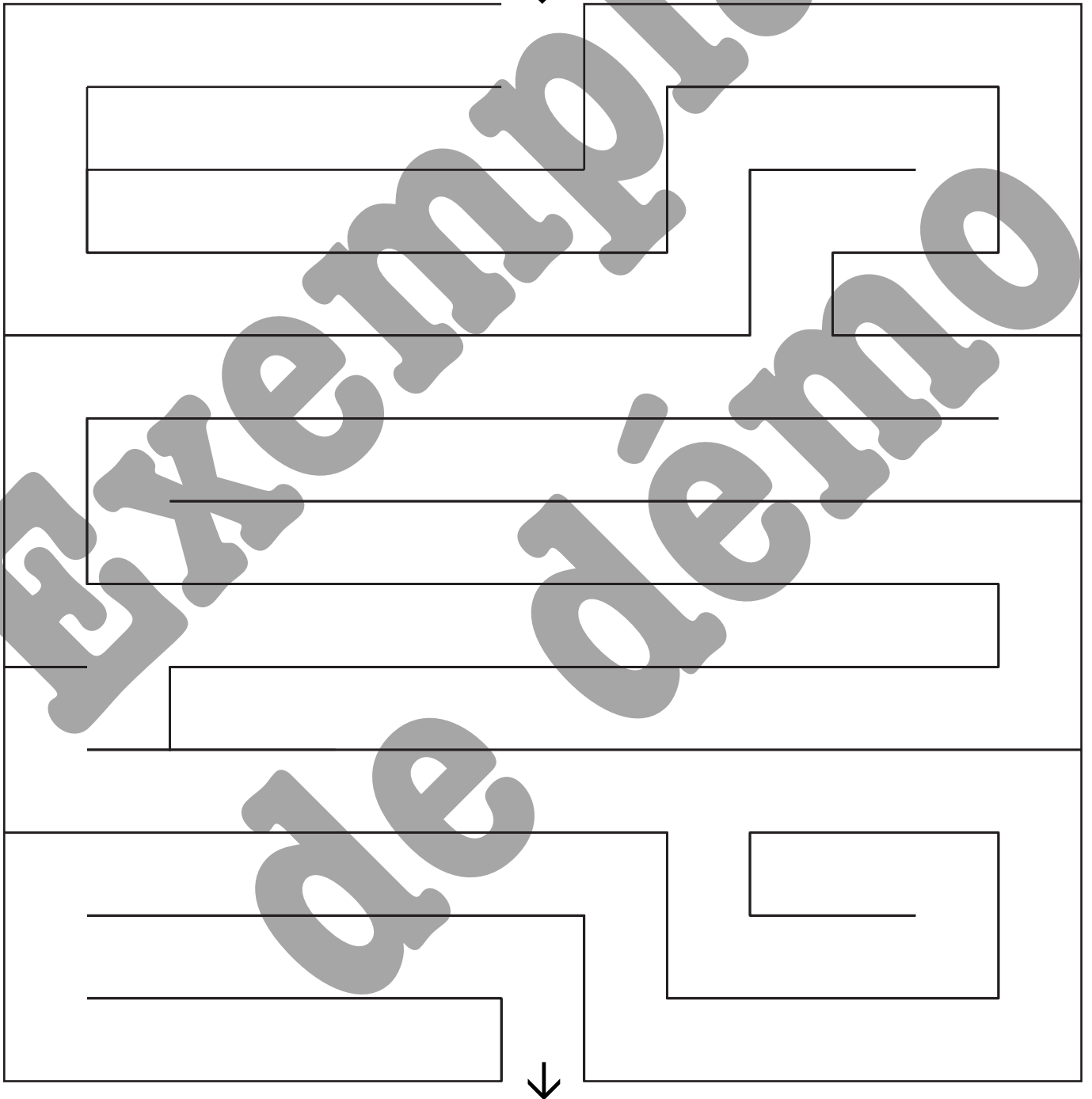
\_\_\_\_\_

Colorie en orange la case dans laquelle tu arrives.

J'apprends  
fiche 22

# Vivement la sortie !

**Observe ce labyrinthe et essaie de trouver le trajet qui conduira Zabou à la sortie.**  
**Lorsque tu as trouvé, trace le parcours avec un crayon de couleur.**





J'apprends  
fiche 47

# Le dé de Dédé



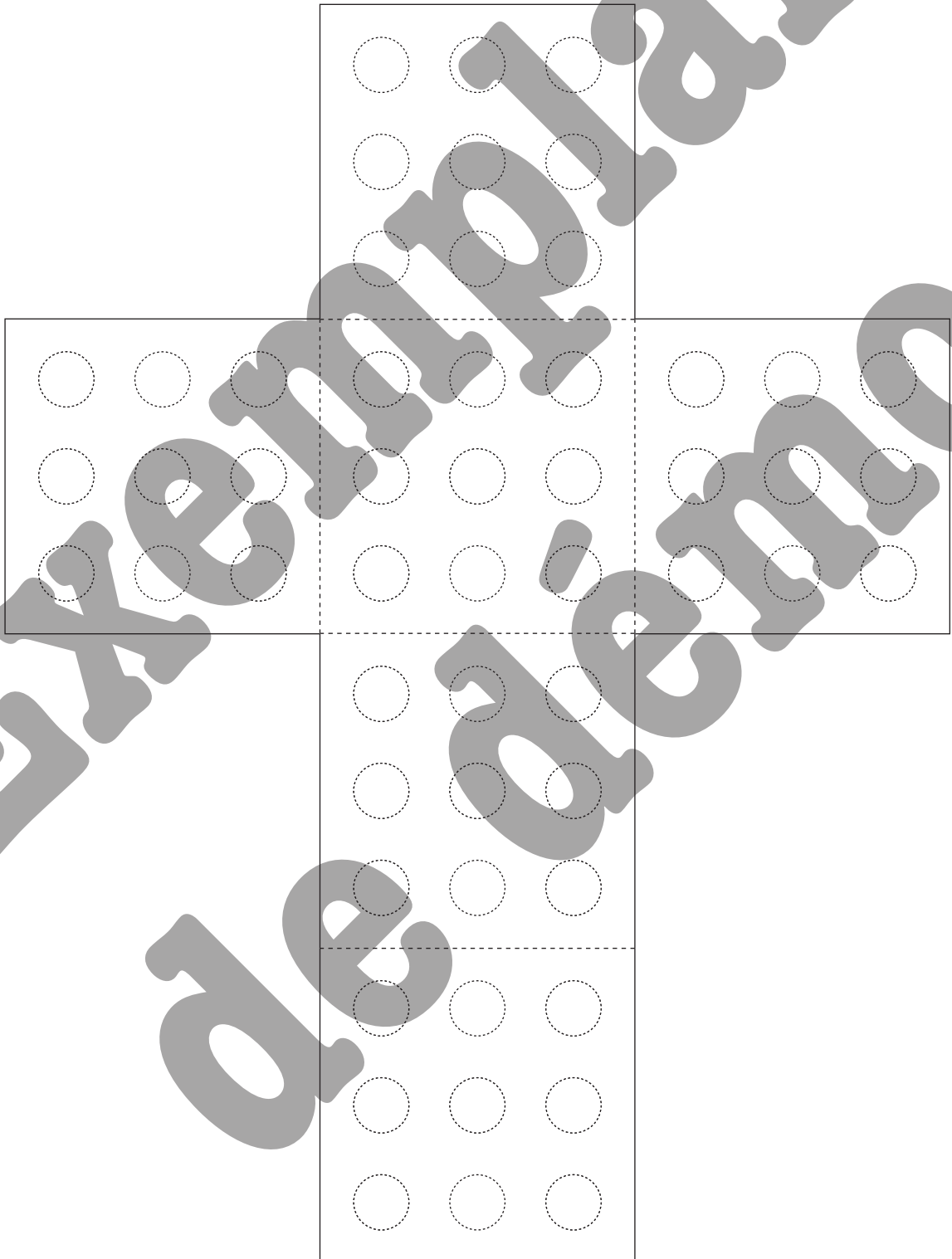
**Observe un dé de ta classe puis fabriques-en un pour jouer.**

**Découpe en suivant les lignes continues.**

**Plie selon les pointillés.**

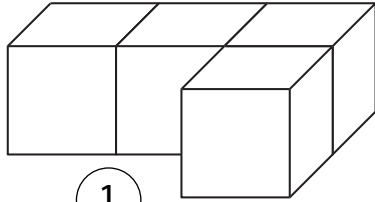
**Colle les arêtes avec du papier collant.**

**Colorie les points de ton cube comme sur le dé de la classe.**

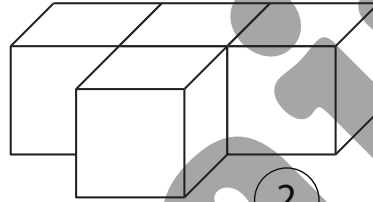


# Assemblages

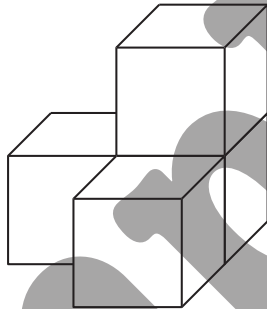
**Avec des cubes à emboîter, construis les 4 pièces ci-dessous.**



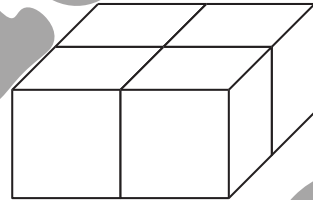
1



2

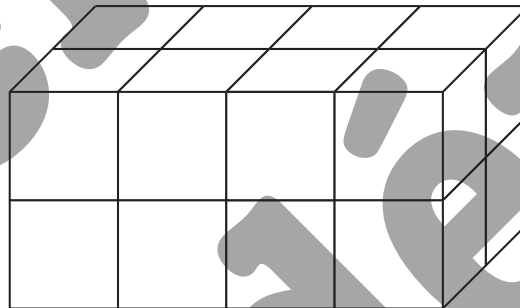


3

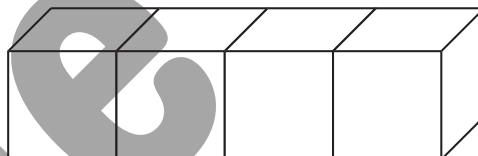


4

**Utilise ces 4 pièces pour former ce parallépipède rectangle.**



**Remplace la pièce n°4 par celle-ci.**



**Peux-tu encore reformer le parallépipède rectangle ? \_\_\_\_\_**

**Les pièces de départ ont été construites à partir de 4 cubes.**

**Construis d'autres pièces de 4 cubes.**

**Tu en as trouvé \_\_\_\_\_ .**

**Compare avec tes camarades.**

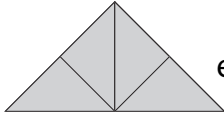
# Triangulus

Retrouve et colorie le plus grand nombre de surfaces différentes composées de 4 triangles.

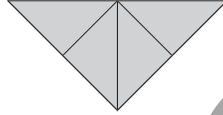
**Les triangles doivent se toucher au moins par un côté.**

**Utilise les triangles de l'annexe 1.**

Attention :



est le même que

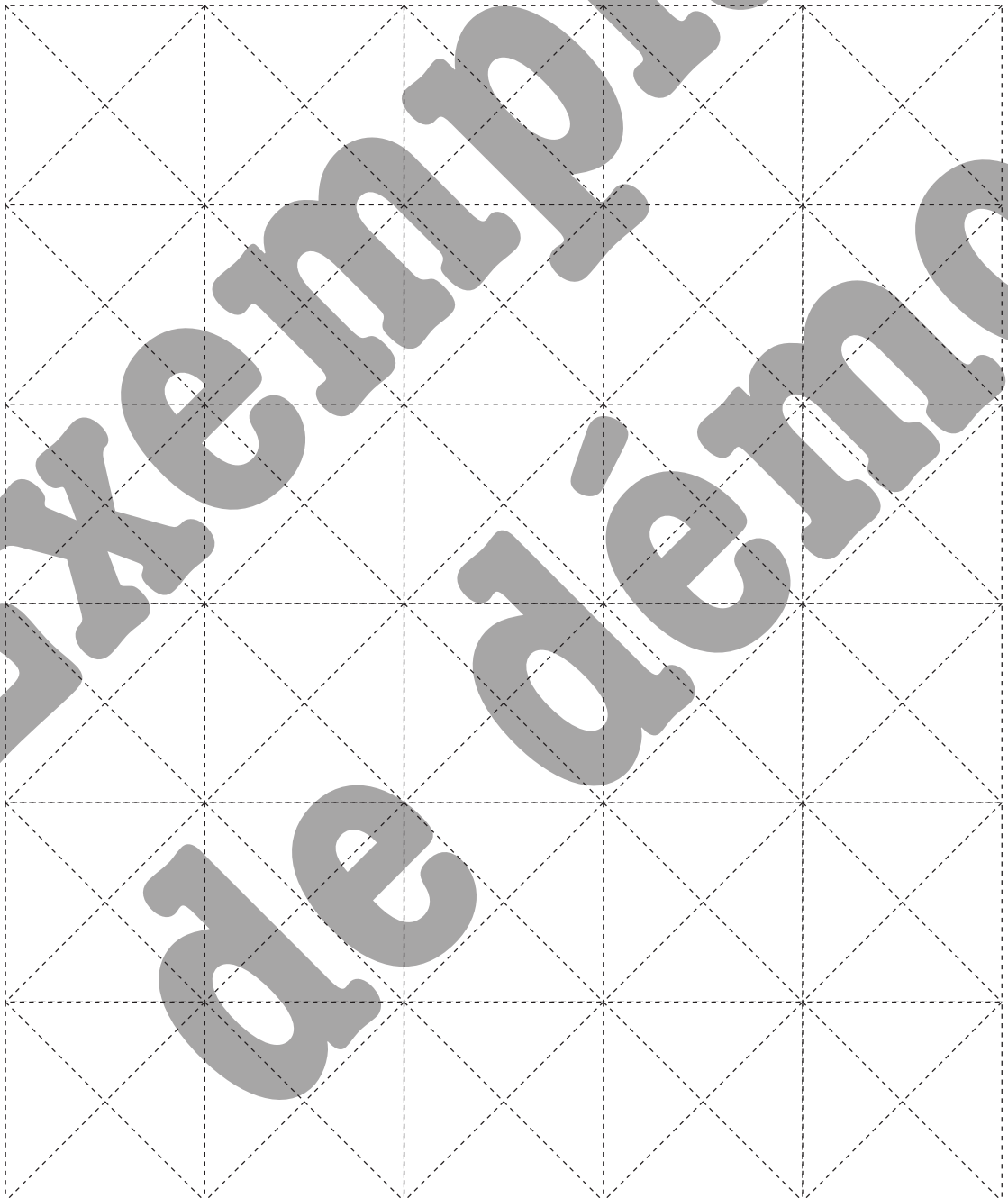


ou que



J'ai trouvé \_\_\_\_\_ surfaces différentes ?

Compare avec tes camarades.



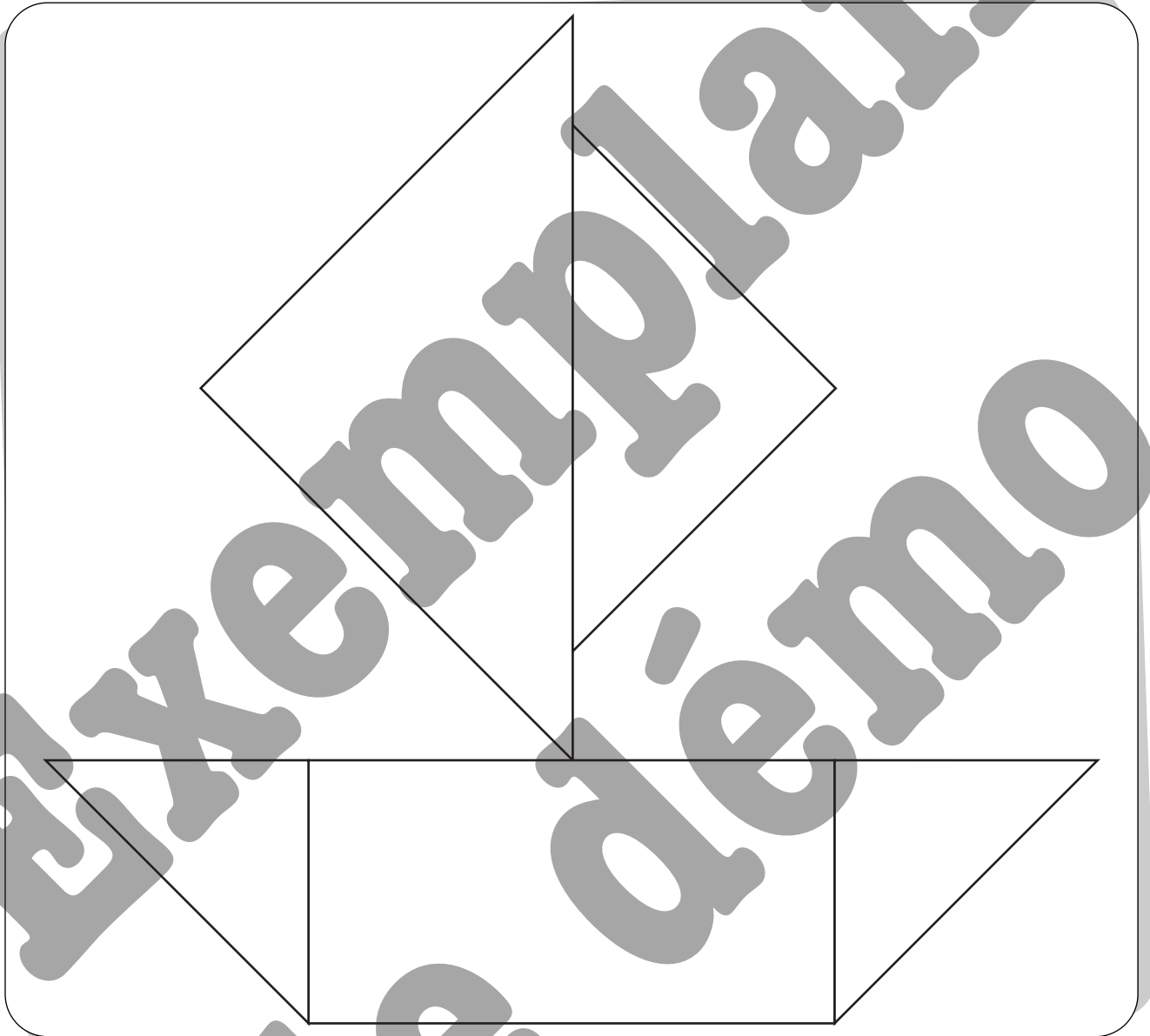
J'apprends  
fiche 50

# Il était un petit navire.

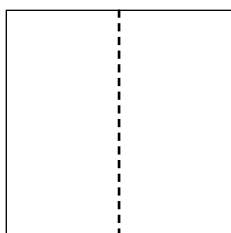
**Prends 5 feuilles carrées de 8 cm de côté.**

**Plie-les afin de construire les surfaces nécessaires pour réaliser ce bateau.  
Fais le moins de plis possible.**

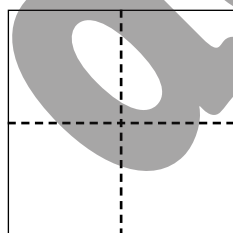
**Colle les feuilles obtenues.**



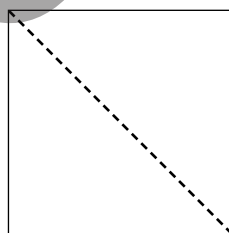
Pour t'aider, voici différents pliages réalisés.



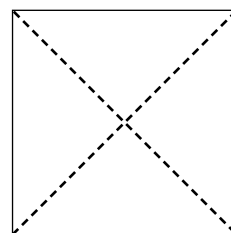
selon  
une médiane



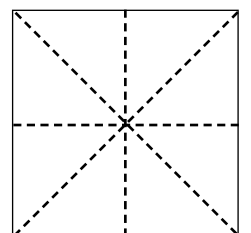
selon  
les 2 médianes



selon  
une diagonale



selon  
les 2 diagonales



selon les médianes  
et les diagonales

J'apprends  
fiche 53

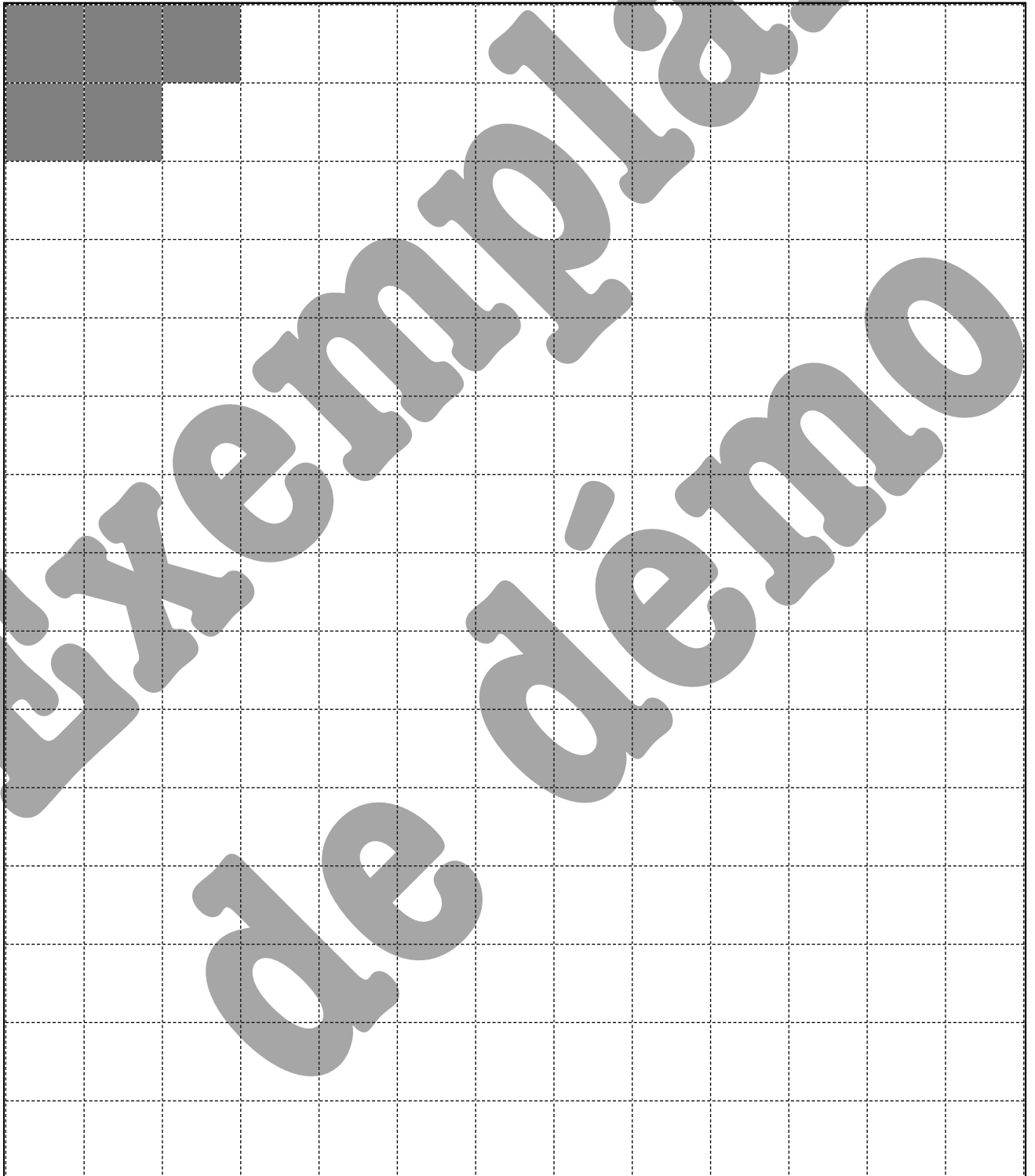
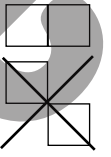
# Pentaminos

Un pentamino est une figure formée de 5 carrés **qui se touchent au moins par un côté.**

Colorie tous les pentaminos différents qui existent. Utilise différentes couleurs.

Lorsque tu penses avoir terminé ta recherche, découpe-les et superpose-les pour vérifier qu'ils sont tous différents.

J'en ai trouvé \_\_\_\_\_. Compare avec tes camarades.



J'apprends  
fiche 61

# Miroir, oh mon miroir !

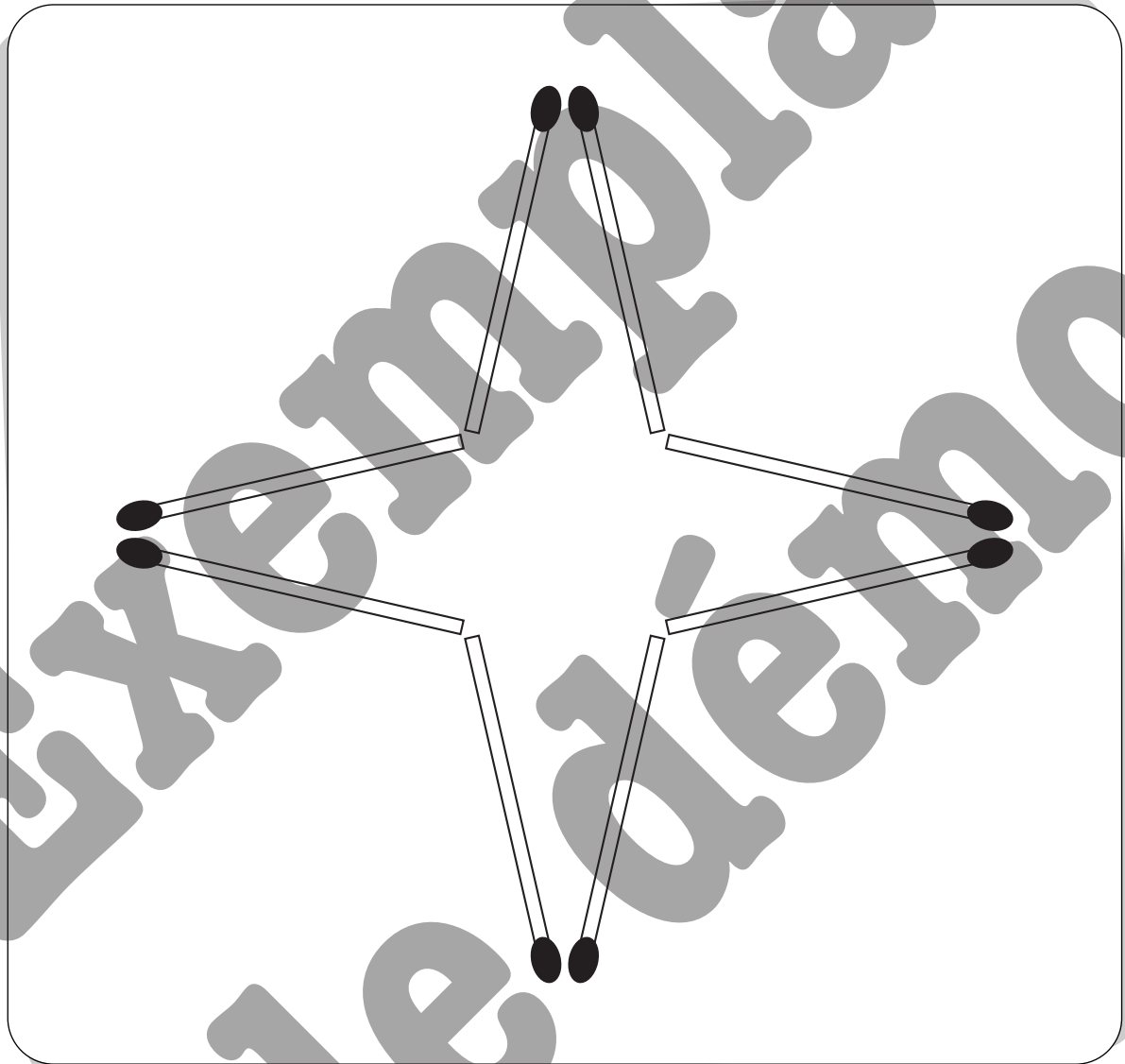
Où placerais-tu le miroir debout pour qu'on voie toujours le même nombre d'allumettes placées en étoile ?

Pour vérifier, tu dois compter les allumettes de la feuille et celles du miroir.

Trace une ligne qui marque chaque emplacement du miroir.

Tu en as trouvé \_\_\_\_\_ .

Compare avec tes amis.

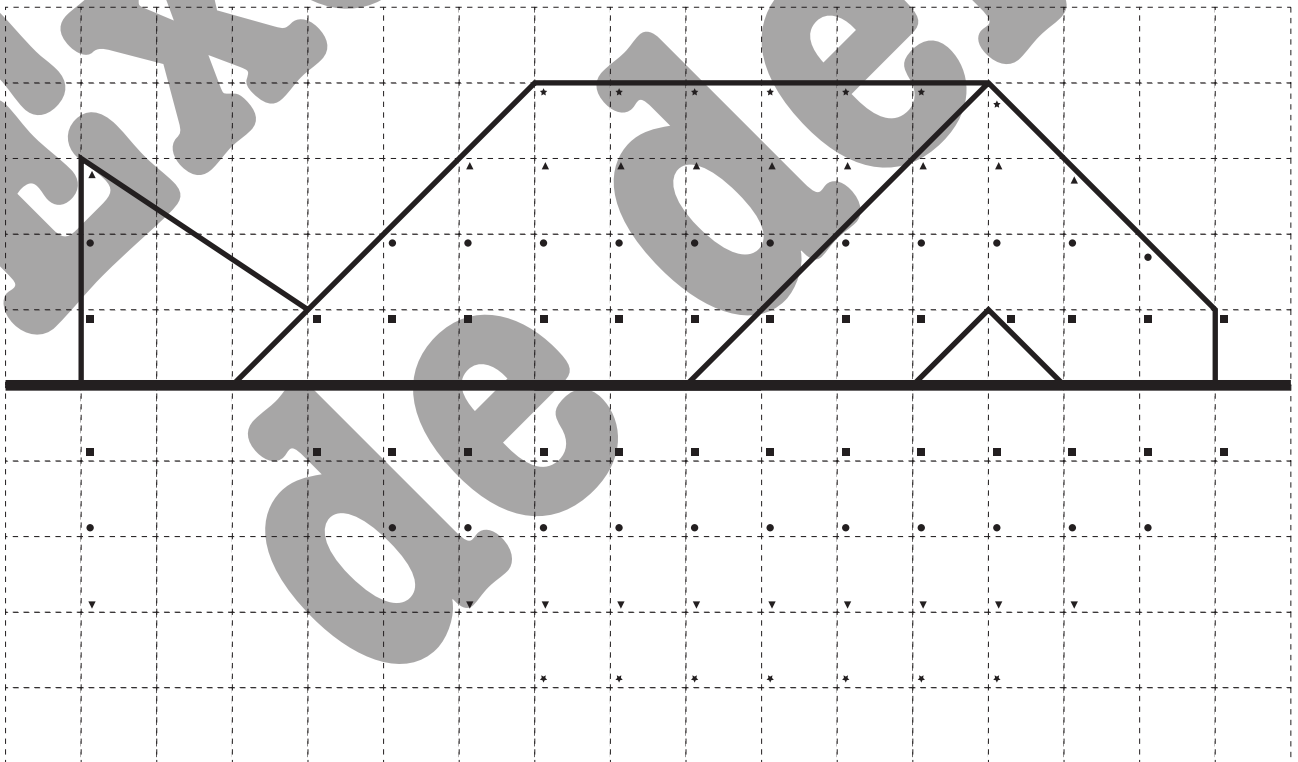
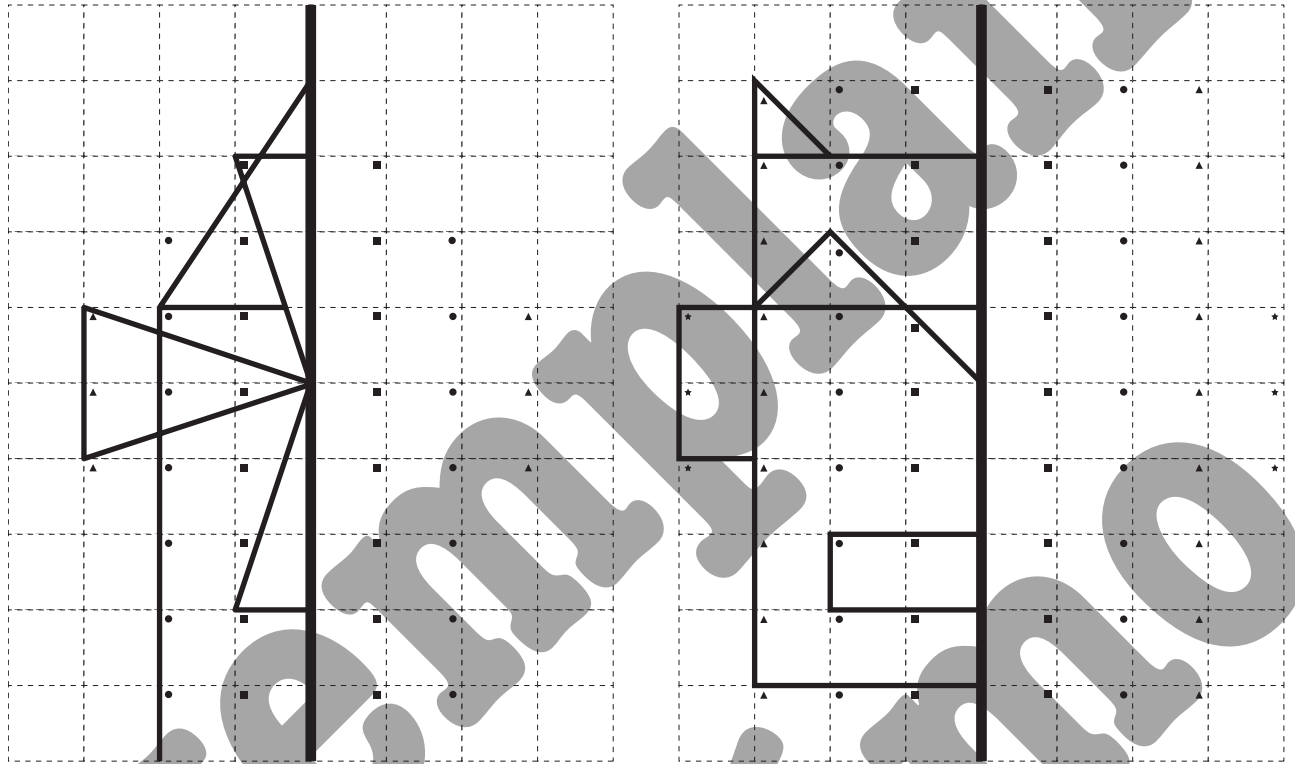


Chaque ligne qui marque l'emplacement du miroir est un **axe de symétrie**.

J'apprends  
fiche 62

# Dessine ma moitié.

Chaque dessin a été commencé.  
Termine-le en respectant la symétrie.  
Aide-toi des signes placés dans les cases.



# Quadri-symo

**Activité à réaliser par groupe de 4.**

**Dans le premier cadre, colorie 5 bâtonnets de ton choix.**

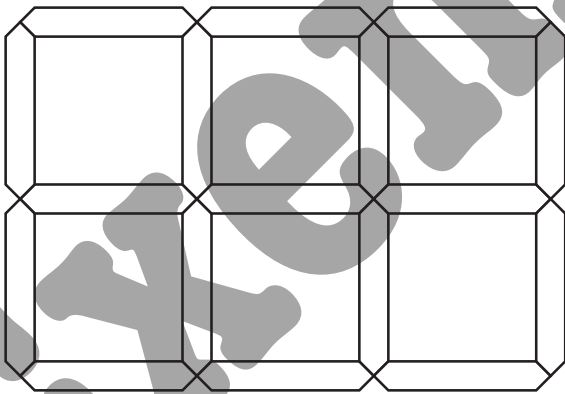
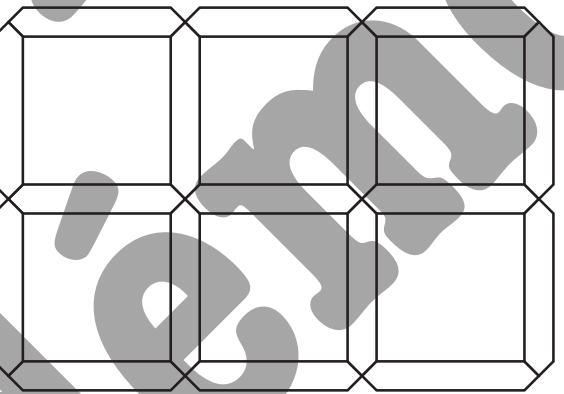
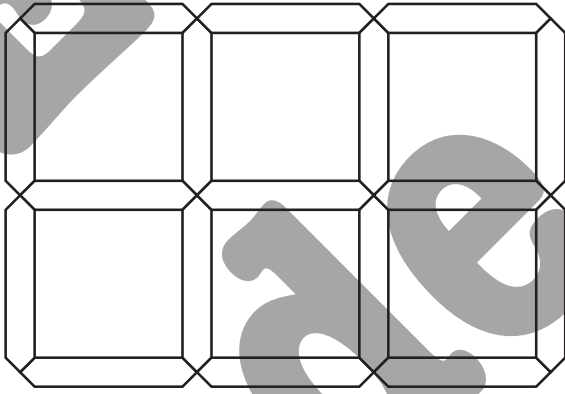
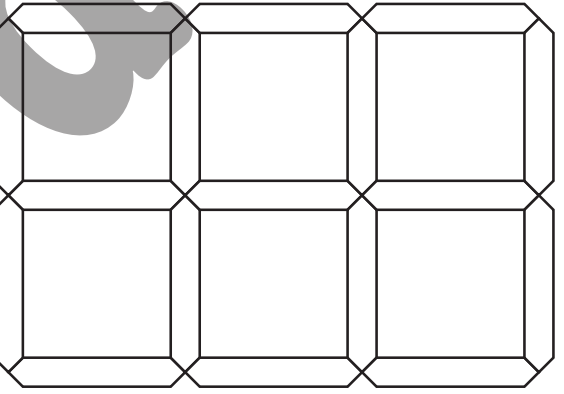
**Ecris ton nom dans la case A.**

**Echange ta feuille avec un autre enfant et reproduis son dessin par symétrie dans le deuxième cadre. Ecris ton nom dans la case B.**

**Si tu éprouves des difficultés, aide-toi d'un miroir.**

**Echange à nouveau la feuille avec un autre enfant et recommence ainsi pour le troisième cadre puis pour le dernier.**

**L'élève qui a écrit son nom dans la case A corrige le travail.**

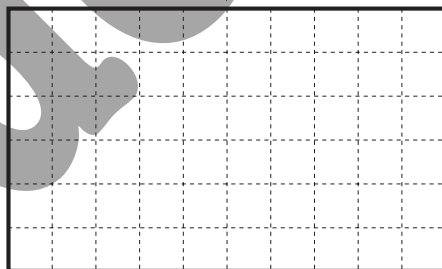
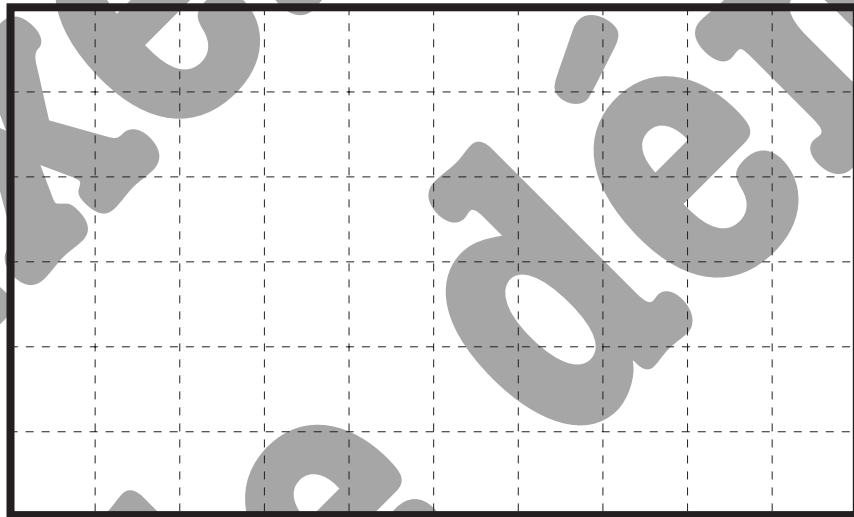
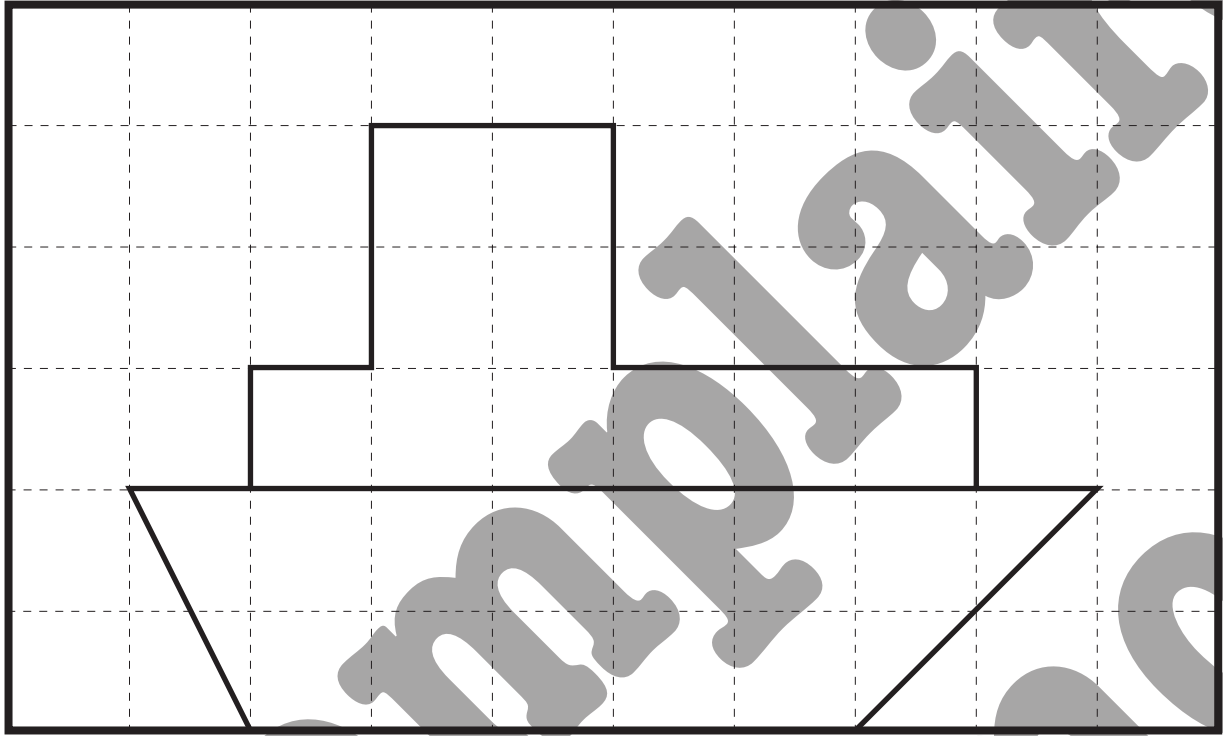
A :	B :
1 	2 
4 	3 
D :	C :



J'apprends  
fiche 72

# Chérie, j'ai rétréci le bateau !

**Reproduis ce dessin en le réduisant.**

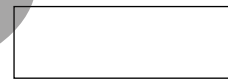
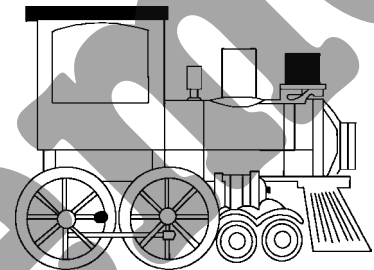
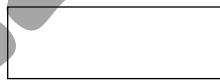
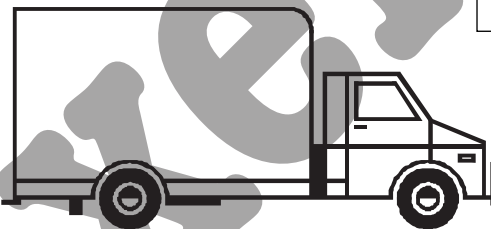
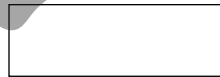
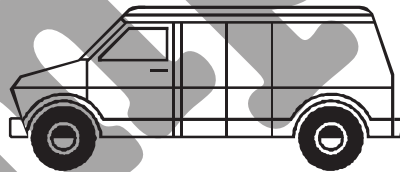
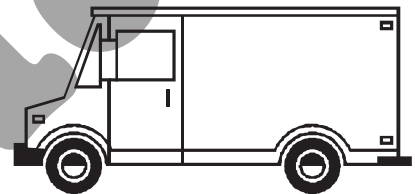
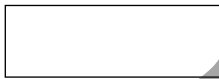
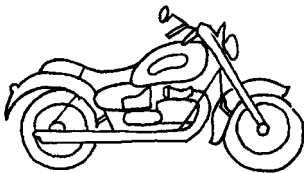


Je m'exerce  
fiche 1

# Locomotion

**Tous ces véhicules avancent.**

**Dessine une flèche sous chacun d'eux pour indiquer la direction. Colorie les véhicules.**



Je m'exerce  
fiche 11

# En promenade

**Où va Zabou ? Colorie son parcours en jaune.**

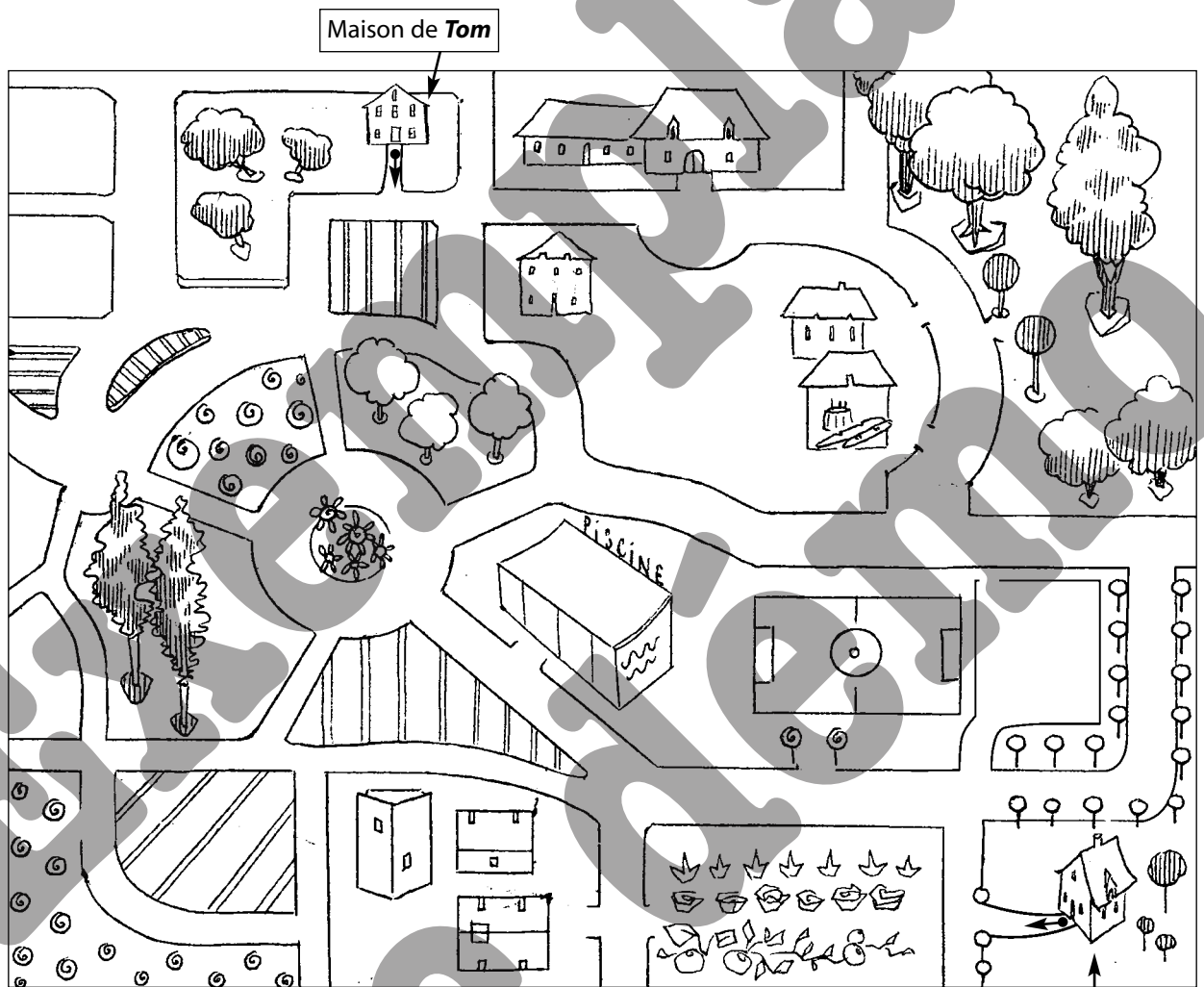
Il sort de chez lui et prend **à droite**.

Au premier croisement, il tourne **à droite** et suit la route arborée jusqu'au bout.

A ce carrefour, il prend **à gauche**.

Il tourne dans la première rue **à droite**

et s'arrête à la première maison pour \_\_\_\_\_ .



Maison de Zabou

**Où va Tom ? Colorie son parcours en bleu.**

Il sort de chez lui et prend **à gauche**.

Au carrefour, il tourne **à droite**.

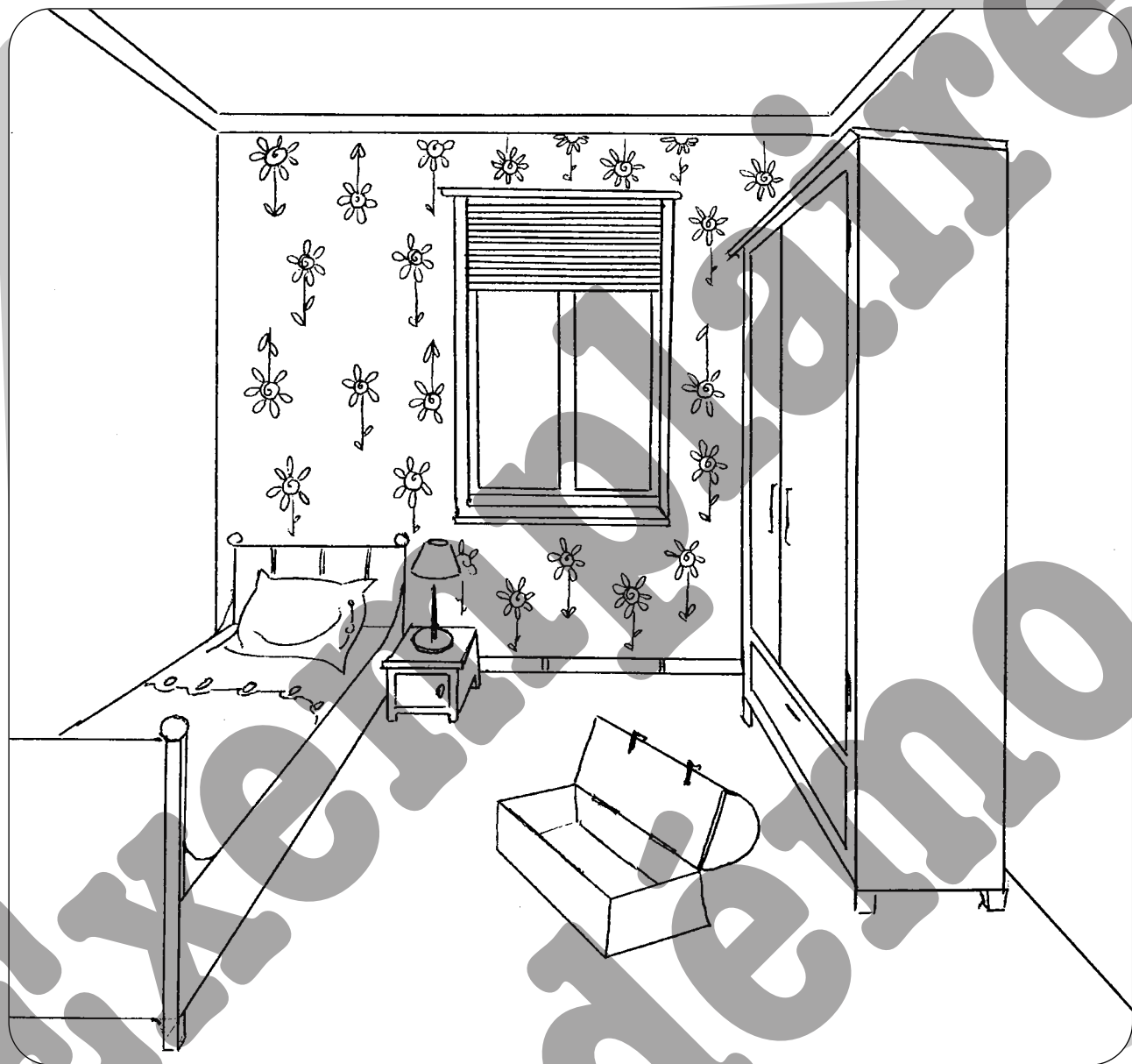
Au bout de la rue, il tourne **à gauche**.

Il prend la première rue **à droite** jusqu'au rond-point.

Là, il tourne **à gauche** et prend la première rue **à gauche**.

Il entre dans le grand bâtiment pour \_\_\_\_\_ .

# La chambre de Zabou



**Découpe les différents éléments de l'annexe 5 et colle-les en respectant l'ordre des consignes :**

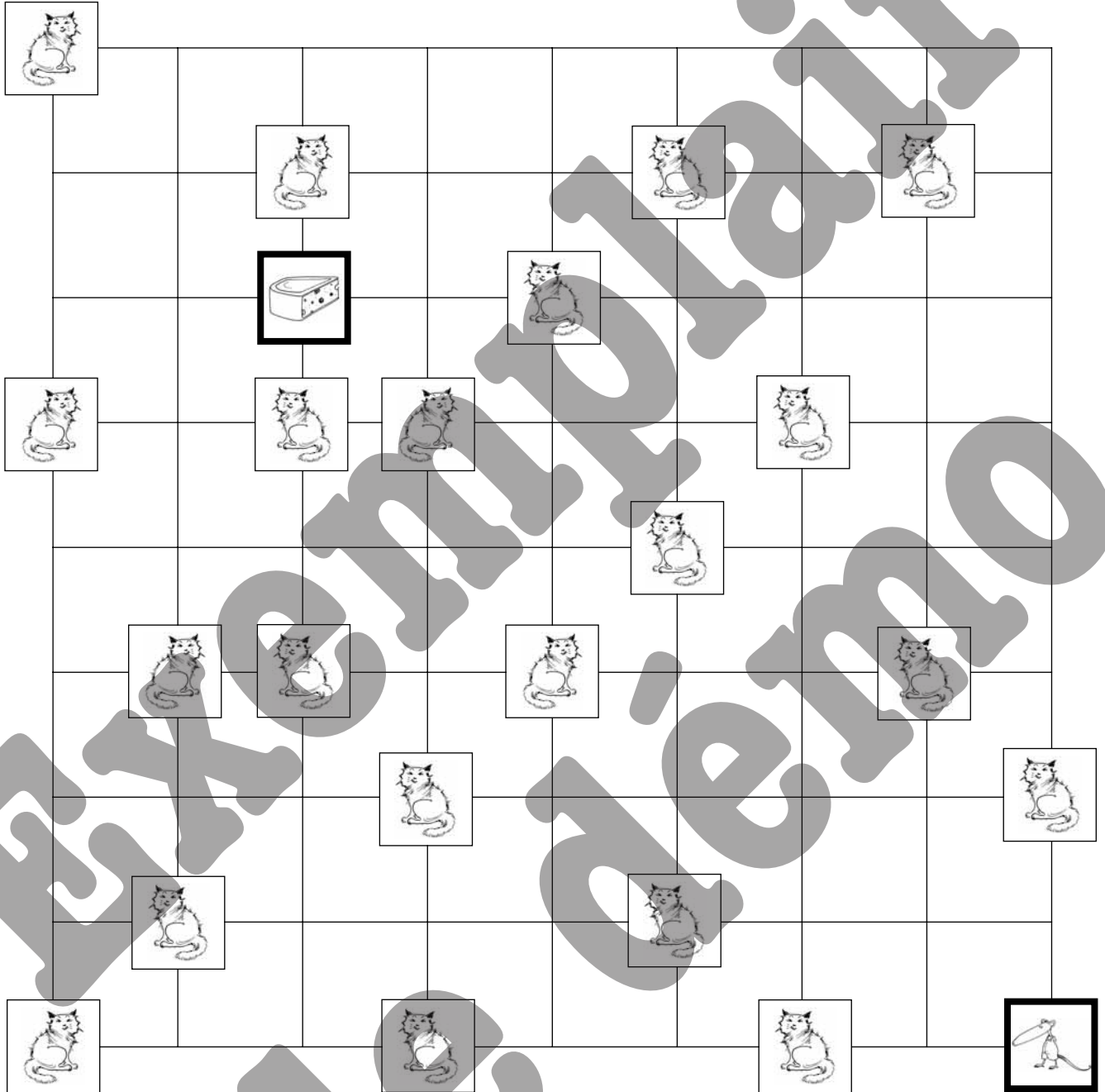
- le camion est **dans** le coffre à jouets,
- le ballon est **au-dessus** de l'armoire,
- le tapis est **à droite** du lit,
- le cadre est **sur** le mur de droite,
- le poster est **sur** le mur de gauche,
- les pantoufles sont **entre** le coffre et l'armoire,
- la toupie est **à l'extérieur** du coffre,
- la poupée est **sous** la fenêtre,
- le livre est **sur** le lit,
- le jeu de société est **devant** le coffre.

Je m'exerce  
fiche 27


# Le chat et la souris

**La souris aimerait manger le fromage mais le chat surveille.**

**Aide-la et dessine le trajet qu'elle doit emprunter en se déplaçant sur les lignes du quadrillage.**



**Code ton trajet et dessine le fromage dans la bonne case.**

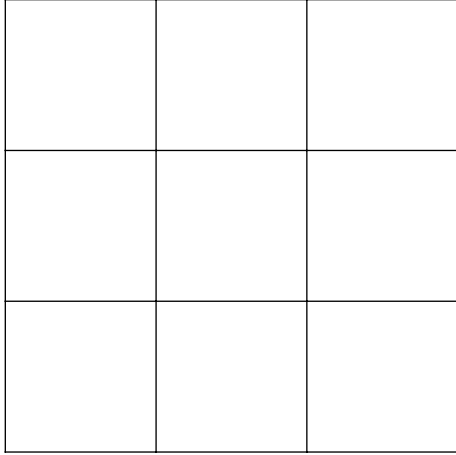
																			

**Recherche d'autres chemins que la souris pourrait emprunter.  
Utilise une couleur différente pour chaque chemin trouvé.**

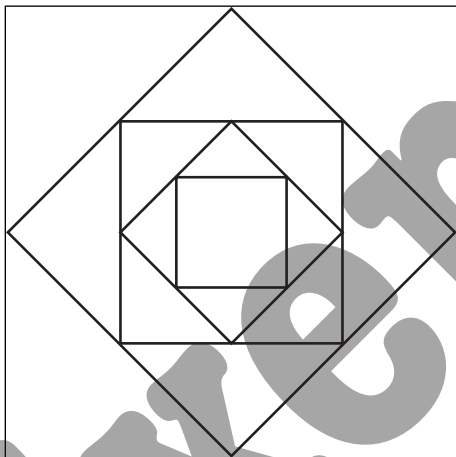
Je m'exerce  
fiche 61

# Cache-cache

Observe.

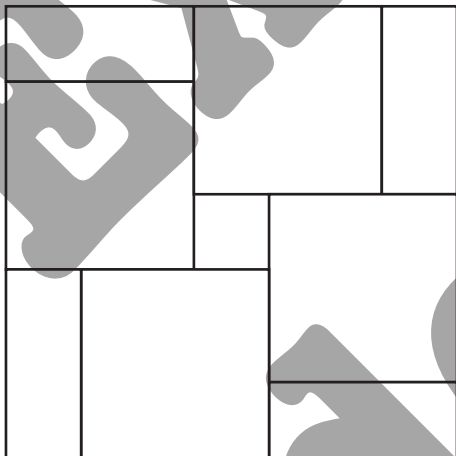


Combien y a-t-il de **carrés** ? \_\_\_\_\_



Combien y a-t-il de **carrés** ? \_\_\_\_\_

De **triangles** ? \_\_\_\_\_



Combien y a-t-il de **carrés** ? \_\_\_\_\_

De **rectangles** ? \_\_\_\_\_

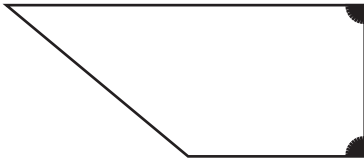
**Compare tes réponses avec tes camarades.  
Avez-vous trouvé le même nombre chaque fois ?  
Discutez-en.**

Je m'exerce  
fiche 66

# Amplitude

**Fabrique une équerre en papier.**

**Retrouve tous les angles droits de ces surfaces et colorie-les.**



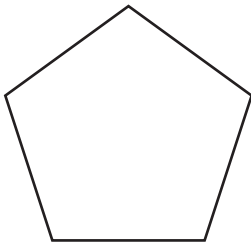
2 angles droits



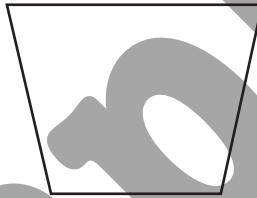
\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)



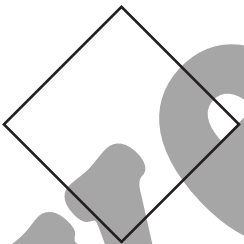
\_\_\_ angle(s) droit(s)



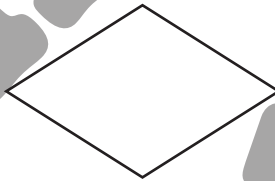
\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)



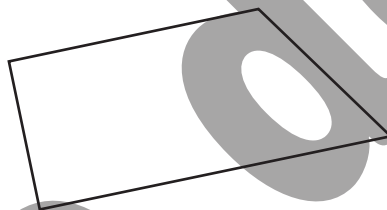
\_\_\_ angle(s) droit(s)



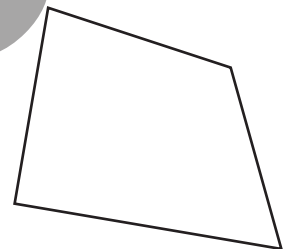
\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)



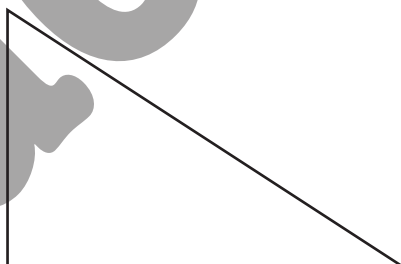
\_\_\_ angle(s) droit(s)



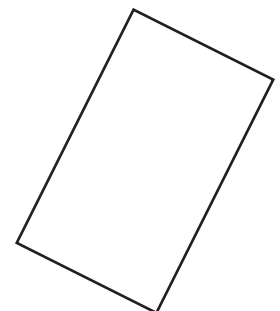
\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)



\_\_\_ angle(s) droit(s)

Je m'exerce  
fiche 73

# Correspondances

Colorie de la même couleur le solide et la représentation de son développement.

