

Les compétences en mathématique

A la conquête des maths

Directeur de Collection
Michel Roiseux

Solides et Figures

GAI SAVOIR

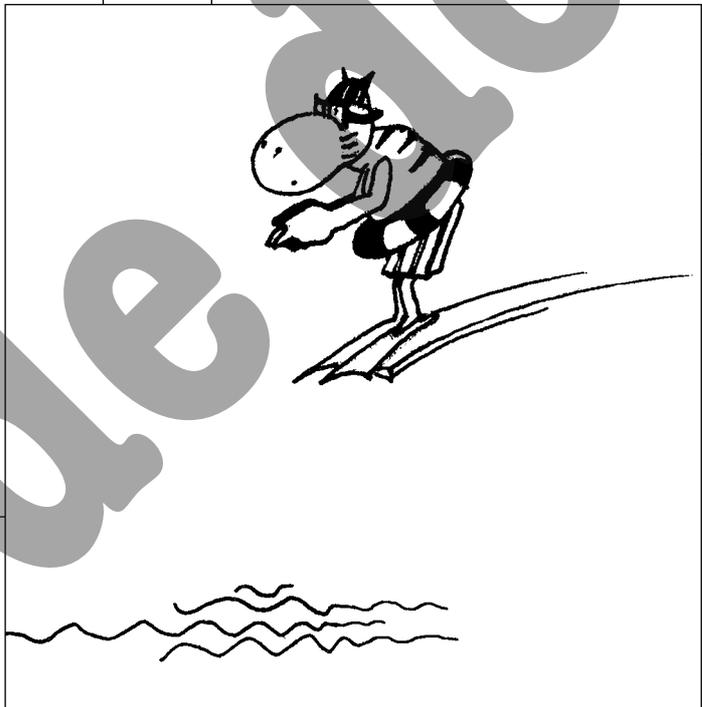
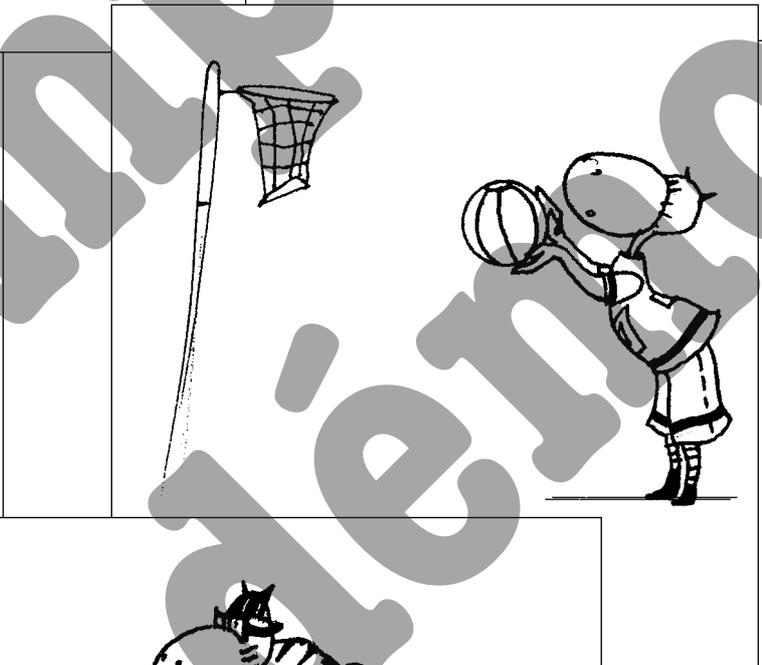
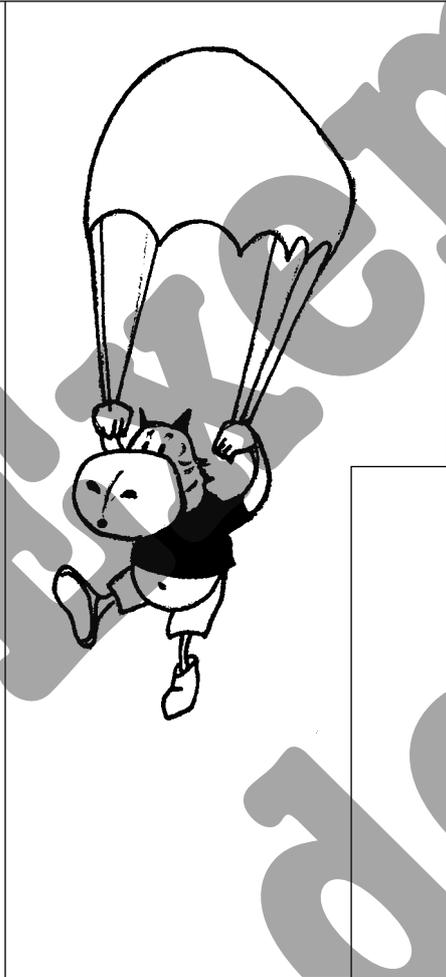
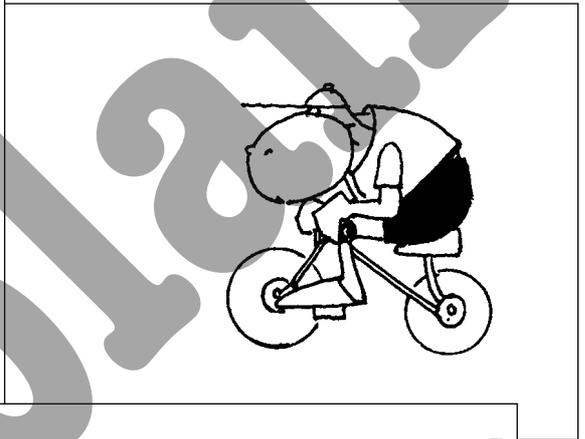
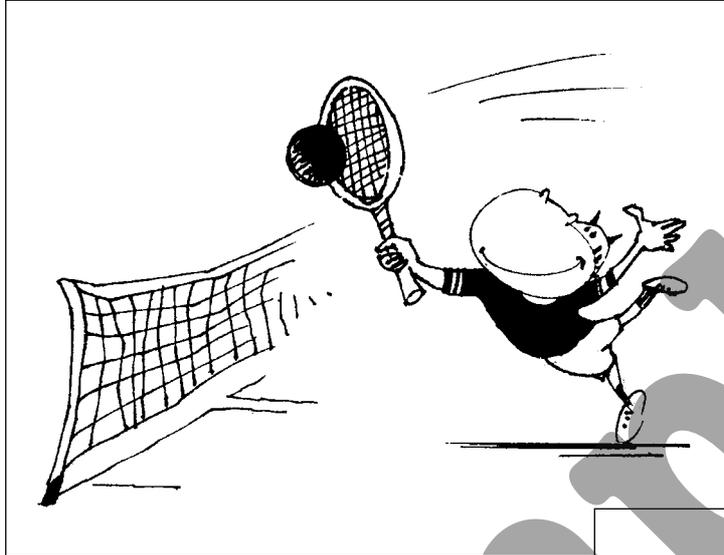


6-8 ans

J'apprends
fiche 1

Zabou bougé.

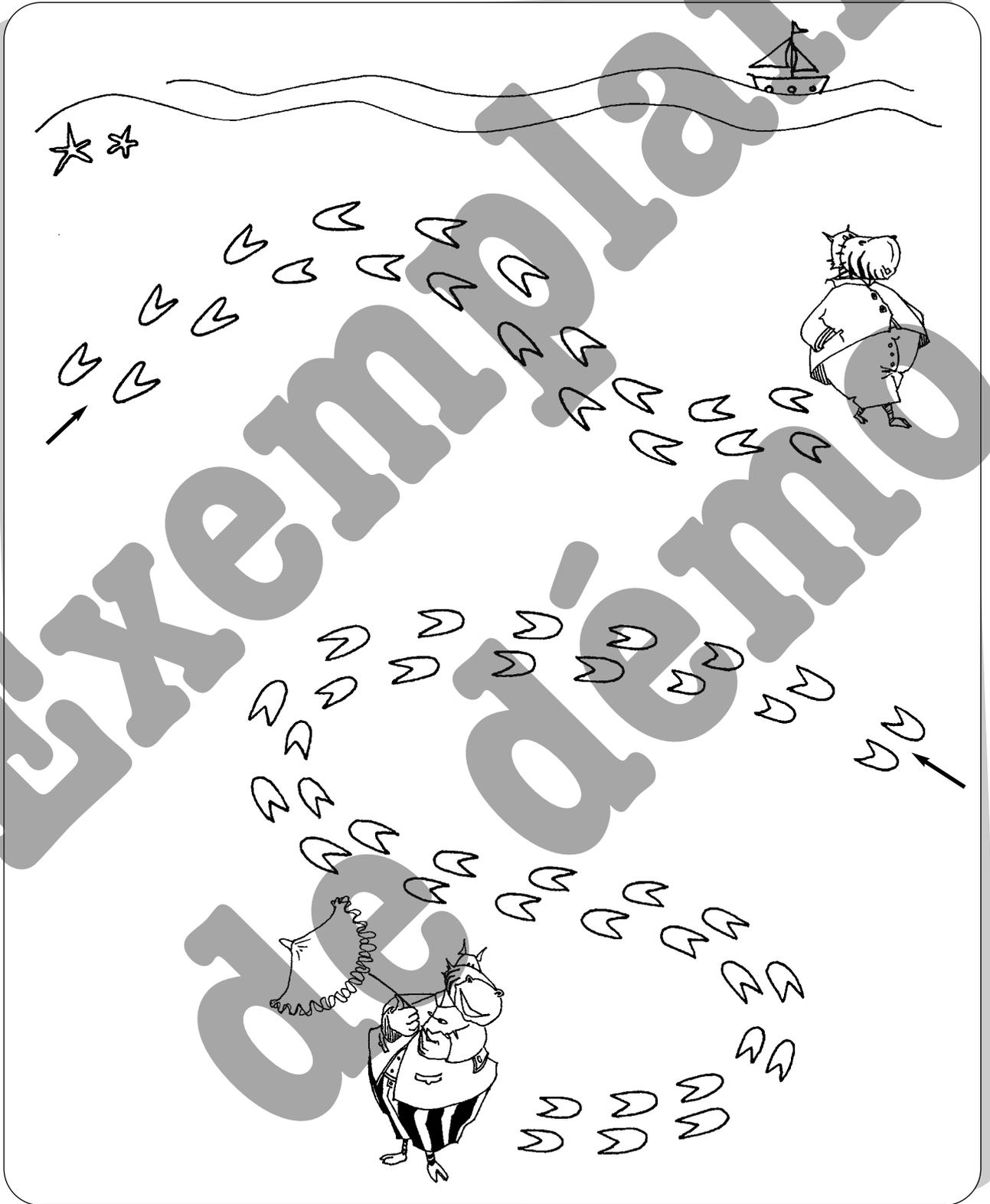
Observe les dessins suivants et trace les flèches pour montrer la direction (le sens).



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.

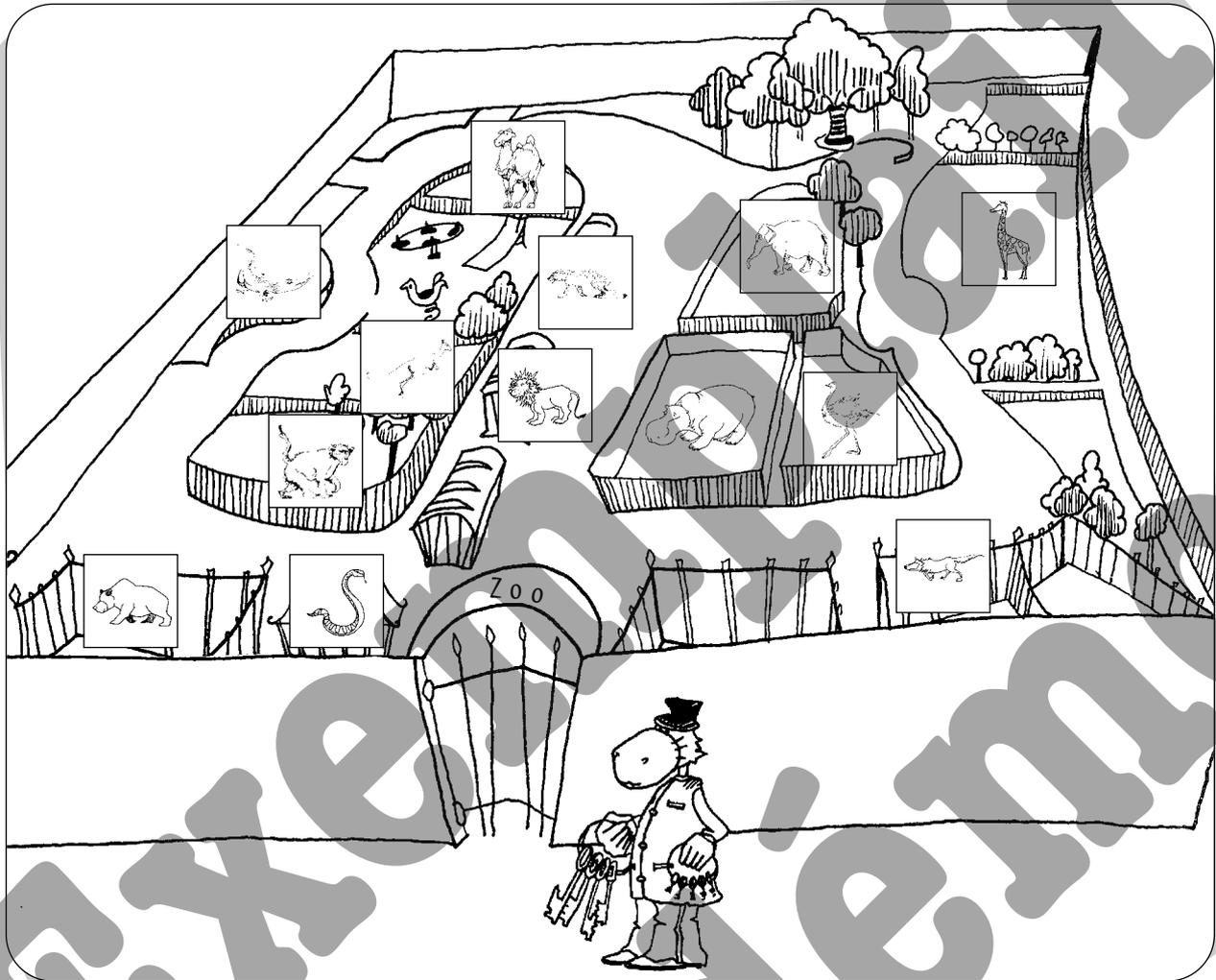


Ajoute un crayon vert à la **droite** de 2 enfants.

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^{ème} emplacement à droite.
- **Le lion** : allée centrale, 2^{ème} cage.
- **Le serpent** : allée de gauche, 1^{er} emplacement à gauche.
- **Le tigre** : allée du milieu, dernière cage.
- **L'ours** : allée de gauche, 2^{ème} emplacement à gauche.
- **Le loup** : allée de droite, cage du milieu.
- **L'éléphant** : allée du milieu, 2^{ème} emplacement à droite.
- **Le singe** : allée de gauche, 1^{er} 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 :

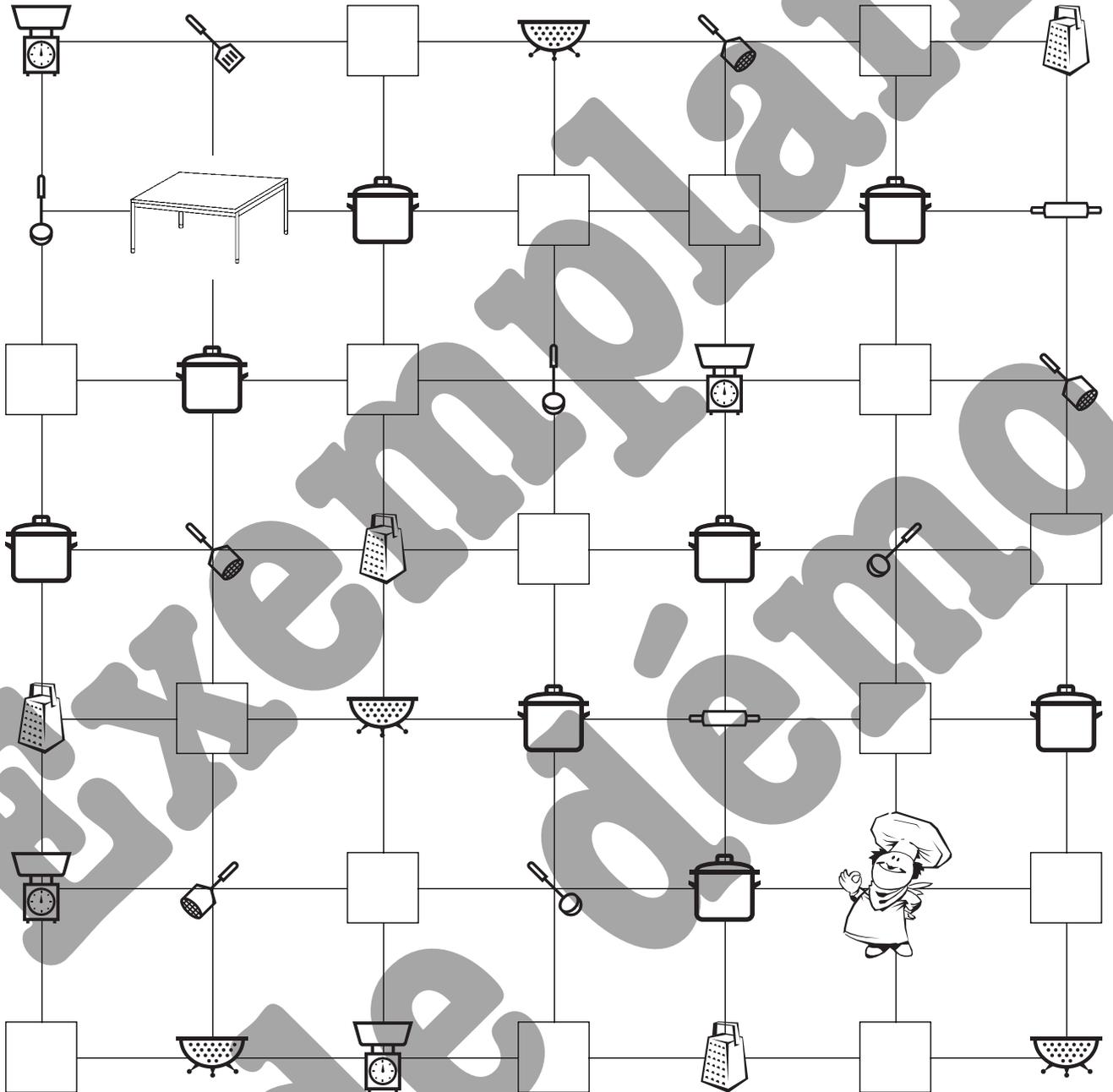
allée du milieu, 1^{er} emplacement à droite ou allée de droite, 1^{er} emplacement à gauche.

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.

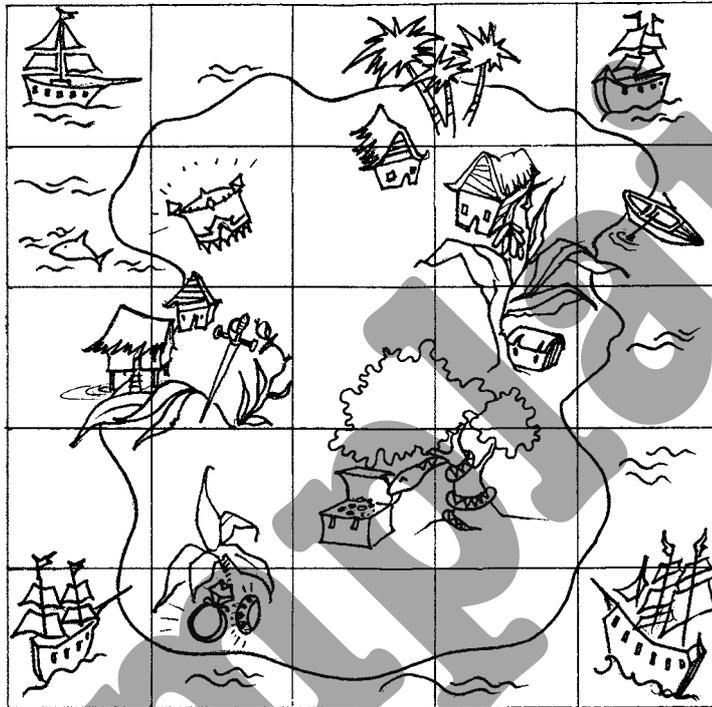


Décris le trajet en utilisant les flèches ← ↑ → ↓ .

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

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 47

Le dé de Dédé



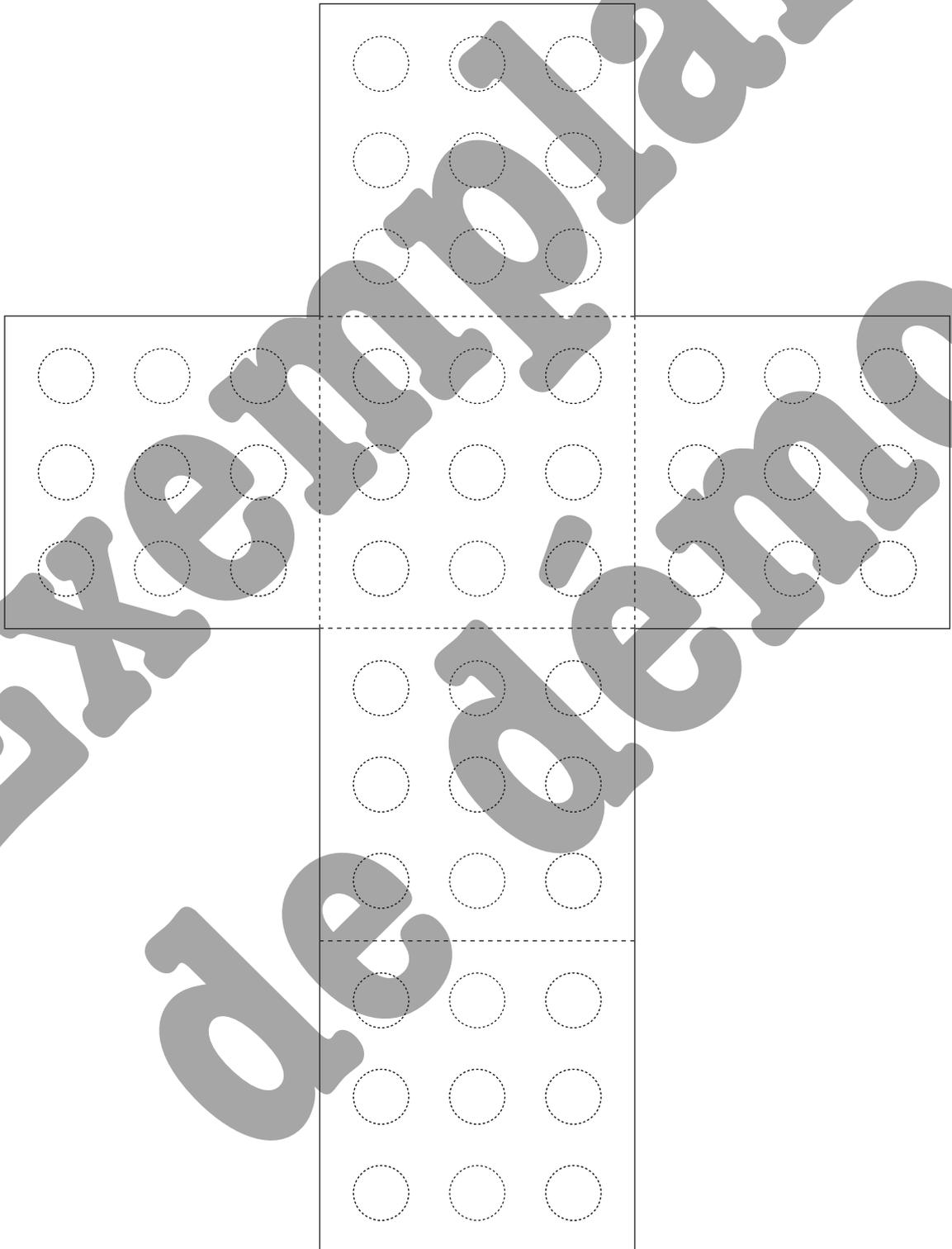
Observe un dé de ta classe puis fabriques-en un pour jouer.

Découpe en suivant les lignes continues.

Plie selon les pointillés.

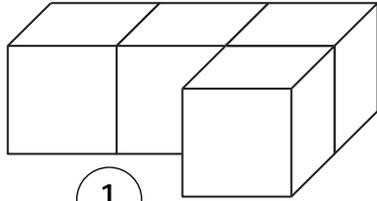
Colle les arêtes avec du papier collant.

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

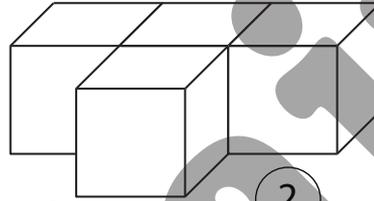


Assemblages

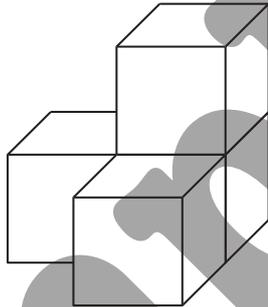
Avec des cubes à emboîter, construis les 4 pièces ci-dessous.



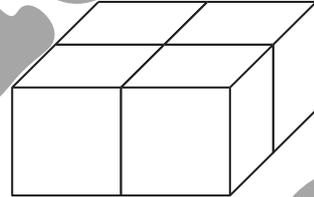
1



2

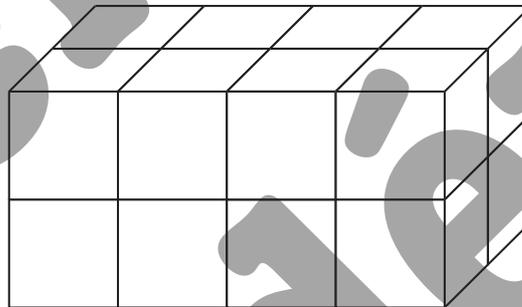


3

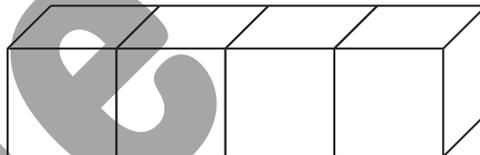


4

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.

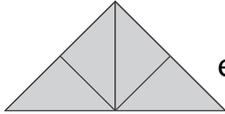
Triangulus

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

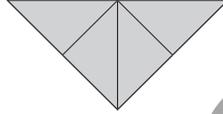
Les triangles doivent se toucher au moins par un côté.

Utilise les triangles de l'annexe 1.

Attention :



est le même que

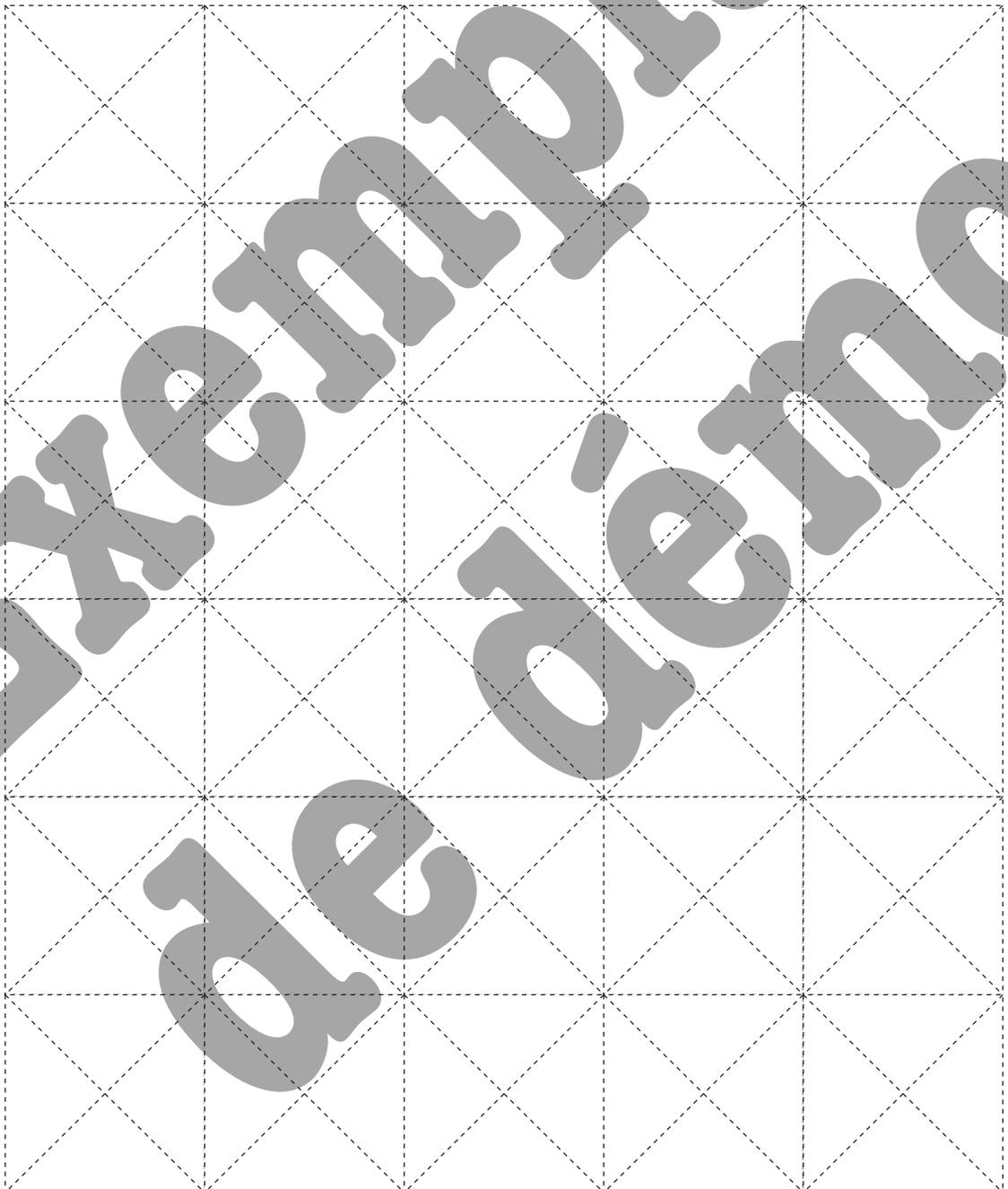


ou que



J'ai trouvé _____ surfaces différentes ?

Compare avec tes camarades.



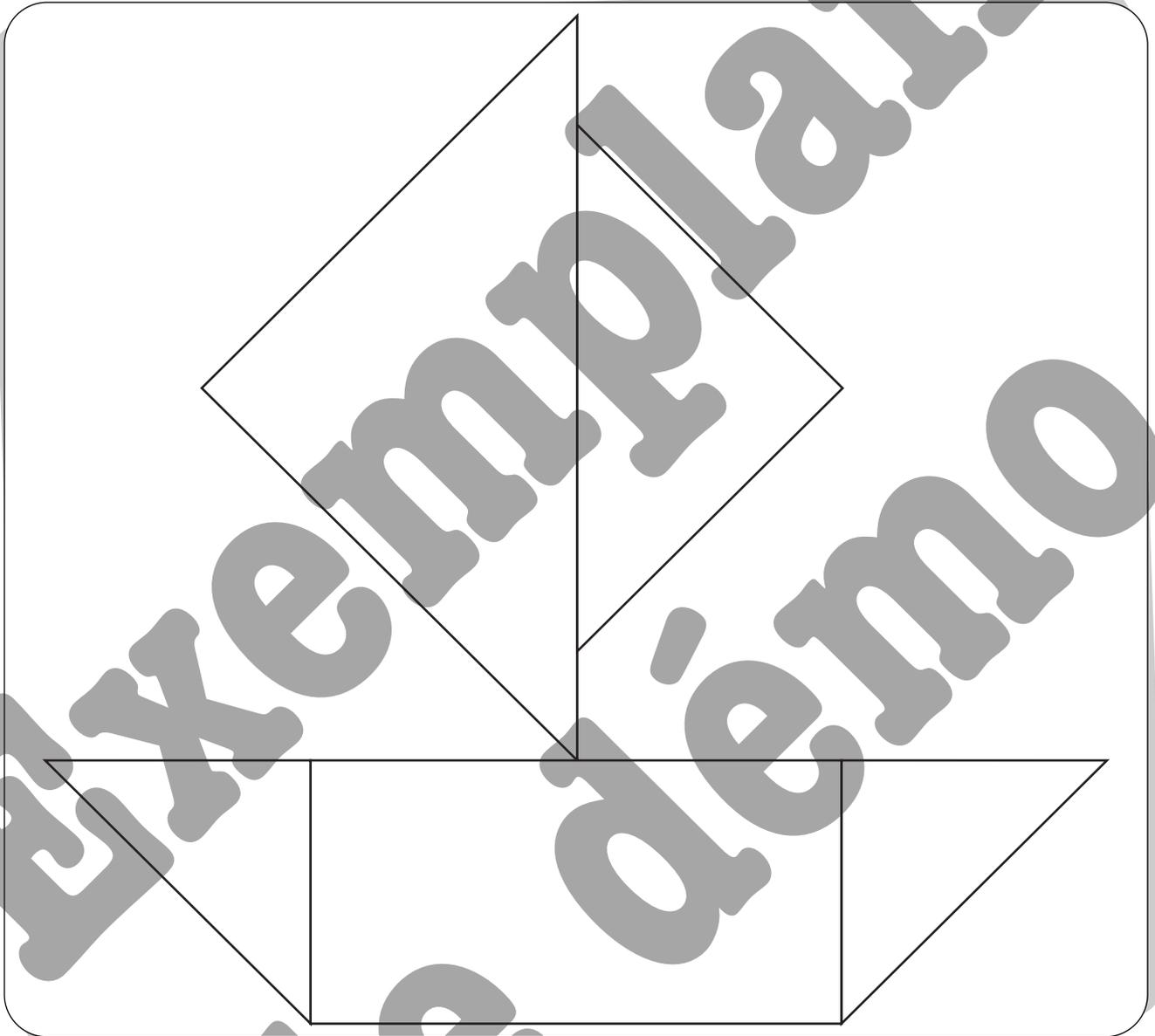
J'apprends
fiche 50

Il était un petit navire.

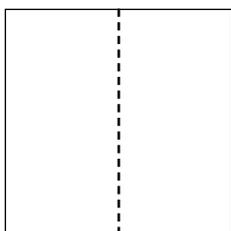
Prends 5 feuilles carrées de 8 cm de côté.

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

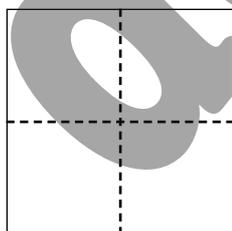
Colle les feuilles obtenues.



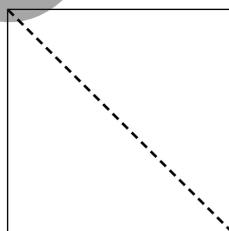
Pour t'aider, voici différents pliages réalisés.



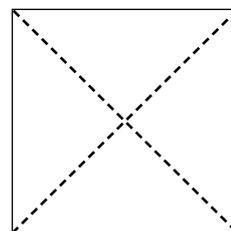
selon
une médiane



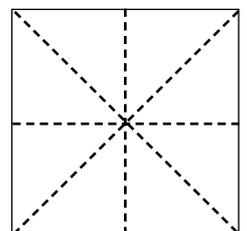
selon
les 2 médianes



selon
une diagonale



selon
les 2 diagonales



selon les médianes
et les diagonales

J'apprends
fiche 53

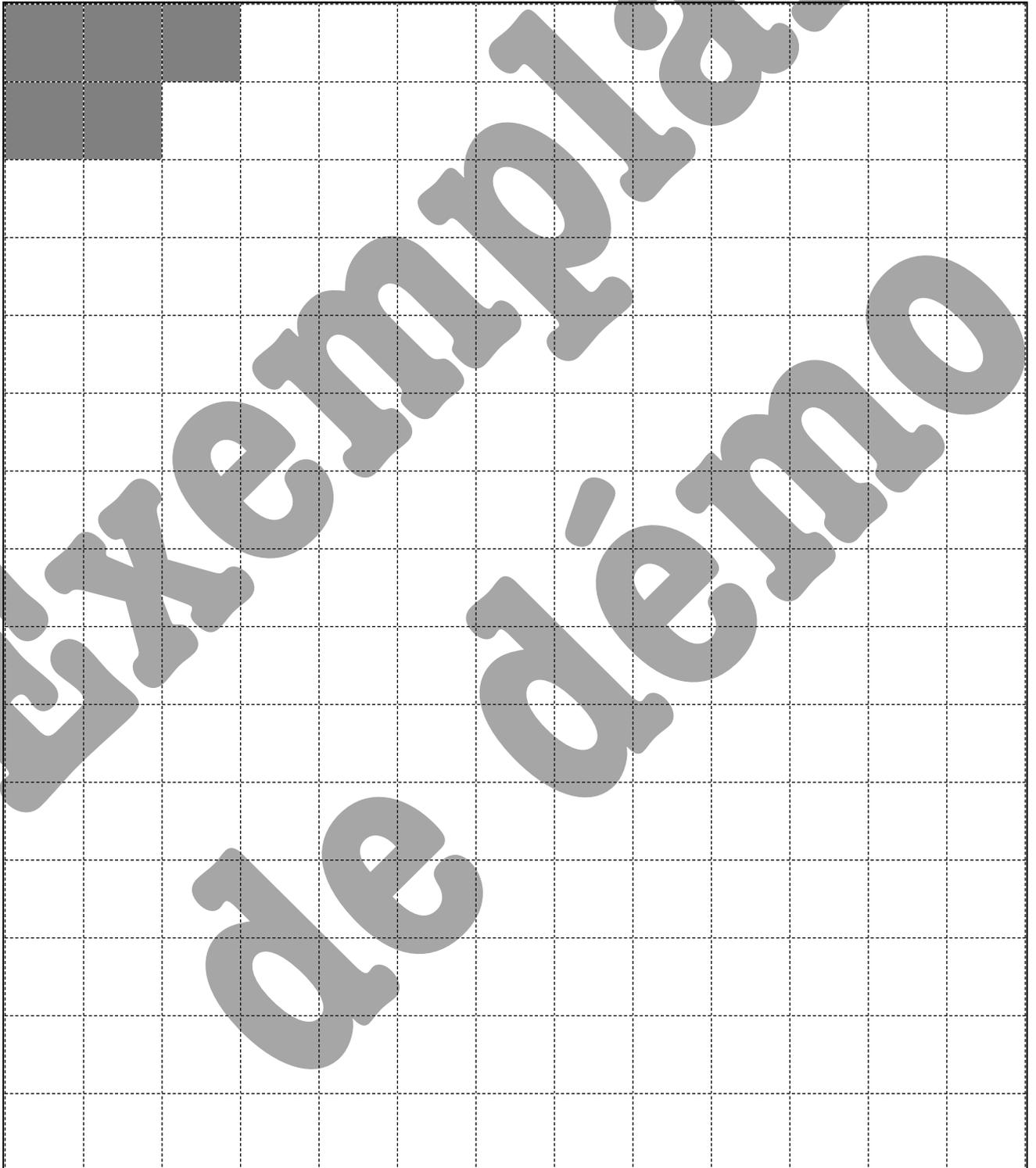
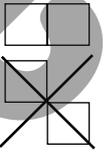
Pentaminos

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 !

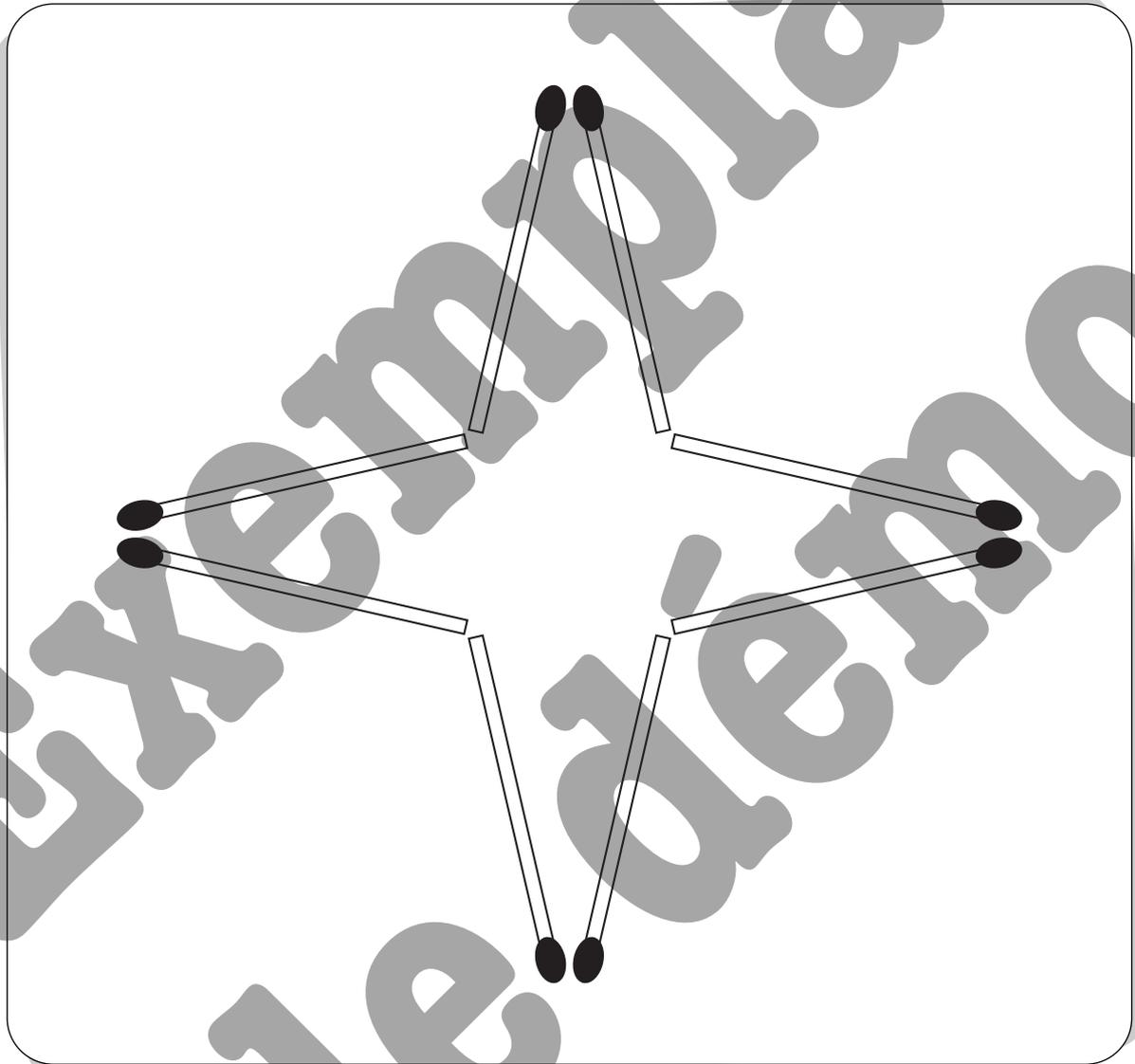
Où placerais-tu le miroir debout pour qu'on voie toujours le même nombre d'allumettes placées en étoile ?

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.

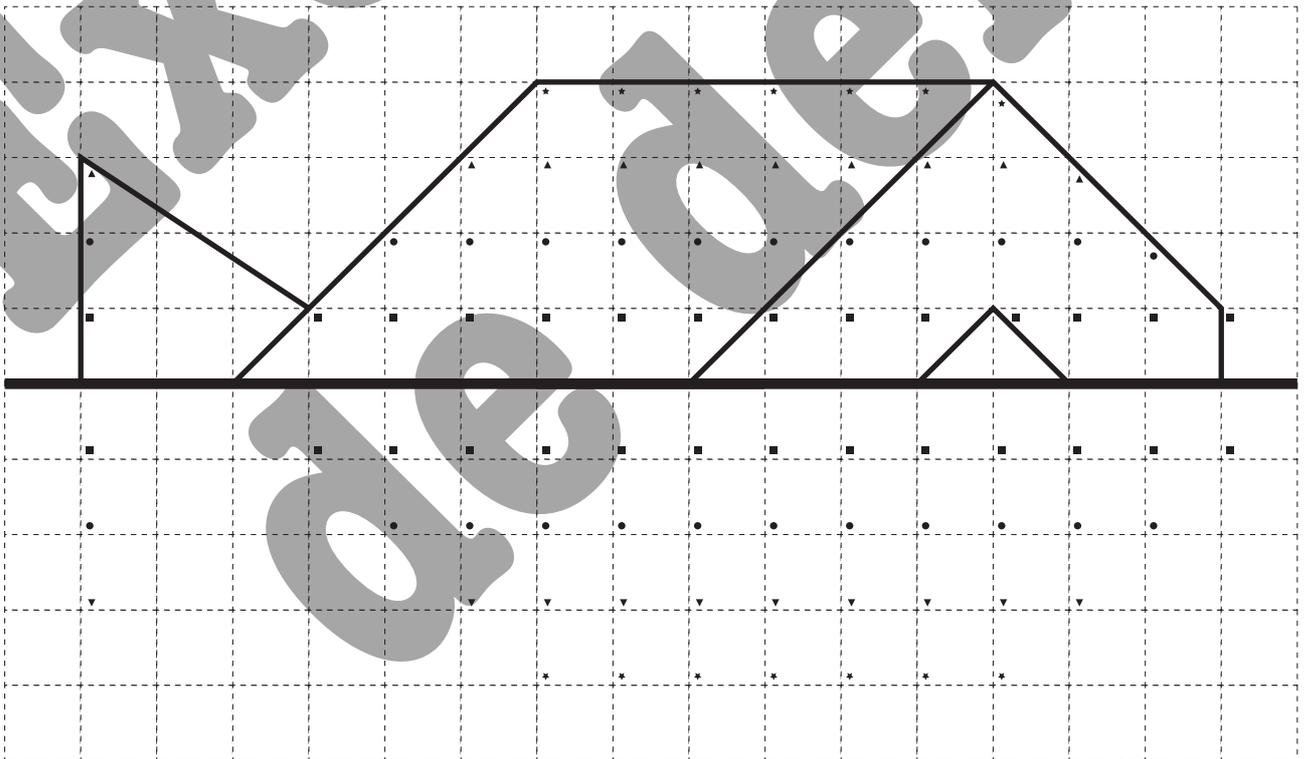
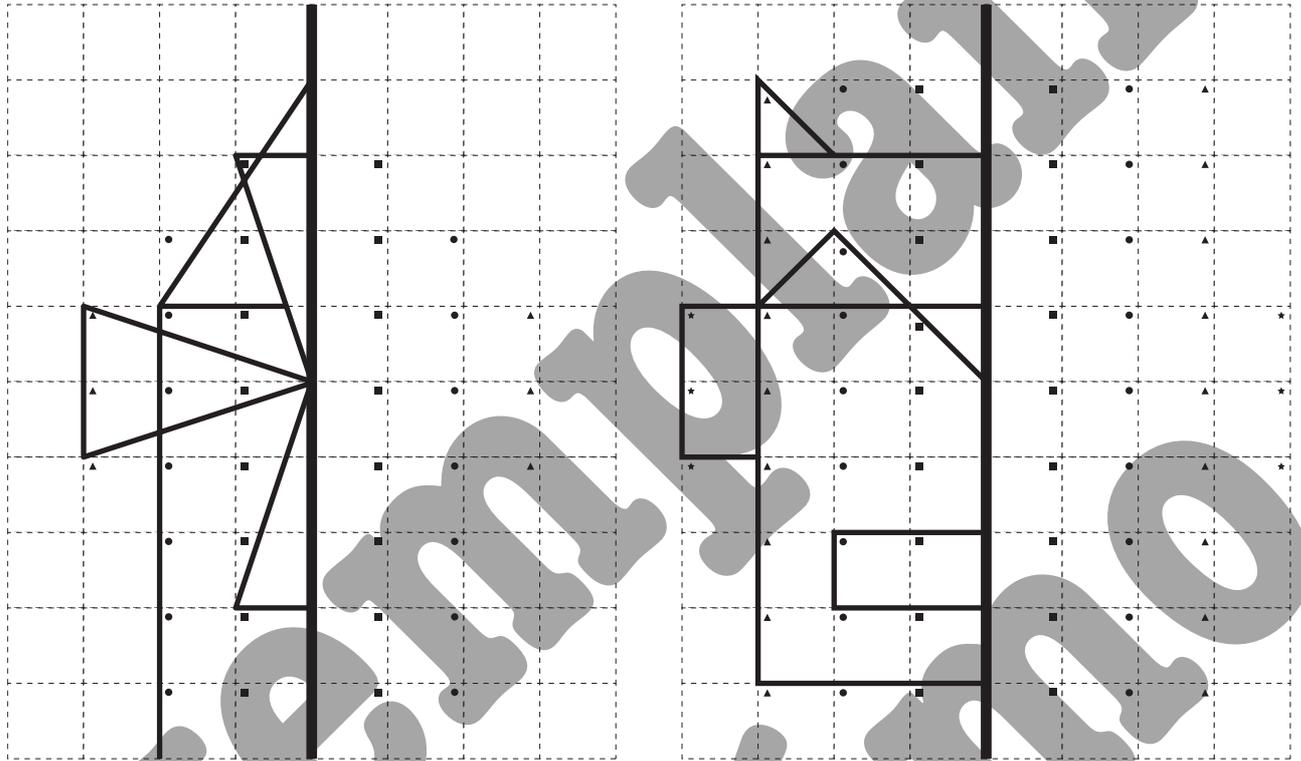


Chaque ligne qui marque l'emplacement du miroir est un **axe de symétrie**.

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.

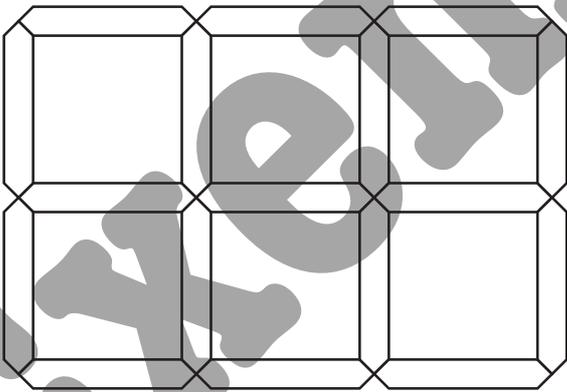
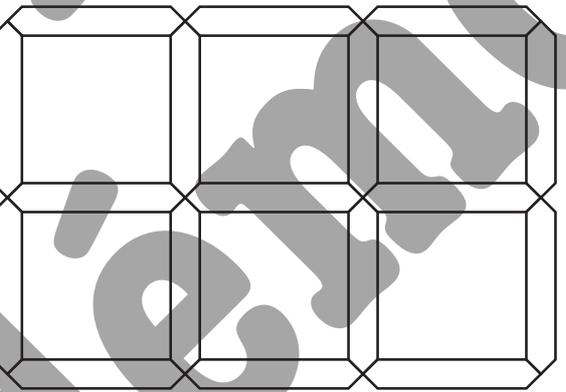
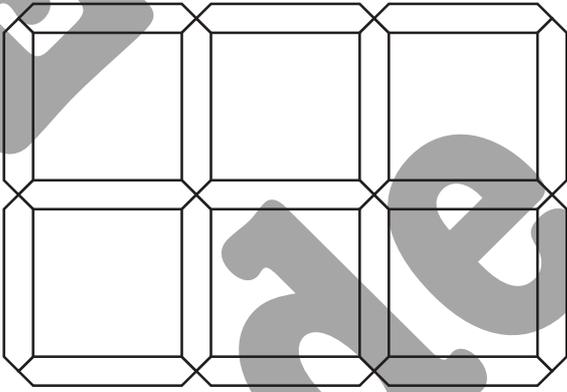
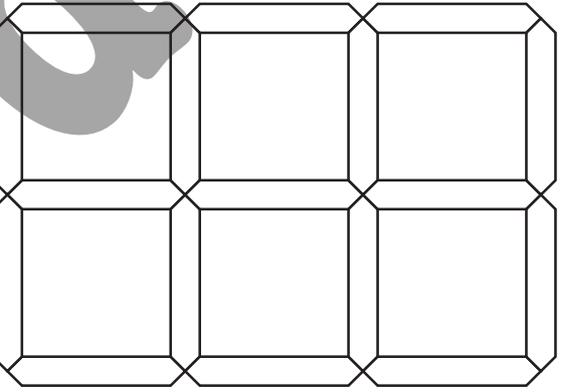
Ecris ton nom dans la case A.

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.

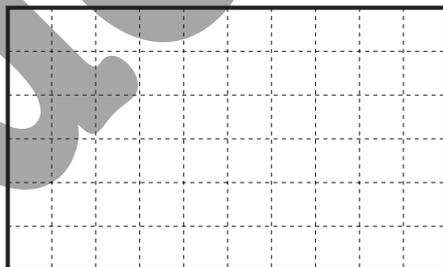
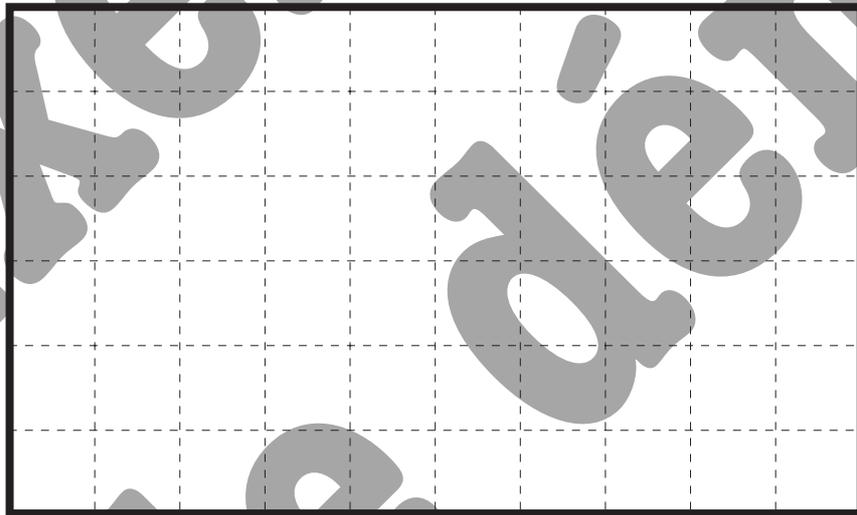
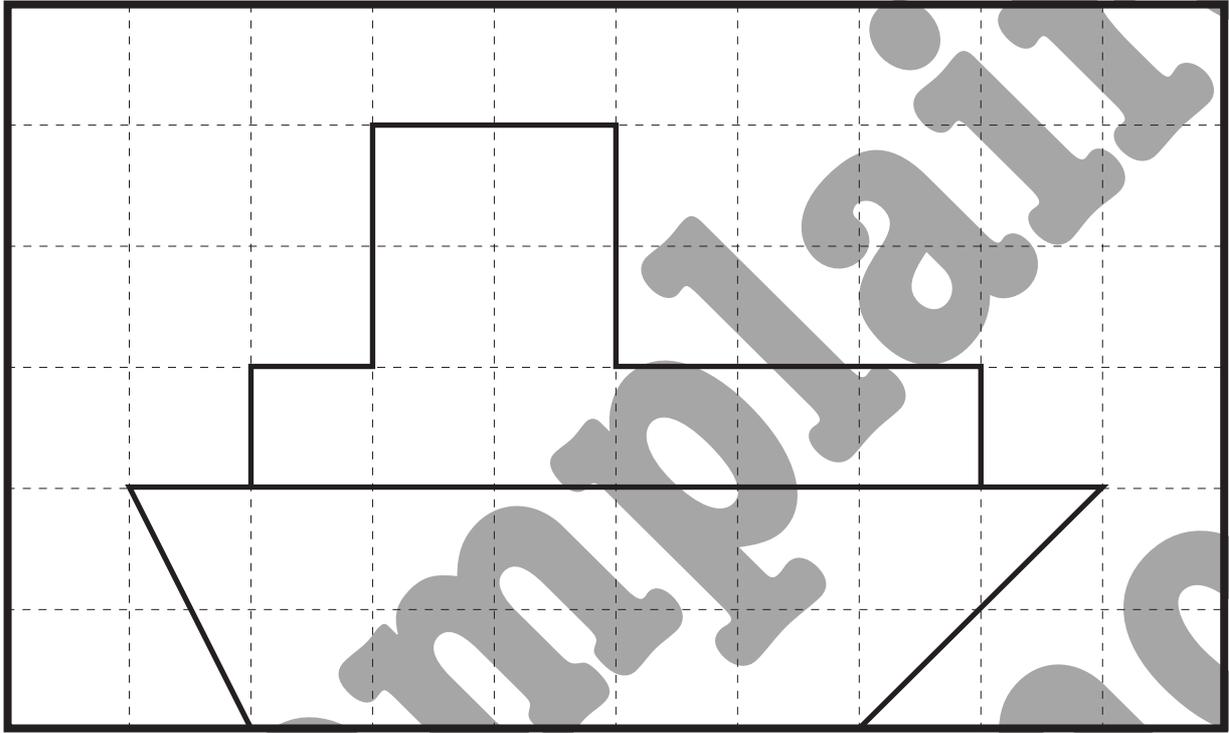
L'élève qui a écrit son nom dans la case A corrige le travail.

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

J'apprends
fiche 72

Chérie, j'ai rétréci le bateau !

Reproduis ce dessin en le réduisant.

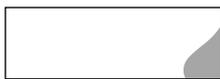
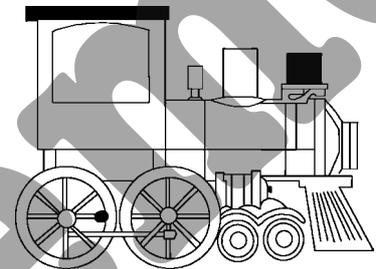
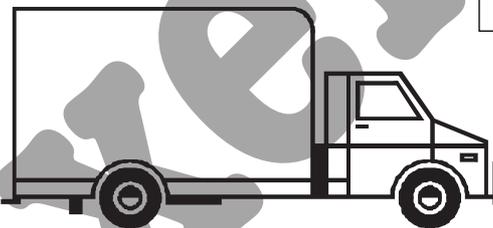
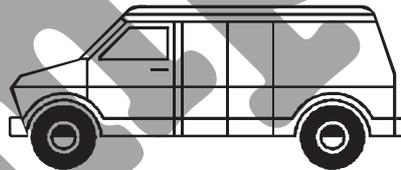
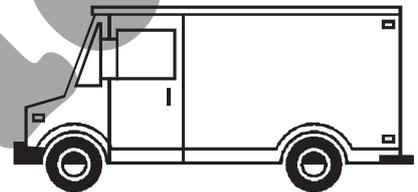
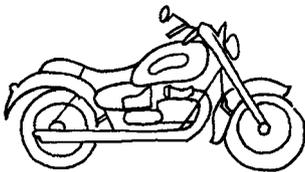


Je m'exerce
fiche 1

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.

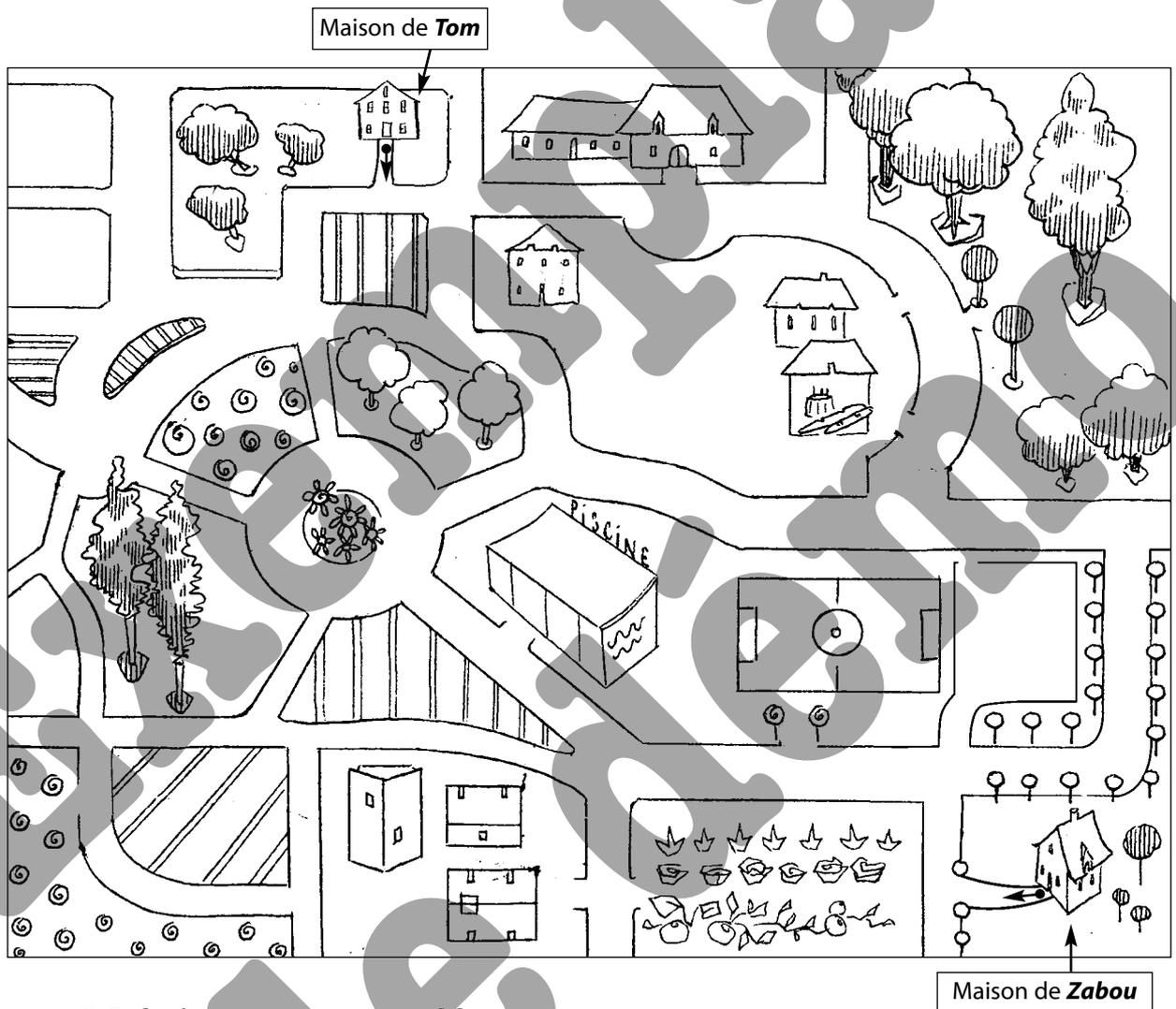
Il sort de chez lui et prend **à droite**.

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 _____ .



Où va Tom ? Colorie son parcours en bleu.

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

Au carrefour, il tourne **à droite**.

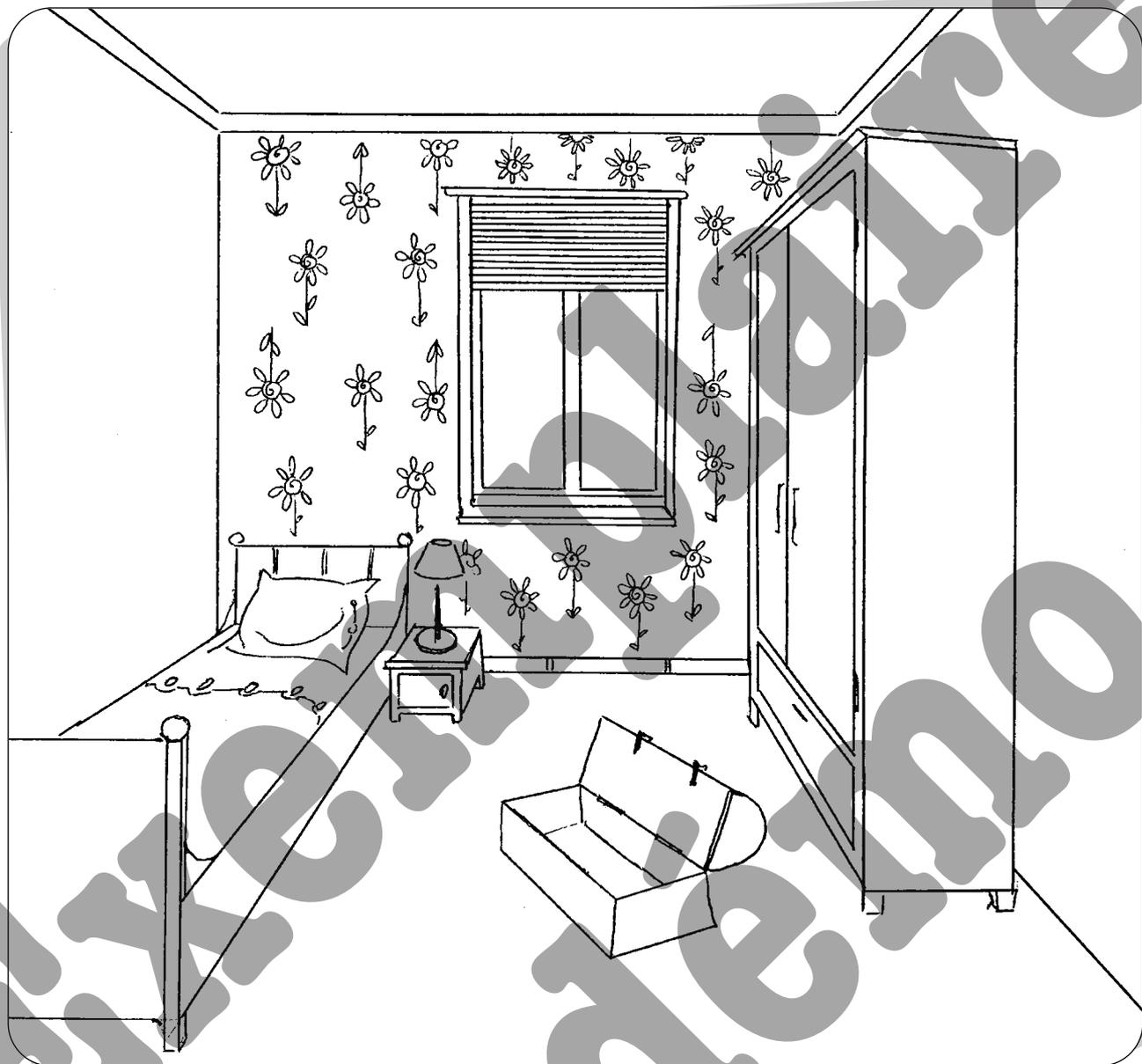
Au bout de la rue, il tourne **à gauche**.

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 :

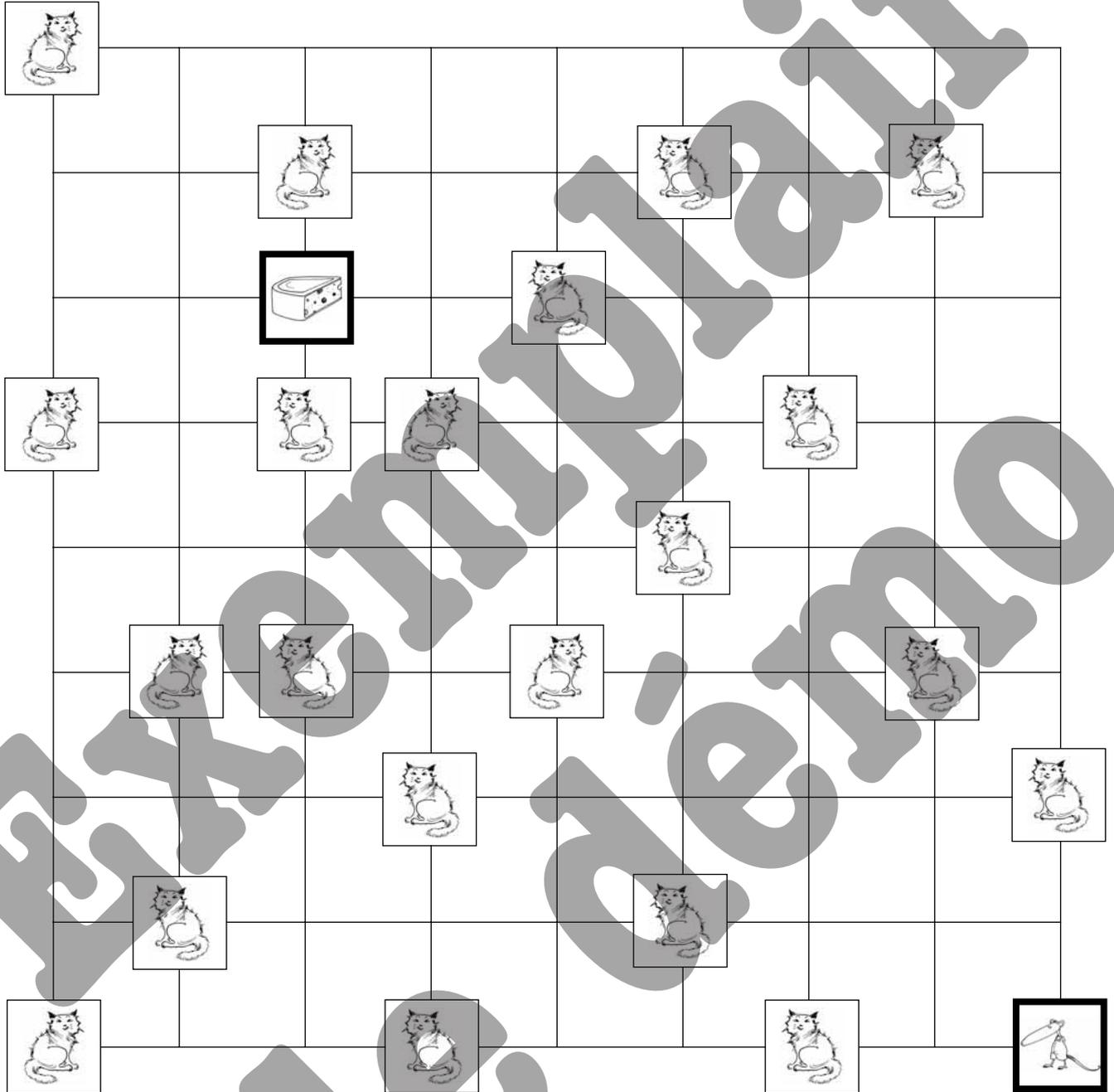
- le camion est **dans** le coffre à jouets,
- le ballon est **au-dessus** de l'armoire,
- le tapis est **à droite** du lit,
- le cadre est **sur** le mur de droite,
- le poster est **sur** le mur de gauche,
- les pantoufles sont **entre** le coffre et l'armoire,
- la toupie est **à l'extérieur** du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



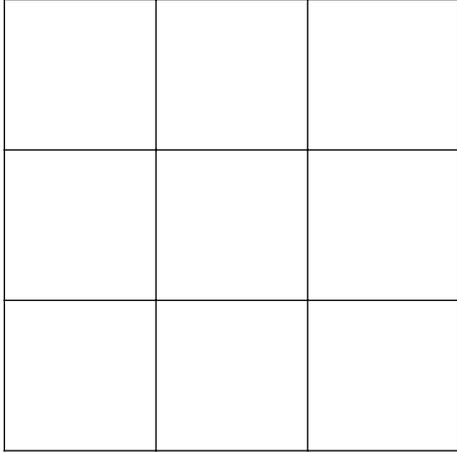
Code ton trajet et dessine le fromage dans la bonne case.

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

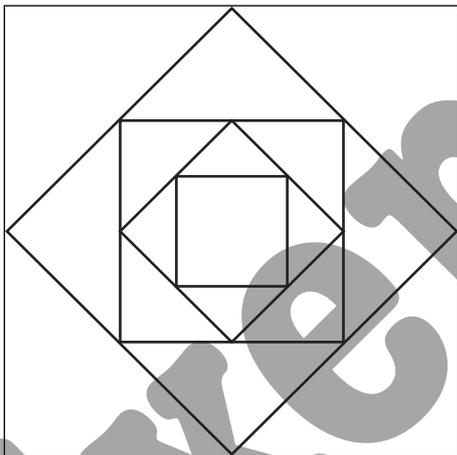
Je m'exerce
fiche 61

Cache-cache

Observe.

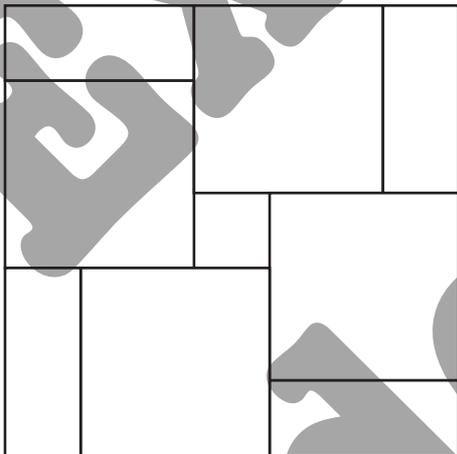


Combien y a-t-il de **carrés** ? _____



Combien y a-t-il de **carrés** ? _____

De **triangles** ? _____



Combien y a-t-il de **carrés** ? _____

De **rectangles** ? _____

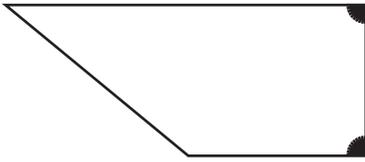
**Compare tes réponses avec tes camarades.
Avez-vous trouvé le même nombre chaque fois ?
Discutez-en.**

Je m'exerce
fiche 66

Amplitude

Fabrique une équerre en papier.

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



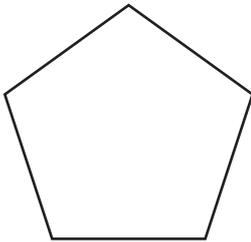
2 angles droits



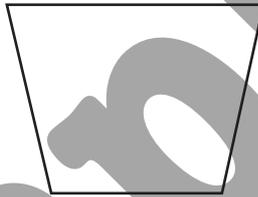
___ angle(s) droit(s)



___ angle(s) droit(s)



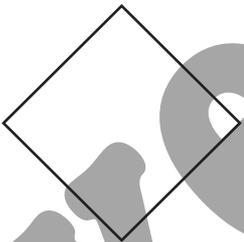
___ angle(s) droit(s)



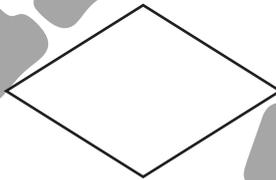
___ angle(s) droit(s)



___ angle(s) droit(s)



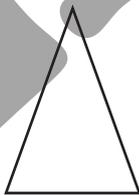
___ angle(s) droit(s)



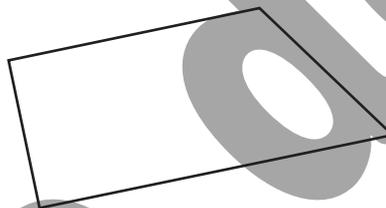
___ angle(s) droit(s)



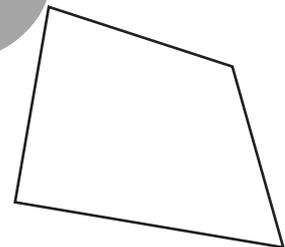
___ angle(s) droit(s)



___ angle(s) droit(s)



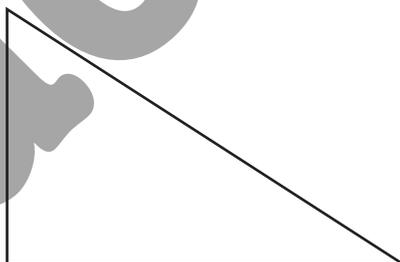
___ angle(s) droit(s)



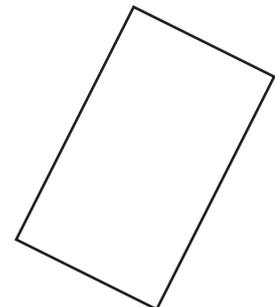
___ angle(s) droit(s)



___ 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.

