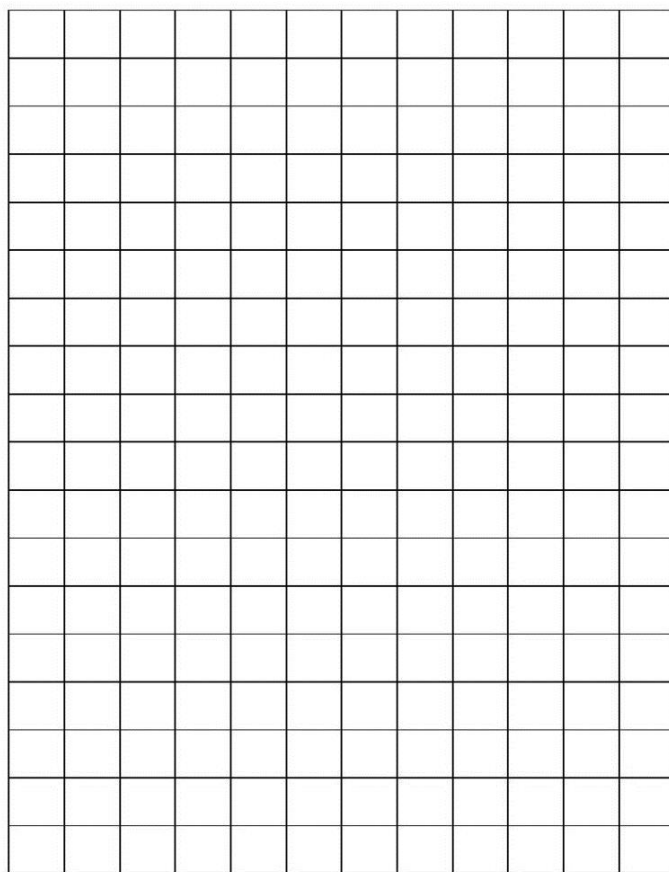
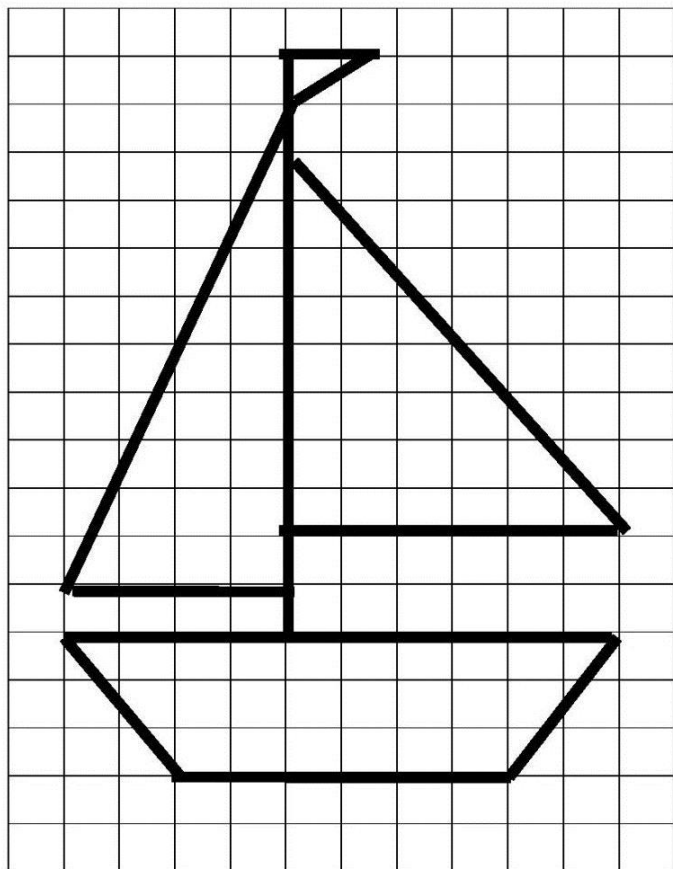


Reproduis et colorie uniquement le modèle :

GÉOMÉTRIE



Coloriage : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon

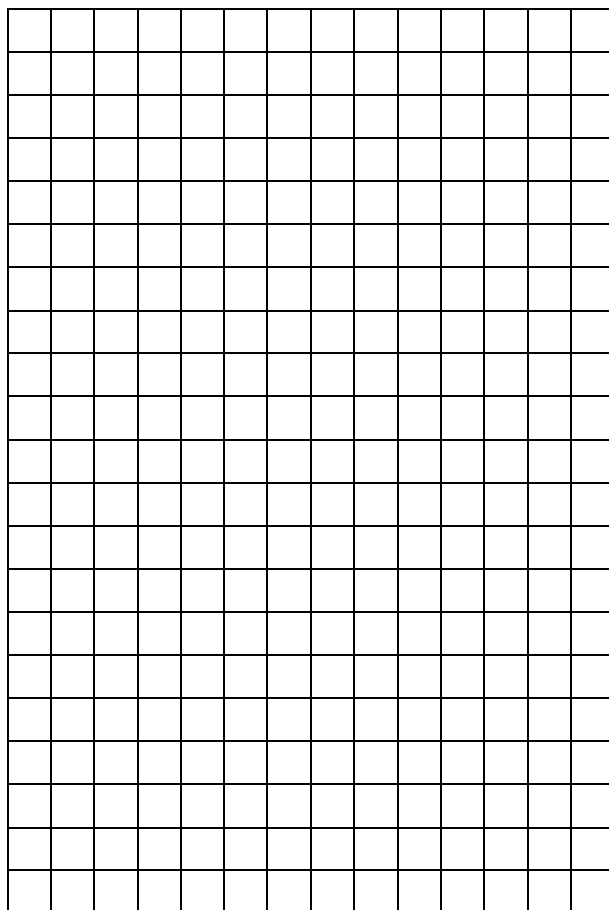
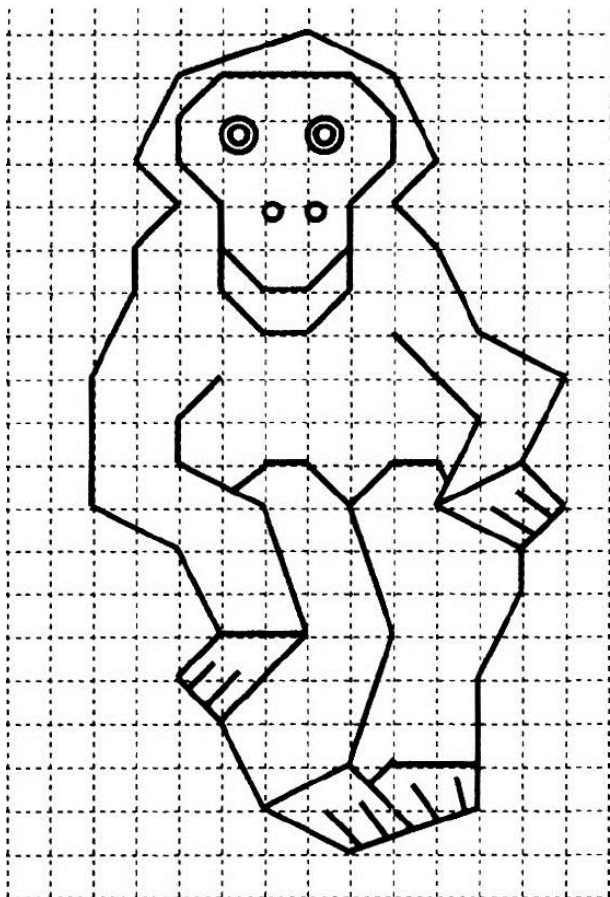
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse

De 15 à 19 : Pirate

Reproduis et colorie uniquement le modèle :

GÉOMÉTRIE



Coloriage : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon

De 10 à 14 : Marin

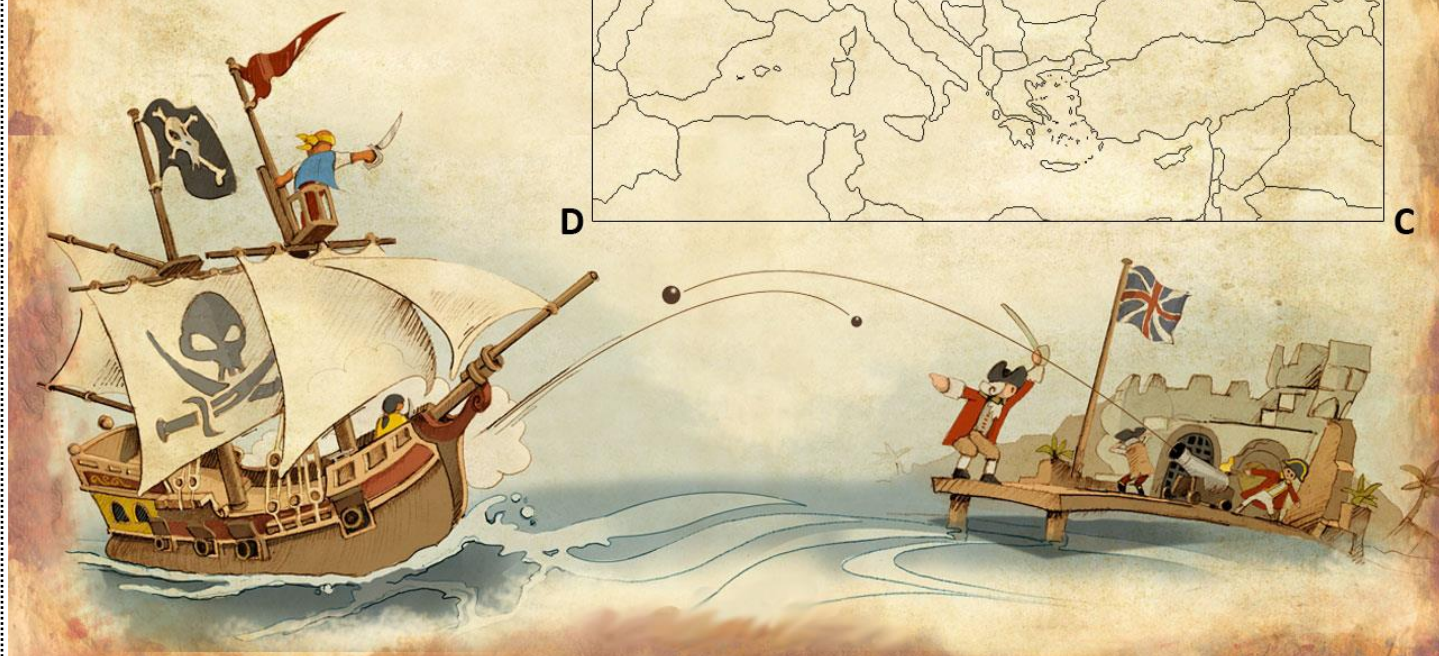
De 5 à 9 : Mousse

De 15 à 19 : Pirate



LA CARTE AU TRÉSOR

1. Trace les segments [AC] et [DB].
2. Ils se coupent en leur milieu I.
3. Trace la droite (d) qui passe par trois points alignés I et ... et ...
4. Le trésor se trouve à l'intersection de cette droite (d) et du segment [AD].



Dans quel pays se trouve le trésor : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 19 : Pirate

LA CARTE AU TRÉSOR

1. Place le point X sur le segment [BC] tel que $[BX] = 78 \text{ mm}$.
2. Place le point R sur le segment [AB] tel que $[AR] = 38 \text{ mm}$.
3. Trace le segment [XR].
4. Place le point V au milieu du segment [DC].
5. Trace la droite perpendiculaire à [DC] passant par le point V.

Le trésor se trouve à l'intersection de cette droite et du segment [XR].



Dans quel pays se trouve le trésor : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 19 : Pirate

LA CARTE AU TRÉSOR

1. Place le point E sur le segment [AD] tel que $[AE] = 76 \text{ mm}$.
2. Trace le segment [EC].
3. Place le point F sur le segment [DC] tel que $[DF] = 15 \text{ mm}$.
4. Trace le segment [FB].
5. Place le point H à l'intersection de [FB] et [EC].
6. Place le point J sur [BC] tel que $[BJ] = 13 \text{ mm}$.
7. Trace le segment [EJ].
8. Trace la droite perpendiculaire à (DC) passant par H.

Le trésor se trouve à l'intersection de cette droite et du segment [EJ].



Dans quel pays se trouve le trésor : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 19 : Pirate

LA CARTE AU TRÉSOR

1. Place le point P sur $[DC]$ tel que $[DP] = 54 \text{ mm}$.
2. Place le point H au milieu de $[DA]$.
3. Trace $[HP]$.
4. Trace la droite perpendiculaire à $[AD]$ passant par H .
5. Trace la droite parallèle à $[AD]$ passant par P .
6. Le point d'intersection de ces deux droites est le point N .

Le trésor se trouve au point N .



Dans quel pays se trouve le trésor : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 19 : Pirate

LA CARTE AU TRÉSOR

1. Trace le segment $[AC]$.
2. Place le point E sur $[AC]$ tel que $[AE] = 62 \text{ mm}$.
3. Trace la droite perpendiculaire à AC en passant par E .
4. Cette droite coupe $[AB]$ au point que tu appelles F .
5. Trace la droite parallèle à $[AB]$ passant par E .
6. Cette droite coupe $[BC]$ au point que tu appelles G .
7. Trace la droite parallèle à $[BC]$ passant par le point F .

Le trésor se trouve à l'intersection de cette droite et de la droite (EG) .



Dans quel pays se trouve le trésor : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 19 : Pirate

LA CARTE AU TRÉSOR

1. Trace les segments $[AC]$ et $[DB]$.
2. Place le point E à l'intersection de ces deux segments.
3. Trace le cercle de centre E et de 5cm de rayon.
4. Le cercle coupe $[AE]$ au point F .
5. Trace le cercle de centre F et de diamètre $[AE]$.
6. Nomme G et H les points d'intersection des deux cercles.
7. Trace la corde $[GH]$, elle coupe $[AC]$ au point L .

Le trésor se trouve au point L .



Dans quel pays se trouve le trésor : _____



Tracé : _____



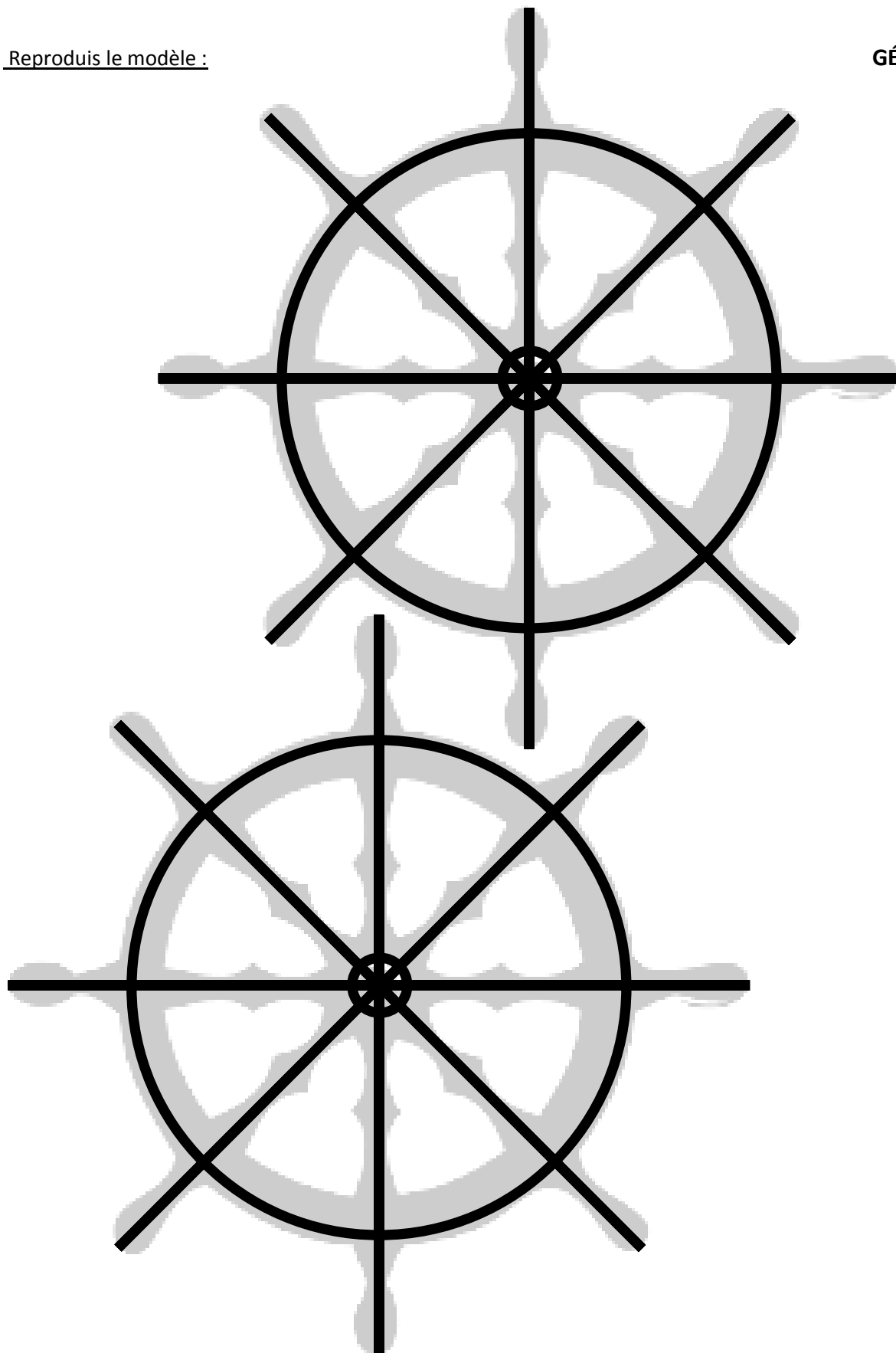
Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 20 : Pirate

Reproduis le modèle :

GÉOMÉTRIE



9 polygones se cachent dans cette figure, sauras-tu trouver leurs noms ? _____

Tracé : _____



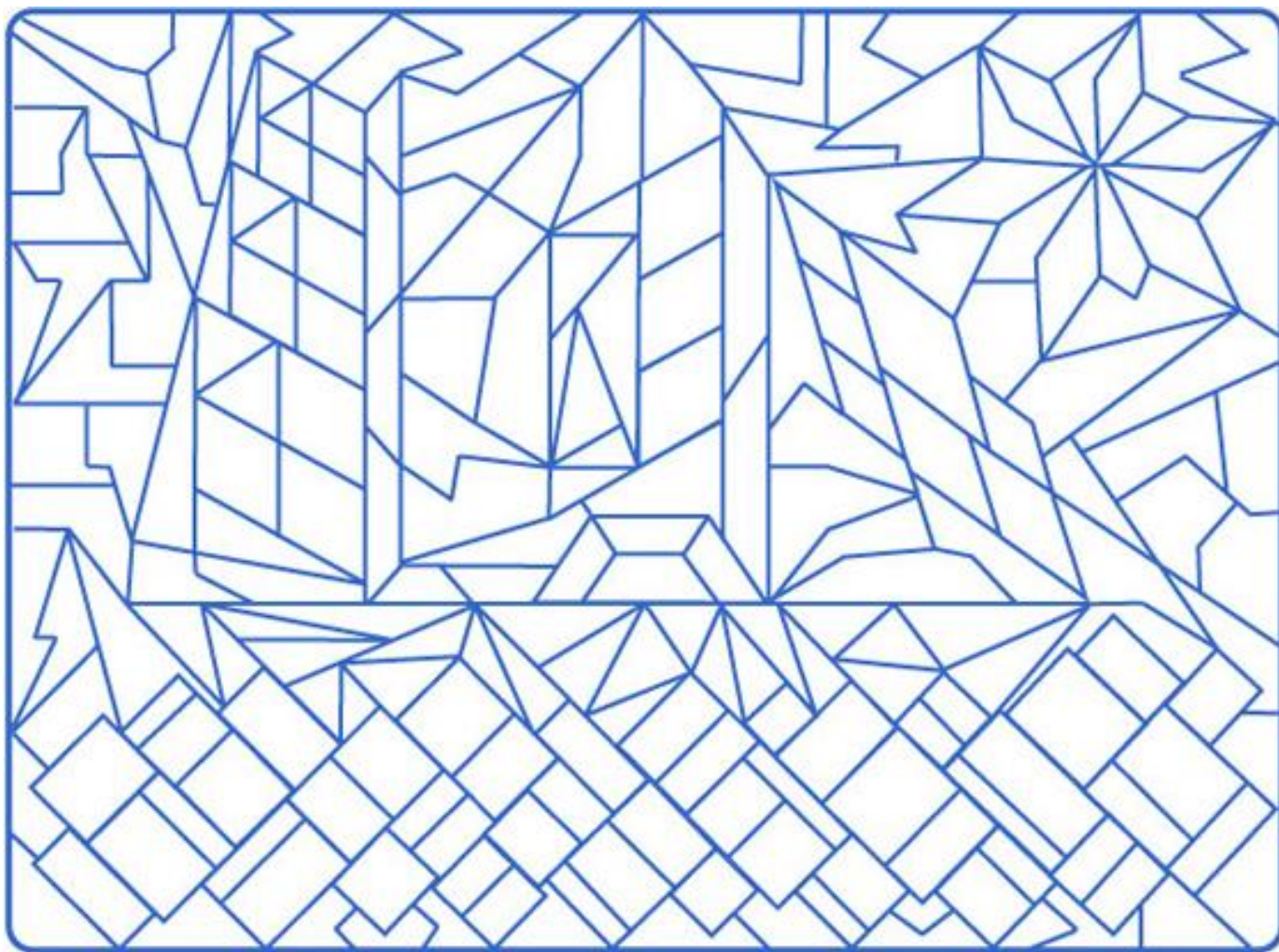
Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 20 : Pirate

Colorie et réponds :

GÉOMÉTRIE



<http://www.teteamodeler.com>

Noms des polygones : _____



Coloriage : _____



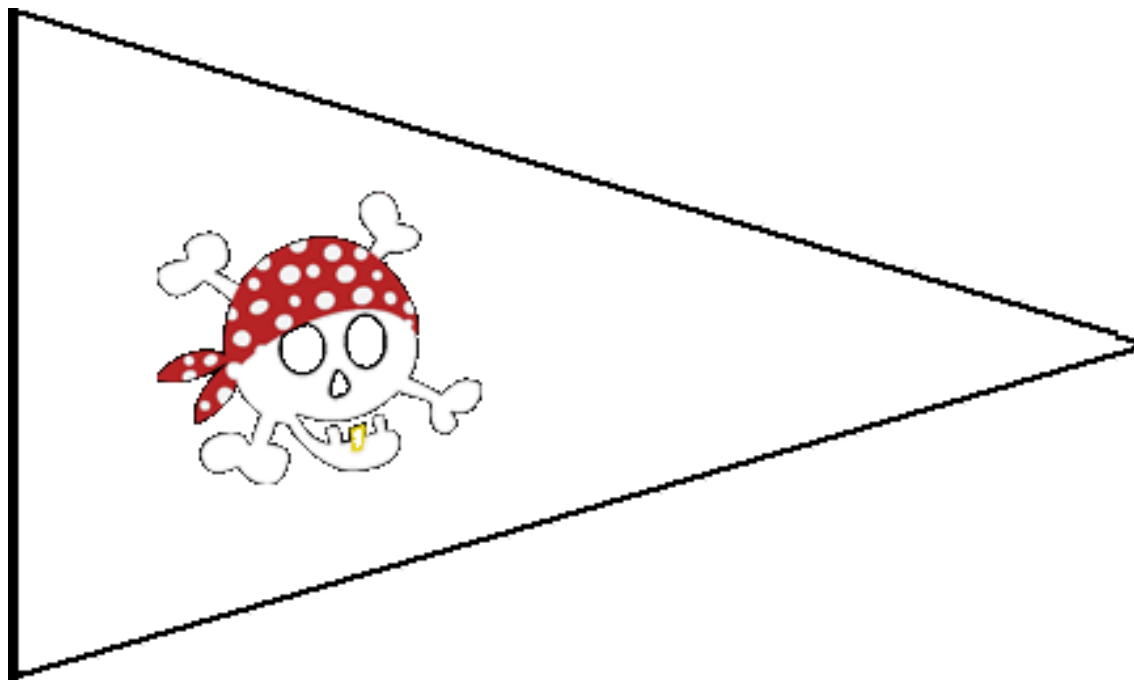
Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 20 : Pirate

Reproduis et colorie uniquement le modèle :

GÉOMÉTRIE



Coloriage : _____



Tracé : _____



Nombre total d'indices : _____

De 0 à 4 : Moussaillon
De 10 à 14 : Marin

De 5 à 9 : Mousse
De 15 à 20 : Pirate