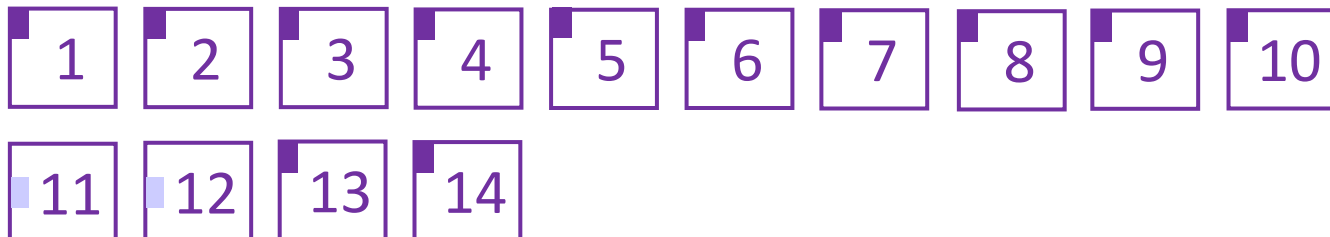


# LA CARTE AU TRÉSOR



Je m'entraîne à réaliser des tracés géométriques, à reproduire des formes géométriques.

Je me repère sur un plan et je suis des instructions décrivant un déplacement.



## COMMENT FAIRE

- ▶ Je prends la carte de la ville.
- ▶ Je lis les différentes étapes en faisant les tracés sur la carte, avec un crayon, une règle, un compas et une équerre.
- ▶ Je réponds à la question.

# LA CARTE AU TRÉSOR

1

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace la droite (NJ).
2. Trace la droite (d) perpendiculaire à (NJ) passant par C.
3. Trace la droite (parallèle à (NJ) passant par L. Elle coupe la droite (d) au point Z.

**Sur quel bâtiment se situe le point Z ?**

.....

2

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace la droite (RH).
2. Trace la droite (d) perpendiculaire à (RH) passant par A.
3. Trace la droite parallèle à (RH) passant par N. Elle coupe la droite (d) au point W.

**Sur quel bâtiment se situe le point W ?**

.....

# LA CARTE AU TRÉSOR

3

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le quadrilatère AJUL.
2. Trace les diagonales du quadrilatère AJUL.
3. Elles se croisent au point X.

**Sur quel bâtiment se trouve le point X ?**

.....

4

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le segment [LF] et le segment [CT].
2. Les segments se croisent au point W.
3. Trace le segment [WJ] et le segment [DT].
4. Les segments se croisent au point Z.

**Sur quel bâtiment se trouve le point Z?**

.....

# LA CARTE AU TRÉSOR

5

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace la droite (CU).
2. Trace la droite perpendiculaire à (CU) passant par le point N.

Elle coupe (CU) au point X.

3. Trace la droite parallèle à (NX) passant par H.

**Quel bâtiment est traversé par cette droite ?**

.....

6

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le segment [LJ].
2. Trace le segment [CN].
3. Les segments se croisent au point Z.
4. Trace le cercle de centre E et de rayon 3 cm.

**Le parc de jeux des immeubles est-il à l'intérieur ou l'extérieur du cercle ?**

.....

# LA CARTE AU TRÉSOR

7

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le quadrilatère NAFT.
2. Trace les diagonales du quadrilatère NAFT.
3. Elles se croisent au point X.

Trace le cercle de centre X et de rayon 32 mm.

**Fais la liste des bâtiments situés à l'intérieur du cercle.**

.....

8

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le cercle de centre N et de rayon 65 mm.
2. Trace le cercle de centre S et de rayon 4 cm.
3. Les cercles se croisent sur la carte au point V.
4. Trace la perpendiculaire à (DU) passant par V.

**Quel bâtiment cette perpendiculaire croise-t-elle ?**

.....

# LA CARTE AU TRÉSOR

9

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le segment [MH].
2. Place le point X milieu du segment [MH].
3. Trace le segment [XO].
4. Place le point Y milieu du segment [XO].

**Sur quel bâtiment se situe le point Y ?**

.....

10

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Trace le segment [MF] et le segment [BT].
2. Les segments se croisent au point W.
3. Trace le cercle de centre W de rayon 4cm.  
Le cercle coupe le segment [BT] au point Z.

**Sur quel bâtiment se situe le point Y ?**

.....

# LA CARTE AU TRÉSOR

11

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Place toi au point T.
2. Avance et tourne à la 2<sup>e</sup> rue à gauche.
3. Avance et tourne à la 2<sup>e</sup> rue à droite.
4. Avance et prends la prochaine à droite. Au milieu de la route, arrête toi et fait un quart de tour vers ta gauche.

**Face à quel bâtiment es-tu ?**

.....

12

► **Réalise** toutes les instructions sur la carte.

1. Place toi au point S.
2. Avance et tourne à la 2<sup>e</sup> rue à droite.
3. Au bout de la rue, tourne à gauche.
4. Avance et prends la 2<sup>e</sup> rue à droite. Au milieu de la route, arrête toi et fait un quart de tour vers ta droite.

**Face à quel bâtiment es-tu ?**

.....

# LA CARTE AU TRÉSOR

13

► **Invente** une série d'instructions pour arriver au bâtiment : la maison de retraite.

1. ....

2. ....

.....

.....

14

► **Invente** une série d'instructions pour arriver au bâtiment : l'hôpital.

1. ....

2. ....

.....

.....