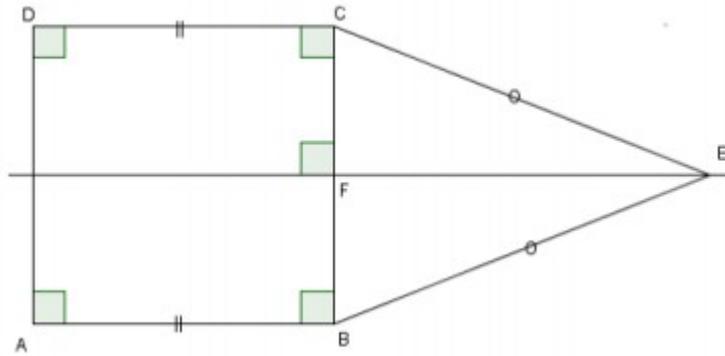


## Figures géométriques

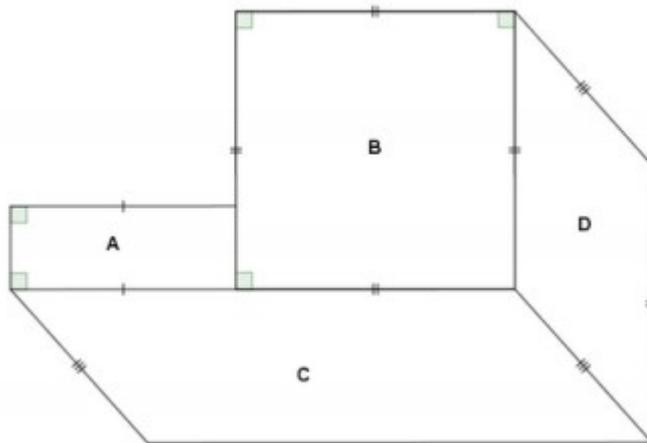
Voici une figure complexe. Identifier le nom de la figure FEC en cochant la bonne réponse.



La figure FEC est un :

- triangle rectangle
- triangle isocèle
- losange
- triangle équilatéral

Identifier le nom de la figure en cochant la bonne réponse.



La figure B est :

- un carré
- un disque
- un triangle
- un quadrilatère quelconque

## Figures géométriques, Droites perpendiculaires

Voici un programme de construction. Trouver la figure associée à ce programme.

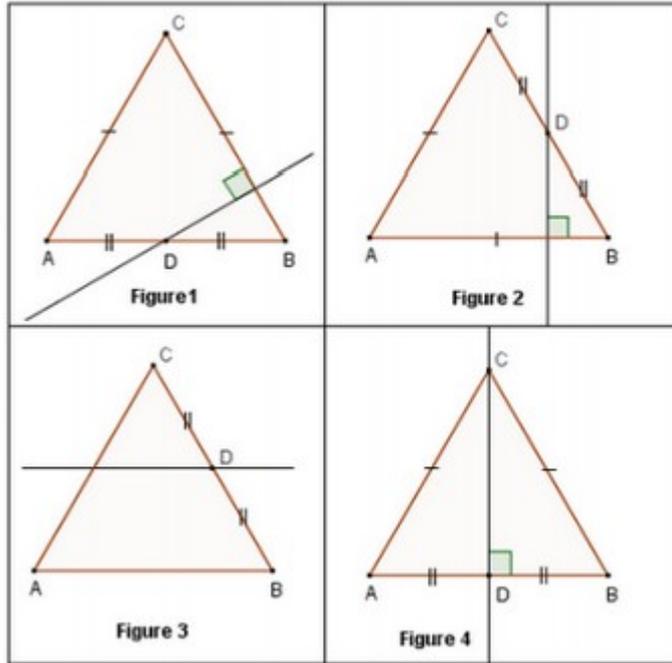
"Trace un triangle équilatéral ABC.

Place D le milieu de [BC].

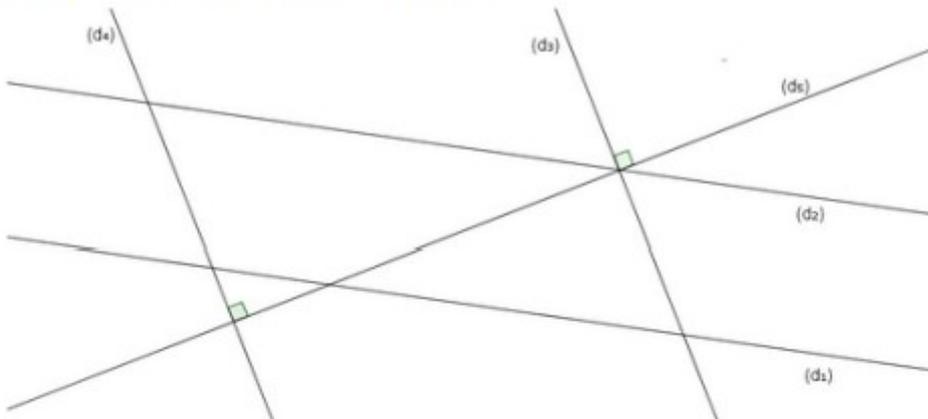
Trace la perpendiculaire à (AB) passant par D."

Cocher la bonne réponse.

- figure 3
- figure 2
- figure 1
- figure 4



Parmi ces droites, lesquelles sont perpendiculaires ?

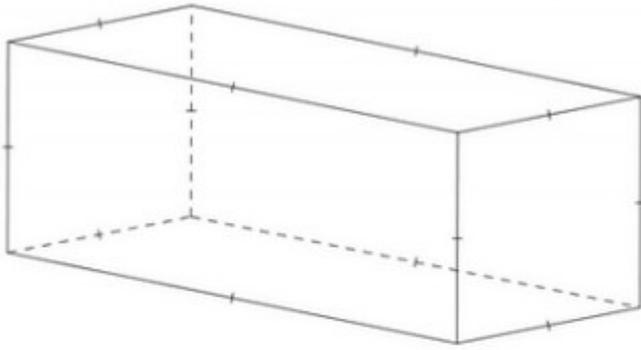


Cocher les bonnes réponses.

	Oui	Non
(d4) et (d5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(d2) et (d4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(d1) et (d2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(d3) et (d5)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Solides, Déplacement dans l'espace

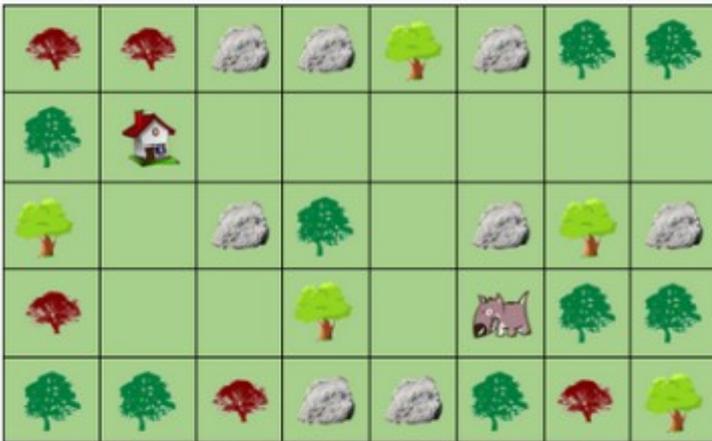
Voici la représentation d'un solide. Observer le solide puis compléter le texte.



Il y a  sommets.

- laisser vide —
- 8
- 4
- 6

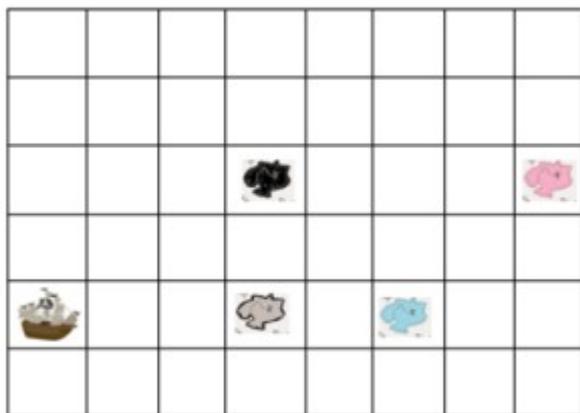
Quel chemin doit suivre Médor pour rentrer chez lui ? Mettre les consignes de déplacement dans l'ordre en cliquant dessus.



- Tourner à gauche sur place
- Avancer de 3
- Avancer de 2
- Tourner à droite sur place
- Avancer de 1



### Repérage et déplacement dans l'espace



Voici le chemin que doit emprunter le bateau pirate pour se rendre sur 3 des îles.



Coder ce déplacement à l'aide des étiquettes.

- Avancer de 4
- Tourner à gauche sur place
- Avancer de 3
- Avancer de 2
- Tourner à droite sur place

>