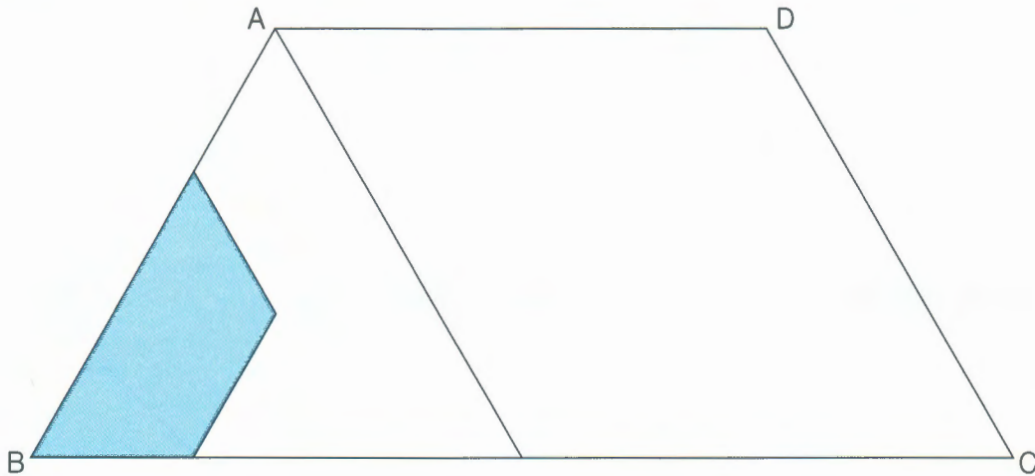
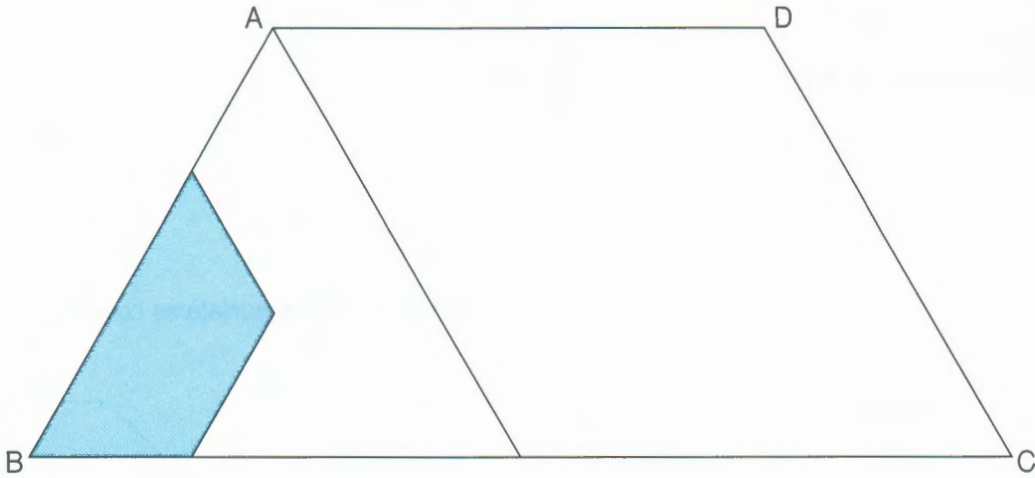
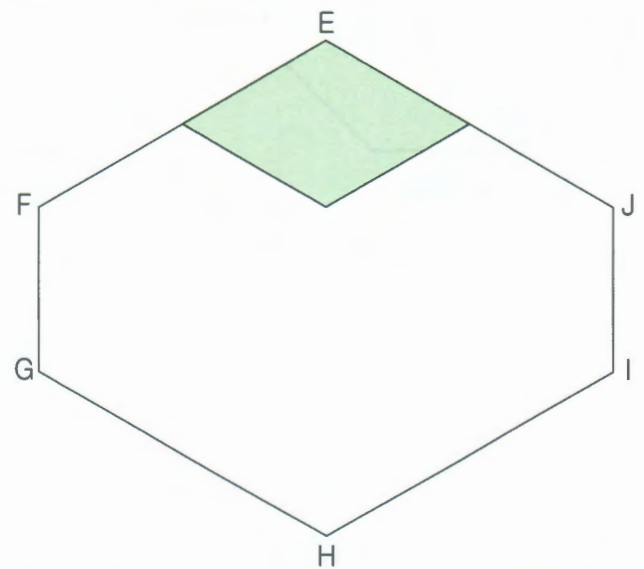
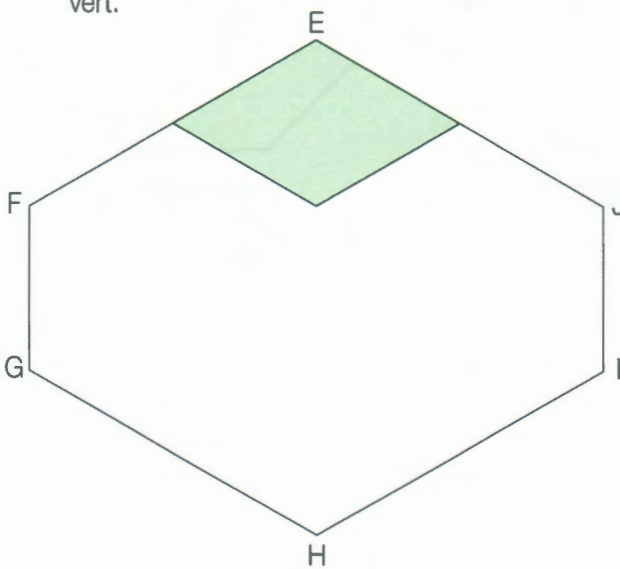


- a) A l'aide de ta règle et de ton équerre, et en ne prenant aucune mesure, trouve une façon de partager le trapèze isocèle ABCD en trapèzes isométriques au trapèze bleu.



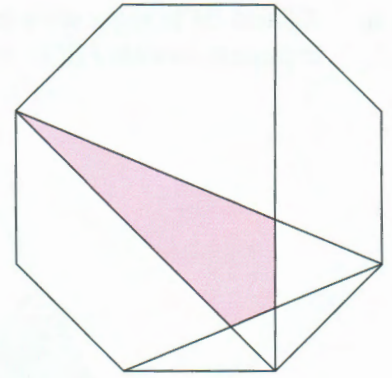
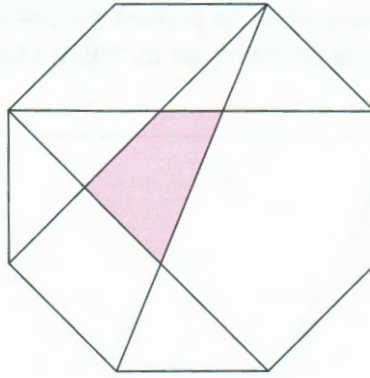
- b) Même consigne, mais cette fois pour partager l'hexagone EFGHIJ en losanges isométriques au losange vert.



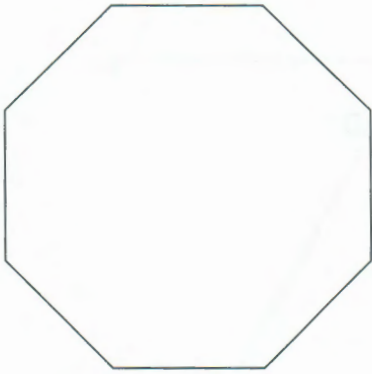
- c) En utilisant le moins de couleurs possibles, colorie les pavages obtenus afin que deux domaines ayant un côté commun soient de couleurs différentes.

### Dans un octogone

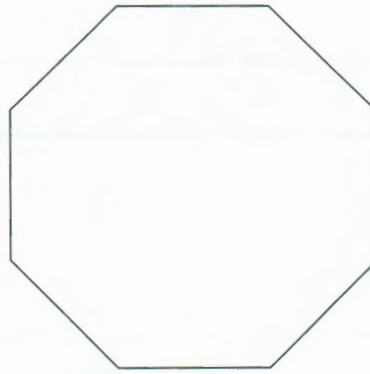
Trace à chaque fois quatre diagonales de l'octogone régulier pour obtenir les quadrilatères demandés.



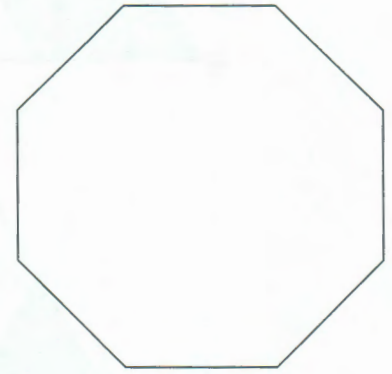
Exemples: deux quadrilatères convexes



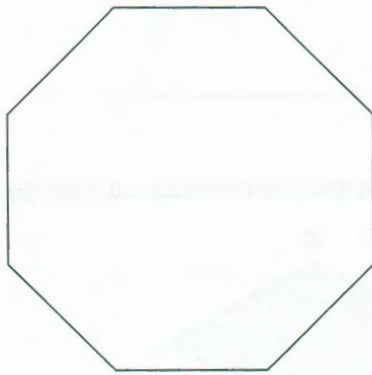
un trapèze rectangle



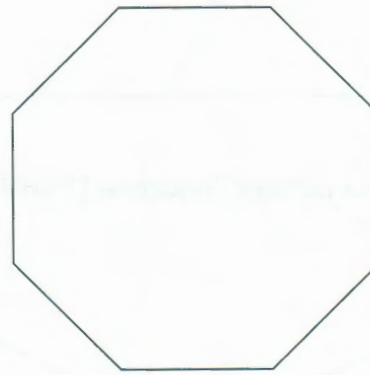
un trapèze isocèle



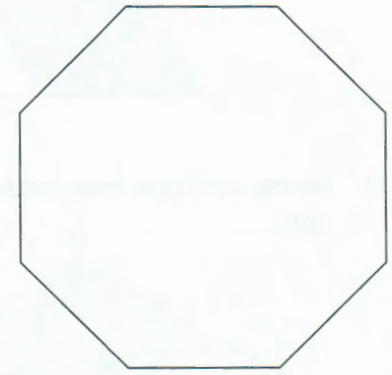
un autre trapèze



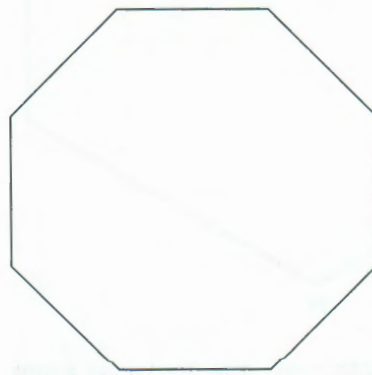
un carré



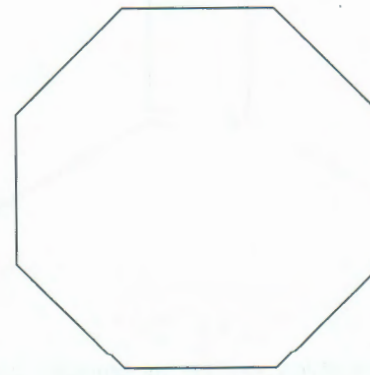
un rectangle



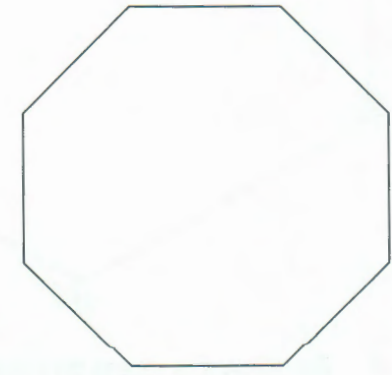
un losange



un parallélogramme



un «cerf-volant»



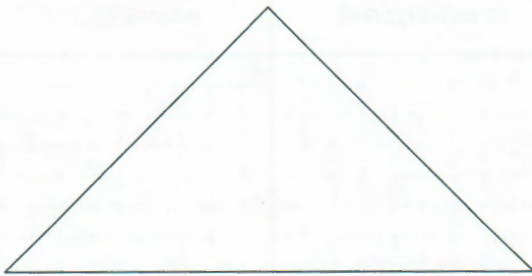
un «fer de lance»

Pour chaque case des tableaux, essaie de trouver des quadrilatères qui conviennent et dessine-les.

	quatre angles droits	deux angles droits exactement	un seul angle droit	aucun angle droit
deux paires de côtés parallèles	1	2	3	4
une paire de côtés parallèles exactement	5	6	7	8
aucune paire de côtés parallèles	9	10	11	12

	deux paires de côtés parallèles	une paire de côtés parallèles exactement	aucune paire de côtés parallèles
deux paires de côtés isométriques	13	14	15
une paire de côtés isométriques exactement	16	17	18
aucune paire de côtés isométriques	19	20	21

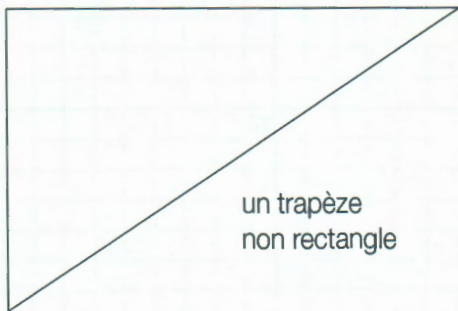
Sur chaque triangle, trace une seule droite, de manière à obtenir les trapèzes demandés.



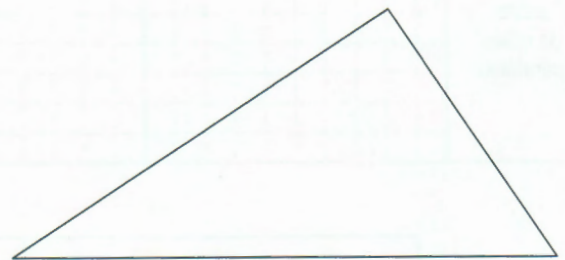
un trapèze rectangle



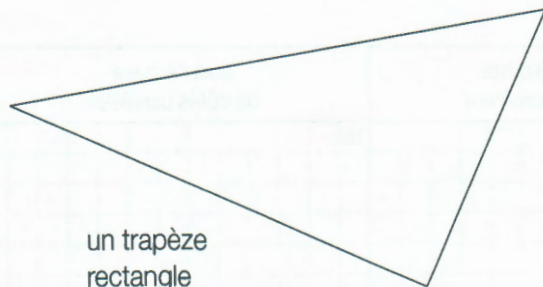
un trapèze  
isocèle



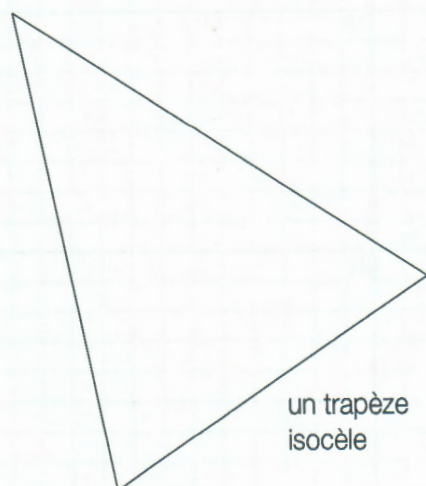
un trapèze  
non rectangle



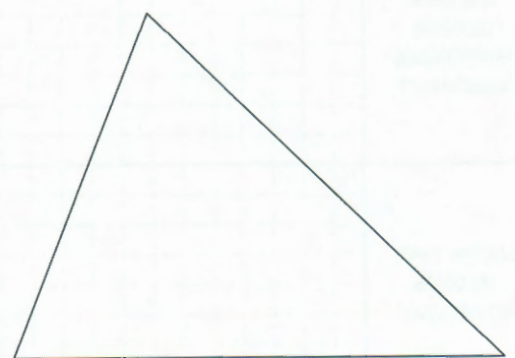
un trapèze rectangle



un trapèze  
rectangle



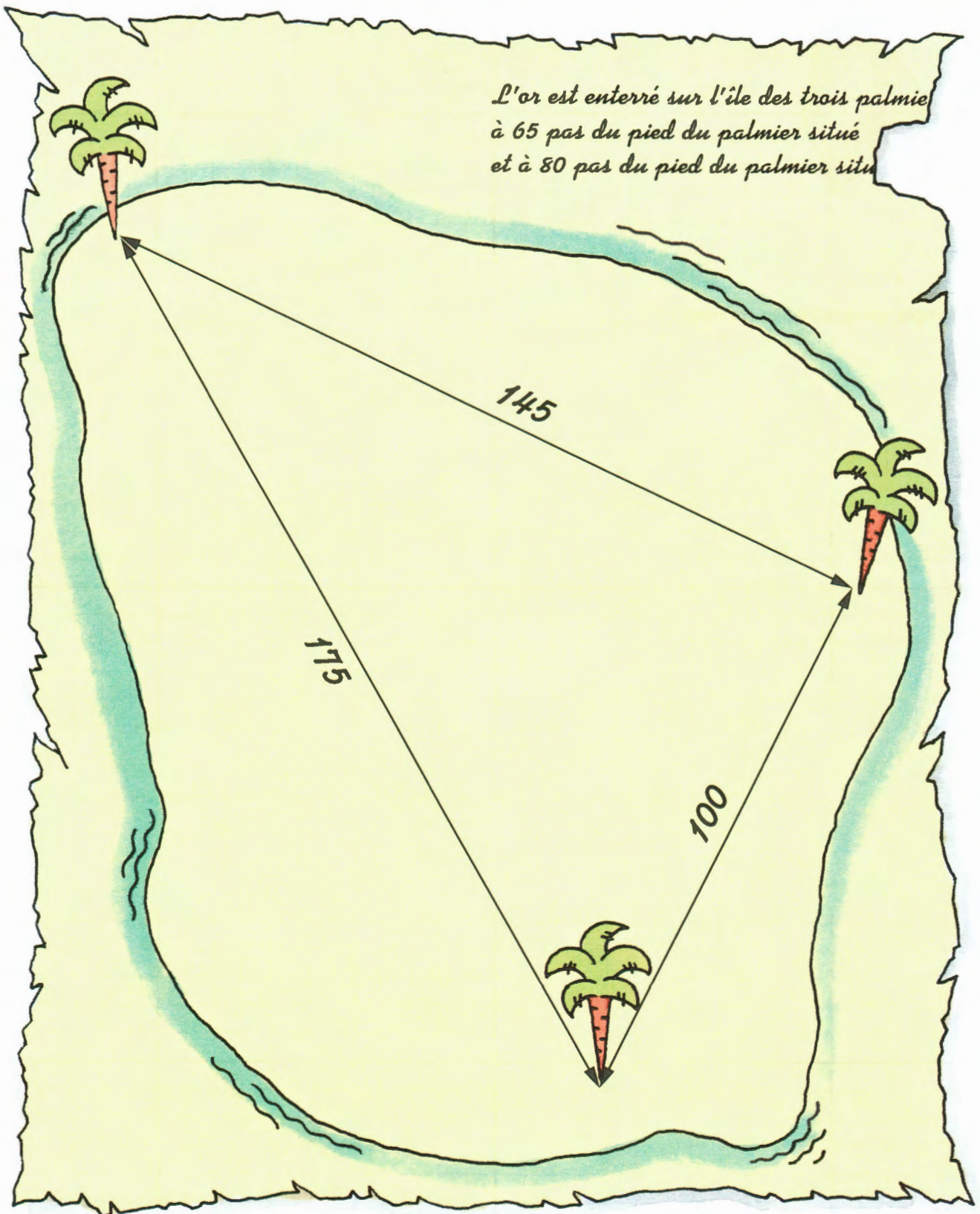
un trapèze  
isocèle



un trapèze non isocèle

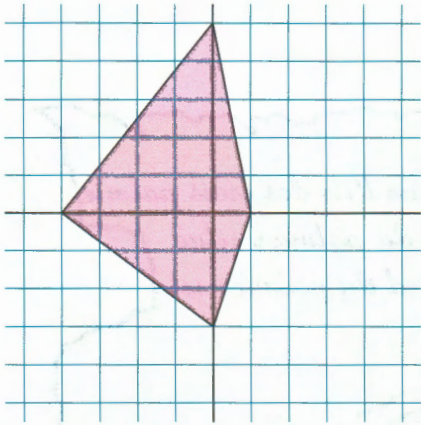
## L'île des trois palmiers

Jean a retrouvé ce vieux parchemin déchiré et jauni dans une vieille malle appartenant à l'un de ses ancêtres, Joe la Béquille, qui était pirate dans les Caraïbes.

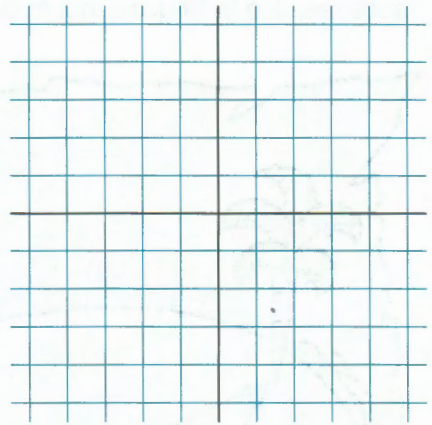
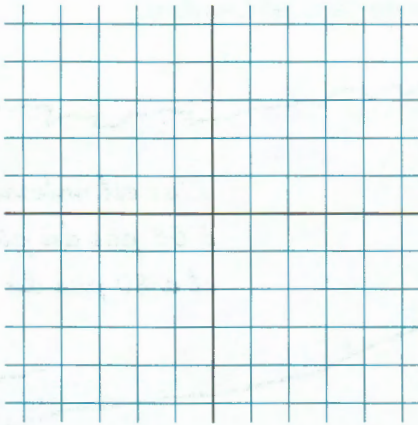


Jean a retrouvé l'île déserte et ses palmiers. Il s'est muni d'une pelle et d'une pioche. Où doit-il creuser?

Dessine différents types de quadrilatères qui possèdent deux diagonales perpendiculaires, et nomme-les.

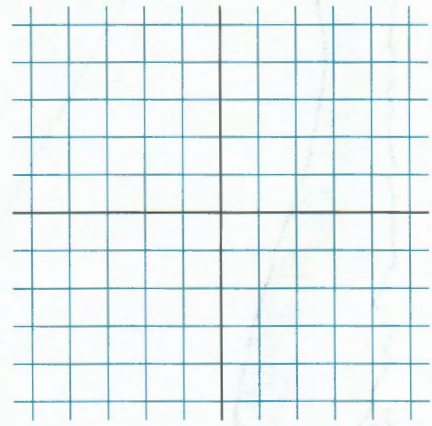
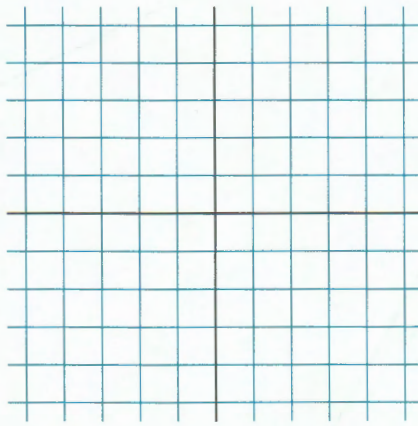
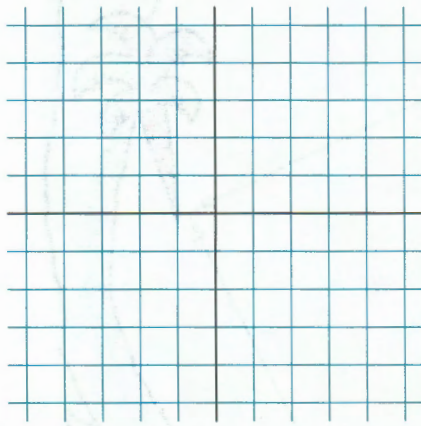


Exemple: un quadrilatère convexe



.....

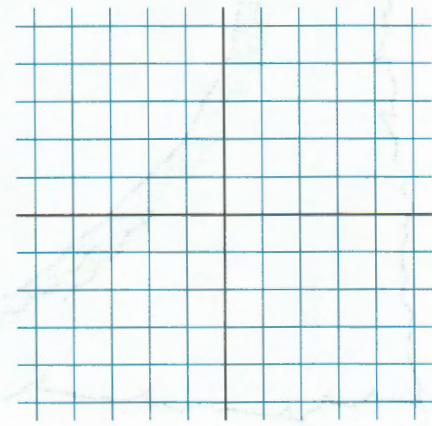
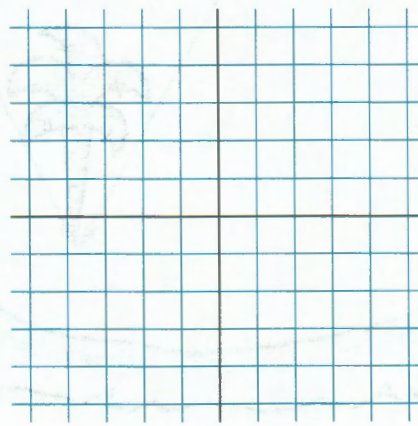
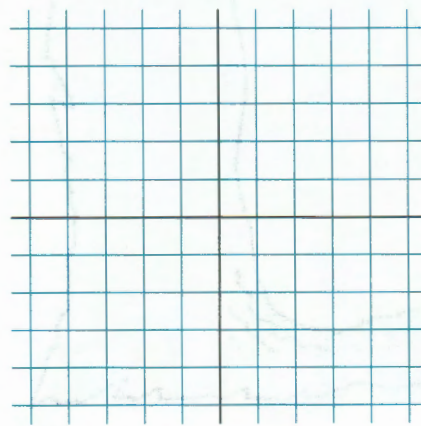
.....



.....

.....

.....



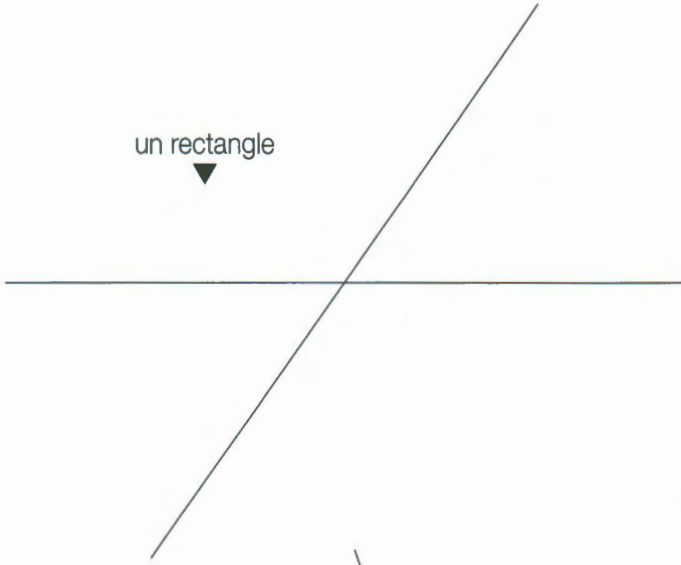
.....

.....

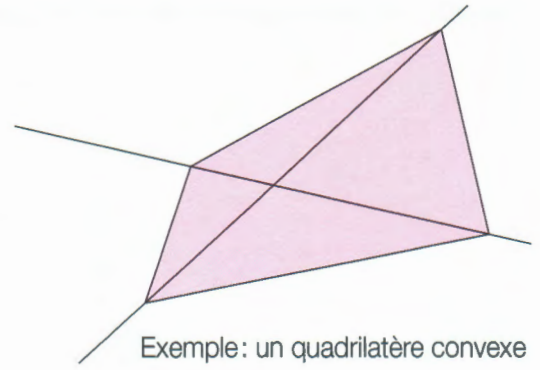
.....

Dessine les quadrilatères demandés afin que leurs diagonales se trouvent sur les deux droites déjà tracées.

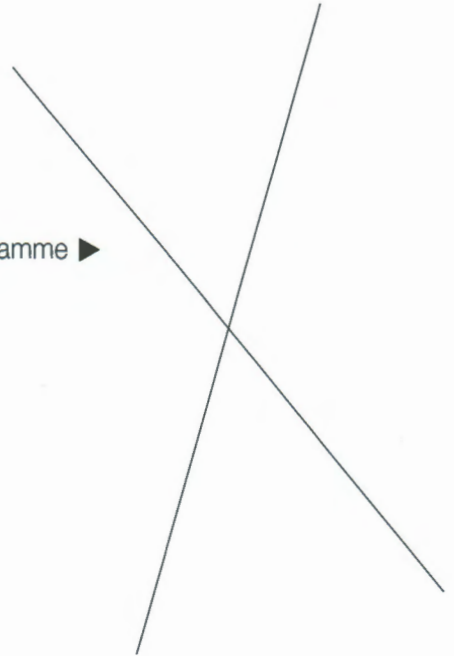
un rectangle ▼



Exemple: un quadrilatère convexe



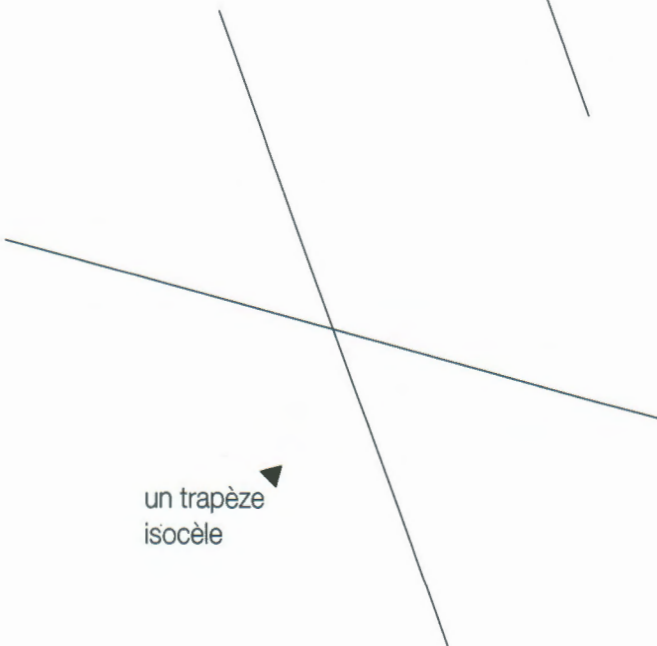
un parallélogramme ►



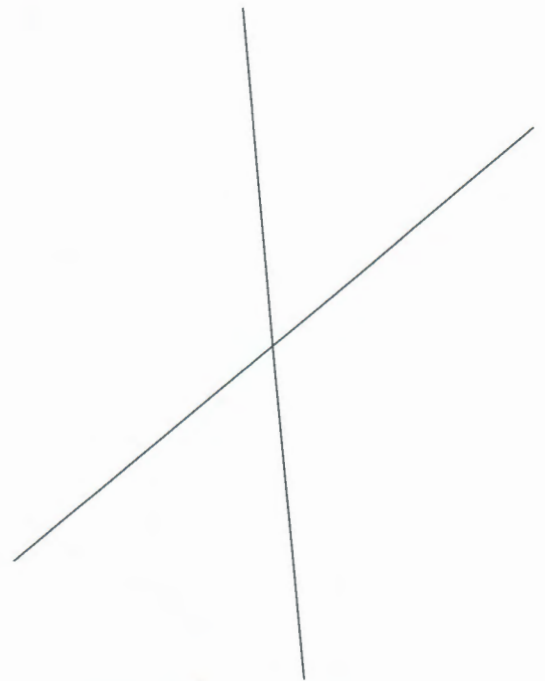
un trapèze ►



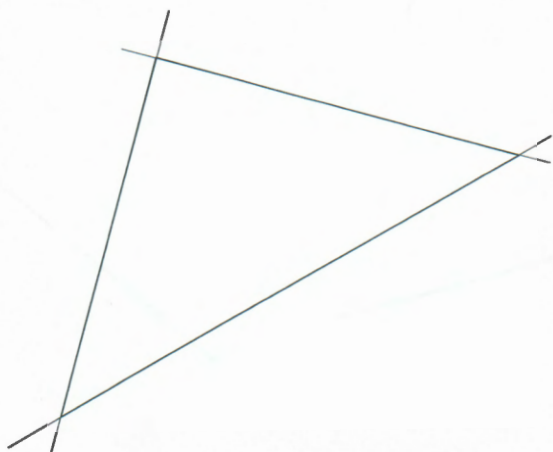
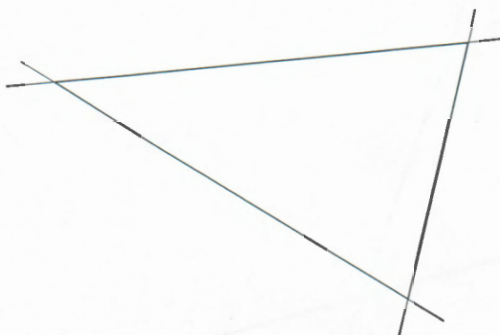
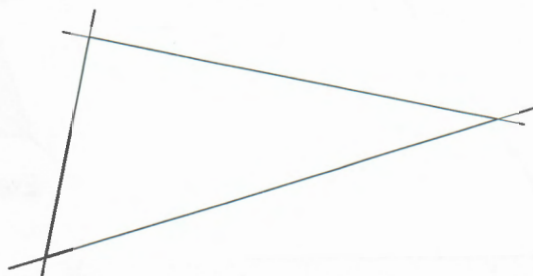
un trapèze isocèle ▲



un quadrilatère non convexe ▲



Complète les parallélogrammes dont on a dessiné deux côtés et une diagonale.

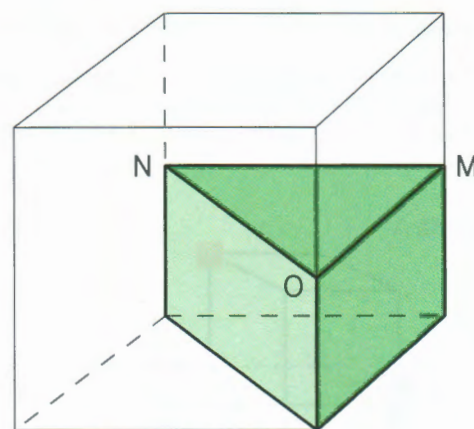




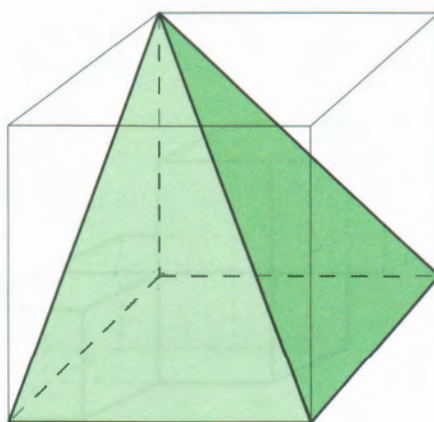
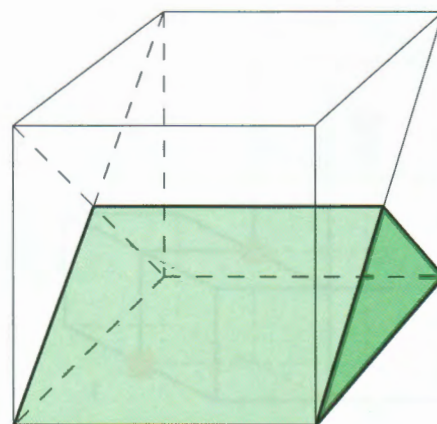
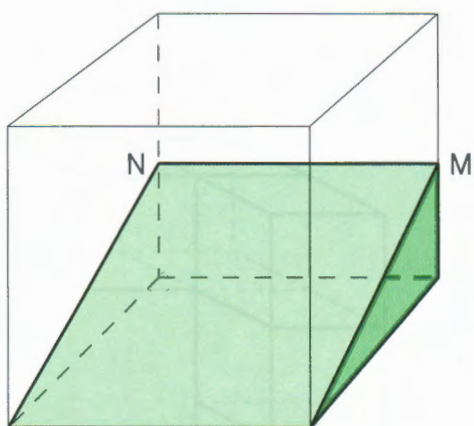
## Remplir le cube

Avec tes camarades, construis suffisamment de solides verts pour remplir le cube.

M, N et O sont, respectivement, des milieux de trois arêtes.



Fais de même avec chacun de ces trois autres solides.

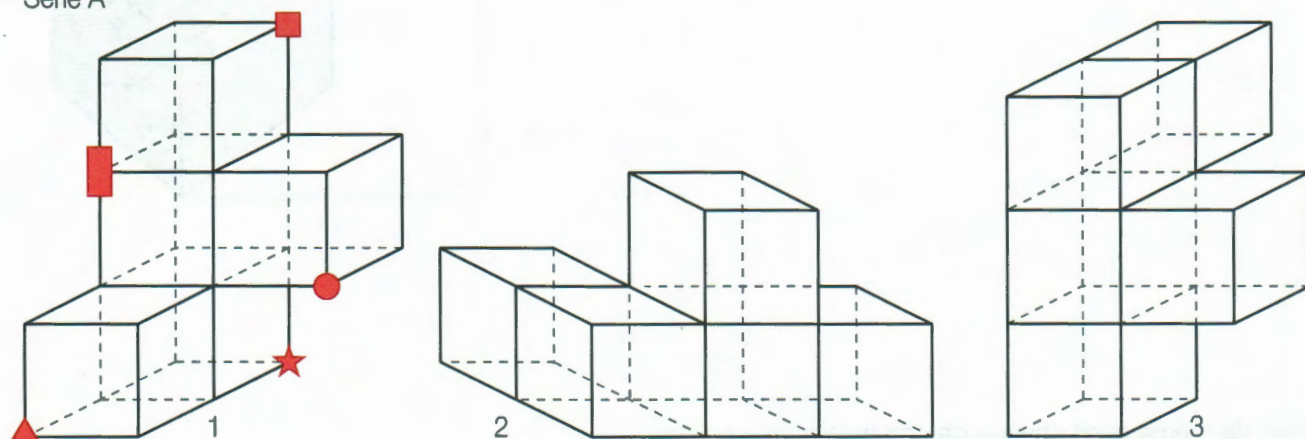


Dans chaque série, le même réseau est placé dans trois positions différentes.

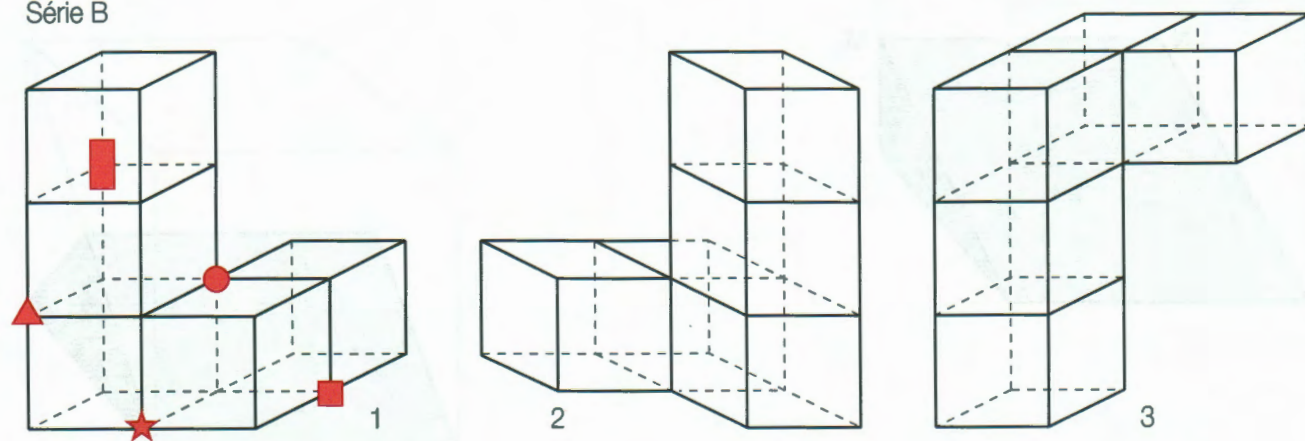
Dans le premier réseau, cinq nœuds sont marqués par les symboles: ■, ■, ●, ▲, ★.

Place ces symboles dans les réseaux 2 et 3 de chaque série.

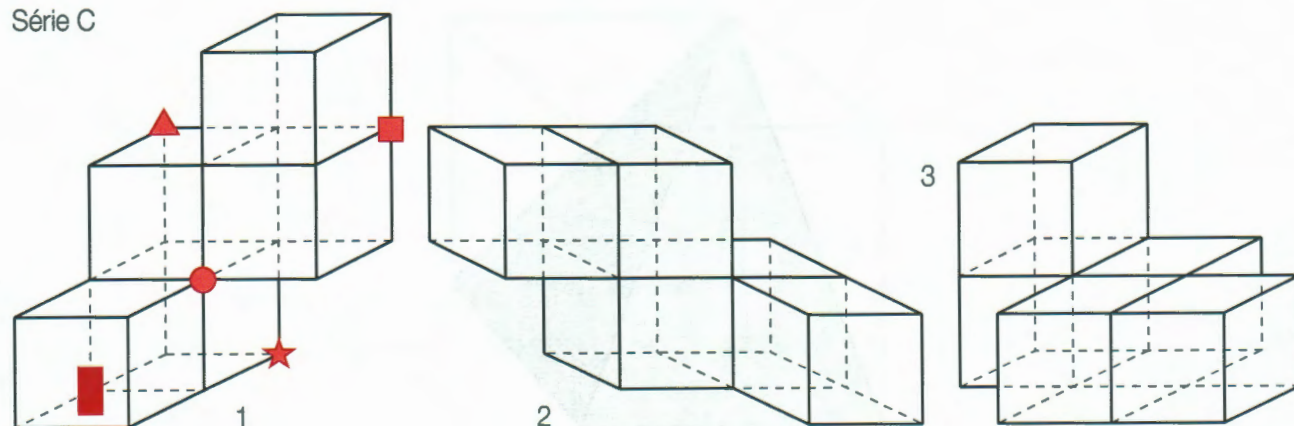
Série A



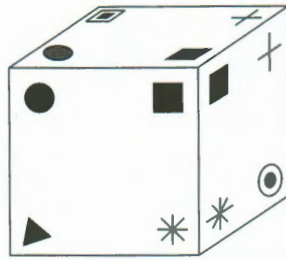
Série B



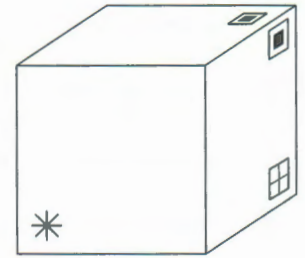
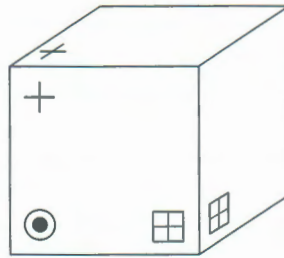
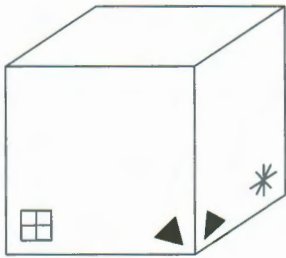
Série C



Chaque sommet de ce cube est marqué trois fois par le même symbole.



a) Voici maintenant le même cube dans des positions différentes. Place les symboles qui manquent. Vérifie tes propositions avec celles de tes camarades.



b) Dans les développements suivants, place les symboles qui manquent de façon à obtenir, au montage, toujours le même cube.

