



Tourne ton cahier.

Objectifs :

- découvrir la symétrie ;
- reconnaître des figures ayant ou non un axe de symétrie.

1

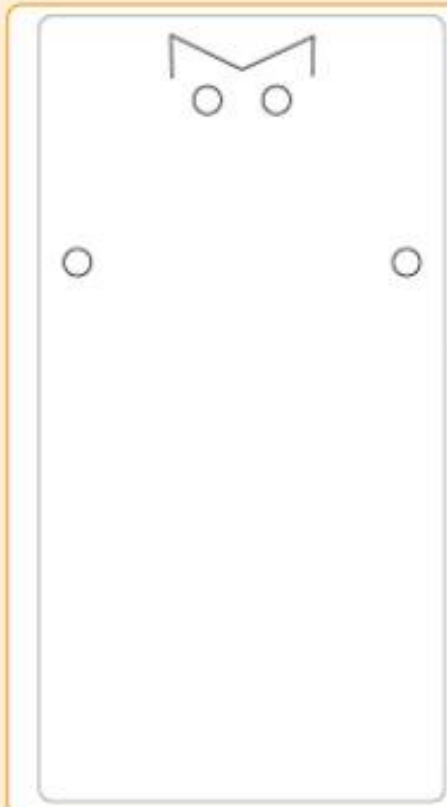
- Découpe l'avion et repasse sur l'axe de symétrie. Pile en suivant l'axe de symétrie.



Quand on pile suivant l'axe rouge, les deux parties se superposent exactement.

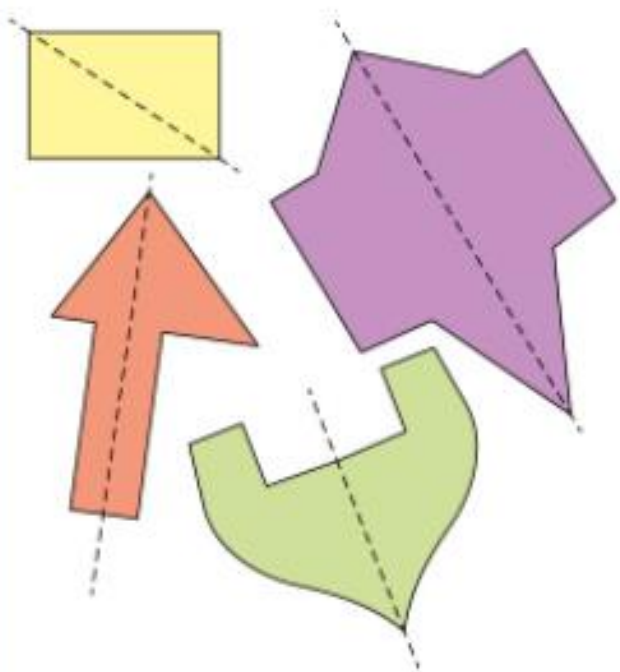


- Colle l'avion découpé.



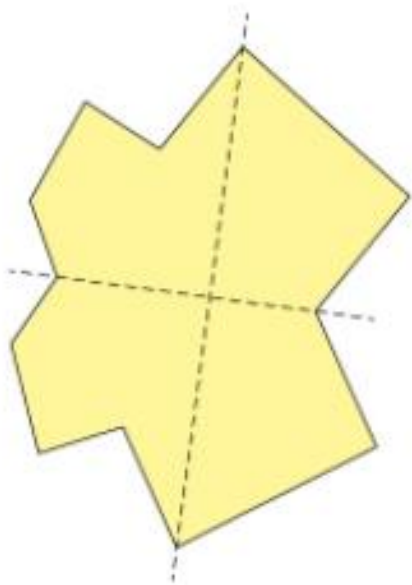
2

- Repasse en rouge le trait en pointillés quand c'est un axe de symétrie.



3

- Repasse en rouge l'axe de symétrie de la figure.

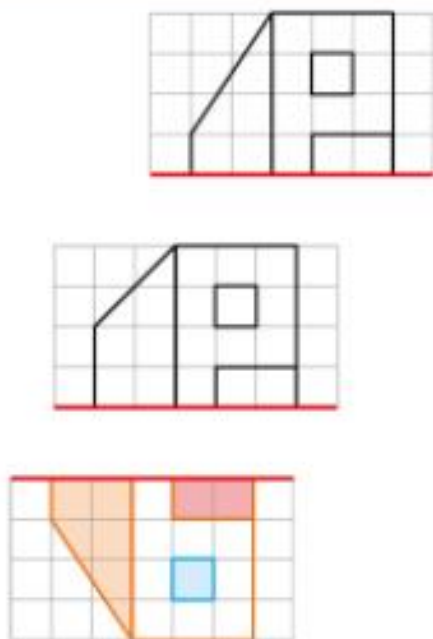


CALCUL MENTAL

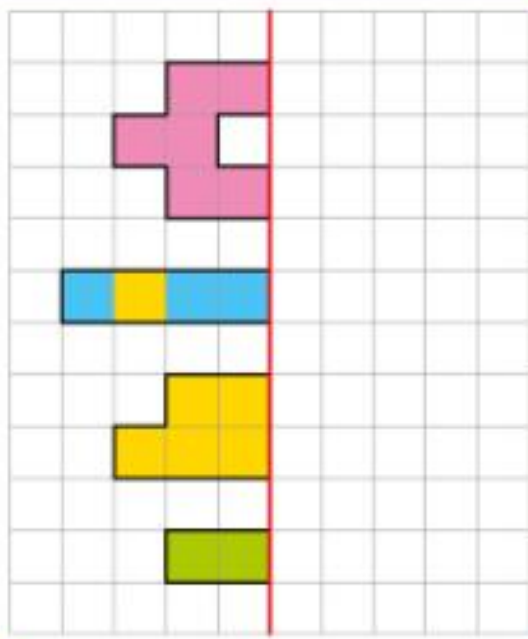
Donner un nombre compris entre 8 et 14. Ex : 11.
Écrire une écriture additive du nombre. (6 + 5).
(Travail par deux.)

--	--	--	--	--

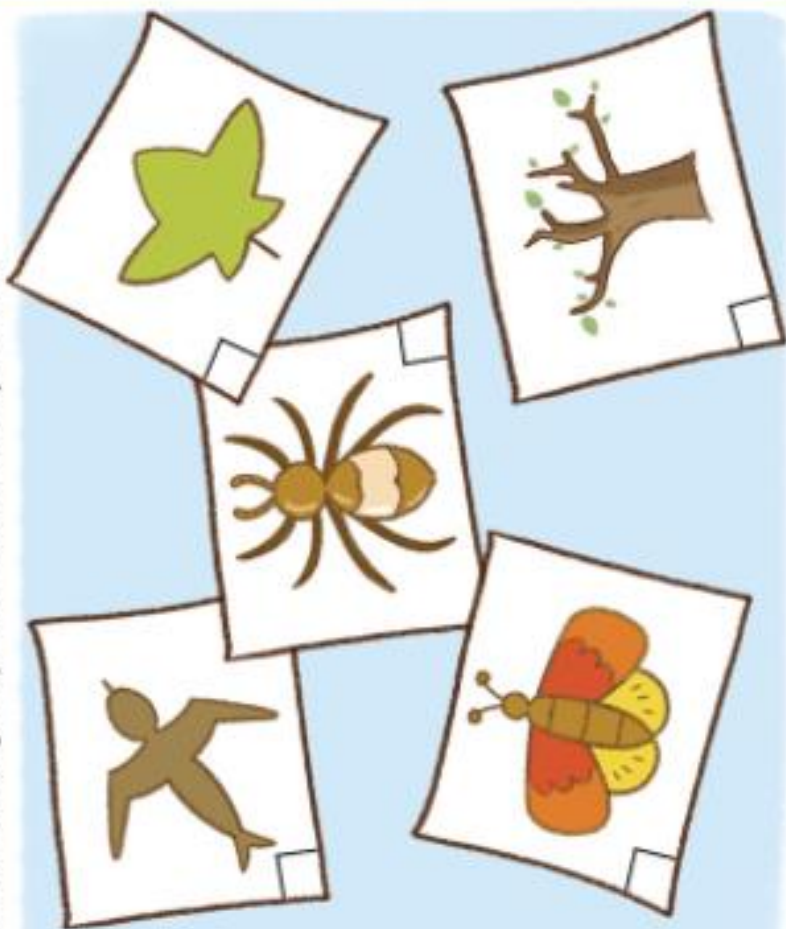
6 Quel dessin complète la maison par symétrie ? **Colorie-la.**



7 Dessine les figures symétriques. **Colorie.**



4 **Coche** les images qui ont un axe de symétrie.



5 **Trace** l'axe de symétrie de chaque figure quand il y en a un.



Tu peux utiliser le papier calque.

