

Une collection dirigée par Jean-Luc Caron

**André Michel**

sous la direction de  
**Jean-Luc Caron**

# Géométrie CM2

**PROGRAMMES 2008**

- ◆ **Reconnaître des figures géométriques et des solides**
- ◆ **Découvrir leurs propriétés**
- ◆ **Utiliser les outils de tracé**
- ◆ **Reproduire et construire**
- ◆ **Lire et rédiger des programmes de construction**

**RETZ**

[www.editions-retz.com](http://www.editions-retz.com)

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

© Retz/VUEF, Paris, 2002  
© Retz, 2009 pour la présente édition

Conception graphique : Studio Imaginis  
Réalisation : Lasergraphie  
Illustrations : Jörg Maillier  
Suivi éditorial : Gérard Tassi

ISBN 978-2-7256-2870-7  
N° de projet : 10155900- Dépôt légal : mars 2009  
Achevé d'imprimer en France en mars 2009 sur les presses de l'imprimerie Chirat – N° 5065

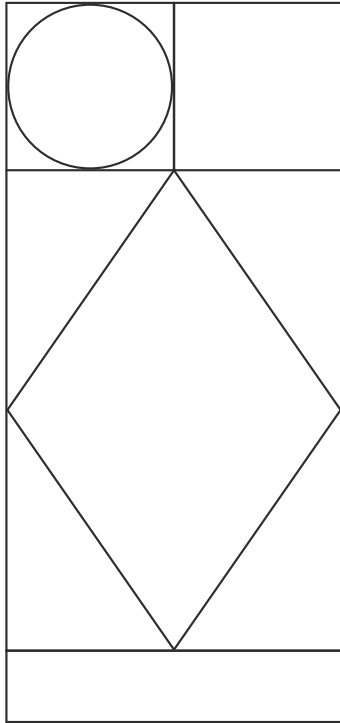
<b>Guide pédagogique et corrigés</b>	5
■ <b>Fiche 1</b> Bilan des acquisitions du CM1	25
■ <b>Fiche 2</b> Reconnaître, décrire et nommer des solides droits	27
■ <b>Fiche 3</b> Reconnaître et compléter le patron d'un cube et d'un parallélépipède rectangle	29
■ <b>Fiche 4</b> Reconnaître des droites perpendiculaires et des droites parallèles	31
■ <b>Fiche 5</b> Tracer des droites perpendiculaires et des droites parallèles	33
■ <b>Fiche 6</b> La symétrie axiale (1)	35
■ <b>Fiche 7</b> <i>Évaluation</i> : Solides droits, patron d'un solide, droites perpendiculaires et parallèles, symétrie	37
■ <b>Fiche 8</b> Reconnaître et compléter le patron d'un prisme	39
■ <b>Fiche 9</b> Agrandissement d'une figure	41
■ <b>Fiche 10</b> Reconnaître des figures géométriques usuelles (1)	43
■ <b>Fiche 11</b> Reconnaître des figures géométriques usuelles (2)	45
■ <b>Fiche 12</b> La symétrie axiale (2)	47
■ <b>Fiche 13</b> Le cercle, le disque	49
■ <b>Fiche 14</b> <i>Évaluation</i> : Patron d'un solide, figures géométriques usuelles, symétrie, cercle, agrandissement d'une figure	51
■ <b>Fiche 15</b> Réduction d'une figure	53
■ <b>Fiche 16</b> Reconnaître et compléter le patron d'un non-polyèdre : le cylindre	55
■ <b>Fiche 17</b> Les triangles : reconnaissance et nom	57

■ <b>Fiche 18</b>	
Les triangles : les hauteurs	59
■ <b>Fiche 19</b>	
Les polygones : reconnaissance	61
■ <b>Fiche 20</b>	
Les parallélogrammes : reconnaissance et propriétés	63
■ <b>Fiche 21</b>	
<i>Évaluation</i> : Réduction d'une figure, cylindre, triangle, parallélogramme	65
■ <b>Fiche 22</b>	
Tracer une figure géométrique sur un quadrillage à partir d'un dessin à main levée	67
■ <b>Fiche 23</b>	
Tracer une figure géométrique sur un quadrillage à partir d'un programme de construction	69
■ <b>Fiche 24</b>	
Tracer une figure géométrique sur du papier pointé à partir d'un dessin à main levée	71
■ <b>Fiche 25</b>	
Tracer une figure géométrique sur du papier pointé à partir d'un programme de construction	73
■ <b>Fiche 26</b>	
Les triangles : tracés (1)	75
■ <b>Fiche 27</b>	
Les triangles : tracés (2)	77
■ <b>Fiche 28</b>	
<i>Évaluation</i> : Tracés de figures géométriques, de triangles	79
■ <b>Fiche 29</b>	
Les polygones : reproduction	81
■ <b>Fiche 30</b>	
Les parallélogrammes : tracés	83
■ <b>Fiche 31</b>	
Programme de construction (1)	85
■ <b>Fiche 32</b>	
Programme de construction (2)	87
■ <b>Fiche 33</b>	
Programme de construction (3)	89
■ <b>Fiche 34</b>	
Programme de construction (4)	91
■ <b>Fiche 35</b>	
<i>Évaluation</i> : Polygones, parallélogrammes, programmes de construction	93
■ <b>Fiche 36</b>	
Géométrie et art	95

Nom: .....

Date: .....

**1** Sur une feuille unie, **agrandis** 2 fois l'assemblage des figures ci-dessous.

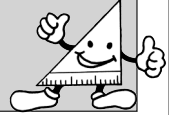


**2** Colorie :

- en vert le carré ;
- en jaune le rectangle ;
- en rouge les triangles ;
- en violet le losange ;
- en bleu le cercle.

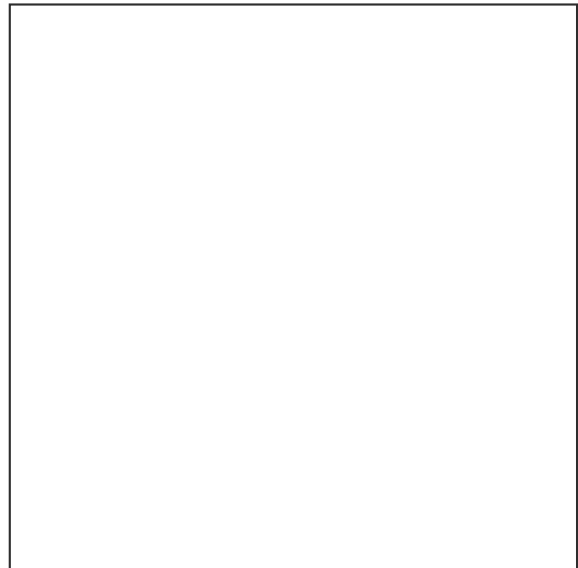
**Tu as besoin :**

- d'un double décimètre ;
- d'une règle ;
- d'une équerre ;
- d'un compas.



**3** À l'aide de ton compas, **trace** un cercle de centre O et d'un rayon égal à 3 cm.

**Trace** en bleu un diamètre. **Trace** en vert un rayon.



**4** **Trace** en **bleu** le(s) axe(s) de symétrie des figures ci-dessous.

Pour vérifier tes hypothèses, tu peux utiliser du papier-calque.

