

# Reconnaître et classer des figures planes



**CALCUL MENTAL**  
Connaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 100 (dictée).

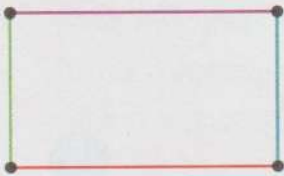
**APPRENTISSAGE**  
• **Sous-compétence 1** : Classer et nommer des figures planes en utilisant le vocabulaire approprié.  
• **Sous-compétence 2** : Reconnaître les principales figures dans un assemblage.

**RÉVISION**  
Tracer des traits à la règle.

## Apprenons ensemble

**Repassons** chaque côté des figures comme dans l'exemple.

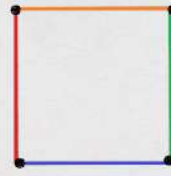
**Traçons** un point sur chaque sommet.



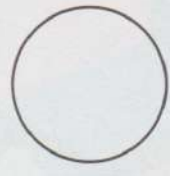
rectangle



triangle



carré



cercle

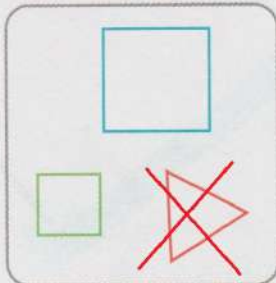


## Entraînons-nous

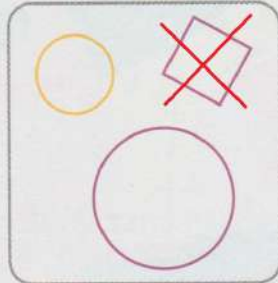
**1** Ces figures sont classées par forme. ✂ **Barre** l'intrus dans chaque ensemble.

**Colle** : cercle, carré, rectangle ou triangle en dessous.

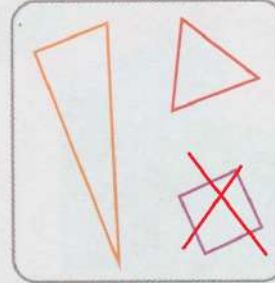
**Matériel B**



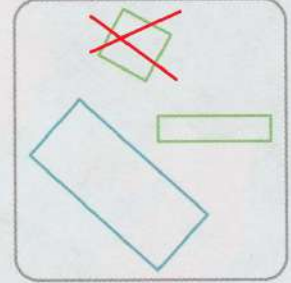
carré



cercle



triangle



rectangle

**2** **Colorie** selon le code-couleurs.

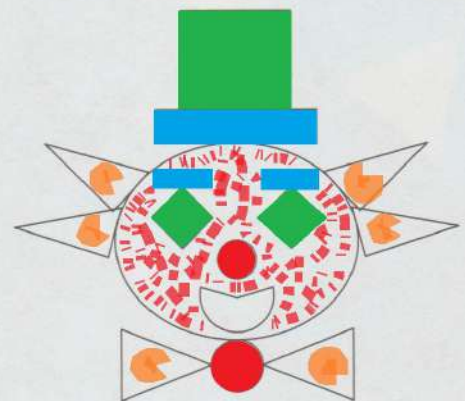
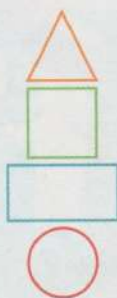
**Compte** et **écris** le nombre de figures.

6 triangles

3 carrés


3 rectangles











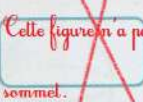


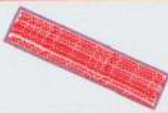






3 cercles





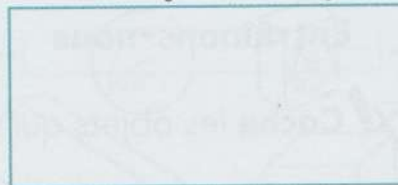


Je travaille seul(e)

3  **Colorie** les figures qui sont à leur place.

cercles					
triangles					
rectangles	<del></del>				
carrés					

4  **Compte** les côtés et les sommets.  **Écris** : carré, rectangle, triangle.



4 côtés 4 sommets


3 côtés 3 sommets

4 côtés 4 sommets

C'est un carré.

C'est un triangle.

C'est un rectangle.

5  **Colorie** selon le code-couleurs. Attention aux intrus !

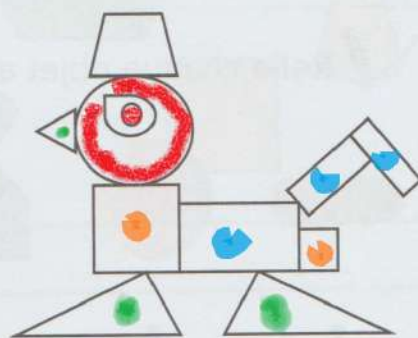
 **Compte** et  **écris** le nombre de figures.

5 triangles


3 carrés

4 rectangles

2 cercles



Je révise

 **Trace** des traits à la règle pour séparer tous les animaux.

