

## 70 REPRODUIRE UNE FIGURE SUR UN QUADRILLAGE.

1) Observer la figure tracée par Géom.

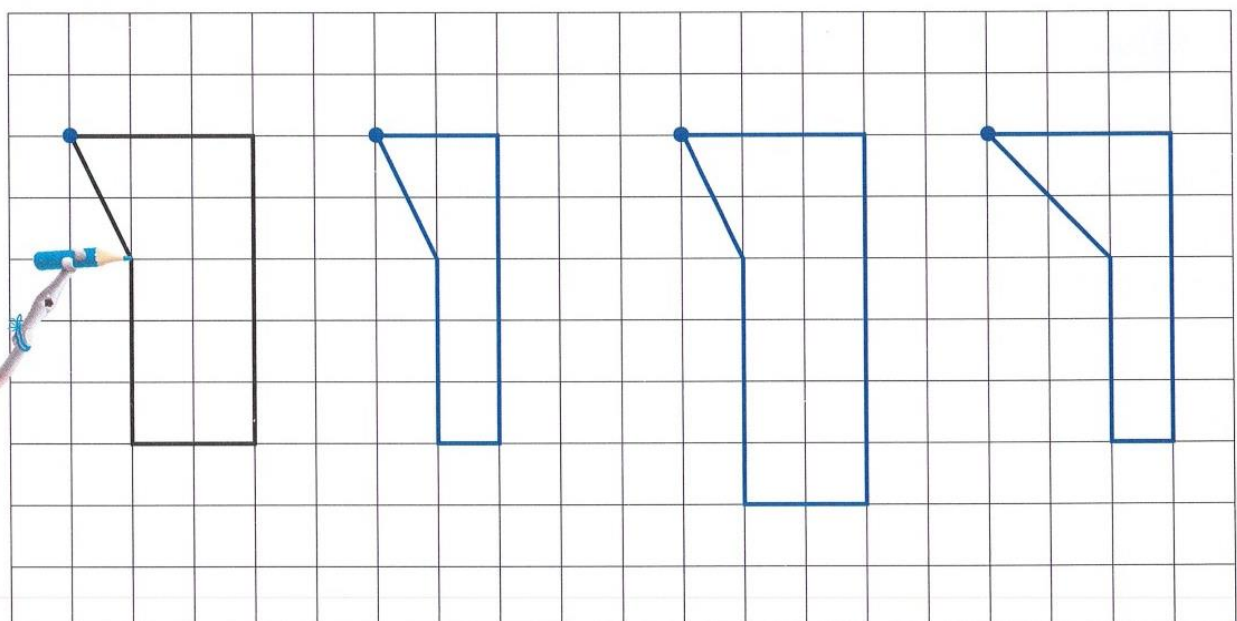
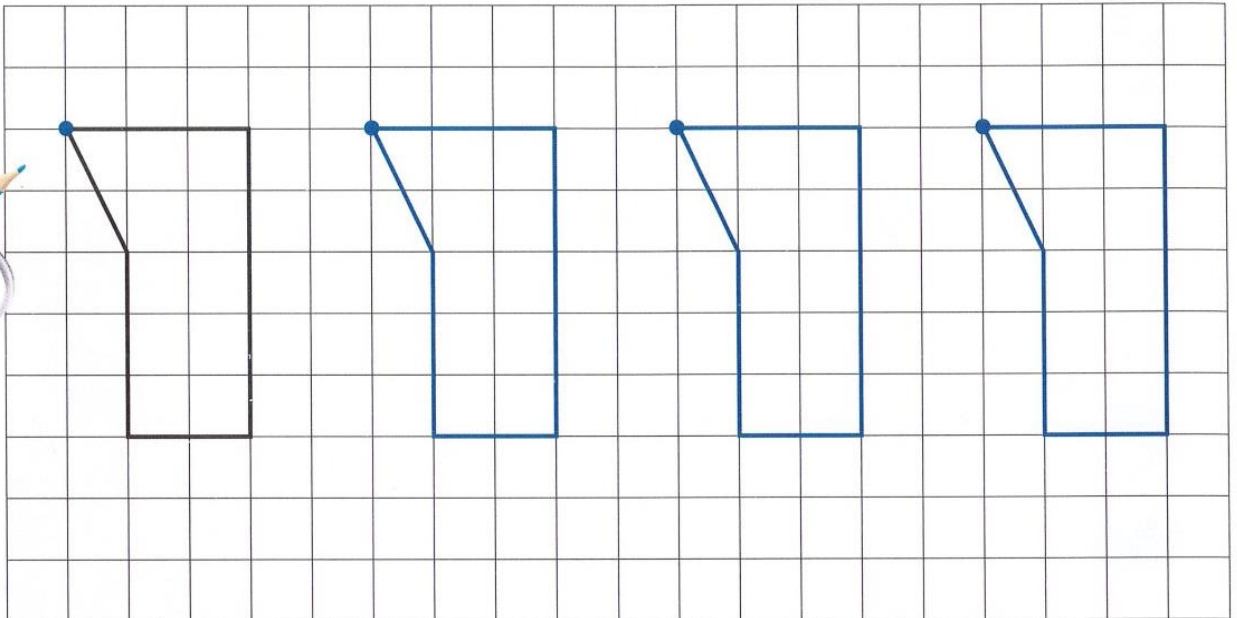
Faire remarquer le point. Il indique où il faut commencer à tracer.

Faire le tour de la figure avec l'index en tournant vers la droite à partir du point.

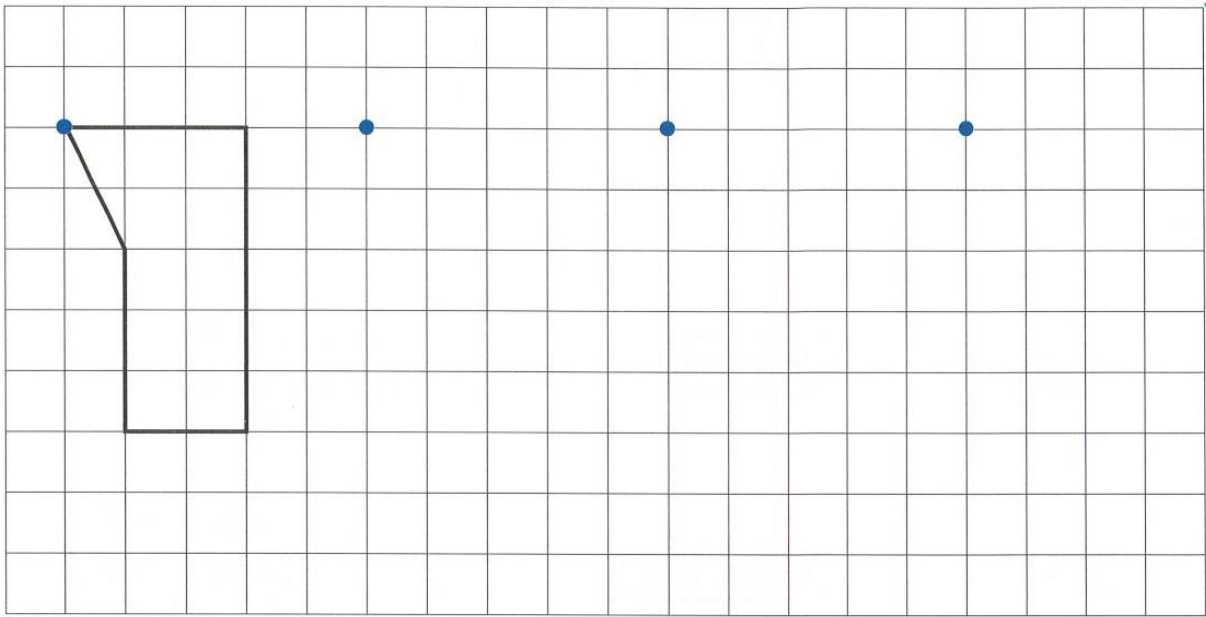
2) Faire chercher les erreurs de Couic, Couic. Comment les éviter ? Il faut compter les carreaux à partir du point et dessiner un point là où le trait s'arrête. Attention, le point est toujours sur un **nœud** du quadrillage (là où un trait vertical croise un trait horizontal.)

Quel sera le premier trait le plus facile à tracer ? le trait horizontal droit qui part du point.

**Observe** ces deux pages. Tu vas faire le même travail que Géom.  
Couic-Couic, lui, a fait 3 erreurs. Commence par les chercher.



À ton tour de tracer (utilise ta règle).



B

Écris.

3

13

4

14





C

Calcule.

$2 + 6 = \dots\dots\dots$

$6 + 6 = \dots\dots\dots$

$7 + 5 = \dots\dots\dots$

$5 + 8 = \dots\dots\dots$

$3 + 7 = \dots\dots\dots$

$1 + 8 = \dots\dots\dots$



D

**Dessine** avec le moins de billets et le moins de pièces possible de ton matériel.



E

Calcul mental

