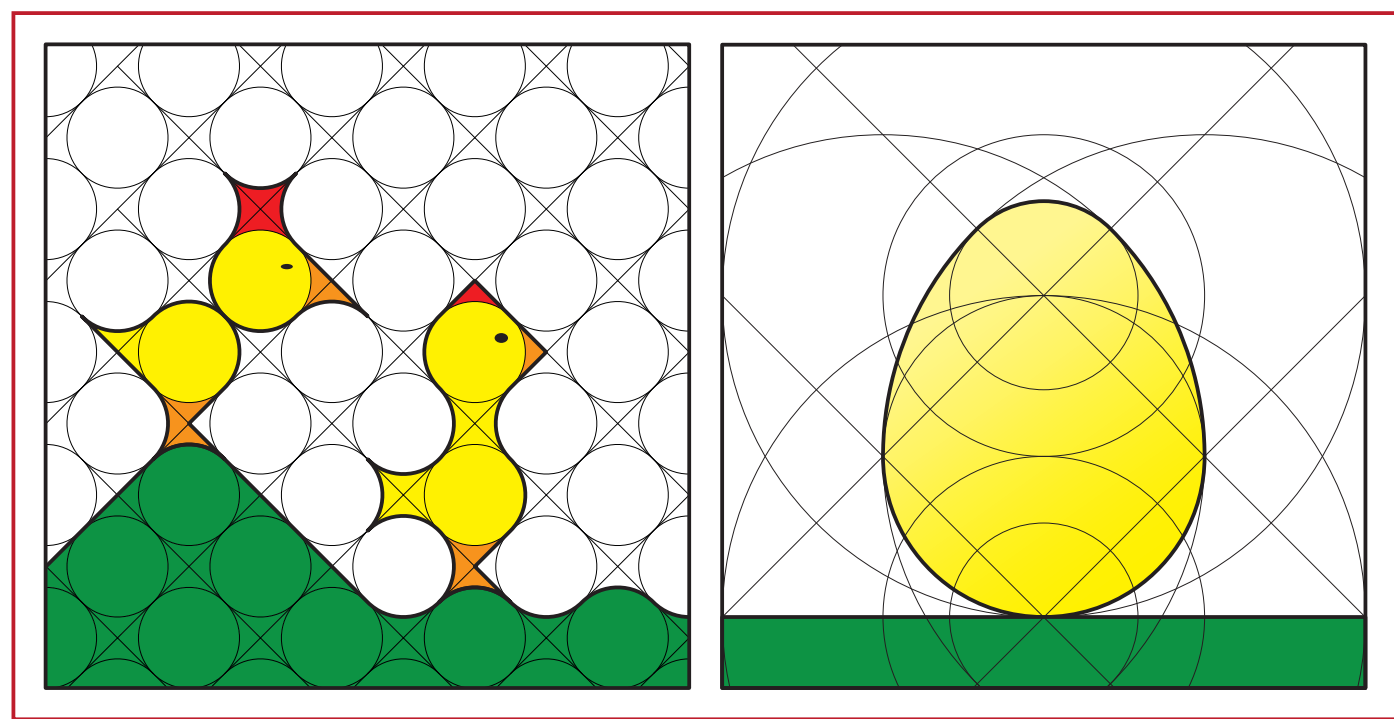


## Papiers Crayons de couleur

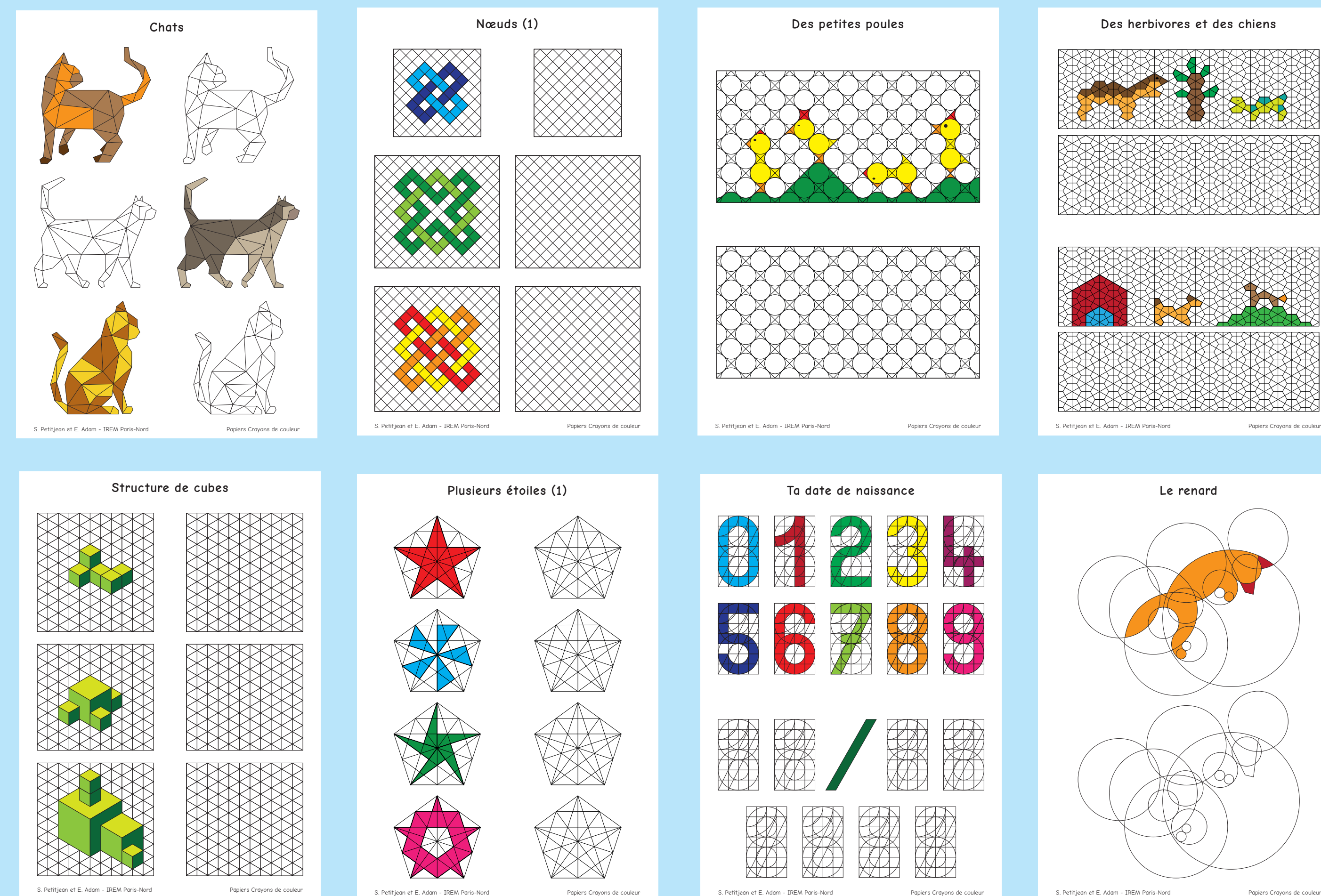
Aborder la géométrie  
par le coloriage



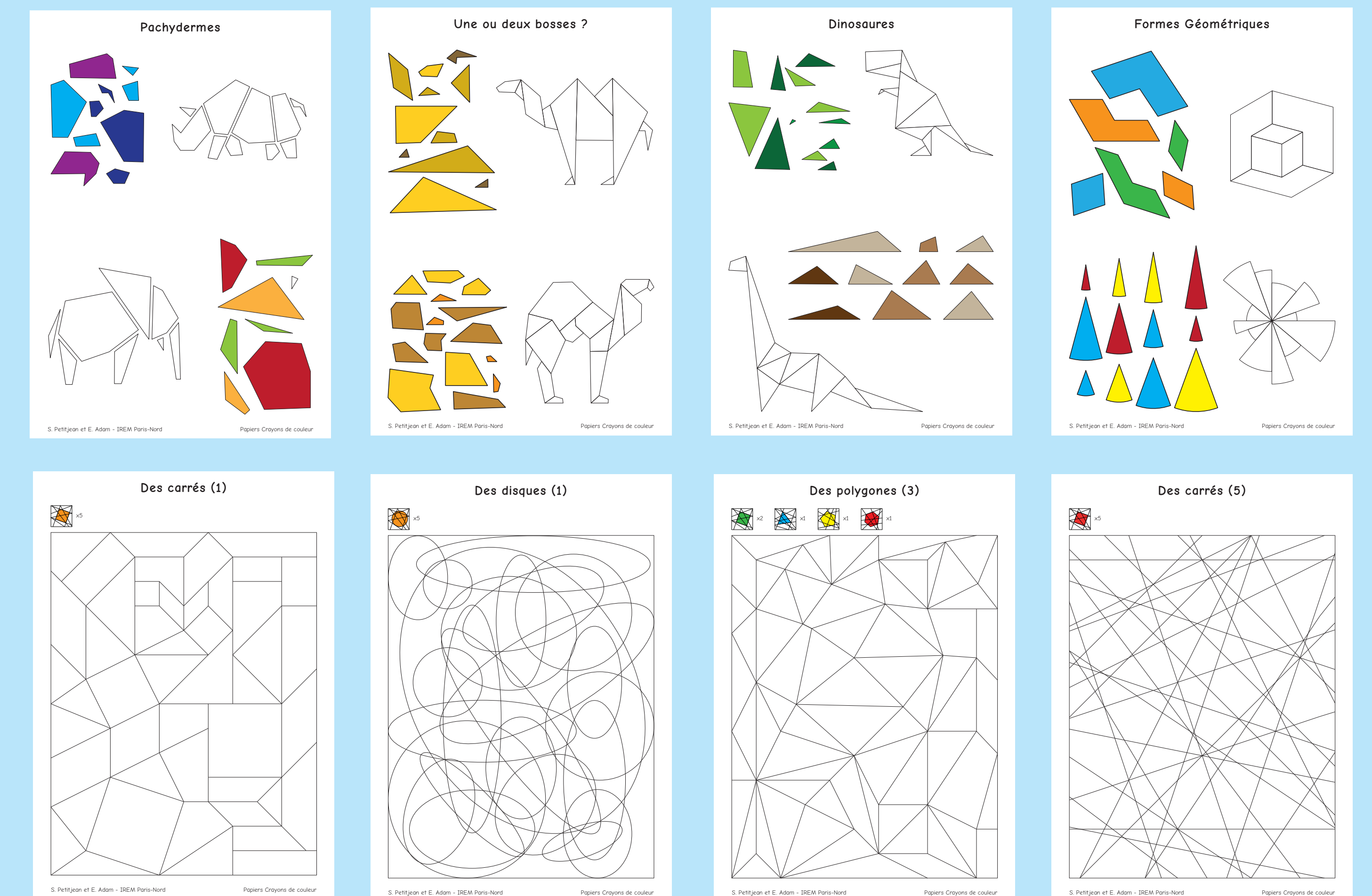
### Les Pictogrammes 1

- Mettre le dessin 1 au dessus du dessin 2.
- Continuer de la même manière.
- Entrelacer les formes.
- Ajouter/coller un cube sur les cases hachurées.
- Dessiner l'empreinte du solide ou dessiner le solide correspondant à l'empreinte.
- Colorier la figure avec 2 couleurs différentes. Deux zones de même couleur ne doivent pas se toucher.
- Repérer 4 fois la figure représentée (carré, triangle équilatéral, cercle ...) et la colorier.
- Repérer 4 fois la figure représentée (carré, triangle équilatéral, cercle ...) et repasser les contours.
- Lorsque plusieurs formes se superposent, colorier chaque épaisseur de la couleur indiquée.

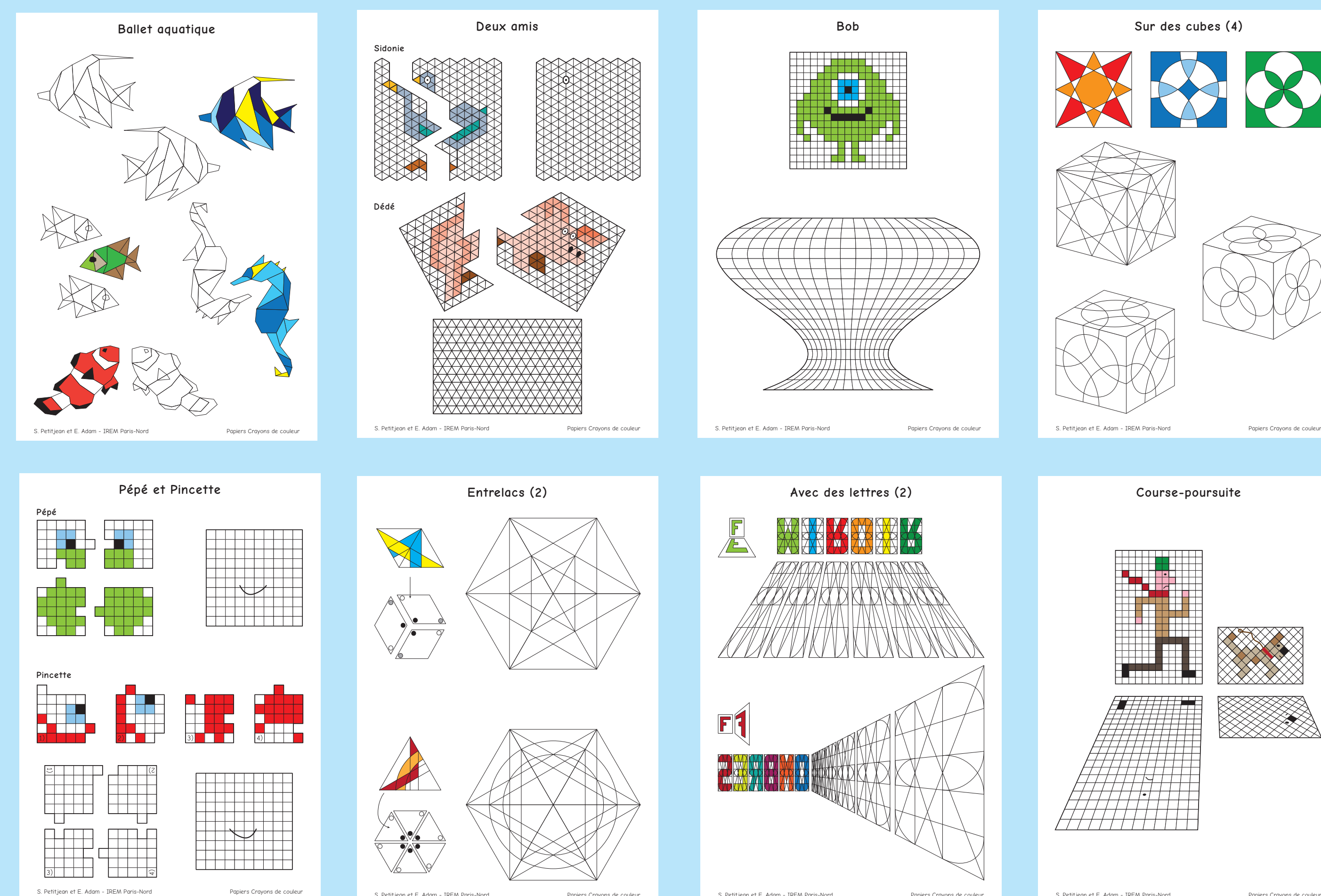
## Partie 1 : Reproduire sur différents supports



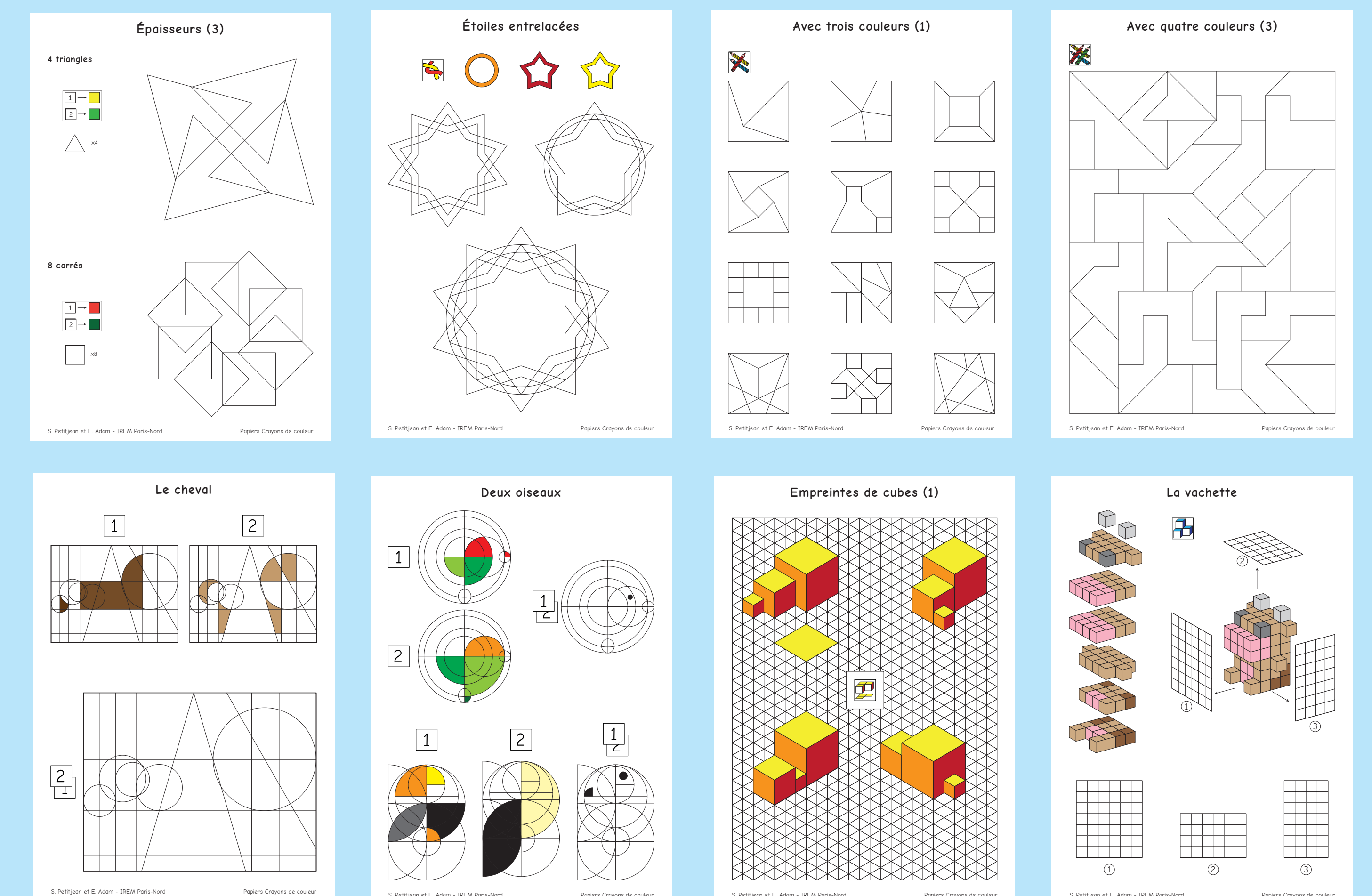
## Partie 2 : Reconnaître et identifier des figures



## Partie 3 : Transformer, déplacer et déformer



## Partie 4 : Reasonner et appliquer un protocole



## Sur le site de l'IREM Paris-Nord



Papier Crayons de Couleur  
Toutes les activités du livre au format pdf, en noir et blanc, optimisées pour l'impression et les photocopies

Un livre, plusieurs progressions  
Générateur de progressions par mots-clés

Papier Crayons de Couleur avec Scène2D  
Toutes les activités du livre avec l'application web Scène2D qui permet de colorier les figures à la souris.