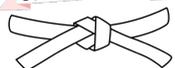
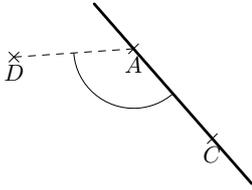


Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

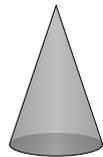
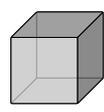
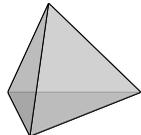
Exercice 1

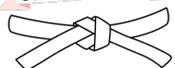
$\overset{\times}{B}$



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé.....
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

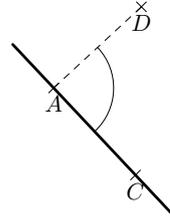
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

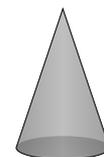
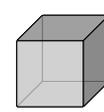
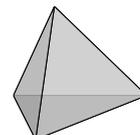
Exercice 1

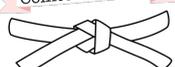
$\overset{\times}{B}$



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

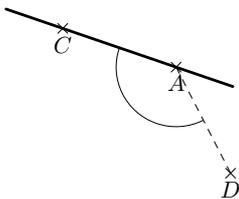
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

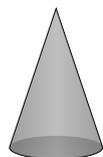
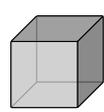
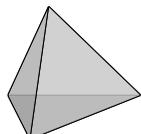
Exercice 1

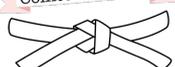
$\overset{\times}{B}$



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

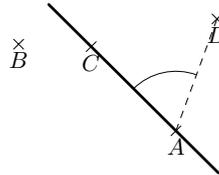
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

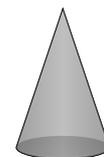
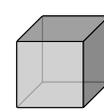
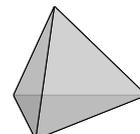
Exercice 1

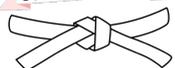
$\overset{\times}{B}$



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

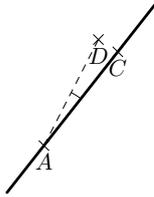
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

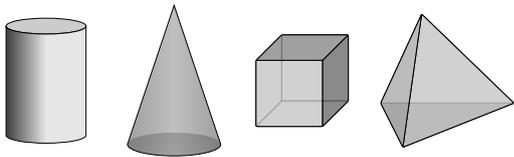
Exercice 1

\times
 \overline{B}

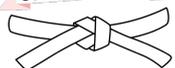


- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

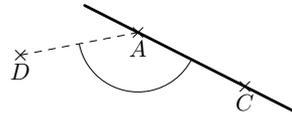


•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

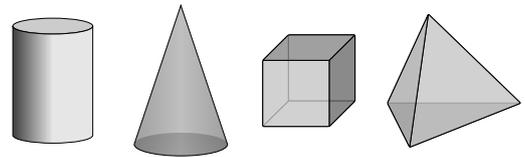
Exercice 1

\times
 \overline{B}

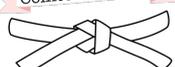


- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

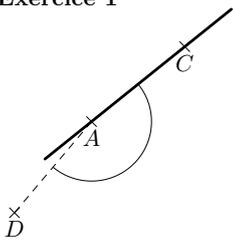


•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

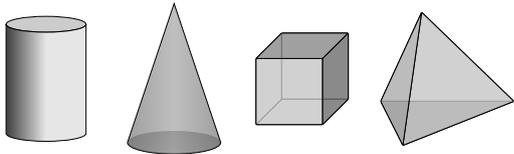
Exercice 1

\times
 \overline{B}

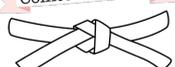


- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

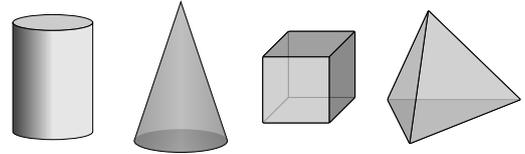
Exercice 1

\times
 \overline{B}

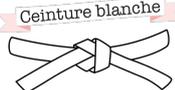


- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

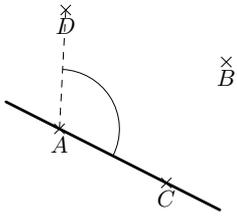
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

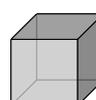
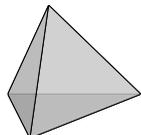
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

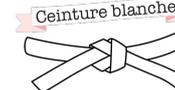
Exercice 1



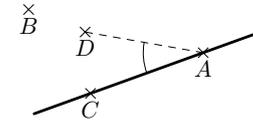
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

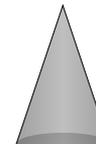
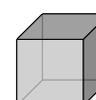
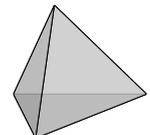
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

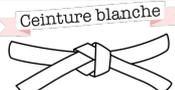
Exercice 1



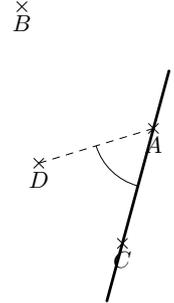
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

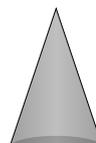
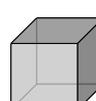
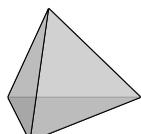
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

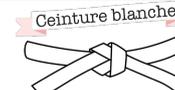
Exercice 1



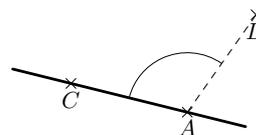
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

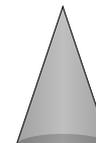
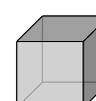
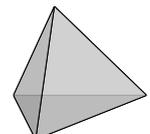
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

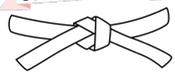
Exercice 1



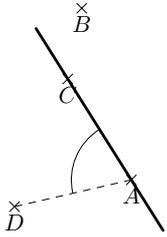
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé.....
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

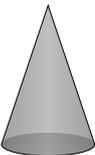
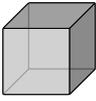
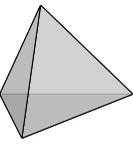
Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

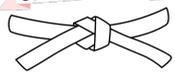
Exercice 1



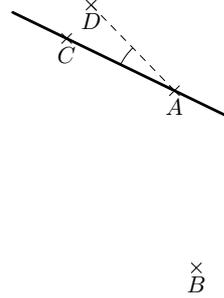
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

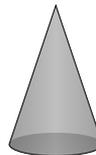
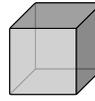
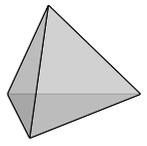
Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

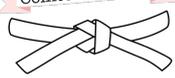
Exercice 1



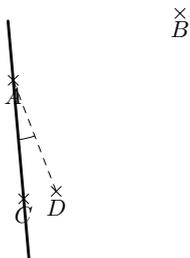
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

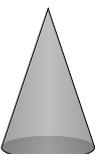
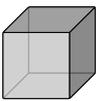
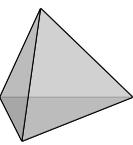
Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

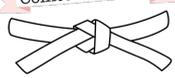
Exercice 1



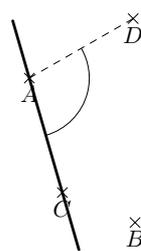
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

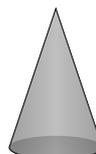
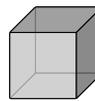
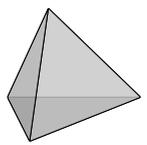
Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

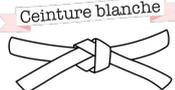
Exercice 1



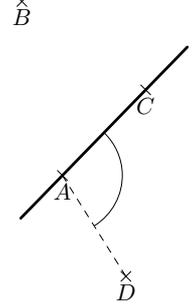
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

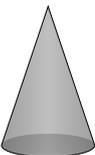
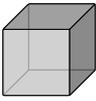
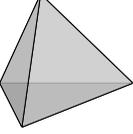
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

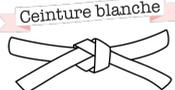
Exercice 1



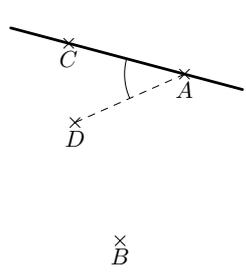
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

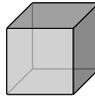
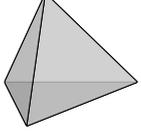
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1



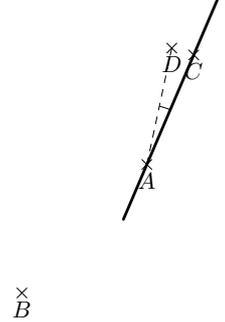
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

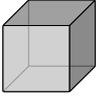
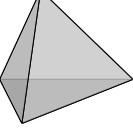
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1



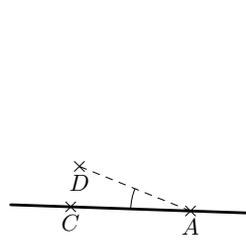
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

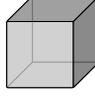
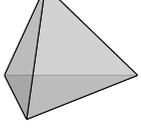
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

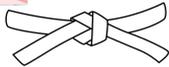
Exercice 1



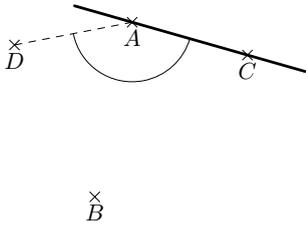
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé.....
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

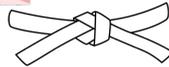
			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

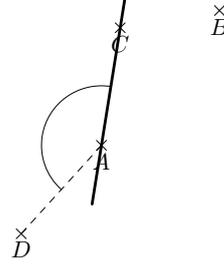
Exercice 1



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

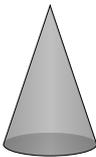
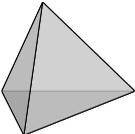
Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1

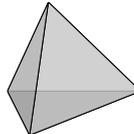


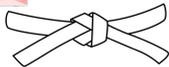
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

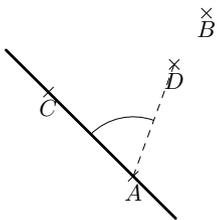
			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

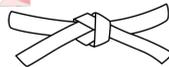
			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

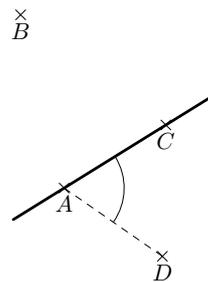
Exercice 1



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

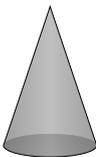
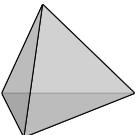
Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1

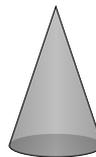
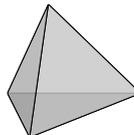


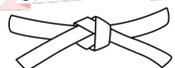
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

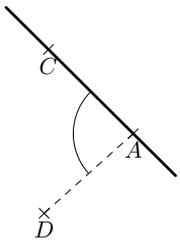
			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

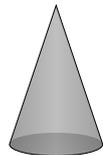
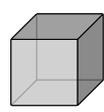
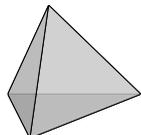
Exercice 1

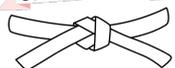


$\times B$

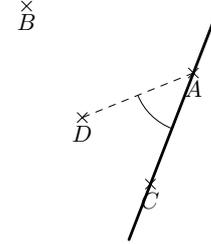
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

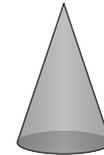
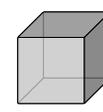
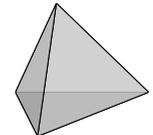
Exercice 1

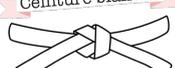


$\times B$

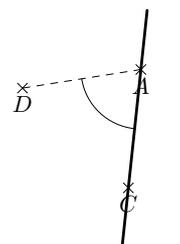
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé.....
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

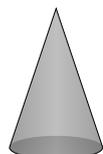
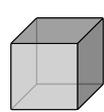
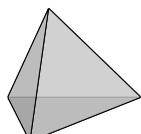
Exercice 1

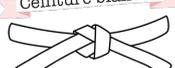


$\times B$

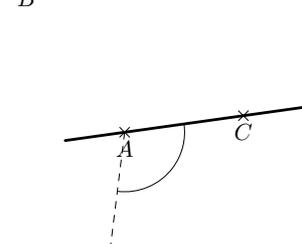
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	Ceinture blanche 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

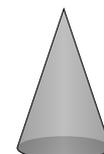
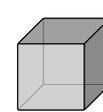
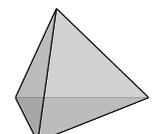
Exercice 1

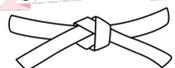


$\times B$

- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

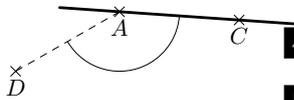
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

			
•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

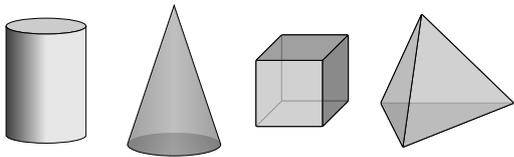
Exercice 1

\times
 \hat{B}

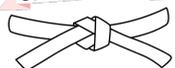


- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

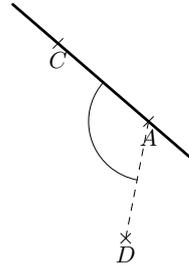
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

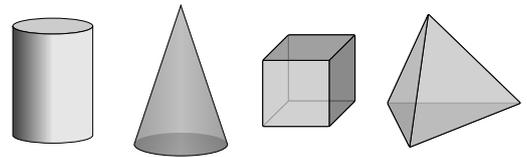
Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

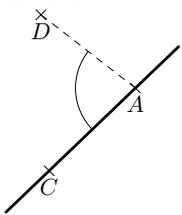
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

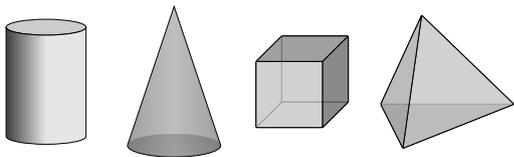
Exercice 1



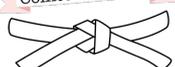
\times
 \hat{B}

- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

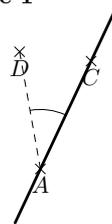
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

Nom :	<i>Ceinture blanche</i> 	validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

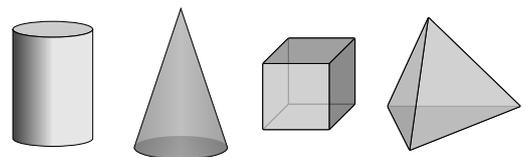
Exercice 1



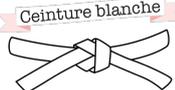
\times
 \hat{B}

- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

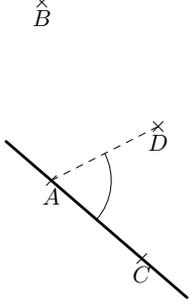
Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



•	•	•	•
•	•	•	•
Cube	Pyramide	Cylindre	Cône

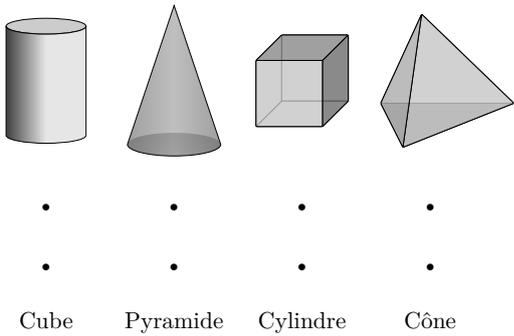
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

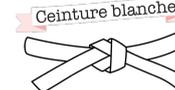
Exercice 1



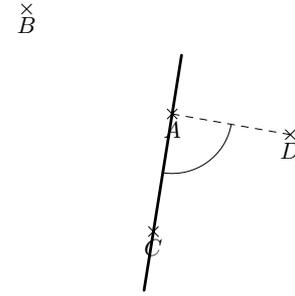
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



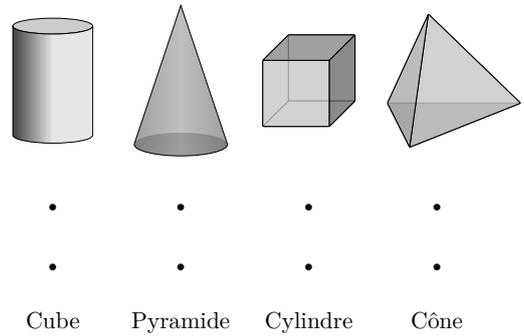
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

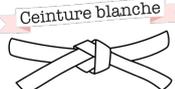
Exercice 1



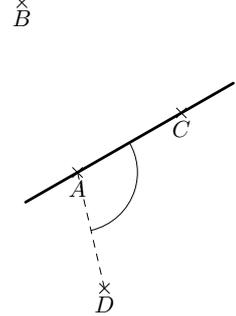
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



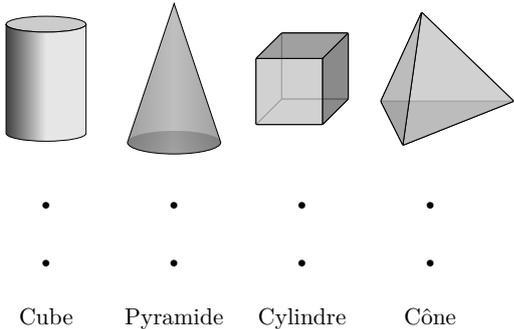
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

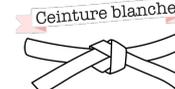
Exercice 1



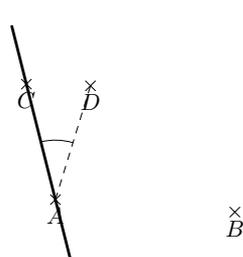
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



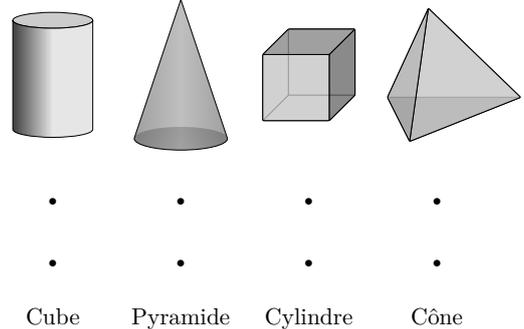
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

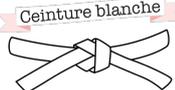
Exercice 1



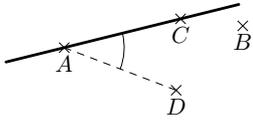
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé.....
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



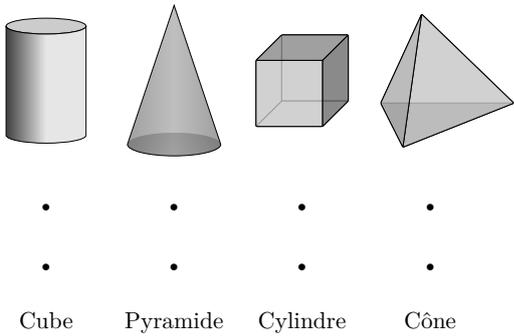
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

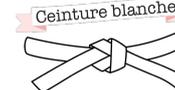
Exercice 1



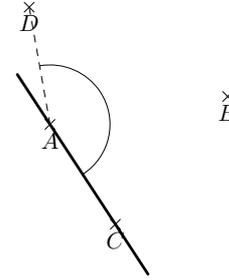
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



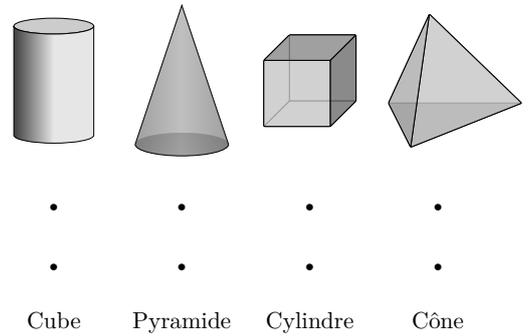
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1



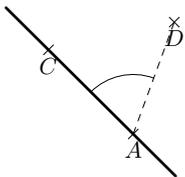
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



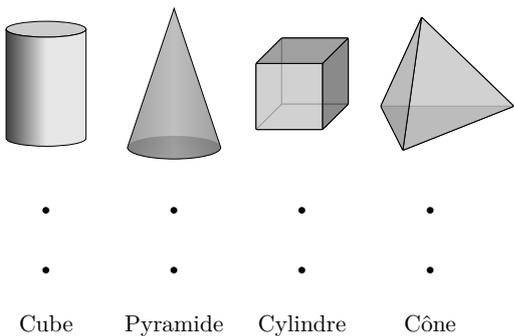
Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

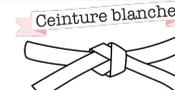
Exercice 1



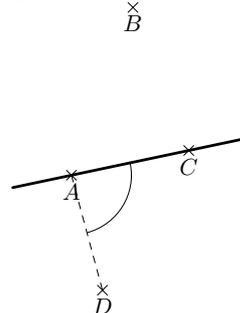
- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.



Nom :		validée <input type="checkbox"/>
Prénom :		non validée <input type="checkbox"/>

Exercice 1



- 1** Tracer $[AB]$
- 2** Tracer (CB)
- 3** Placer I le milieu de $[CB]$
- 4** Nommer l'élément de géométrie en gras.....
- 5** Nommer l'élément de géométrie en pointillé..
- 6** Nommer l'angle qui est codé.....

Exercice 2 : Relier chaque solide à son nom.

