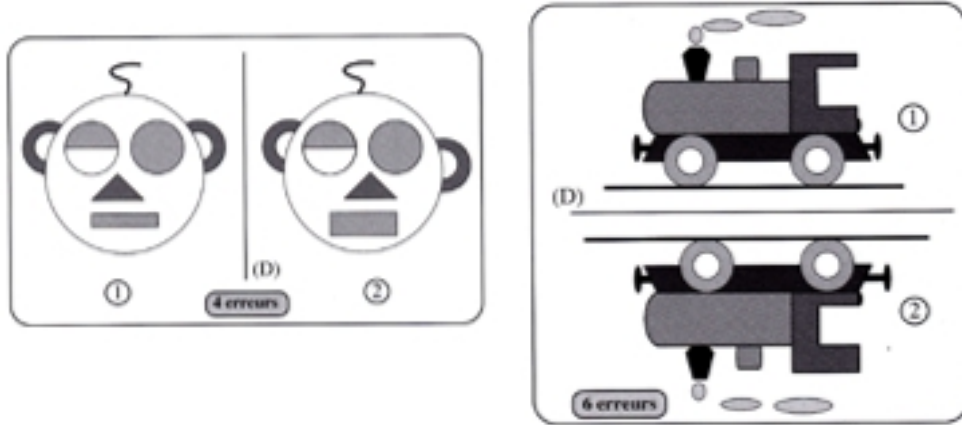


Le jeu des erreurs

Exercice 1 : Le jeu des erreurs

Dans chacun des cas, le dessin n°2 n'est pas l'image du dessin n°1 dans la symétrie d'axe (D). **Retrouve les erreurs.**

Le nombre d'erreurs est donné dans le cadre gris.



Exercice 2 : A toi de jouer !!

À ton tour maintenant de créer un **jeu des 5 erreurs** sur le thème :

.....

1) Sur feuille blanche ou sur quadrillage, dessine ta première figure et une droite (d) axe de symétrie pour le jeu.

2) Choisis les 5 erreurs que tu vas glisser dans la figure 2 « presque-symétrique ».

Erreur 1 :

.....

Erreur 2 :

.....

Erreur 3 :

.....

Erreur 4 :

.....

Erreur 5 :

.....

3) Dessine ta figure 2.

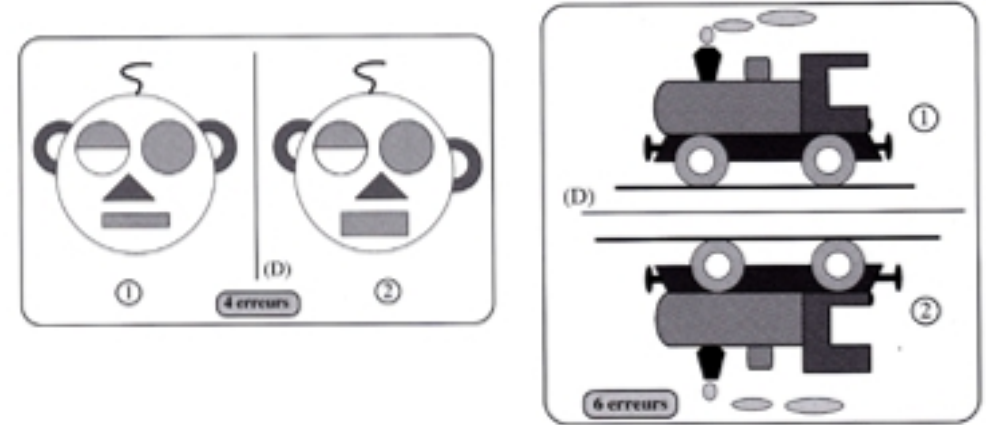
*Tu as le droit d'utiliser des couleurs dans tes dessins mais en conservant la symétrie.
(sauf s'il s'agit d'une des erreurs que tu as voulu y glisser !)*

Le jeu des erreurs

Exercice 1 : Le jeu des erreurs

Dans chacun des cas, le dessin n°2 n'est pas l'image du dessin n°1 dans la symétrie d'axe (D). **Retrouve les erreurs.**

Le nombre d'erreurs est donné dans le cadre gris.



Exercice 2 : A toi de jouer !!

À ton tour maintenant de créer un **jeu des 5 erreurs** sur le thème :

.....

1) Sur feuille blanche ou sur quadrillage, dessine ta première figure et une droite (d) axe de symétrie pour le jeu.

2) Choisis les 5 erreurs que tu vas glisser dans la figure 2 « presque-symétrique ».

Erreur 1 :

.....

Erreur 2 :

.....

Erreur 3 :

.....

Erreur 4 :

.....

Erreur 5 :

.....

3) Dessine ta figure 2.

*Tu as le droit d'utiliser des couleurs dans tes dessins mais en conservant la symétrie.
(sauf s'il s'agit d'une des erreurs que tu as voulu y glisser !)*