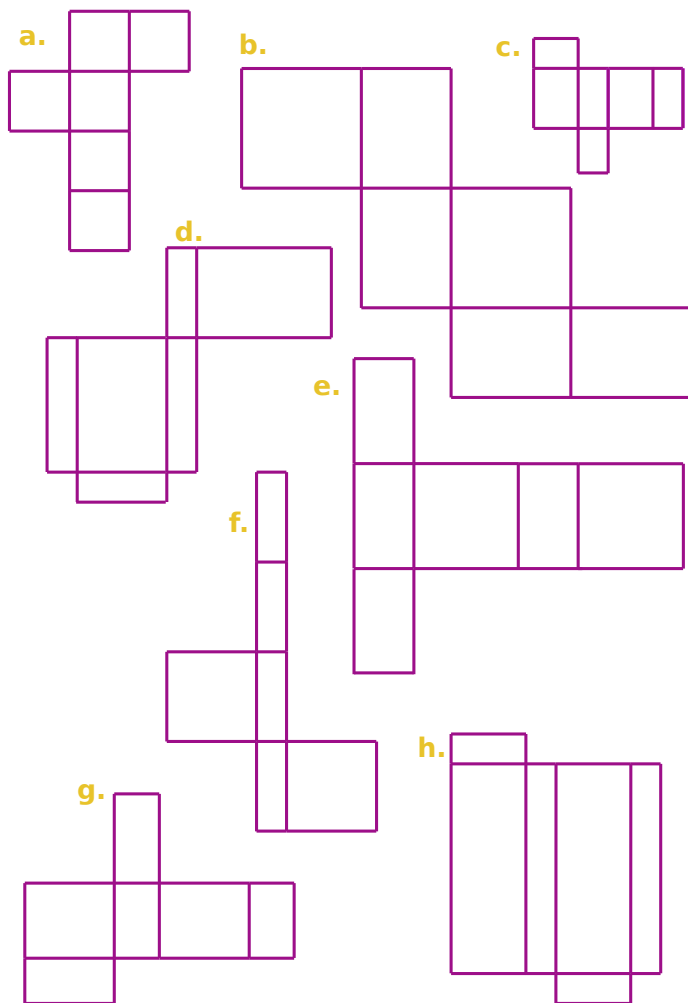
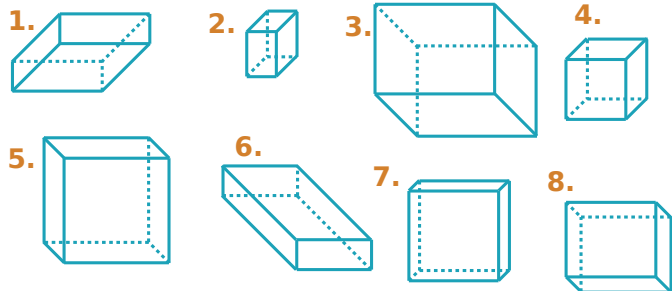
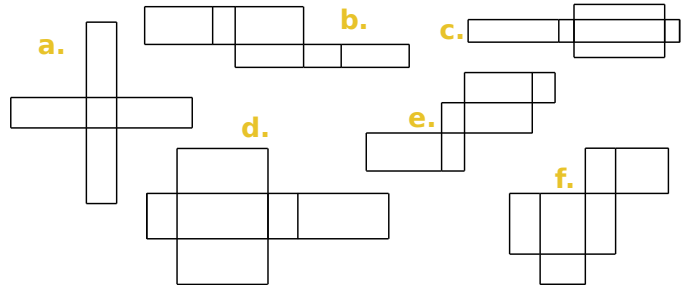


1 Associe chaque patron à la perspective cavalière qui lui correspond.

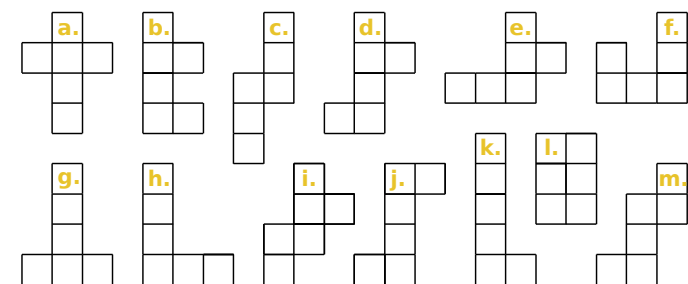


Représentation en perspective cavalière	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Patron

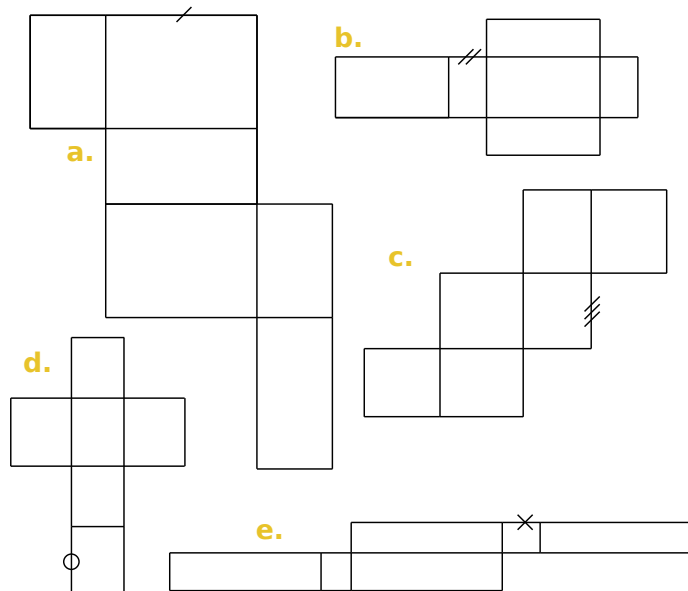
2 Parmi les figures suivantes, entoure celles qui sont des patrons de pavés droits.



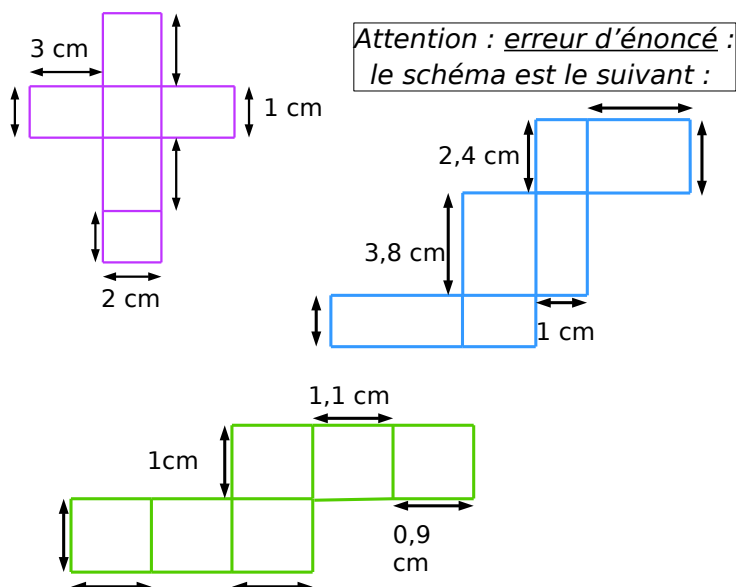
3 Parmi les figures suivantes, entoure celles qui sont des patrons de cubes.



4 Dans chaque patron de pavé droit, code tous les segments qui ont la même longueur que le segment déjà codé.



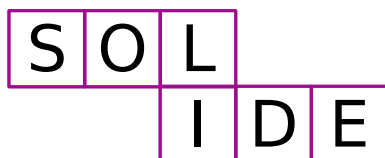
5 Complète les longueurs manquantes au niveau des flèches (les figures ne sont pas en vraie grandeur).



6 Trace un patron d'un morceau de sucre en forme de parallélépipède rectangle de longueur 1,8 cm, de largeur 1,2 cm et de hauteur 2,8 cm.

7 Cubes : perspectives et patrons

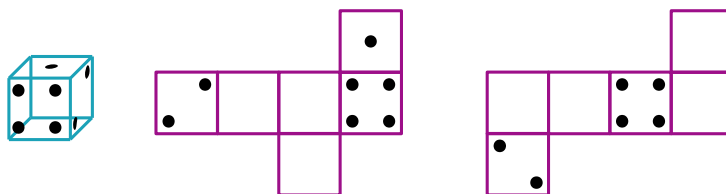
a. Voici le patron d'un cube :



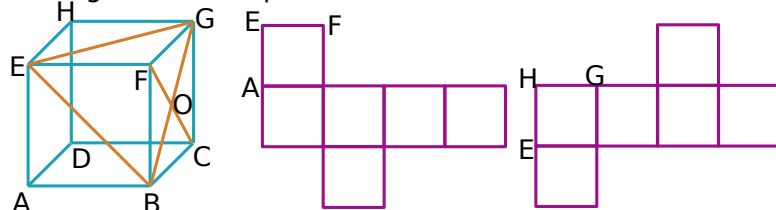
a. Complète les vues en écrivant, dans le bon sens, les lettres manquantes :



b. Sachant que, sur un dé, la somme des nombres de points marqués sur des faces opposées est 7, complète les patrons suivants :



c. Complète les patrons du cube par les lettres et les segments manquants.



8 Avec un minimum de couleurs, colorie le patron suivant de façon à ce que deux zones voisines ne soient pas de même couleur. Une zone peut s'étendre sur plusieurs faces, les pointillés ne délimitent pas les zones.

