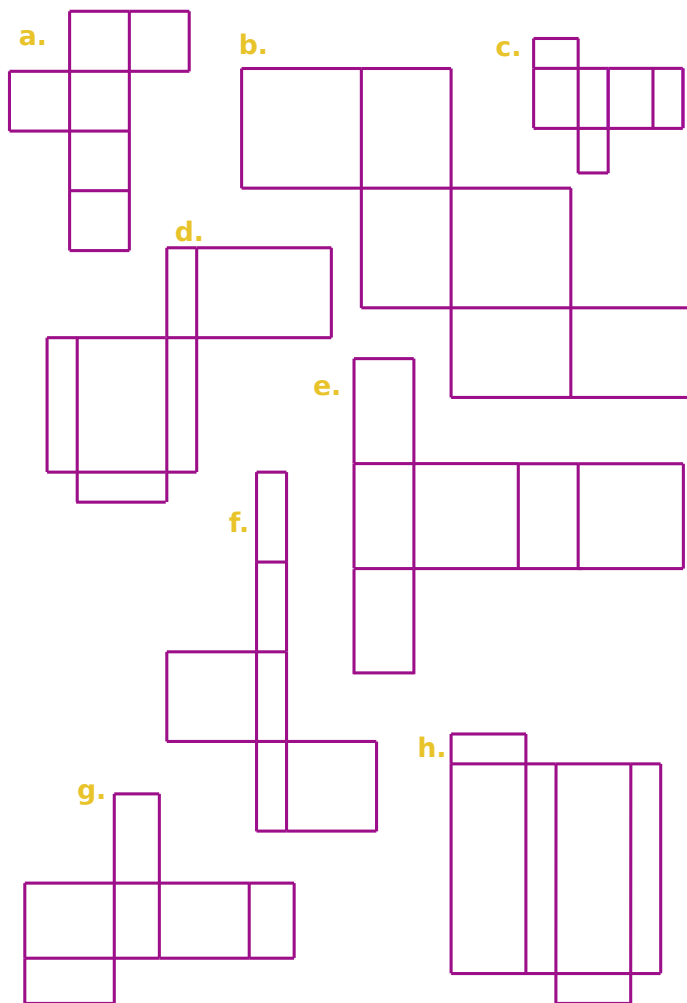
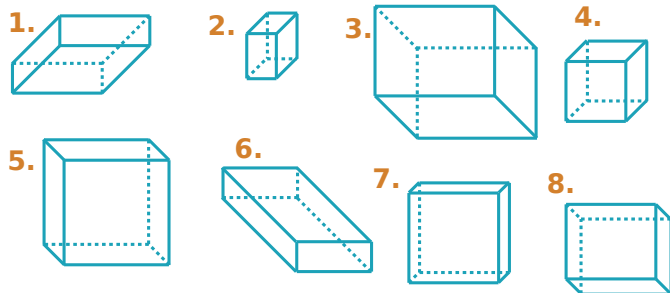


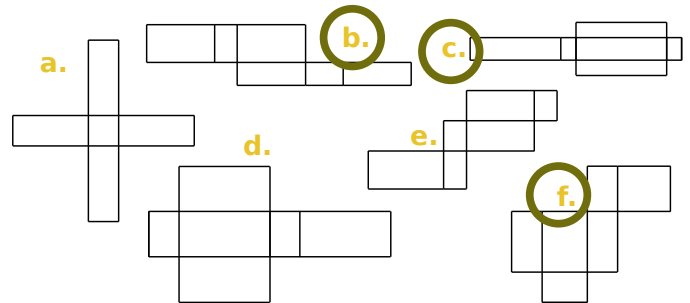
# Série 3 SOLIDES : PATRONS

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

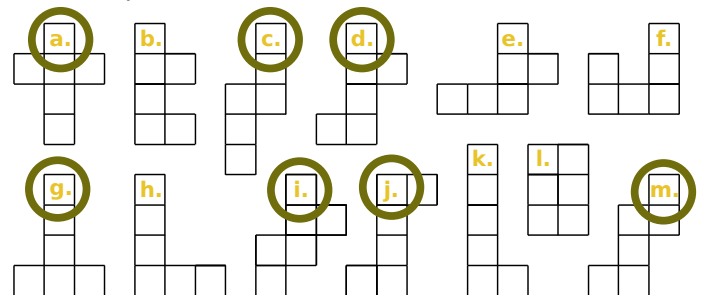


Représentation en perspective cavalière	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Patron	d	c	b	a	e	h	f	g

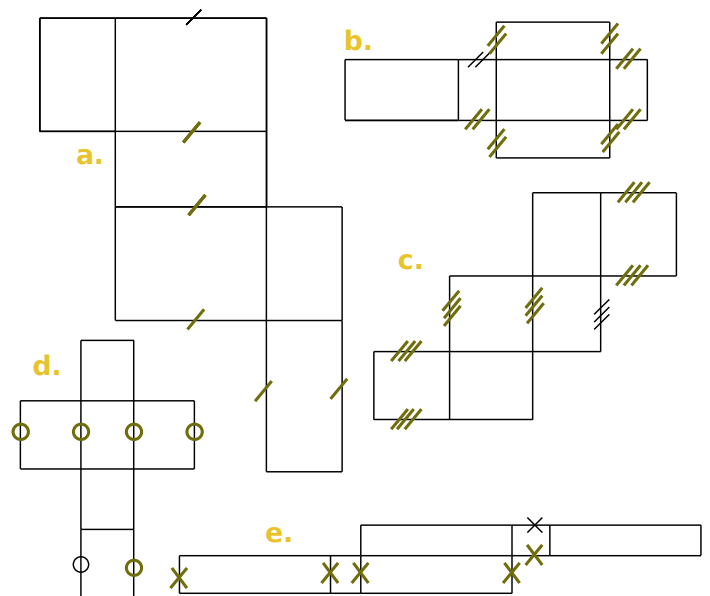
**2** Parmi les figures suivantes, entoure celles qui sont des patrons de pavés droits.



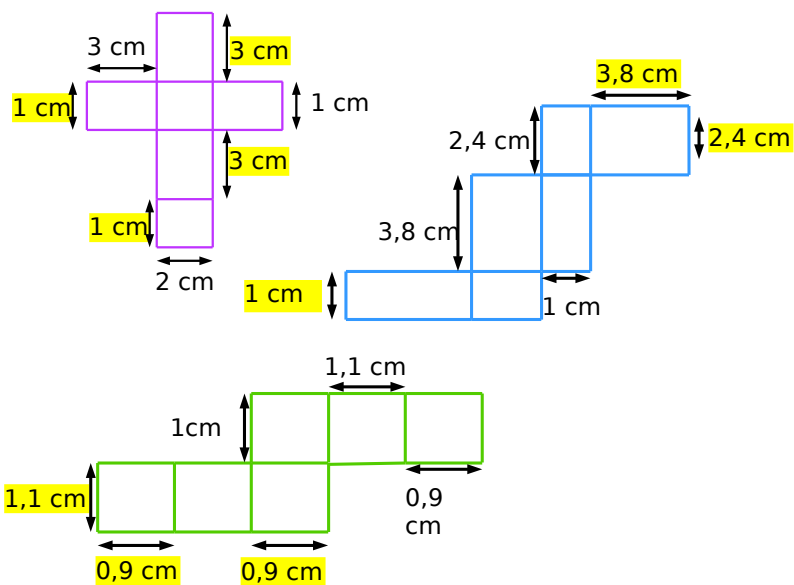
**3** Parmi les figures suivantes, entoure celles qui sont des patrons de cubes.



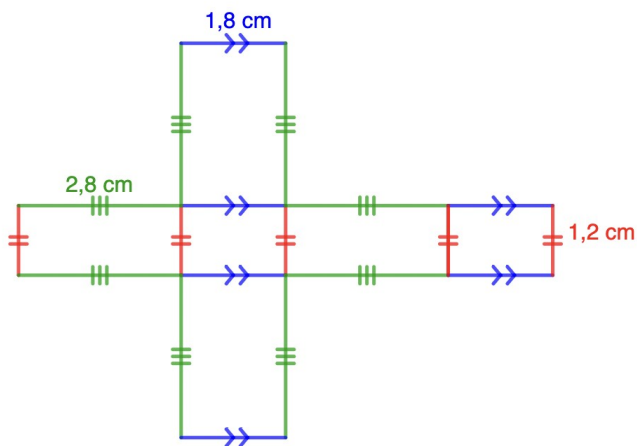
**4** Dans chaque patron de pavé droit, code tous les segments qui ont la même longueur que le segment déjà codé.



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

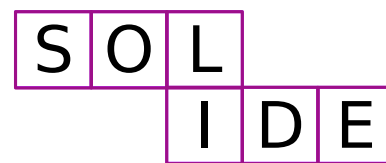


**6** Trace un patron d'un morceau de sucre en forme de parallélépipède rectangle de longueur 1,8 cm, de largeur 1,2 cm et de hauteur 2,8 cm.



**7 Cubes : perspectives et patrons**

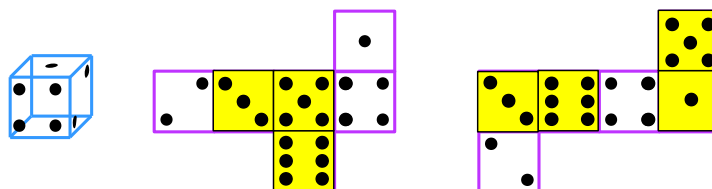
a. Voici le patron d'un cube :



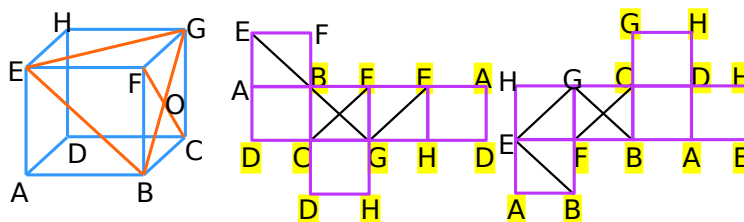
Complète les vues en écrivant, dans le bon sens, les lettres manquantes :



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.



## SOLIDES : PATRONS

**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.

