

Les compétences en mathématique

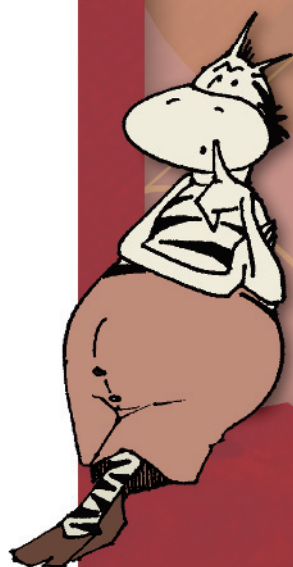
A la conquête des maths

Directeur de Collection
Michel Roiseux

Solides et Figures

GAI SAVOIR

8-10 ans



Préambule



Viser la conquête des mathématiques est une tâche complexe tant au niveau de l'enseignant que de l'apprenant.

Pour rendre les apprentissages dynamiques, nous avons voulu modifier l'organisation traditionnelle des manuels existants.

Il nous semblait opportun d'associer les trois moments nécessaires à chaque démarche mathématique que sont l'apprentissage, l'exercisation et l'évaluation. La mise en place de ce concept novateur est facilitée par les nombreuses possibilités qu'offrent les fichiers photocopiables.

Ceux-ci ont été élaborés dans le respect des « Socles de Compétences », du « Décret Missions » et en conformité avec les différents programmes des réseaux d'enseignement.

Nous avons également pris en compte les pistes émises par le Ministère de l'Education en matière d'agrément indicatif de conformité des outils pédagogiques :

- l'organisation par cycle,
- la conception par collection pour viser la continuité des apprentissages,
- être source de plaisir, susciter la curiosité,
- développer l'esprit de recherche et de découverte,
- proposer un maximum d'activités variées qui génèrent du sens aux apprentissages,
- le respect des principes d'égalité et de non-discrimination,
- ...

La conception de notre collection permet, malgré une structuration cohérente de la matière, toute liberté pédagogique, méthodologique ou autre laissée à l'appréciation de chacun, réservant une large marge de manœuvre à l'autonomie de l'enseignant et à sa créativité.

Chaque fichier propose 3 moments distincts :

1. un instrument d'apprentissage « **J'apprends.** » qui peut être collectif ou individuel et qui permet aux enfants de 8 à 10 ans d'aborder les différentes notions à partir de jeux, de défis, de nombreuses manipulations en compagnie de Zabou, petit zèbre joueur, bricoleur, artiste. Chaque illustration a été choisie de manière à proposer aux enfants des univers amusants pour leur permettre, notamment, de mieux saisir le sens des notions étudiées voire les guider dans la compréhension des consignes. Autrement dit, notre mascotte, Zabou, devient en quelque sorte le guide motivant et ludique des apprentissages.
Il invitera l'enfant à développer des aptitudes mathématiques qui le conduiront à s'interroger, émettre des hypothèses, expérimenter, manipuler, partager ses représentations avec ses camarades...;
2. un instrument d'exercisation « **Je m'exerce.** » qui développe une batterie d'exercices, du plus simple jusqu'au défi, pour amener l'élève à la maîtrise des apprentissages ;
3. un instrument d'évaluation « **Je m'évalue.** » qui, par de nouvelles situations-problèmes, amène l'enfant à évaluer son niveau d'acquisition des compétences en cours de cycle 8-12. Il est évident qu'une évaluation formative permanente sera toujours d'application lors des moments d'apprentissage et d'entretien.

Pour les enseignants qui développent la « pédagogie du contrat » dans leur classe, chaque fiche dispose de son corrigé.

Différents outils complètent le fichier :

- des tableaux à double entrée faisant apparaître savoirs et compétences ainsi que la correspondance entre les fiches des 3 moments : « **J'apprends.** », « **Je m'exerce.** », « **Je m'évalue.** »,
- des notes méthodologiques pour chaque fiche d'apprentissage,
- un référentiel du vocabulaire mathématique de base traduit dans un langage adapté à l'âge des enfants,
- un tableau collectif de progression,
- des annexes qui serviront de support méthodologique à l'enseignant.

Utilisation du fichier



Chaque dossier a été élaboré en tenant compte des compétences et des contenus à développer. Il est toutefois souhaitable que les activités des fichiers soient raccordées à l'environnement de l'enfant, ses domaines d'intérêt, son vécu.

Fiches « J'apprends. »

L'ensemble de ces fiches reprend les différents savoirs à construire durant les 2 premières années du cycle 8-12. Les contenus sont souvent présentés dans l'ordre des compétences développées dans le document « Socles de compétences ». A l'enseignant, dans le cadre de sa liberté d'action pédagogique, d'utiliser les fiches proposées de la manière qui lui semble la plus judicieuse, au moment le plus opportun du cycle et dans l'intérêt des enfants.

Quelques-unes des fiches proposent un logo « **Je retiens.** » : ces cadres constituent pour l'élève une synthèse des savoirs certifiables à 12 ans mais qu'il est judicieux de maîtriser au cours du cycle 8-12. Le logo « **Je construis ma boîte à outils.** » indique à l'élève qu'il aborde une compétence en construction.

Nous n'avons pas voulu compléter la collection de l'unité complémentaire qu'est « Traitement de données ». Nous avons préféré injecter ce domaine au sein de chaque discipline (Nombres – Solides et Figures – Grandeurs) afin de favoriser le caractère transversal des apprentissages.

Fiches « Je m'exerce. »

Ces fiches proposent un ensemble d'exercices directement liés aux fiches « **J'apprends.** » et respectent la même progression dans la matière (voir Tableau de correspondance).

Ces exercices de systématisation, d'entretien, de remédiation ou de consolidation permettent à l'enfant de mettre à l'épreuve des compétences déjà acquises ou en cours d'acquisition.

Dans le cadre de la différenciation des apprentissages, l'enseignant pourra choisir, puis proposer celui qui lui paraît le plus adéquat pour le conduire à la maîtrise de la compétence exercée.

Fiches « Je m'évalue. »

L'évaluation des compétences est souvent un sujet délicat dans le cadre de l'appréciation de l'enseignement d'une discipline.

Les fiches proposées regroupent, de manière transversale, les différents contenus développés dans les deux premières parties de l'ouvrage. Elles permettent ainsi à l'enseignant de situer l'enfant dans un cursus d'apprentissage des compétences en construction.

Fiches « Vocabulaire de base »

En mathématique notamment, l'emploi du terme propre est important. Sa compréhension et son utilisation sont primordiales dans toute conceptualisation.

Les fiches proposées reprennent le vocabulaire mathématique utilisé dans le fichier. Cette terminologie est expliquée avec des mots adaptés à l'âge de l'enfant et illustrée de manière à faciliter la compréhension.

Il est clair que l'usage en classe de ce « Vocabulaire de base » ne doit, en aucun cas, faire l'objet d'un apprentissage spécifique. Il servira plutôt de support langagier quotidien et de référentiel.

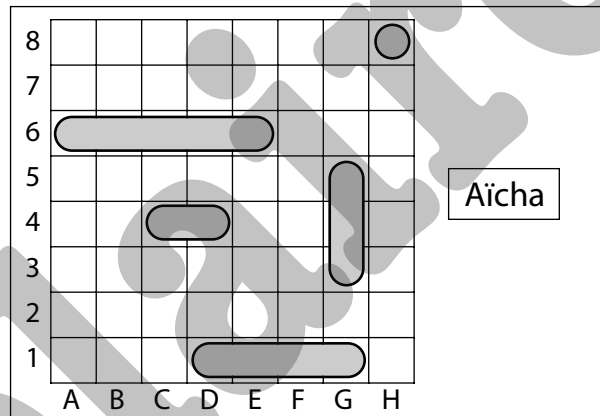
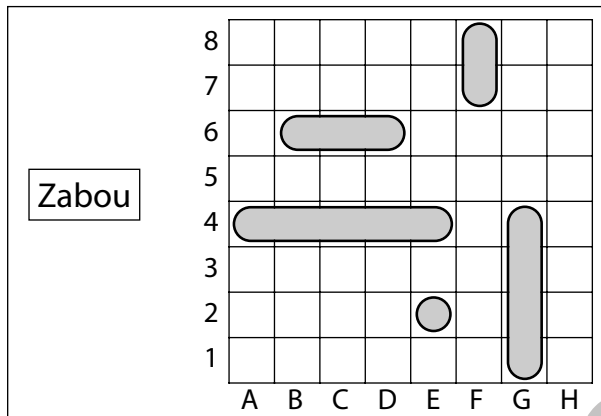
Fiches « Annexes »

Destinées à être découpées, coloriées et manipulées, ces fiches proposent les compléments nécessaires à certaines activités permettant de ne pas altérer les fiches d'apprentissage ou d'exercisation.

D'autres sont destinées à un affichage en classe ; elles pourront servir de référentiels.

Combat naval

Zabou et Aïcha jouent à "Touché-Coulé".



Zabou annonce (F , 6). Que répond Aïcha ?

- ☐ à l'eau
- ☐ touché
- ☐ coulé

Zabou annonce (H , 8). Que répond Aïcha ?

- ☐ à l'eau
- ☐ touché
- ☐ coulé

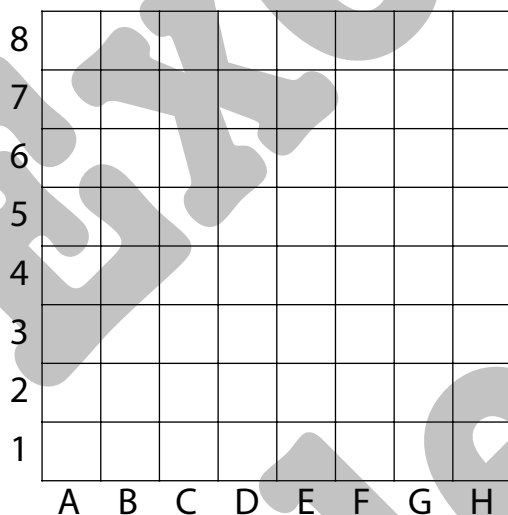
Aïcha propose (E , 4). Que répond Zabou ?

- ☐ à l'eau
- ☐ touché
- ☐ coulé

Aïcha propose (E , 2). Que répond Zabou ?

- ☐ à l'eau
- ☐ touché
- ☐ coulé

A ton tour de jouer ! Place les bateaux sur la grille et code-les.



Le porte-avions

(__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __)

Le cuirassé

(__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __)

Le croiseur

(__ , __) (__ , __) (__ , __)

Le sous-marin

(__ , __) (__ , __)

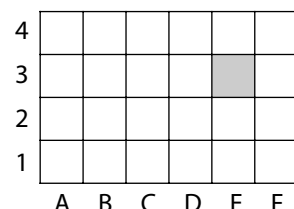
Le destroyer

(__ , __)

Je retiens.

Les coordonnées de la case grise sont (E , 3).

**Les coordonnées d'une case sont déterminées par 2 termes :
le premier se situe sur l'axe horizontal (l'axe des abscisses),
le second sur l'axe vertical (l'axe des ordonnées).**



Une journée à Fantasyland

Voici le plan de Fantasyland.



- 1 Le Château de la Belle au Bois Dormant
- 2 La Galerie de la Belle au Bois Dormant
- 3 La Tanière du Dragon
- 4 Les chevaux de bois
- 5 Blanche-Neige et les sept nains
- 6 Pinocchio

- 7 Peter Pan
- 8 Le Labyrinthe d'Alice au Pays des Merveilles
- 9 Le Pays des Contes de Fées
- 10 Croisière autour du monde
- 11 Dumbo
- 12 Théâtre du Château

Zabou entre à Fantasyland par le Château de la Belle au Bois Dormant (1) et se déplace d'une attraction à l'autre.

Le code décrit son trajet. Retrouve et écris le nom des différentes attractions par lesquelles il passe.



- 1^{ère} attraction: _____
- 2^{ème} attraction: _____
- 3^{ème} attraction: _____
- 4^{ème} attraction: _____
- 5^{ème} attraction: _____

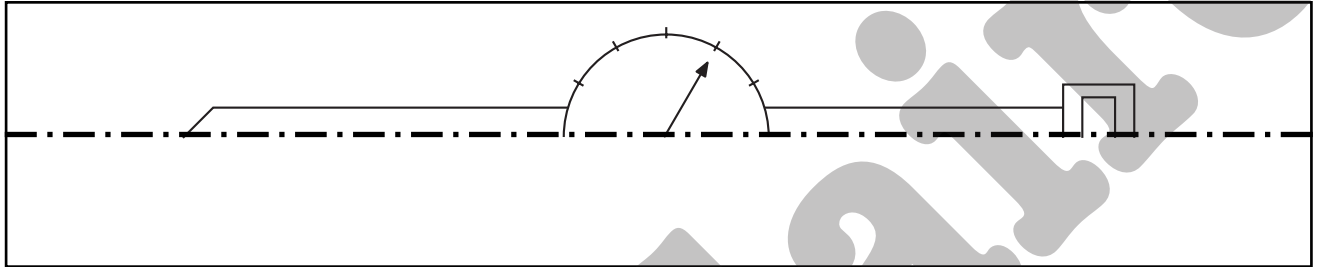
Choisis, en secret, une attraction. Explique oralement à ton voisin, sans lui montrer sur le plan, le chemin qu'il doit emprunter pour y arriver en partant du Château de la Belle au Bois Dormant.

Est-ce facile? _____ A ton avis, pourquoi ?

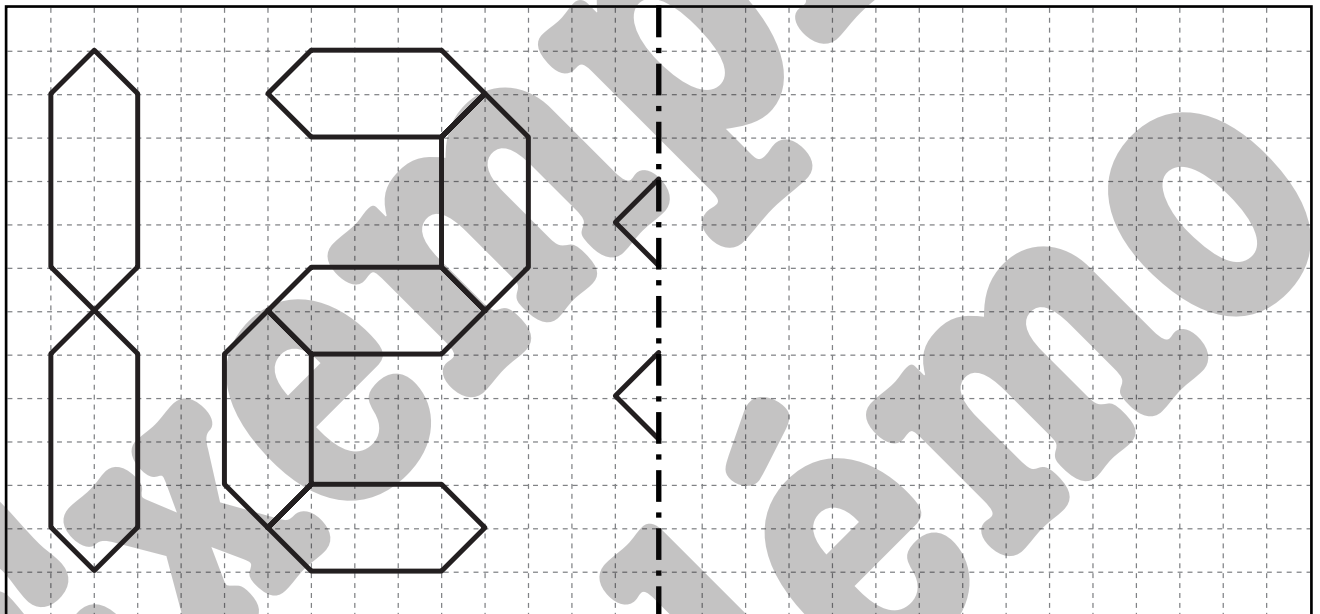
Discutes-en avec tes camarades. Recommence l'activité en choisissant une autre attraction.

Figures symétriques (2)

 **Complète, à main levée, suivant l'axe de symétrie.**



 **Complète suivant l'axe de symétrie en utilisant le quadrillage.**



 **Observe les 10 chiffres. Pour chacun d'eux, trace le (les) axe(s) de symétrie.**



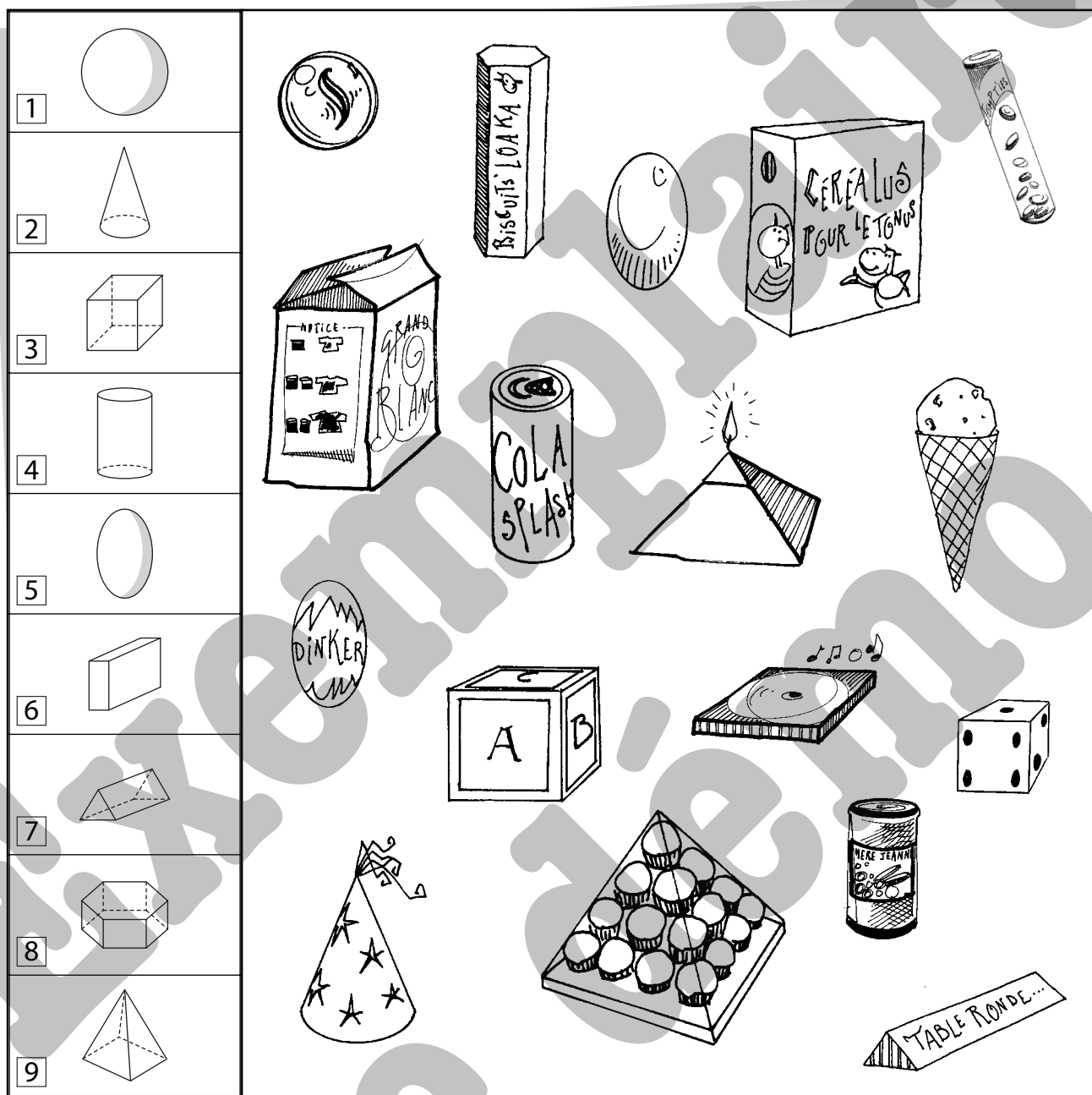
Ecris ceux qui ont **1 seul axe de symétrie** : _____

ceux qui ont **plusieurs axes de symétrie** : _____

ceux qui n'ont **pas d'axe de symétrie** : _____

Airs de famille

Colorie de la même couleur le solide et les objets de la vie courante qui lui ressemblent.



Ecris les numéros des solides qui peuvent rouler.

Ecris le numéro du solide qui porte le nom suivant :

cube : ____

boule (sphère) : ____

parallélépipède rectangle (brique) : ____

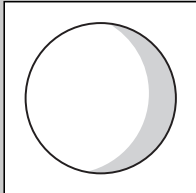
pyramide à base carrée : ____

cône : ____

cylindre : ____

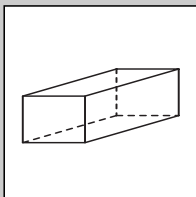
Les solides et leur nom

Relie chaque solide à ses deux étiquettes comme dans l'exemple.



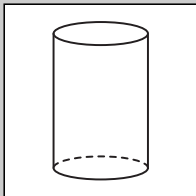
Toutes mes faces sont rectangulaires.

cube



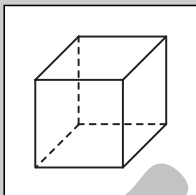
Toutes mes faces sont carrées.

parallélépipède
rectangle



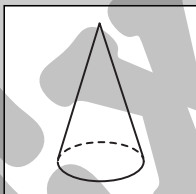
Toutes mes faces sont triangulaires.

prisme à base
triangulaire



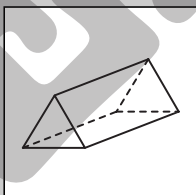
Je roule parfois.
Deux de mes faces sont des disques.

pyramide



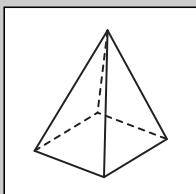
Je roule.
J'ai la forme d'une balle.

tétraèdre



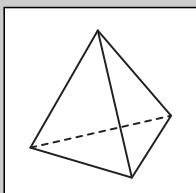
Je suis pointu.
Je roule parfois.
Une de mes faces est un disque.

boule (sphère)



Je suis pointu.
J'ai plusieurs faces triangulaires et
une face d'une autre forme.

cylindre

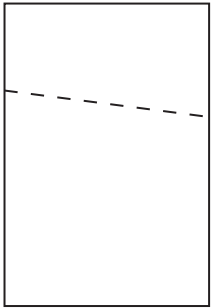
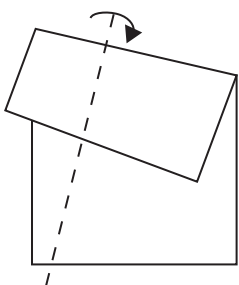
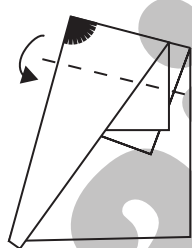
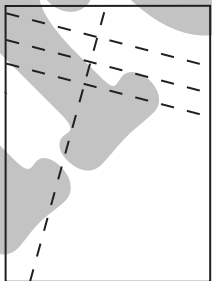


J'ai 3 faces rectangulaires.
Les deux autres sont triangulaires.

cône

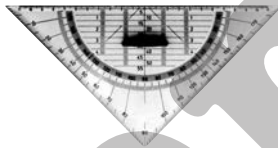
Tracer des droites parallèles

Tu peux obtenir des droites parallèles par pliage.

			
Plie une feuille en deux.	Plie-la une deuxième fois en superposant les plis. Tu obtiens un angle droit.	Plie-la encore une fois afin de former un deuxième angle droit.	Déplie-la et trace, au crayon, les plis parallèles.

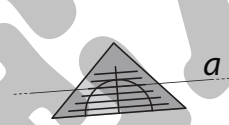
Deux manières de tracer des droites parallèles.

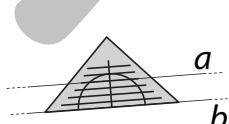
En utilisant l'équerre géométrique.



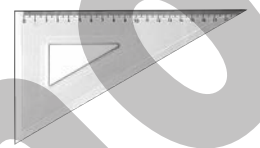
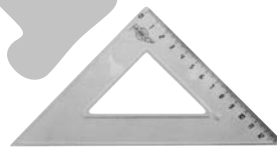
Des lignes parallèles y apparaissent, Utilise-les comme guides pour tracer de nouvelles parallèles.

 Trace une droite a .

 Places-y ton équerre afin de faire coïncider une de ses parallèles avec la droite.

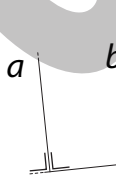
 Sans bouger ton équerre, trace une droite b . Elle sera parallèle à la première.

En utilisant l'équerre classique.



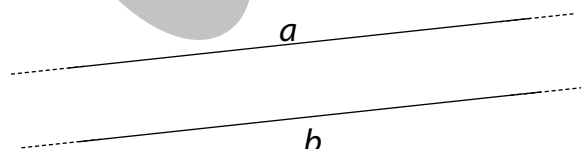
 Trace une droite c .

 Elève une droite a perpendiculaire à c .

 Elèves-en une 2^{ème} (b). Ces 2 perpendiculaires sont parallèles entre elles.

Je retiens.

Deux droites parallèles conservent toujours la même distance entre elles.

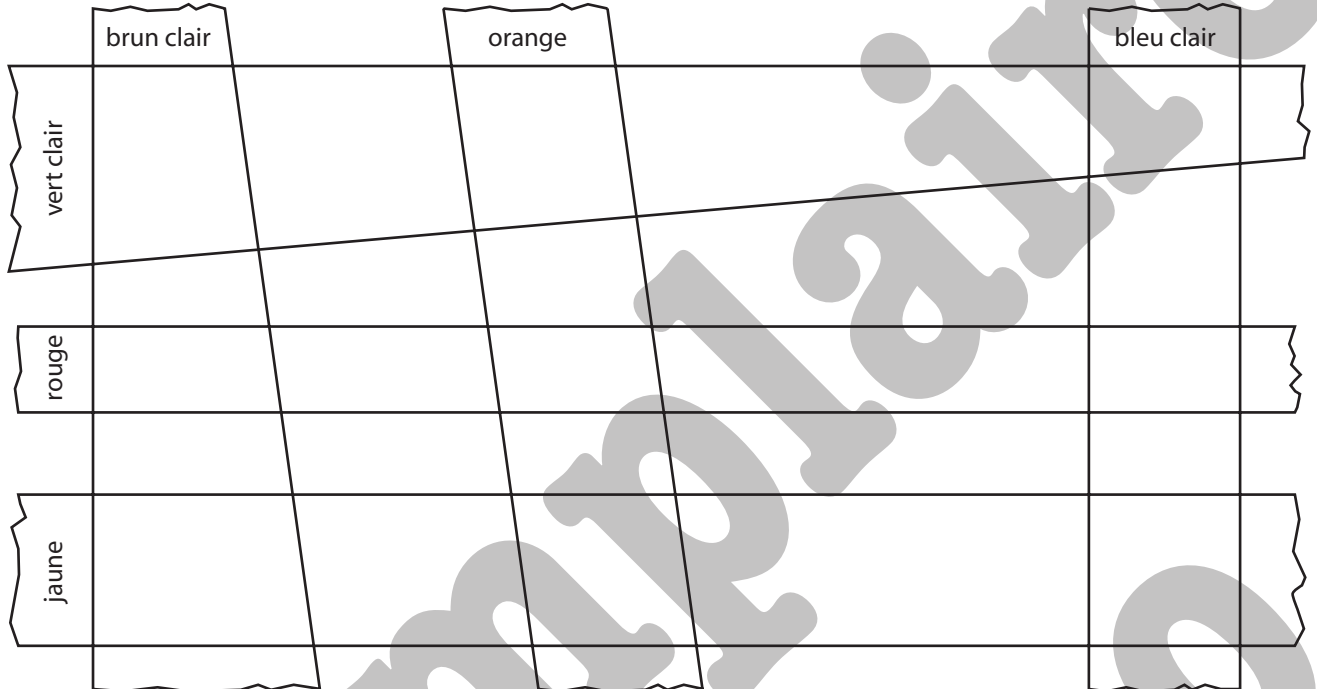


on écrit

$a // b$

Plate-bande

Colorie les bandelettes comme demandé.



**Observe les polygones qui apparaissent à l'intersection des différentes bandelettes.
Ecris l'initiale de chacun des polygones à l'intérieur, puis complète le tableau.**

Carré - Rectangle - Losange - Parallélogramme - Trapèze - Quadrilatère

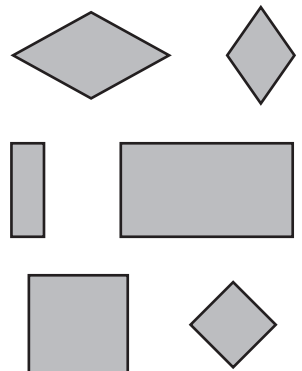
	Les 2 bandelettes sont			
	de la même largeur	de largeurs différentes	perpendiculaires	non perpendiculaires
Carré				
Rectangle				
Losange				
Parallélogramme				

Je retiens.

**Un losange est un quadrilatère
qui a 4 côtés isométriques.**

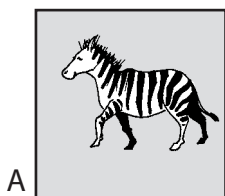
**Un rectangle est un quadrilatère
qui a 4 angles droits.**

**Un carré est un quadrilatère qui a 4 côtés isométriques et
4 angles droits.**



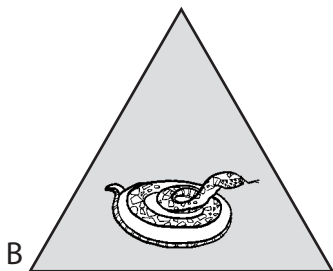
Encadrement

Zabou assemble différents cadres pour y mettre les photos de ses amis.
Recherche la longueur de baguette de bambou qu'il doit acheter pour construire chaque cadre.
Détaille ton calcul pour chaque périmètre recherché.
Compare tes résultats avec tes camarades.



A

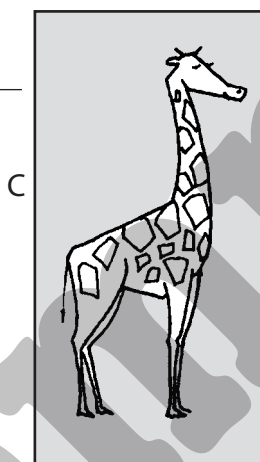
P de A = _____



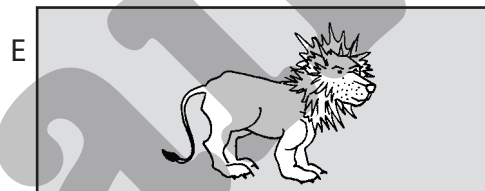
B

P de B = _____

P de C = _____

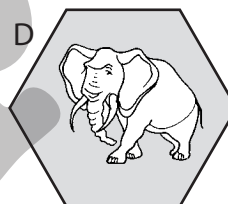


C



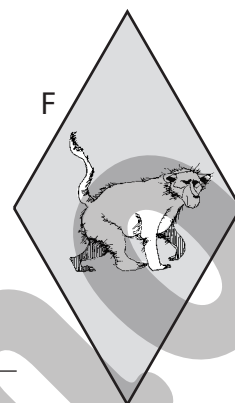
E

P de E = _____



D

P de D = _____



F

P de F = _____

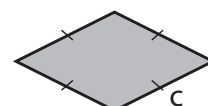
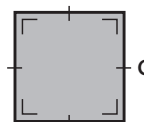
Voici les calculs que Zabou a effectués. A quels cadres correspondent-ils ?

Calcul de Zabou	Cadre
$P = 3 \times 4 \text{ cm} = 12 \text{ cm}$	
$P = 2 \times (6 \text{ cm} + 3 \text{ cm}) = 18 \text{ cm}$	
$P = 4 \times 2,5 \text{ cm} = 10 \text{ cm}$	
$P = 4 \times 3 \text{ cm} = 12 \text{ cm}$	
$P = 2 \times (2,5 \text{ cm} + 6 \text{ cm}) = 17 \text{ cm}$	
$P = 6 \times 1,5 \text{ cm} = 9 \text{ cm}$	

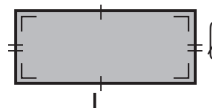
Je retiens.

Le périmètre (P) d'une surface, c'est la mesure de son contour.

Le périmètre du carré ou du losange : $P = 4 \times c$



Le périmètre du rectangle : $P = 2 \times (L + l)$



A propos du rectangle

Utilise une équerre et un crayon bien taillé pour tracer un **rectangle** dans lequel la **longueur (L)** mesure 6 cm et la **largeur (l)** 3 cm.

1	Trace un segment [AB] de 6 cm. C'est la longueur. $L = 6 \text{ cm}$
2	A l'aide de ton équerre, élève, à partir du point A, un segment [AC] de 3 cm perpendiculaire à [AB]. C'est la largeur. $l = 3 \text{ cm}$
3	Elève, à partir du point B, un autre segment [BD] de 3 cm perpendiculaire à [AB].
4	Trace le côté CD. ABDC est un rectangle.

A toi !

Dessine, sur une feuille blanche, un rectangle dans lequel $L = 12 \text{ cm}$ et $l = 8 \text{ cm}$.
Trace ses diagonales en vert et ses médianes en rouge.
Découpe-le. Mesure, plie, superpose et observe-le.

Coche les informations correctes pour le rectangle.

Les côtés

- ☐ Les 4 côtés sont isométriques.
- ☐ Les côtés opposés sont isométriques.
- ☐ 2 côtés sont parallèles.
- ☐ Il a 2 fois 2 côtés parallèles.

Les diagonales

- ☐ Elles sont isométriques.
- ☐ Elles se coupent en leur milieu.
- ☐ Elles sont perpendiculaires.
- ☐ Elles sont des axes de symétrie.

Les angles

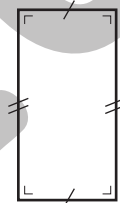
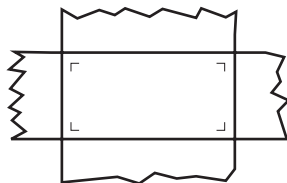
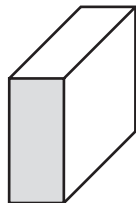
- ☐ Les 4 angles sont droits.

Les médianes

- ☐ Elles sont isométriques.
- ☐ Elles se coupent en leur milieu.
- ☐ Elles sont perpendiculaires.
- ☐ Elles sont des axes de symétrie.

Carte d'identité du rectangle

Le rectangle est un quadrilatère qui a 4 angles droits.



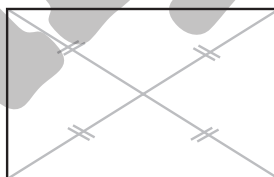
• **Le rectangle est aussi**

- un **trapèze** car il a au moins 2 côtés parallèles,
- un **parallélogramme** car il a 2 fois 2 côtés parallèles.



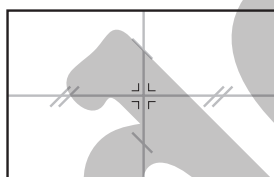
• **Les diagonales**

- sont isométriques,
- se coupent en leur milieu.



• **Les médianes**

- se coupent en leur milieu,
- forment 4 angles droits.



• **Les axes de symétrie**

sont les 2 médianes.

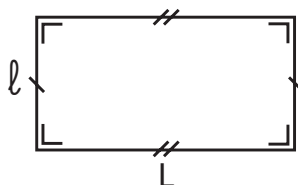


• **Vocabulaire**

longueur (L)

largeur (ℓ)

$$P = 2 \times (L + \ell)$$



Au parc

📎 **Observe attentivement le dessin, puis complète les phrases à l'aide des mots suivants :**

derrière

devant

sur

sous

dans

hors de

gauche

droite

entre



Un cygne glisse _____ l'eau.

_____ l'eau, trois canards se dandinent.

Le soleil se cache _____ un nuage.

Nicolas construit un château _____ le bac à sable.

A la _____ de madame Durant poussent quelques fleurs.

Monsieur Félix marche d'un pas pressé, sa mallette _____ le bras.

Au loin, _____ les buissons, on aperçoit la famille Dupont qui se promène.

📎 **Complète le dessin à l'aide des consignes suivantes :**

Le gardien du parc a posé une échelle **contre** l'arbre.

Une poubelle est placée **à côté** du banc.

Marie s'est cachée **derrière** l'écriteau; on voit ses pieds **en dessous**.

Un chien marche **devant** madame Durant.

Nicolas a déposé son seau **à sa droite** et sa pelle **à sa gauche**.

Jeu d'échecs

Les pièces



le Roi



la Reine



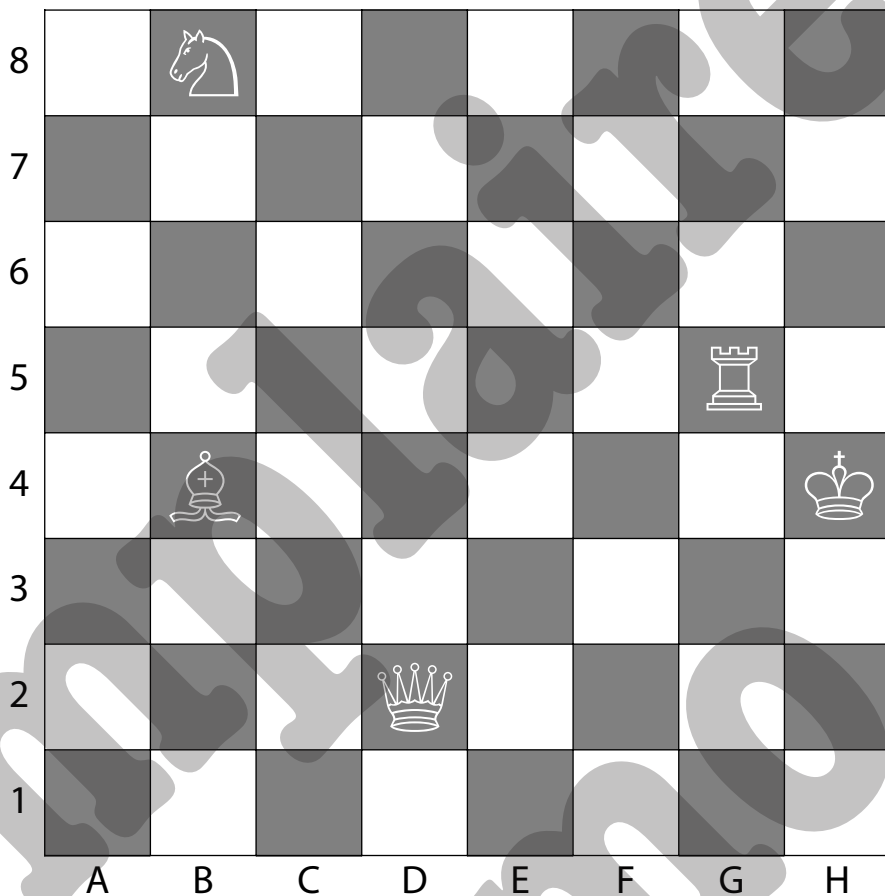
le cavalier



le fou



la tour



Découpe les pièces de l'annexe 10 et colle-les en respectant les codes :

le roi (A , 5)

la reine (H , 2)

un cavalier (C , 4)

un cavalier (G , 6)

une tour (D , 7)

une tour (F , 1)

un fou (A , 3)

un fou (E , 8)

Code l'emplacement des pièces blanches.



(__ , __)



(__ , __)



(__ , __)



(__ , __)



(__ , __)

Le déplacement du cavalier forme toujours un « L » :

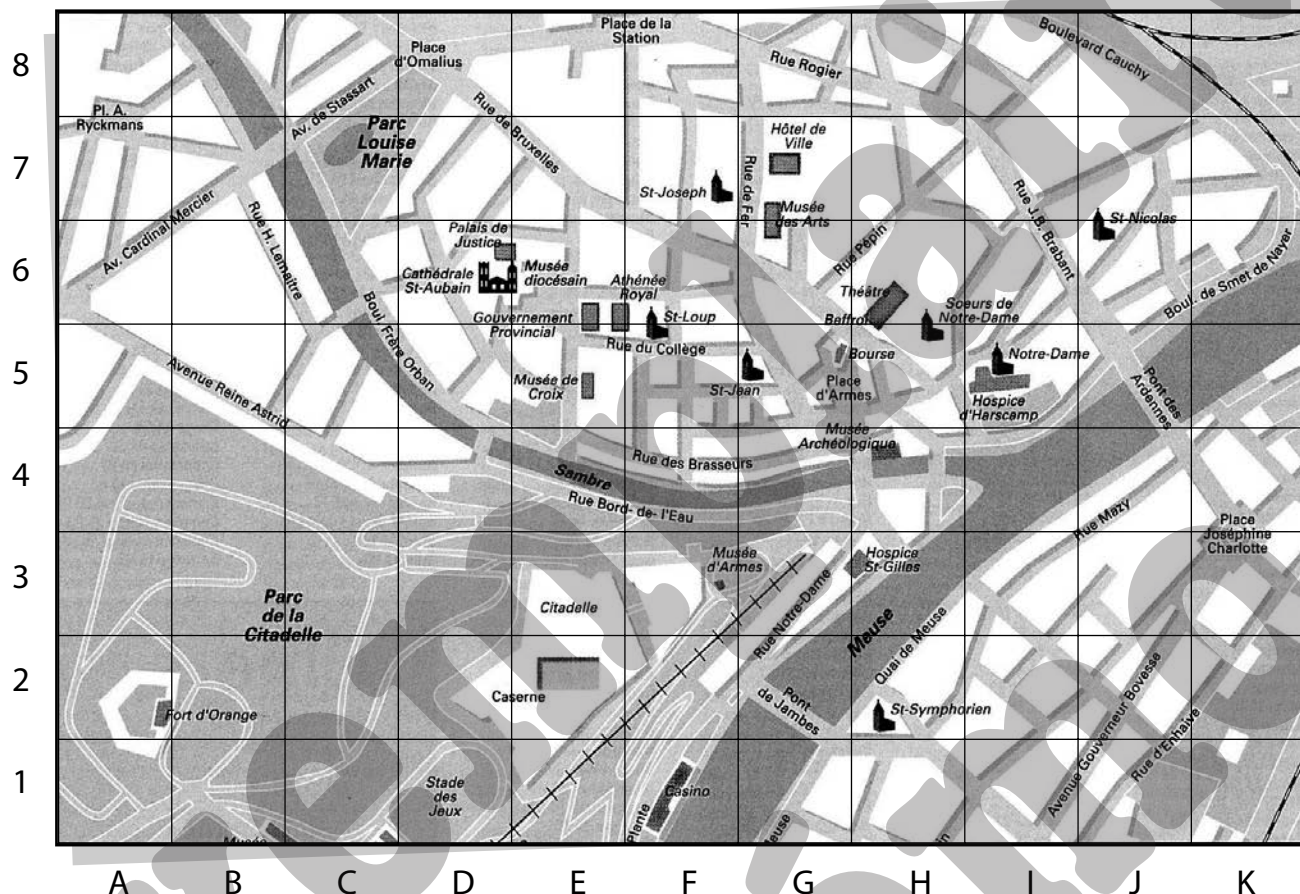
il avance de deux cases verticalement, puis de une horizontalement ou inversement.

Les deux cavaliers noirs que tu as collés peuvent se rejoindre sur la même case.

Retrouve-la et donne son emplacement :

(__ , __)

Observe ce plan de la ville de Namur.



Définis la case où tu trouves :

l'Hôtel de ville (__ , __) le Pont des Ardennes (__ , __) Musée de Croix (__ , __)
le Casino (__ , __) le Théâtre (__ , __) Stade des Jeux (__ , __)

Entoure le bâtiment qui se trouve dans la case (E , 2) en rouge.

De quel bâtiment s'agit-il ? _____

Colorie le parc Louise Marie en vert.

Dans quelles cases se trouve-t-il ?

(__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __)

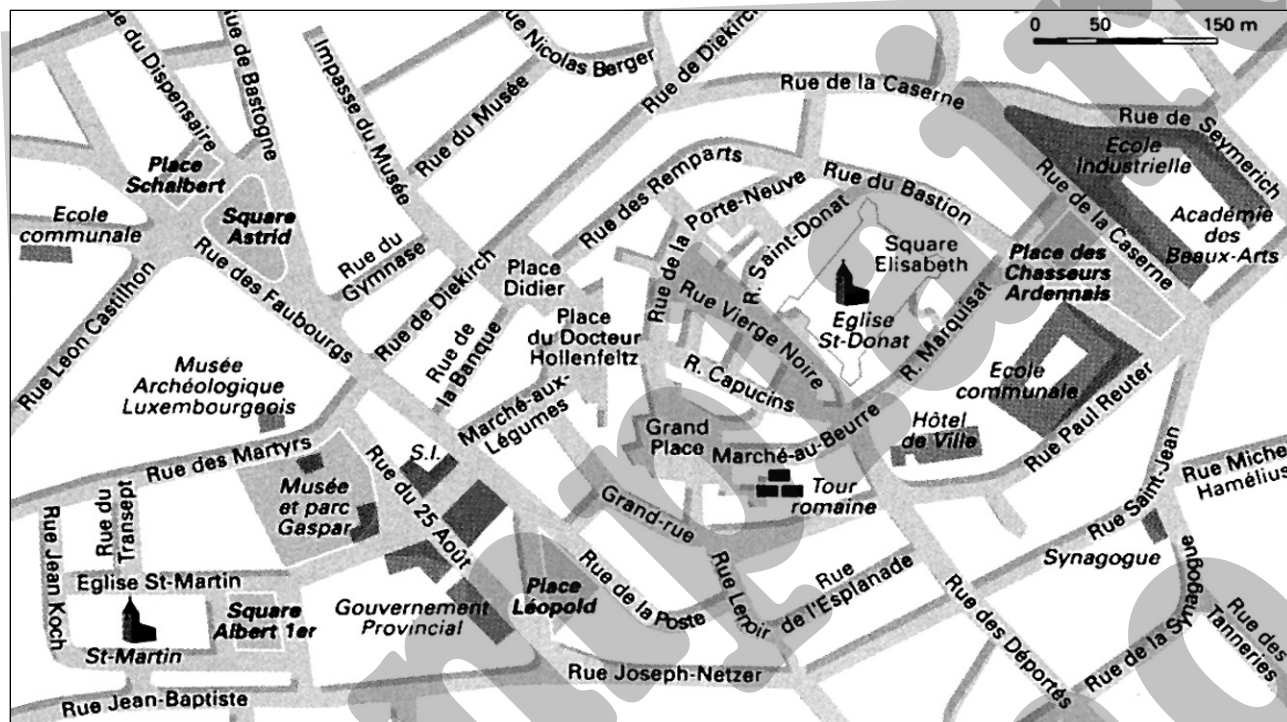
Colorie la Sambre en bleu.

Indique les cases qu'elle traverse.

(B , 8) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __) (__ , __)

Visite d'Arlon

Observe ce plan de la ville d'Arlon.



Choisis deux bâtiments parmi les suivants :

- le Musée Archéologique
- l'Académie des Beaux-Arts
- le Gouvernement Provincial

Recherche le chemin le plus court pour aller d'un des bâtiments choisis à l'autre.

Colorie-le en jaune.

Décris le chemin à parcourir en ne nommant aucune des rues empruntées.

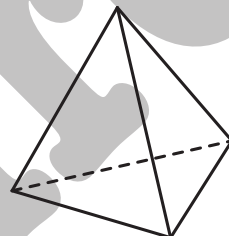
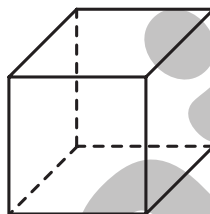
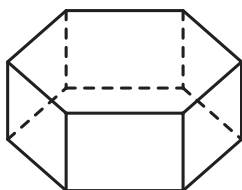
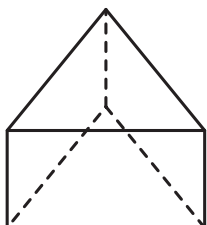
N'oublie pas d'indiquer le bâtiment de départ.

de

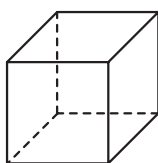
Echange ton parcours avec celui de ton voisin et réalise son trajet.

Le compte est bon. (1)

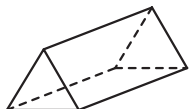
 Trace les arêtes en vert, puis entoure les sommets en rouge.



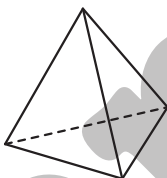
 Observe ces solides, puis complète le tableau.



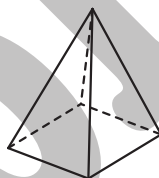
A



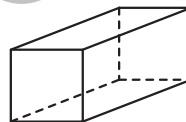
B



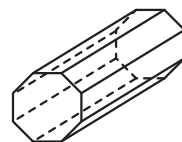
C



D



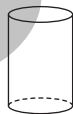
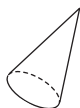
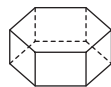
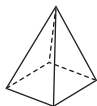
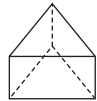
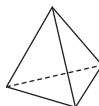
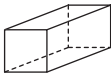
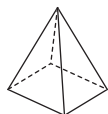
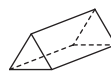
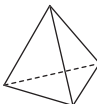
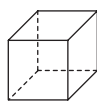
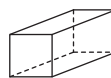
E



F

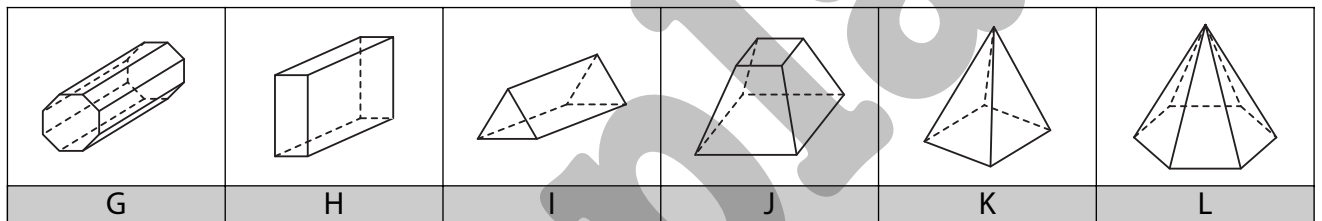
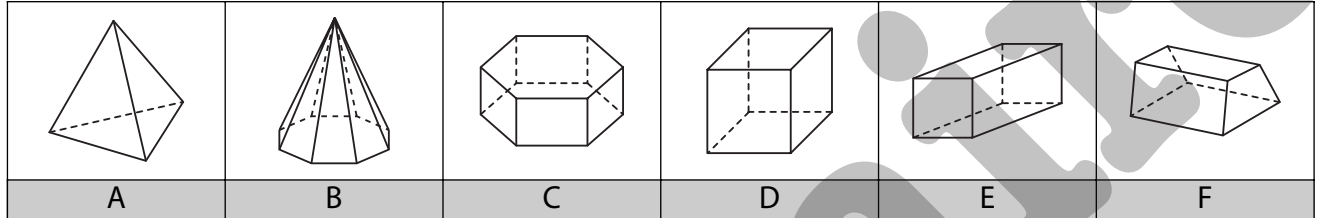
	A	B	C	D	E	F
Nombre de faces						
Nombre d'arêtes						
Nombre de sommets						

 Colorie les solides qui correspondent aux propriétés données.

J'ai 3 faces et 2 arêtes.			
J'ai 6 faces, 8 sommets et 12 arêtes.			
J'ai 4 faces triangulaires et 1 face carrée.			
J'ai 5 faces et 6 sommets.			
Toutes mes faces sont identiques et j'ai 12 arêtes.			

Classements ⁽³⁾

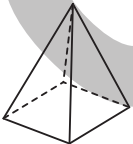
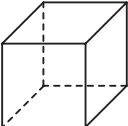
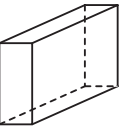
Observe les solides ci-dessous.



Complète le tableau :

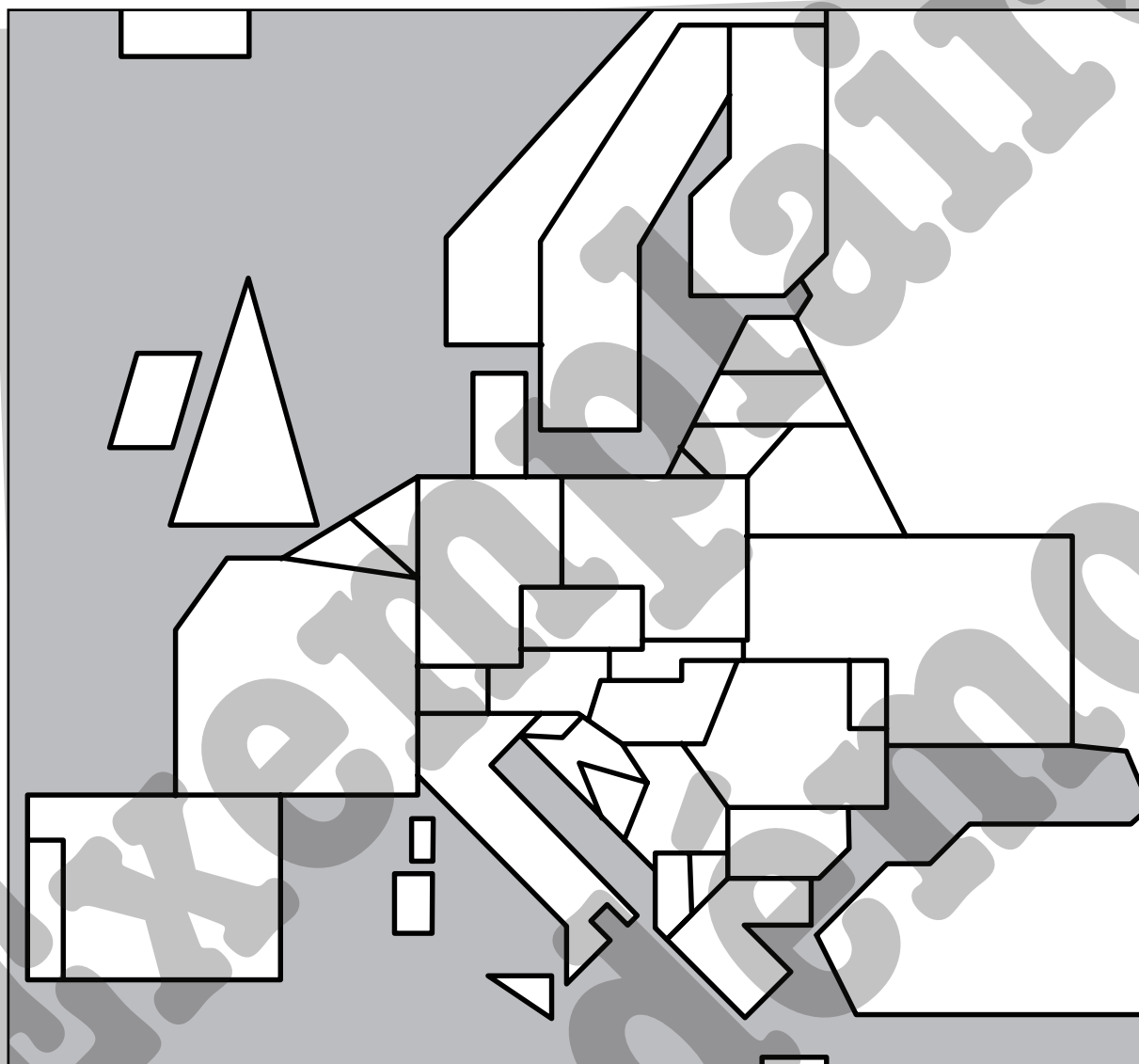
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
nombre de faces triangulaires 												
nombre de faces carrées 												
nombre de faces rectangulaires 												
nombre de faces hexagonales 												
nombre de faces d'une autre forme												
nombre total de faces												

Complète :

pyramide	cube	parallélépipède rectangle
____ faces ____ sommets ____ arêtes 	____ faces ____ sommets ____ arêtes 	____ faces ____ sommets ____ arêtes 

L'europolygone

Que représente ce document ? _____.



Ecris B à l'emplacement de la Belgique et F sur celui de la France.

La Belgique a la forme d'un _____.

La France a la forme d'un _____.

Colorie.

- en **jaune** les territoires représentés par des **triangles**,
- en **orange** les territoires représentés par des **quadrilatères**,
- en **rouge** les territoires représentés par des **pentagones**,
- en **bleu** les territoires représentés par des **hexagones**,
- en **vert** les territoires représentés par des **octogones**.
- en **noir** un territoire représenté par un polygone de plus de 8 côtés. C'est l' _____.

Je me documente.

Recherche le nom
de quelques pays
que tu peux situer
sur la carte.

Jeu des familles

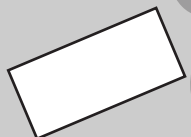
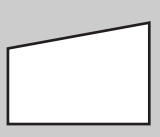
 **Complète par une croix.**

	quadrilatère	trapèze	parallélogramme	rectangle	losange	carré
						
						
						
						
						
						

 **Complète par : "a toujours" , "a parfois" ou "n'a jamais".**

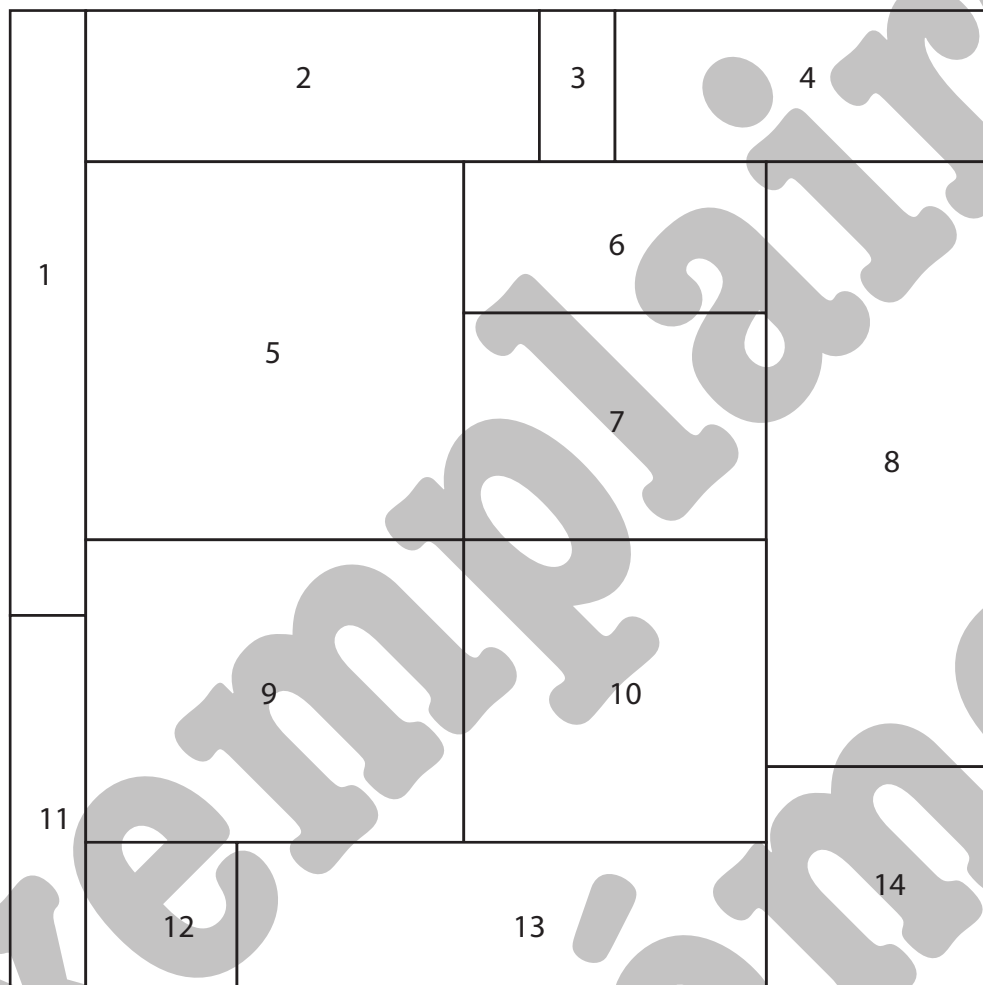
- Le carré _____ 4 côtés droits.
- Le carré _____ d'angle aigu.
- Le losange _____ 4 angles droits.
- Le losange _____ 2 fois 2 côtés parallèles.
- Le rectangle _____ 3 fois 2 côtés parallèles.
- Le rectangle _____ 4 côtés isométriques.
- Le parallélogramme _____ 2 fois 2 côtés parallèles.
- Le parallélogramme _____ 4 angles droits.
- Le trapèze _____ 4 côtés isométriques.
- Le trapèze _____ un côté courbe.
- Le quadrilatère _____ 2 côtés parallèles.
- Le quadrilatère _____ 4 côtés droits.

 **Barre le(s) nom(s) que l'on ne peut pas donner à ces figures.**

			
quadrilatère trapèze parallélogramme rectangle losange carré	quadrilatère trapèze parallélogramme rectangle losange carré	quadrilatère trapèze parallélogramme rectangle losange carré	quadrilatère trapèze parallélogramme rectangle losange carré

Patchwork dans l'air

Pour chaque rectangle, calcule l'aire et le périmètre, puis complète le tableau.



	Périmètre	Aire
Rectangle 1		
Rectangle 2		
Rectangle 3		
Rectangle 4		
Carré 5		
Rectangle 6		
Rectangle 7		
Rectangle 8		
Rectangle 9		
Carré 10		
Rectangle 11		
Carré 12		
Rectangle 13		
Carré 14		

Colorie de la même couleur les quadrilatères qui ont un périmètre identique.