



Quadrillages

Utiliser/ranger les données d'un tableau

Géométrie

Fiche n°

lundi

mardi

mercredi

jeudi

vendredi

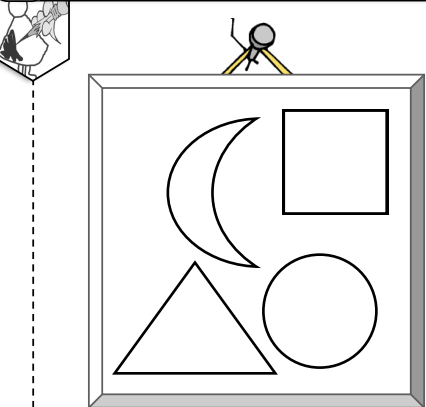
samedi





dimanche

/

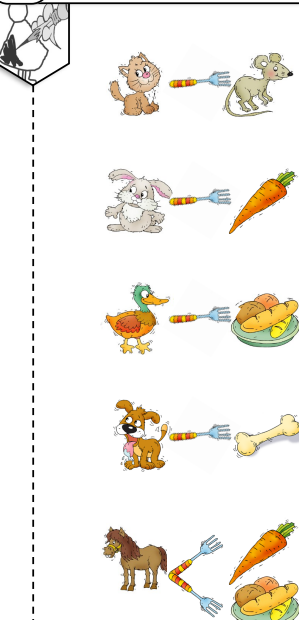
/











1 Colorie les formes du cadre de la bonne couleur



| |  |  |  |  |
|--------|---|---|---|---|
| rose | | | X | |
| violet | X | | | |
| marron | | | | X |
| orange | | X | | |

2 Colorie pour chaque animal la case de son plat préféré.



| |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|
|  | | | | |
|  | | | | |
|  | | | | |
|  | | | | |
|  | | | | |
|  | | | | |

GÉOMÉTRIE

Tableau double entrée

ipotâme



Quadrillages

codage

Géométrie

Fiche n°

lundi

mardi

mercredi

jeudi

vendredi


samedi








dimanche


/


/


1 Indique la case des personnages et place les 3 derniers personnages




| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | |  | | |
| 2 | | | |  | |
| 3 | |  | | | |
| 4 |  | | | |  |
| 5 | | |  | | |













GÉOMÉTRIE







E 1



C 3



D 5

Tableau double entrée

ipotâme