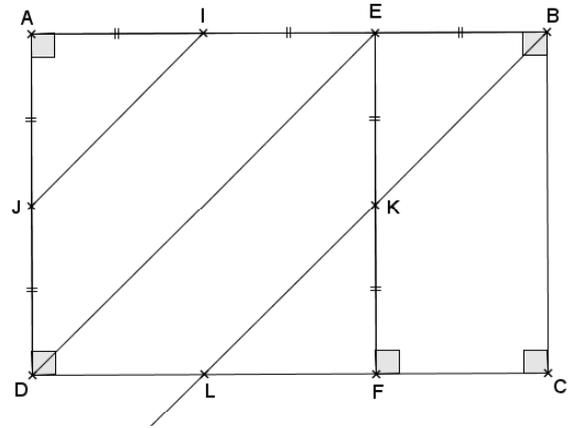
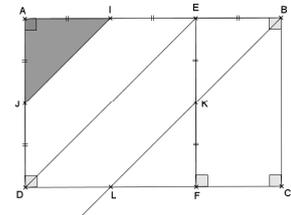


Puzzle de Marine (1)

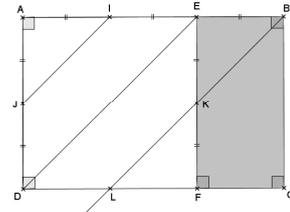
1. Construis un rectangle ABCD sur du papier non quadrillé en prenant $AD = 6$ cm et AB valant le triple de AJ.
2. Calcule le périmètre du rectangle ABCD.
3. Décris puis reproduis les tracés ci-dessus afin d'obtenir les 6 pièces du puzzle.
Trouve deux polygones symétriques et leur axe de symétrie.
.....



4. Si l'aire du triangle AIJ est l'unité d'aire, quelle est l'aire :
 - du rectangle ABCD ? unités d'aire.
 - du triangle FFL ? unité d'aire.
 - du quadrilatère BCFK ? unités d'aire.
 - du quadrilatère DEKL ? unités d'aire.



5. Si l'aire du rectangle EBCF est l'unité d'aire, quelle est l'aire :
 - du rectangle ABCD ? unités d'aire.
 - du triangle EBK ? d'unité d'aire.



6. Si l'aire du rectangle ABCD est l'unité d'aire, exprime par une fraction l'aire de chacune des pièces ci-dessous.
 - triangle rectangle AIJ : $\frac{\quad}{\quad}$ d'unité d'aire.
 - du quadrilatère BCFK : $\frac{\quad}{\quad}$ d'unité d'aire.
 - quadrilatère IEDJ : $\frac{\quad}{\quad}$ d'unité d'aire.

7. Si l'unité d'aire est un carré de 1 cm de côté, quelle est l'aire :
 - du rectangle ABCD ? unités d'aire.
 - du triangle EBK ? d'unité d'aire.

8. Construis un autre rectangle puzzle puis découpe soigneusement les 6 pièces et réalise une croix.

Colle ta solution sur ton cahier puis trouve :

son périmètre : son aire (l'unité d'aire étant un carré de 1 cm de côté) :

Compare avec les résultats obtenus pour le rectangle ABCD.

9. Construis un troisième rectangle-puzzle puis découpe-le et réalise :

- Une figure dont l'aire représente $\frac{\quad}{\quad}$ de celle du rectangle ABCD.
- Une figure dont l'aire représente $\frac{\quad}{\quad}$ de celle du rectangle ABCD.

Dessine à main levée tes solutions sur ton cahier, en t'aidant du quadrillage.

10. Avec les six pièces, j'ai réalisé une figure ayant un axe de symétrie.

Trace en vert cet axe de symétrie.

Avec tes pièces du puzzle réalise une autre figure ayant un axe de symétrie.

Dessine à main levée ta solution sur ton cahier et trace en vert son axe de symétrie.

