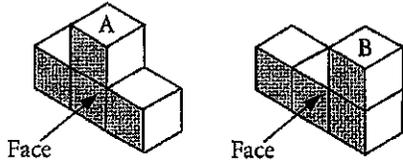


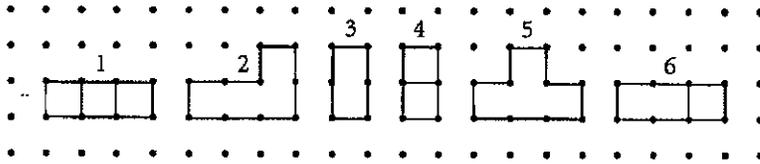
# Avoir l'œil

1. Les figures 1 à 6 représentent des vues des objets A et B. Associe chaque vue (1 à 6) à l'objet A ou B. Une vue peut être utilisée plus d'une fois.



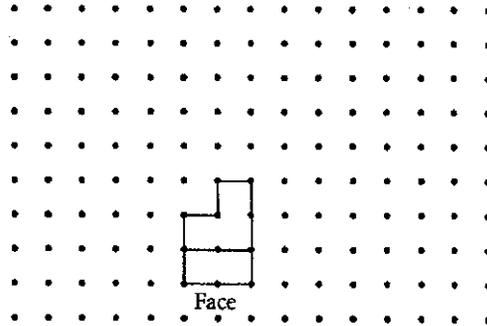
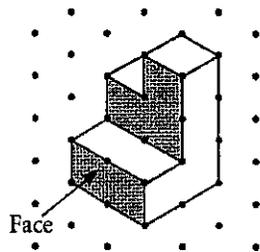
**ASTUCE**

Pour chaque objet, construis un modèle à l'aide de cubes emboîtables. Fais ensuite subir une rotation au modèle afin d'observer les différentes vues.

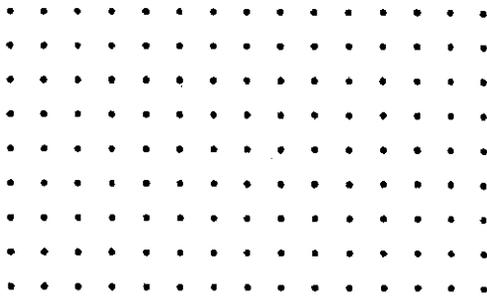
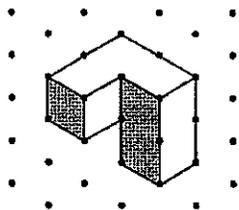


Objet	Vue de face	Vue de dessus	Vue du côté gauche	Vue du côté droit
A				
B				

2. Le schéma montre la vue de face de cet objet. Trace ses vues de dessus et de côté.



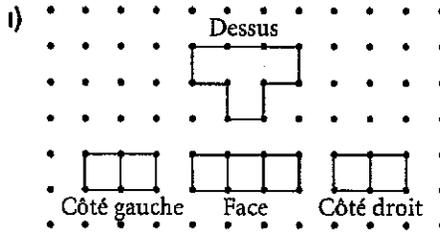
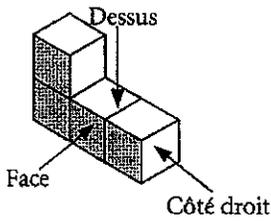
3. Trace les vues de face, de dessus et de côté de cet objet.



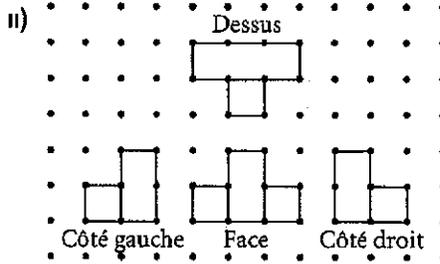
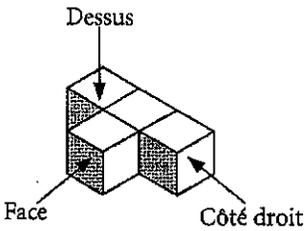
# Atelier

1. Associe chaque ensemble de vues, I à III, à l'objet, A à C, correspondant.

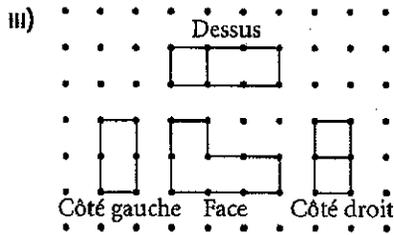
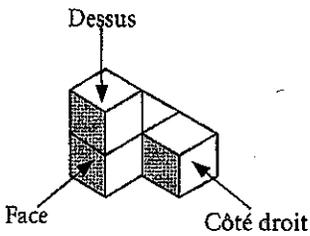
A: \_\_\_\_\_



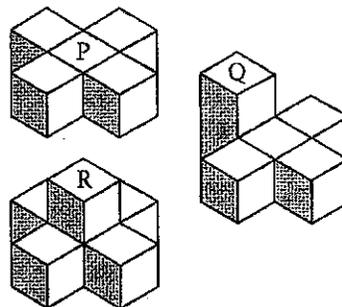
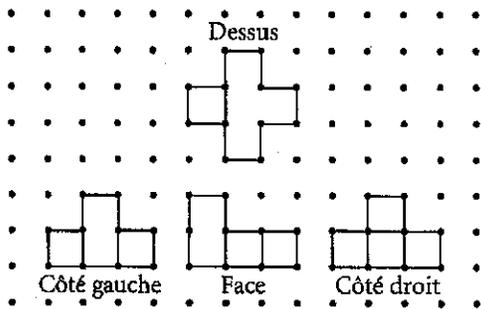
B: \_\_\_\_\_



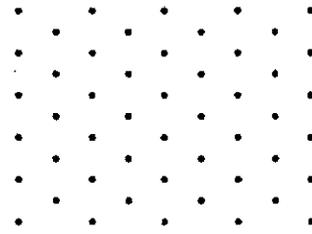
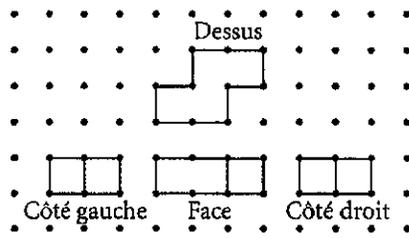
C: \_\_\_\_\_



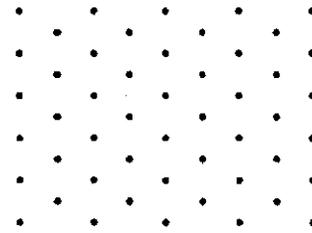
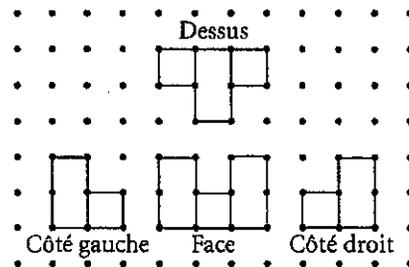
2. Quel objet, P, Q ou R, comporte ces vues? \_\_\_\_\_



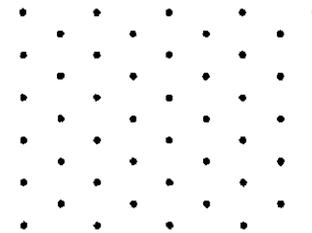
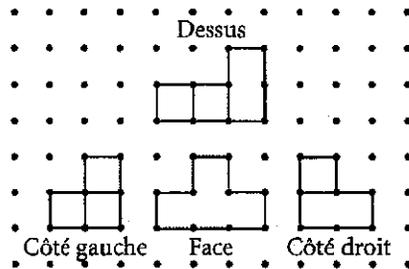
3. Construis un objet à partir de ces vues.



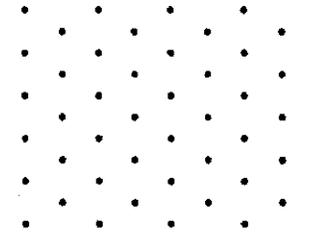
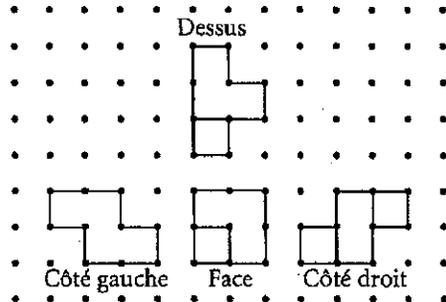
4. Construis un objet à partir de ces vues.



5. Construis un objet à partir de ces vues.



6. Construis un objet à partir de ces vues.

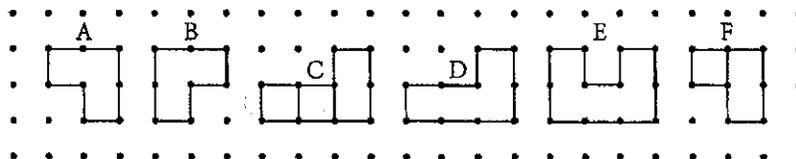
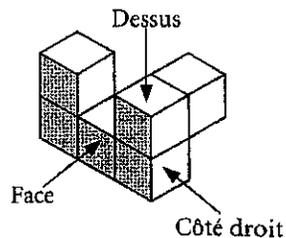


# Révision du module

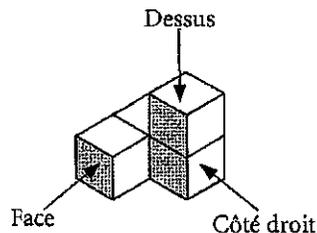
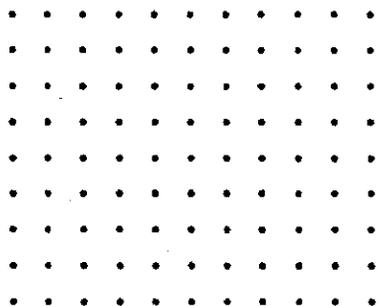
## LECONS

- 8.1 1. Associe chaque vue de face, de dessus et de côté de cet objet à la bonne figure.

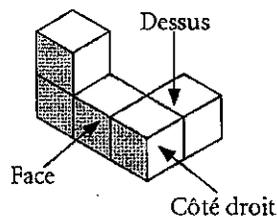
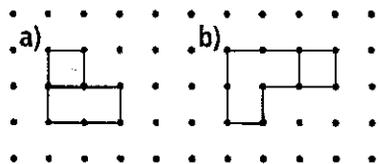
Face: \_\_\_\_\_ Dessus: \_\_\_\_\_  
 Côté gauche: \_\_\_\_\_ Côté droit: \_\_\_\_\_



2. Trace les vues de face, de dessus et de côté de cet objet.



- 8.2 3. Cet objet subit une rotation horizontale. Voici deux nouvelles vues obtenues.



Décris la rotation qui a produit chaque vue.

- a) C'est la vue de face après une rotation de \_\_\_\_\_.  
 b) C'est la vue de dessus après une rotation de \_\_\_\_\_.