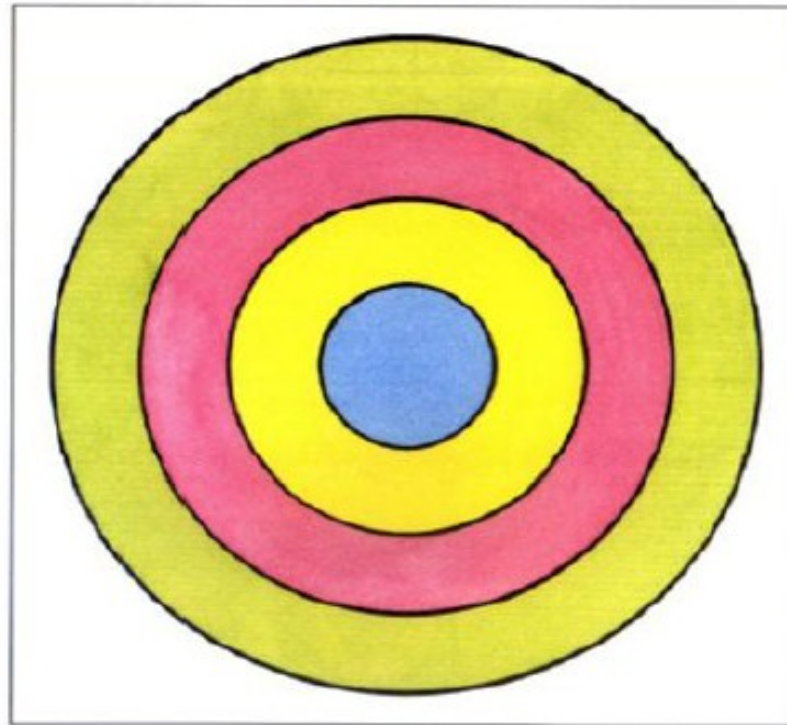


La cible



1. Marque un point.



2. Pique ton compas sur ce point et trace un cercle.



3. Augmente l'écartement du compas. Pique la pointe sur le même point et trace un nouveau cercle un peu plus grand.



4. Augmente l'écartement du compas. Pique la pointe sur le même point et trace le dernier cercle encore plus grand.

Variantes :

Invente de nouveaux dessins en changeant le nombre de cercles.

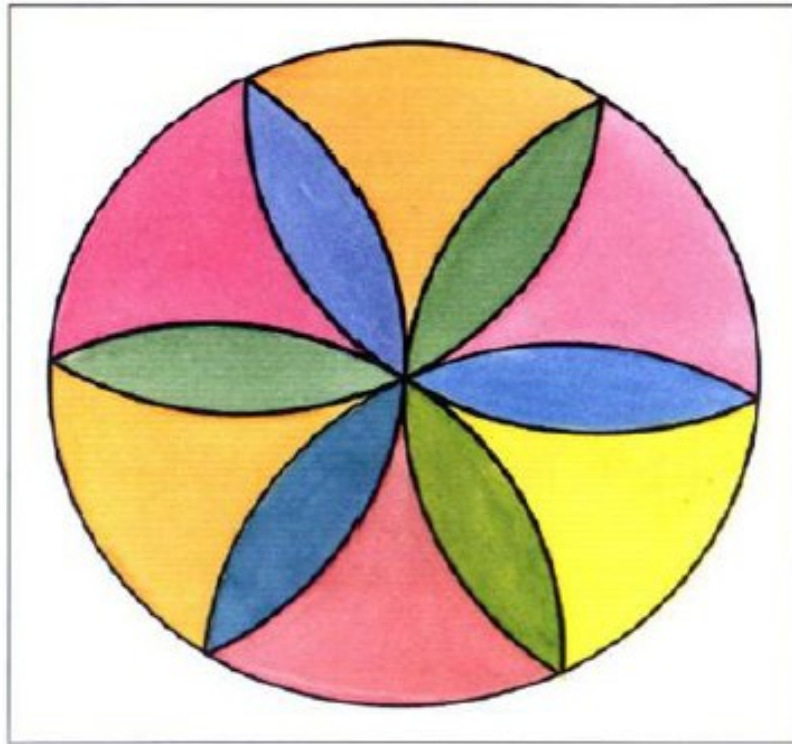


un anneau



un puits

La marguerite



1. Marque un point.



2. Dessine un grand cercle.



3. Pique ton compas dessus, trace un arc de cercle.



4. Pique le compas là où le cercle et l'arc de cercle se coupent. Trace un 2^{ème} arc de cercle.



5. Trace un 3^{ème} arc de cercle comme sur le dessin.



6. Dessine le 4^{ème} arc de cercle suivant le schéma.



7. Trace le 5^{ème} arc de cercle comme sur le dessin.



8. Termine en dessinant un 6^{ème} arc de cercle.

Variantes :

En modifiant le tracé et le coloriage, la marguerite se transforme en :

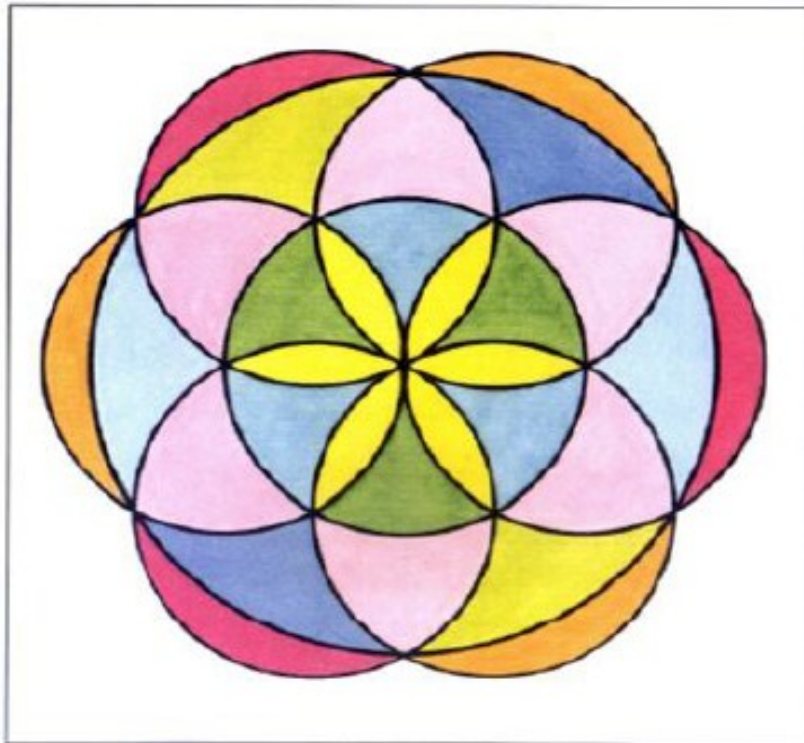


ballon



trèfle

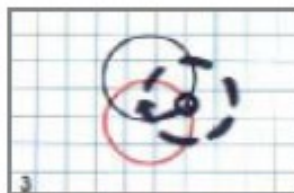
Le lotus



1. Trace un cercle de taille moyenne. Repasse dessus en rouge pour bien le voir.



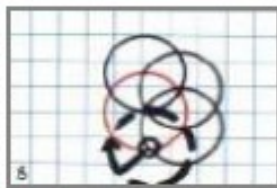
2. Pique ton compas sur le cercle rouge et trace un cercle.



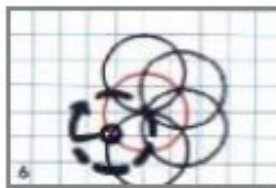
3. Trace un nouveau cercle à l'intersection des deux cercles.



4. De la même façon, trace un autre cercle.



5. Puis encore un autre...



6. Continue...



7. Trace le dernier cercle.



8. Pique ton compas au milieu du cercle rouge. Dessine un cercle d'un bout à l'autre de la figure.

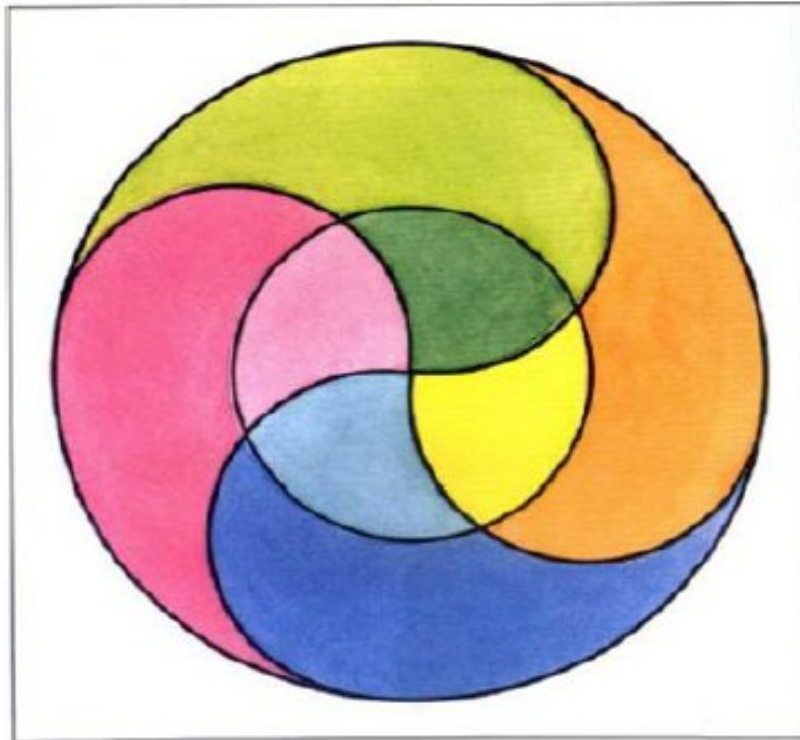
Variante :

Avec la magie du coloriage, le lotus peut se transformer en :



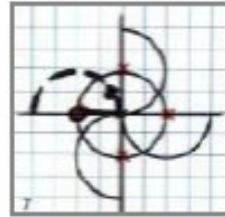
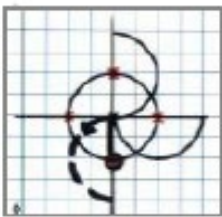
tortue

L'hélice



1. Trace deux lignes qui se coupent en croix. Marque un point là où elles se croisent.
2. Pique ton compas sur ce point. Trace un cercle de taille moyenne.
3. Ce cercle coupe les deux lignes en 4 points que tu marques en rouge.

4. Pique ton compas sur un premier point rouge. Trace un 1^{er} demi-cercle en suivant le dessin.
5. Pique ton compas sur un deuxième point rouge. Trace un 2^{ème} demi-cercle.



6. Fais un autre demi-cercle sur un 3^{ème} point rouge.

7. Fais un dernier demi-cercle sur le dernier point rouge.

8. Pour finir, trace un grand cercle.

Variante :

En jouant avec les formes et les couleurs, transforme l'hélice en :

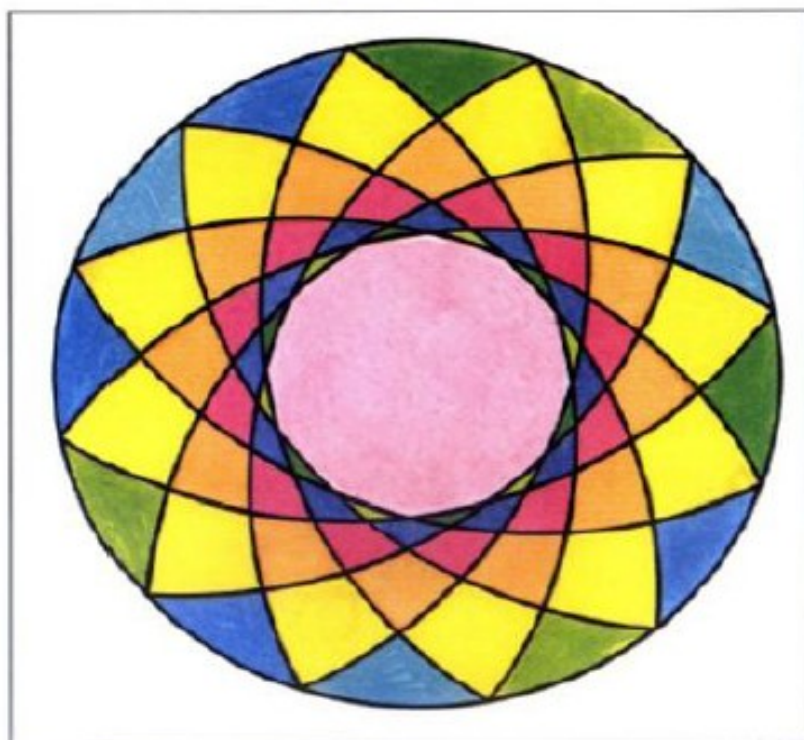


ying et yang



moulin

La rose



Pour tracer la rose, trace d'abord un grand cercle et les 12 points de l'horloge (fiche 8)



1. Pique le compas sur le point 1 ; ouvre le compas pour que la mine touche le point 4. Trace un arc de cercle.
2. Ne change plus l'ouverture du compas. Pique-le sur le point 2, mine sur le point 5. Trace un arc de cercle.
3. Pique sur le point 3, mine sur le point 6. Trace un arc de cercle.



4. Pique sur le point 4, mine sur le point 7. Trace un arc de cercle.
5. Pique sur le point 5, mine sur le point 8. Trace un arc de cercle.
6. Pique sur le point 6, mine sur le point 9. Trace un arc de cercle.



7. Pique sur le point 7, mine sur le point 10. Trace un arc de cercle.
8. Pique sur le point 8, mine sur le point 11. Trace un arc de cercle.
9. Pique sur le point 9, mine sur le point 12. Trace un arc de cercle.



10. Pique sur le point 10, mine sur le point 1. Trace un arc de cercle.
11. Pique sur le point 11, mine sur le point 2. Trace un arc de cercle.
12. Pique sur le point 12, mine sur le point 3. Trace un dernier arc de cercle.