

DESSINE À MAIN LEVÉE.

1

Etape 1 : Trace un carré.

Etape 2 : Trace les diagonales de ce carré.

Etape 3 : Trace le cercle ayant pour centre le point d'intersection des diagonales et passant par les 4 sommets du carrés.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

2

Etape 1 : Trace un carré.

Etape 2 : Place les milieux de chaque côté du carré.

Etape 3 : Trace les segments joignant les milieux de chaque coté.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

3

Etape 1 : Trace un triangle EFG rectangle en F.

Etape 2 : Indique par un codage que ce triangle est isocèle en F.

Etape 3 : Trace le cercle de centre F et de rayon [FG].

DESSINE À MAIN LEVÉE.

4

Etape 1 : Trace un triangle ABC.

Etape 2 : Place les milieux de chaque côté du triangle.

Etape 3 : Trace les segments joignant les milieux de chaque coté.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

5

Etape 1 : Trace un triangle IJK.

Etape 2 : Place les milieux de chaque côté du triangle.

Etape 3 : Trace les segments joignant les milieux d'un côté à son sommet opposé.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

6

Etape 1 : Trace un cercle de centre O.

Etape 2 : Trace un diamètre [AB].

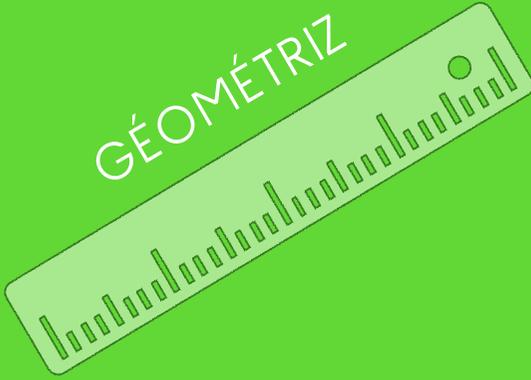
Etape 3 : Trace le rayon [OC] perpendiculaire au diamètre [AB].

Etape 4 : Trace le triangle OCA.

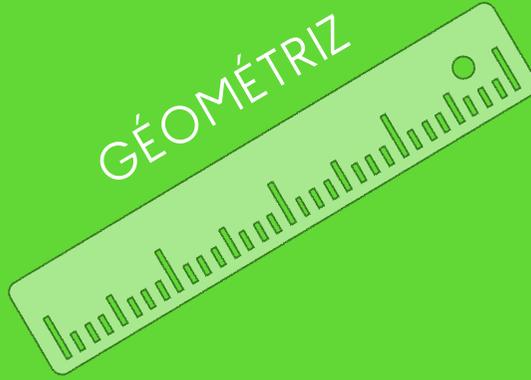
GÉOMÉTRIZ



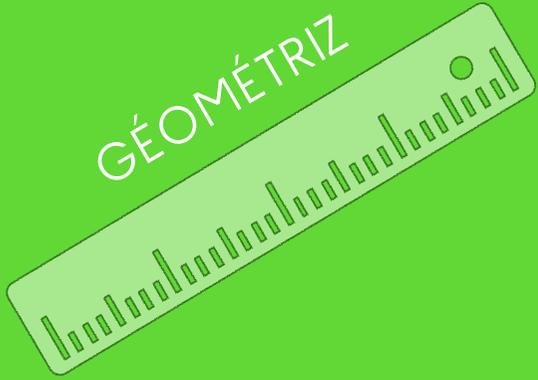
GÉOMÉTRIZ



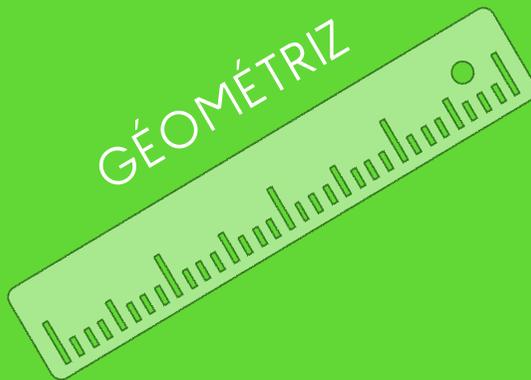
GÉOMÉTRIZ



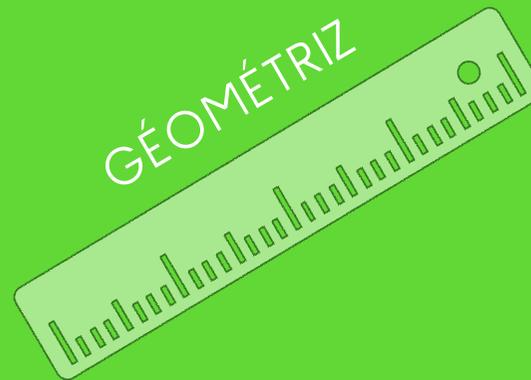
GÉOMÉTRIZ



GÉOMÉTRIZ



GÉOMÉTRIZ



DESSINE À MAIN LEVÉE.

7

Etape 1 : Trace un cercle de centre O.

Etape 2 : Trace les rayons [IO] et [JO].

Etape 3 : Trace le segment IJ pour obtenir un triangle OIJ.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

8

Etape 1 : Trace un carré MNOP.

Etape 2 : Trace ses diagonales.

Etape 3 : Nomme A le point d'intersection des diagonales.

Etape 4 : Trace la droite parallèle à (NO) et (MP) passant par A.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

9

Etape 1 : Trace un segment [ST].

Etape 2 : Place le milieu A de ce segment.

Etape 3 : Trace une droite qui coupe ce segment verticalement en passant par le milieu A.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

10

Etape 1 : Trace une droite (AB).

Etape 2 : Trace la droite (MN) parallèle à (AB).

Etape 3 : Trace la droite (YZ) perpendiculaire à ces deux droites.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

11

Etape 1 : Trace un rectangle ABCD.

Etape 2 : Place les milieux de chaque côté du rectangle : P est le milieu de [AB], Q est le milieu de [BC], R est le milieu de [CD], S est le milieu de [DA].

Etape 3 : Trace le quadrilatère PQRS.

DESSINE À MAIN LEVÉE.

12

Etape 1 : Trace le rectangle ACDF.

Etape 2 : Place le point B milieu de [AC]

Etape 3 : Place le point E milieu de [FD]

Etape 4 : Trace le segment BE.

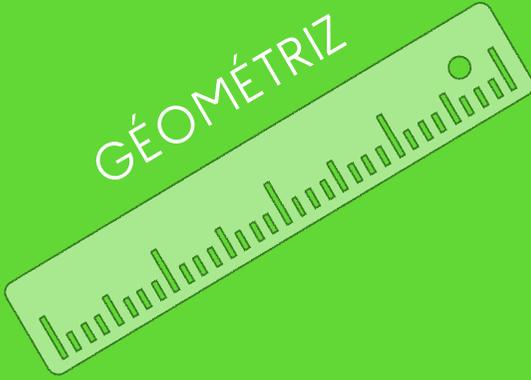
Etape 5 : Place G le milieu de [BE]

Etape 6 : Trace les segments [AG] et [GF]

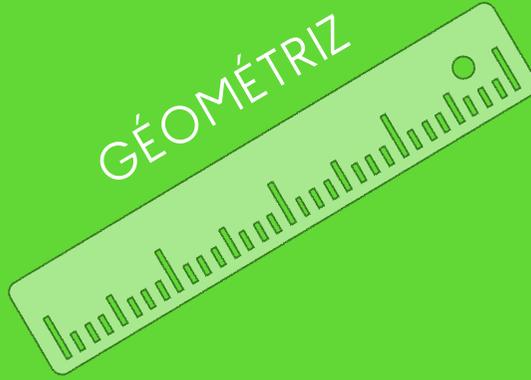
GÉOMÉTRIZ



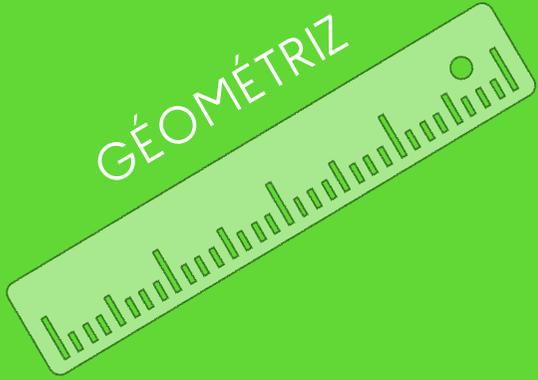
GÉOMÉTRIZ



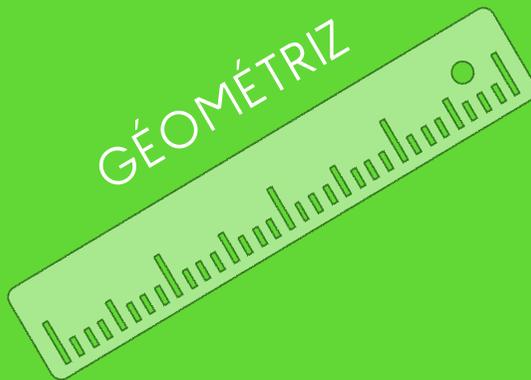
GÉOMÉTRIZ



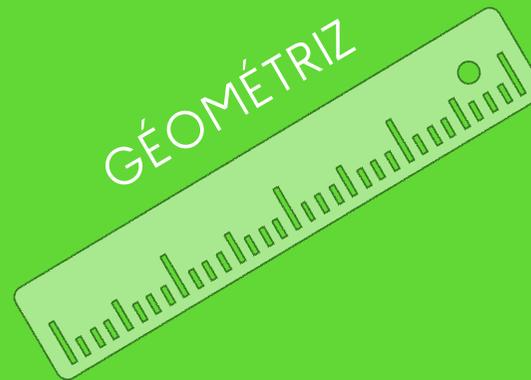
GÉOMÉTRIZ



GÉOMÉTRIZ



GÉOMÉTRIZ



UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

1

Fais un dessin à main levée sur un brouillon avant de réaliser ta construction géométrique.

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

2

N'hésite pas à relire tes leçons si un mot de vocabulaire te pose problème dans un programme de construction.

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

3

Prévois toujours une gomme quand tu vas réaliser des tracés géométriques : on a souvent besoin d'effacer !

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

4

N'appuie pas trop sur ton crayon quand tu effectues tes tracés : cela permettra d'effacer plus facilement si tu as besoin.

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

5

Aiguise bien ton crayon à papier avant de commencer un tracé ou utilise un porte-mine.

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

6

N'oublie pas que les tracés géométriques se font toujours au crayon à papier !

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

7

Laisse les traits de constructions apparents quand tu réalises des tracés géométriques.

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

8

Utilise aussi ton compas pour reporter des longueurs.

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

9

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

10

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

11

UN PETIT CONSEIL À LIRE À VOIX HAUTE

12