



## Le vocabulaire et le codage en géométrie

● Pour **décrire, reproduire ou construire une figure**, il est indispensable d'utiliser :

- un **vocabulaire précis** qui permet de suivre un programme de construction et de choisir le bon instrument de géométrie (règle, équerre, compas...)
- un **codage** adapté c'est-à-dire des signes qui permettent d'indiquer les propriétés d'une figure (angles droits, côtés égaux...).

● un point A 

● une droite (y) 

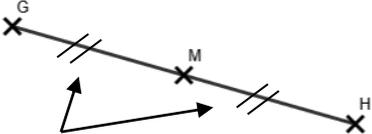
● une droite (AB) 

● un segment [AB] 

*AB = 4 cm signifie que la mesure du segment [AB] est de 4 cm.*

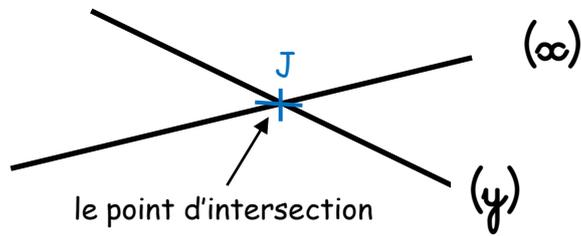
● une demi-droite [AB] 

● des points alignés 

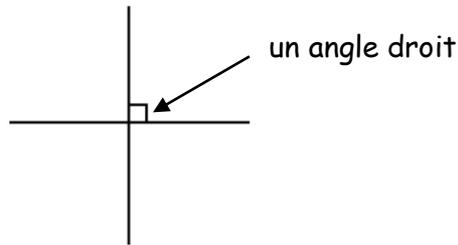
● le milieu M de [GH] 

la même longueur

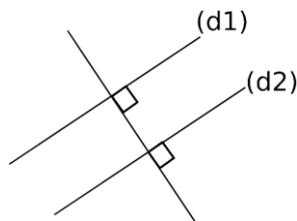
- des droites sécantes



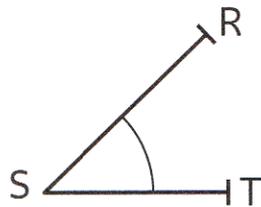
- des droites perpendiculaires



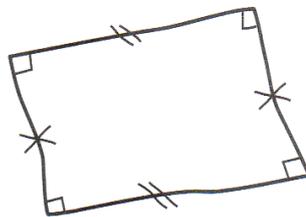
- des droites parallèles



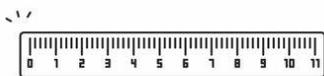
- l'angle  $\widehat{RST}$



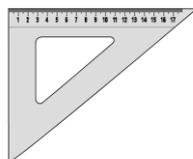
● Avant de construire une figure avec ses instruments de géométrie, il peut être intéressant de la **construire à main levée** en plaçant le codage de géométrie pour indiquer les propriétés de la figure.



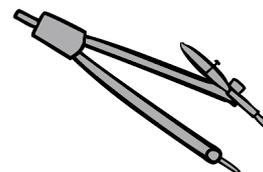
- Les outils en géométrie



Une règle pour tracer une droite, un segment, vérifier un alignement.



Une équerre pour tracer des droites perpendiculaires et parallèles, vérifier un angle droit.



Un compas pour tracer un cercle, reporter une longueur.