

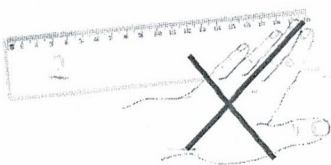
1. Tracer avec la règle.

Pour tracer un trait entre deux points j'utilise **toujours** la règle.

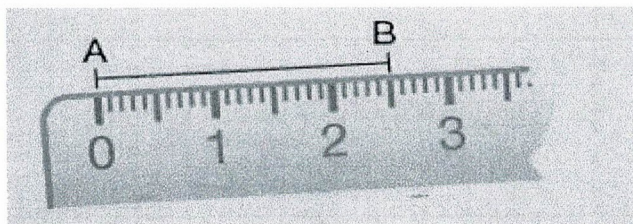
- ① **Pose ta règle** sous les deux points. Il faut encore les voir.



- ② **Pose ta main bien** au milieu de la règle, en appuyant pour qu'elle ne bouge pas. Tes doigts ne doivent pas dépasser.

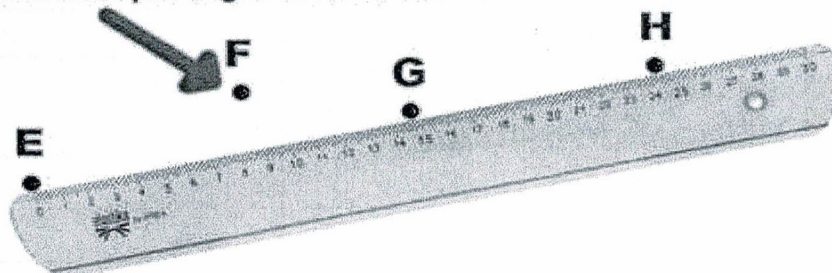
**2. Mesure avec la règle**

- Pour mesurer la longueur d'un segment je place le 0 sur une extrémité du segment.
- Je lis la longueur du segment sur la règle en regardant la seconde extrémité.

**3. Les points alignés**

Pour vérifier l'alignement de points on utilise la règle.

Ce point n'est pas aligné avec les autres !

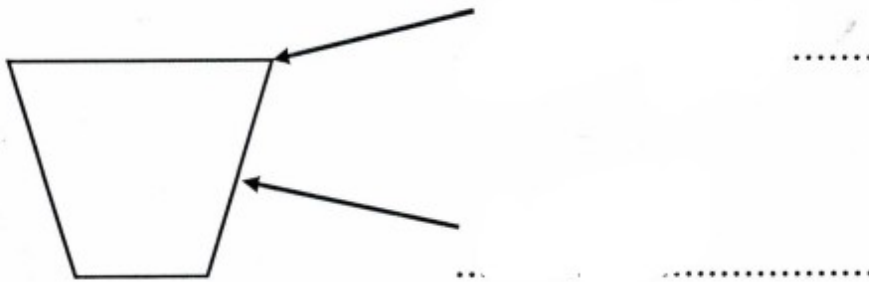


GEOM 2 . Les polygones

Un polygone est une figure géométrique fermée composée de **segments** (traits droits). On peut le repasser à la règle.



Les **côtés** se rejoignent entre eux pour former les **sommets**.

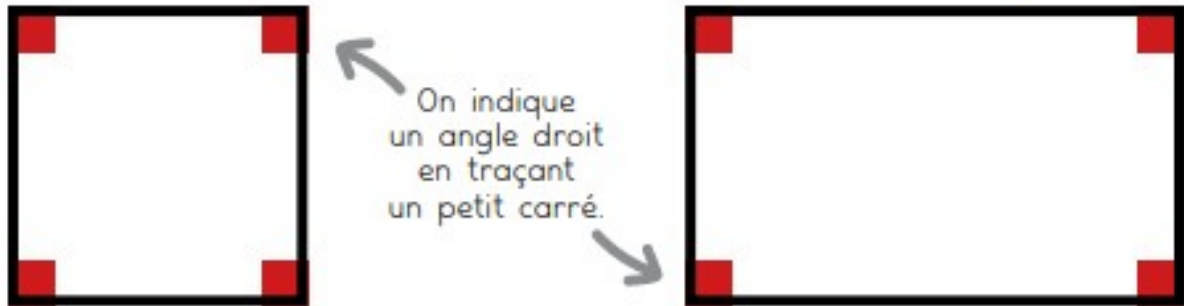


GEOM 2bis . Les figures géométriques simples

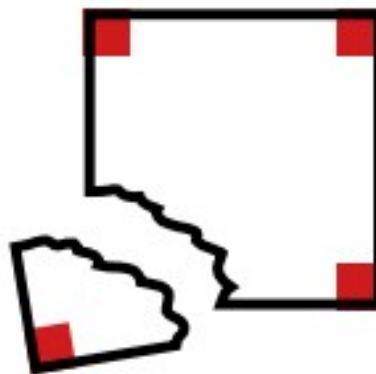
Nom de la figure	Particularités	
le triangle	<ul style="list-style-type: none">• 3 côtés• 3 angles	
le triangle rectangle	<ul style="list-style-type: none">• 3 côtés• 1 angle est droit	
Le carrée	<ul style="list-style-type: none">• 4 angles droits• 4 côtés de même longueur	
Le rectangle	<ul style="list-style-type: none">• 4 côtés• Les côtés opposés sont de la même longueur• 4 angles droits	

Repérer un angle droit

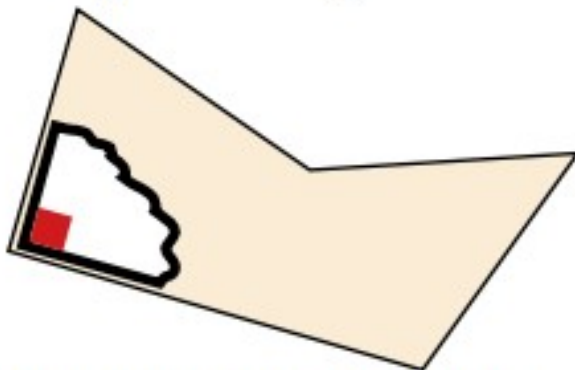
Le *coin* d'un carré ou d'un rectangle est un **angle droit**.



Si je déchire un *coin* d'un carré ou d'un rectangle, j'obtiens un gabarit d'angle droit.



Pour vérifier qu'un angle est droit, j'utilise un gabarit d'angle droit ou une équerre.



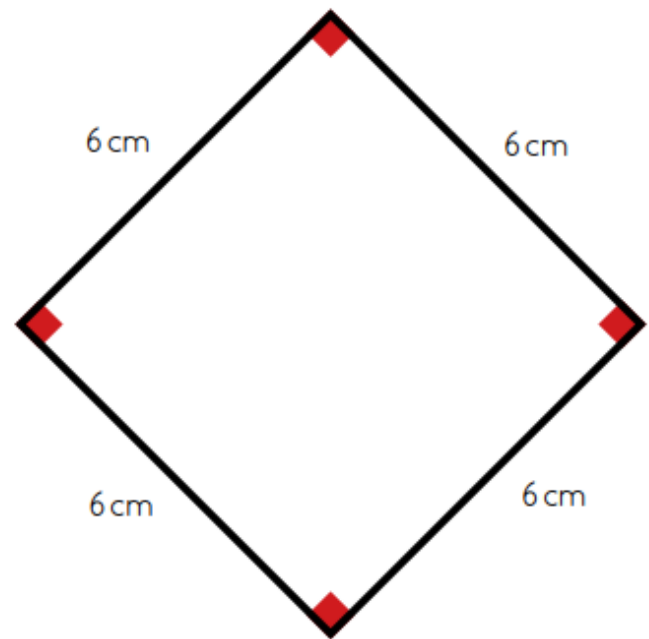
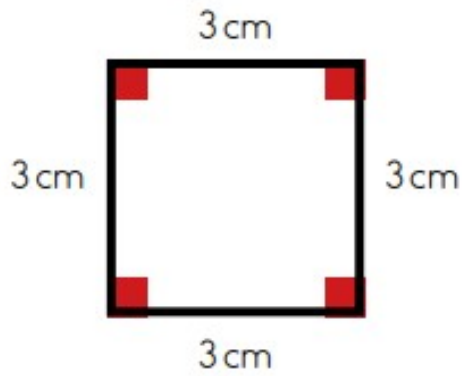
Vérifier avec un gabarit d'angle droit.



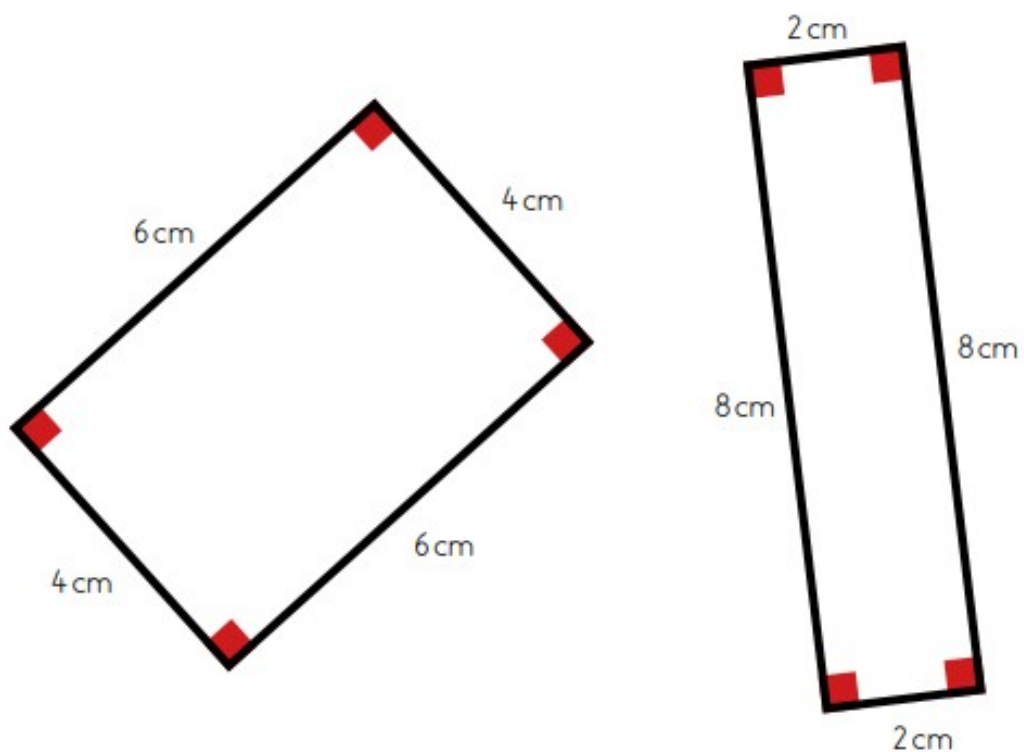
Vérifier avec une équerre.

GEOM 4 . Le carré et le rectangle

Un carré a ses
4 côtés de même longueur
ET
4 angles droits.



Un rectangle a
4 côtés
ET
4 angles droits.



Les côtés opposés d'un rectangle
ont la même longueur.

GEOM 5 : Percevoir et reconnaître l'axe de symétrie

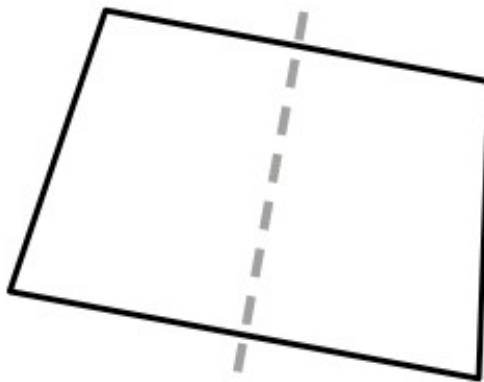
Je retiens

L'axe de symétrie d'une figure est une droite qui partage cette figure en deux parties parfaitement superposables par pliage.

La symétrie

Repasse en rouge sur le trait en pointillés.

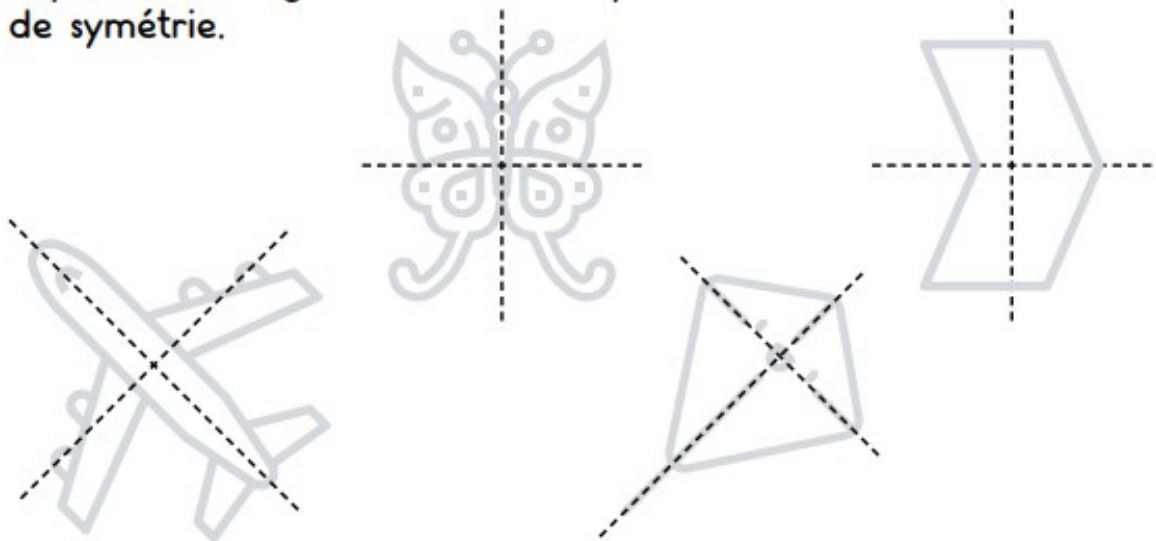
Tu obtiens une droite rouge qui partage la figure en deux parties.
Colorie une partie en jaune et l'autre partie en bleu.



Si on plie la figure en suivant la droite rouge,
la partie jaune et la partie bleue se superposent exactement.

La droite rouge est un axe de symétrie.
La figure est symétrique.

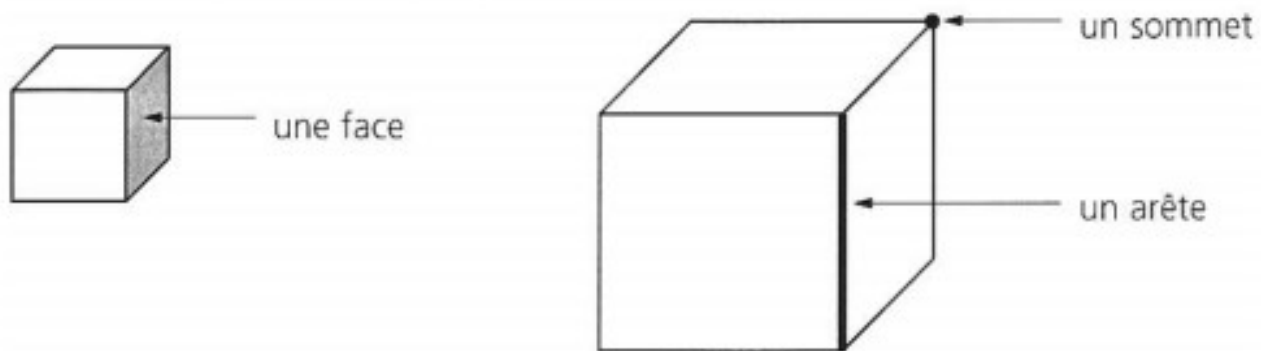
Repasse en rouge sur le trait en pointillé si c'est un axe de symétrie.



GEOM 6 : Les solides

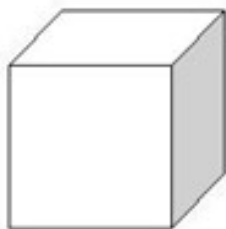
Je retiens

■ Un solide est une figure géométrique dans l'espace. Pour décrire un solide, on utilise un vocabulaire particulier : face, arête, sommet.



Voici le nom de quelques solides :

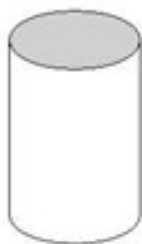
le cube



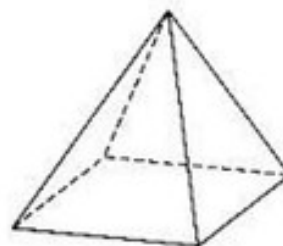
le pavé



le cylindre



la pyramide



GEOM 7 : Le cercle

Je retiens

Cette figure tracée au compas s'appelle un cercle.

Tous les points d'un cercle sont à la même distance du centre.

Cette distance correspond à la longueur du rayon du cercle.

