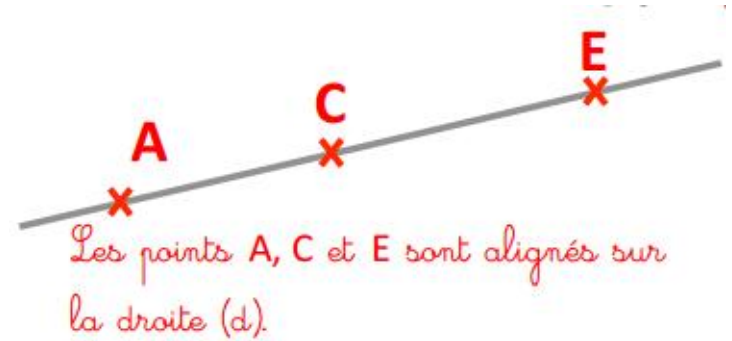


M ...

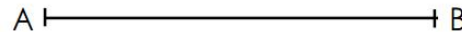
# VOCABULAIRE DE GÉOMÉTRIE

La droite : c'est un trait qui passe par un nombre infini de points alignés. On ne peut donc pas mesurer une droite.



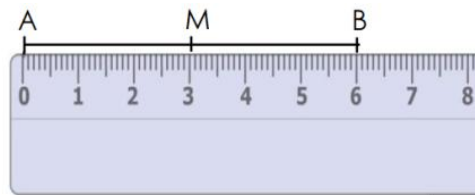
Le point : on le représente par une croix et on le nomme à l'aide d'une majuscule d'imprimerie.

Le segment : c'est une partie de droite comprise entre 2 points.



Ici le segment [AB].

Le milieu : c'est un point qui partage le segment en 2 segments de même longueur.

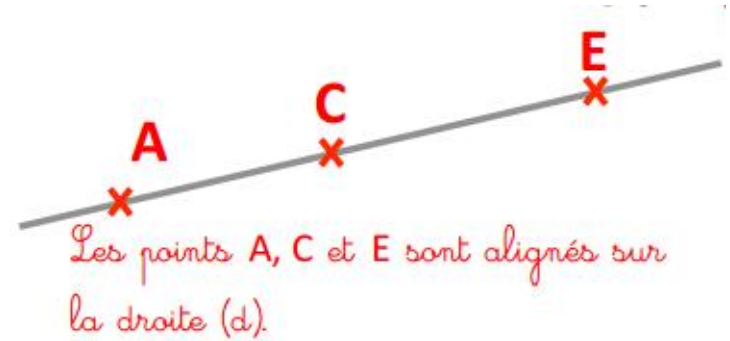


Ici, M est le milieu du segment [AB].

M ...

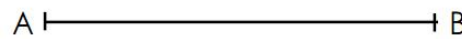
# VOCABULAIRE DE GÉOMÉTRIE

La droite : c'est un trait qui passe par un nombre infini de points alignés. On ne peut donc pas mesurer une droite.



Le point : on le représente par une croix et on le nomme à l'aide d'une majuscule d'imprimerie.

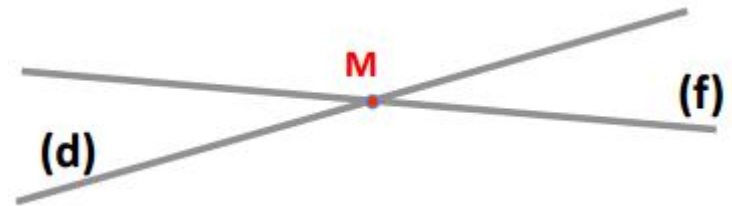
Le segment : c'est une partie de droite comprise entre 2 points.



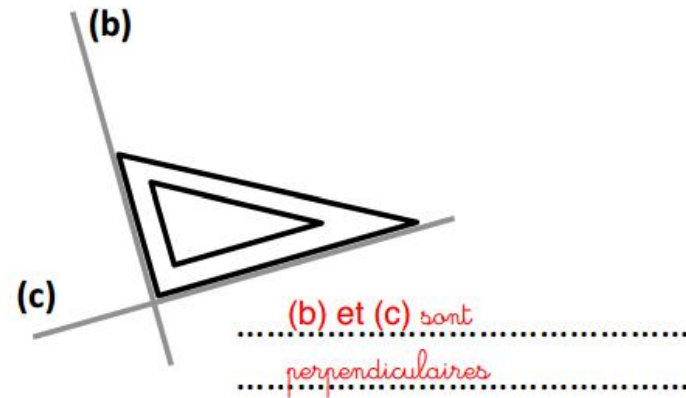
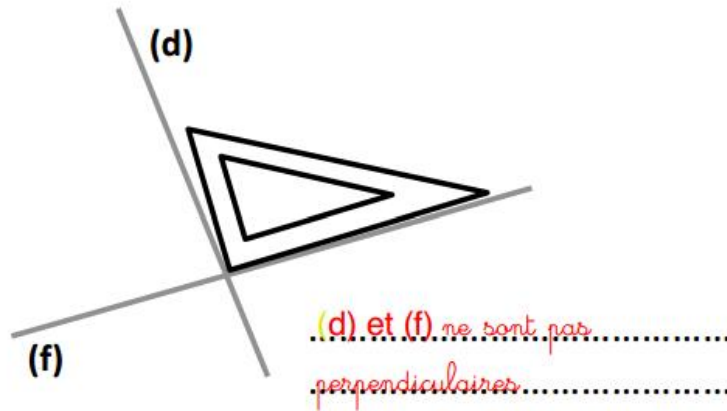
Ici le segment [AB].

Des droites sécantes : ce sont des droites qui se coupent à un point d'intersection.

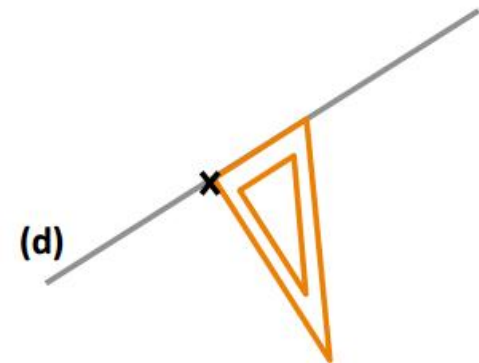
(d) et (f) sont \_\_\_\_\_. M est le \_\_\_\_\_.



Deux droites sont **perpendiculaires** si elles se coupent **en formant un angle droit**. Pour vérifier, on utilise une **équerre**.



Pour tracer une droite perpendiculaire à une autre, on utilise une **équerre**.



# LES DROITES PARALLÈLES (1)

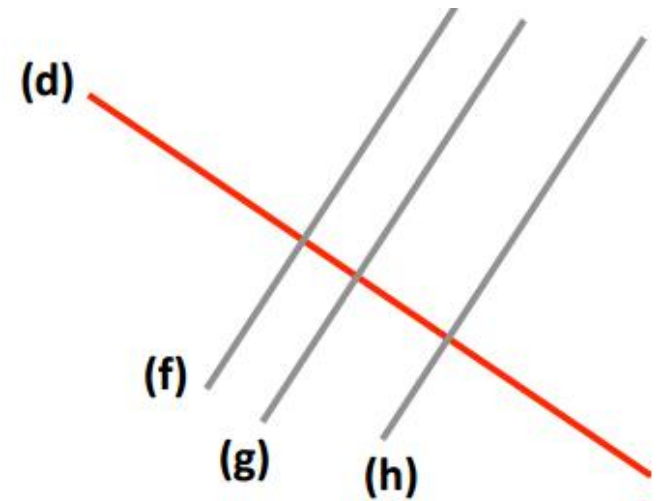
Deux droites sont **parallèles** si leur **écartement est constant** (elles ne se coupent jamais).

Des droites parallèles sont perpendiculaires à une même droite.

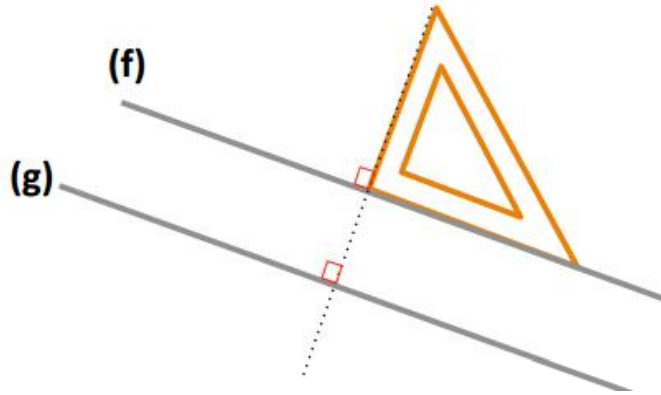
Les droites **parallèles** (f), (g) et (h) sont **perpendiculaires** à la droite (d).

On note (f) // (g) // (h).

On note aussi (f)  $\perp$  (d), (g)  $\perp$  (d) et (h)  $\perp$  (d).

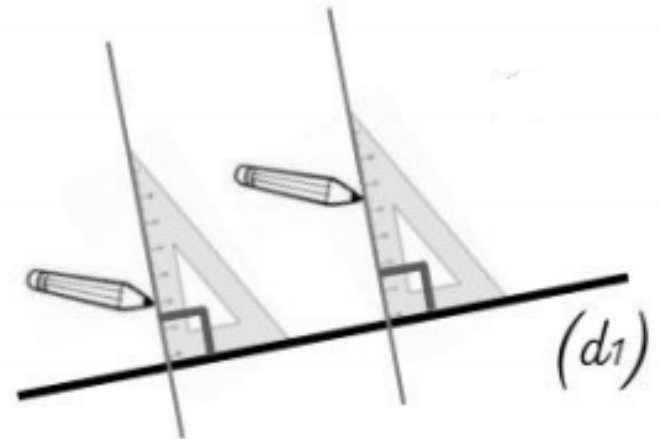


Pour vérifier que 2 droites sont parallèles, on peut utiliser la méthode suivante :



On vérifie que les 2 droites sont **perpendiculaires** à une même droite avec une **équerre**.

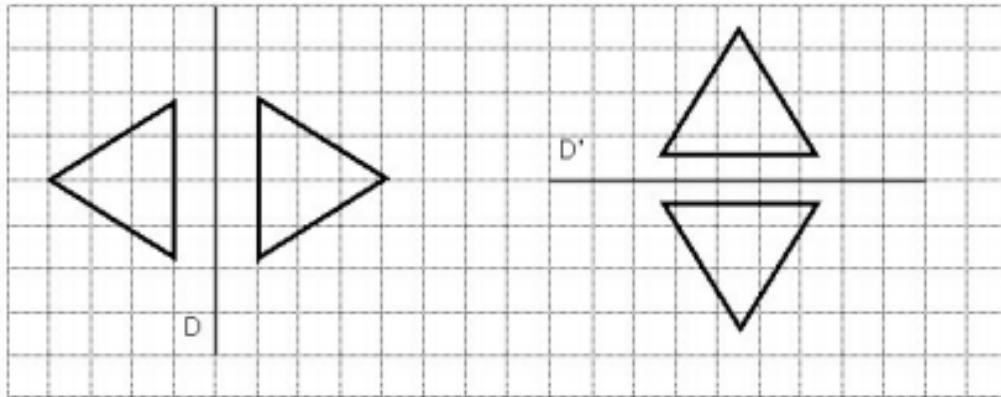
Pour tracer des droites parallèles, le glissement de l'équerre est rapide et efficace.



# LA SYMÉTRIE AXIALE (1)

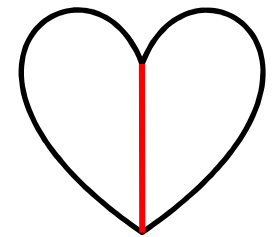
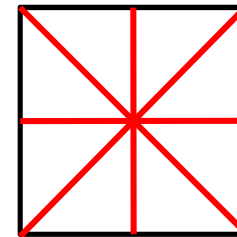
Pour savoir si 2 figures sont symétriques par rapport à une droite :

Quand on plie la figure autour de la droite, les 2 parties de la figure doivent se **superposer**. On appelle cette droite un **axe de symétrie**.



A toi de jouer!

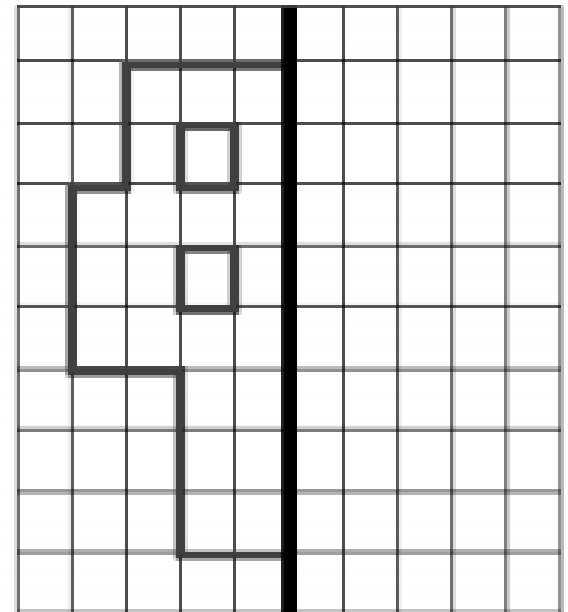
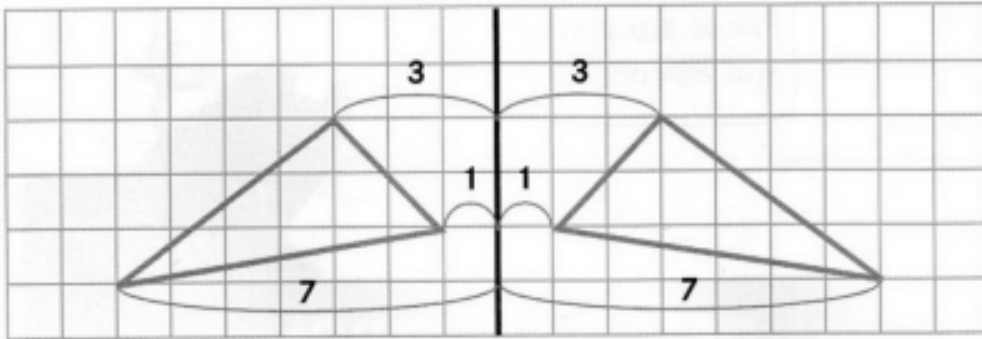
Trace les axes de symétrie avec la règle.



Pour tracer le symétrique d'une figure sur un quadrillage, il faut **compter** les carreaux à partir de l'**axe**.



Pour utiliser cette technique, il faut que l'axe de symétrie soit une ligne du quadrillage.



[A toi de jouer!](#)

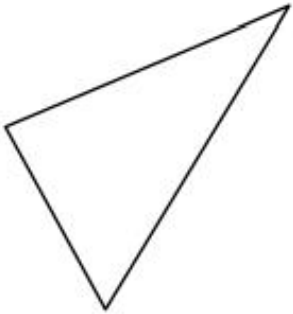
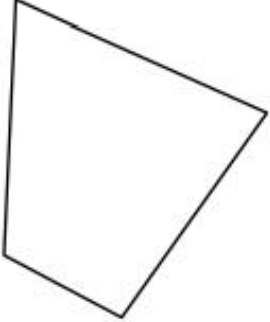
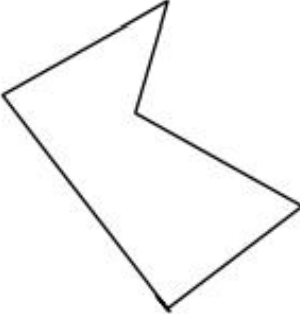
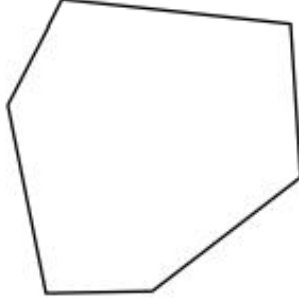
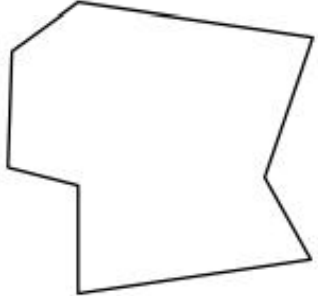
Trace le symétrique de cette figure.

# M ...

# IDENTIFIER ET DÉCRIRE DES POLYGONES

Un polygone est une **figure fermée** que l'on peut tracer à la **règle**.

Le nom du polygone est défini en fonction du nombre de côtés qu'il possède.

				
..... <b>3</b> ..... côtés	..... <b>4</b> ..... côtés	..... <b>5</b> ..... côtés	..... <b>6</b> ..... côtés	..... <b>8</b> ..... côtés
<i>triangle</i>	<i>quadrilatère</i>	<i>pentagone</i>	<i>hexagone</i>	<i>octogone</i>