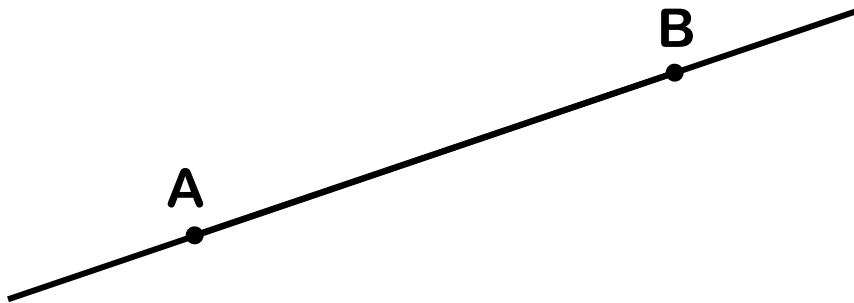


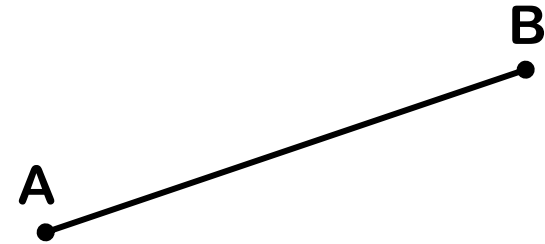
Droite et segment

une droite



C'est un trait qui passe par deux points et qui va à l'infini.

un segment



C'est la partie de la droite qui est délimitée par deux points.

Se repérer sur un quadrillage [1]

Pour me repérer sur un quadrillage, je regarde où se croisent la **ligne** et la **colonne**. Je peux **coder** la **case** avec une lettre et un nombre.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

C'est la colonne B.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

C'est la ligne 3.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

C'est la case (B ; 3).

	A	B	C	D	E
1					
2		♥			
3				★	
4					

Le ♥ est dans la case (B ; 2).

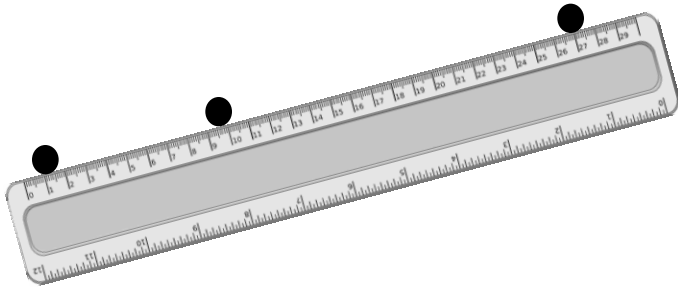
L'★ est dans la case (..... ;).

Place le ○ dans la case (C ; 4).

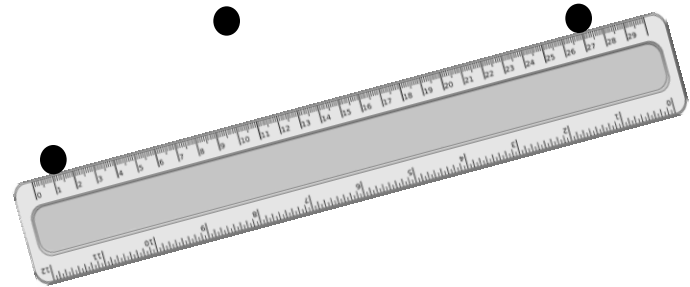
Points alignés

Pour savoir si des points sont alignés, j'utilise ma règle.

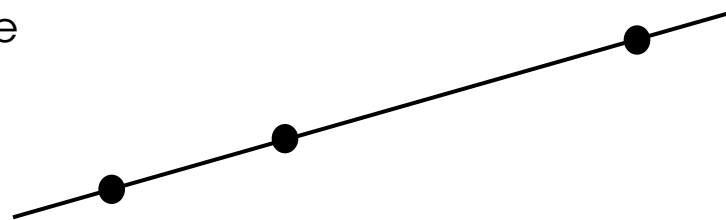
Si tous les points sont le long de la règle, alors les points sont **alignés**.



Si un point n'est pas placé le long de la règle, alors les points ne sont pas alignés.



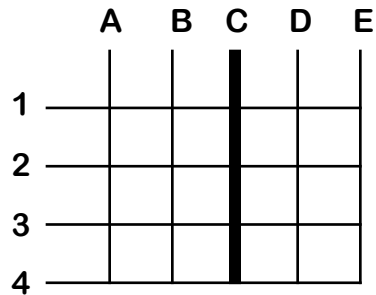
Des points situés sur une même droite sont **alignés**.



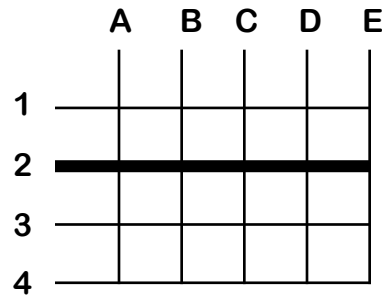
Se repérer sur un quadrillage [2]

Un **nœud** est le croisement de deux lignes.

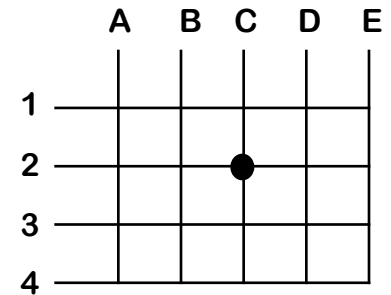
Je peux également **coder** un nœud avec une lettre et un nombre.



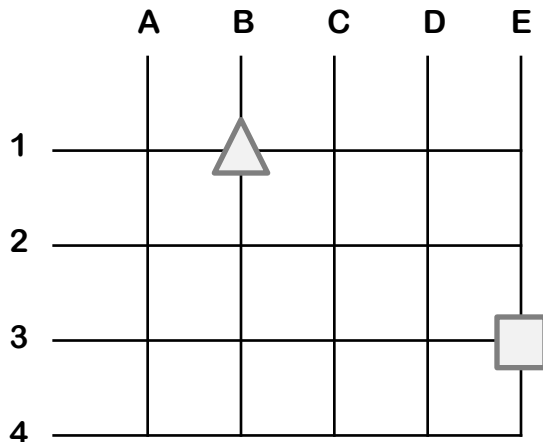
C'est la ligne verticale C.



C'est la ligne horizontale 2.



C'est le nœud (C ; 2).



Le  est sur le nœud (B ; 1).

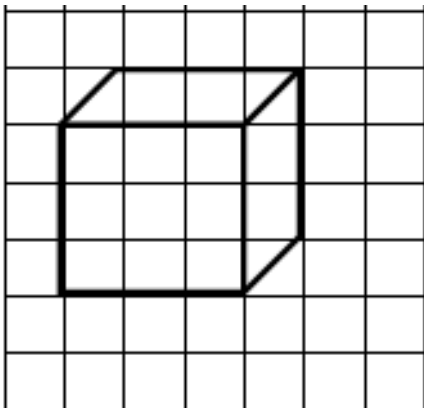
Le  est sur le nœud (..... ;).

Place le  sur le nœud (A ; 4).

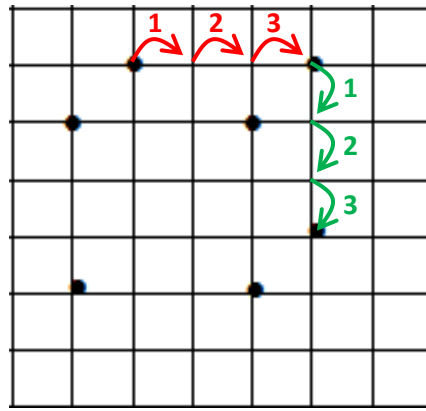
Reproduire sur quadrillage

Pour **reproduire une figure** sur quadrillage :

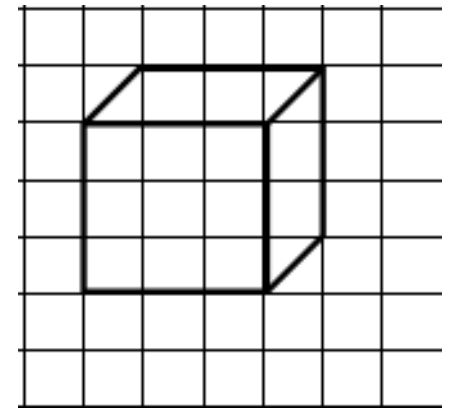
❶ J'observe la figure.



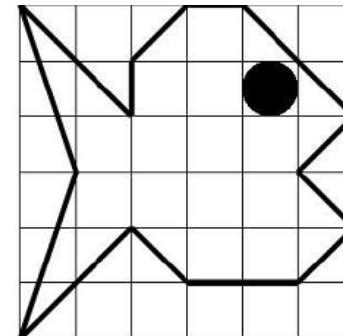
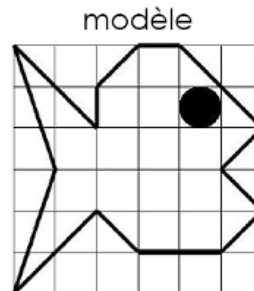
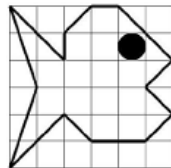
❷ Je place les points-repères en me déplaçant **horizontalement** ou **verticalement** sur le quadrillage.



❸ Je relie les points à la règle.

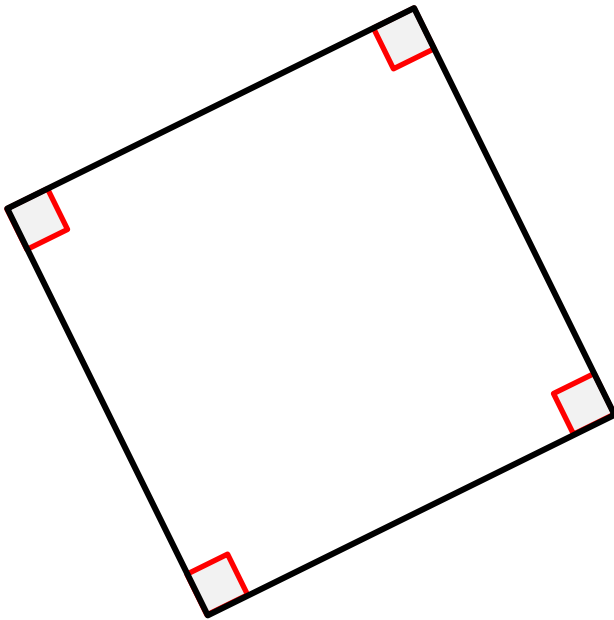


On peut **réduire** ou **agrandir** un dessin.



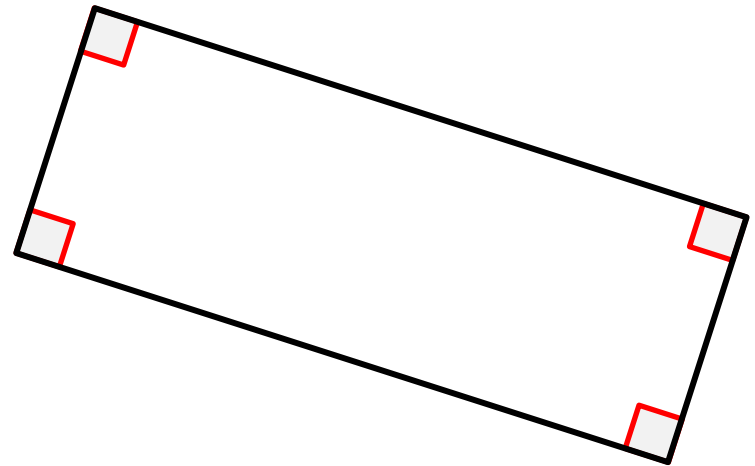
Le carré et le rectangle

Le carré et le rectangle ont quatre côtés : ce sont des quadrilatères.



Le **carré** a :

- 4 angles droits
- 4 côtés de même longueur

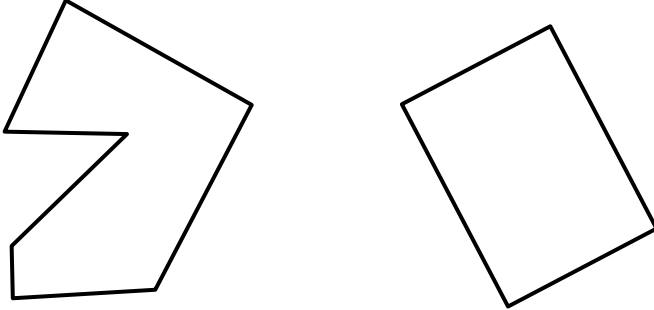
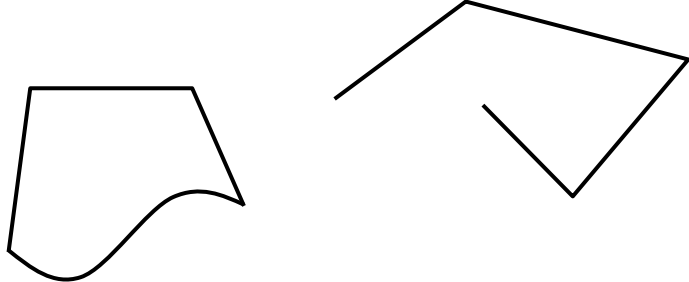


Le **rectangle** a :

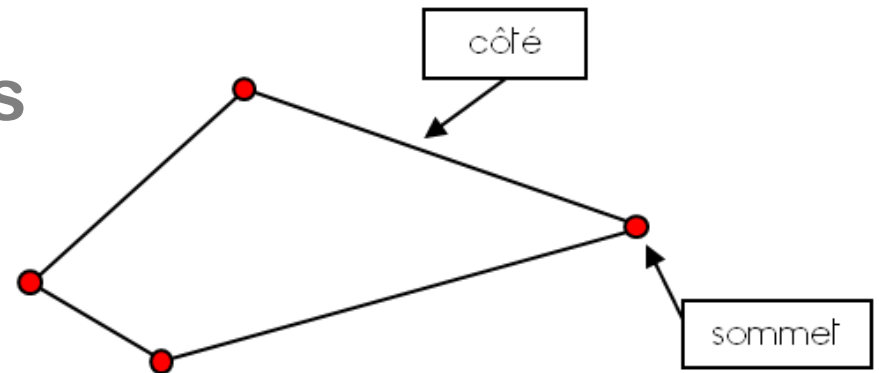
- 4 angles droits
- Ses côtés opposés de même longueur

Polygone ou non ?

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

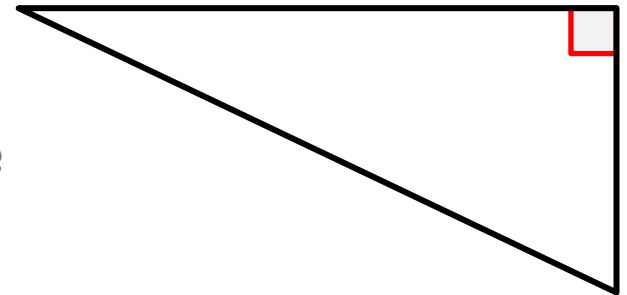
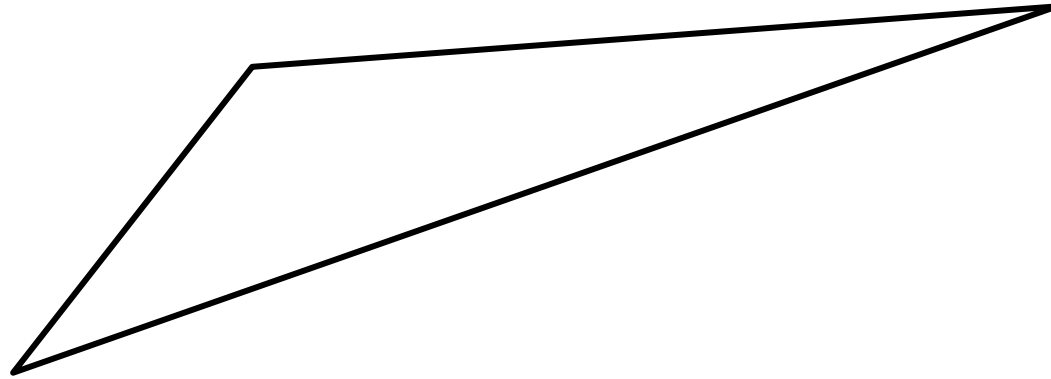
polygones	<u>non</u> polygones
	

Un polygone a des **côtés**
et des **sommets**.



Le triangle

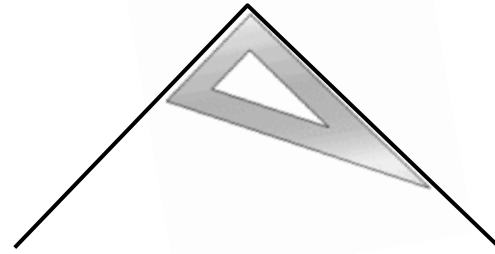
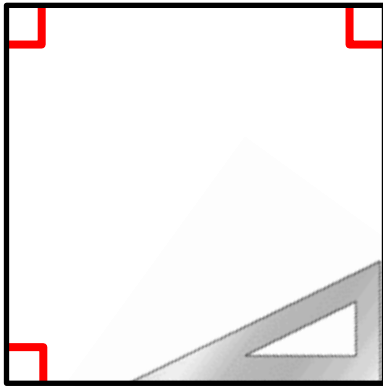
Une figure qui a trois côtés est un triangle.




On appelle **triangle rectangle**
un triangle qui a un angle droit.

L'angle droit

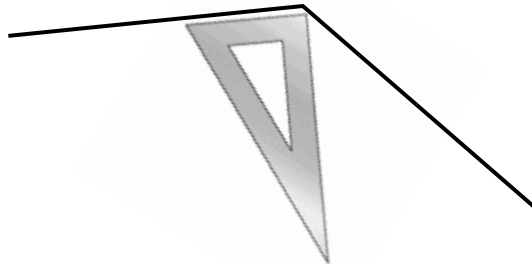
Pour vérifier si un angle est **droit**, on utilise une équerre.



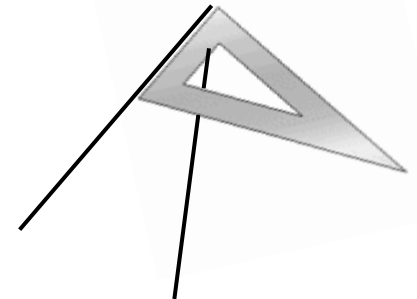
Pour indiquer qu'un angle est droit, on dessine ce petit symbole : 



Certains angles sont **plus grands** que l'angle droit :

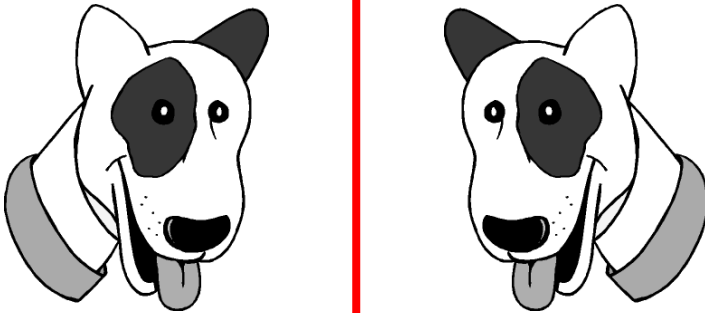
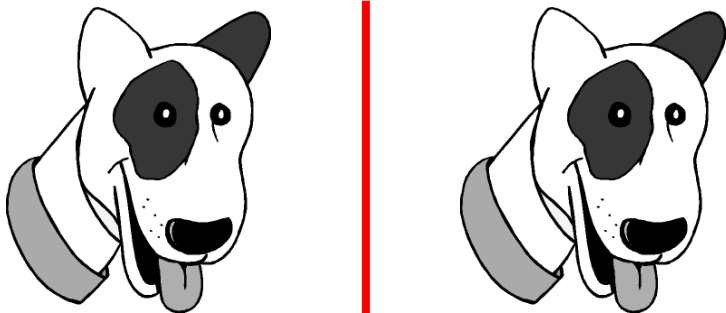


Certains angles sont **plus petits** que l'angle droit :

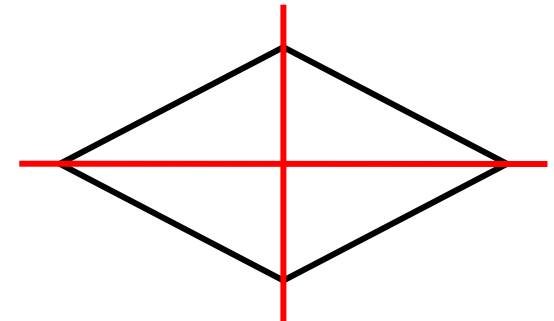
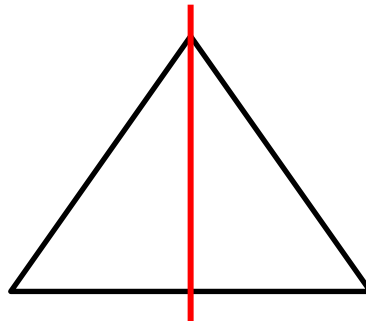


La symétrie

Pour savoir si deux dessins sont symétriques, je peux plier le long de l'axe.
Si les dessins se superposent exactement, alors ils sont **symétriques**.

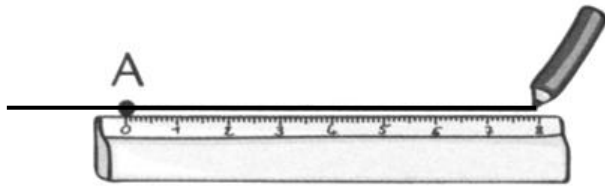
symétriques	<u>non</u> symétriques
	

Certaines figures ont un ou plusieurs
axes de symétrie.

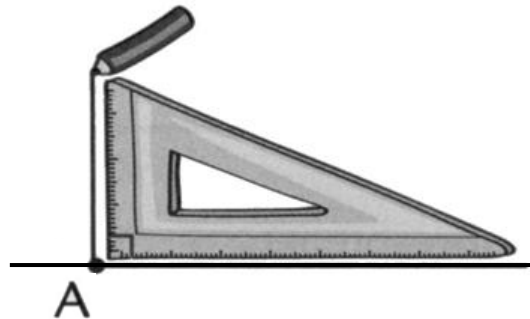


L'angle droit [2]

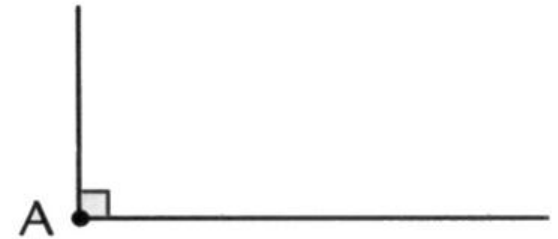
Pour tracer un angle **droit**, on utilise une règle et une équerre.



1. Trace une droite.
Place un point A sur
cette droite.



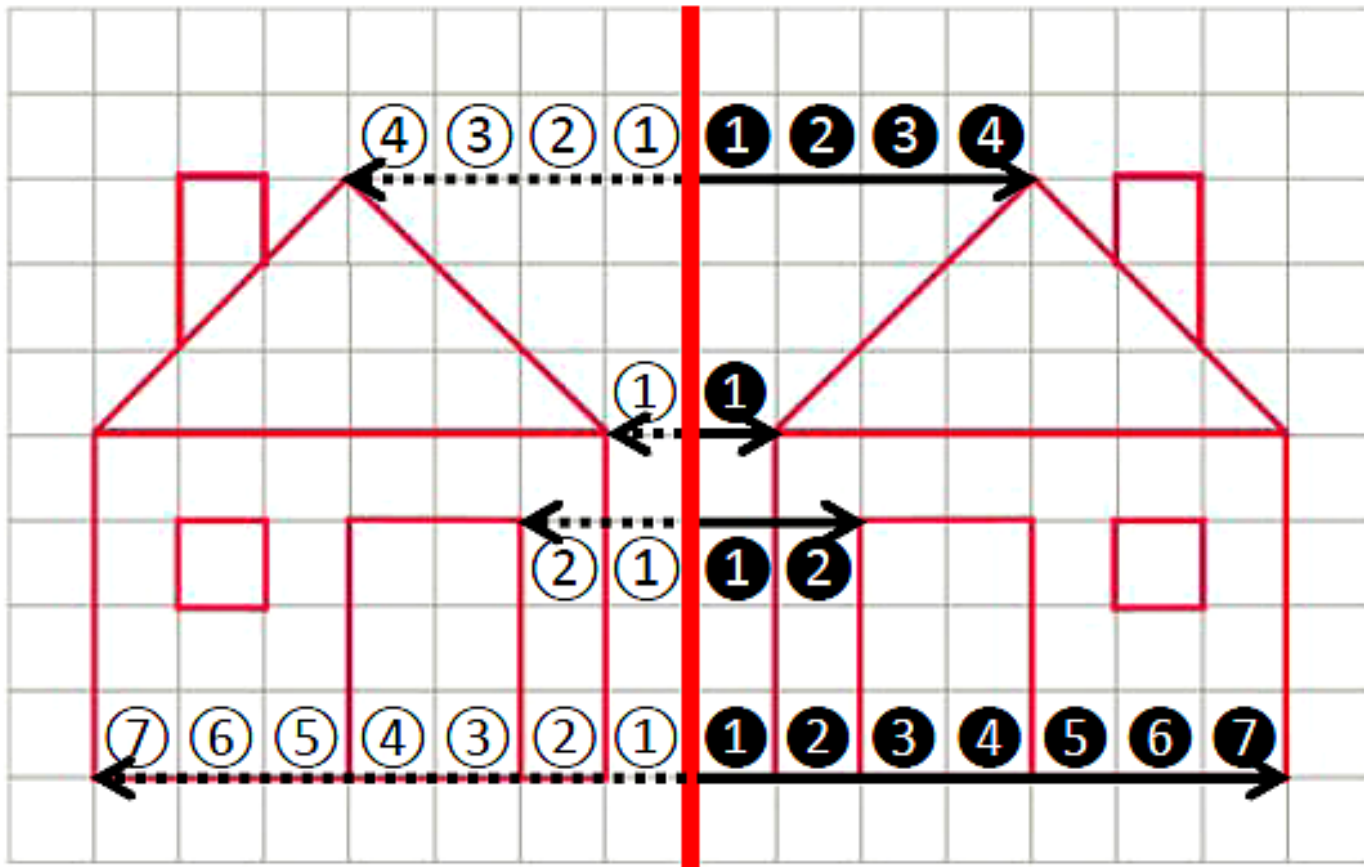
2. Aligne un côté de
l'équerre sur la droite,
en plaçant l'angle
droit en A.
Trace une nouvelle
droite.



3. Tu obtiens ainsi un
angle droit !

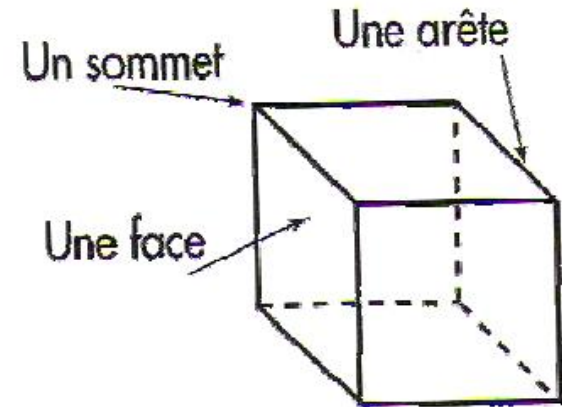
Tracer le symétrique

Pour tracer le **symétrique** d'une figure sur un quadrillage :
il faut placer, pour chaque point de la figure, son **point jumeau** à la même distance que lui de l'axe de symétrie et sur la même ligne.

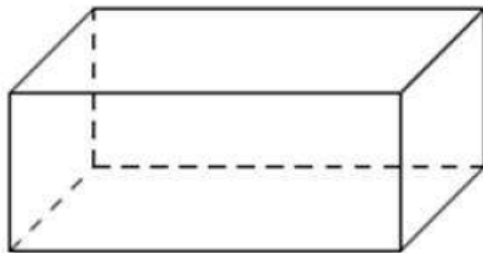


Les solides droits

Un solide droit a des **arêtes**,
des **sommets** et des **faces**.

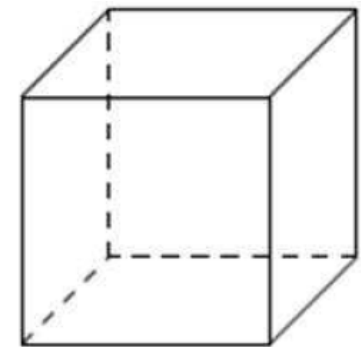


Les faces d'un pavé sont
des rectangles ou des carrés.



pavé

Les faces d'un cube
sont toutes des carrés.



cube