

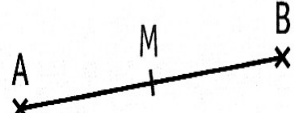
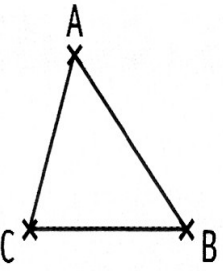
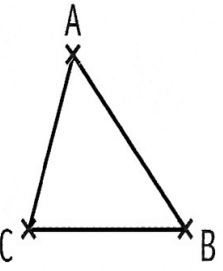
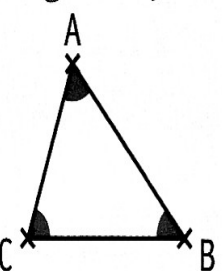


GEOMETRIE


Numéro de la leçon	Titre de la leçon
G. 1	Connaître le vocabulaire géométrique : côté, sommet, angle, segment, droite, milieu, point,
G. 2	Utiliser la règle ou l'équerre
G. 3	Reconnaître, décrire et nommer des polygones
G. 4	Reconnaître, décrire et nommer un cube, un pavé droit.
G. 5	Les triangles
G. 6	Tracer un quadrilatère :le carré
G. 7	Tracer un quadrilatère :le rectangle
G. 8	Un cercle
G. 9	La symétrie

G.1 Utiliser le vocabulaire géométrique : côté, sommet, angle, milieu...

En géométrie, on utilise un **vocabulaire particulier** qui permet d'être **précis**.

<p>le point A</p> 	<p>le segment [AB]</p> 	<p>le milieu M de [AB]</p> 
<p>les côtés [AB], [BC], [CA]</p> 	<p>les sommets A, B et C</p> 	<p>les angles \hat{A}, \hat{B} et \hat{C}</p> 

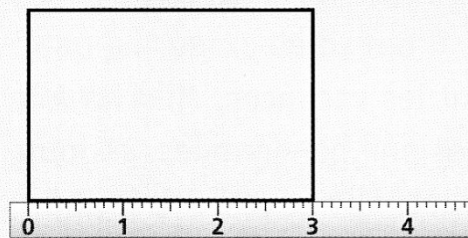
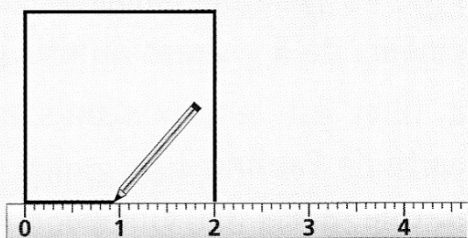
une droite (d)



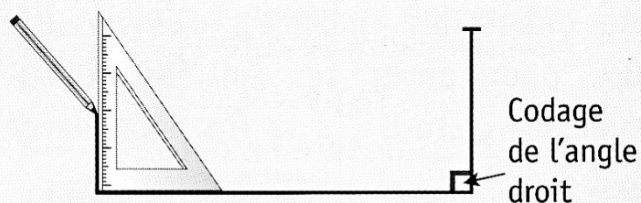
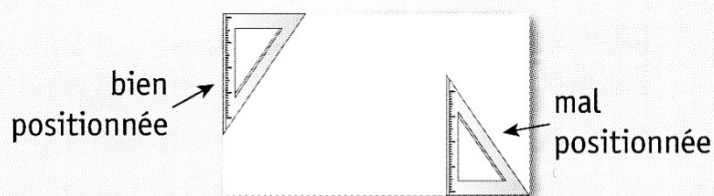
G.2 Utiliser la règle, l'équerre

Pour **vérifier la nature d'une figure** ou pour **la tracer**, on peut utiliser la **règle graduée** et l'**équerre**.

La **règle** sert à **tracer** et à **mesurer** les côtés d'une figure.

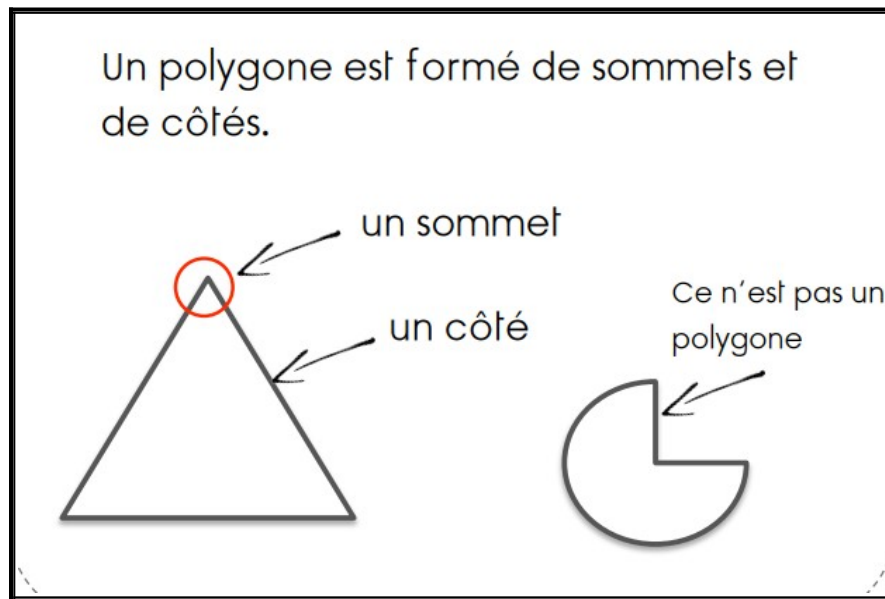
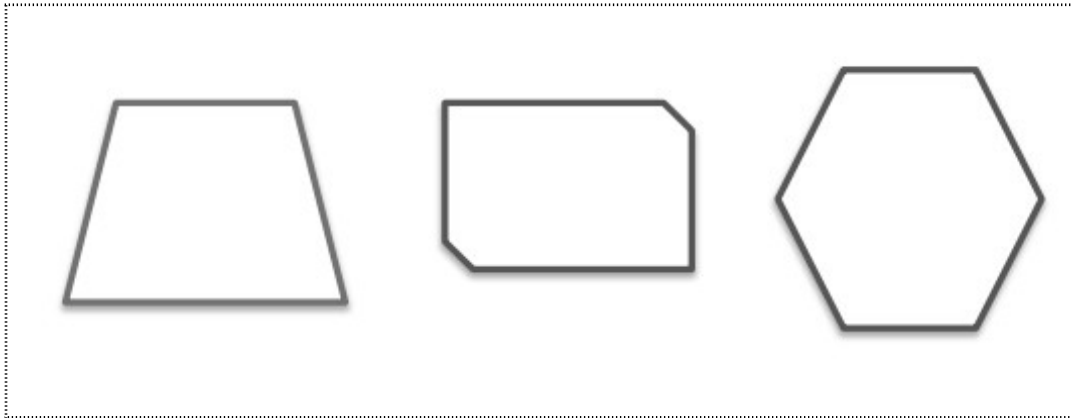


L'**équerre** sert à **vérifier que des angles sont droits** et à les **tracer**.



G.3 Reconnaître, décrire et nommer des polygones

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

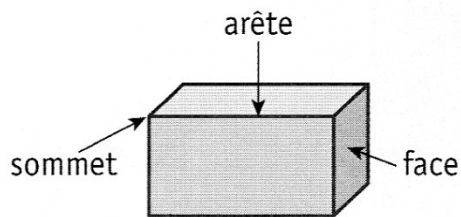


G3 bis Quelques polygones

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

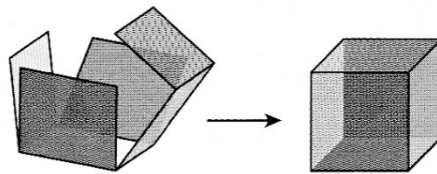
G.4 Reconnaître, décrire et nommer un cube, un pavé droit.

- Les **solides** sont des **formes géométriques dans l'espace**.

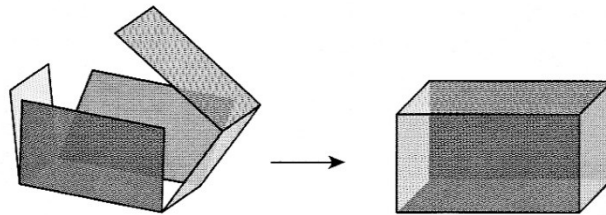


Sur l'image d'un solide, certains sommets et certaines arêtes sont cachés.

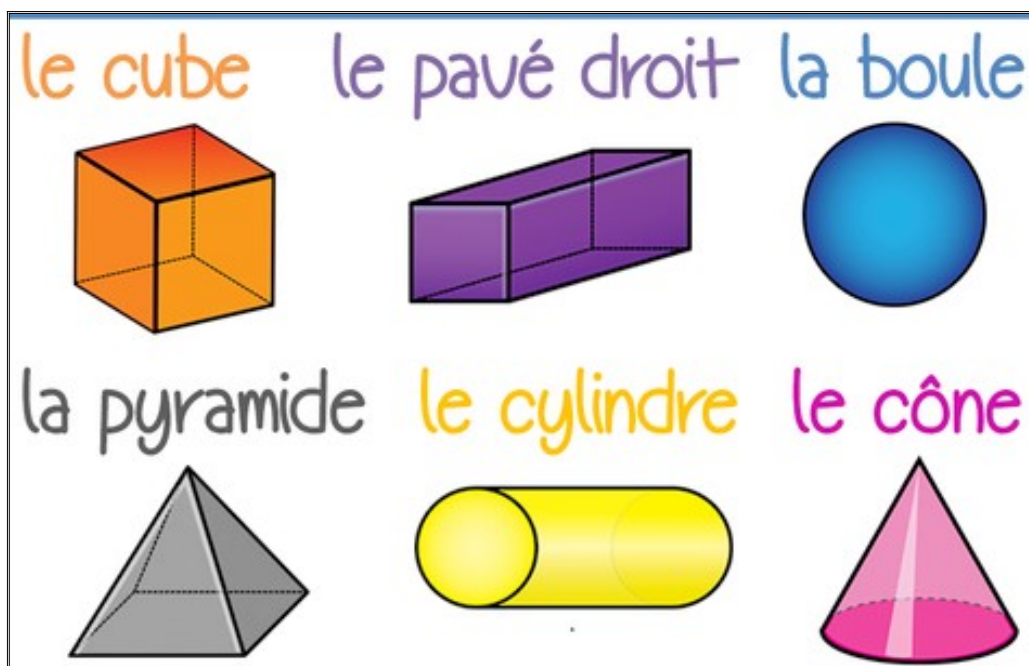
- Le **cube** est formé de **6 faces carrées** identiques. Il a **8 sommets** et **12 arêtes**.



- Le **pavé droit** est formé de **6 faces** : des rectangles et parfois des carrés. Ses faces opposées sont identiques. Il a **8 sommets** et **12 arêtes**.



les solides à reconnaître

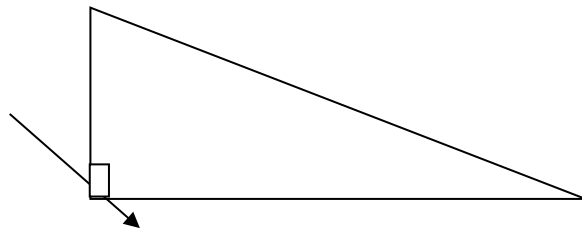


Un triangle est un polygone qui possède :
3 côtés, 3 angles et 3 sommets.

On nomme un triangle par ses sommets.
(Exemple : ce triangle s'appelle ABC)

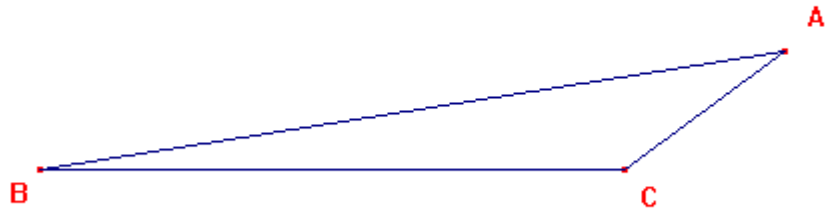
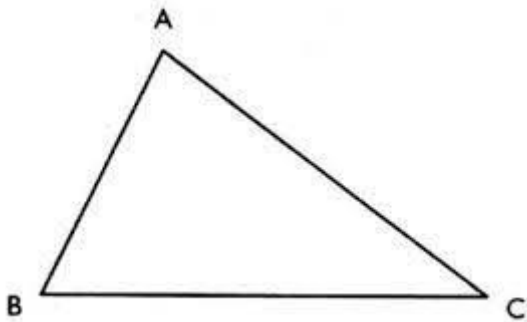
Le triangle rectangle

Le triangle rectangle possède un angle droit.



Le triangle quelconque

Un triangle qui n'a ni angle droit,
ni côtés égaux, est appelé triangle
quelconque.



G. 6 Tracer des quadrilatères : le carré et le rectangle

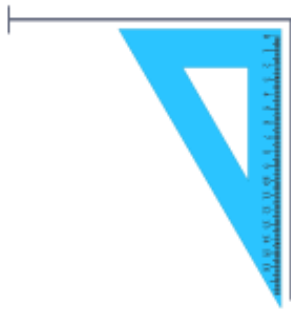
Un quadrilatère est un polygone qui possède :
4 côtés, 4 angles et 4 sommets.

1. tracer un carré de 4 cm de côtés

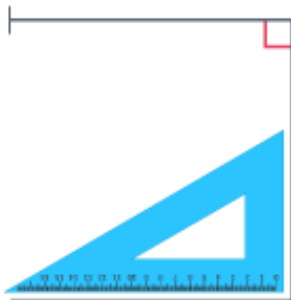
On veut tracer un carré de 4 cm de côté.



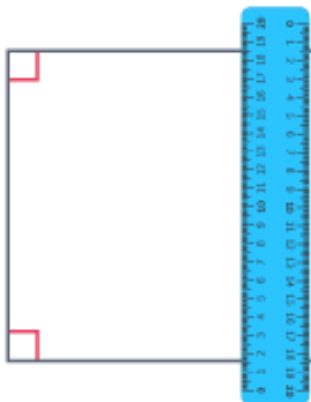
- ① 1^{er} côté : à la règle, on trace un trait de 4 cm.



- ② 2^e côté : on place l'équerre le long du trait et on trace le 2^e côté.
Avec la règle, on note un repère à 4 cm.



- ③ 3^e côté : on positionne l'équerre et on trace un trait.
Avec la règle, on note un repère à 4 cm.



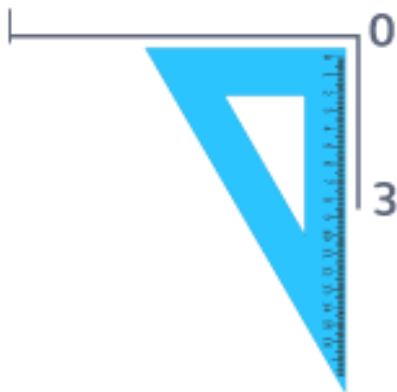
- ④ 4^e côté : on relie les deux repères avec la règle graduée.

G. 7 bis Tracer des quadrilatères : le rectangle

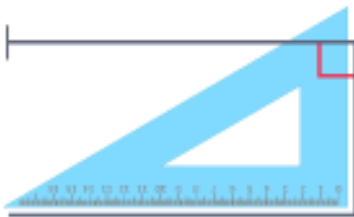
On veut tracer un rectangle de 6 cm de longueur et 3 cm de largeur.



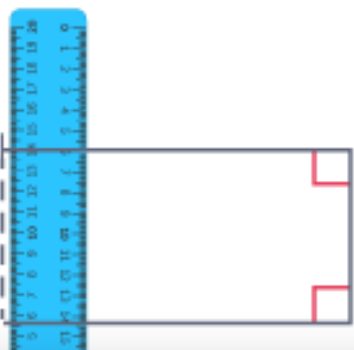
① 1^{er} côté : à la règle, on trace un trait de 6 cm.



② 2^e côté : on place l'équerre le long du trait et on trace le 2^e côté. Avec la règle, on note un repère à 3 cm.



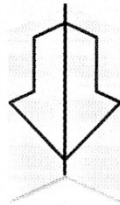
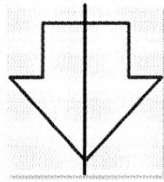
③ 3^e côté : on positionne l'équerre et on trace un trait. Avec la règle, on note un repère à 6 cm.



④ 4^e côté : on relie les deux repères avec la règle graduée.

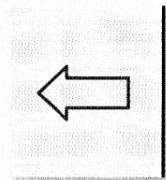
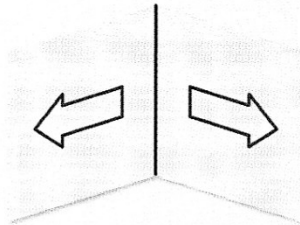
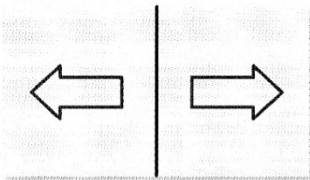
G. 8 La symétrie

- **L'axe de symétrie est une droite qui partage une figure en deux parties superposables par pliage.**

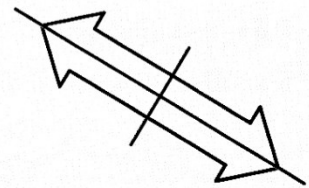


- **Deux figures peuvent être symétriques l'une par rapport à l'autre :**

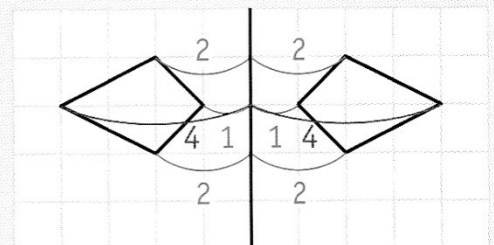
- elles sont à la même distance de l'axe ;
- elles se superposent par pliage, le long de l'axe.



- **Une figure peut posséder plusieurs axes de symétrie.**

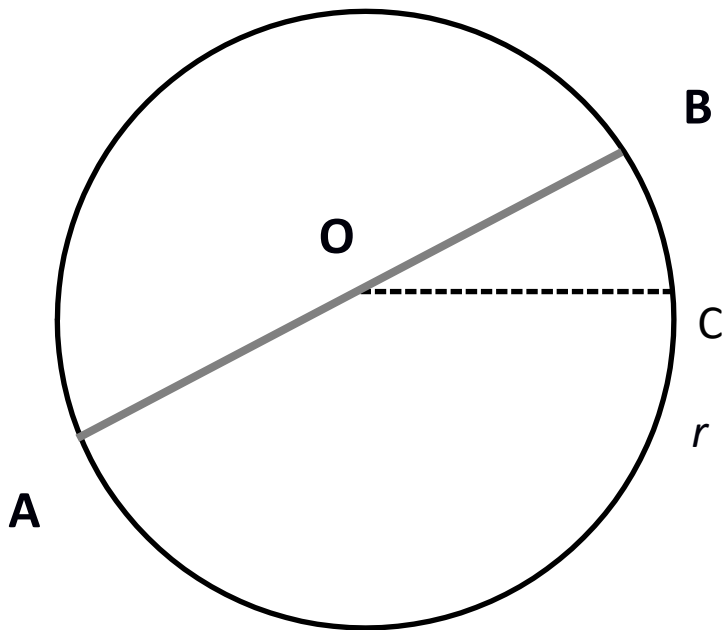


- **On peut se repérer sur un quadrillage pour tracer le symétrique d'une figure point par point.**

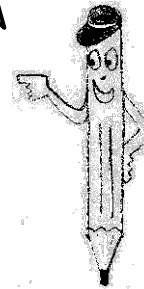


G.9 Un cercle

Cette figure tracée au compas s'appelle un cercle.



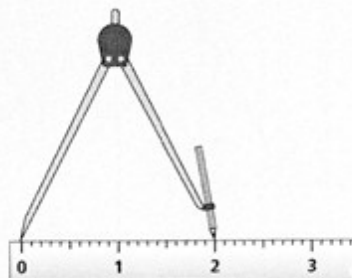
Le point **O**
est le centre
du cercle.



OA, **OB**, et **OR** sont des rayons du cercle. **AB** est le diamètre du cercle.

Tous les points d'un cercle sont à la même distance du centre.
Cette distance correspond à la longueur du rayon du cercle.

Pour tracer un cercle, on utilise **un compas**. La pointe du compas est placée sur le centre du cercle (point O).
Attention à ne pas changer l'écartement des branches quand on trace un cercle.



1 Fixe l'écartement de ton compas pour obtenir le rayon du cercle.



2 Marque le centre du cercle. Place la pointe du compas sur ce point. Fais tourner la mine du compas sans changer l'écartement.