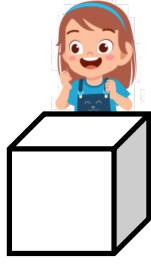


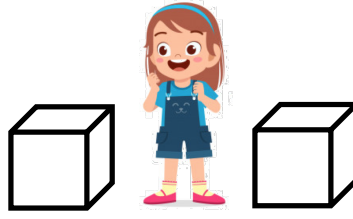
Vocabulaire de position



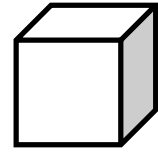
devant



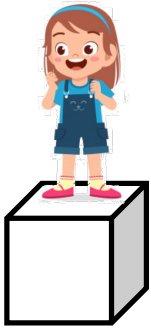
derrière



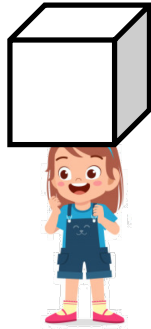
entre



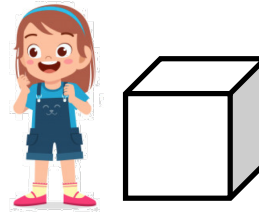
à côté



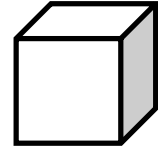
sur



sous



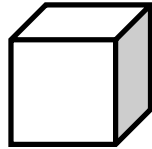
à gauche



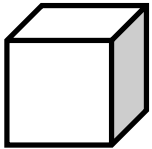
à droite



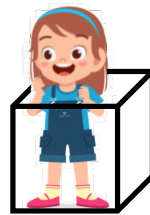
au-dessus



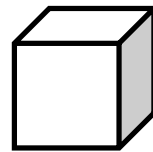
en-dessous



dedans



dehors



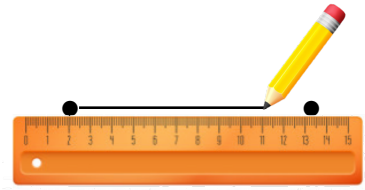
Tracer un trait à la règle



Je place légèrement
ma règle en dessous
des points que je veux
relier.



Je tiens ma règle au
milieu en appuyant
avec la main.

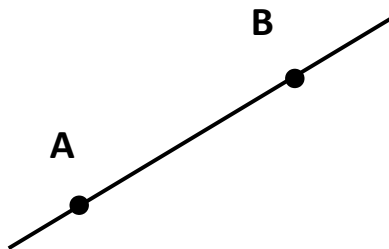


Avec l'autre main,
je tire le trait.
Je ne dépasse pas.

laclasseesonia

Droite et Segment

Une droite

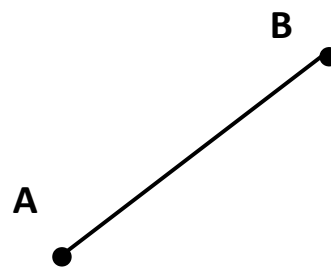


C'est un trait qui passe par deux
points et qui va à l'infini des deux
côtés.

La droite n'est pas mesurable.

On le note (AB) .

Un segment



C'est un trait qui est délimité par deux
points. Il ne dépasse pas ces deux
points.

Le segment est mesurable.

On le note $[AB]$.

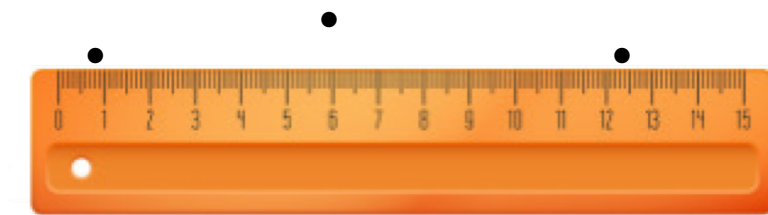
laclasseesonia

Alignement

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



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

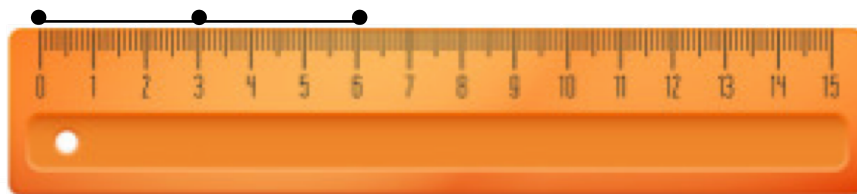


Si un point n'est pas placé le long de ma règle alors les points ne sont pas alignés.

laclasseesonia

Milieu

Pour trouver le milieu, j'utilise ma règle.



Le milieu d'un segment est le point situé à égale distance des deux extrémités.

Il partage le segment en deux parties égales.

laclasseesonia

Alignement et Milieu

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



Si tous les points sont le long de ma règle, alors les points sont alignés



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

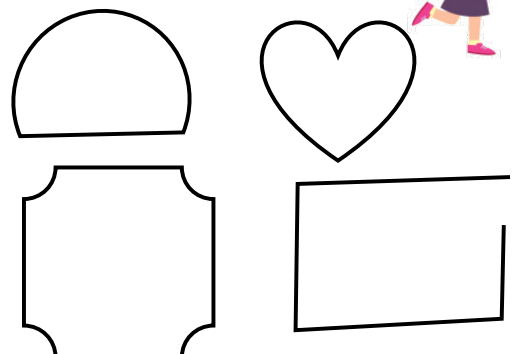
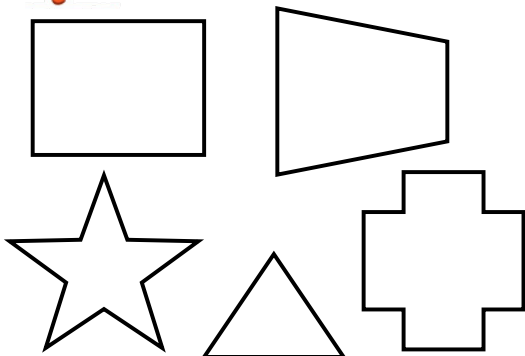
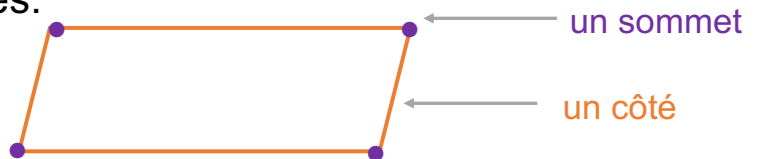


Le milieu d'un segment est le point situé à égale distance des deux extrémités. Il partage le segment en deux parties égales.

laclasseesonia

Les polygones

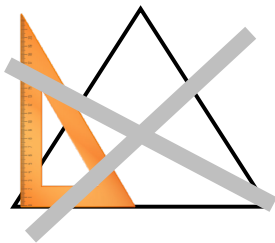
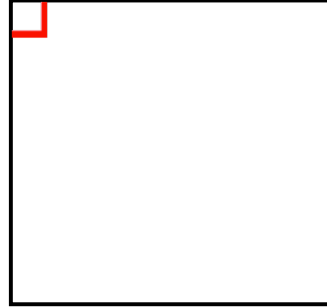
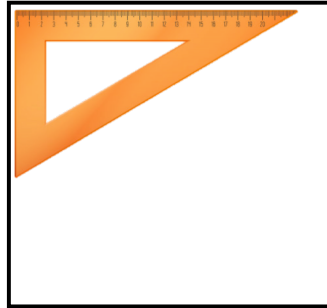
Un polygone est une figure fermée que l'on peut tracer à la règle. Il a des sommets et des côtés.



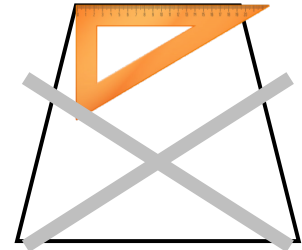
laclasseesonia

L'angle droit

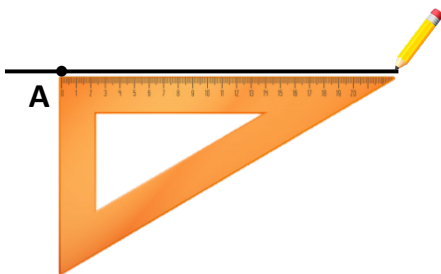
Pour vérifier si j'ai un angle droit, j'utilise mon équerre.
Lorsque j'ai trouvé un angle droit je le code avec le symbole :



laclasselesonia

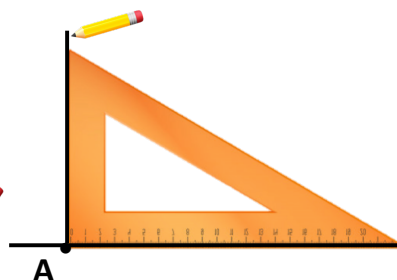


Tracer un angle droit



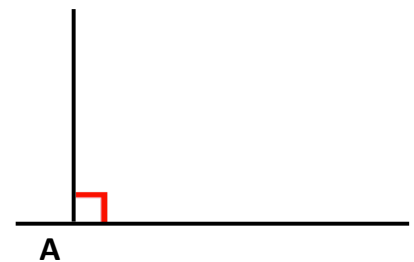
Trace une droite.

Place un point A sur cette droite.



Aligne un côté de l'équerre sur la droite en plaçant l'angle droit sur le point A.

Trace une nouvelle droite.



Pour finir, code ton angle droit.

laclasselesonia