

G...

## Vocabulaire géométrique (Cm1)

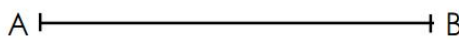


**La droite** : c'est un trait qui passe par un nombre infini de points alignés. On ne peut donc pas mesurer une droite.

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

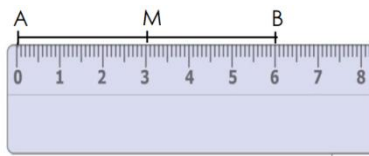


**Le segment** : c'est une partie de droite comprise entre 2 points.



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  $[AB]$ .

G...

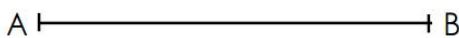
## Vocabulaire géométrique (Cm2)



**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.

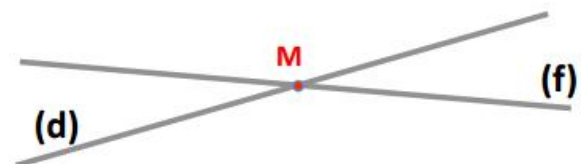
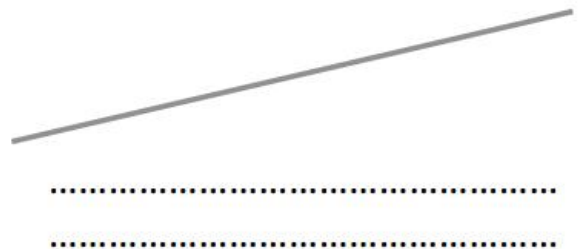
**Le segment** : c'est une partie de droite comprise entre 2 points.



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 .....

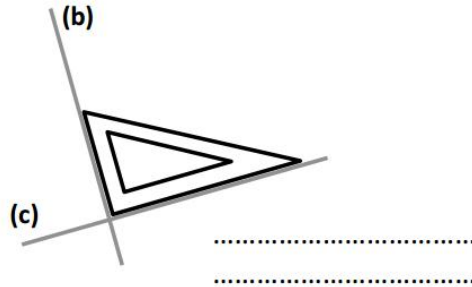
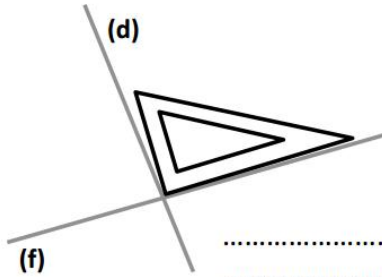


G...

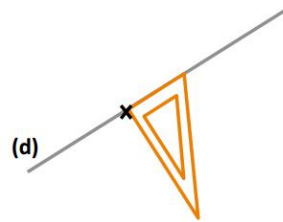
## Les droites perpendiculaires



Deux droites sont \_\_\_\_\_ si elles se coupent \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_. Pour vérifier, on utilise une \_\_\_\_\_.



Pour tracer une droite perpendiculaire  
à une autre, on utilise une  
\_\_\_\_\_.



G...

## Les droites parallèles (1)



Deux droites sont \_\_\_\_\_ si leur \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (elles ne se coupent jamais).

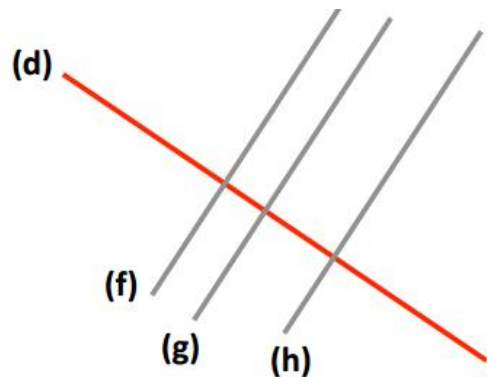


Des droites parallèles sont perpendiculaires à une même droite.

Les droites \_\_\_\_\_ (f), (g) et  
(h) sont \_\_\_\_\_ à la droite  
(d).

On note  $(f) \parallel (g) \parallel (h)$ .

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

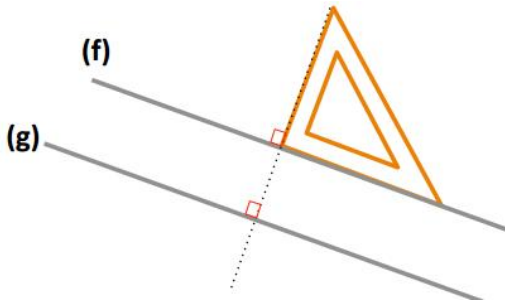


G...

## Les droites parallèles (2)



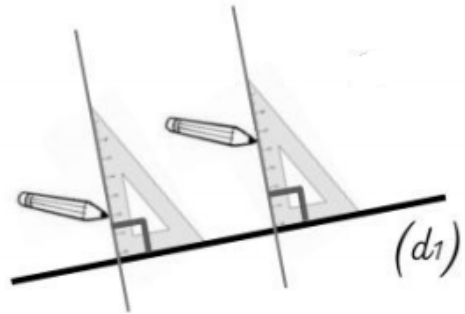
Pour vérifier que 2 droites sont parallèles, on peut utiliser la méthode suivante :



On vérifie que les 2 droites sont \_\_\_\_\_ à une même droite avec une \_\_\_\_\_.



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



G...

## Les polygones



Un polygone est une \_\_\_\_\_ que l'on peut tracer à la \_\_\_\_\_.



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

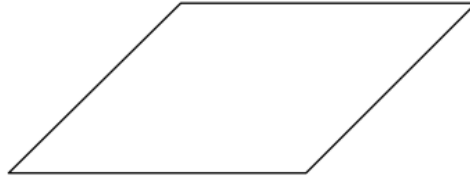
..... côtés	..... côtés	..... côtés	..... côtés	..... côtés

G...

## Les quadrilatères (1)



Un parallélogramme est un \_\_\_\_\_ dont les côtés \_\_\_\_\_ sont \_\_\_\_\_.



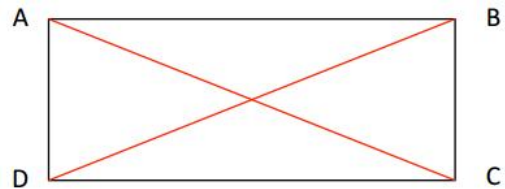
Un rectangle est un \_\_\_\_\_ qui a ses côtés consécutifs \_\_\_\_\_.

4 angles droits

$AB \parallel DC$  et  $BC \parallel AD$

$AB = DC$  et  $BC = AD$

**2 diagonales** de même longueur qui se coupent en leur milieu.



G...

## Les quadrilatères (2)



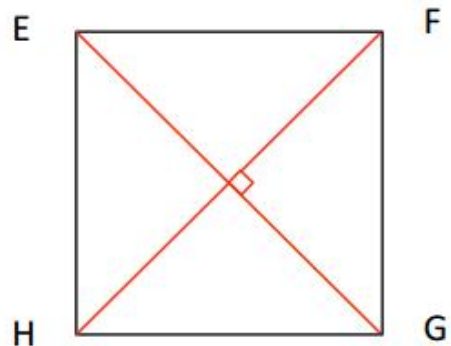
Un carré est un \_\_\_\_\_ qui a ses côtés consécutifs \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_.

4 angles droits

$EF \parallel HG$  et  $FG \parallel EH$

$EF = HG = FG = EH$

**2 diagonales** de même longueur qui se coupent en leur milieu et forment un angle droit.



G...

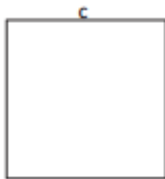
## Le périmètre d'un polygone



Le périmètre d'une figure est la longueur du \_\_\_\_\_ de cette figure. Pour calculer le périmètre d'un polygone, on additionne les \_\_\_\_\_ de tous ses \_\_\_\_\_.



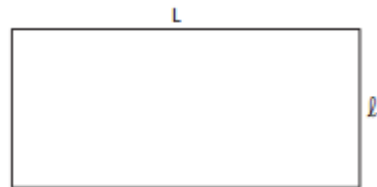
On utilise des formules pour le carré et le rectangle.



Périmètre du **carré**

$$P = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$= \underline{\hspace{2cm}}$$



Périmètre du **rectangle**

$$P = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$= \underline{\hspace{2cm}}$$

G...

## Le cercle



Voici un cercle. Le point O est le \_\_\_\_\_ de ce cercle.

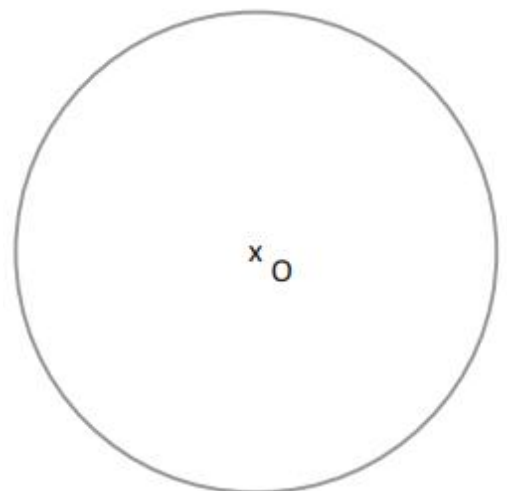
Un \_\_\_\_\_ est tracé en bleu. Sa longueur est égale à l'écartement du compas.

Un \_\_\_\_\_ est tracé en rouge. Il passe par le centre du cercle et mesure le double du \_\_\_\_\_.

Le périmètre du cercle s'appelle la \_\_\_\_\_.

Pour la calculer, on utilise le nombre  $\pi$  (qui vaut 3,14) et la formule suivante :

$$\text{Périmètre} = \pi \times \text{diamètre}$$



G...

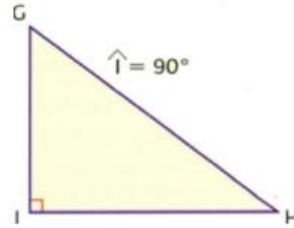
## Les triangles (1)



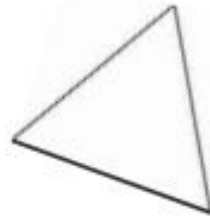
Un triangle est un \_\_\_\_\_ à 3 côtés.

Le triangle \_\_\_\_\_ : il n'a pas de particularité. Il a 3 côtés, 3 angles et 3 sommets.

Le triangle \_\_\_\_\_ : c'est un triangle qui a un \_\_\_\_\_.



Le triangle \_\_\_\_\_ : c'est un triangle qui a 3 \_\_\_\_\_ égaux.



G...

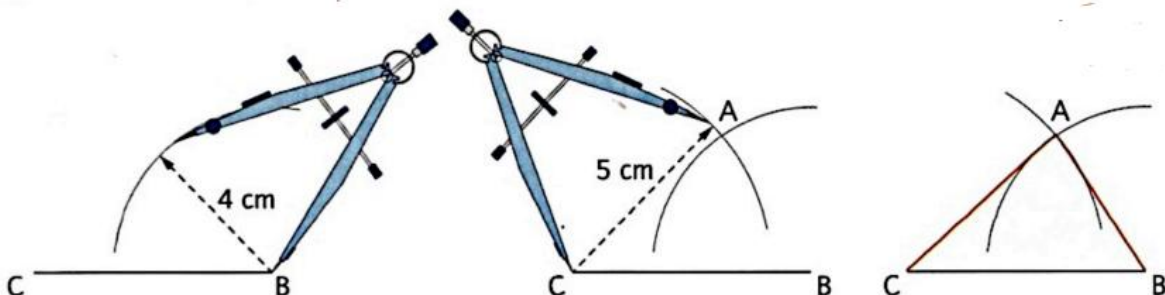
## Les triangles (2)



Le triangle \_\_\_\_\_ : c'est un triangle qui a 2 \_\_\_\_\_ égaux.



Pour construire un triangle avec des mesures précises, il faut utiliser un \_\_\_\_\_.



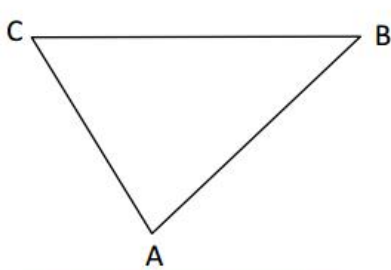
G...

## Les triangles (3) - Cm2



La hauteur d'un triangle est une \_\_\_\_\_ qui passe par l'un des \_\_\_\_\_ et qui est \_\_\_\_\_ au côté opposé à ce sommet.

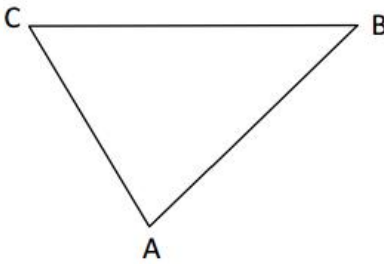
On peut tracer \_\_\_\_\_ hauteurs dans un triangle.



.....

.....

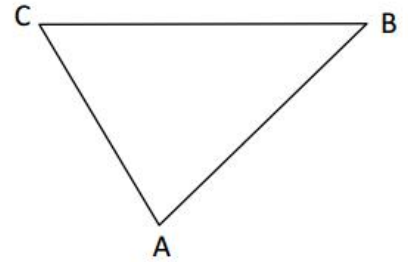
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

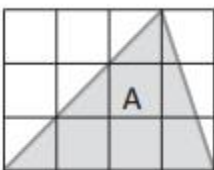
G...

## L'aire du triangle (Cm2)

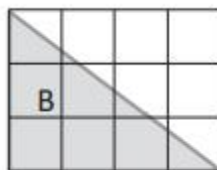


Pour calculer l'aire d'un triangle, on applique la formule :  $\frac{\text{Base} \times \text{Hauteur}}{2}$

2



Calcule l'aire du triangle A :



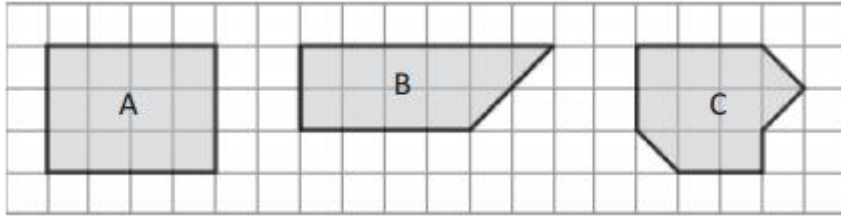
Calcule l'aire du triangle B :

G...

## Les aires (cm<sup>2</sup>)



L'aire d'une figure est la mesure de la surface occupée par cette figure.



Pour mesurer l'aire d'une figure, on peut compter le nombre d'unités d'aire. Par exemple, pour les figures ci-dessus, si on choisit le carreau comme unité d'aire, on peut écrire :

Aire de la figure A = \_\_\_\_\_ carreaux

Aire de la figure B = \_\_\_\_\_ carreaux

Aire de la figure C = \_\_\_\_\_ carreaux.

G...

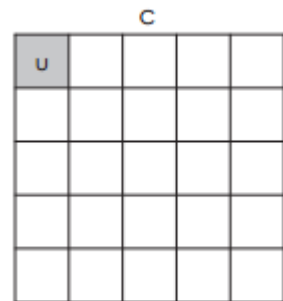
## L'aire du carré et du rectangle (cm<sup>2</sup>)



Pour calculer l'aire d'un carré, on peut utiliser la formule suivante :  $c \times c$

Dans cet exemple,

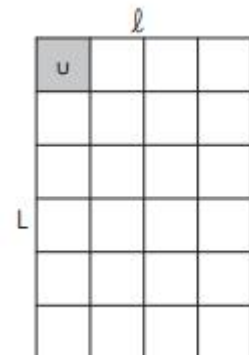
Aire = \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ u



Pour calculer l'aire d'un rectangle, on peut utiliser la formule suivante :  $l \times L$

Dans cet exemple,

Aire = \_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ u



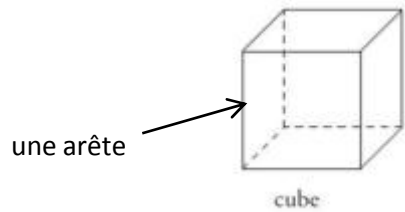


G...

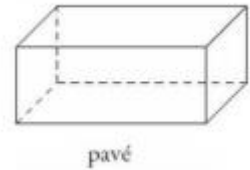
## Les solides



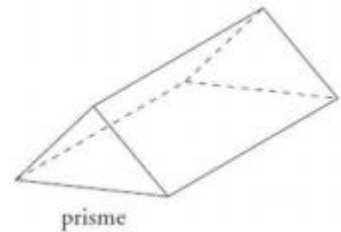
Le cube : il a \_\_\_\_\_ faces. Toutes ses faces sont des \_\_\_\_\_.



Le pavé droit : il a \_\_\_\_\_ faces. Toutes ses faces sont des \_\_\_\_\_.



Le prisme droit : il est composé de 2 polygones superposables (à colorier en rouge) reliés par des faces rectangles.



G...

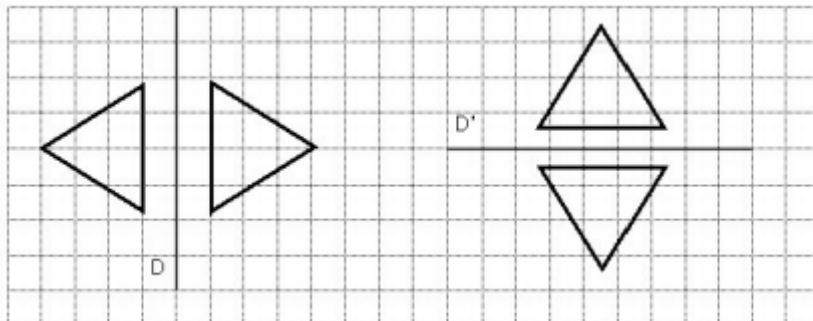
## La symétrie axiale (1)



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 \_\_\_\_\_.

On appelle cette droite un \_\_\_\_\_.



**A toi de jouer!**

Trace les axes de symétrie avec la règle.



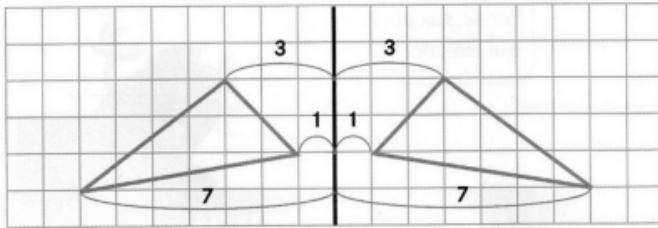
## La symétrie axiale (2)



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



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.

