http://azert6.eklablog.com/

G1

Tracer à la règle

Pour tracer un trait qui passe par 2 points (A et B), j’utilise ma règle.

 Je place ma règle sous les points A et B.

 Je tiens bien ma règle avec une main.

 Avec l’autre main, je tire un trait sans

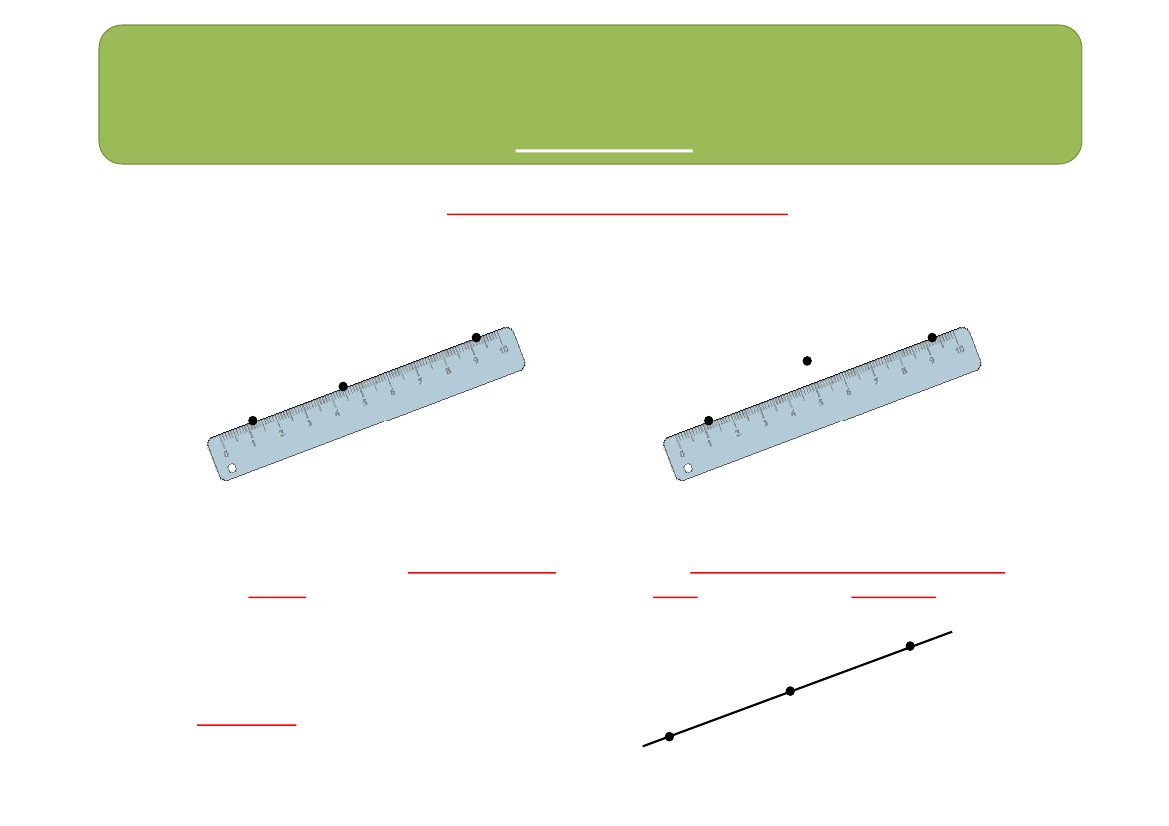
trembler.

Utilise une règle en bon

état et un crayon bien

taillé pour faire tes traits

correctement !

http://azert6.eklablog.com/

G2

Alignements

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

 Si tous les points sont le long de la règle,

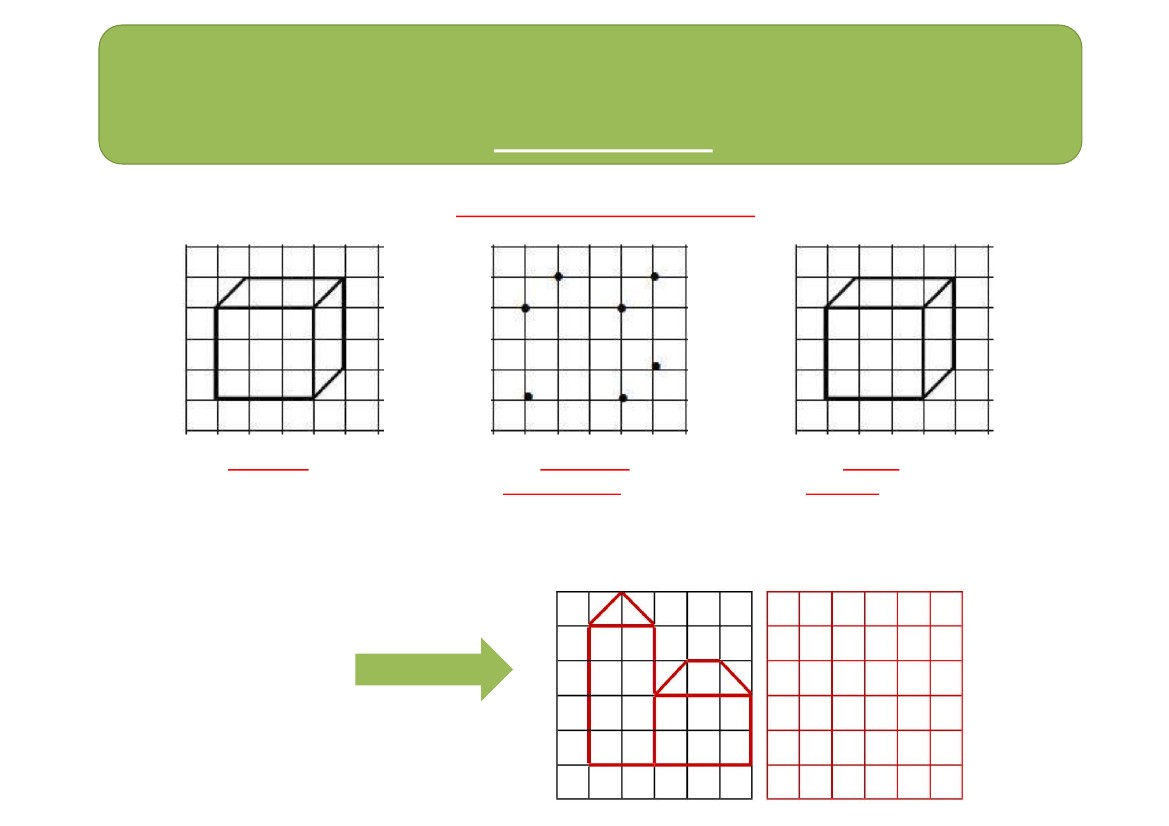
ils sont alignés.

 Si un point n’est pas placé le long de la

règle, les points ne sont pas alignés.

 Des points situés sur une même droite

sont alignés.

http://azert6.eklablog.com/

G3

Le quadrillage

Pour reproduire une ﬁgure sur quadrillage :



J’observe la ﬁgure.

 Je place les

points-repères en me

déplaçant sur le

quadrillage.

 Je relie les points

à la règle.

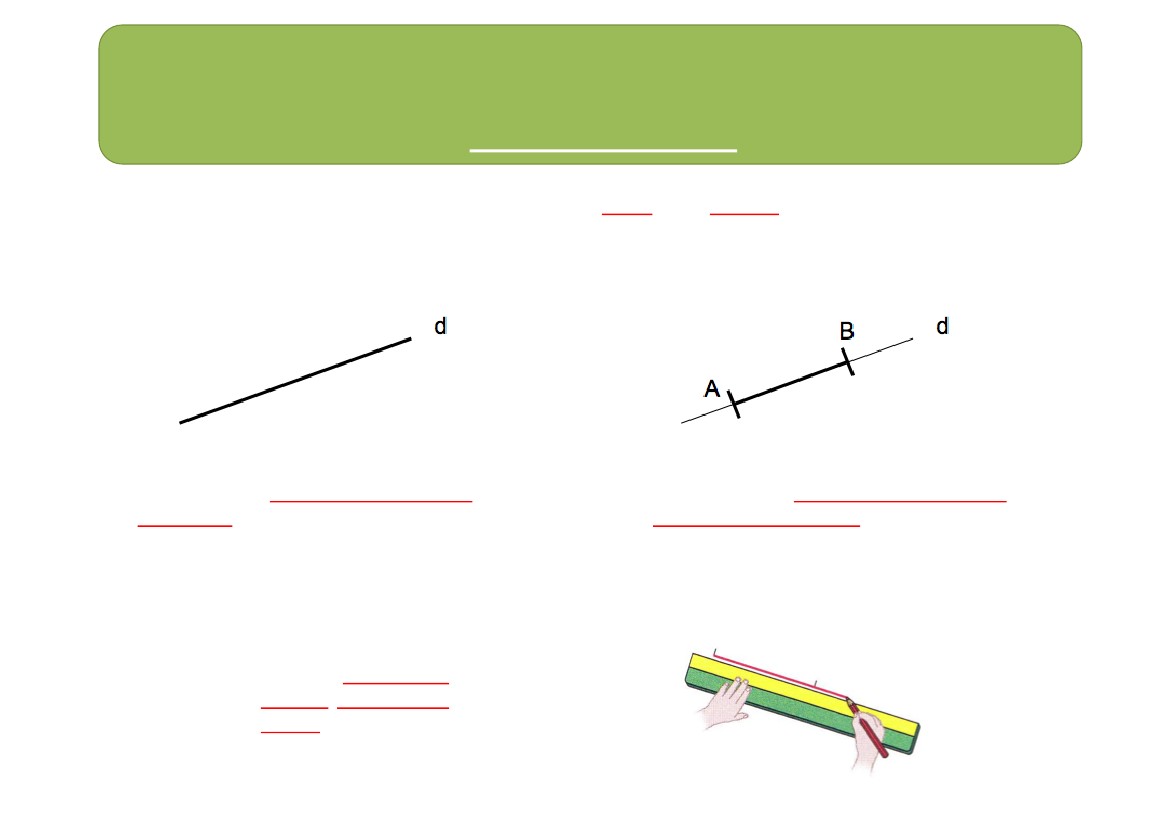
A toi de jouer !

Reproduis la

première figure

sur le deuxième

quadrillage.

http://azert6.eklablog.com/

G4

Droites, segments

Il ne faut pas confondre « droite » et « segment ».

 Une droite est un trait qui passe par

deux points.

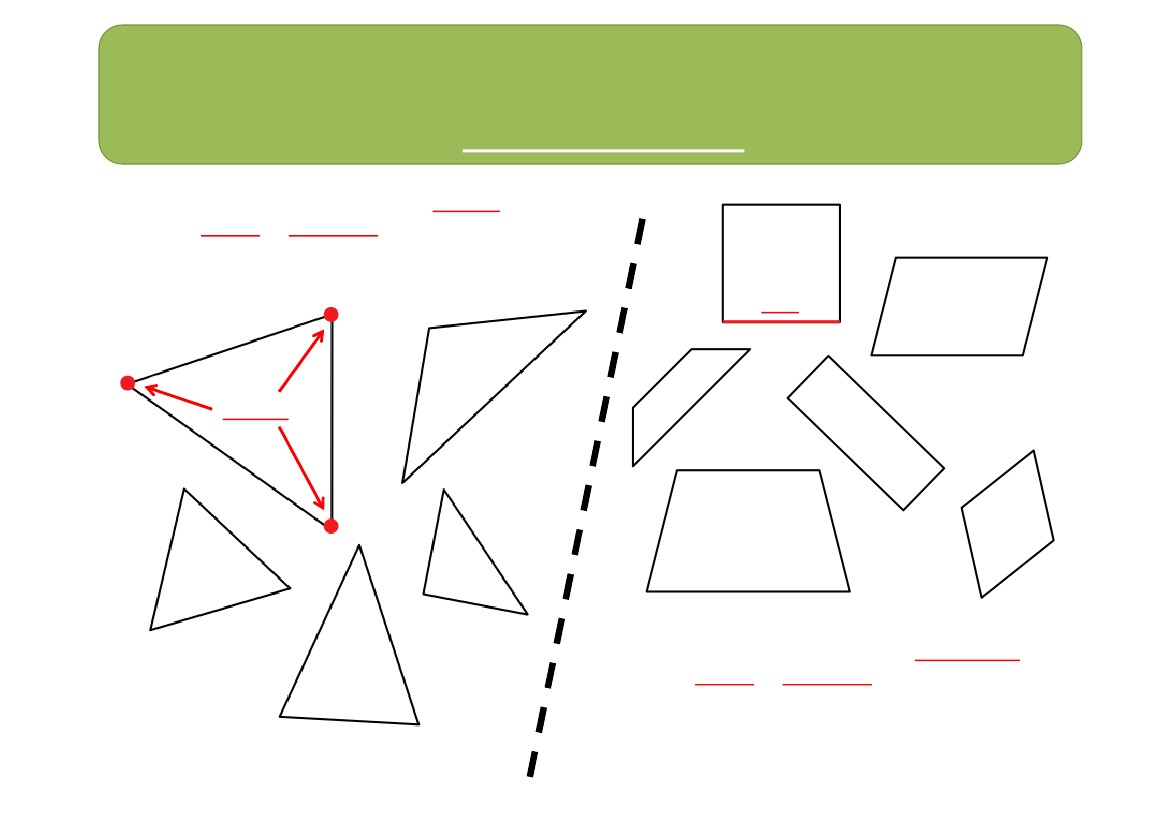
 Un segment est une partie de la droite

délimitée par deux points.

 Pour prolonger un

segment, je fais comme

Arthur.

http://azert6.eklablog.com/

G5

Les figures planes

 Les ﬁgures ci-dessous sont des triangles,

qui ont 3 côtés et 3 sommets.

côté

sommet

 Les ﬁgures ci-dessus sont des quadrilatères,

qui ont 4 côtés et 4 sommets.

http://azert6.eklablog.com/

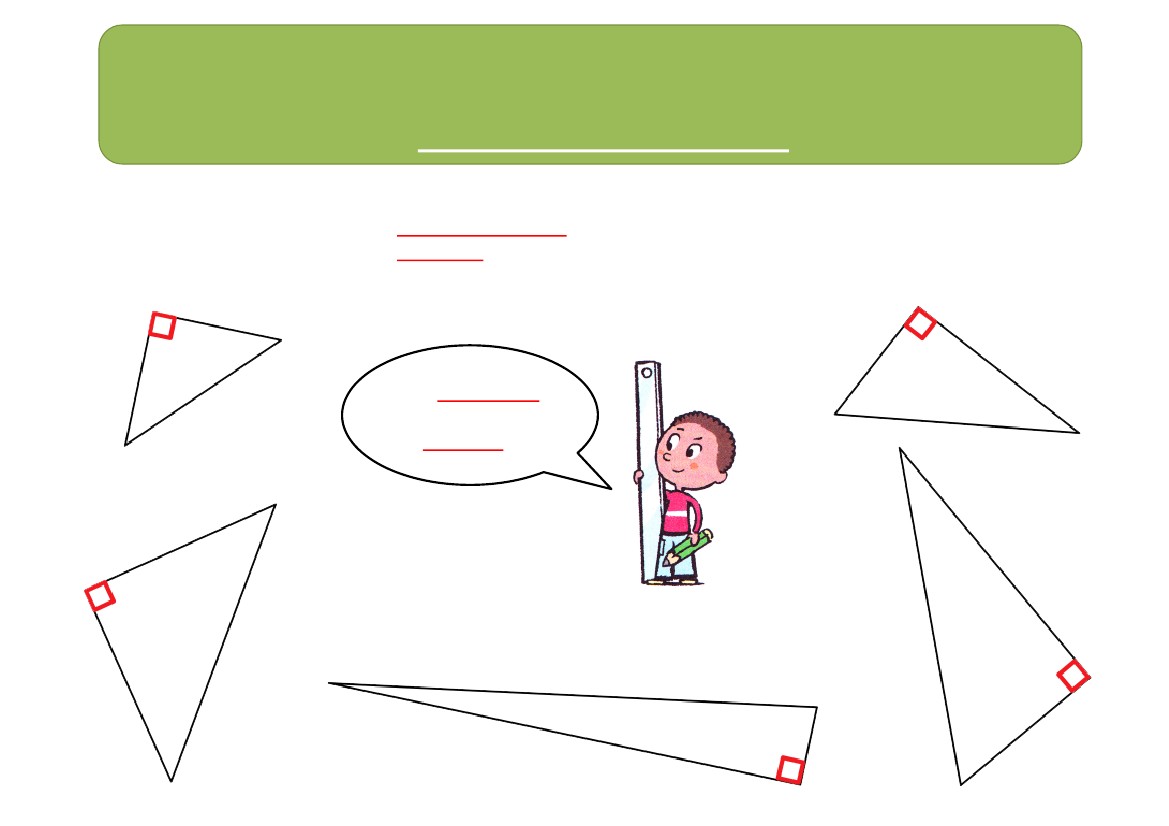
G6

S’orienter dans l’espace

Tous ces mots t’indique l’orientation de Médor le

chien par rapport à ses maîtres ou à des objets qui

l’entoure.

http://azert6.eklablog.com/

G7

Les triangles rectangles

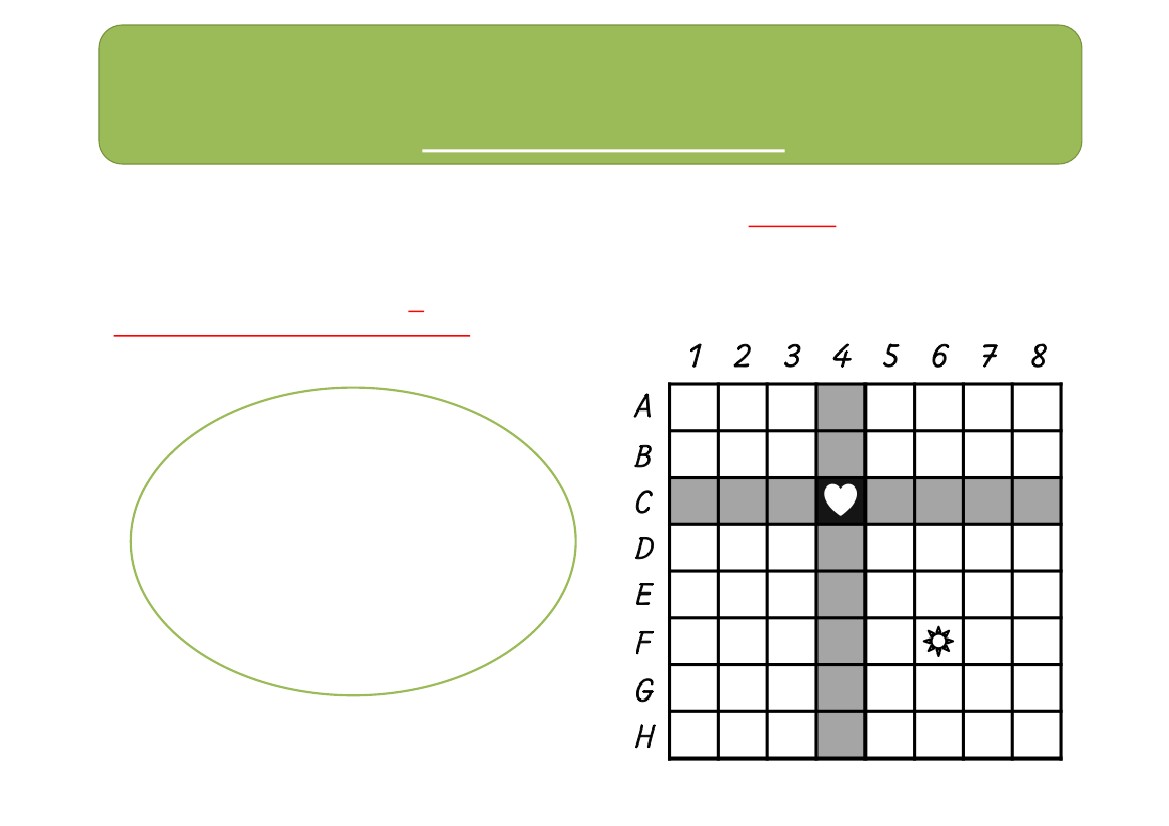
Un triangle rectangle est un triangle qui a un

angle droit.

Les angles droits

sont marqués d’un

coin rouge !

http://azert6.eklablog.com/

G8

Se repérer sur un plan

On peut facilement se repérer sur un plan grâce à un quadrillage.

Pour me repérer sur un quadrillage, je

regarde où se croisent la ligne et la colonne.

Question 1 :

Dans quelle case est situé le cœur ?

Le cœur est sur la ligne C. Il est dans la

colonne 4.

Réponse : Le cœur est dans la case (C;4).

Question 2 :

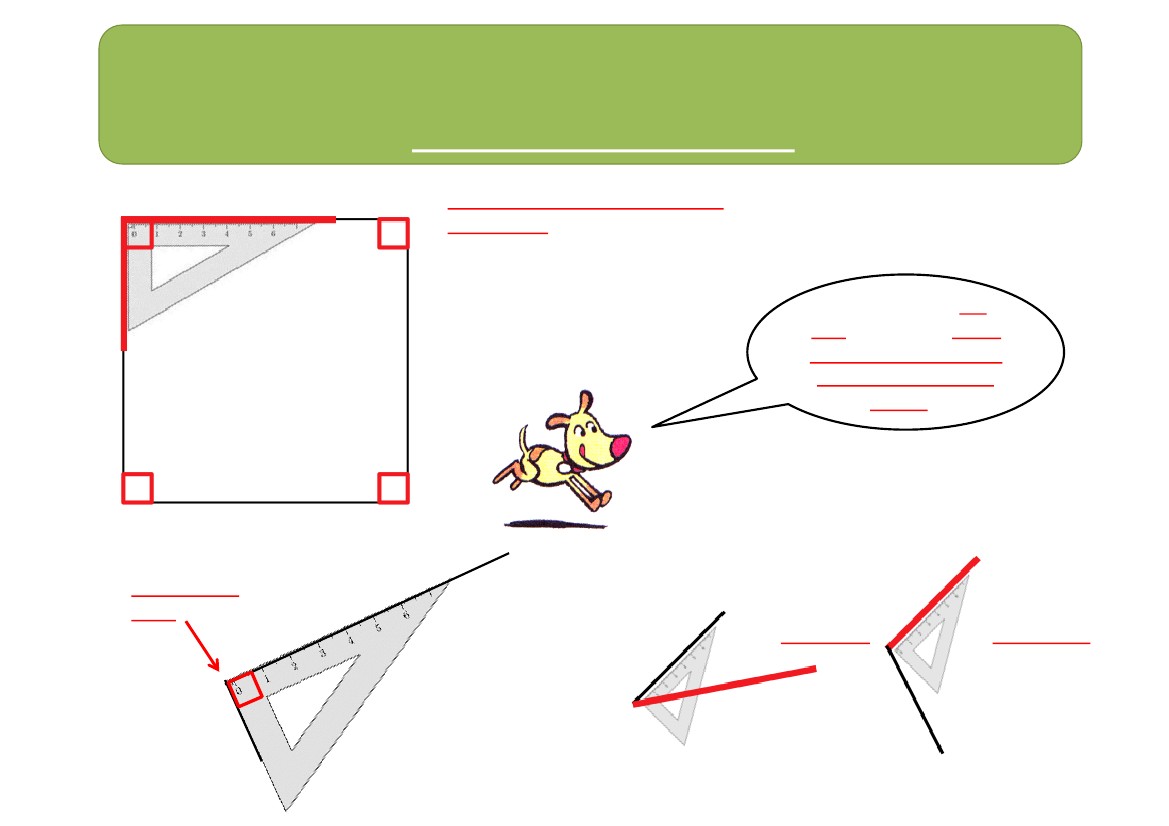
Dans quelle case est situé le soleil ?

Le soleil est sur la ligne ............ . Il est dans

la colonne ......... .

Réponse : Le soleil est dans la case

(..........; ..........).

http://azert6.eklablog.com/

G9

Équerre et angles droits

Pour vériﬁer si un angle est droit, on utilise

une équerre.

Attention ! Pour être

droit, l’angle doit longer

en même temps les deux

plus petits côtés de ton

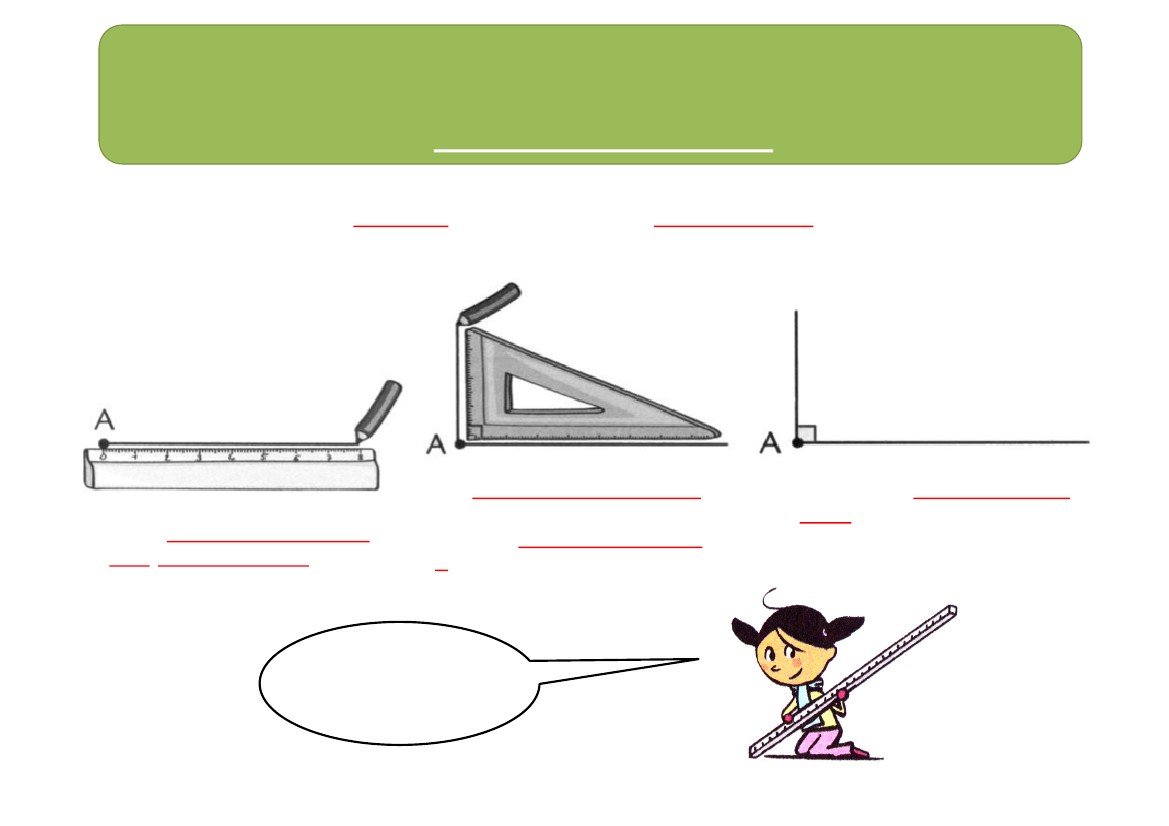
équerre !

Cet angle est

droit.

trop petit !

trop grand !

http://azert6.eklablog.com/

G10

Tracer un angle droit

Pour tracer un angle droit, on utilise l’équerre et la règle.

 Je trace une droite avec ma

règle. Je place un point A sur

cette droite.

 J’aligne un côté de l’équerre

(le petit ou le moyen), sur la

droite, en plaçant l’angle droit en

A. Je trace une nouvelle droite.

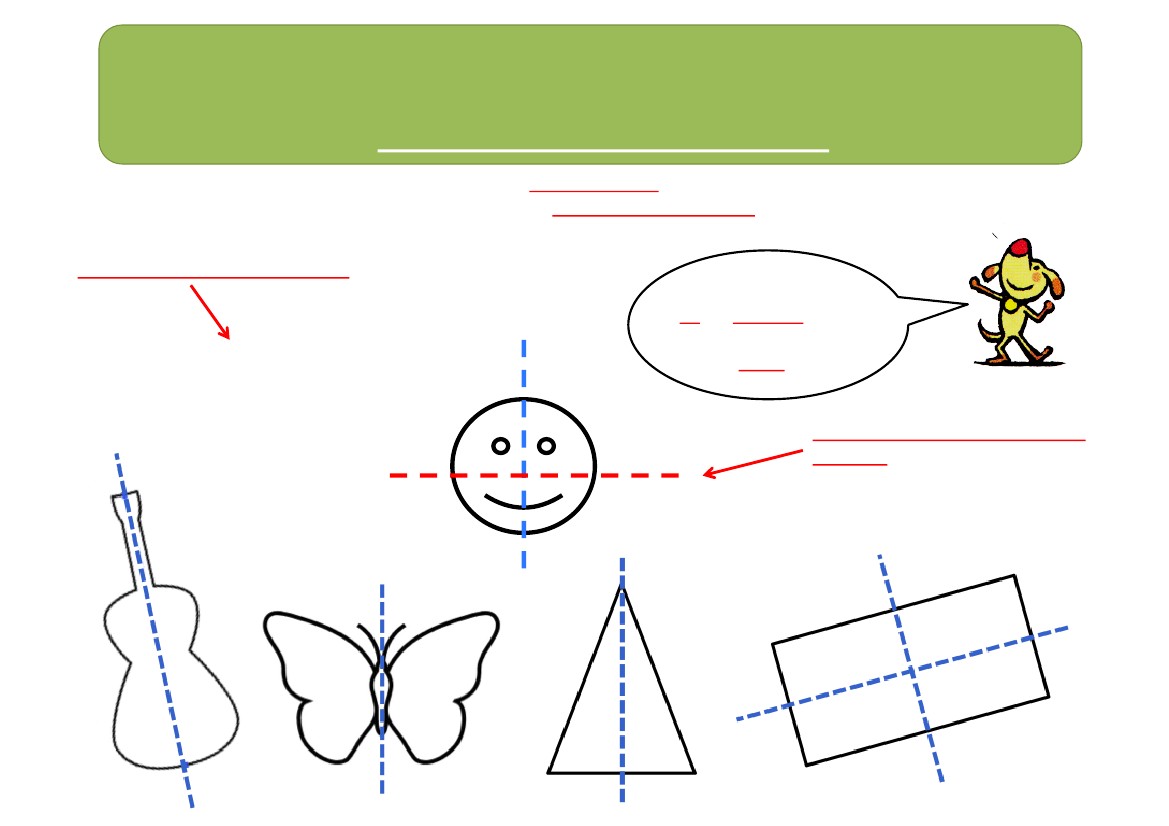
 Ça y est, j’ai obtenu un angle

droit !

Ne bouge pas ton

équerre quand tu

traces ton trait !

http://azert6.eklablog.com/

G11

Symétrie – Axes de symétrie

Une ﬁgure possède un axe de symétrie si on peut plier

cette ﬁgure selon cet axe sans que rien de dépasse.

Je plie ma ﬁgure sur les pointillés.

z

Une figure peut avoir

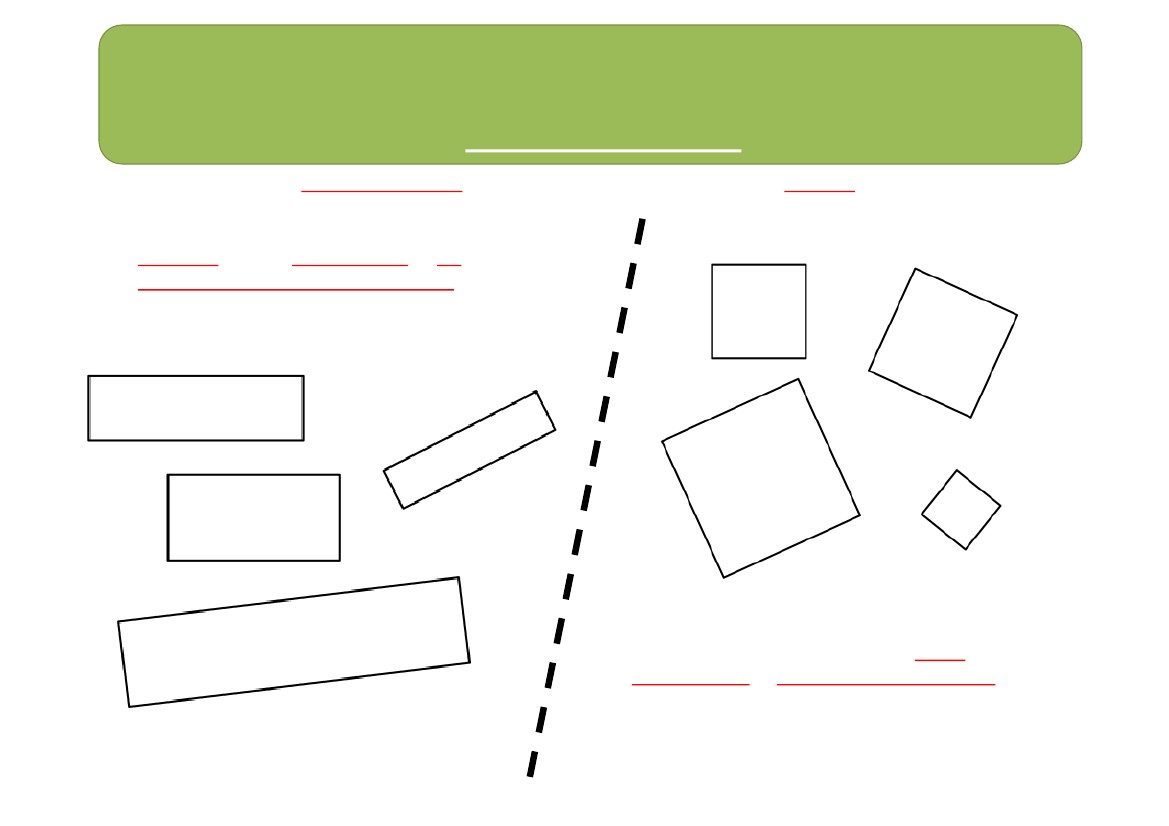
un ou plusieurs axe(s)

de symétrie, ou

aucun !

Le trait rouge n’est pas un axe de

symétrie.

http://azert6.eklablog.com/

G12

Tracer à la règle

Pour tracer un trait qui passe par 2 points (A et B), j’utilise ma règle.

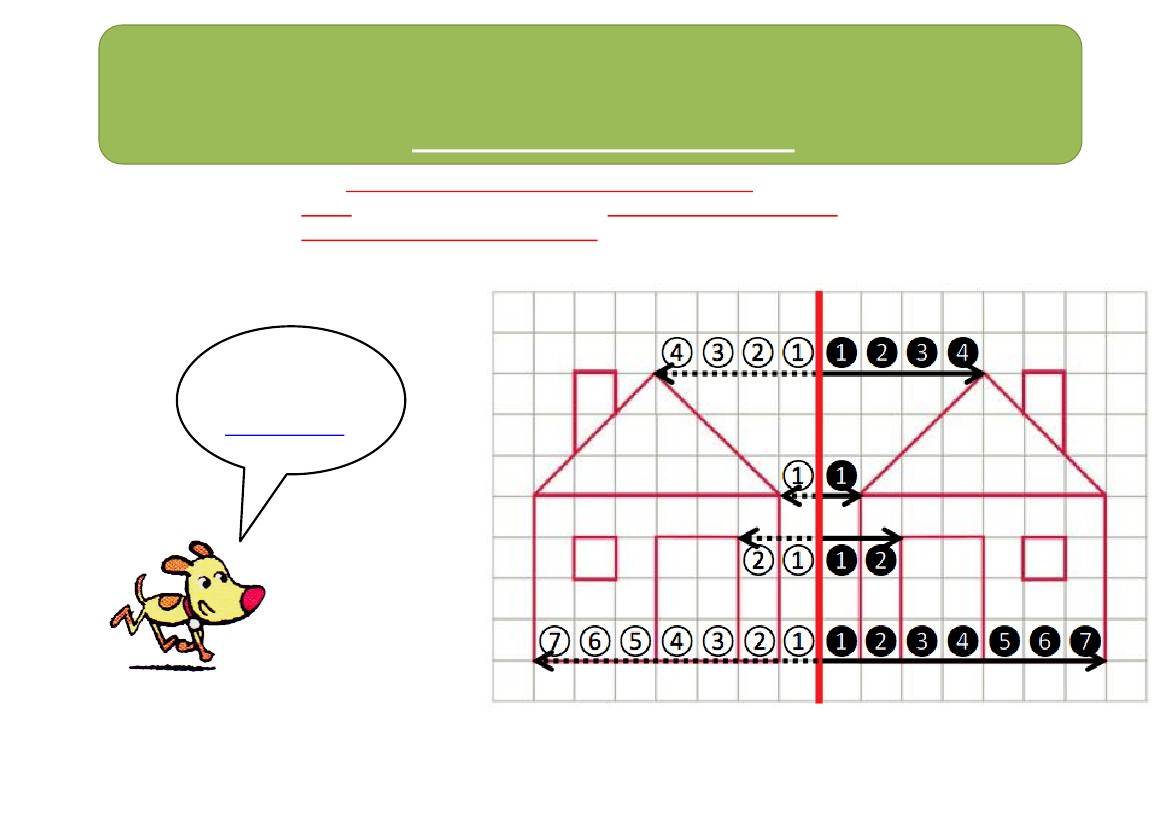
  Les ﬁgures ci-dessous sont des

rectangles, qui ont 4 angles droits et ses

côtés opposés sont de même longueur.

 Les ﬁgures ci-dessus sont des carrés, qui ont

4 angles droits et 4 côtés de même longueur.

http://azert6.eklablog.com/

G13

Symétrie sur quadrillage

Pour tracer le symétrique d’un ﬁgure sur un quadrillage, il sufﬁt de

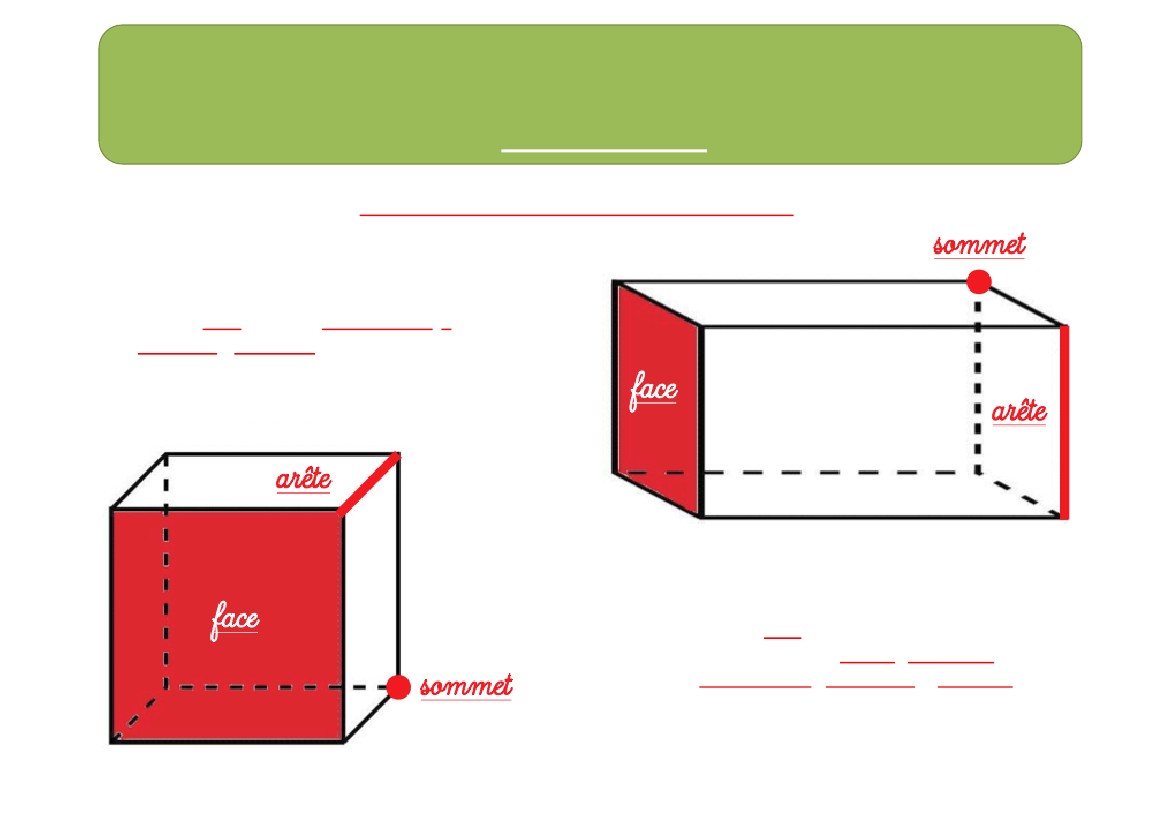
placer pour chaque point de la ﬁgure son point jumeau à la même

distance que lui de l’axe de symétrie.

Prenons quelques

exemples de

points jumeaux !

http://azert6.eklablog.com/

G13

Cube et pavé

Le cube et le pavé font partie de la famille des solides.

  Un cube, possède 6 faces carrés, 8

sommets et 12 arêtes.

 Un pavé

possède lui aussi 6 faces (carrées ou

rectangulaires), 8 sommets et12 arêtes (de

différentes longueurs).