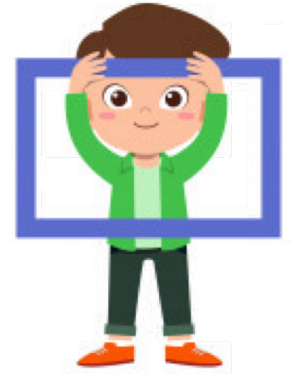
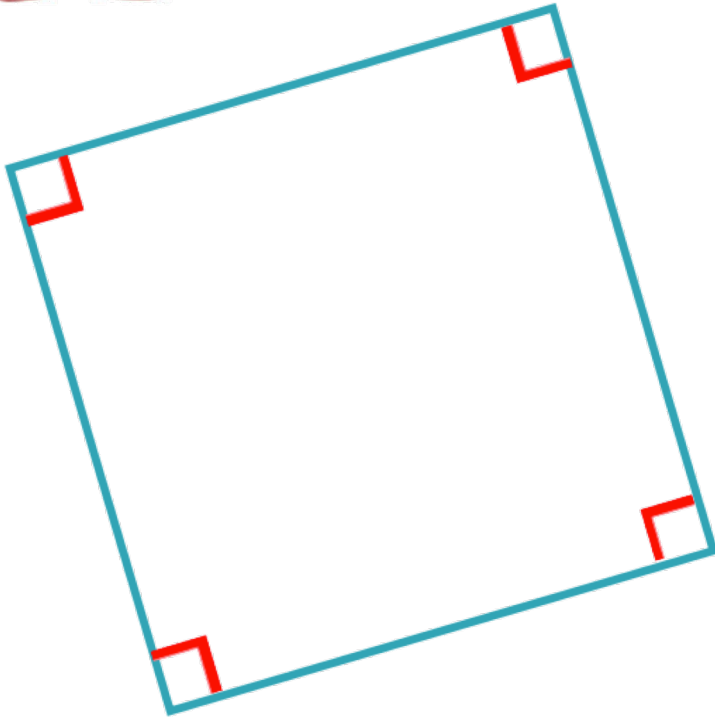


# Le carré et le rectangle

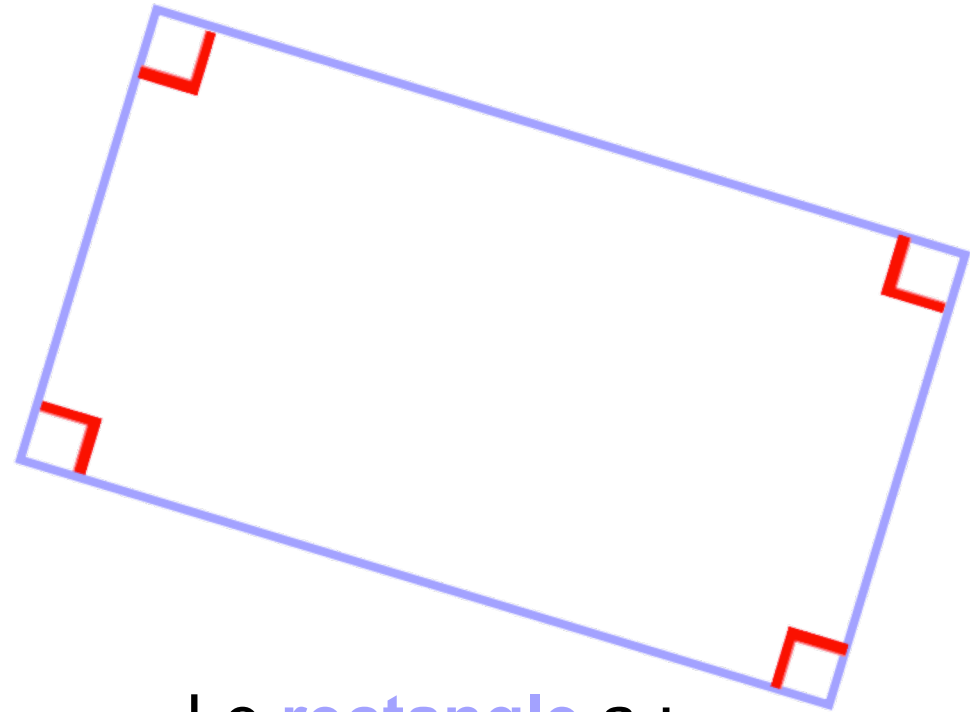


Le carré et le rectangle ont 4 côtés.  
Ce sont des quadrilatères.



Le **carré** a :

- 4 droits angles
- 4 côtés de même longueur



Le **rectangle** a :

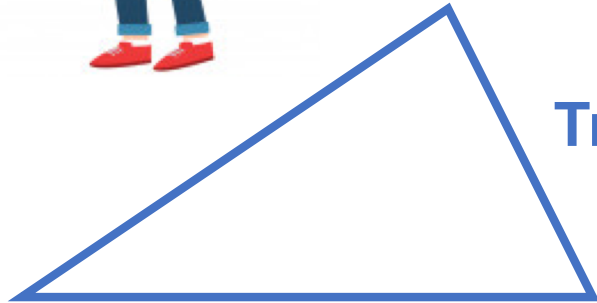
- 4 droits angles
- Ses côtés opposés (qui ne se touchent pas) de même longueur.

# Les triangles

Les **triangles** sont des figures à **3 côtés**.

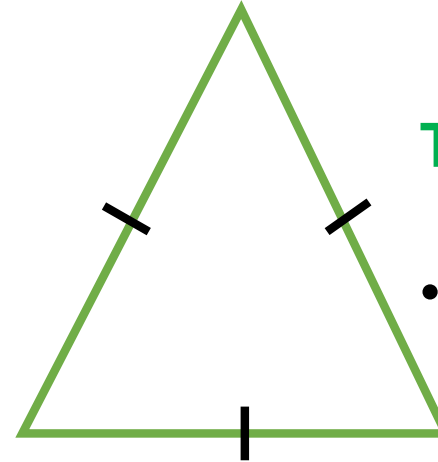


**Triangle quelconque**



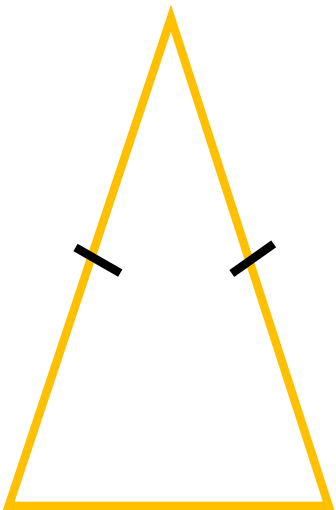
**Triangle équilatéral**

- 3 côtés égaux



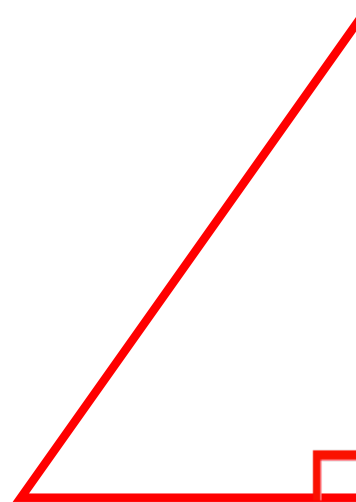
**Triangle isocèle**

- 2 côtés de même longueur



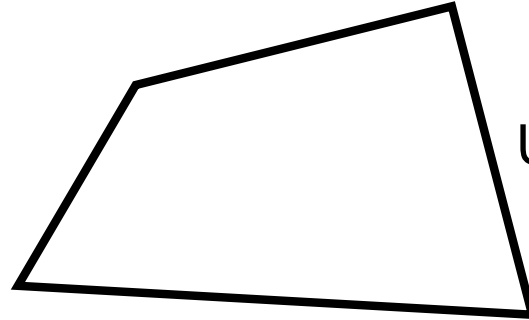
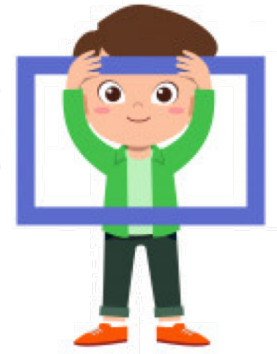
**Triangle rectangle**

- 1 angle droit

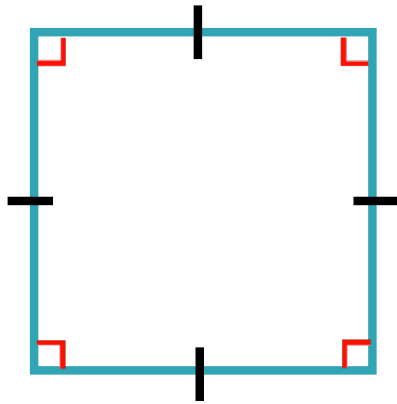


# Les quadrilatères

Les quadrilatères sont des figures à 4 côtés.

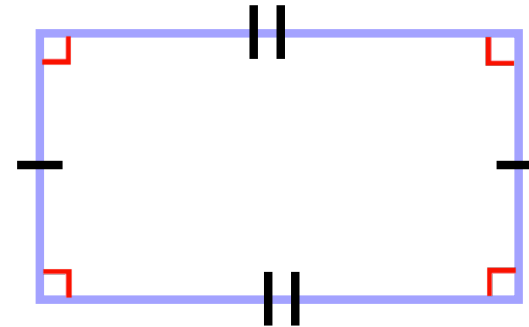


Un quadrilatère quelconque.



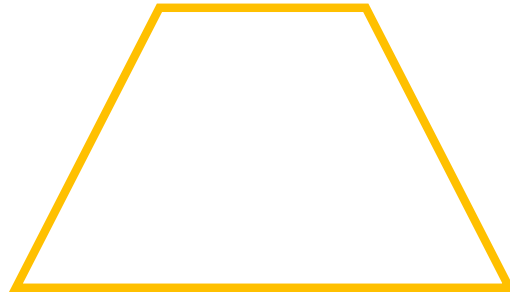
Le **carré** a :

- 4 droits angles
- 4 côtés égaux
- Côtés opposés parallèles

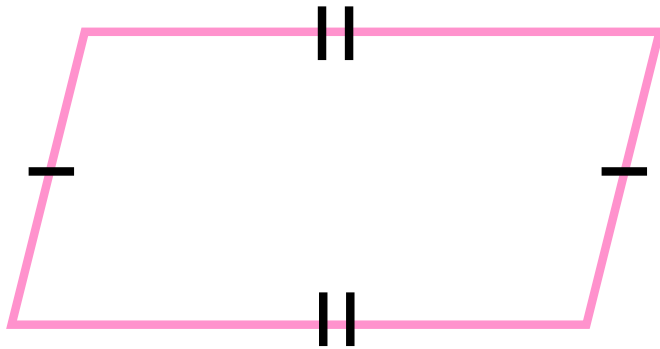
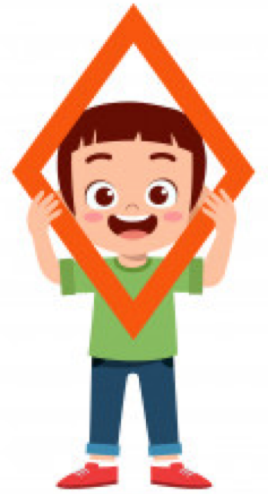


Le **rectangle** a :

- 4 droits angles
- Côtés opposés parallèles et égaux deux à deux

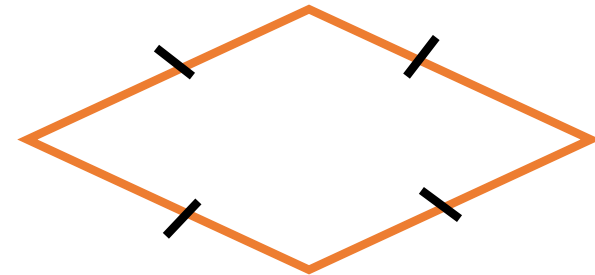


- Un trapèze**
- 2 côtés parallèles



Le **parallélogramme** a :

- Côtés opposés égaux
- Côtés opposés parallèles

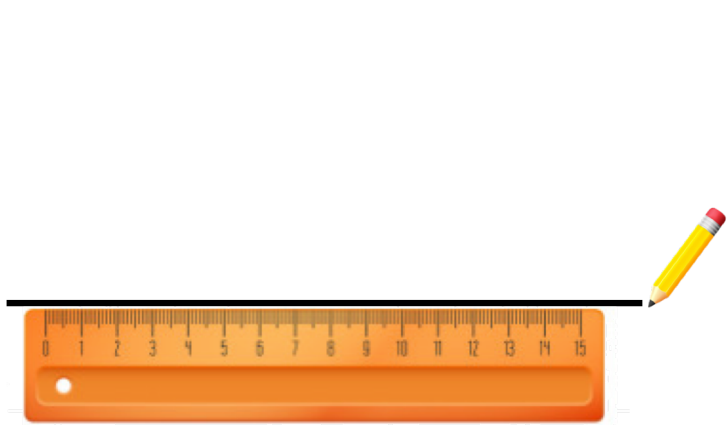


Le **losange** a :

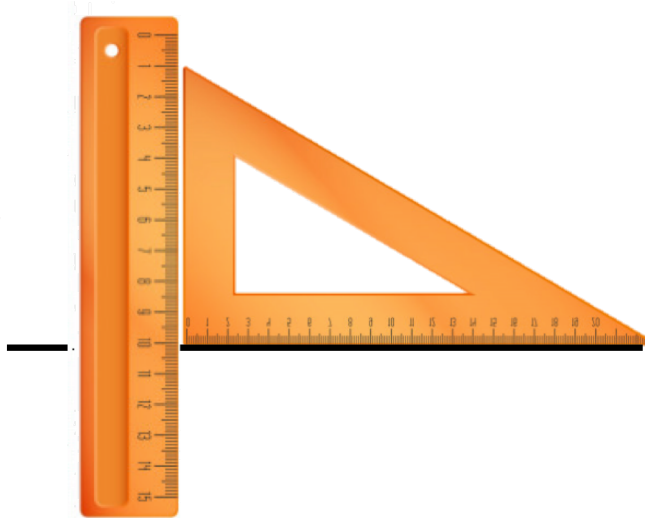
- 4 côtés égaux
- Côtés opposés parallèles

# Les perpendiculaires

Deux droites sont **perpendiculaires** si elles se coupent en formant un **angle droit**.

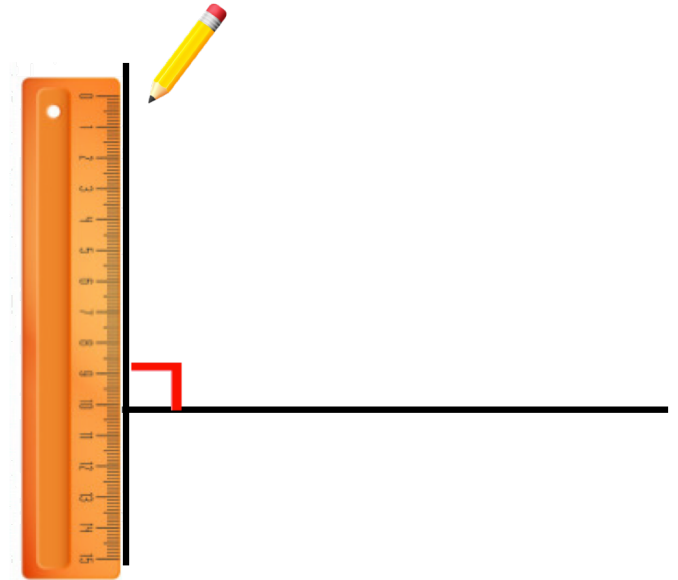


Je trace un trait à la règle.



Je place mon équerre sur le trait.

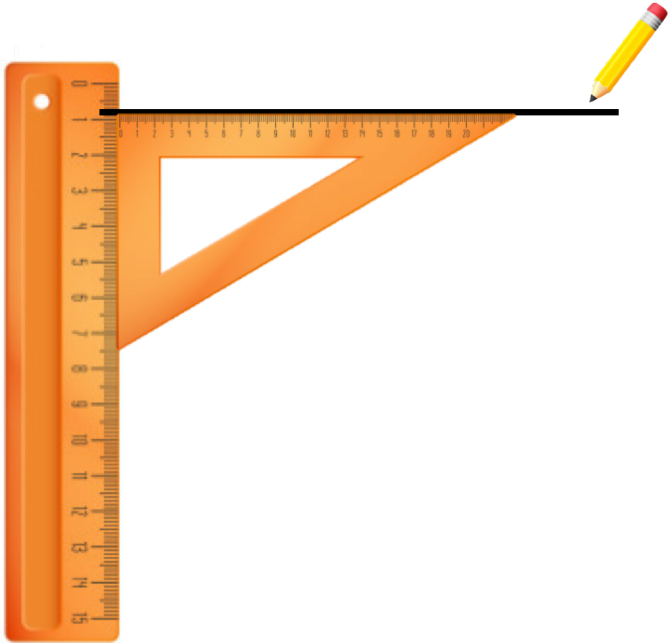
Je place la règle contre l'angle droit de l'équerre.



Je maintiens bien la règle et je trace un trait.

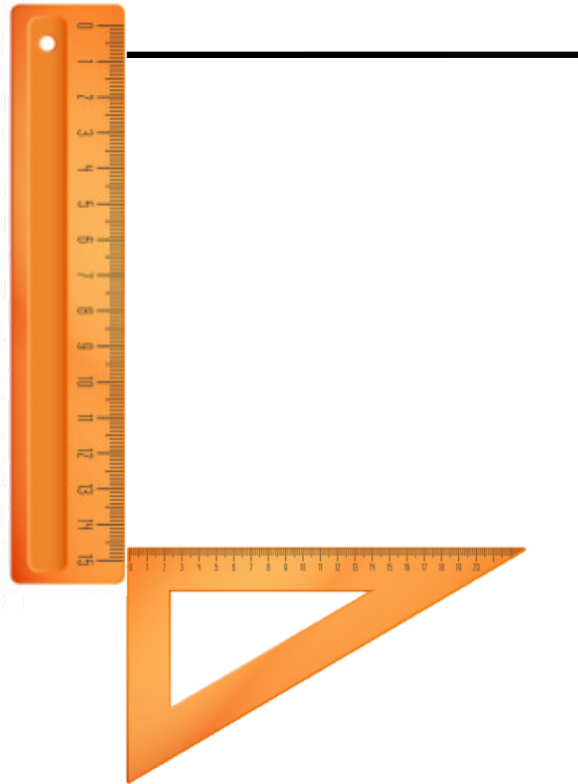
# Les parallèles

Deux droites sont **parallèles** si elles ne **se coupent jamais**.

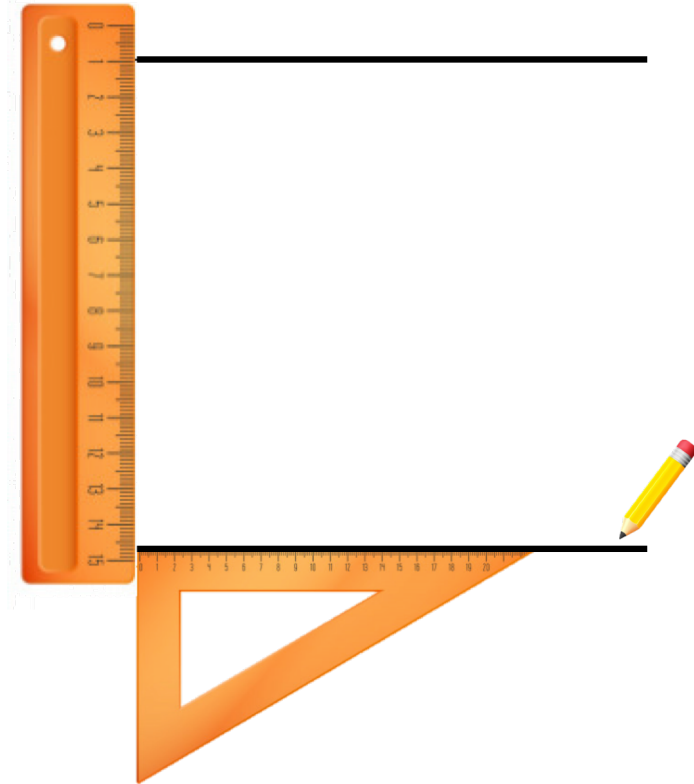


Je trace un trait.

Je place la règle contre l'équerre.



Je glisse l'équerre contre la règle sans la faire bouger.



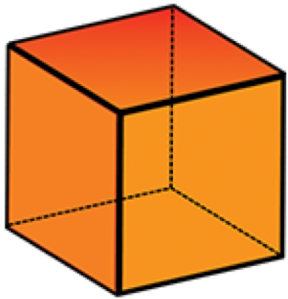
Je trace la parallèle.

# Les solides

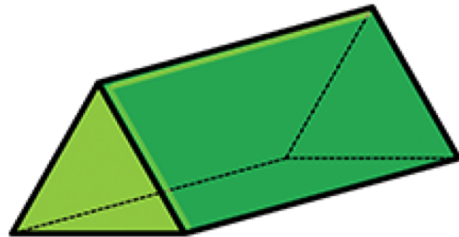
Un solide est une figure en 3D. Elle occupe un volume dans l'espace.

## Polyèdres

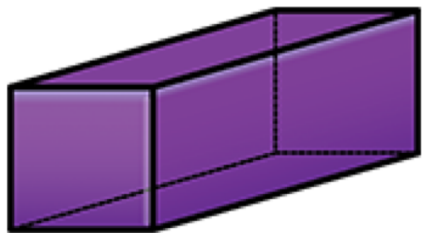
(Les arêtes sont droites)



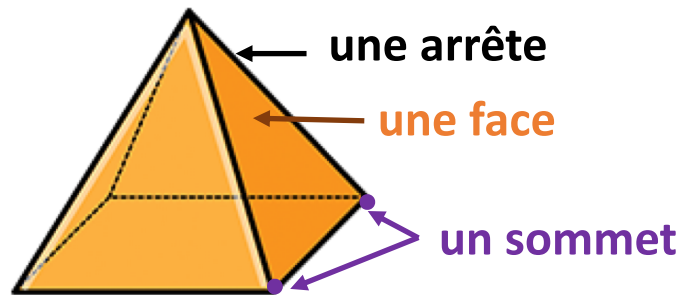
Un cube



Un prisme



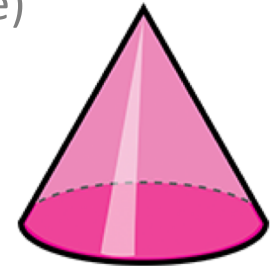
Un pavé droit



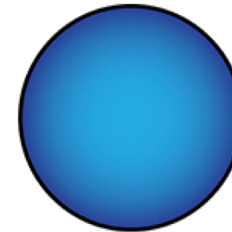
Une pyramide

## Non polyèdres

(Ça roule)



Un cône



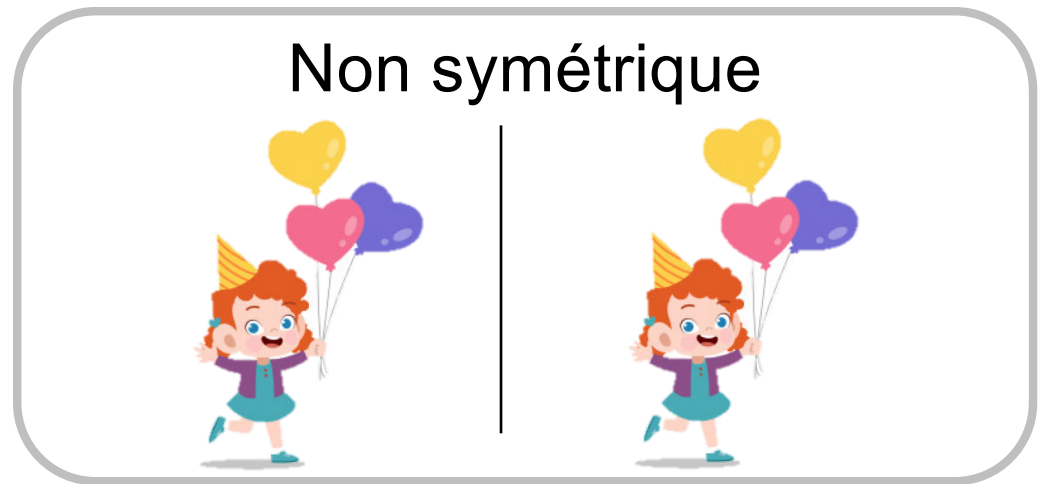
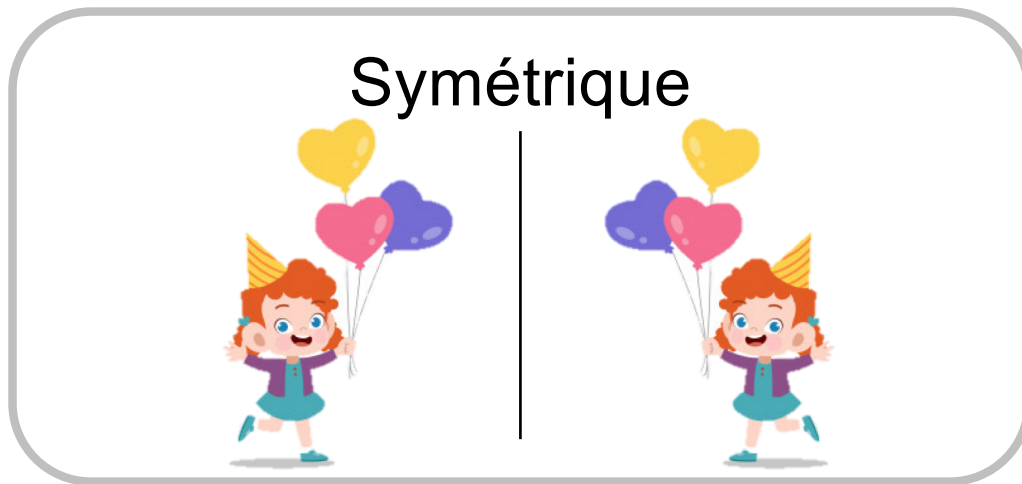
Une sphère



Un cylindre

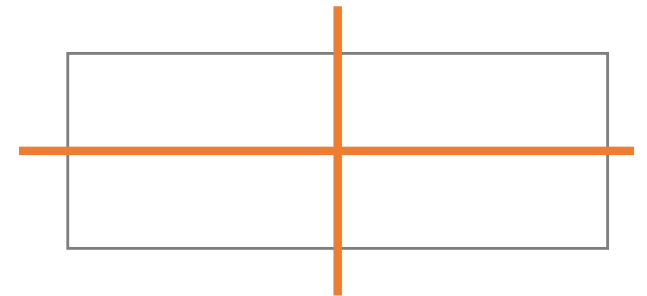
# La symétrie

Deux figures sont symétriques si elles se superposent exactement lorsque l'on plie sur l'axe de symétrie.



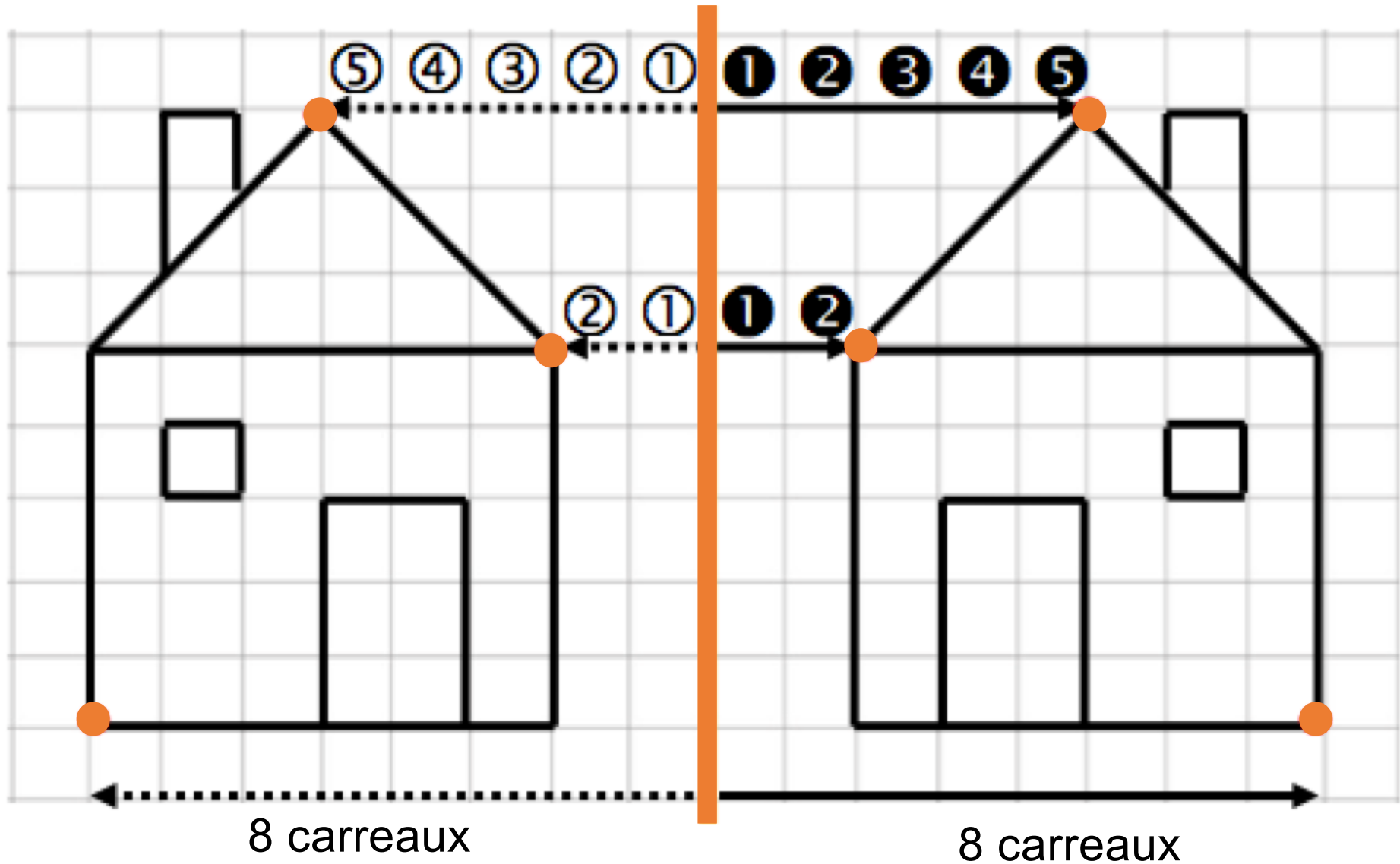
Elles gardent la même forme et les mêmes dimensions.  
C'est comme si elles se regardaient dans un miroir.

Une figure peut avoir plusieurs axes de symétrie.





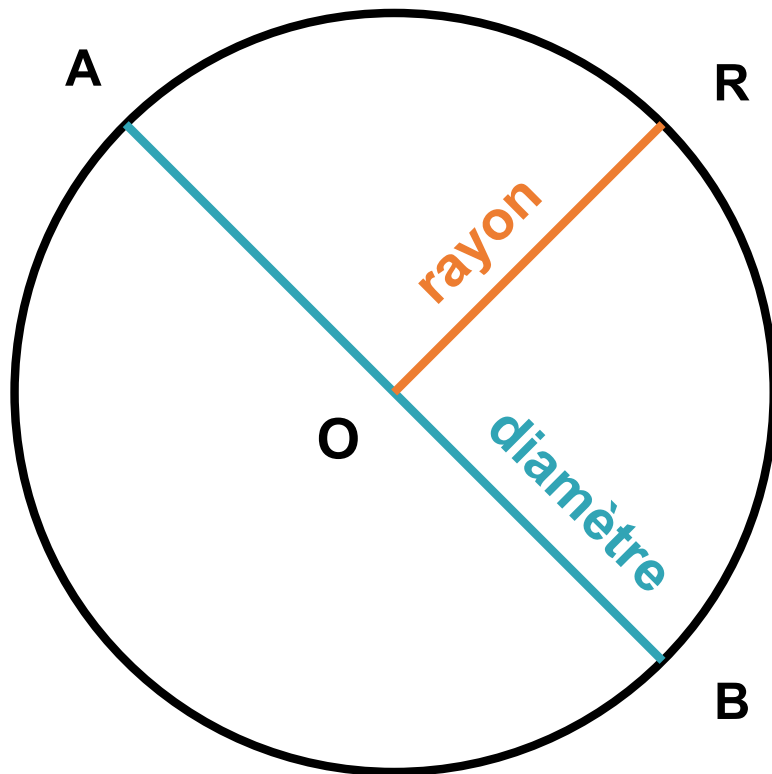
# Tracer des axes de symétrie



# Les cercles



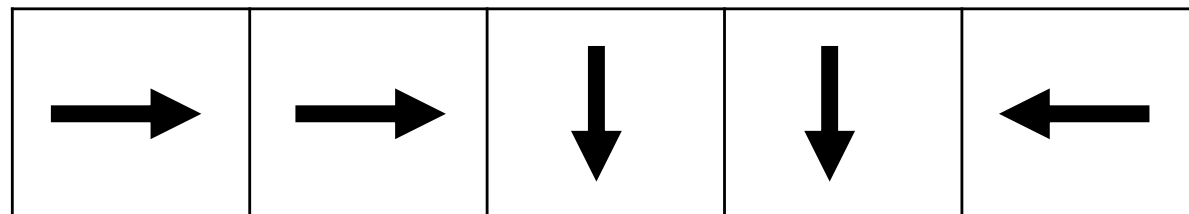
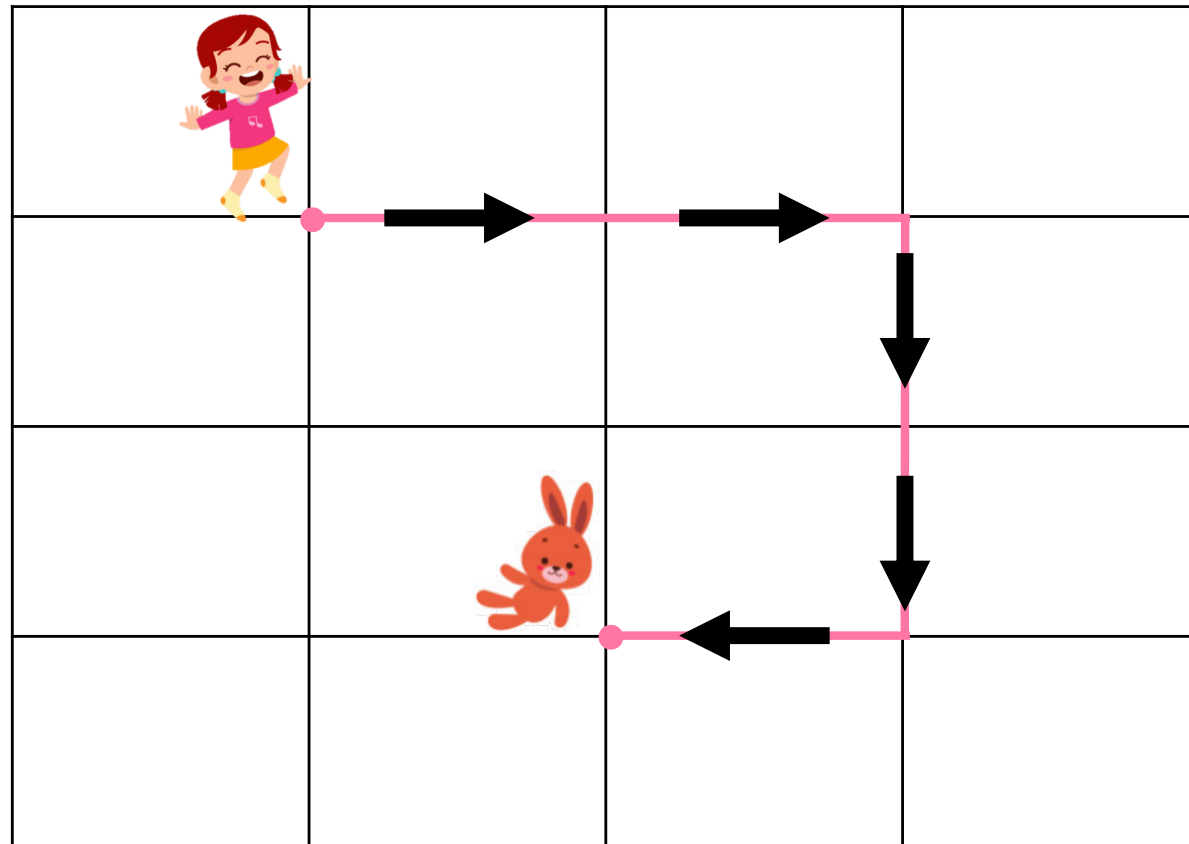
Pour tracer un **cercle**, on utilise le **compas**.




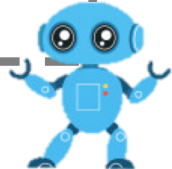

- Le point O est le **centre** du cercle  
Là où on pique avec le compas.
- OR est un **rayon** du cercle.  
Il part du centre et touche le cercle.
- AB est un **diamètre** du cercle  
Il coupe le cercle en 2 en passant par le centre.

# Déplacement sur quadrillage

Je trace des flèches sur le déplacement.



# Repérage sur quadrillage

	1	2	3
A			
B			
C			



( A ; 1 )



( B ; 2 )



( C ; 3 )

# Reproduction sur quadrillage

Je place les points en comptant le nombre de carreaux, puis je relie les points.

