

F16 - Géométrie

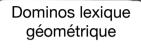


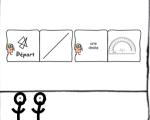


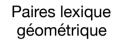
Maitriser un premier lexique géométrique

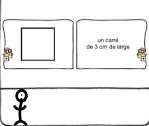


Reconnaitre l'angle droit

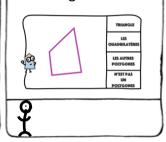








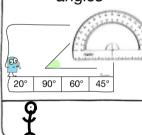
catégoriser des figures

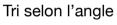


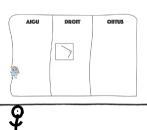
Lire des angles



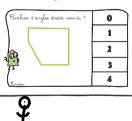




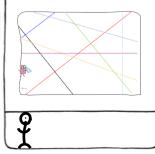




Reconnaitre l'angle droit



Perpendiculaires



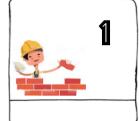
Suivre un petit programme

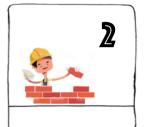




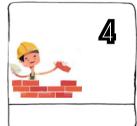
Petits programmes de construction

S'habituer à un lexique et une syntaxe spécifique

























CARTE D'IDENTITÉ DU CARRÉ Nur<u>véro</u>

Je suis un Je rectangle particulier par

Je suis un parallélogramme particulier J'ai 2 diagonales sécantes J'ai 4
angles droits

J'ai 4 côtés de même longueur

J'ai 4 sommets

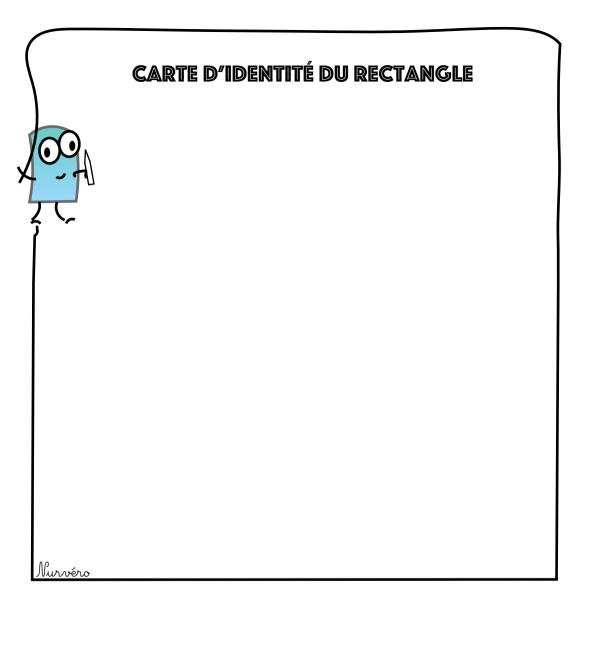
J'ai 2 diagonales qui se coupent en leur milieu

Je suis un quadrilatère particulier

J'ai 2
diagonales
perpendiculaires

Mes côtés sont parallèles 2 à 2 et de même longueur

J'ai 2 diagonales de même longueur



J'ai 4 angles droits



Mes 4 côtés sont parallèles 2 à 2 et de même longueur

J'ai 4 sommets



J'ai 2 diagonales qui se coupent en leur milieu

Je suis un quadrilatère ∫ particulier



J'ai 2 diagonales sécantes



Je suis un parallélogramme particulier



J'ai 2 diagonales de même longueur



J'ai 4 angles égaux O_A 2 à 2

J'ai 4 côtés 2 à 2 parallèles et de même longueur

J'ai 4 sommets

J'ai 2 diagonales qui se coupent en leur milieu

Je suis un quadrilatère particulier

J'ai 2 diagonales sécantes

J'ai 2 diagonales de longueurs différentes

CARTE D'IDENTITÉ DU PARALLÉLOGRAMME Nurvéro

J'ai 4 angles égaux 2 à 2

J'ai 4 côtés 2 à 2 parallèles et de même longueur

J'ai 4 sommets

J'ai 2 diagonales qui se coupent en leur milieu

Je suis un quadrilatère particulier

J'ai 2 diagonales sécantes

J'ai 2 diagonales

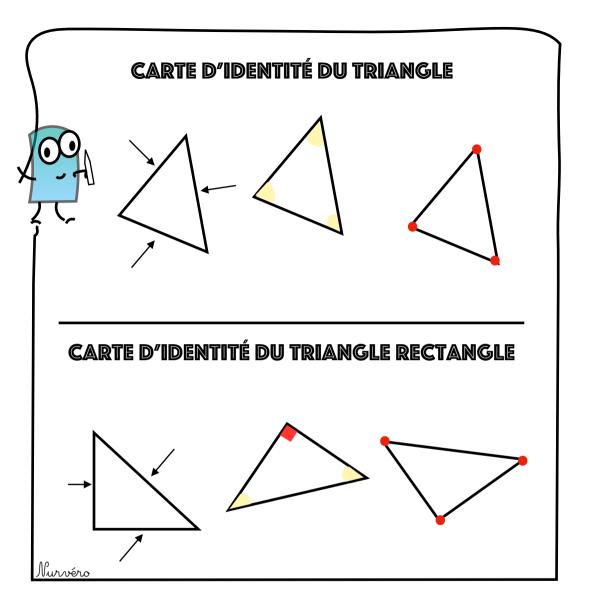
J'ai 2 diagonales de longueurs différentes

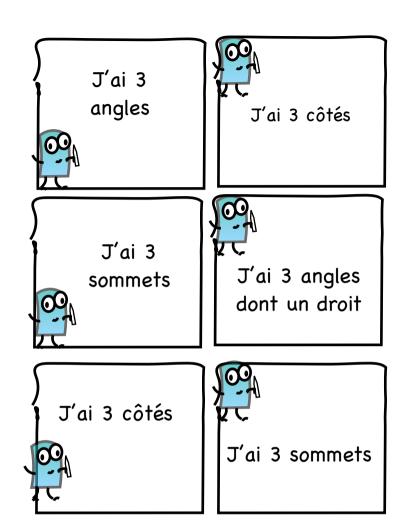
perpendiculaires

Je suis un

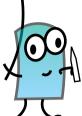
parallélogramme

particulier



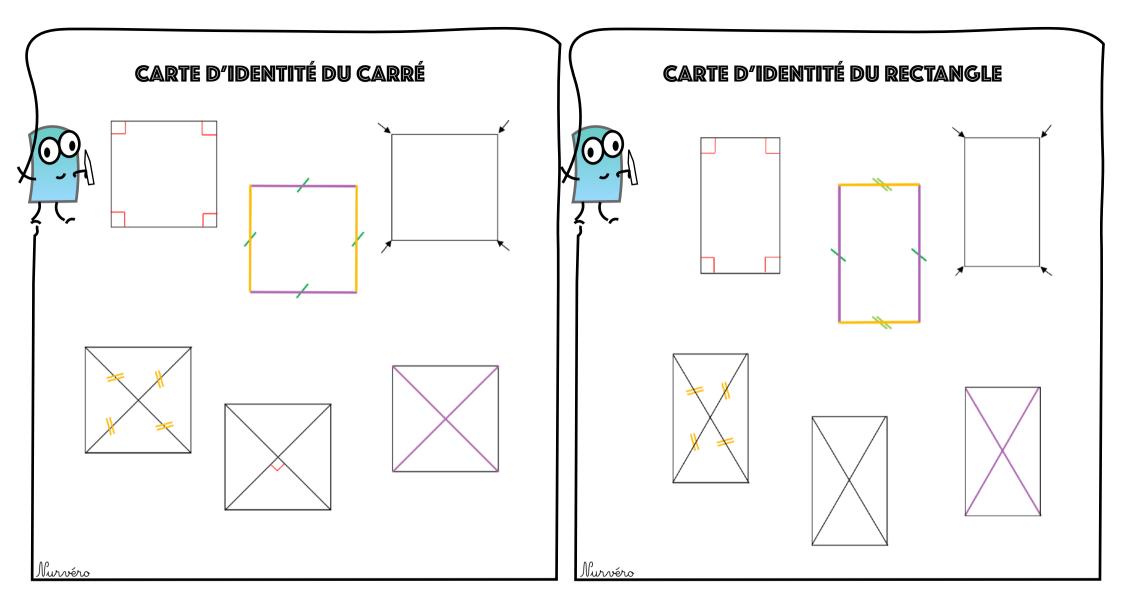


CARTE D'IDENTITÉ DU TRIANGLE

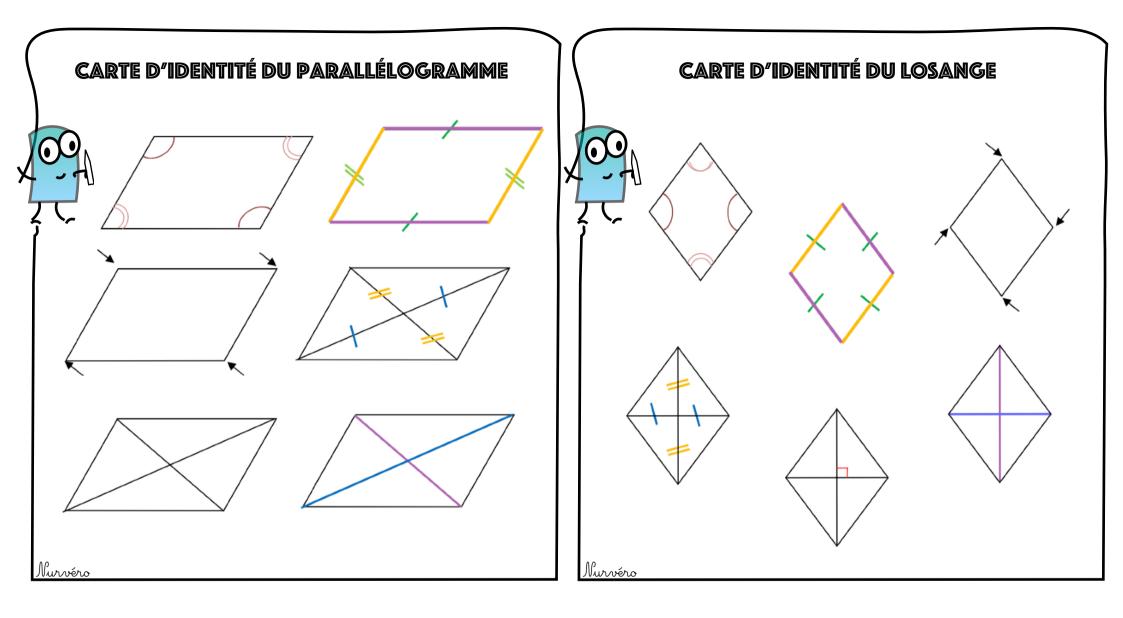


CARTE D'IDENTITÉ DU TRIANGLE RECTANGLE

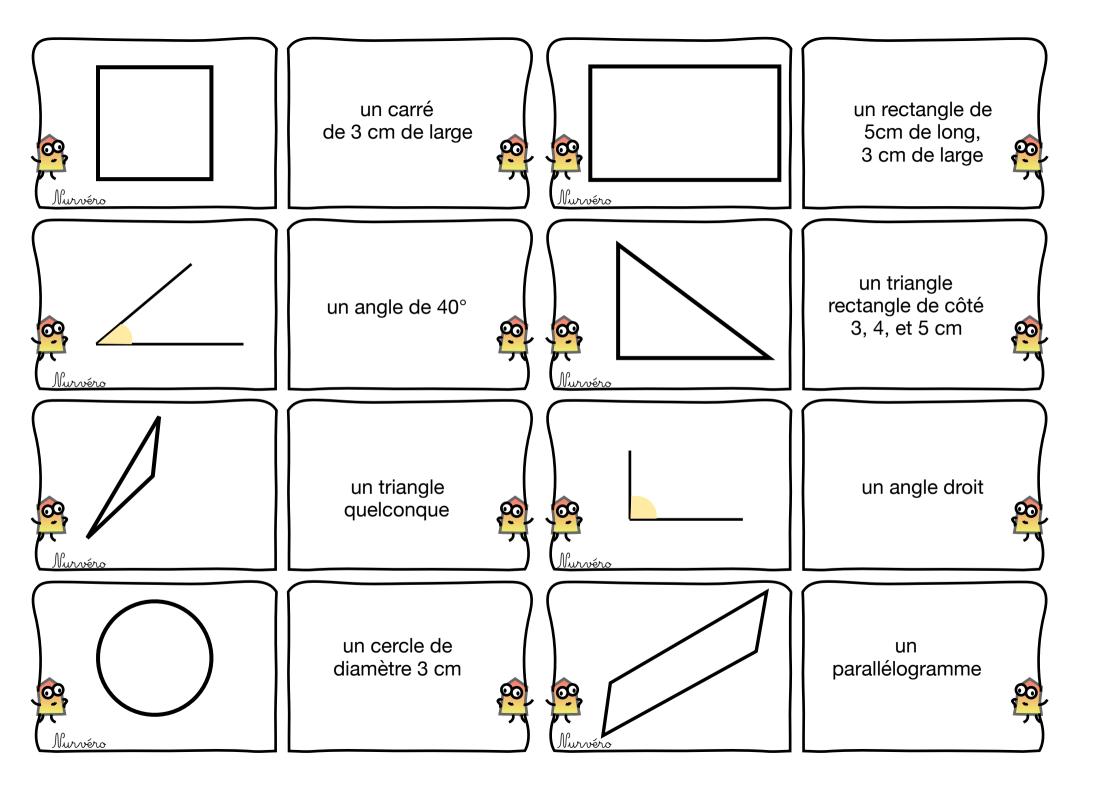
<u>Nurvéro</u>

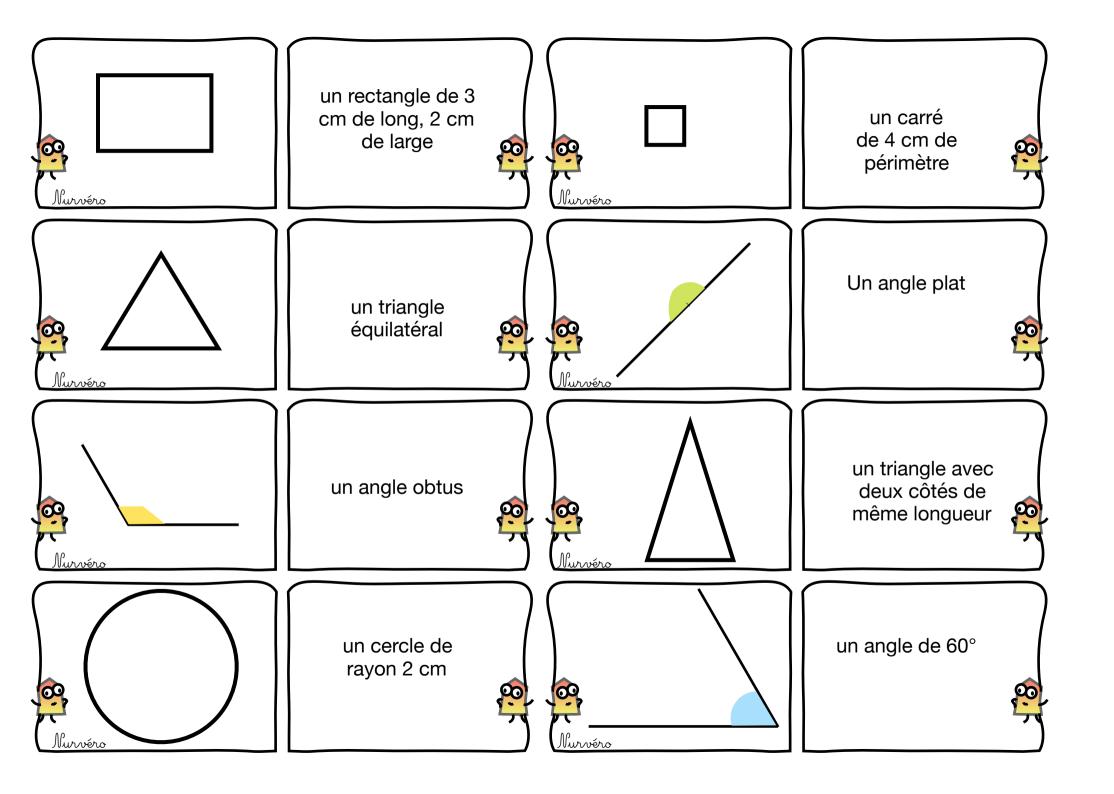


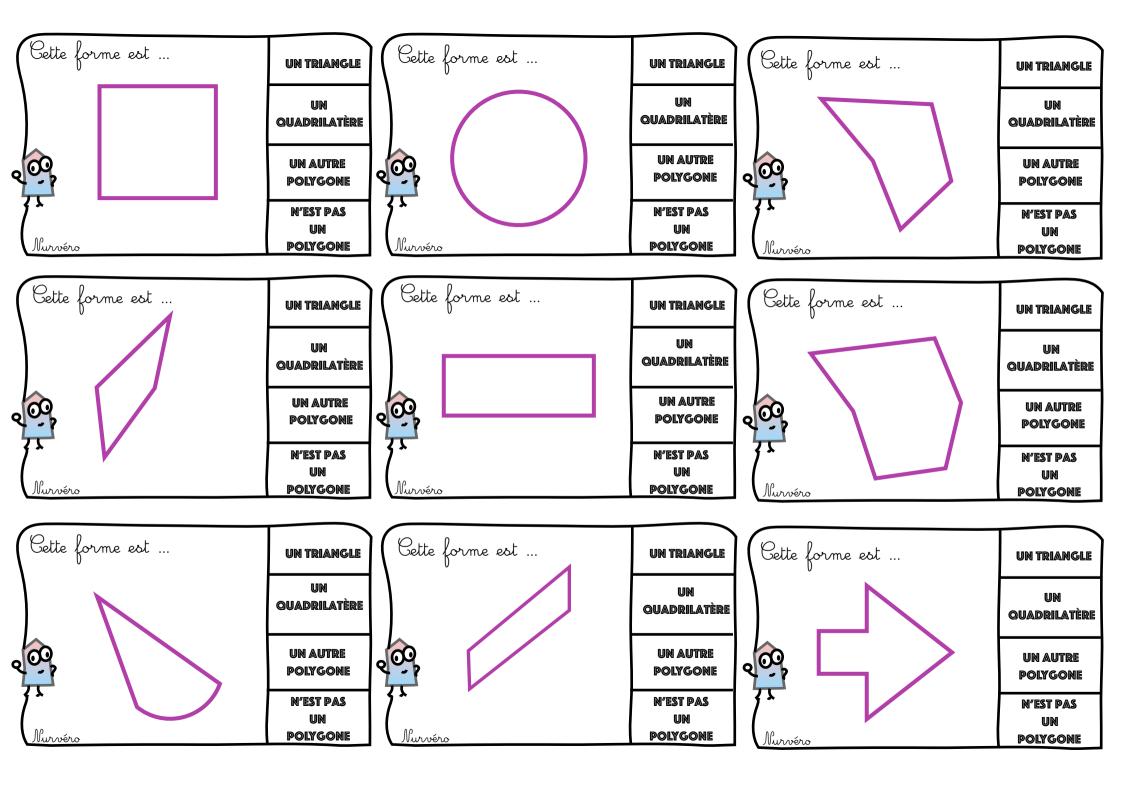
Figures géométriques issues du jeu quadri-famille de la classe de Jenny : https://www.laclassedejenny.fr/jeu-quadri-familles-a92819789

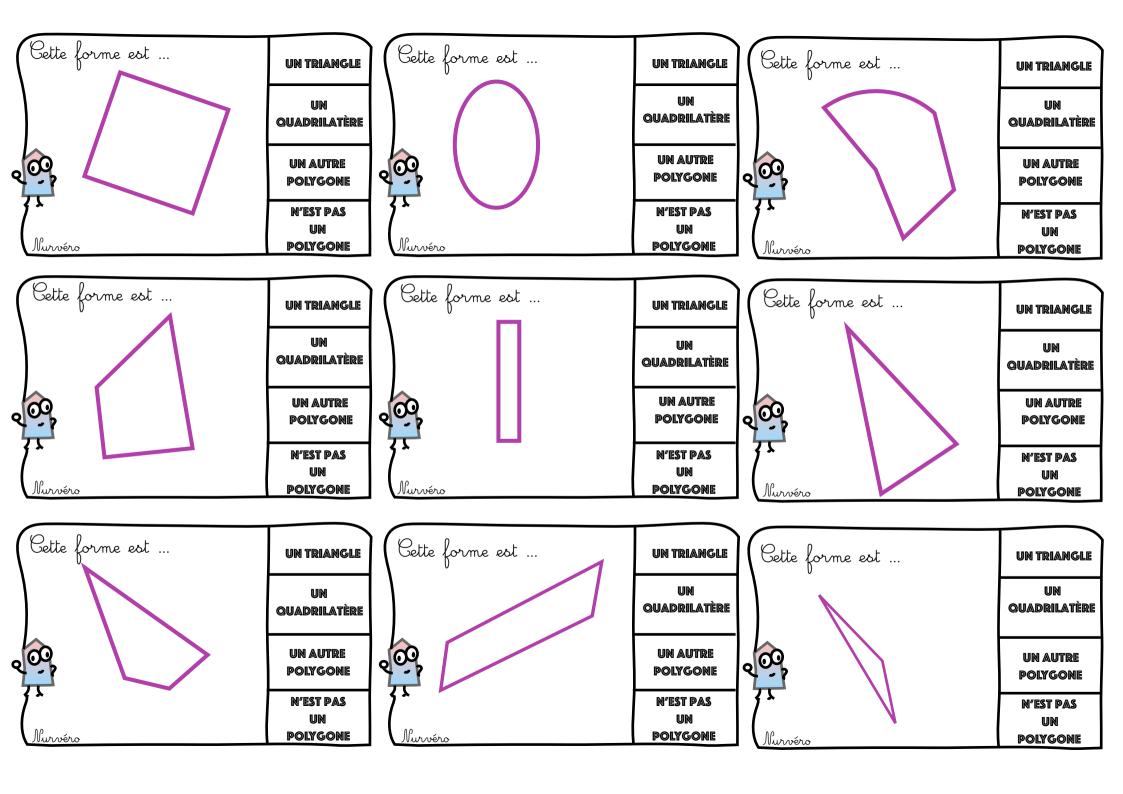


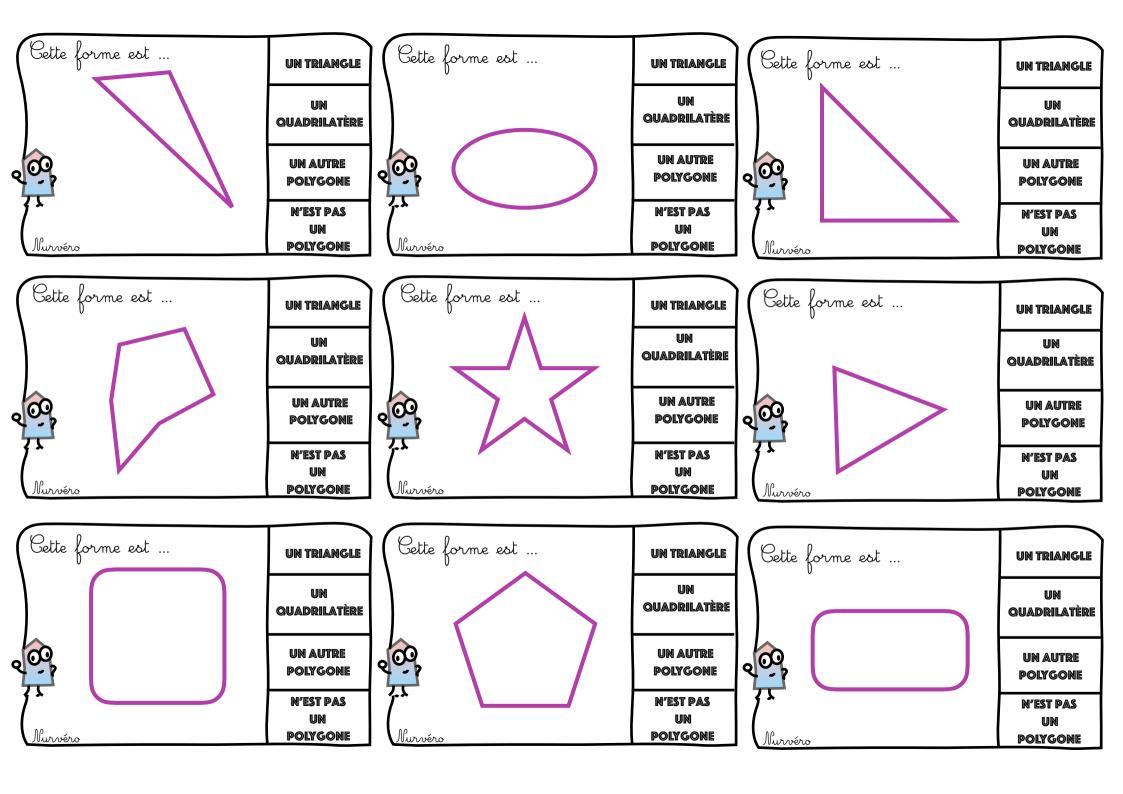
Figures géométriques issues du jeu quadri-famille de la classe de Jenny : https://www.laclassedejenny.fr/jeu-quadri-familles-a92819789

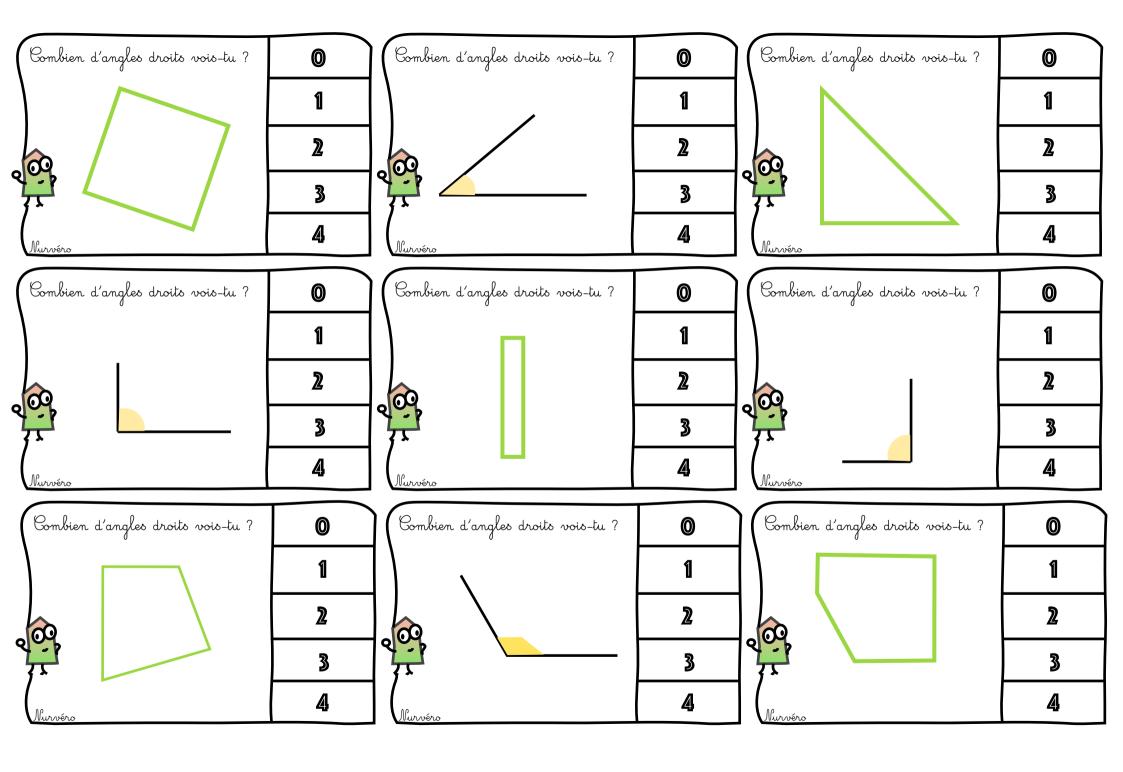


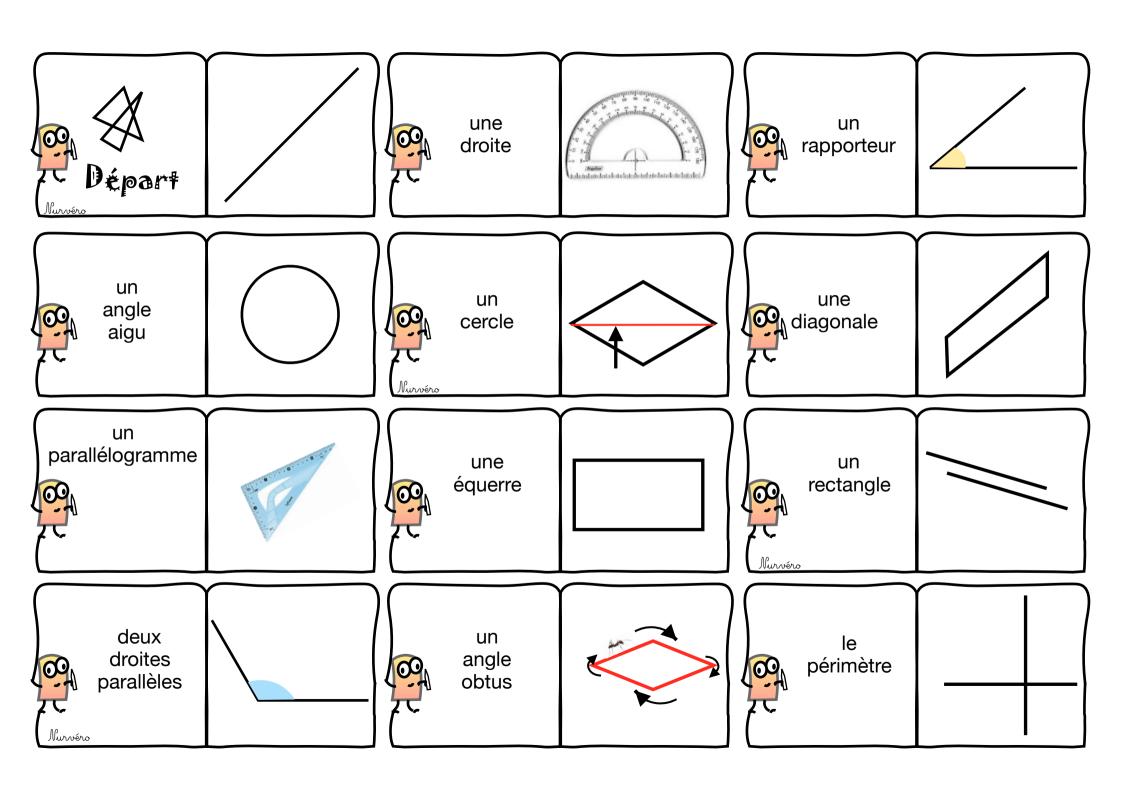


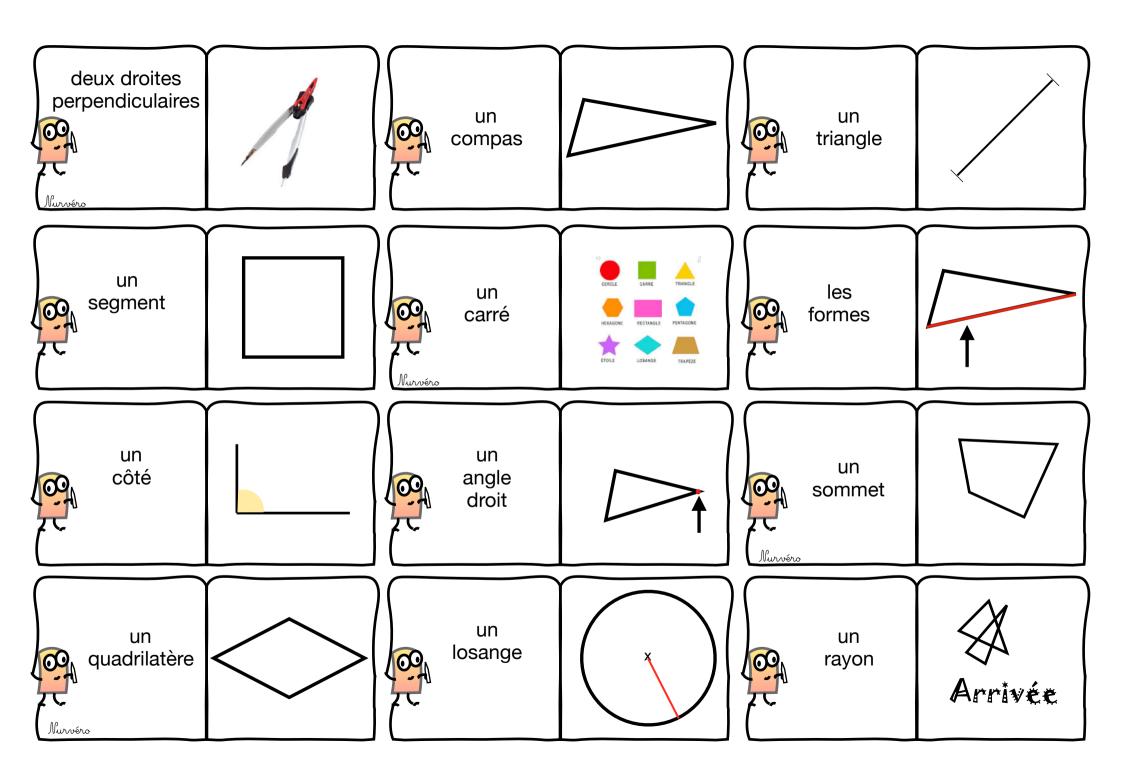


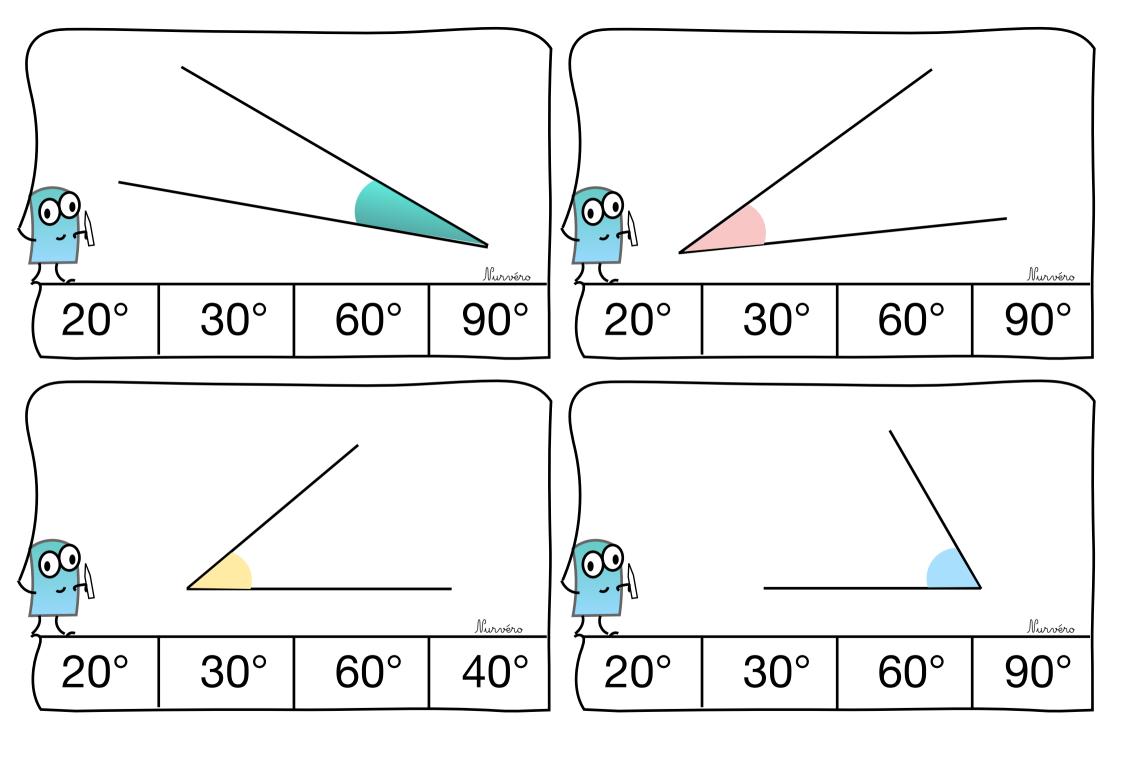


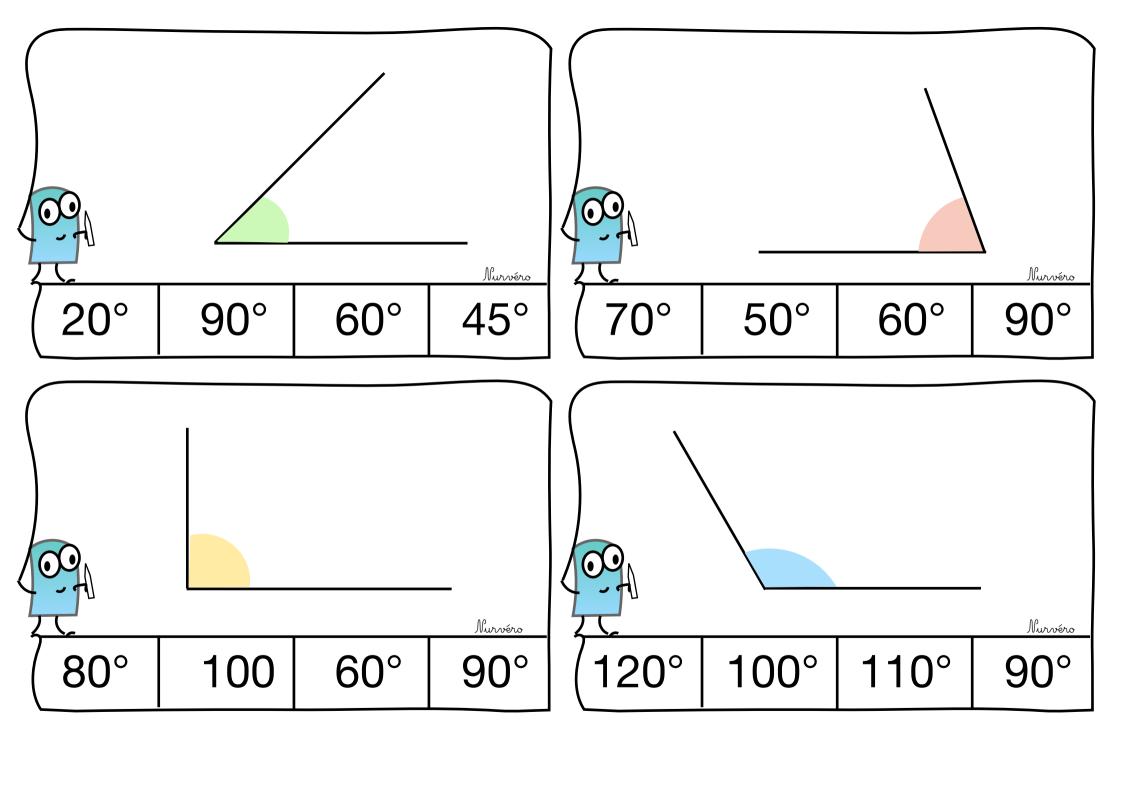


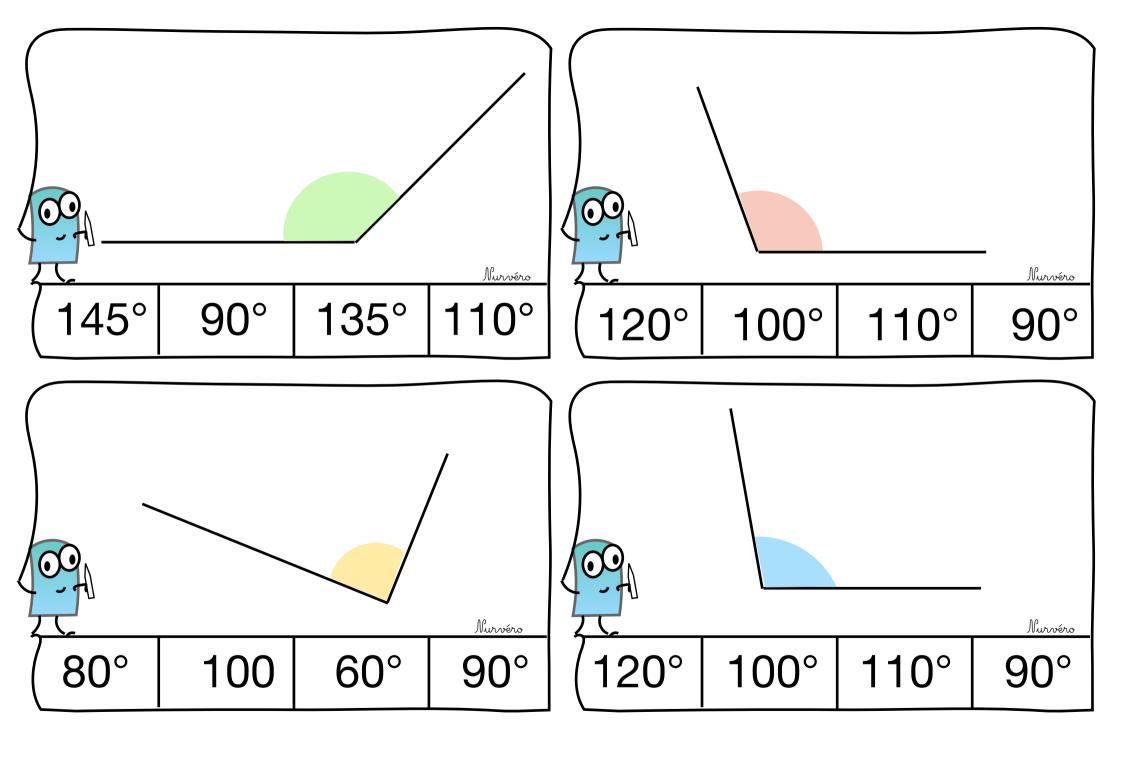




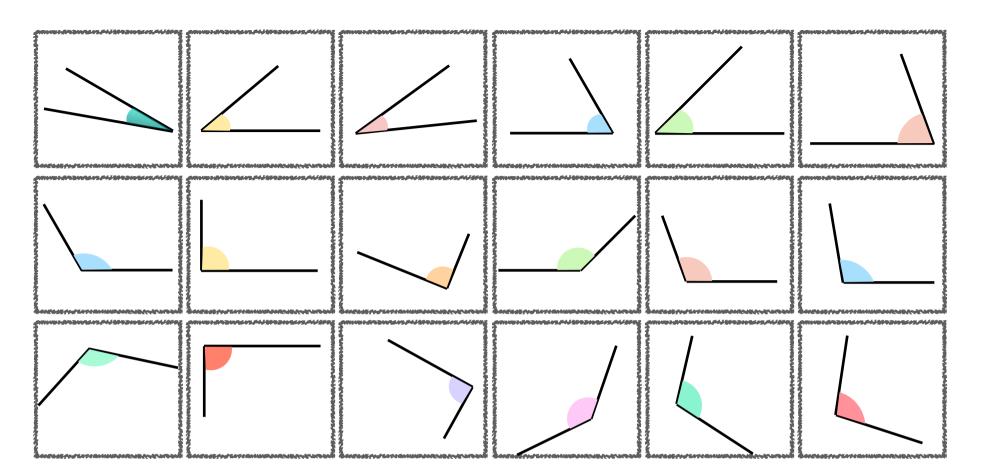


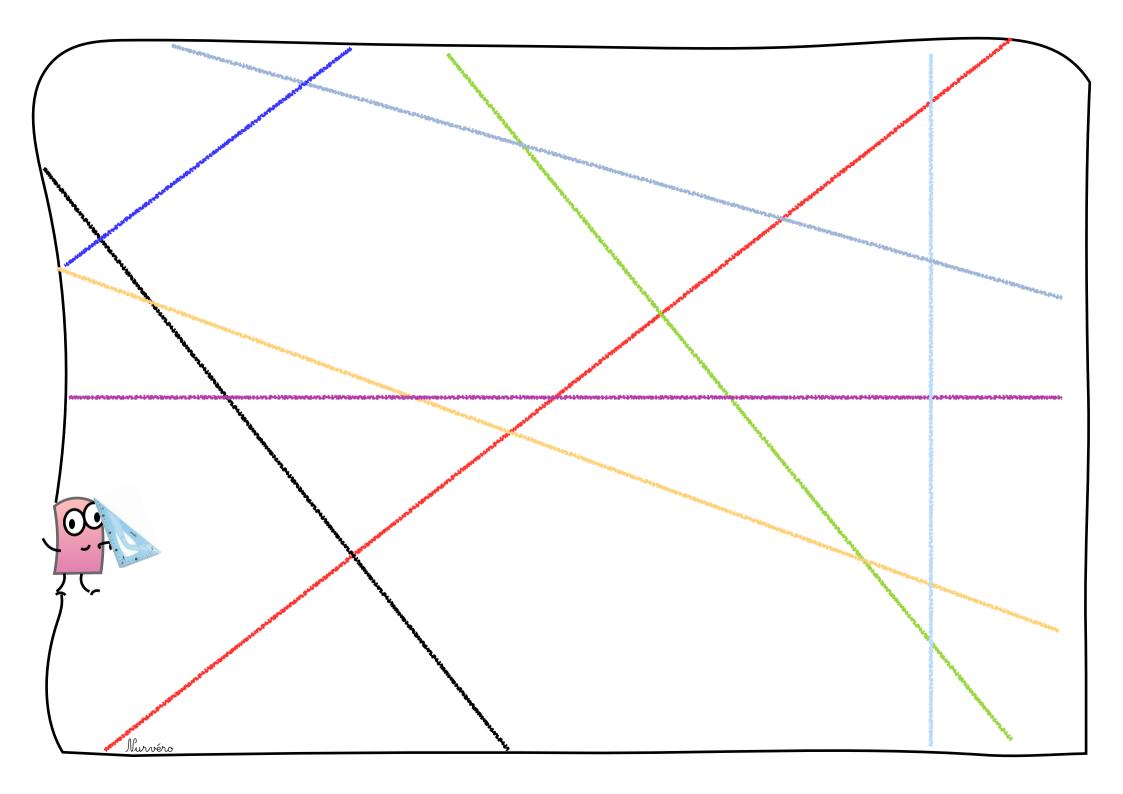


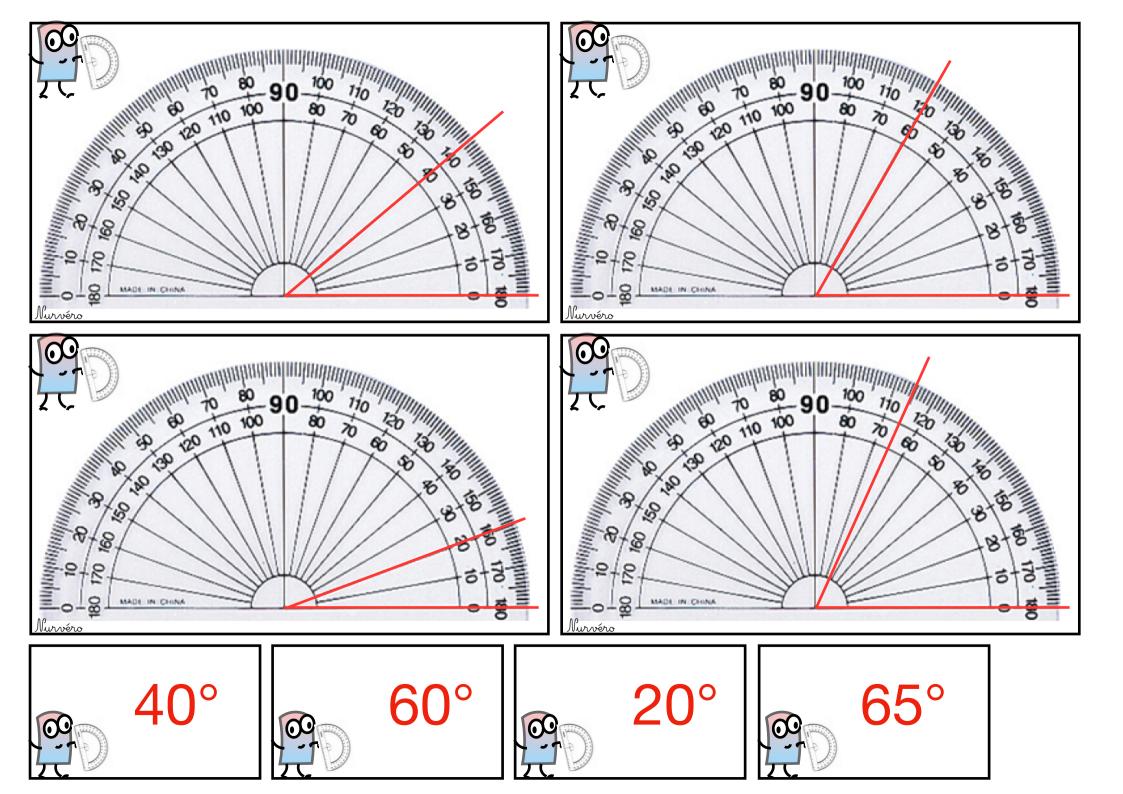


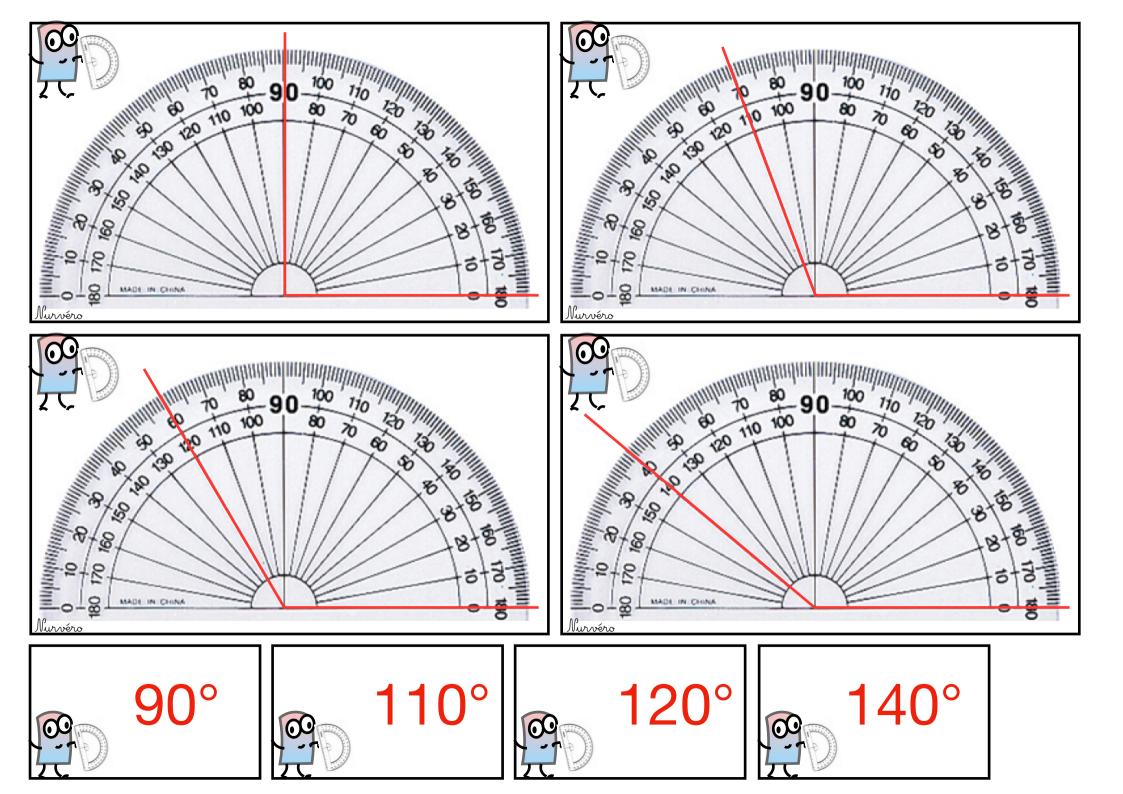


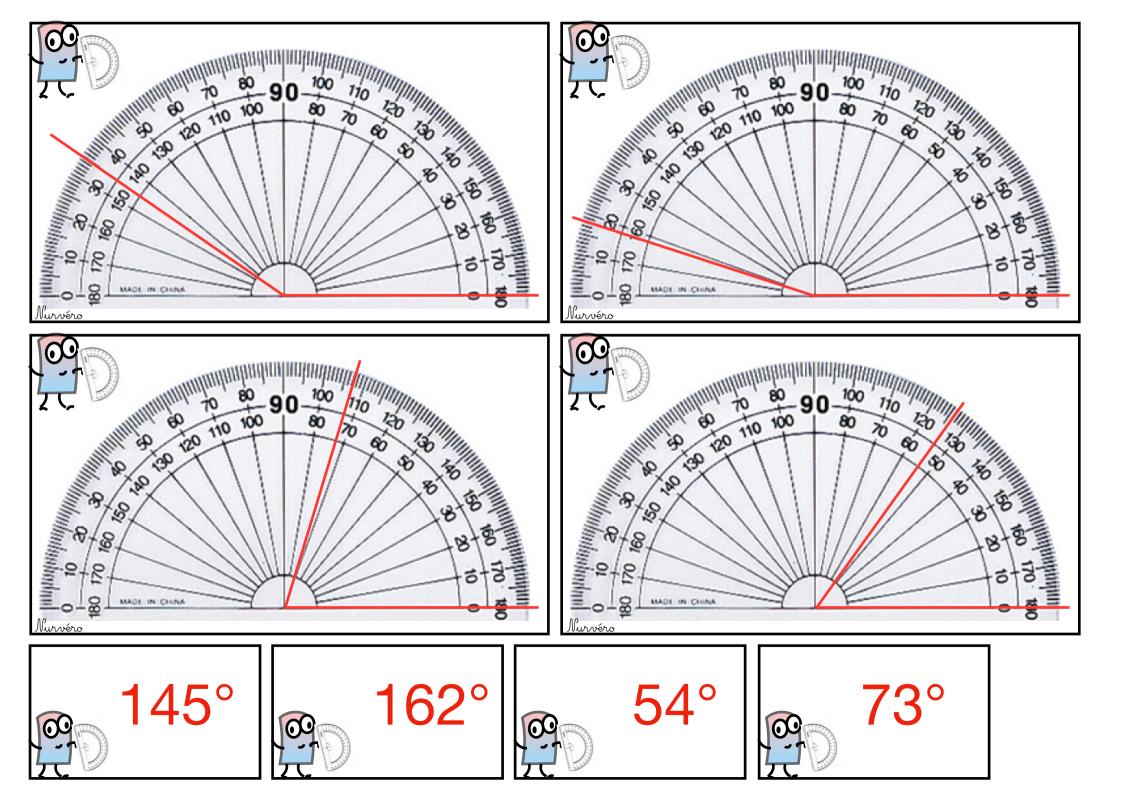
AIGU	DROIT	OBTUS
Nurvéro		

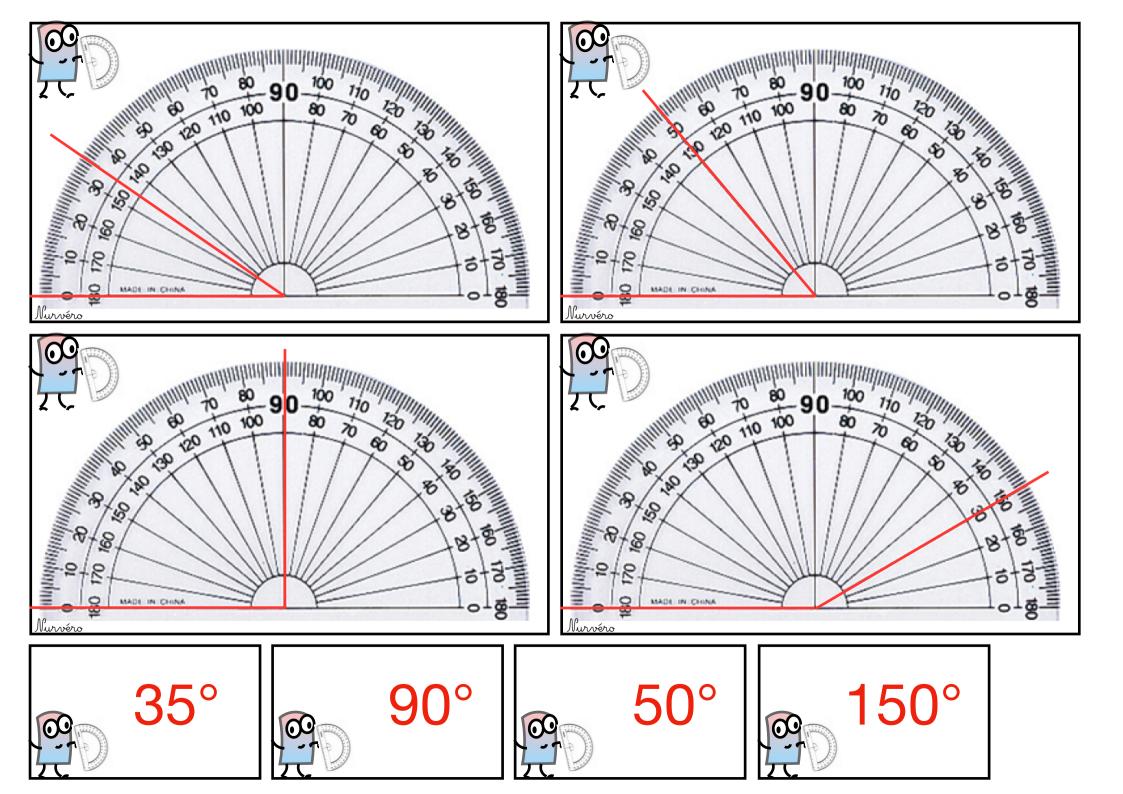














Programme de construction

Trace une droite (D).
Place un point A dessus.
Trace une droite (E) sécante à (D) en A.



Programme de construction

Trace une droite (D).
Place un point A dessus.
Place un point B hors de la droite.

Trace la droite (AB).



Programme de construction

Place trois points A, B et C sur ta feuille.

Trace une droite la droite (AB). Trace la droite (BC).



Programme de construction

Trace un segment [AB] de 4 cm. Place I son milieu.

Trace une droite (D) passant pat I.





Programme de construction

Place trois points A, B et C sur ta feuille.

Trace le triangle ABC.



Programme de construction

Trace une droite (D) et place deux points A et B sur cette droite. Trace une droite (E) passant par A qui fait un angle de 30 degré avec (AB).





Programme de construction

Trace une droite (D).

Trace la droite (E) perpendiculaire à (D).

Elles se coupent en A



Programme de construction

Trace une droite (D).
Place un point A dessus.
Place un point B hors de la droite.

Trace la perpendiculaire à (D) passant par B.



Programme de construction

Trace deux droites perpendiculaire en A. Trace un triangle rectangle A.



Programme de construction

Trace un cercle (C) de rayon 6 Cm.



Programme de construction

Trace un segment [AB] de 8 cm. Place I son milieu.

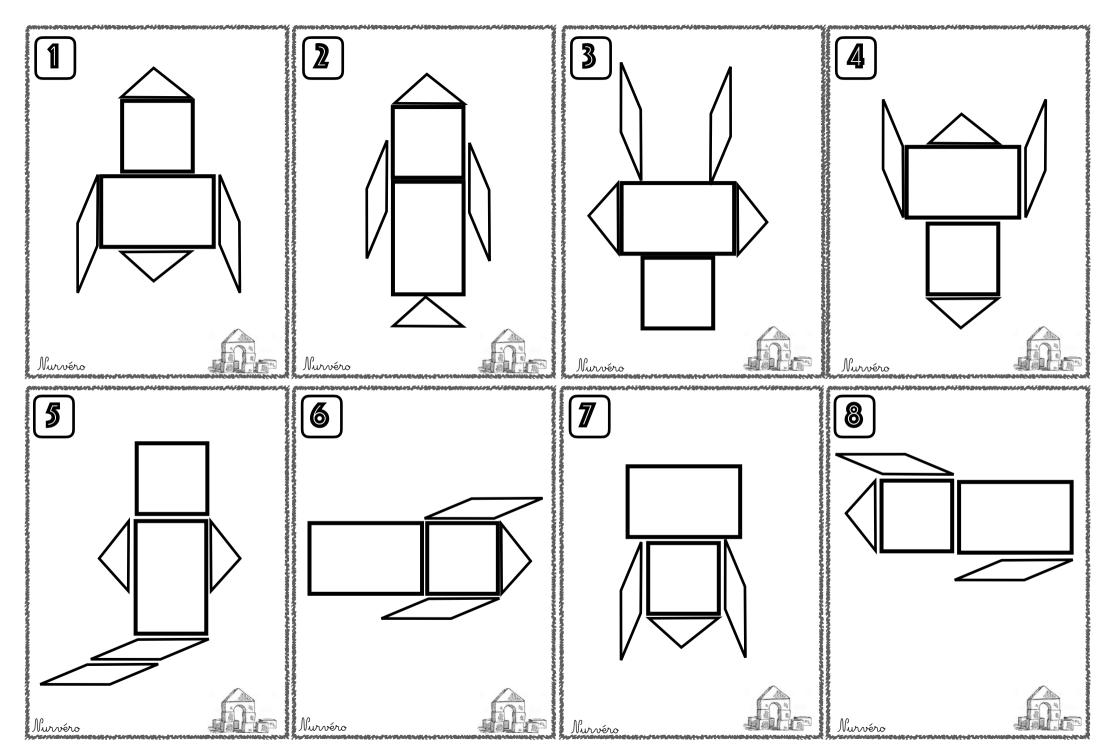
Trace un cercle de centre I, passant par A



Programme de construction

Trace un cercle (C) de diamètre 8 cm.





Remise en forme d'un jeu- source inconnue. / en binôme faire verbaliser pour obtenir des dispositions

NOMS

Rectangle Losange Triangle Parallélogramme **Pointe** Côté



Installer Disposer Superposer **Ajouter** Tourner Mettre

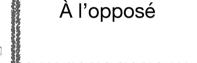


Dans un premier temps

Ensuite **Alors** Puis **Enfin**



À gauche À droite Vers la gauche Vers la droite Contre Sur Sous Au dessus Au dessous





NOMS

Rectangle Losange Triangle Parallélogramme **Pointe** Côté



Installer Disposer Superposer **Ajouter** Tourner Mettre



Dans un premier temps

Ensuite Alors Puis **Enfin**



INDICATEURS SPATIAUX

À gauche À droite Vers la gauche Vers la droite Contre Sur Sous Au dessus Au dessous À l'opposé





