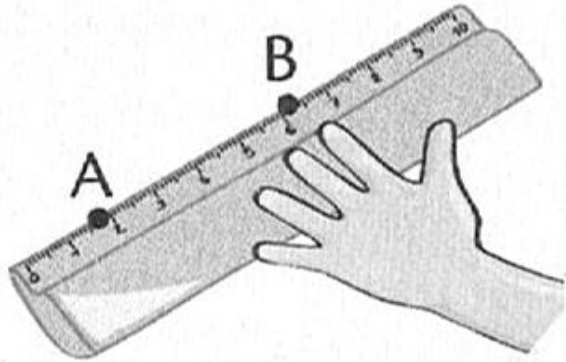
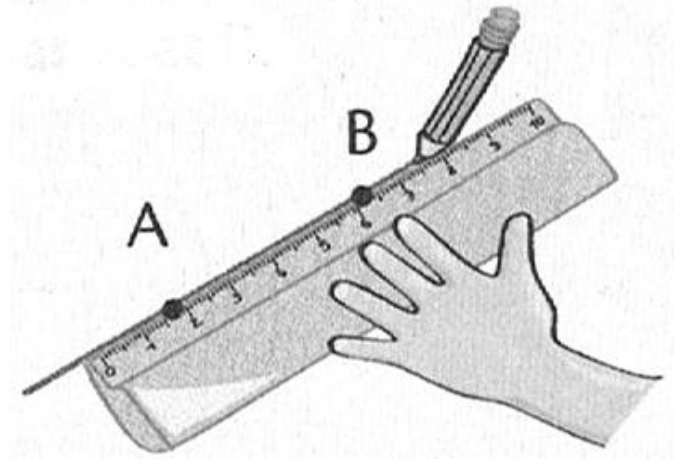


# Tracer avec la règle

Pour tracer un trait qui passe par les points A et B, j'utilise ma règle.



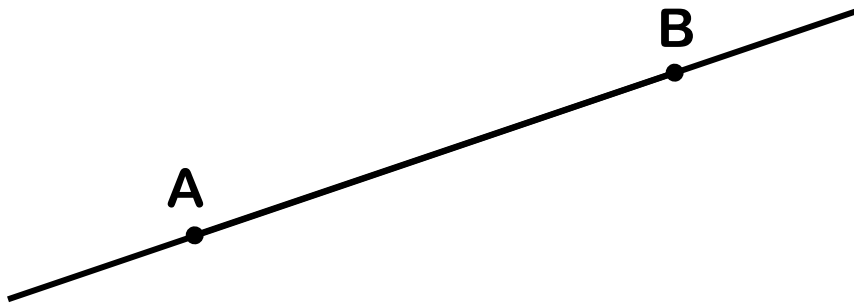
1. Je place ma règle légèrement sous les points A et B.



2. Je tiens bien ma règle avec une main. Avec l'autre main je tire le trait sans trembler.

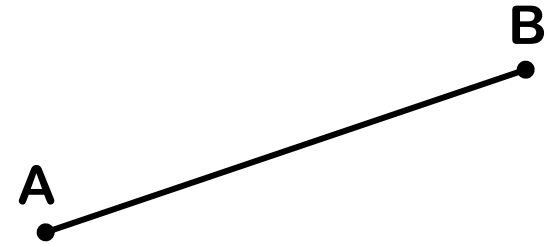
# Droite et segment

une droite



C'est un trait qui passe par deux points.

un segment

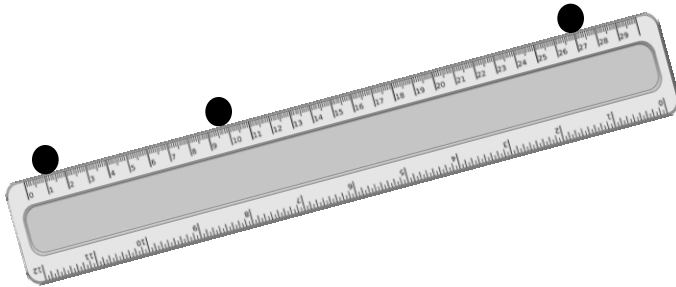


C'est la partie de la droite qui est délimitée par deux points.

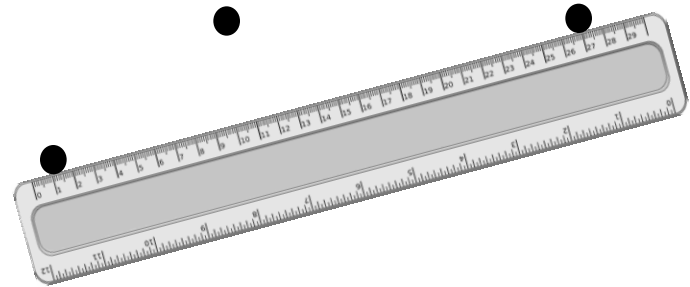
# Points alignés

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

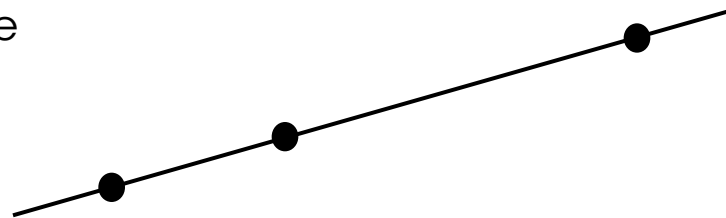
Si tous les points sont le long de la règle, alors les points sont **alignés**.



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



Des points situés sur une même droite sont **alignés**.

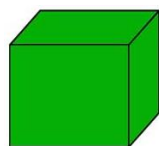


# Se repérer dans l'espace

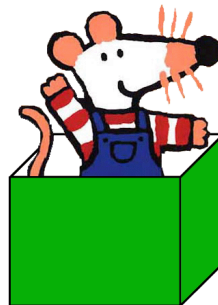
Tous ces mots permettent d'indiquer la position de Mimi par rapport au cube.



sur  
sur



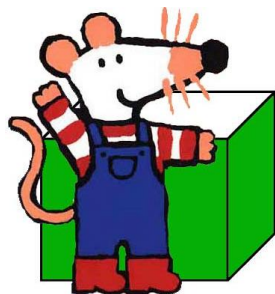
sous  
sous



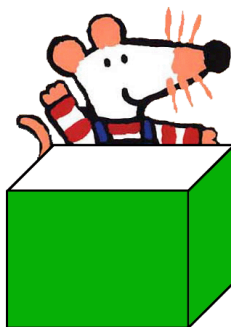
dans  
dans



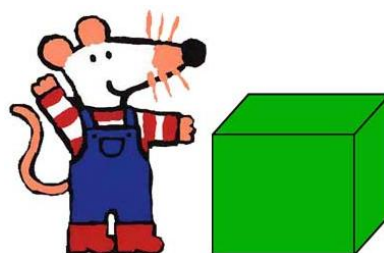
entre  
entre



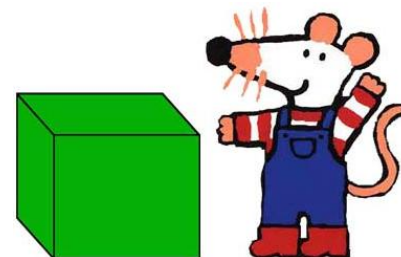
devant  
devant



derrière  
derrière



à droite  
à droite



à gauche  
à gauche

# Se repérer sur un quadrillage [1]

Pour me repérer sur un quadrillage, je regarde où se croisent la **ligne** et la **colonne**. Je peux **coder** la **case** avec une lettre et un nombre.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

C'est la colonne B.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

C'est la ligne 3.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					

C'est la case (B ; 3).

	A	B	C	D	E
1					
2		♥			
3				★	
4					

Le ♥ est dans la case (B ; 2).

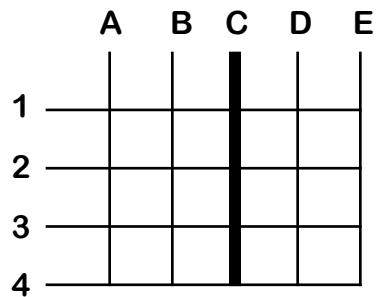
L'★ est dans la case (..... ; .....).

Place le ○ dans la case (C ; 4).

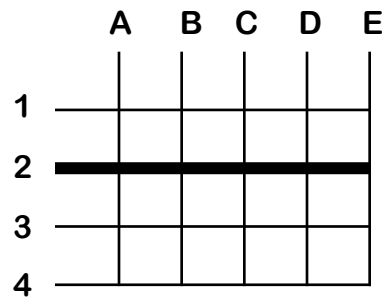
# Se repérer sur un quadrillage [2]

Un **nœud** est le croisement de deux lignes.

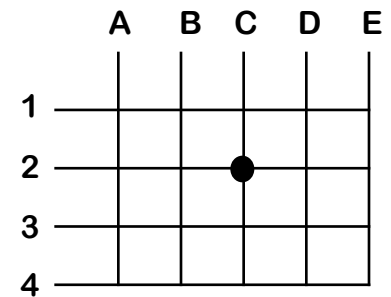
Je peux également **coder** un nœud avec une lettre et un nombre.



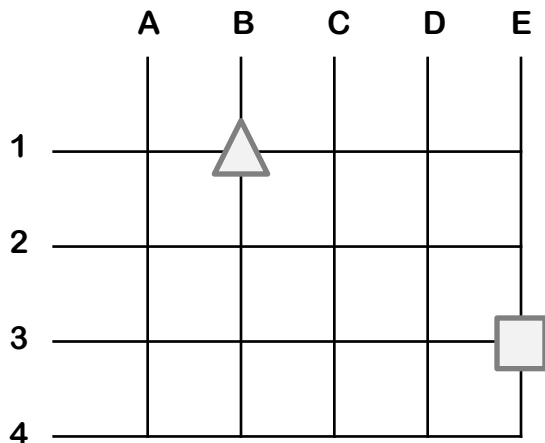
C'est la ligne verticale C.




C'est la ligne horizontale 2.



C'est le nœud (C ; 2).



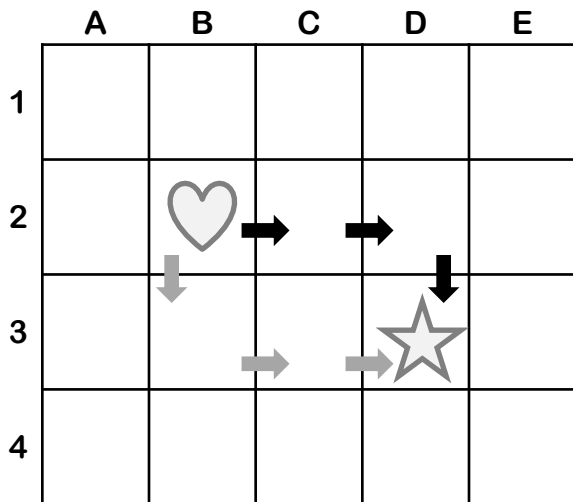
Le  est sur le nœud (B ; 1).

Le  est sur le nœud (..... ; .....).

Place le  sur le nœud (A ; 4).

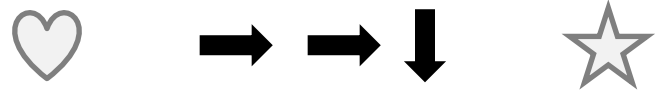
# Se déplacer sur un quadrillage

Je peux **me déplacer sur un quadrillage** pour aller d'une case à une autre, ou d'un nœud à un autre.



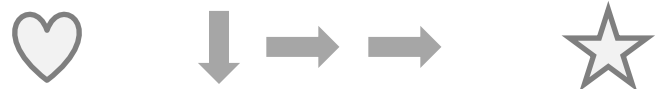
Pour aller du ♥ à l'★, je peux suivre différents parcours :

Parcours 1 :



2 cases vers la droite,  
1 case vers le bas

Parcours 2 :

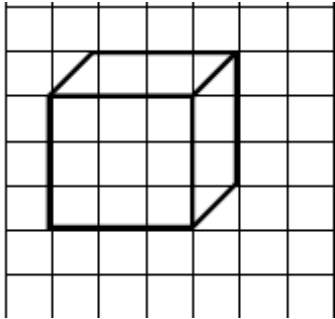


1 case vers le bas,  
2 cases vers la droite

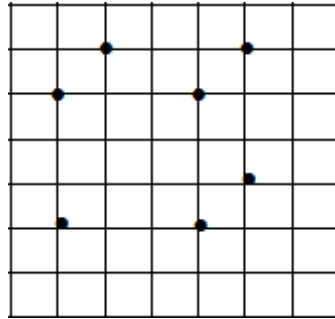
# Reproduire sur quadrillage

Pour reproduire une figure sur quadrillage :

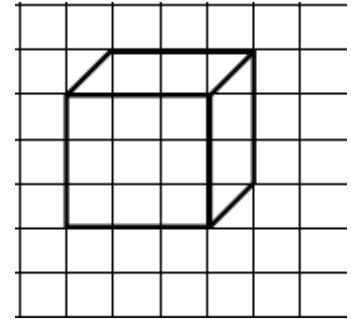
1. J'observe la figure.



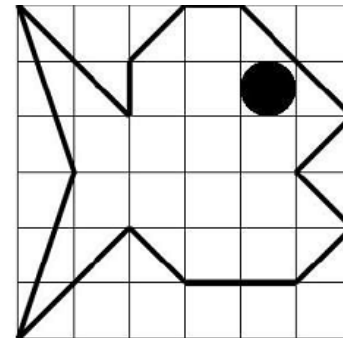
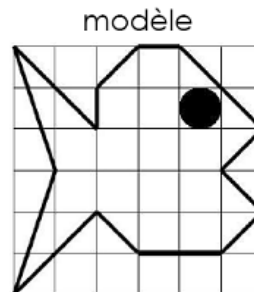
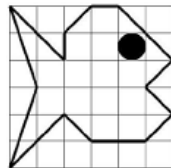
2. Je place les points-repères en me déplaçant sur le quadrillage.



3. Je relie les points à la règle.



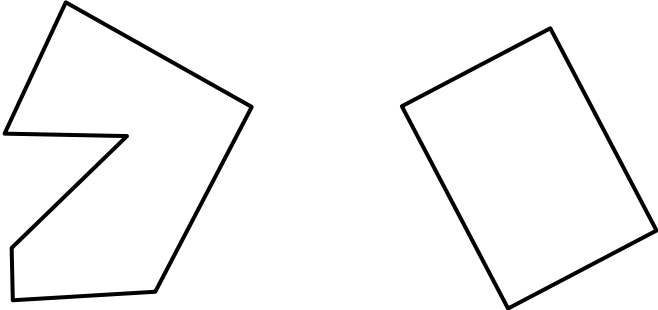
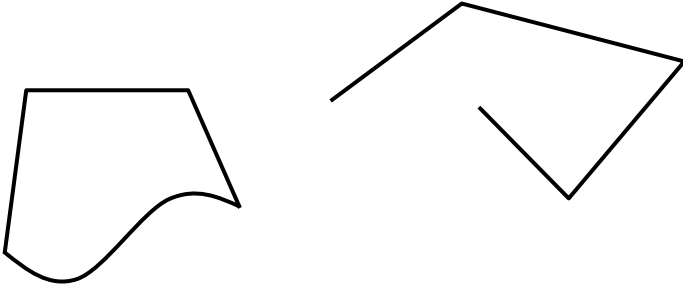
On peut réduire ou agrandir un dessin.





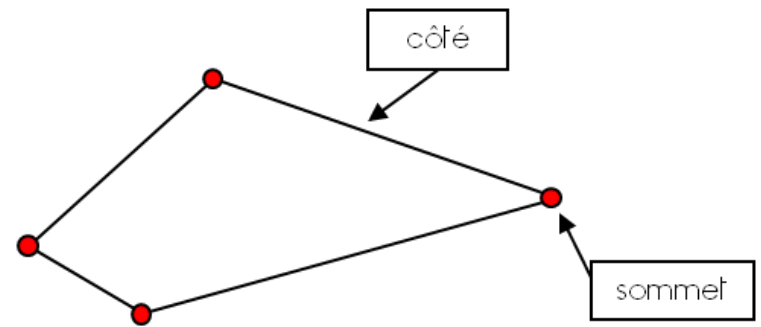
# Polygone ou non ?

Un **polygone** est une figure fermée que l'on peut tracer à la règle.

polygones	<u>non</u> polygones
	

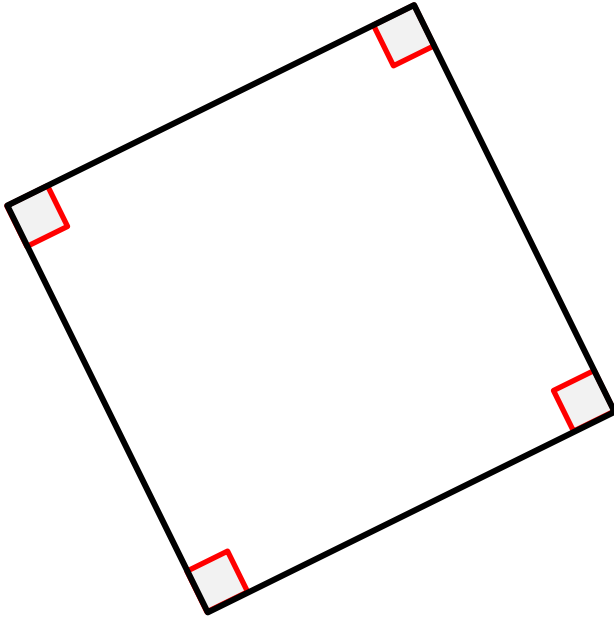


Un polygone a des **côtés**  
et des **sommets**.



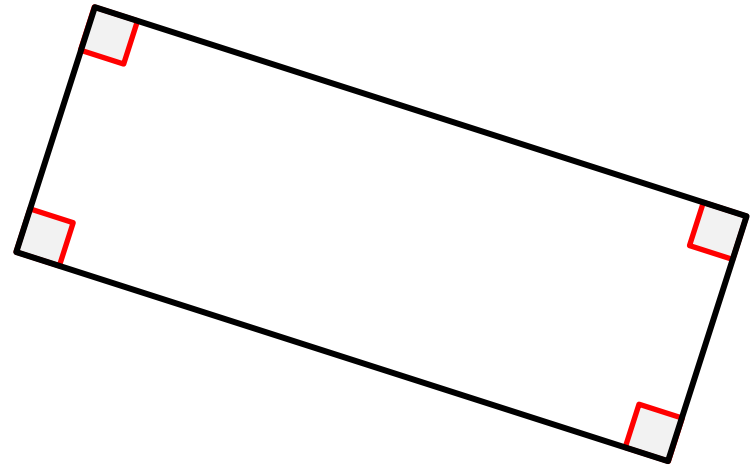
# Le carré et le rectangle

Le carré et le rectangle ont quatre côtés : ce sont des quadrilatères.



Le **carré** a :

- 4 angles droits
- 4 côtés de même longueur

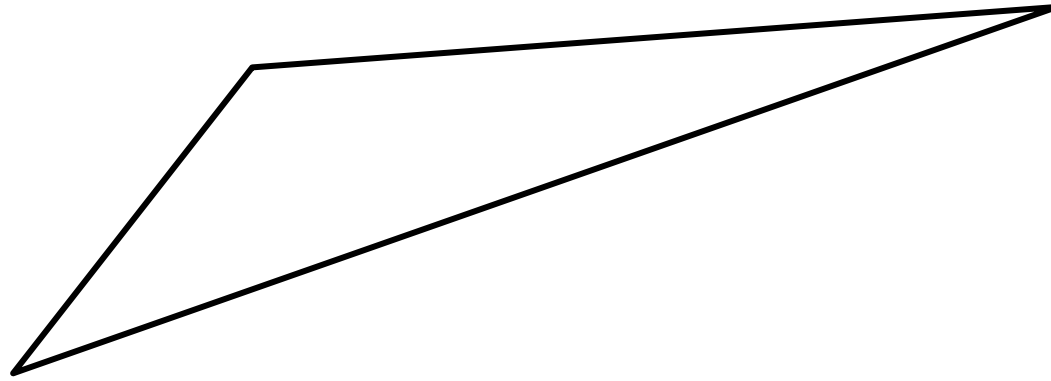


Le **rectangle** a :

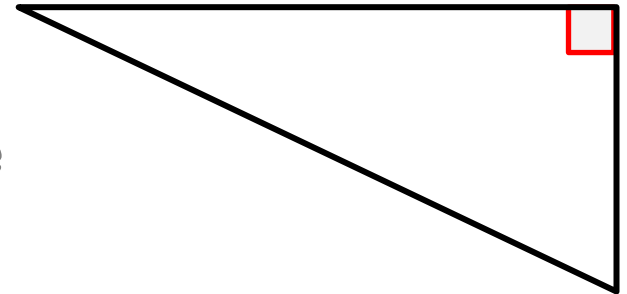
- 4 angles droits
- Ses côtés opposés de même longueur

# Le triangle

Une figure qui a trois côtés est un triangle.

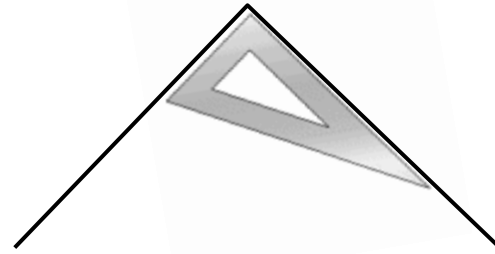
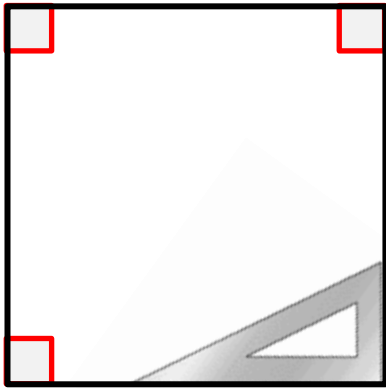



On appelle **triangle rectangle**  
un triangle qui a un angle droit.



# L'angle droit

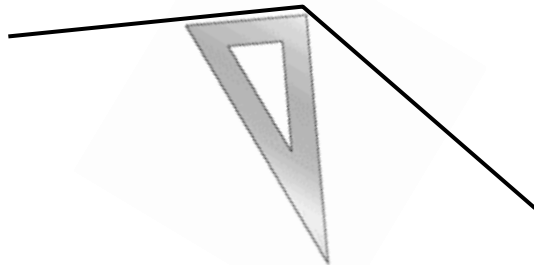
Pour vérifier si un angle est **droit**, on utilise une équerre.



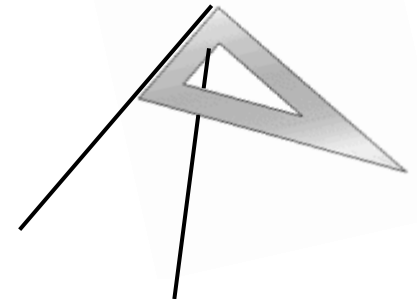
Pour indiquer qu'un angle est droit, on dessine ce petit symbole : 



Certains angles sont **plus grands** que l'angle droit :

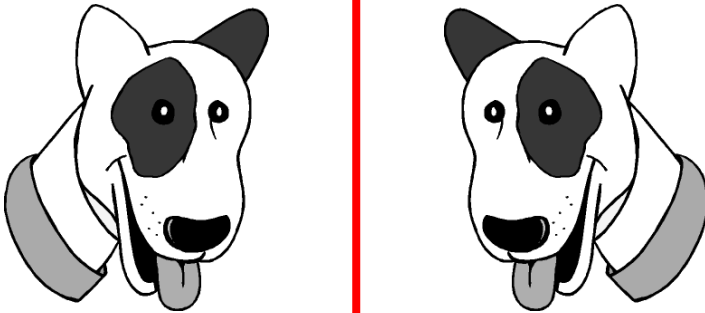
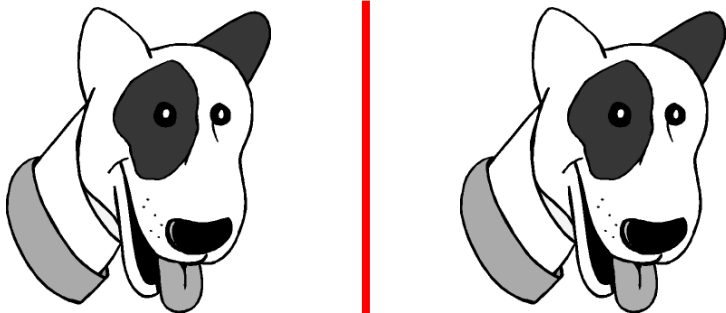


Certains angles sont **plus petits** que l'angle droit :

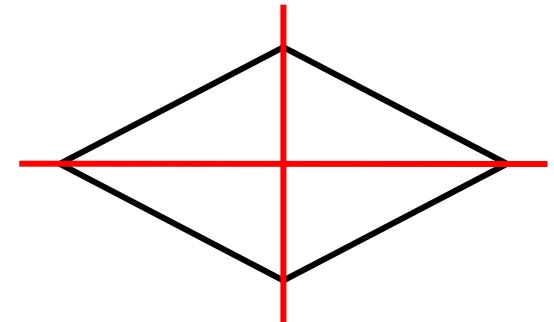
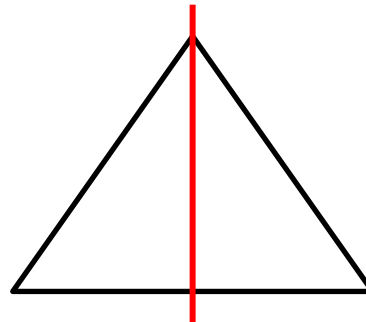


# La symétrie

Pour savoir si deux dessins sont symétriques, je peux plier le long de l'axe.  
Si les dessins se superposent exactement, alors ils sont **symétriques**.

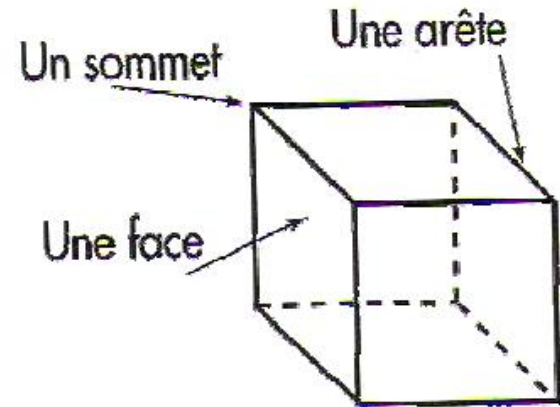
symétriques	<u>non</u> symétriques
	

Certaines figures ont un ou plusieurs  
**axes de symétrie.**

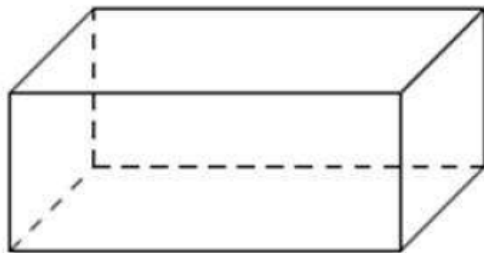


# Les solides droits

Un solide droit a des **arêtes**,  
des **sommets** et des **faces**.

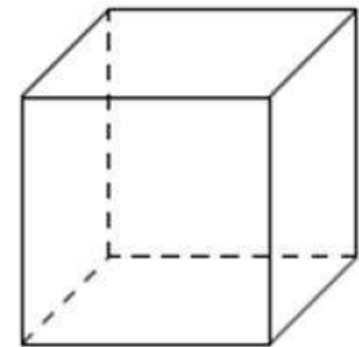


Les faces d'un pavé sont  
des rectangles ou des carrés.



pavé

Les faces d'un cube  
sont toutes des carrés.



cube