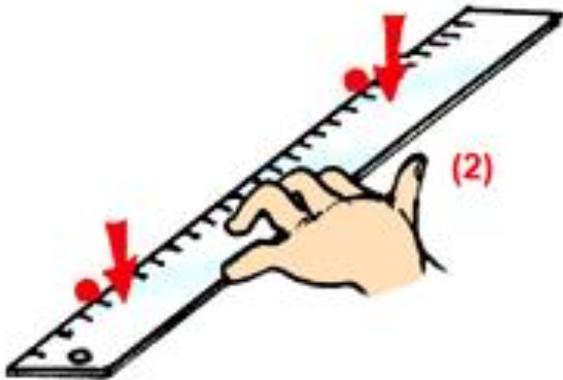


Tracer avec la règle

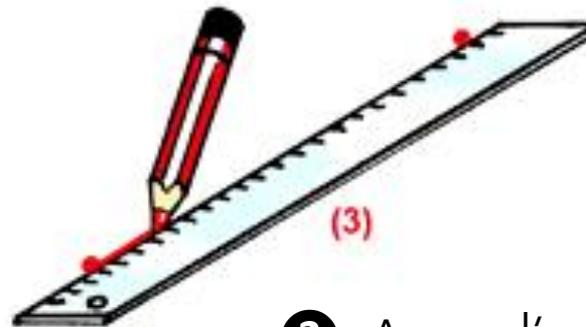
Pour tracer un trait qui relie deux points, j'utilise ma règle.



1 Je place ma règle légèrement sous les points que je veux relier.



2 Je tiens bien ma règle au milieu en appuyant avec une main.

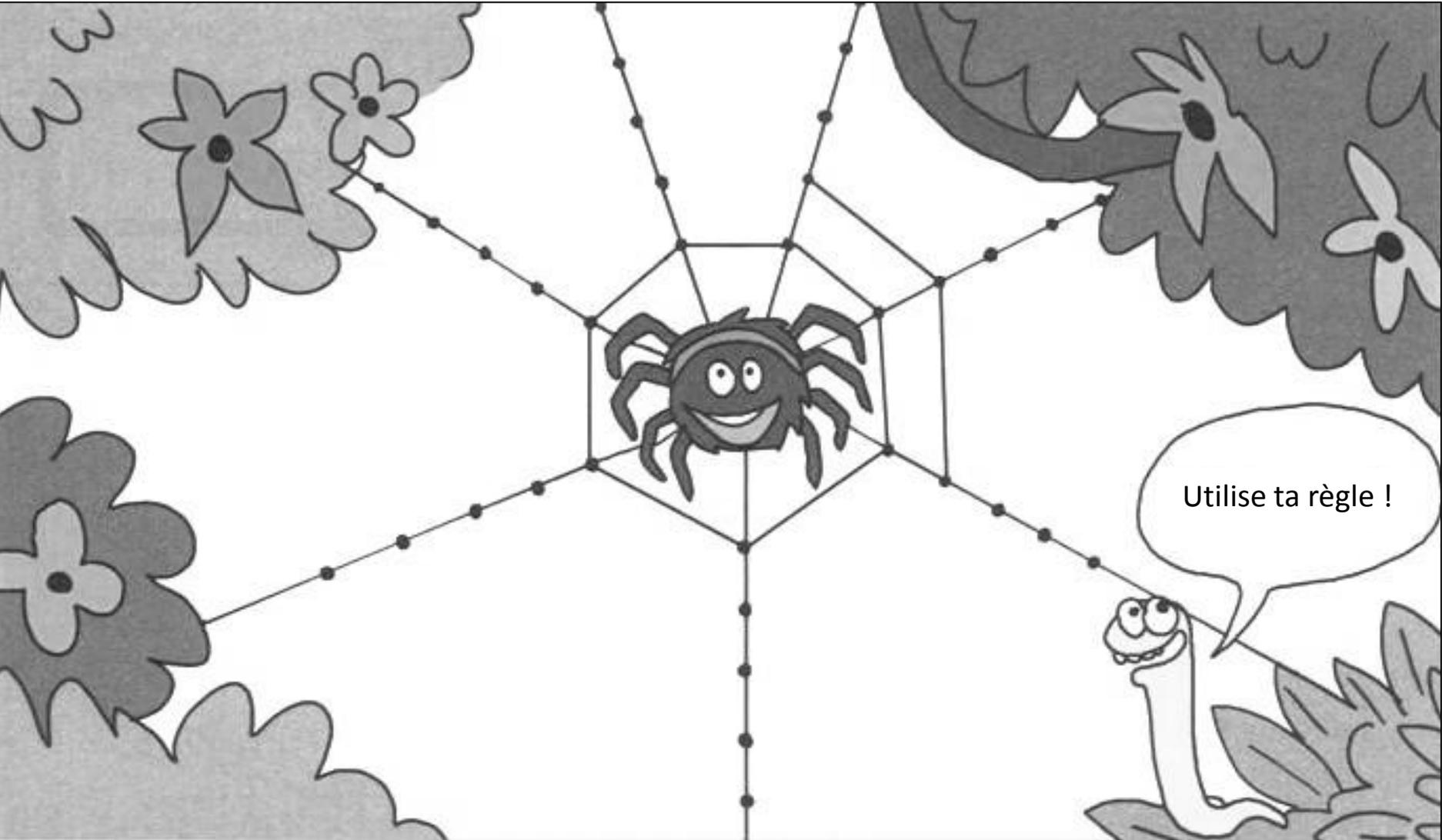


3 Avec l'autre main je tire le trait sans trembler d'un point à l'autre. Je ne dépasse pas.

As-tu bien compris ?



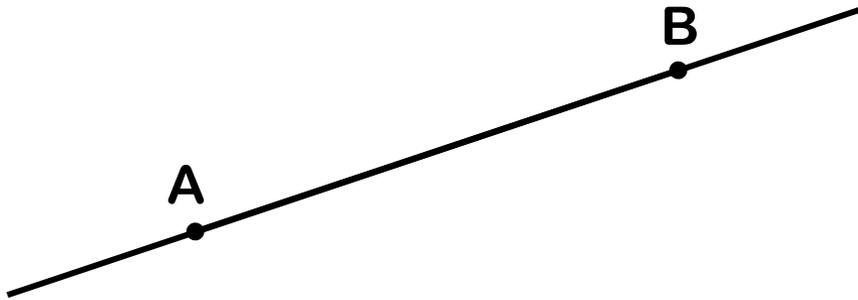
Relie les points pour terminer la toile de l'araignée.



Utilise ta règle !

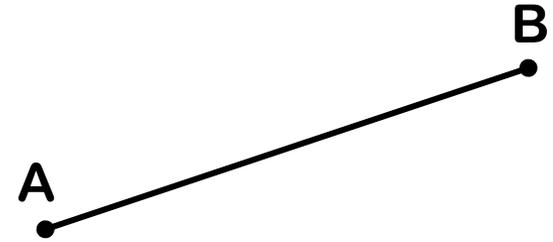
Droite et segment

une droite



C'est un trait qui passe par deux points et qui va à l'infini.

un segment



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

As-tu bien compris ?



Trace :

- la droite (BF)
- le segment [CD]
- le segment [AE]

C
X

F
X

E
X

D
X

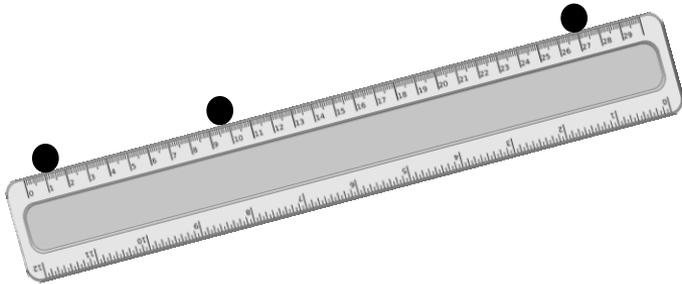
B
X

A
X

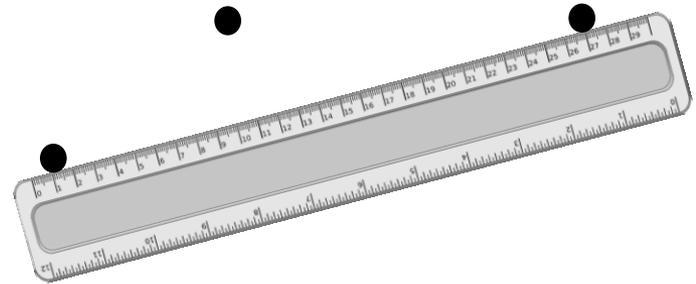
Points alignés

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

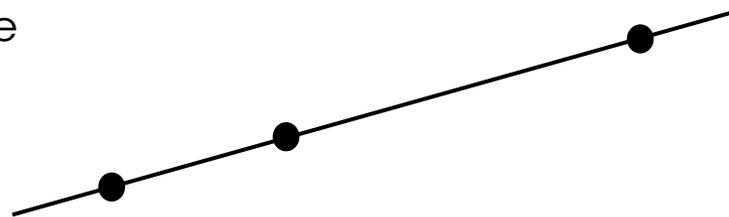
Si tous les points sont le long de la règle, alors les points sont **alignés**.



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



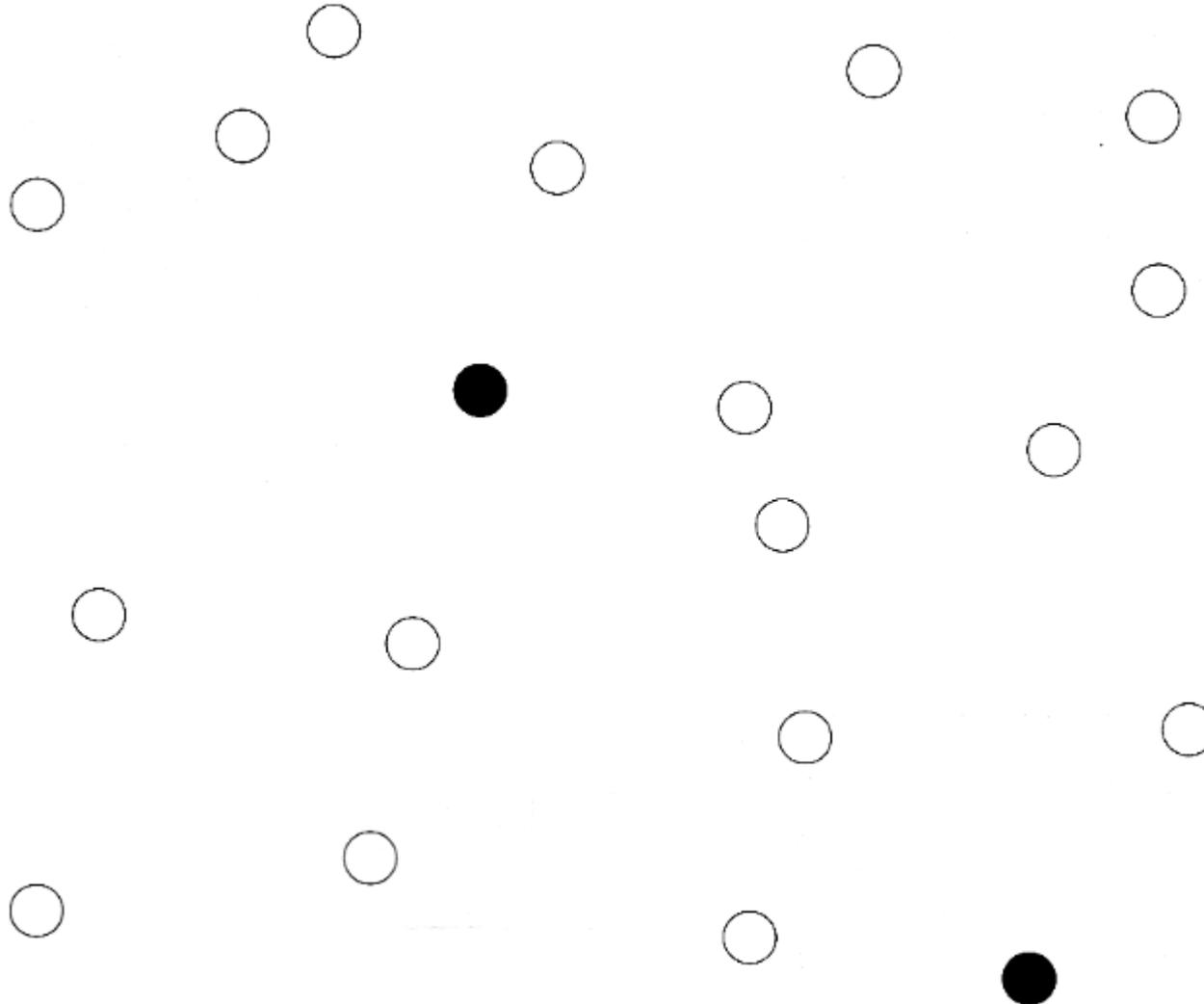
Des points situés sur une même droite sont **alignés**.



As-tu bien compris ?



Colorie en noir les jetons alignés avec les 2 jetons noirs.
Colorie en bleu 4 autres jetons alignés.

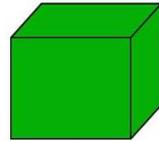


Se repérer dans l'espace

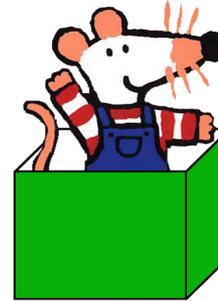
Tous ces mots permettent d'indiquer la position de Mimi par rapport au cube.



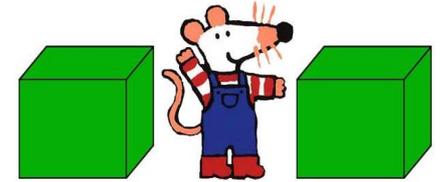
sur
sur



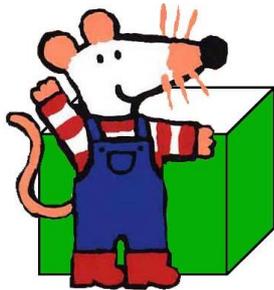
sous
sous



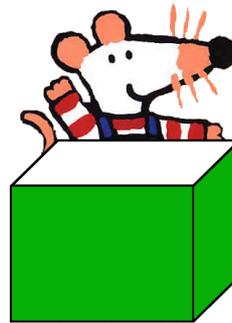
dans
dans



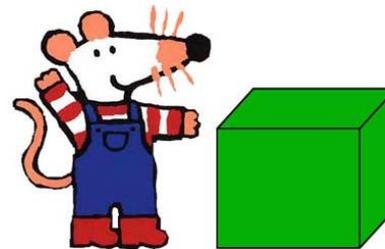
entre
entre



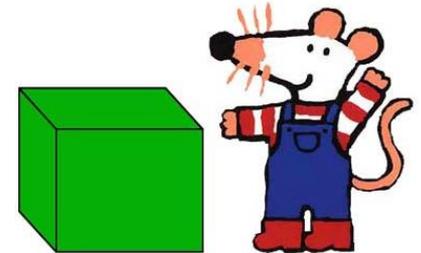
devant
devant



derrière
derrière



à gauche
à gauche



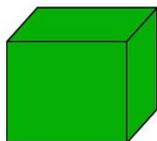
à droite
à droite

Se repérer dans l'espace

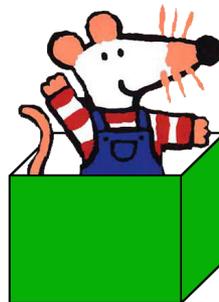
Tous ces mots permettent d'indiquer la position de Mimi par rapport au cube.



sur
sur



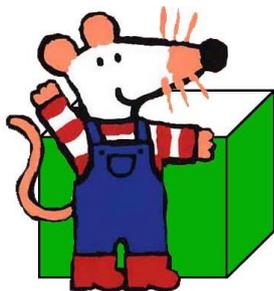
sous
sous



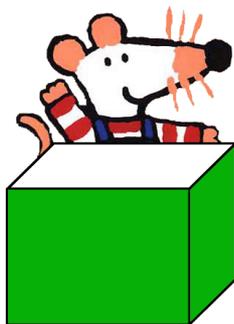
dans
dans



entre
entre



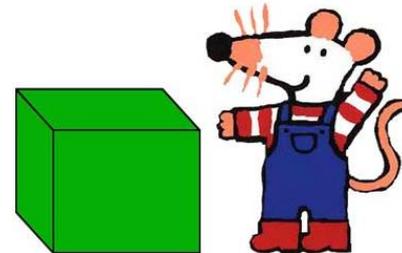
devant
devant



derrière
derrière



à droite
à droite



à gauche
à gauche

As-tu bien compris ?



Où est le chat ? Complète les phrases avec le bon mot.



Le chat est le lit.



Le chat est le lit.



Le chat est le lit.



Le chat est le lit.



Le chat est
le lit et la chaise.



Le chat est
l'oreiller.



Le chat est
de la lampe.



Le chat est
de la lampe.

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).

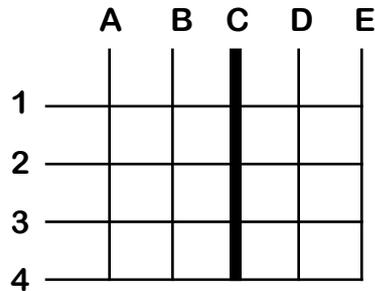
L'★ est dans la case (..... ;).

Place le ○ dans la case (C ; 4).

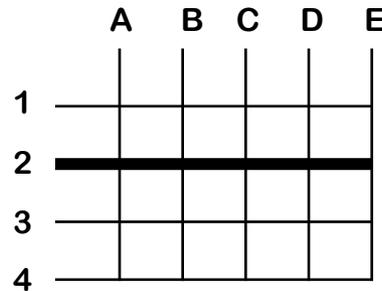
Se repérer sur un quadrillage [2]

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

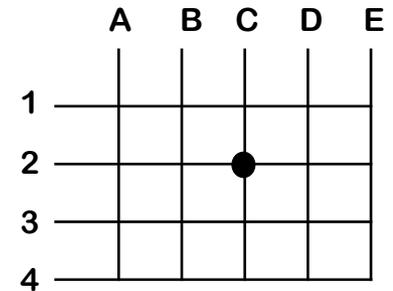
Je peux également **coder** un nœud avec une lettre et un nombre.



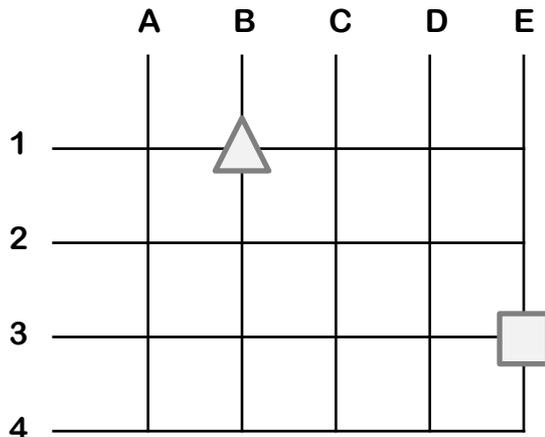
C'est la ligne verticale C.



C'est la ligne horizontale 2.



C'est le nœud (C ; 2).



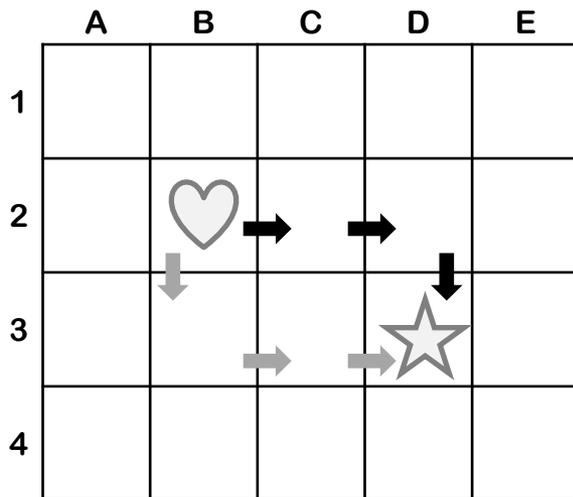
Le  est sur le nœud (B ; 1).

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

As-tu bien compris ?



Code le parcours.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2							♥	
3								
4		★						
5								
6								
7								

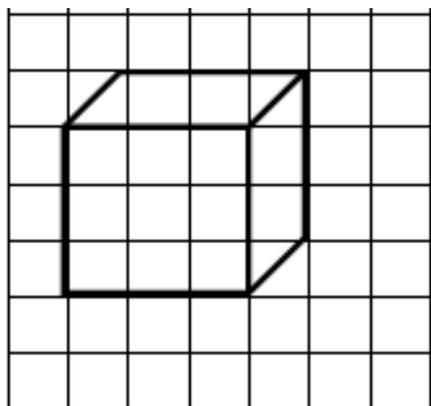
Parcours :

★ ♥

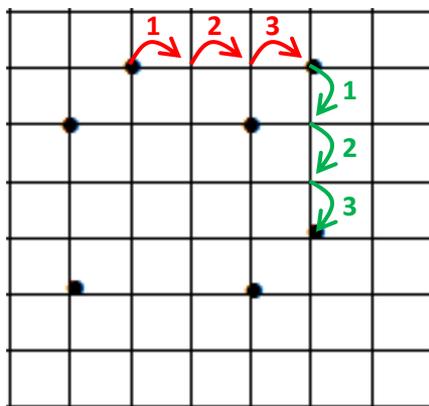
Reproduire sur quadrillage

Pour **reproduire une figure** sur quadrillage :

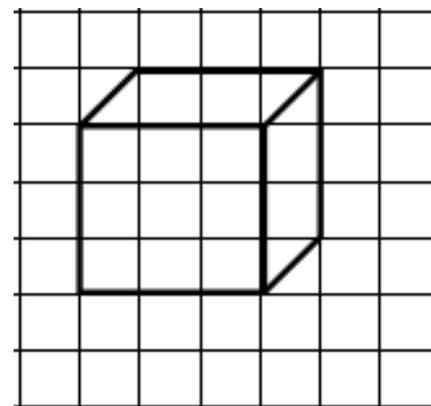
❶ J'observe la figure.



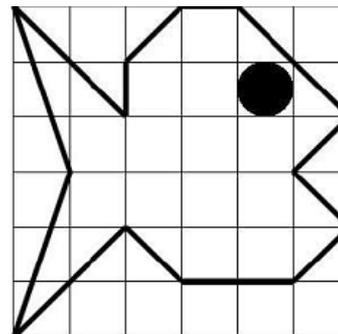
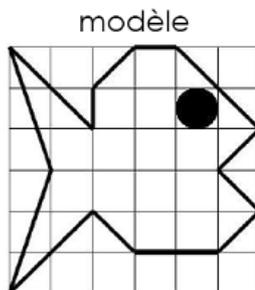
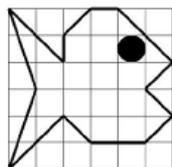
❷ Je place les points-repères en me déplaçant **horizontalement** ou **verticalement** sur le quadrillage.



❸ Je relie les points à la règle.



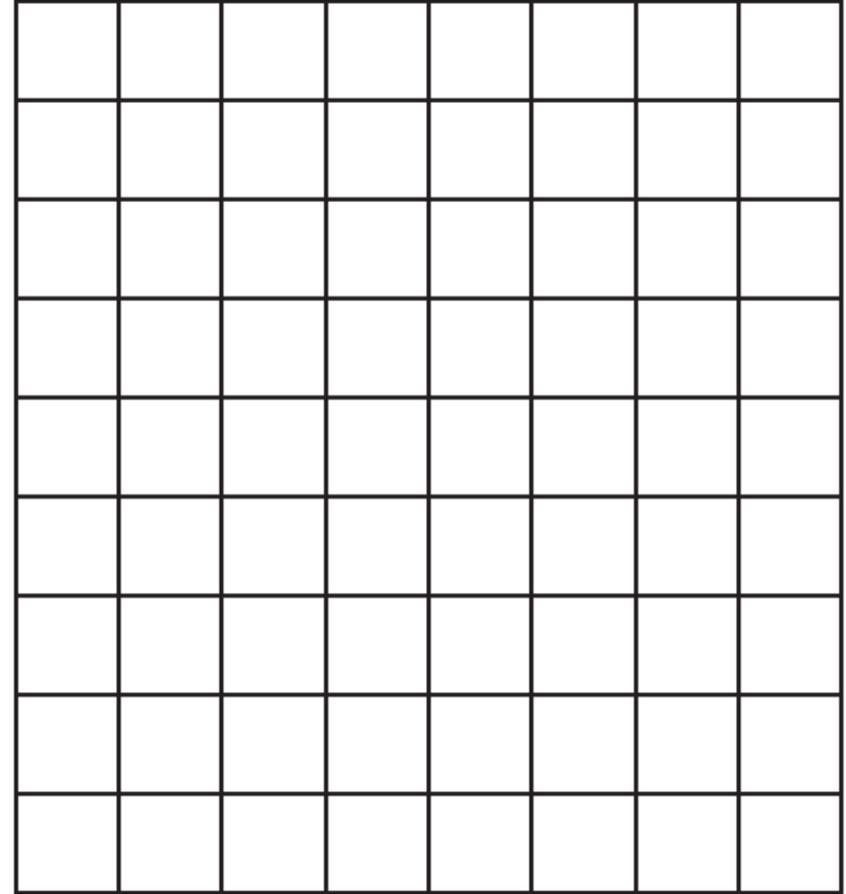
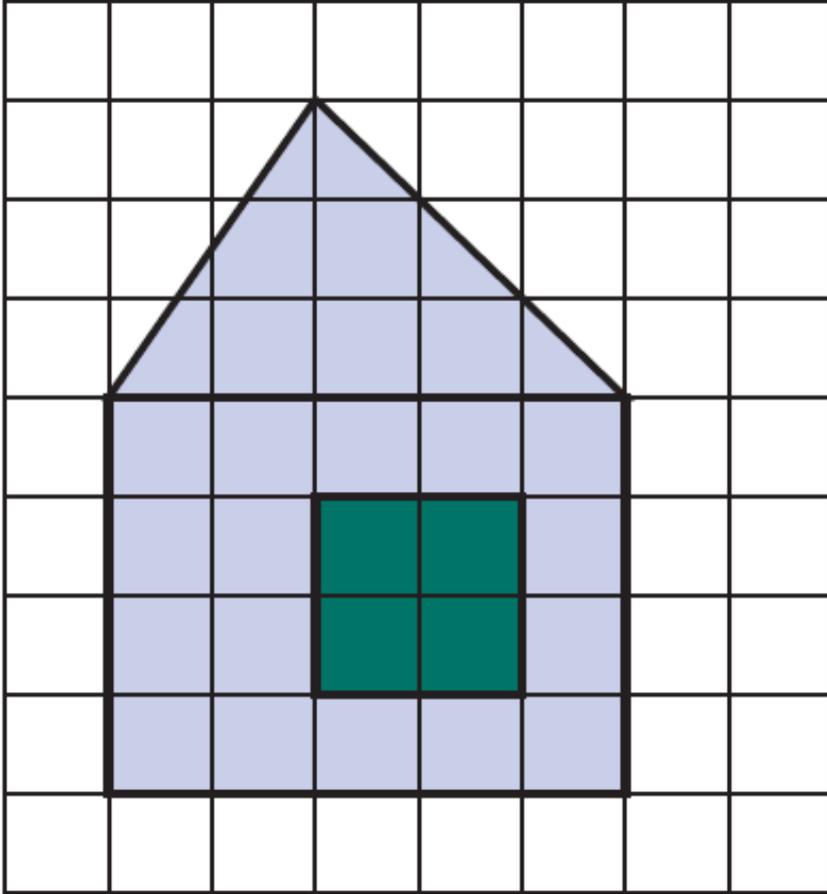
On peut **réduire** ou **agrandir** un dessin.



As-tu bien compris ?

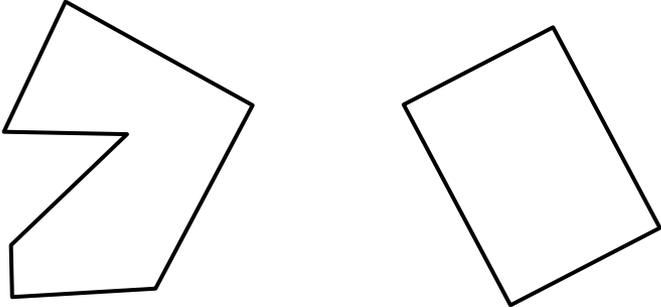
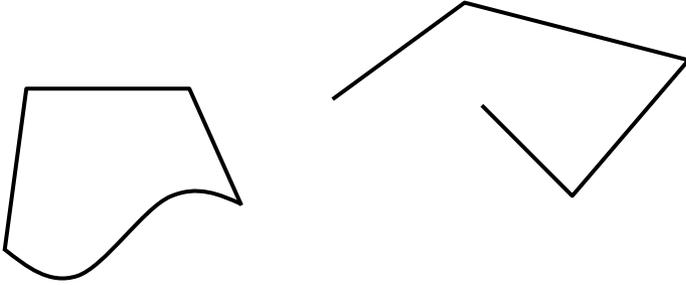


Reproduis la figure sur le quadrillage de droite.

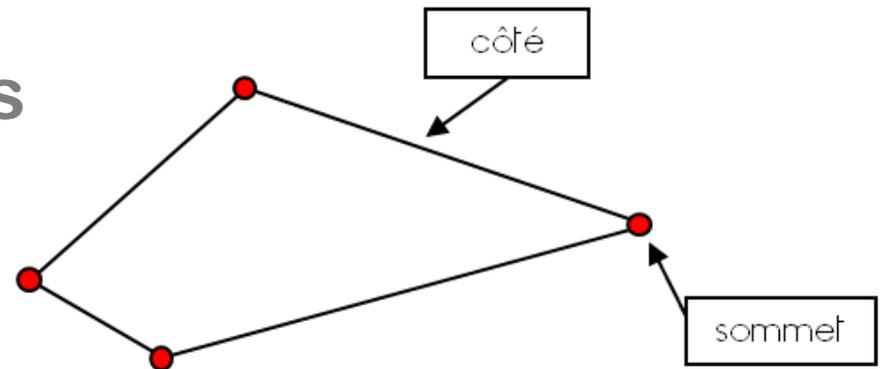


Polygone ou non ?

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

polygones	<u>non</u> polygones
	

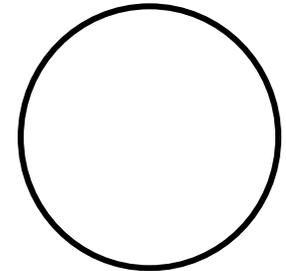
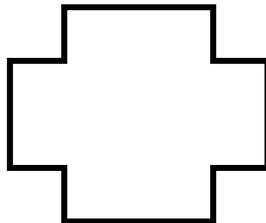
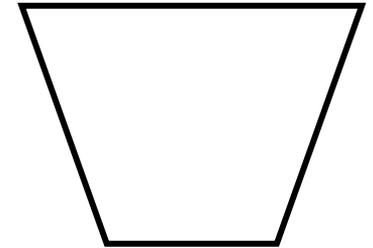
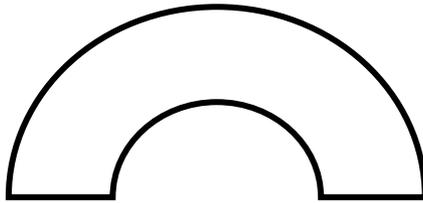
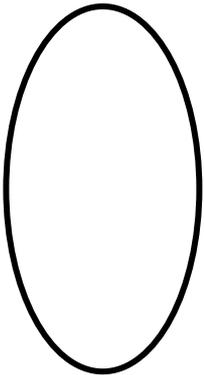
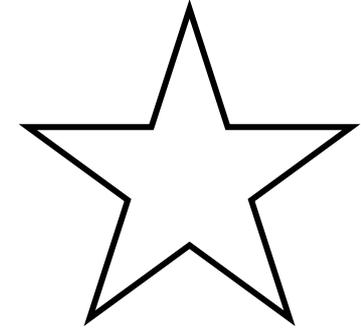
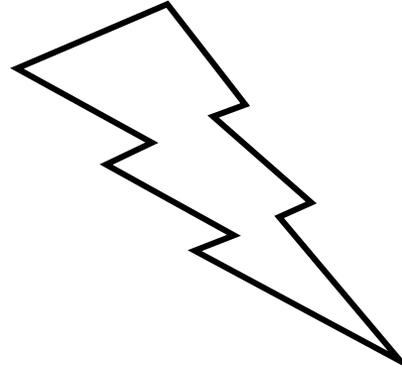
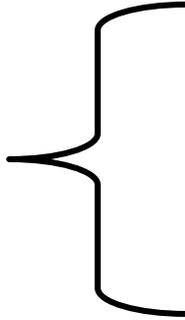
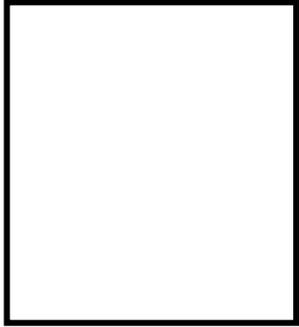
Un polygone a des **côtés**
et des **sommets**.



As-tu bien compris ?

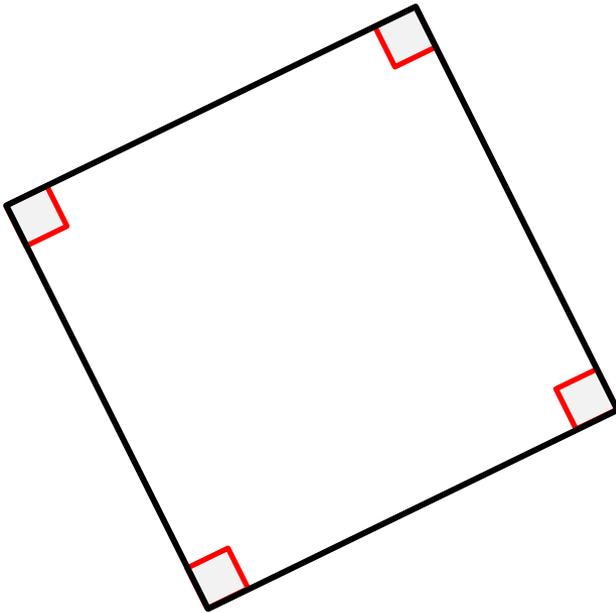


Colorie les polygones.



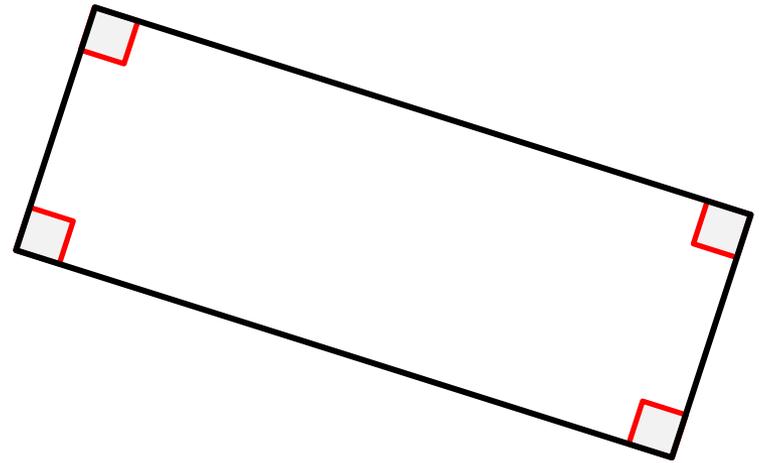
Le carré et le rectangle

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



Le **carré** a :

- 4 angles droits
- 4 côtés de même longueur

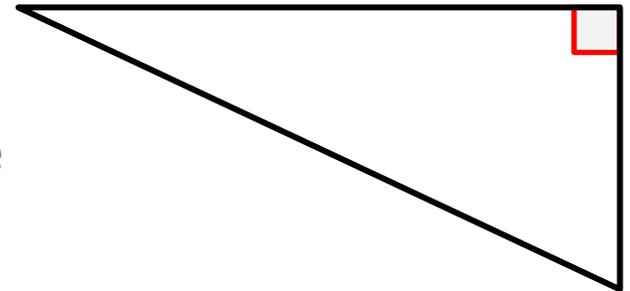
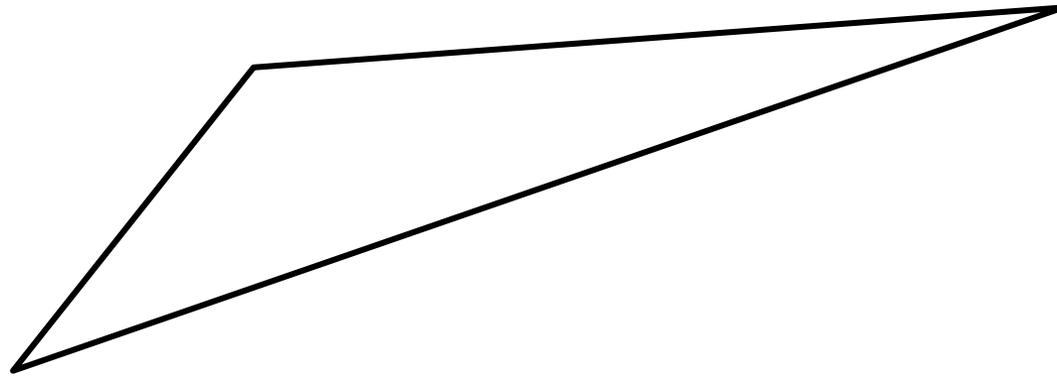


Le **rectangle** a :

- 4 angles droits
- Ses côtés opposés de même longueur

Le triangle

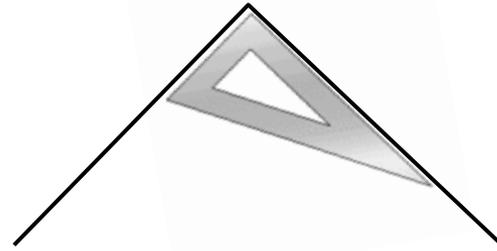
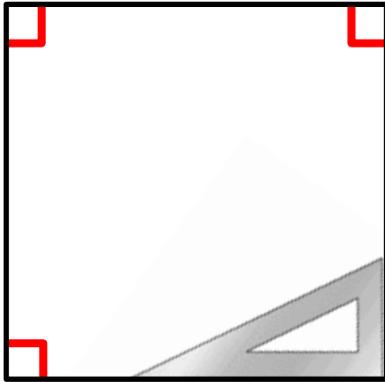
Une figure qui a trois côtés est un triangle.



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

L'angle droit

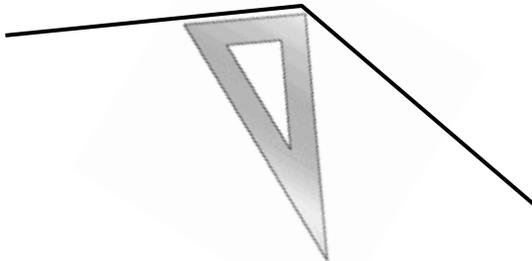
Pour vérifier si un angle est **droit**, on utilise une équerre.



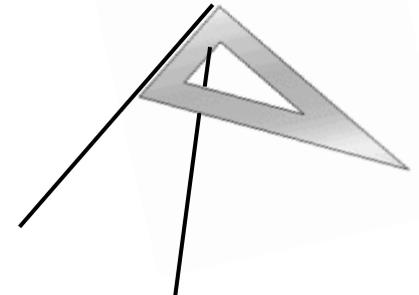
Pour indiquer qu'un angle est droit, on dessine ce petit symbole : 



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



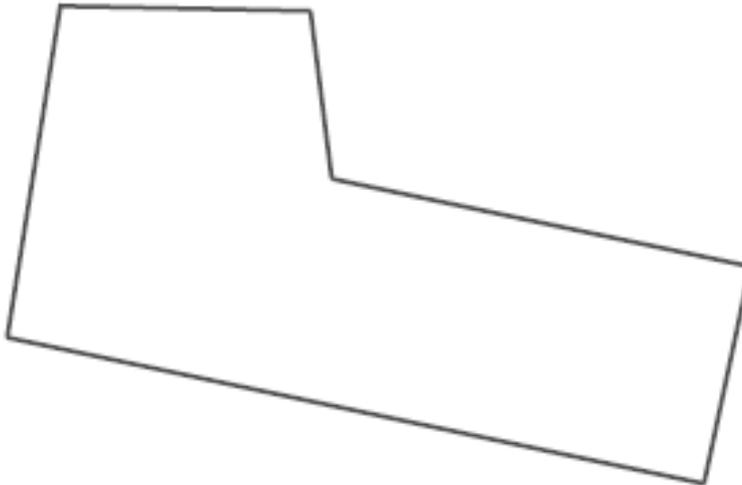
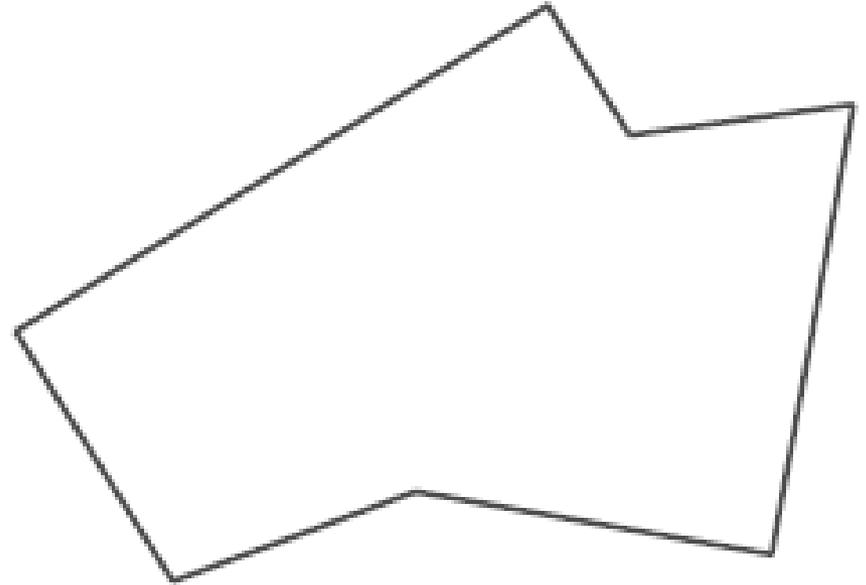
Certains angles sont **plus petits** que l'angle droit :



As-tu bien compris ?

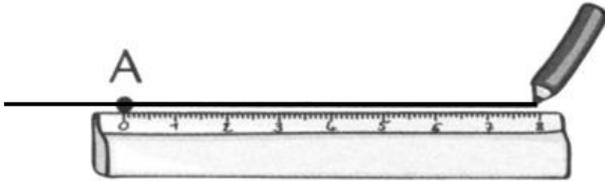


Marque les angles droits dans ces figures.

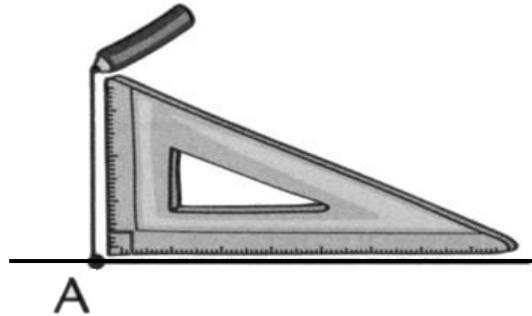


L'angle droit [2]

Pour tracer un angle **droit**, on utilise une règle et une équerre.



1. Trace une droite.
Place un point A sur
cette droite.



2. Aligne un côté de
l'équerre sur la droite,
en plaçant l'angle
droit en A.
Trace une nouvelle
droite.

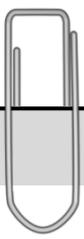


3. Tu obtiens ainsi un
angle droit !

As-tu bien compris ?

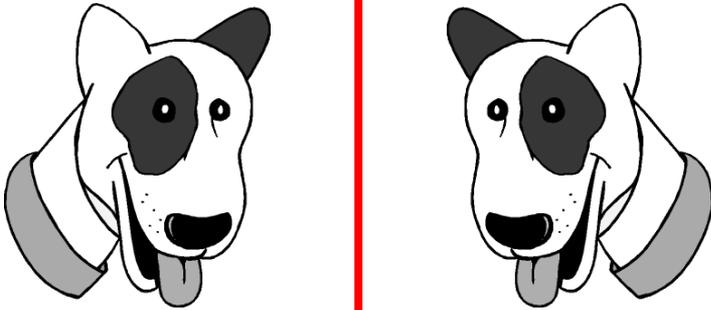
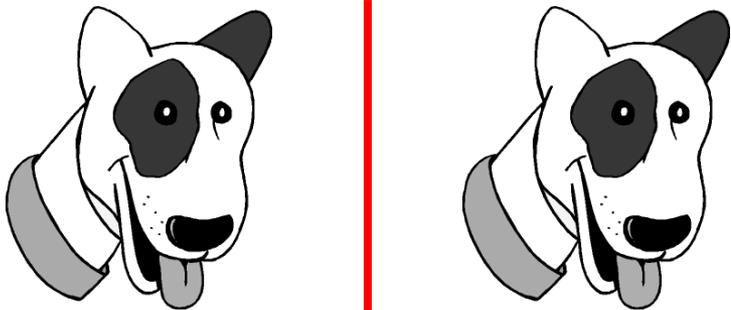


Trace un angle droit en suivant la méthode de la leçon.

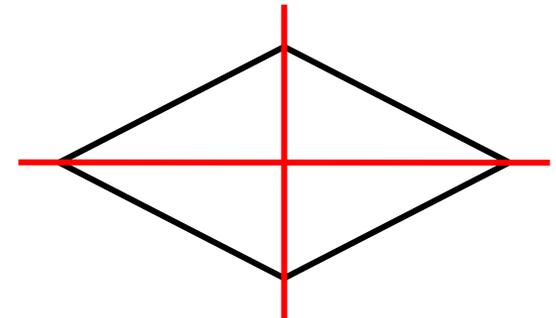
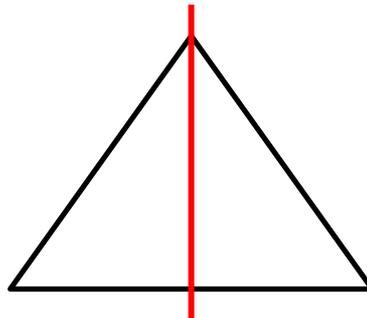
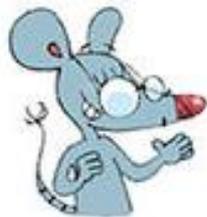


La symétrie

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
	

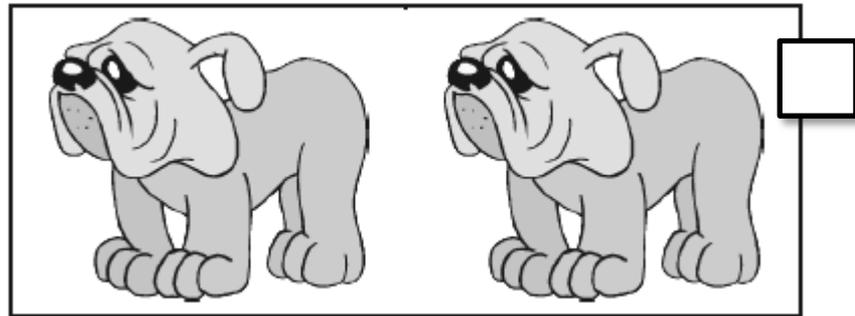
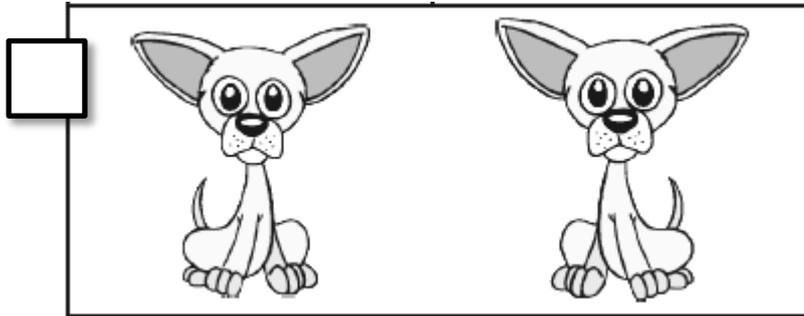
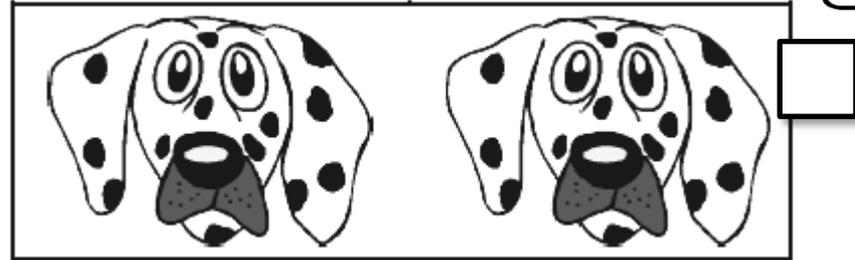
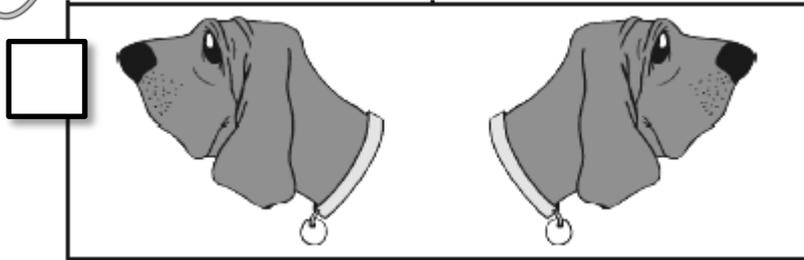
Certaines figures ont un ou plusieurs
axes de symétrie.



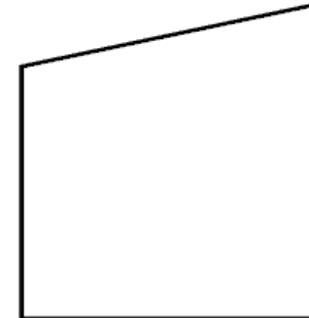
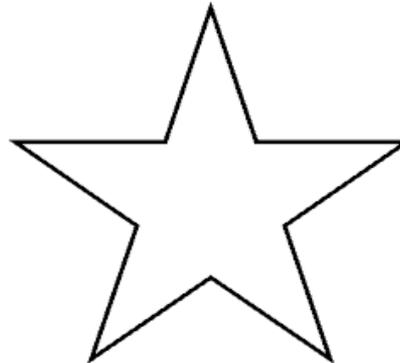
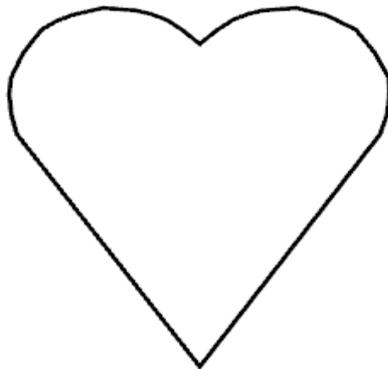
As-tu bien compris ?



1 Coche la case lorsque les 2 chiens sont symétriques.

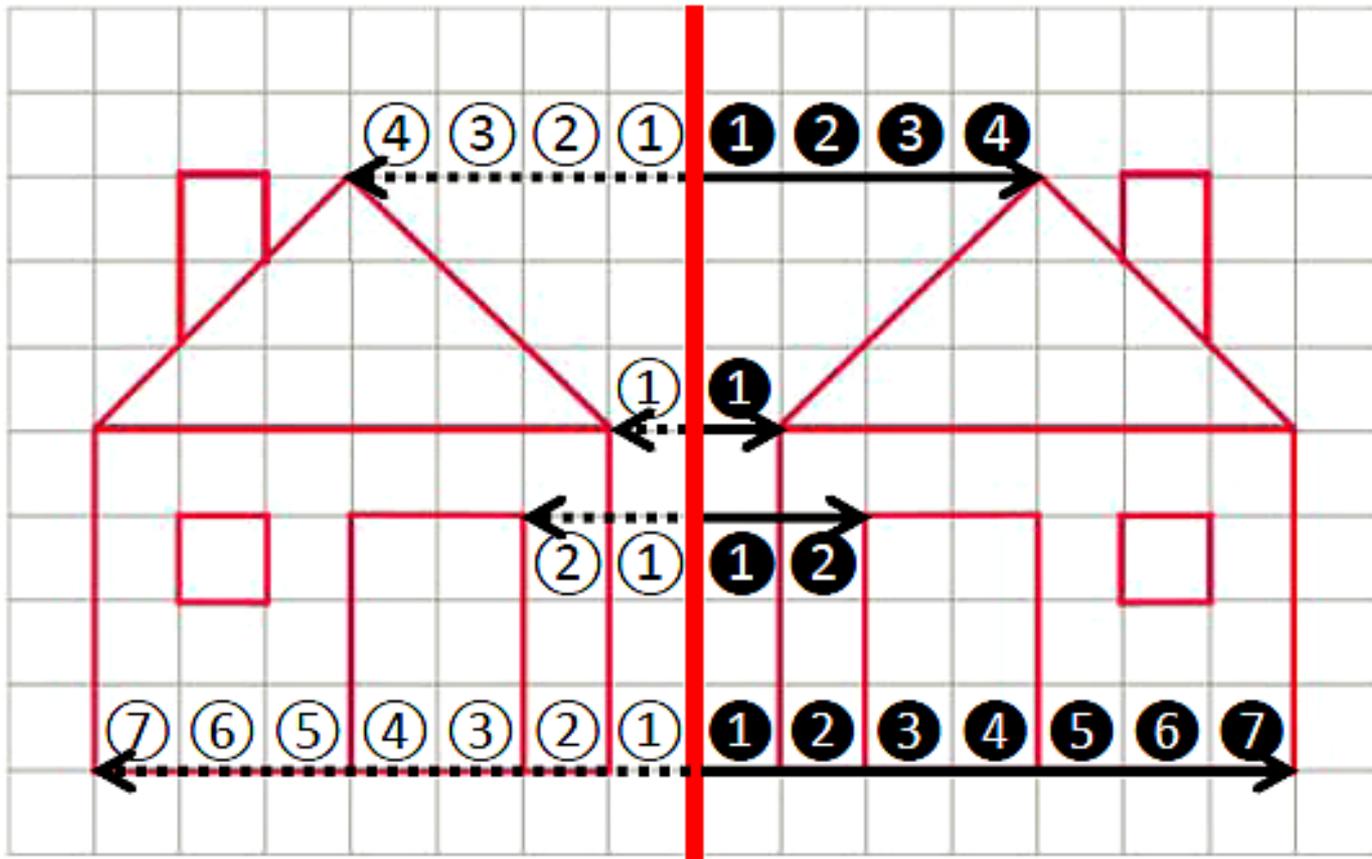


2 Quand c'est possible, trace l'axe ou les axes de symétrie de ces figures.



Tracer le symétrique

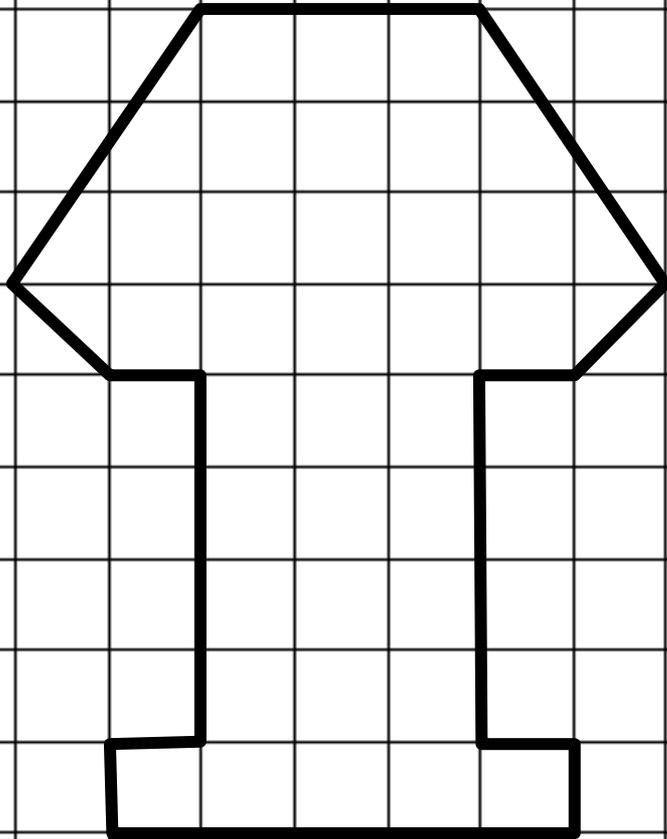
Pour tracer le **symétrique** d'une figure sur un quadrillage :
il faut placer, pour chaque point de la figure, son **point jumeau** à la même distance que lui de l'axe de symétrie et sur la même ligne.



As-tu bien compris ?

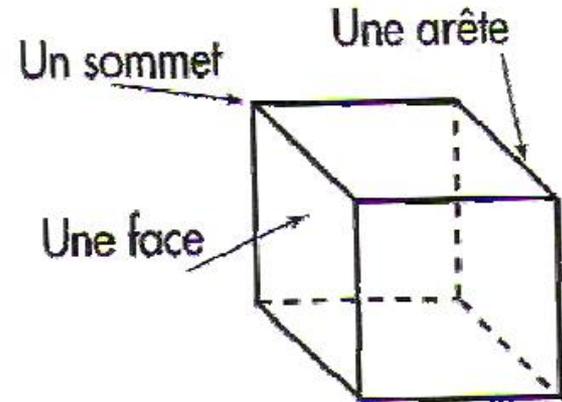


Trace le symétrique de la figure.

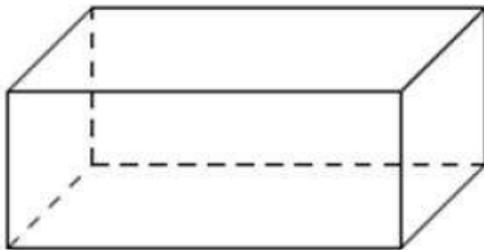


Les solides droits

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

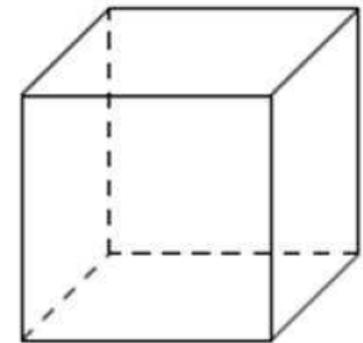


Les faces d'un pavé sont
des rectangles ou des carrés.



pavé

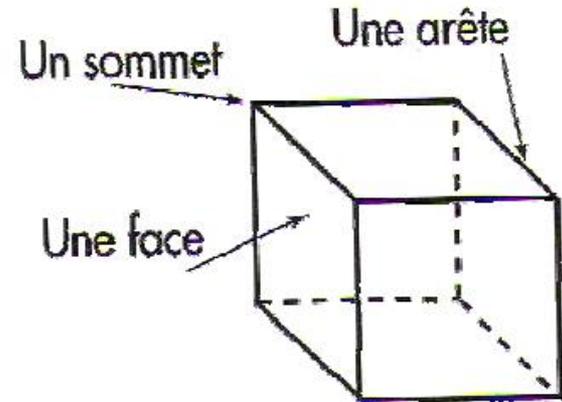
Les faces d'un cube
sont toutes des carrés.



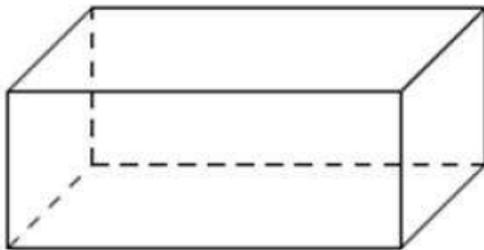
cube

Les solides droits

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

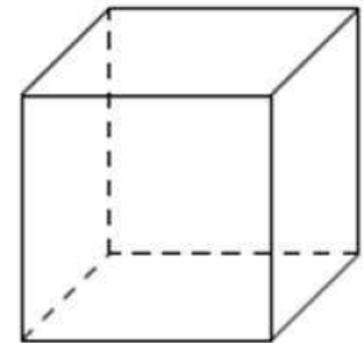


Les faces d'un pavé sont
des rectangles ou des carrés.



pavé

Les faces d'un cube
sont toutes des carrés.



cube