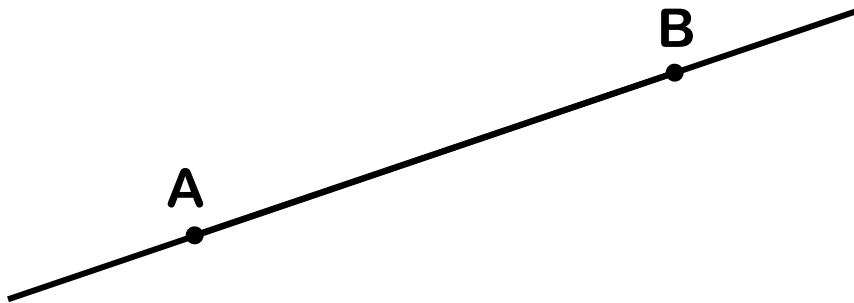


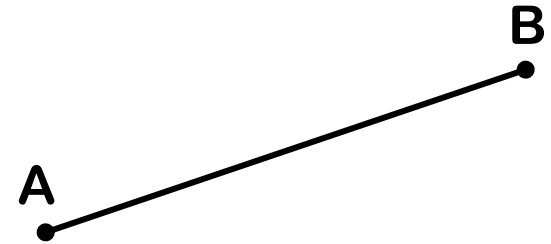
Droite et segment

une **droite**



C'est un trait qui passe par deux points et qui va à l'infini. On ne peut pas mesurer une droite.

un **segment**

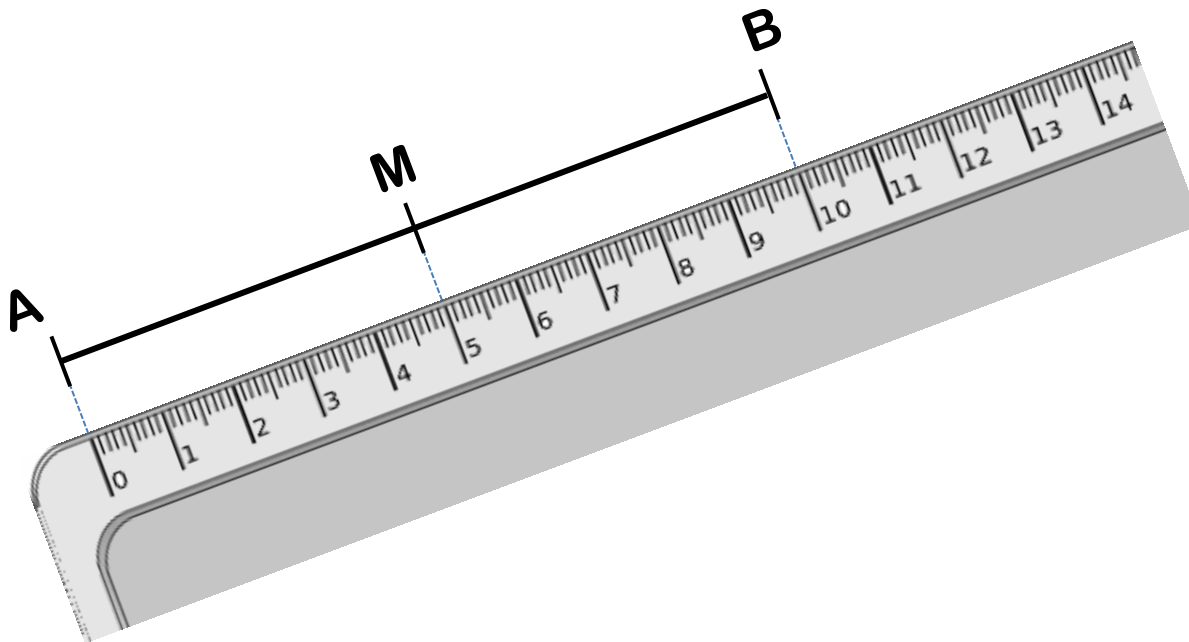


C'est la partie de la droite qui est délimitée par deux points. On peut mesurer un segment.

Le milieu d'un segment

Le **milieu** d'un segment est exactement à la même distance des deux extrémités.

Il partage le segment en deux parties égales.



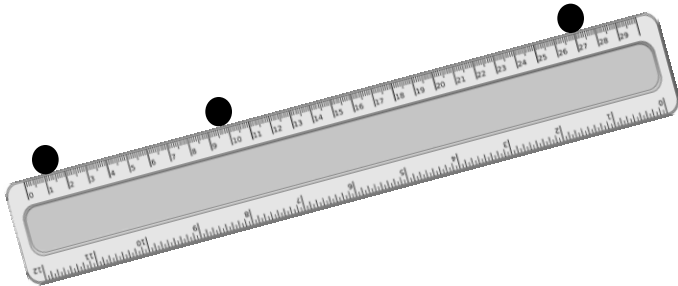
M est le milieu
du segment AB.



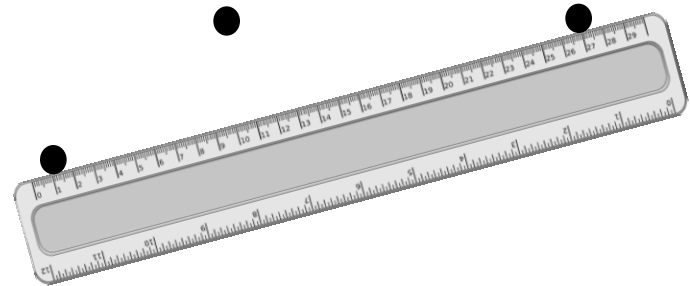
Points alignés

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

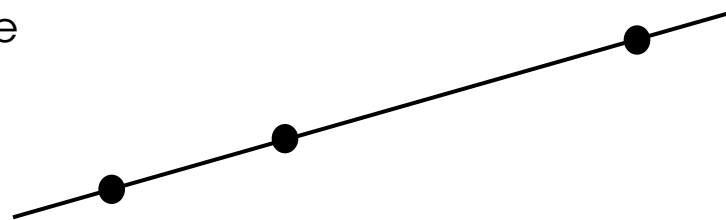
Si tous les points sont le long de la règle, alors les points sont **alignés**.



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



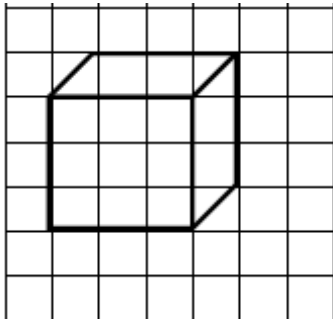
Des points situés sur une même droite sont **alignés**.



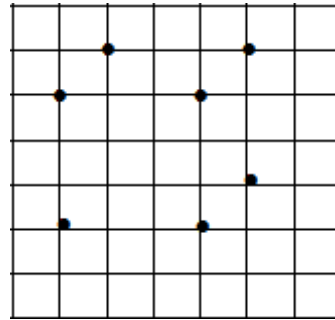
Reproduire sur quadrillage

Pour **reproduire une figure** sur quadrillage :

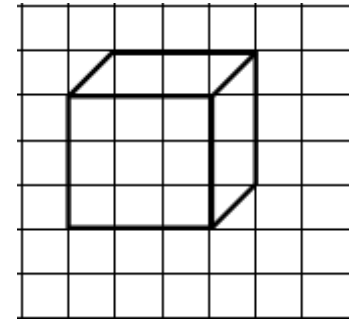
1. J'observe la figure.



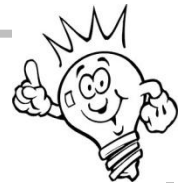
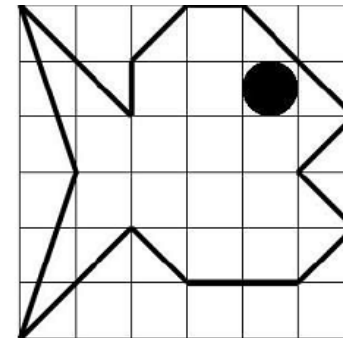
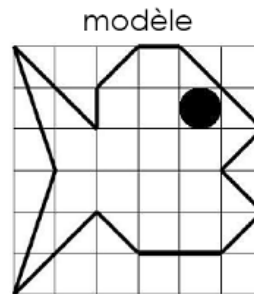
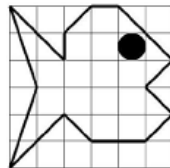
2. Je place les points repère en me déplaçant sur le quadrillage.



3. Je relie les points à la règle.

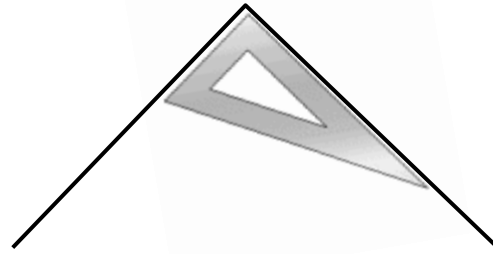
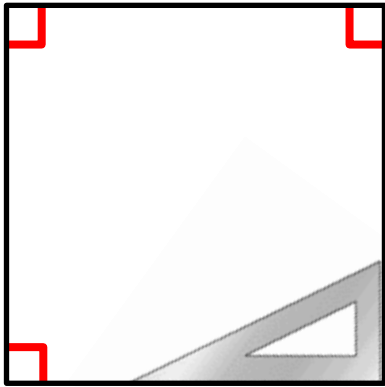



On peut **réduire** ou **agrandir** un dessin.



L'angle droit

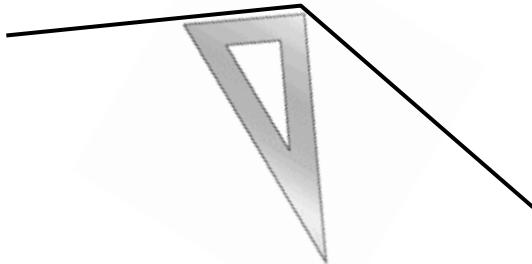
Pour vérifier si un angle est **droit**, on utilise une équerre.



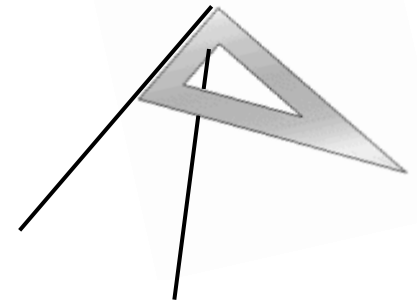
Pour indiquer qu'un angle est droit, on dessine ce petit symbole : 



Un angle **plus grand** que l'angle droit est un angle **obtus**.

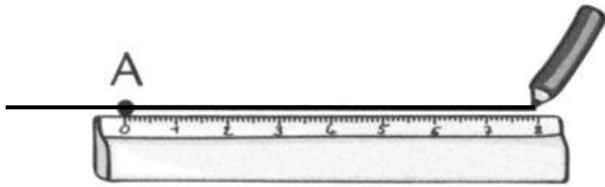


Un angle **plus petit** que l'angle droit est un angle **aigu**.

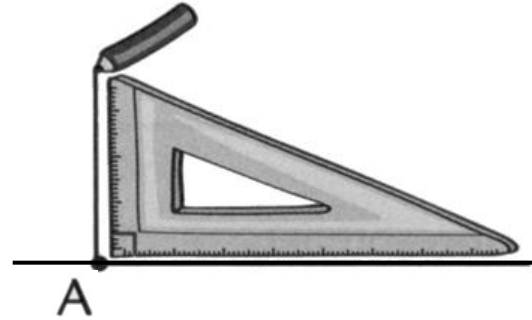


L'angle droit [2]

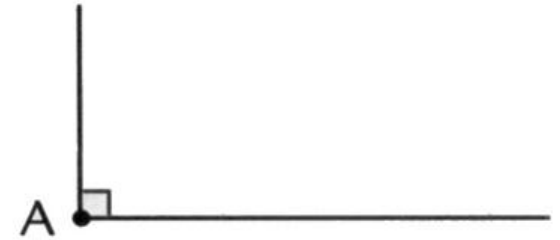
Pour tracer un angle **droit**, on utilise une règle et une équerre.



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.



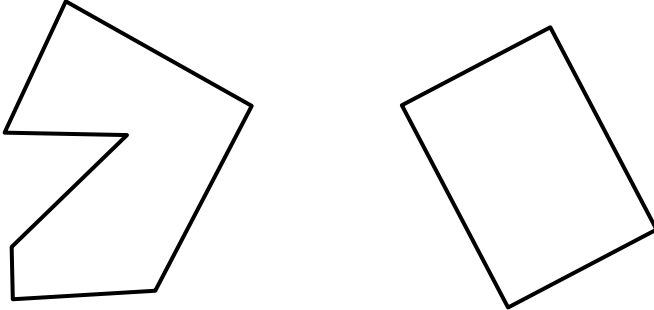
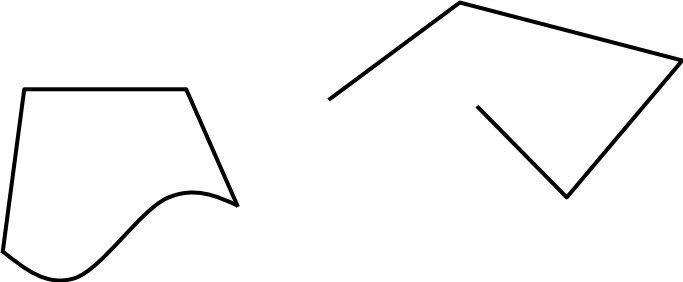
3. Tu obtiens ainsi un
angle droit !

Lorsque deux droites se coupent en
formant un angle droit, on dit qu'elles
sont **perpendiculaires**.

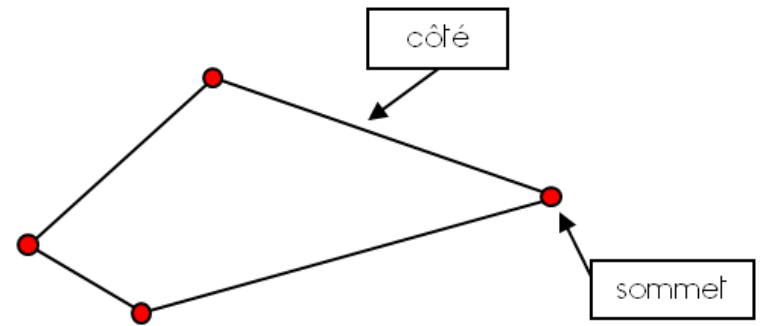


Polygone ou non ?

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

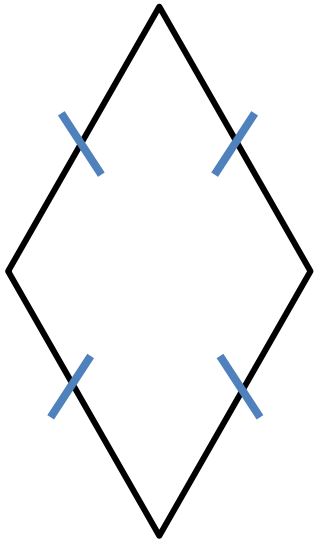
polygones	<u>non</u> polygones
	

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



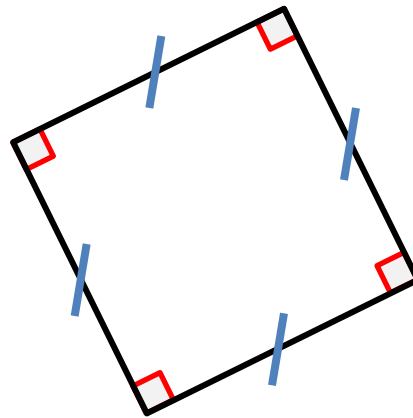
Les quadrilatères

Une figure qui a quatre côtés et quatre sommets est un quadrilatère.



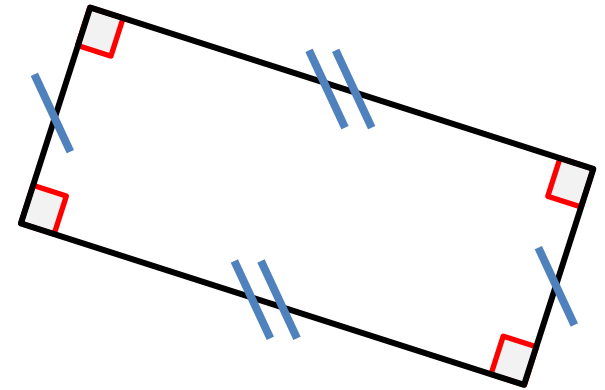
Le **losange** a :

- 4 côtés de même longueur



Le **carré** a :

- 4 angles droits
- 4 côtés de même longueur

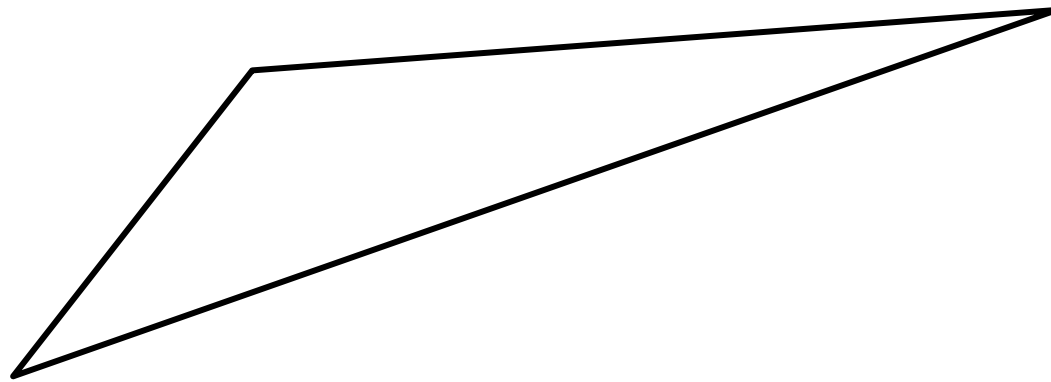


Le **rectangle** a :

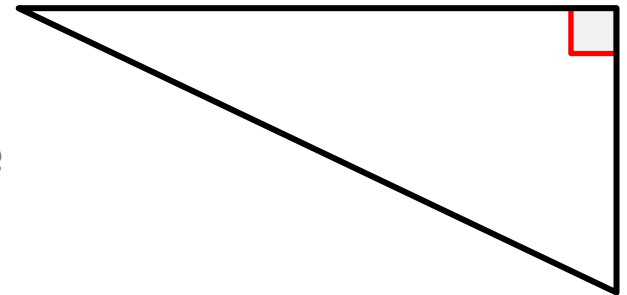
- 4 angles droits
- Ses côtés opposés de même longueur

Les triangles

Une figure qui a trois côtés et trois sommets est un **triangle**.



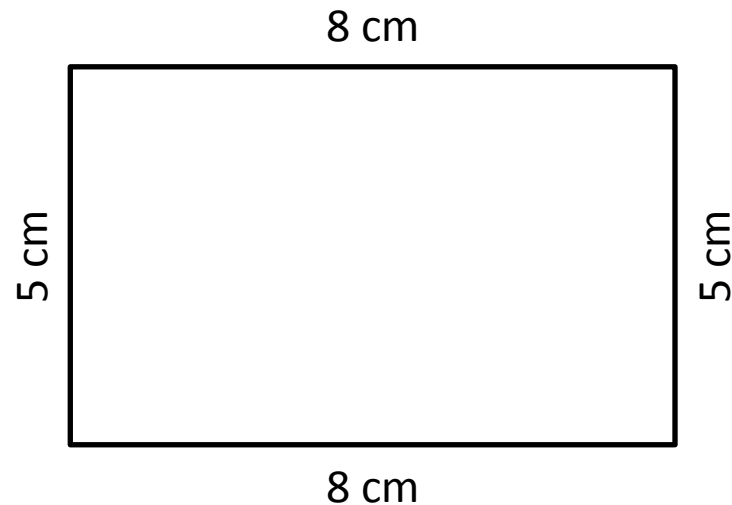
On appelle **triangle rectangle**
un triangle qui a un angle droit.



Le périmètre

Le **périmètre** d'une figure, c'est la longueur de son tour.

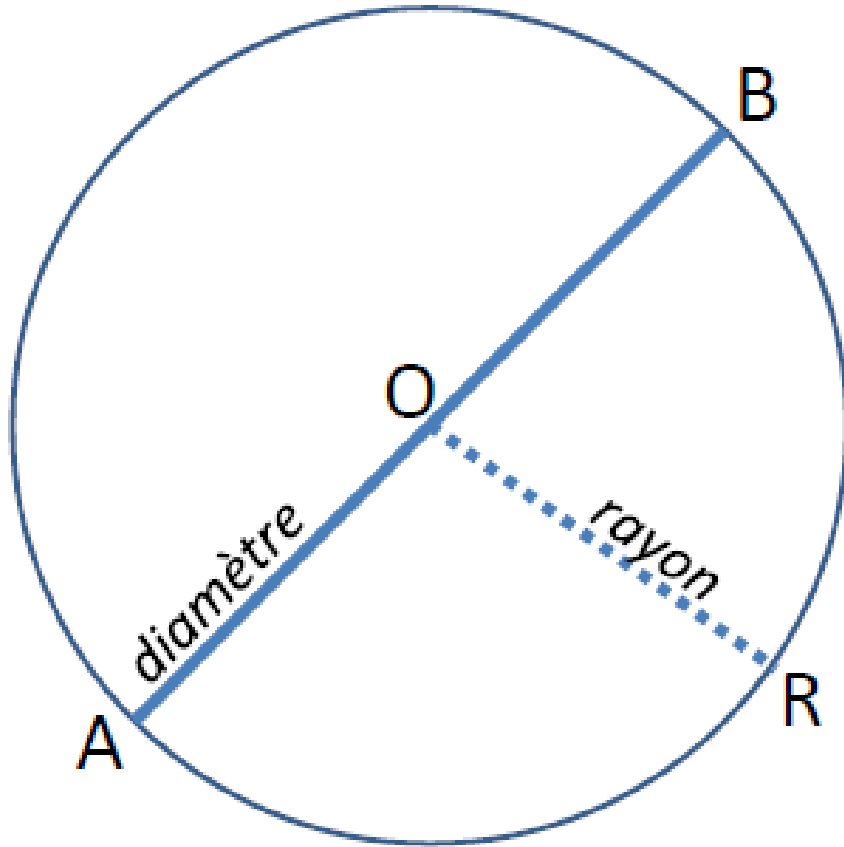
Pour calculer le périmètre d'une figure, on additionne les longueurs de tous ses côtés.



$$5 + 8 + 5 + 8 = 26$$

Ce rectangle a un périmètre de 26 cm.

Le cercle



Le point O est le **centre** du cercle.

OA, OB et OR sont des **rayons** du cercle.

AB est le **diamètre** du cercle.

Sa longueur est égale à 2 fois le rayon.



Pour tracer un cercle,
on utilise un compas.

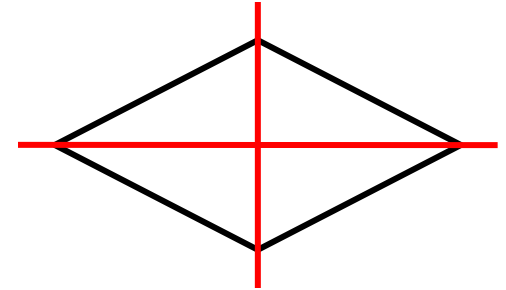
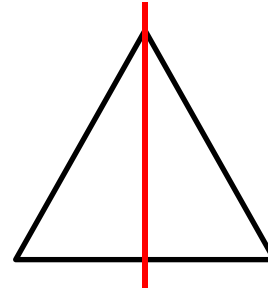


La symétrie

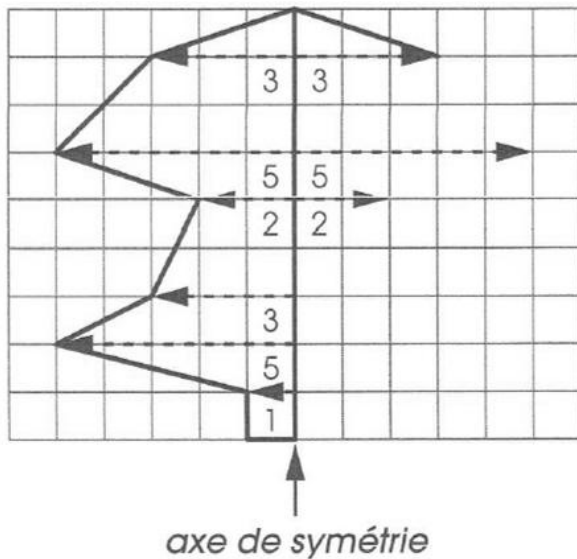
Un **axe de symétrie** partage une figure en deux parties que l'on peut superposer : si on plie la figure le long de cet axe, les deux parties se superposent exactement.



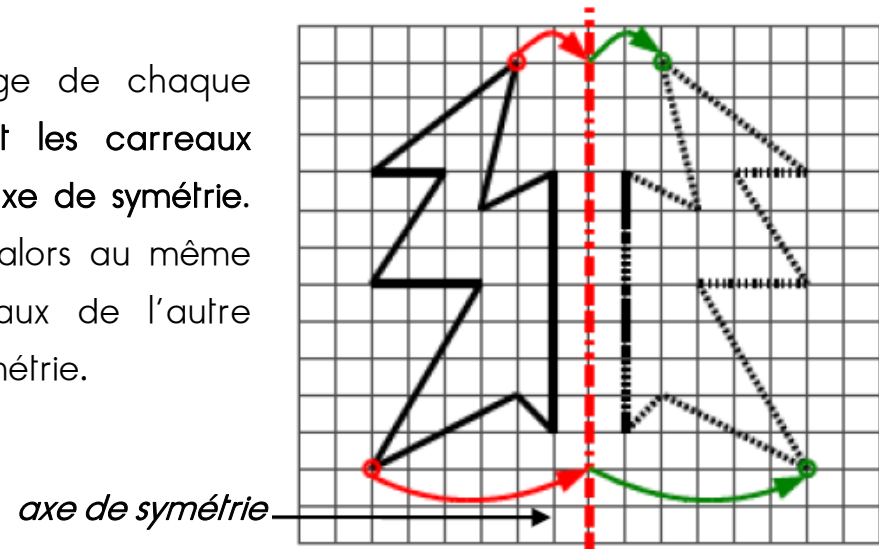
Une figure peut avoir un ou plusieurs axes de symétrie.



Tracer le symétrique d'une figure par rapport à une droite : c'est compléter la figure pour que la droite devienne l'axe de symétrie de l'ensemble.



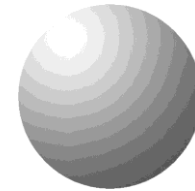
On construit l'image de chaque point en comptant les carreaux entre le point et l'axe de symétrie. L'image se trouve alors au même nombre de carreaux de l'autre côté de l'axe de symétrie.



Les solides

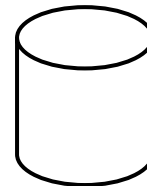
Une boule, une boîte, une brique sont des **solides**.

Certains solides ne peuvent pas être posés à plat et roulent.



une sphère

Certains solides peuvent être posés à plat dans certaines positions mais roulent dans d'autres positions.

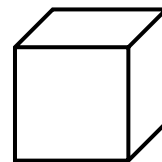


un cylindre

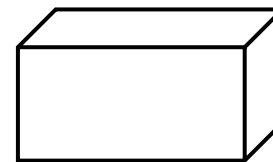


un cône

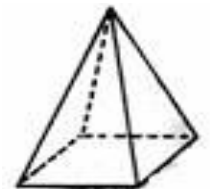
Certains solides ont toutes leurs faces planes.



un cube



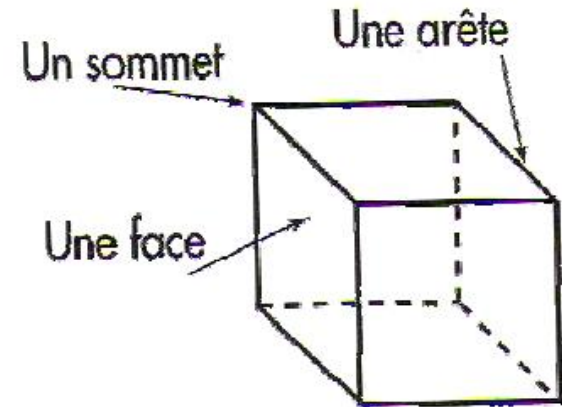
un pavé



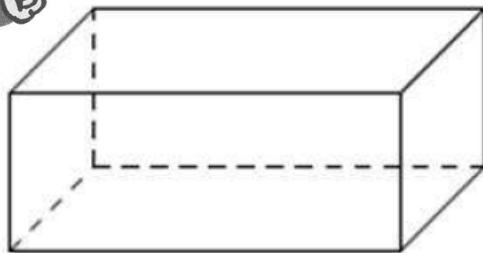
une pyramide

Les solides droits

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

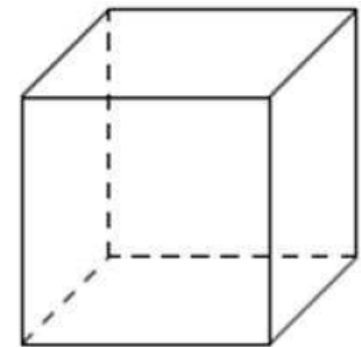


Les faces d'un pavé sont
des rectangles ou des carrés.



pavé

Les faces d'un cube
sont toutes des carrés.



cube