

une droite



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

On le note (AB).

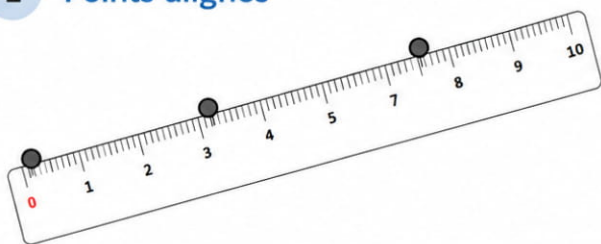
un segment



C'est un trait qui est délimité par deux points. Il ne dépasse pas les points dont il porte le nom.

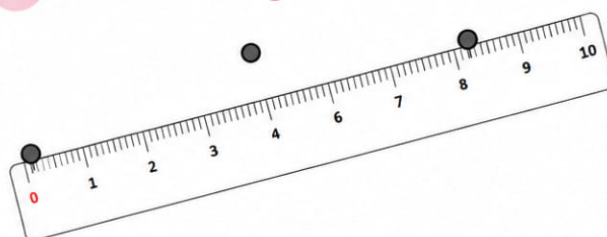
On le note [AB].

1 Points alignés



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

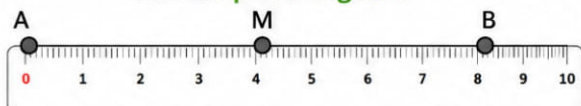
2 Points non alignés



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

3 Milieu d'un segment

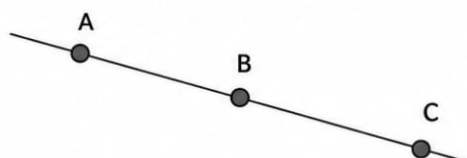
Le **milieu** d'un segment est le point situé exactement à la **même distance** des deux extrémités de ce segment. Il **partage** le segment en **deux parties égales**.



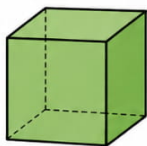
M est le **milieu** du segment [AB].
On écrit : **AM = MB**

4 Le sais-tu

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

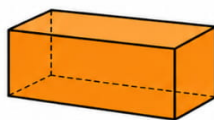


LE CUBE



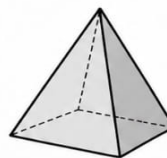
- Il a 6 faces.
- Toutes ses faces sont des carrés.

LE PAVÉ DROIT



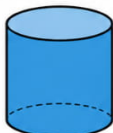
- Il a 6 faces.
- Ses faces sont des rectangles.
- Certaines faces peuvent être des carrés.

LA PYRAMIDE



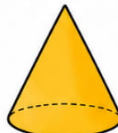
- Elle a 5 faces, 8 arêtes et 5 sommets.

LE CYLINDRE



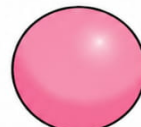
- Il possède 2 bases rondes.
- Il peut rouler.

LE CÔNE



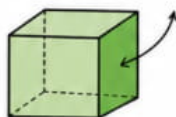
- Il possède 1 base ronde et 1 sommet.
- Il peut rouler.

LA BOULE



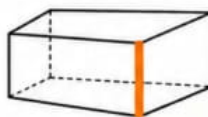
- Elle est entièrement ronde.
- Elle peut rouler dans toutes les directions.

Une face



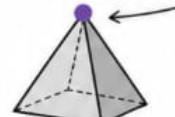
Une face est une surface du solide.

Une arête



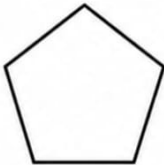
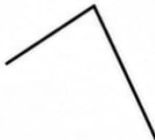
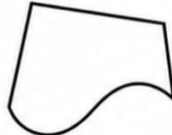
Une arête est le bord où deux faces se rencontrent.

Un sommet

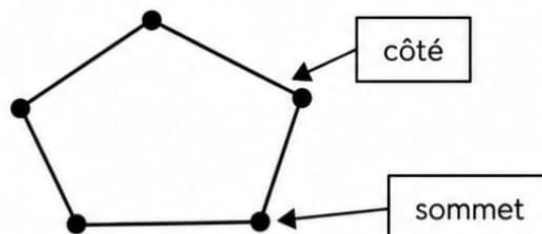


Un sommet est le coin d'un solide.

Un polygone est une figure fermée, tracée à la règle.

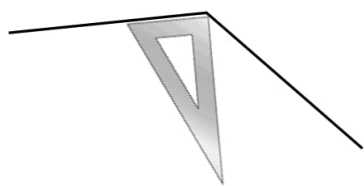
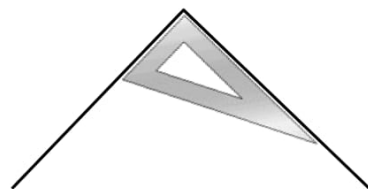
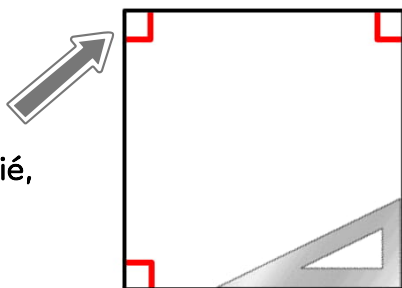
POLYGONES	NON POLYGONES
  	  

Un polygone a des côtés et des sommets.

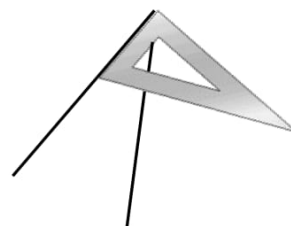


Pour vérifier si un angle est droit, on utilise une équerre.

Lorsque l'angle droit est vérifié, on le code avec ce symbole.



Certains angles sont plus grands que l'angle droit.

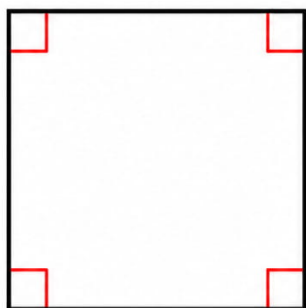


Certains angles sont plus petits que l'angle droit.

Un quadrilatère est un polygone qui a 4 côtés.

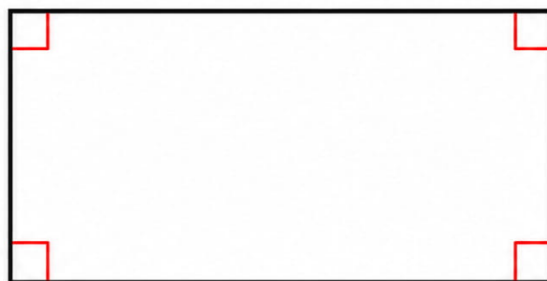
Le carré et le rectangle sont des quadrilatères.

Le carré



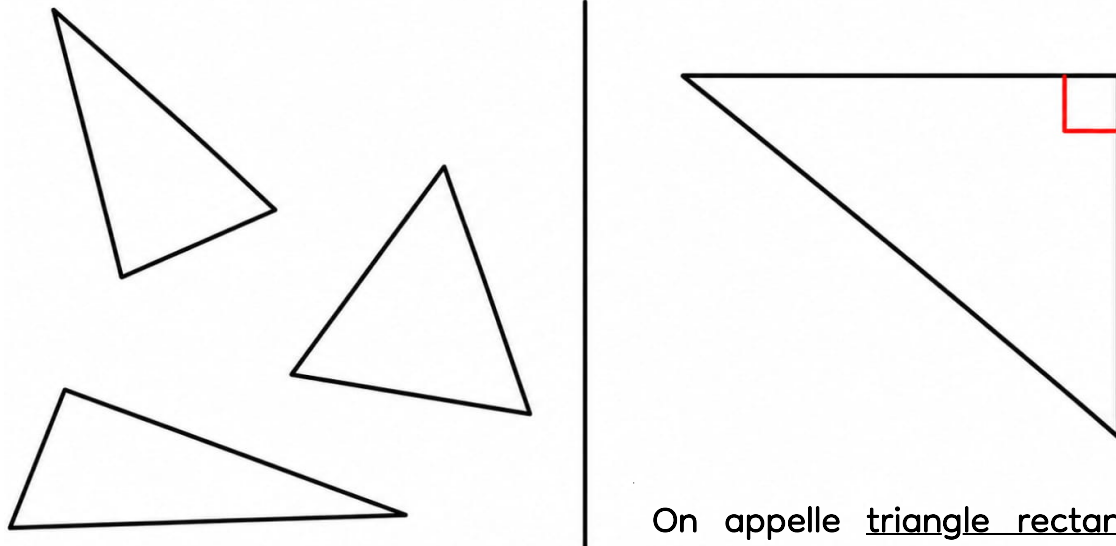
- 4 angles droits
- 4 côtés de même longueur

Le rectangle



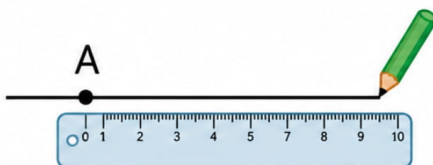
- 4 angles droits
- Ses côtés opposés (qui ne se touchent pas) de même longueur.

Les triangles sont des polygones qui ont 3 côtés.

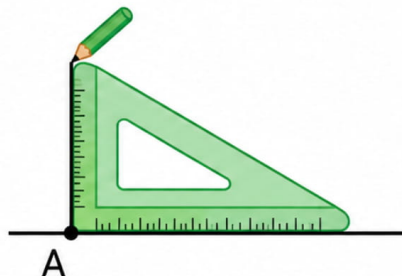


On appelle triangle rectangle un triangle qui a un angle droit.

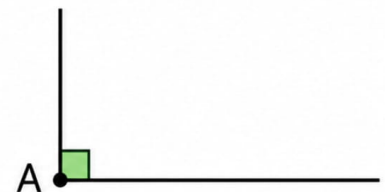
Pour tracer un angle droit, j'utilise une équerre et une règle. Mon crayon de papier est bien taillé. Une fois l'angle tracé, je code l'angle droit.



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

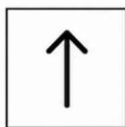


2. Alignes un côté de
l'équerre sur la droite,
en plaçant l'angle
droit en A.
Trace une nouvelle
droite.



3. Tu obtiens ainsi un
angle droit !

CODAGE UTILISÉ



Avancer
d'une case



Pivoter
vers la droite



Pivoter
vers la gauche

