Tracer avec la règle

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

1

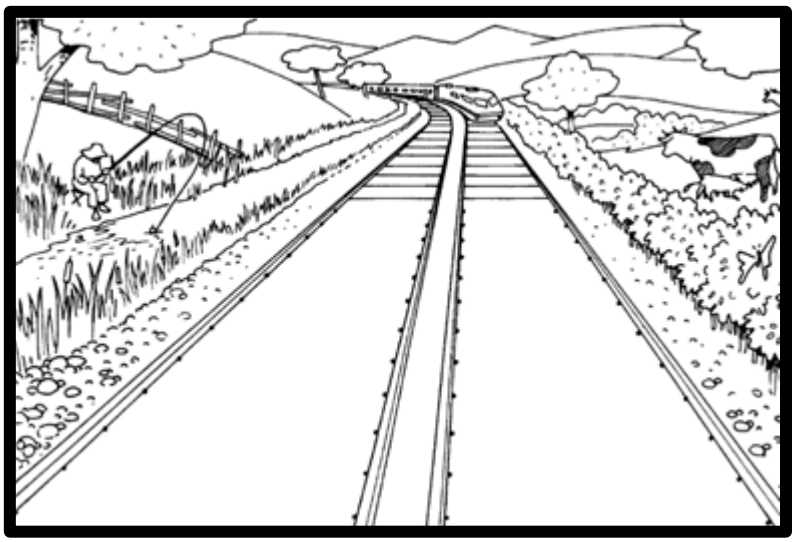
Je place ma règle légèrement en dessous des points que je veux relier.

2

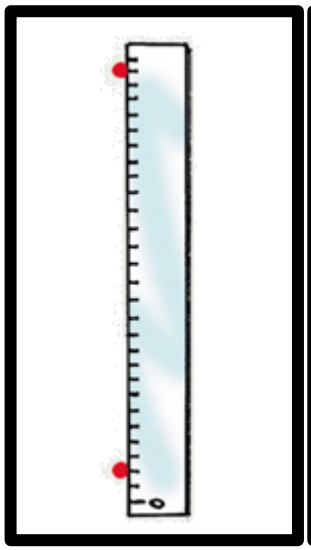
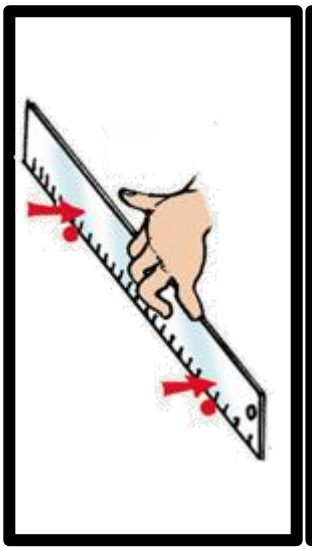
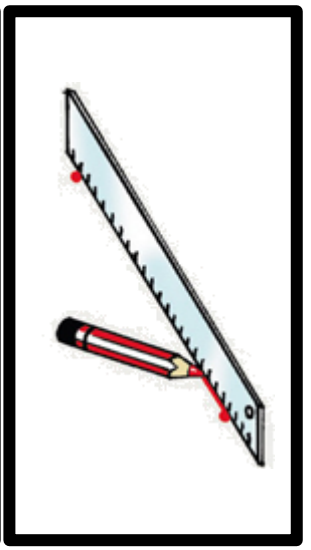
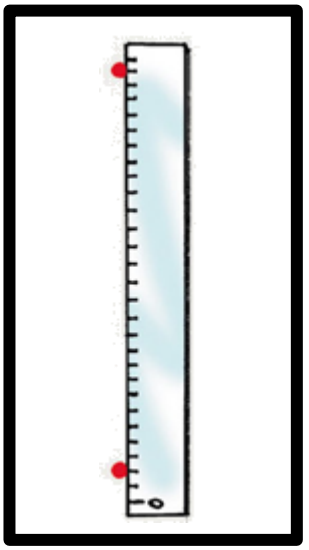
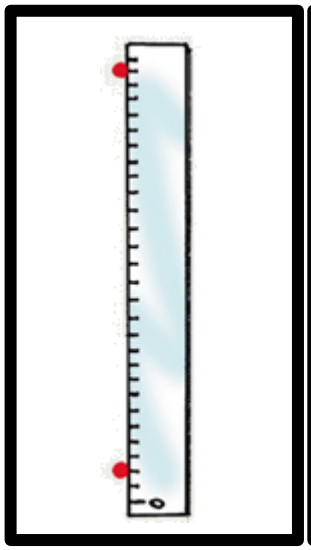
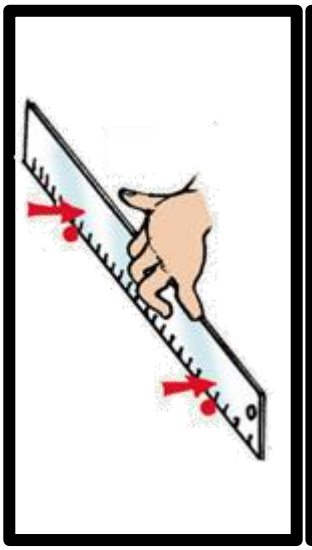
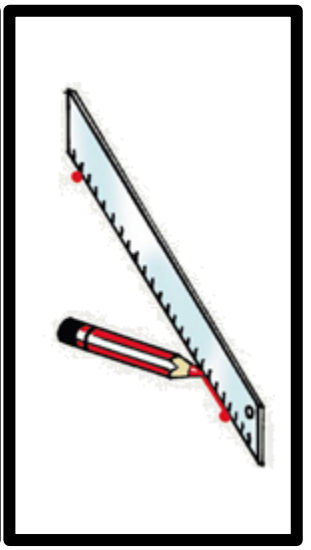
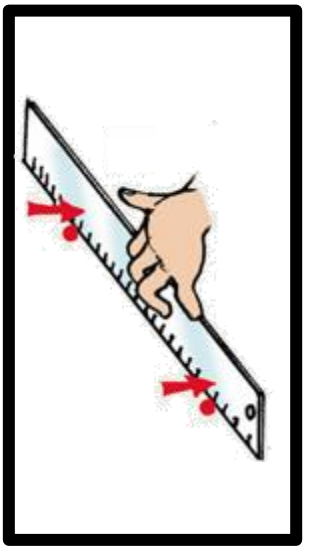
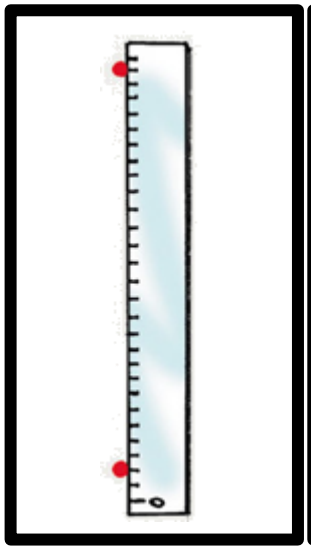
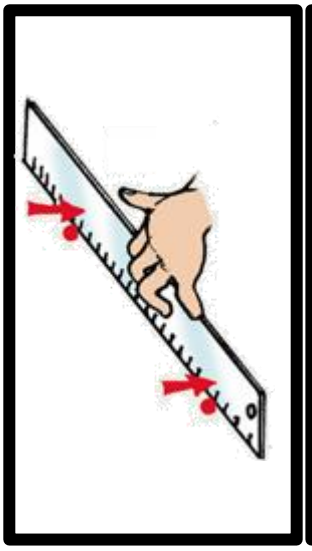
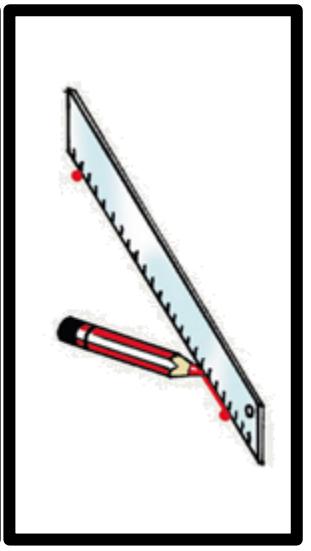
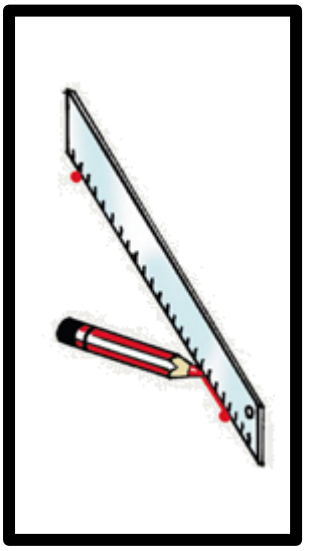
Je tiens ma règle au milieu en appuyant avec une main.

3

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



cenicienta.fr

Images: www.academie-en-ligne.fr

cenicienta.fr

Tracer avec la règle

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

1

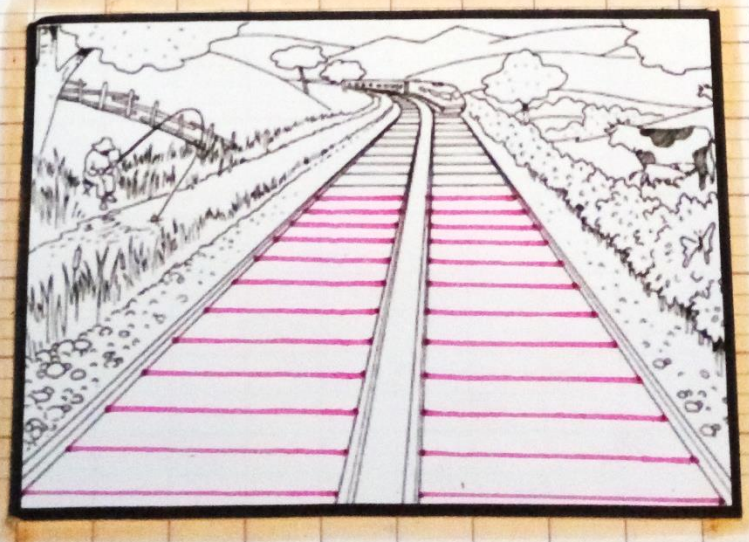
Je place ma règle légèrement en dessous des points que je veux relier.

2

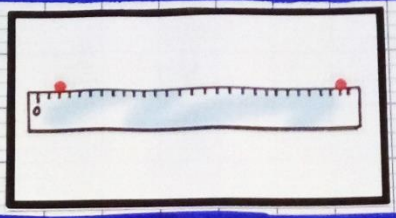
Je tiens ma règle au milieu en appuyant avec une main.

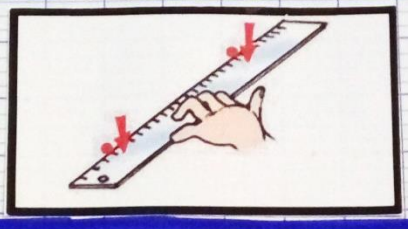
3

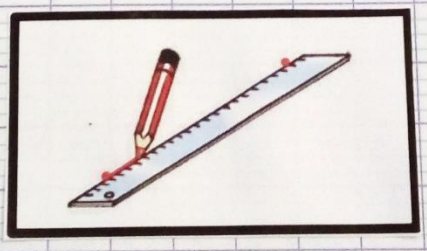
Avec l'autre main, je tire le trait sans trembler d'un point à l'autre. Je ne dépasse pas.

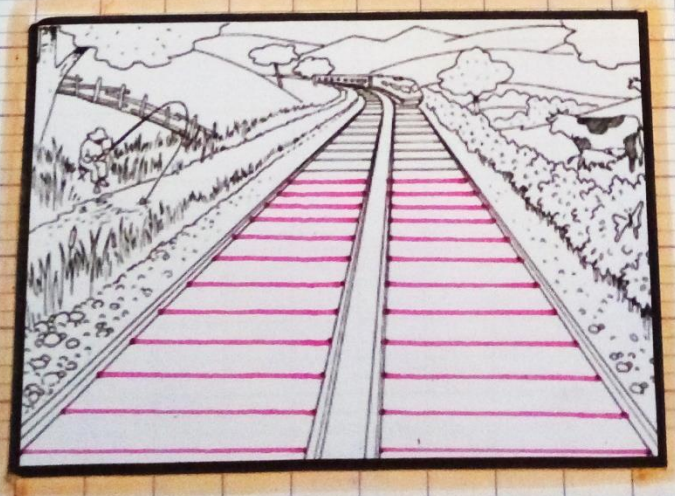


Tracer avec la règle

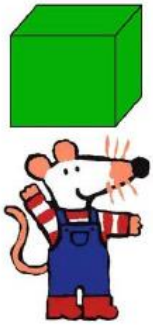








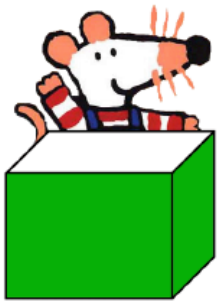
Se repérer dans l'espace

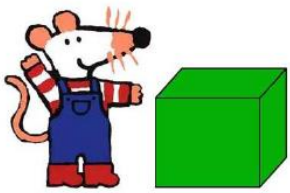


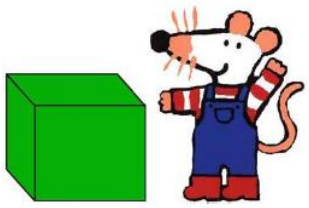
Tous ces mots permettent

d'indiquer la position de

Mimi par rapport au cube.







Images: minimat (Mimi: Lucy Cousins)

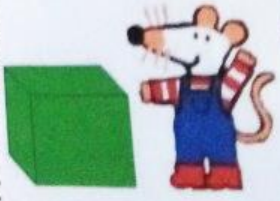
cenicienta.fr

Se repérer dans l'espace

Tous ces mots permettent

d'indiquer la position de

Mimi par rapport au cube.



Se repérer dans l'espace

sur
dessus
au-des

dans
dedan

devan

à gau
à côté

Tous ces mots permettent

d'indiquer la position de

Mimi par rapport au cube.

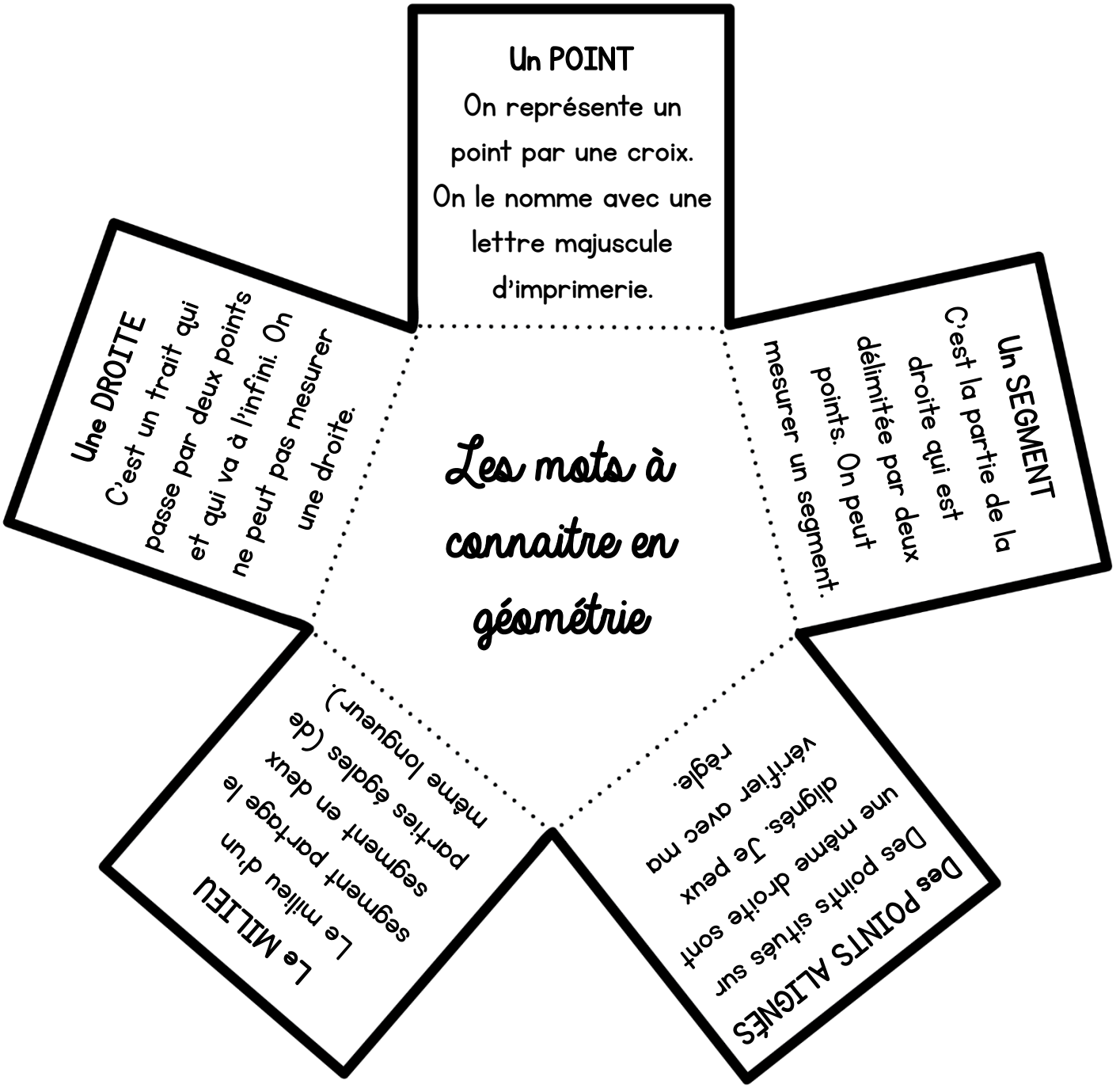
sous
dessous
en-dessous

entre

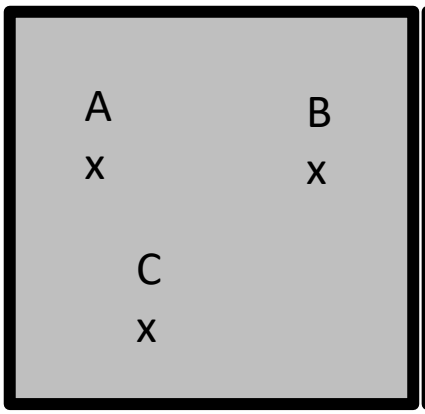
derrière

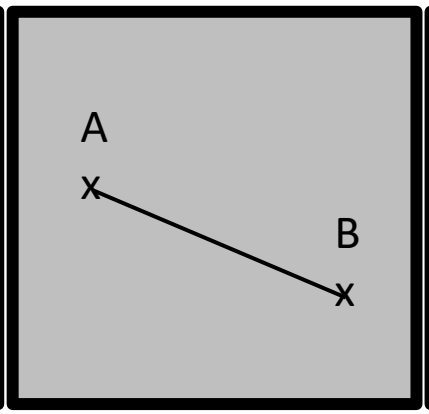
à droite
à côté

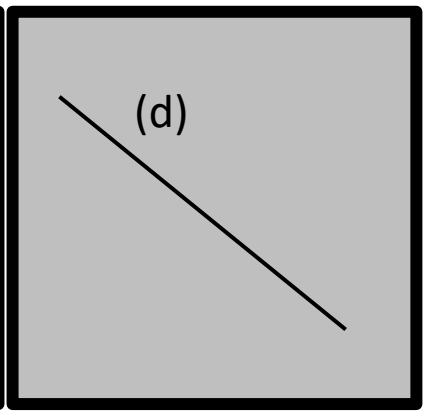
Vocabulaire géométrique

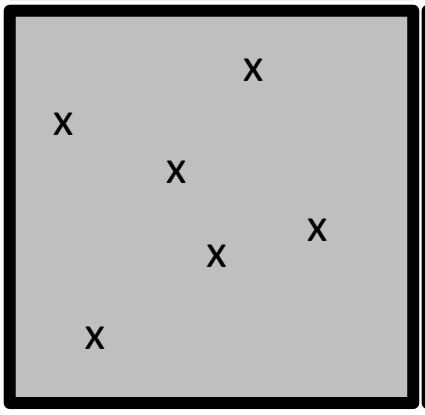


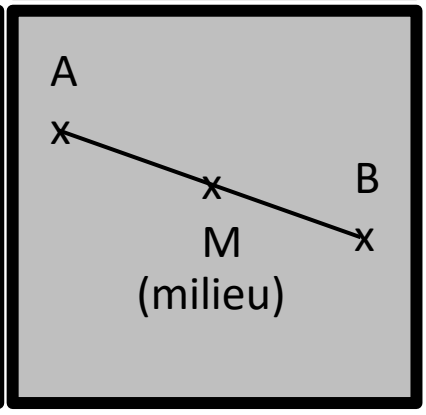
cenicienta.fr

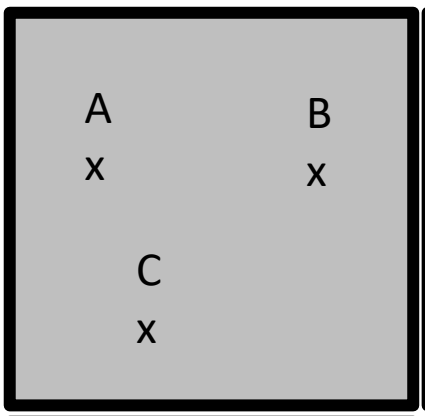


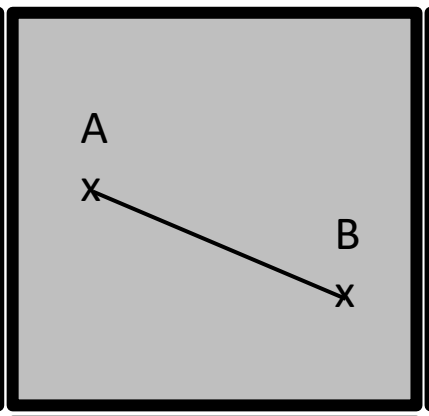


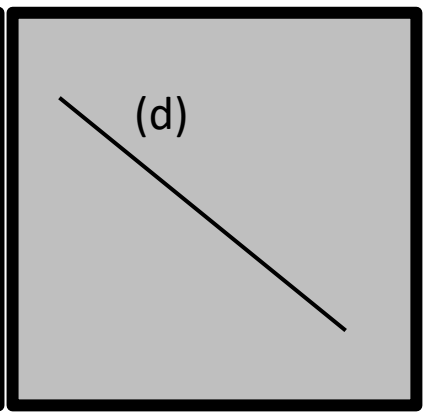


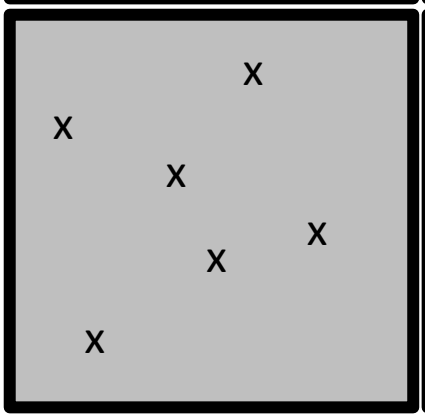


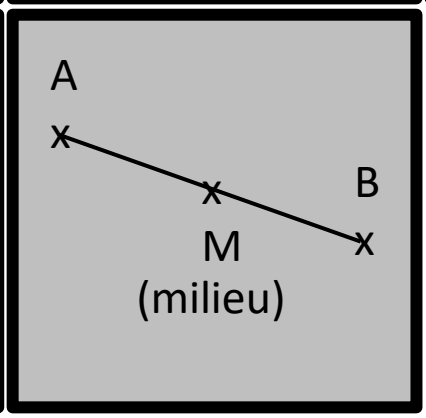












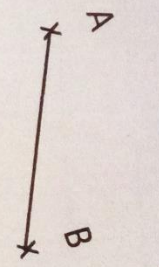
cenicienta.fr

Vocabulaire géométrique

Vocabulaire géométrique

A
x
B
x
C
x

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



Des POINTS ALIGNÉS
Des points situés sur une même droite sont alignés. Je peux vérifier avec ma règle.

Le MILIEU
Le milieu d'un segment partage le segment en deux parties égales (de même longueur).

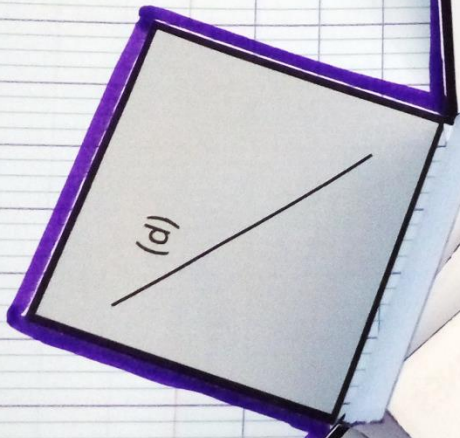
Vocabulaire géométrique

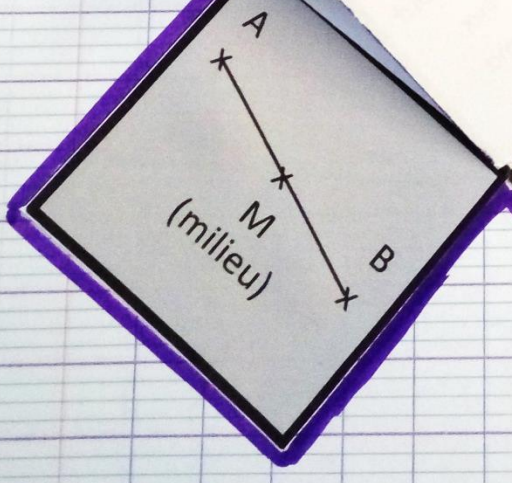
Un POINT

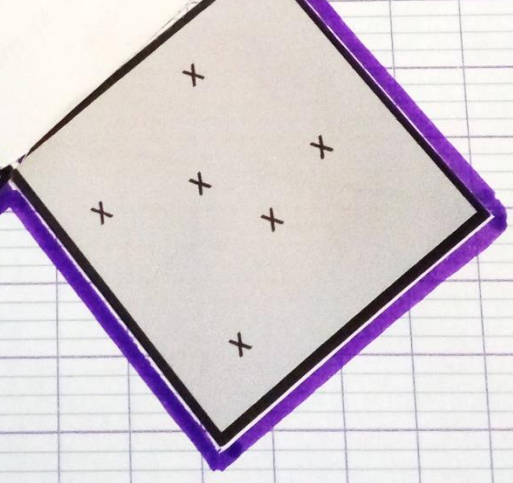
On représente un point par une croix. On le nomme avec une lettre majuscule d'imprimerie.

Un SEGMENT

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







Reproduction sur quadrillage

1

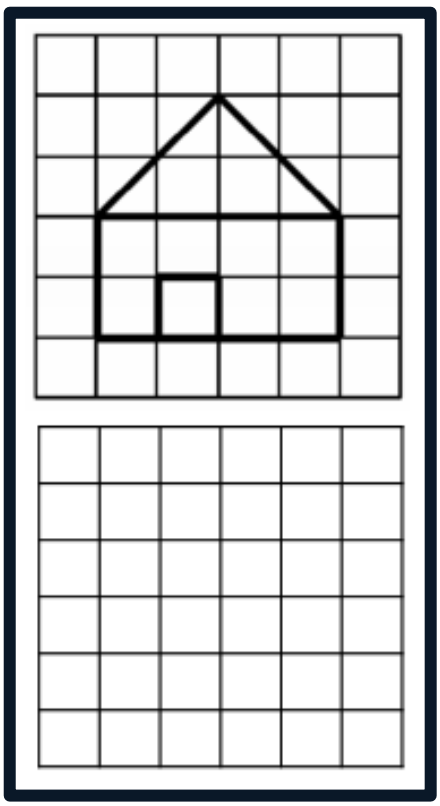
J'**observe** la figure.

2

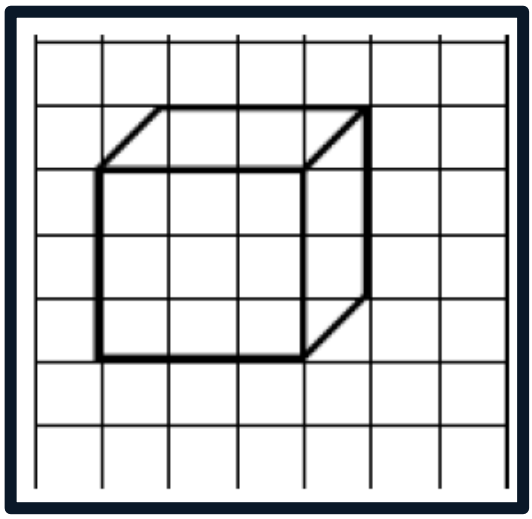
Je **place les points-repères** en me déplaçant horizontalement ou verticalement sur le quadrillage.

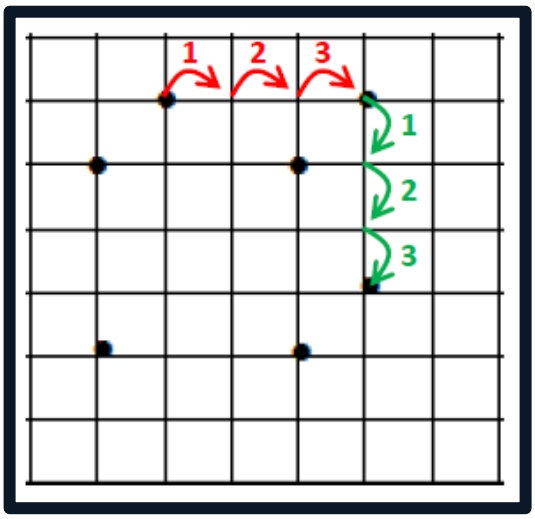
3

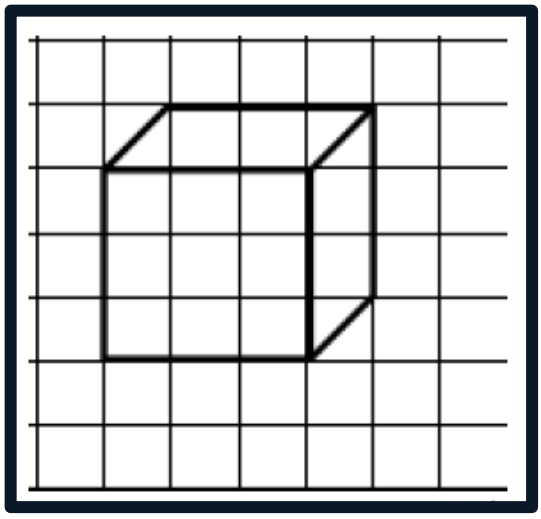
Je **relie les points** à la règle.

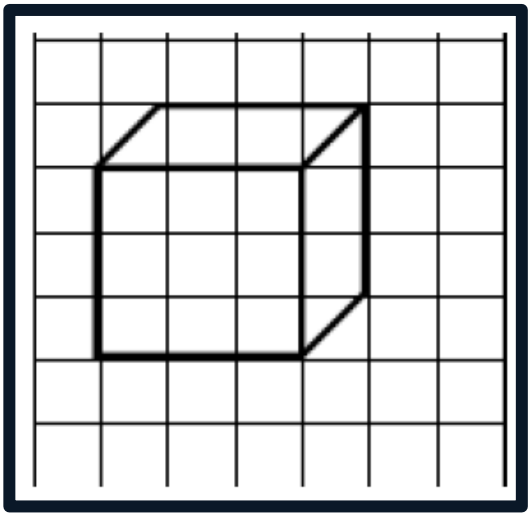


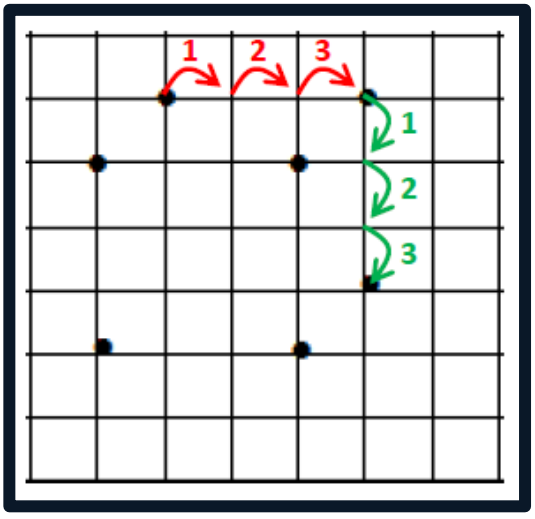
cenicienta.fr

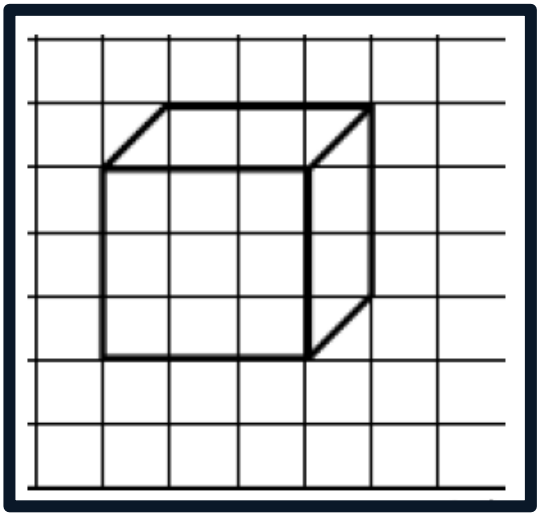



1
2
3
1
2
3






1
2
3
1
2
3



Reproduction sur quadrillage

1

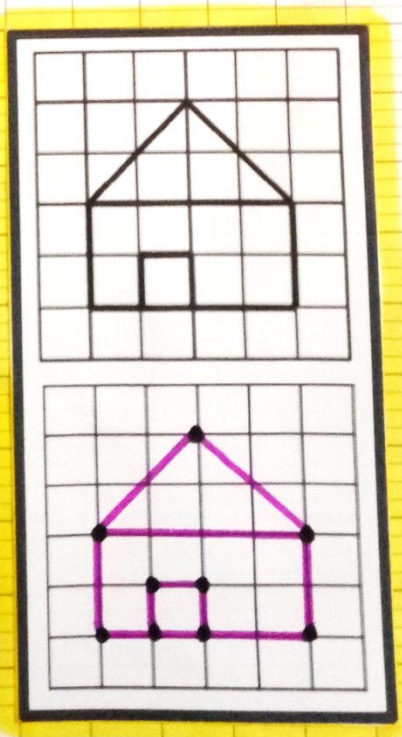
J'**observe** la figure.

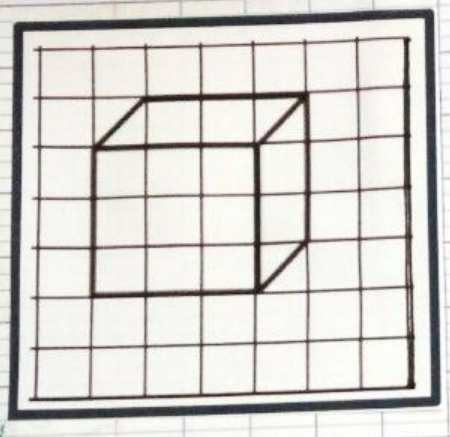
2

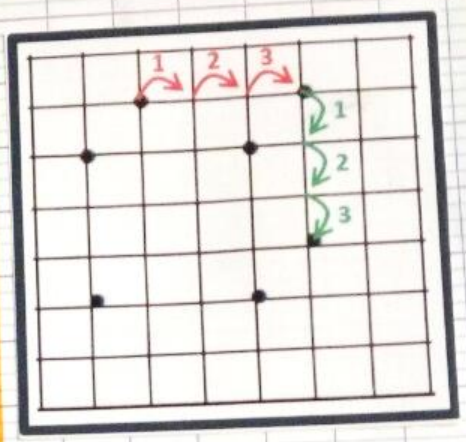
Je **place les points-repères** en me déplaçant horizontalement ou verticalement sur le quadrillage.

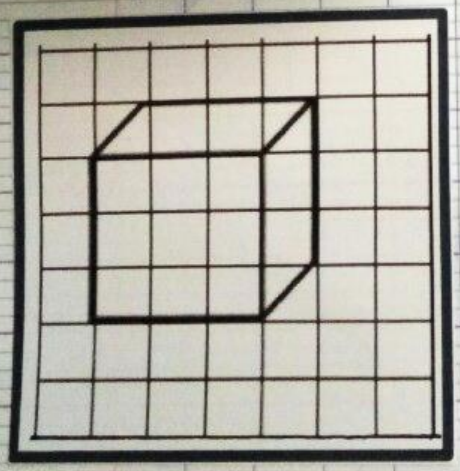
3

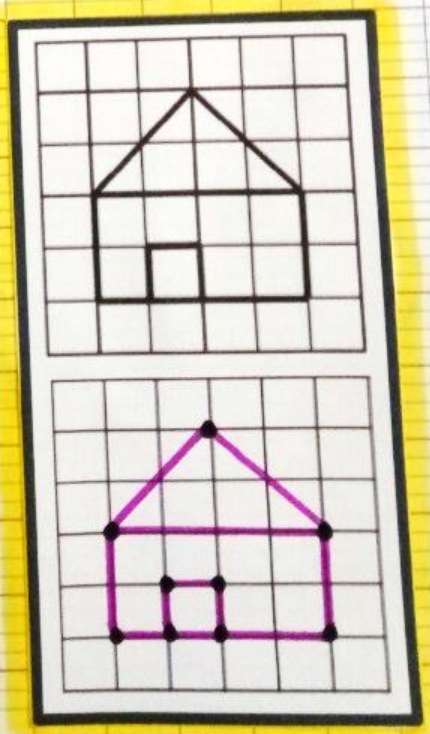
Je **relie les points** à la règle.






1
2
3
1
2
3





Repérage sur quadrillage

Pour me repérer sur un quadrillage,
je peux coder une case avec une lettre et un nombre.

Voici une carte au trésor !

- Le point de départ se trouve dans la case (F , 1).

↪ *Je regarde où se croisent la ligne et la colonne.*

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
F					

cenicienta.fr

- Le palmier se trouve dans la case (..... , ...).
- Les arbres se trouvent dans la case (..... , ...).
- La rose des vents se trouve dans la case (..... , ...).
- Le trésor se trouve dans la case (..... , ...).

Trace le chemin pour arriver au trésor :

Code un chemin qui part de la croix pour arriver à la rose des vents :

- Le palmier se trouve dans la case (..... , ...).
- Les arbres se trouvent dans la case (..... , ...).
- La rose des vents se trouve dans la case (..... , ...).
- Le trésor se trouve dans la case (..... , ...).

Trace le chemin pour arriver au trésor :

Code un chemin qui part de la croix pour arriver à la rose des vents :

Image: Educol

cenicienta.fr

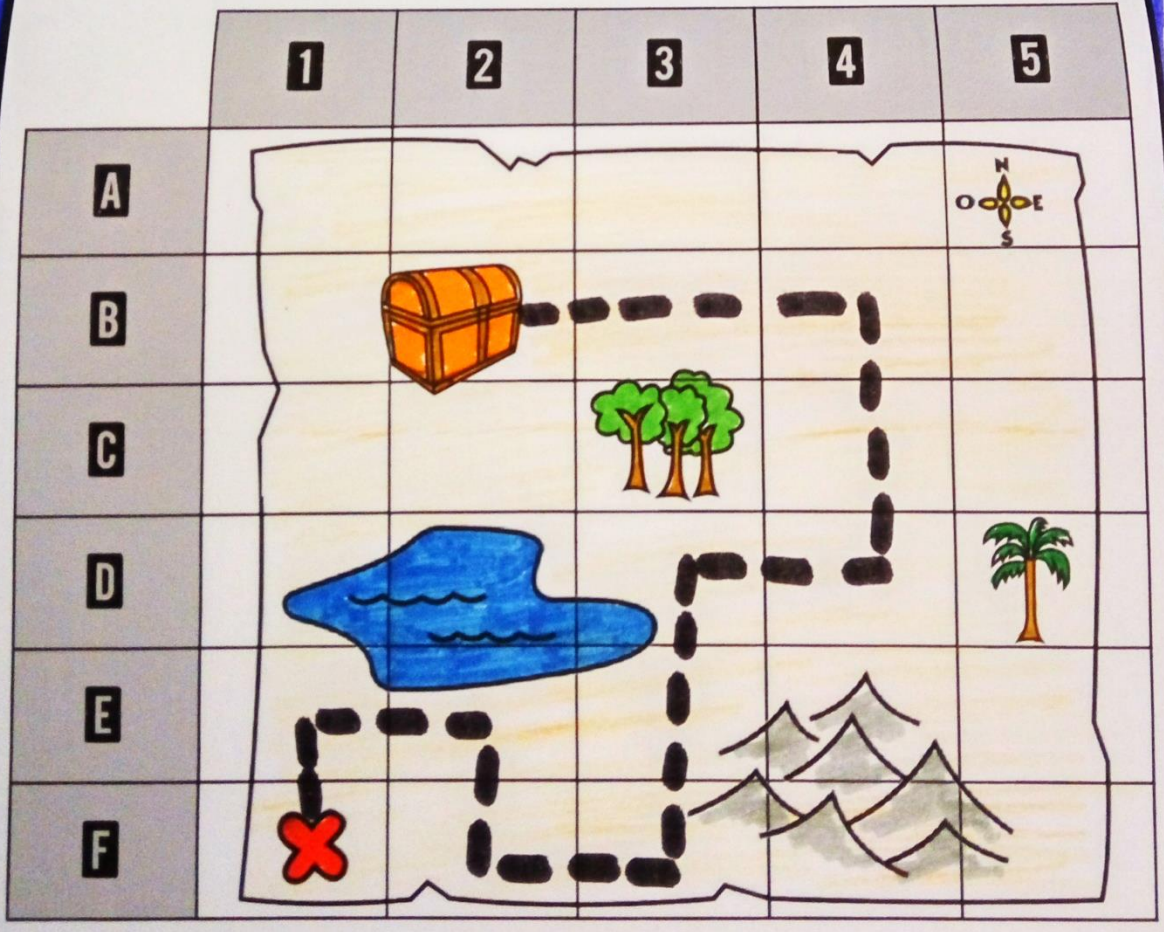
Repérage sur quadrillage

Pour me repérer sur un quadrillage,
je peux coder une case avec une lettre et un nombre.

Voici une carte au trésor !

- Le point de départ se trouve dans la case (F , 1).

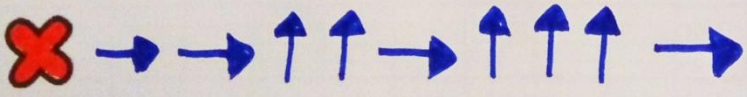
➥ *Je regarde où se croisent la ligne et la colonne.*



- Le palmier se trouve dans la case (D , 5).
- Les arbres se trouvent dans la case (C , 3).
- La rose des vents se trouve dans la case (A , 5).
- Le trésor se trouve dans la case (B , 2).

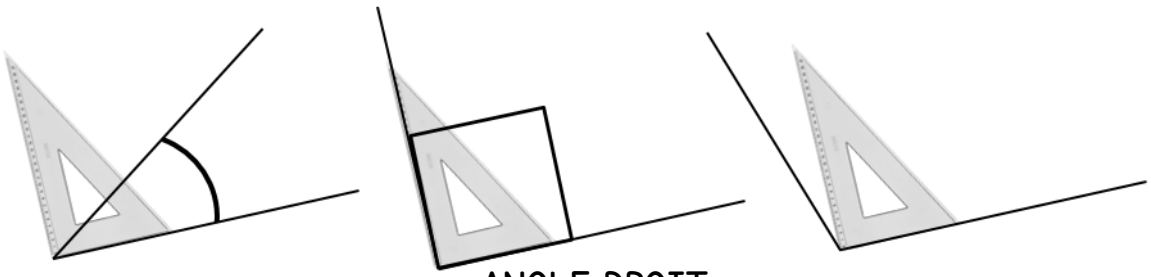
Trace le chemin pour arriver au trésor :

Code un chemin qui part de la croix pour arriver à la rose des vents :



L'angle droit

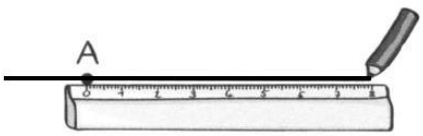
Pour vérifier si un angle est droit, on utilise une équerre.



ANGLE DROIT

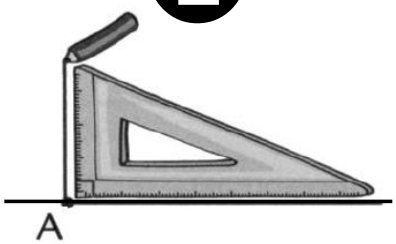
Pour tracer un angle droit, on utilise une règle et une équerre.

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 !

Source: Lutin Bazar

cenicienta.fr

un côté (trait)

un côté (trait)

l'angle droit
(le coin)

1) Je mets l'angle dans l'angle.
2) Je mets un côté sur un côté.
3) Je vérifie (ou trace) l'autre côté.

un côté (trait)

un côté (trait)

l'angle droit
(le coin)

1) Je mets l'angle dans l'angle.
2) Je mets un côté sur un côté.
3) Je vérifie (ou trace) l'autre côté.

un côté (trait)

un côté (trait)

l'angle droit
(le coin)

1) Je mets l'angle dans l'angle.
2) Je mets un côté sur un côté.
3) Je vérifie (ou trace) l'autre côté.

un côté (trait)

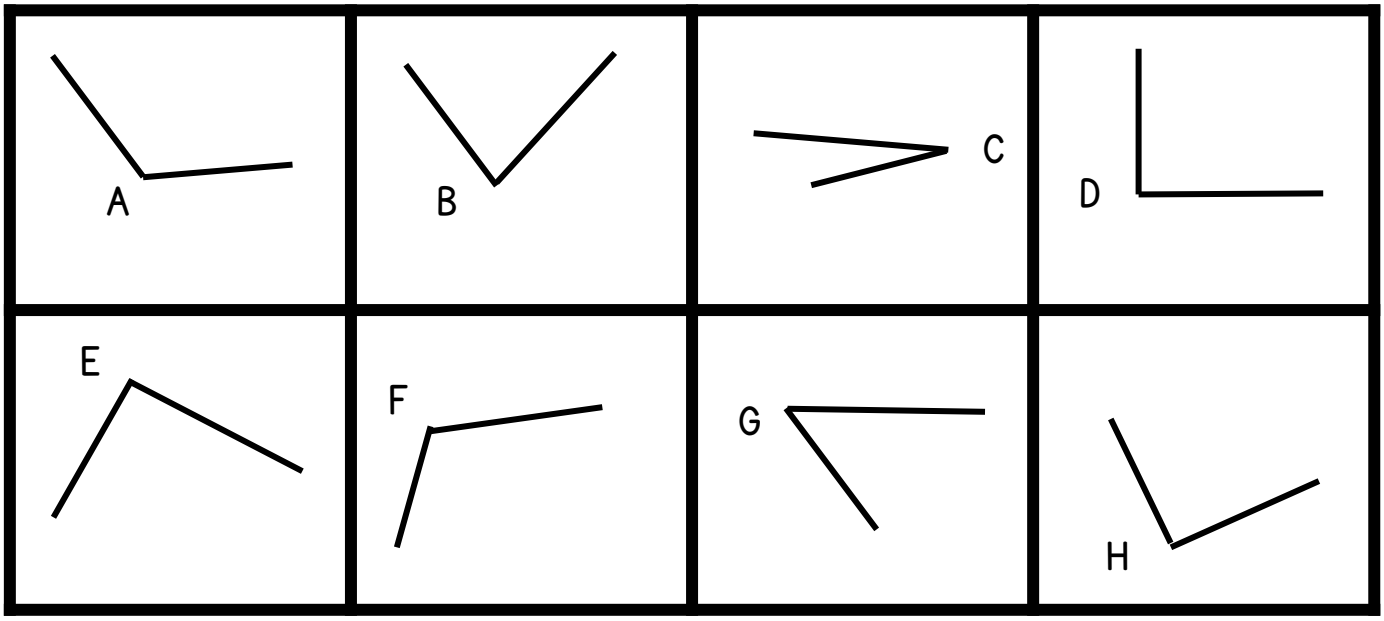
un côté (trait)

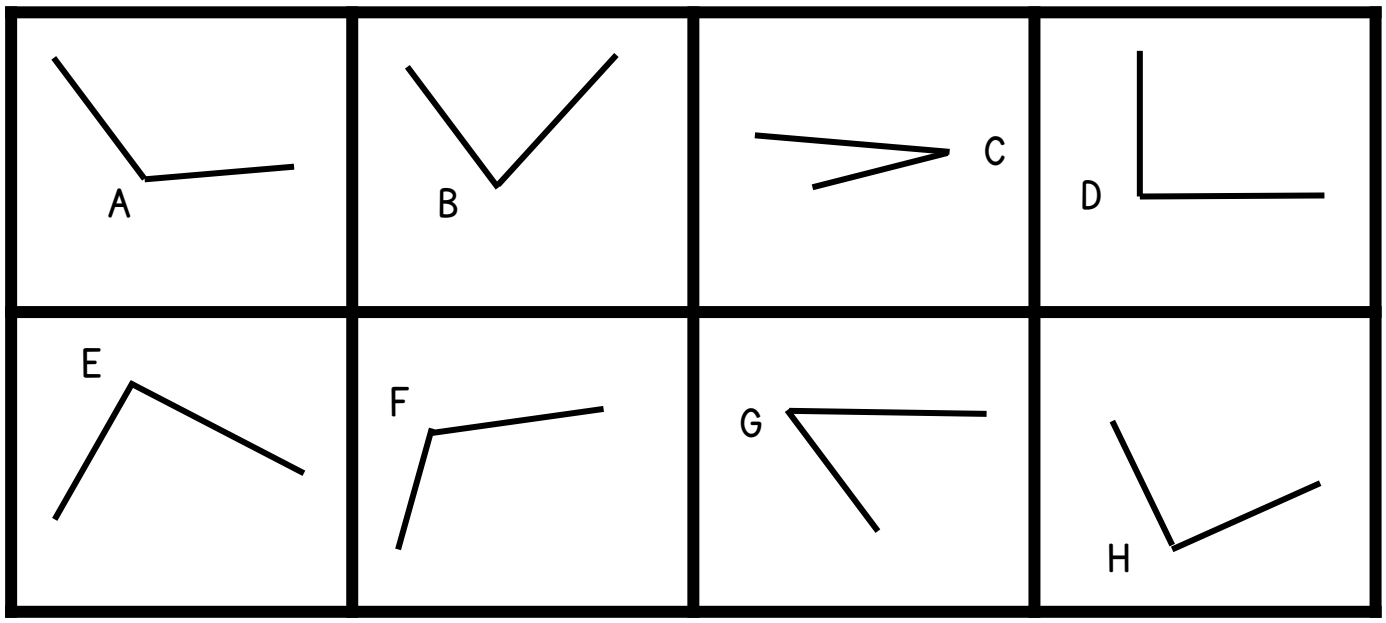
l'angle droit
(le coin)

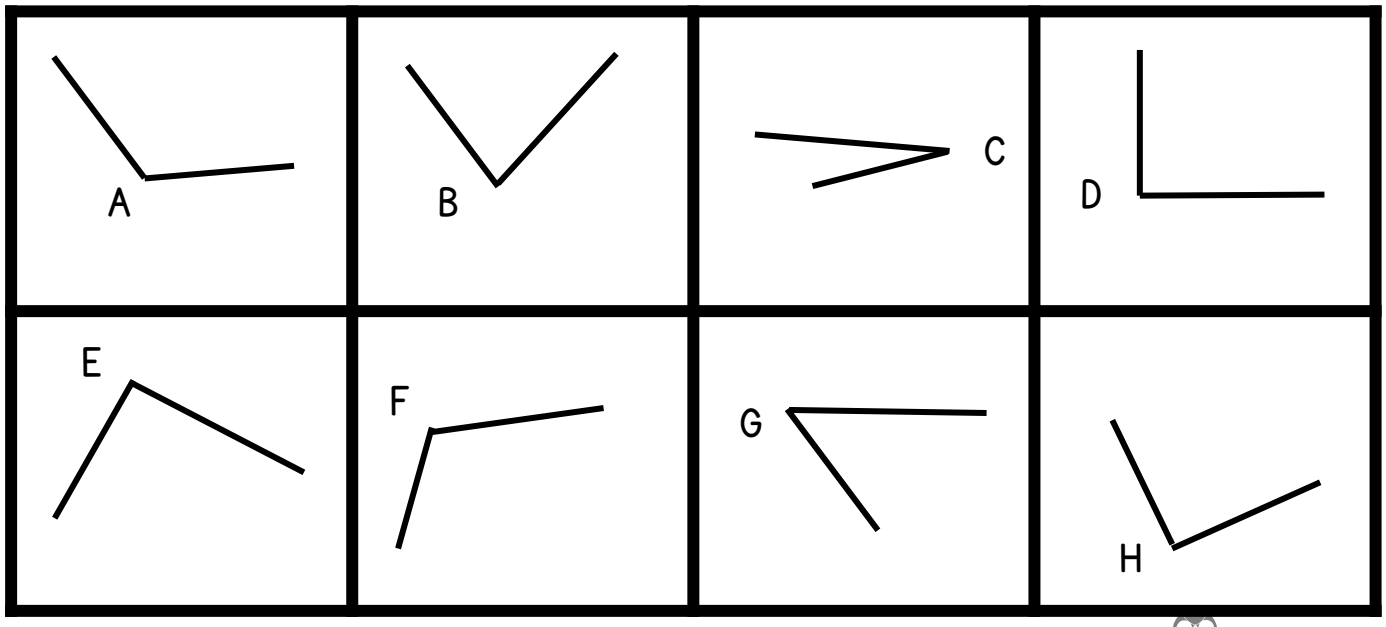
1) Je mets l'angle dans l'angle.
2) Je mets un côté sur un côté.
3) Je vérifie (ou trace) l'autre côté.

Source: Spalanzani

cenicienta.fr



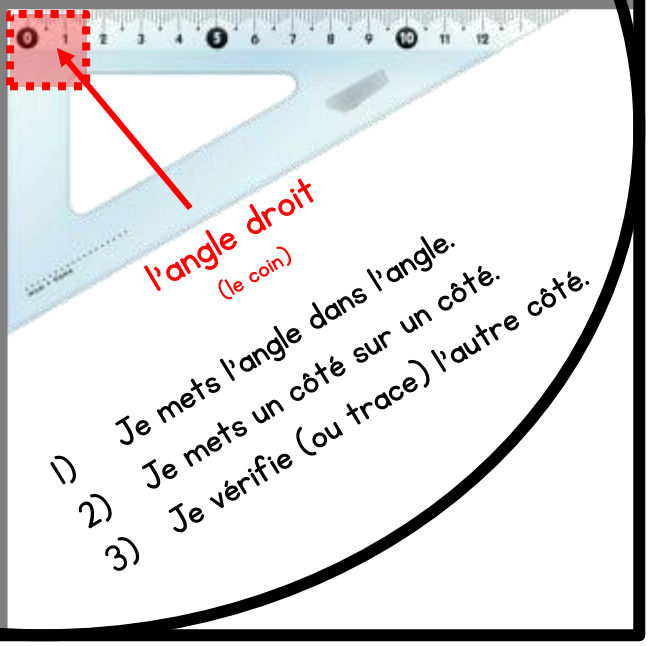




Source: Spalanzani

cenicienta.fr

un côté (trait)



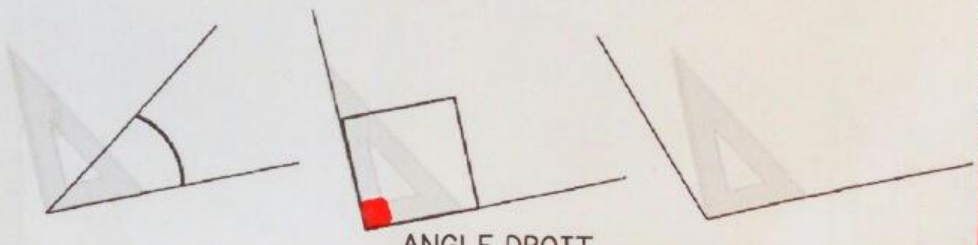
un côté (trait)

1) Je mets l'angle dans l'angle.
2) Je mets un côté sur un côté.
3) Je vérifie (ou trace) l'autre côté.

Version modifiable !!

L'angle droit

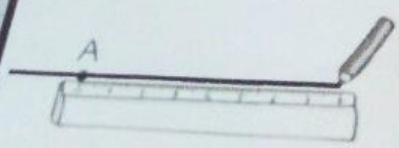
Pour vérifier si un angle est droit, on utilise une équerre.



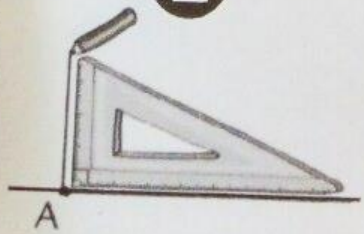
ANGLE DROIT

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

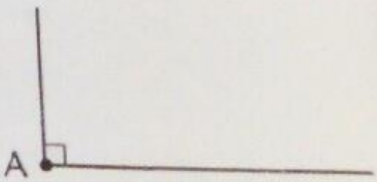
1

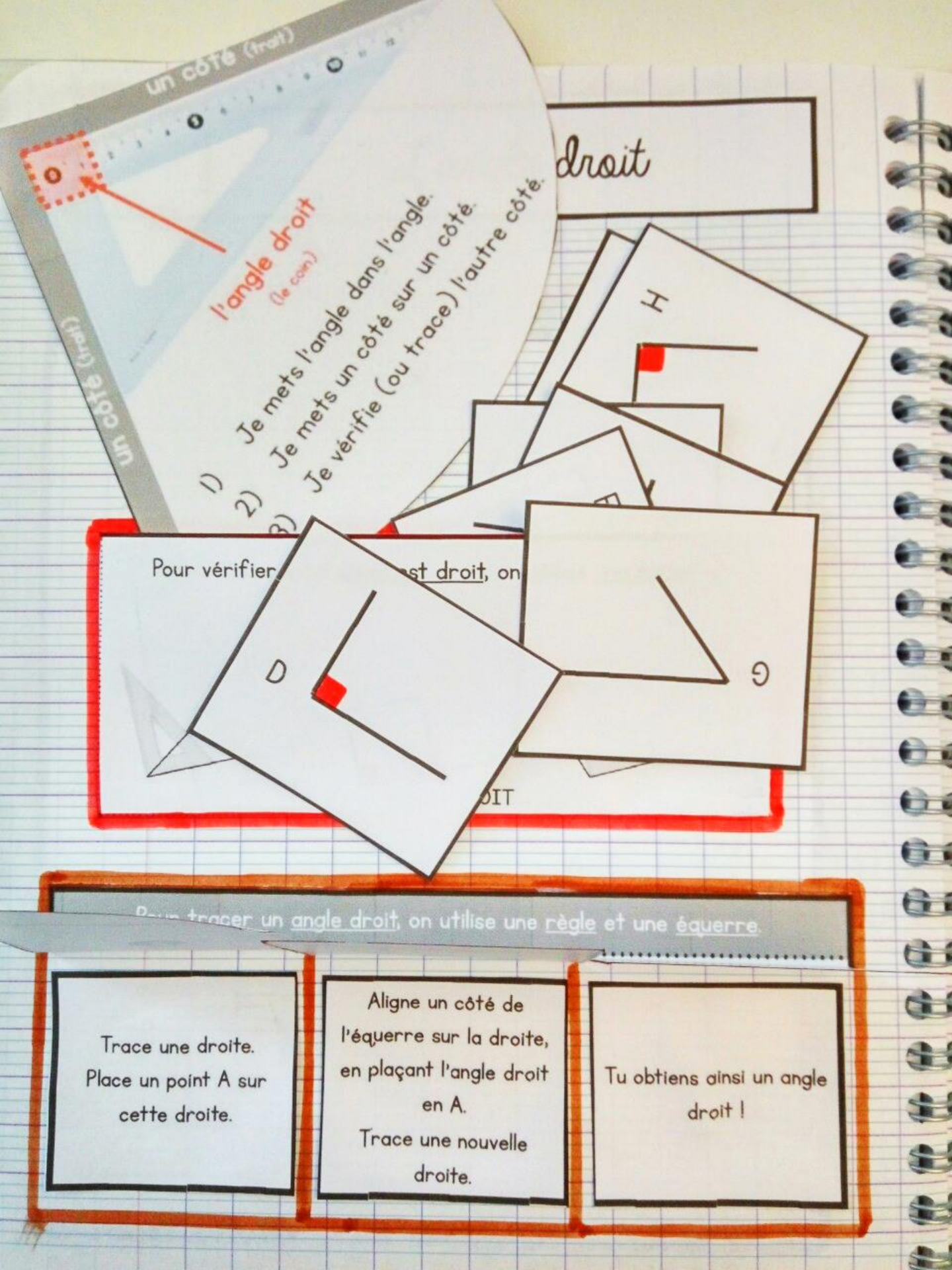


2



3

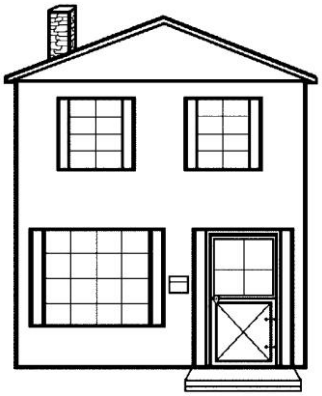


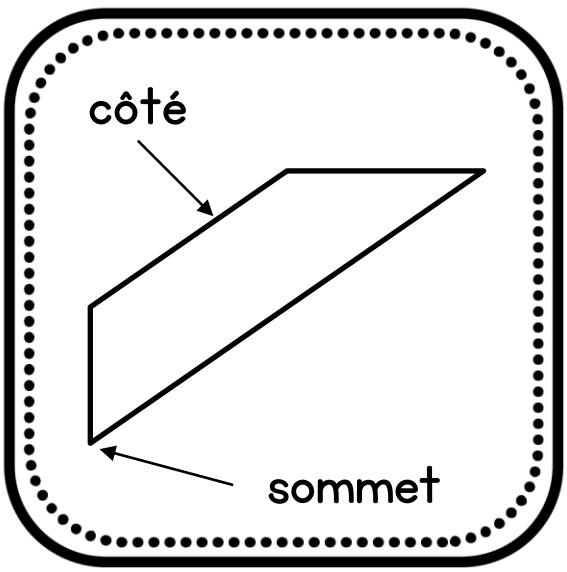

un côté (trait)
l'angle droit
(le coin)
1) Je mets l'angle dans l'angle.
2) Je mets un côté sur un côté.
3) Je vérifie (ou trace) l'autre côté.
un côté (trait)
droit
H
G
D
Pour vérifier
st droit, on
OIT
tracer un angle droit, on utilise une règle et une équerre.
Trace une droite. Place un point A sur cette droite.
Aligne un côté de l'équerre sur la droite, en plaçant l'angle droit en A. Trace une nouvelle droite.
Tu obtiens ainsi un angle droit !

Les polygones

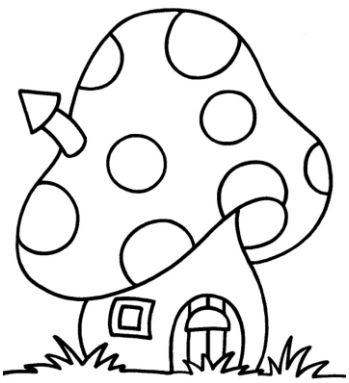
Un polygone est une figure fermée que l'on peut tracer à la règle.

Maison
des polygones

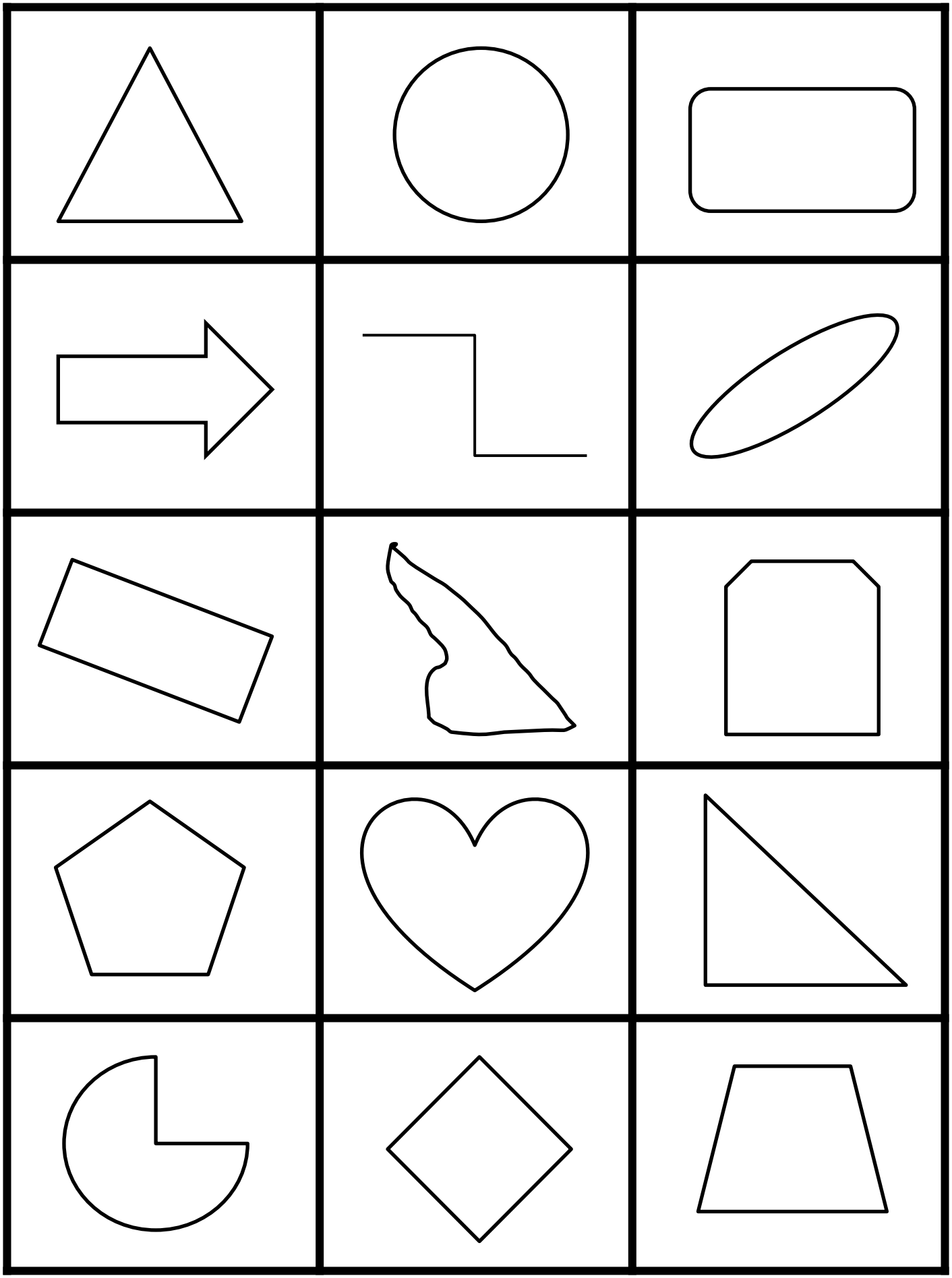




Maison
des non-polygones



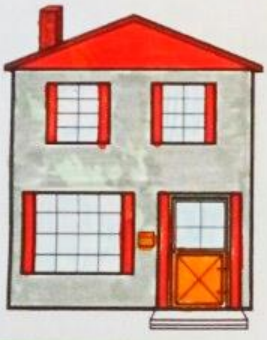
cenicienta.fr



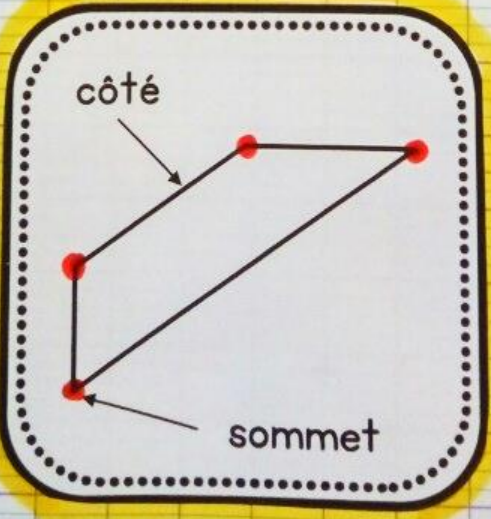
Les polygones

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

Maison
des polygones

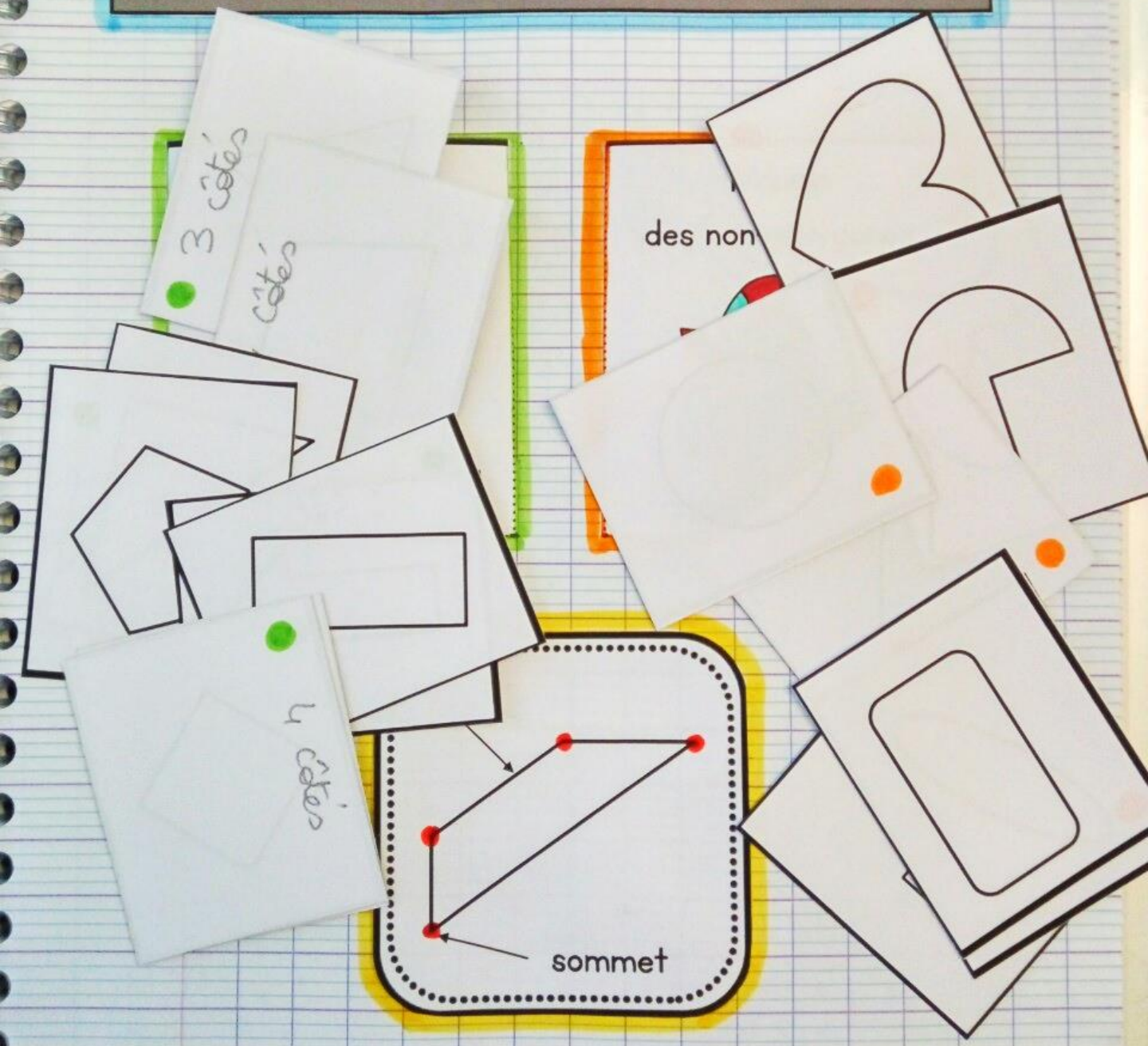


Maison
des non-polygones



Les polygones

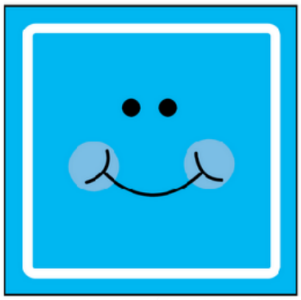
Un polygone est une figure fermée que l'on peut tracer à la règle.



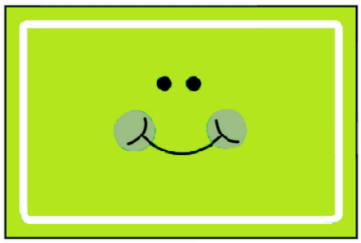
Les figures planes

Un quadrilatère est une figure qui a quatre côtés et quatre sommets.

losange

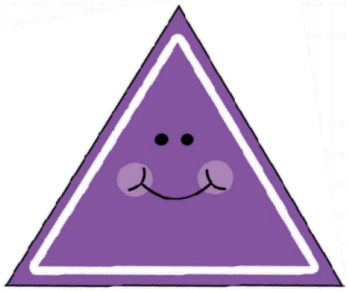


carré

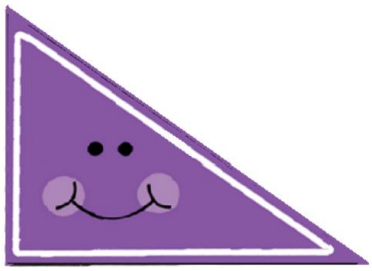


rectangle

Un triangle est une figure qui a trois côtés et trois sommets.



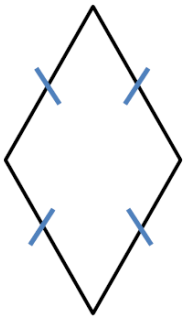
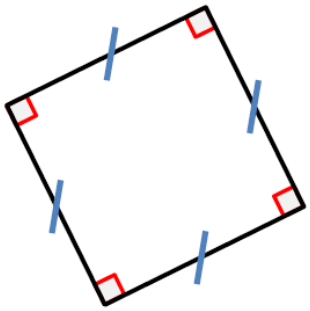
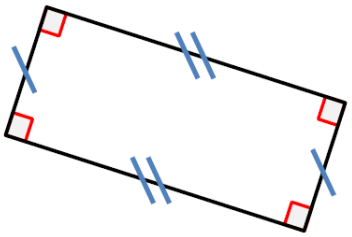
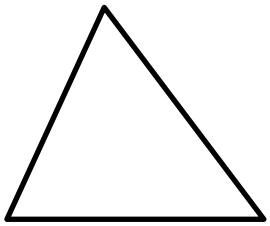
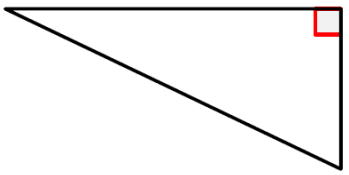
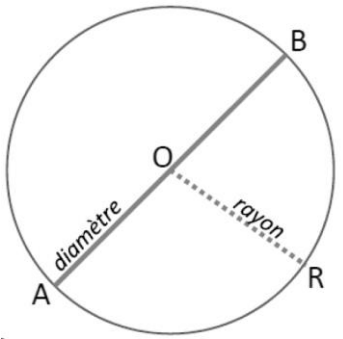
triangle



triangle rectangle

cercle

cenicienta.fr

4 côtés de même longueur	4 côtés de même longueur 4 angles droits	Les côtés opposés de même longueur 4 angles droits
		
3 côtés	3 côtés 1 angle droit	• un centre • des rayons • des diamètres
		

cenicienta.fr

Les figures planes

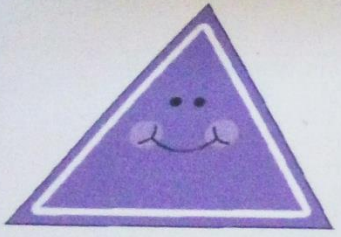
Un quadrilatère est une figure qui a quatre côtés et quatre sommets.

losange

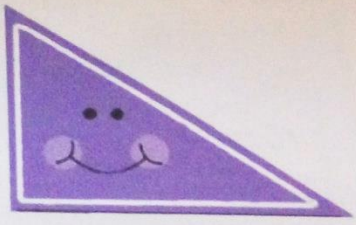
carré

rectangle

Un triangle est une figure qui a trois côtés et trois sommets.



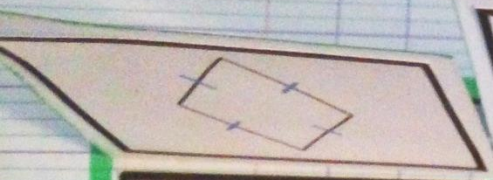
triangle



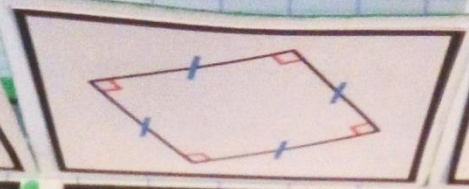
triangle rectangle

cercle

Les figures planes

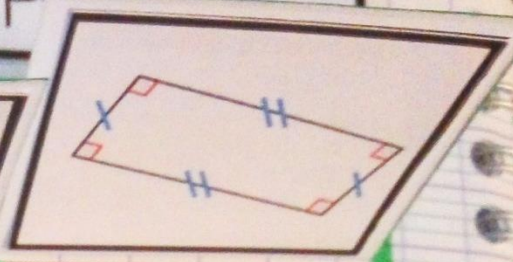


4 côtés de même longueur



4 côtés de même longueur

4 angles droits

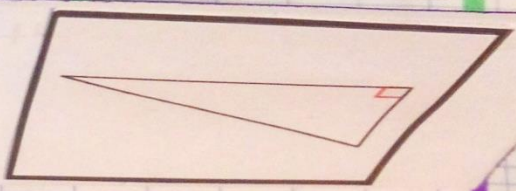


Les côtés opposés de même longueur

4 angles droits

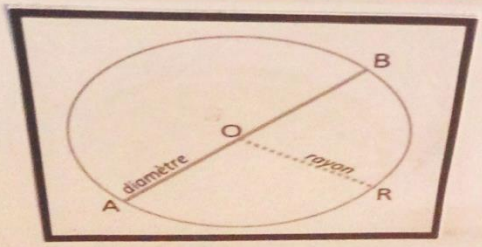
Un triangle est une figure qui

triangle



3 côtés

1 angle droit

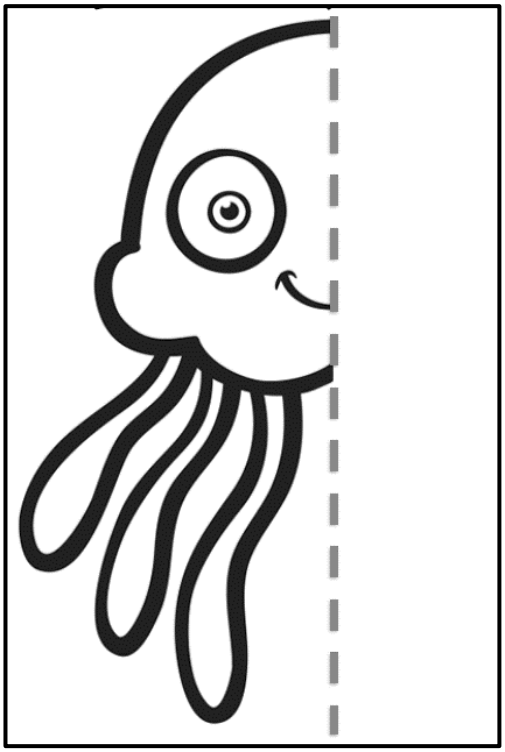


- un centre
- des rayons
- des diamètres

La symétrie

L'axe de symétrie est une droite qui partage une figure en deux parties parfaitement superposables par pliage.

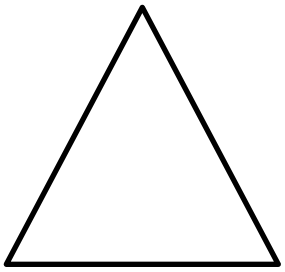
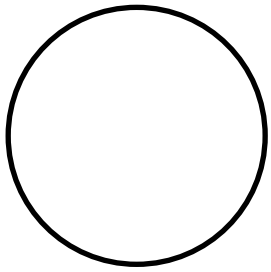
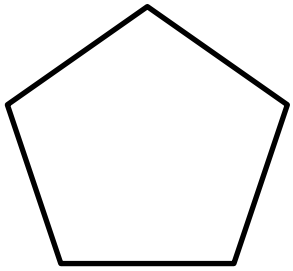
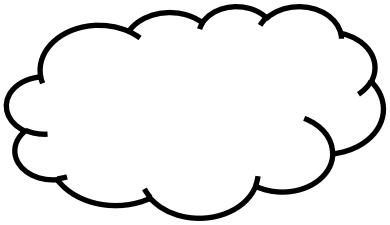
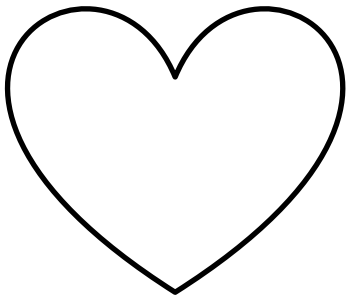
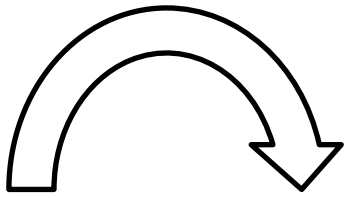
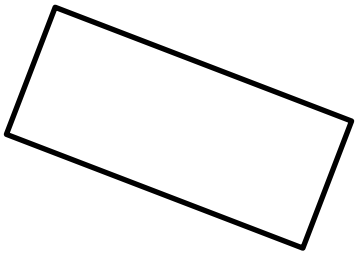
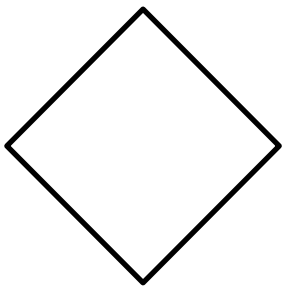
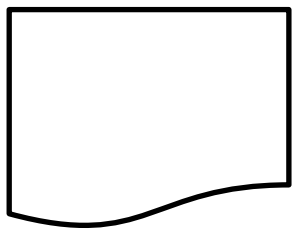
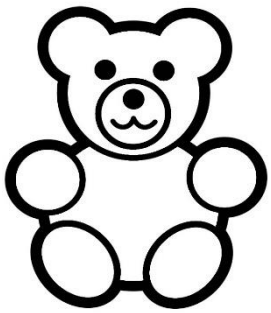
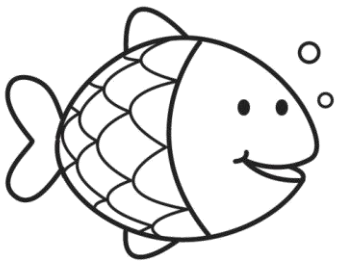
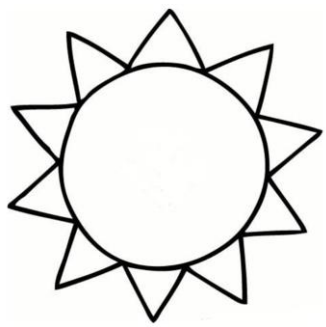
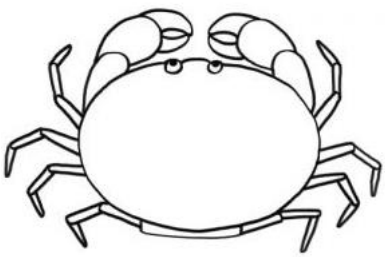
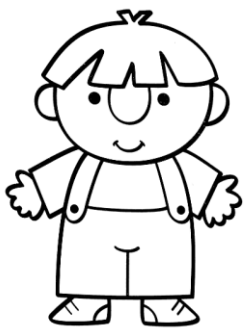
Symétrique



Axe de symétrie

Non Symétrique

cenicienta.fr

La symétrie

L'axe de symétrie est une droite qui partage une figure en deux parties parfaitement superposables par pliage.

Symétrique

Non Symétrique

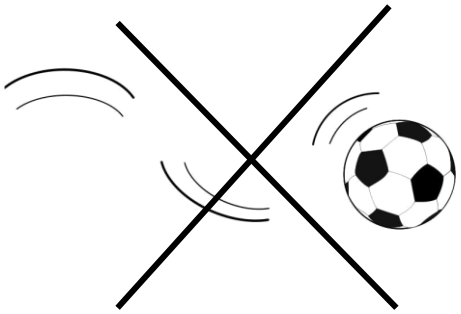
Axe de symétrie

La symétrie

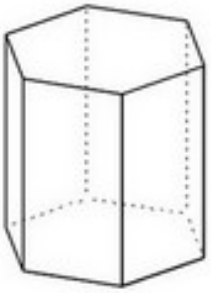
Axe de symétrie

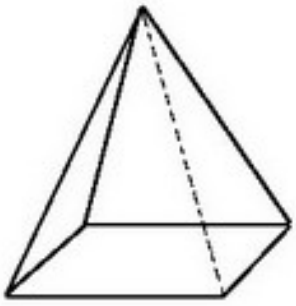
Les solides

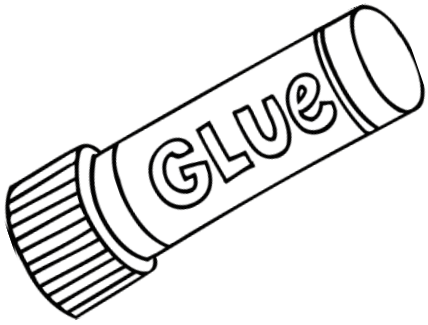
Polyèdres



Solides qui <u>NE roulent PAS</u>.



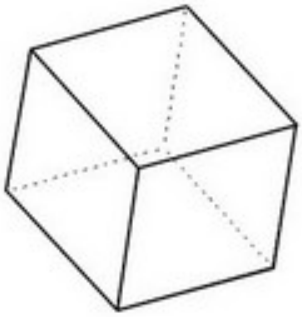


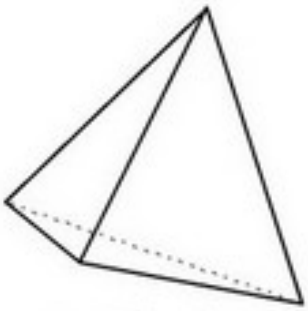


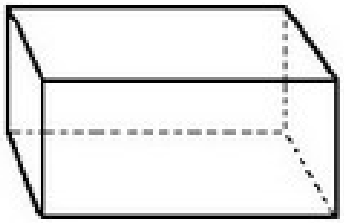
Non Polyèdres

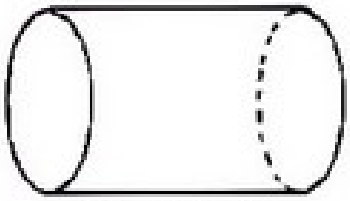
Solides qui <u>roulent</u>.

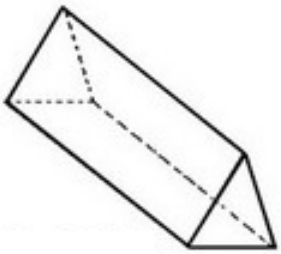
cenicienta.fr

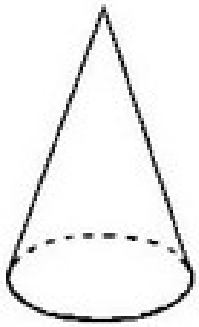


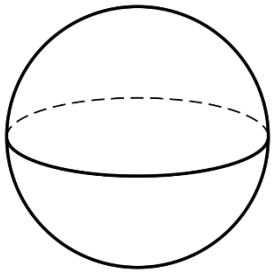










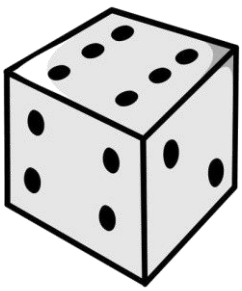


Un solide est un objet en 3 dimensions (qui a un volume dans l'espace).

FACE

SOMMET

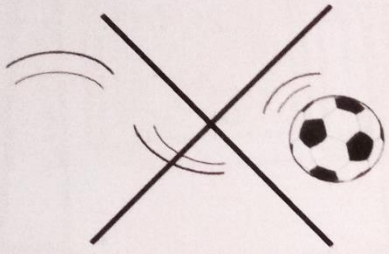
ARETE



cenicienta.fr

Les solides

Polyèdres

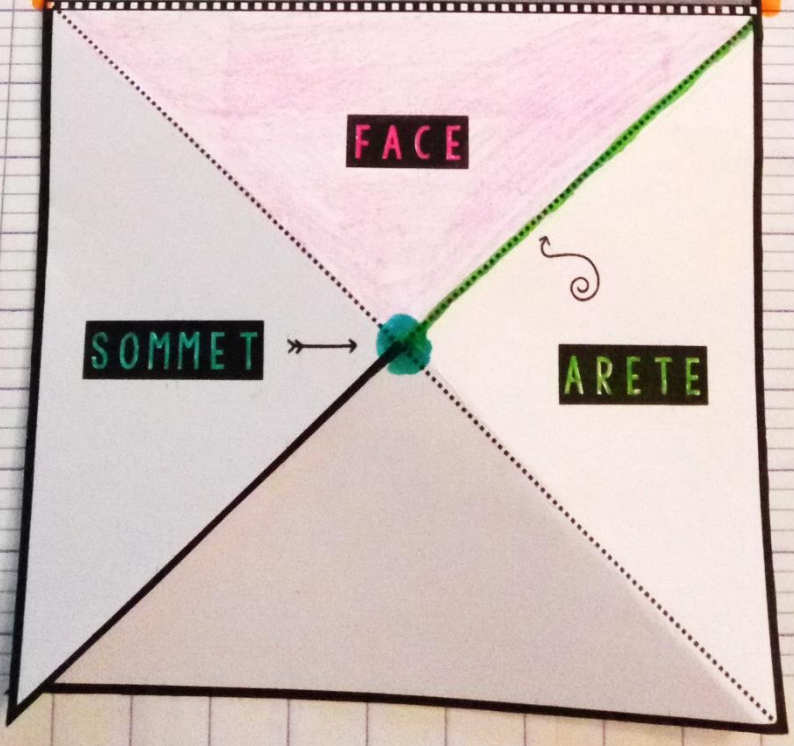


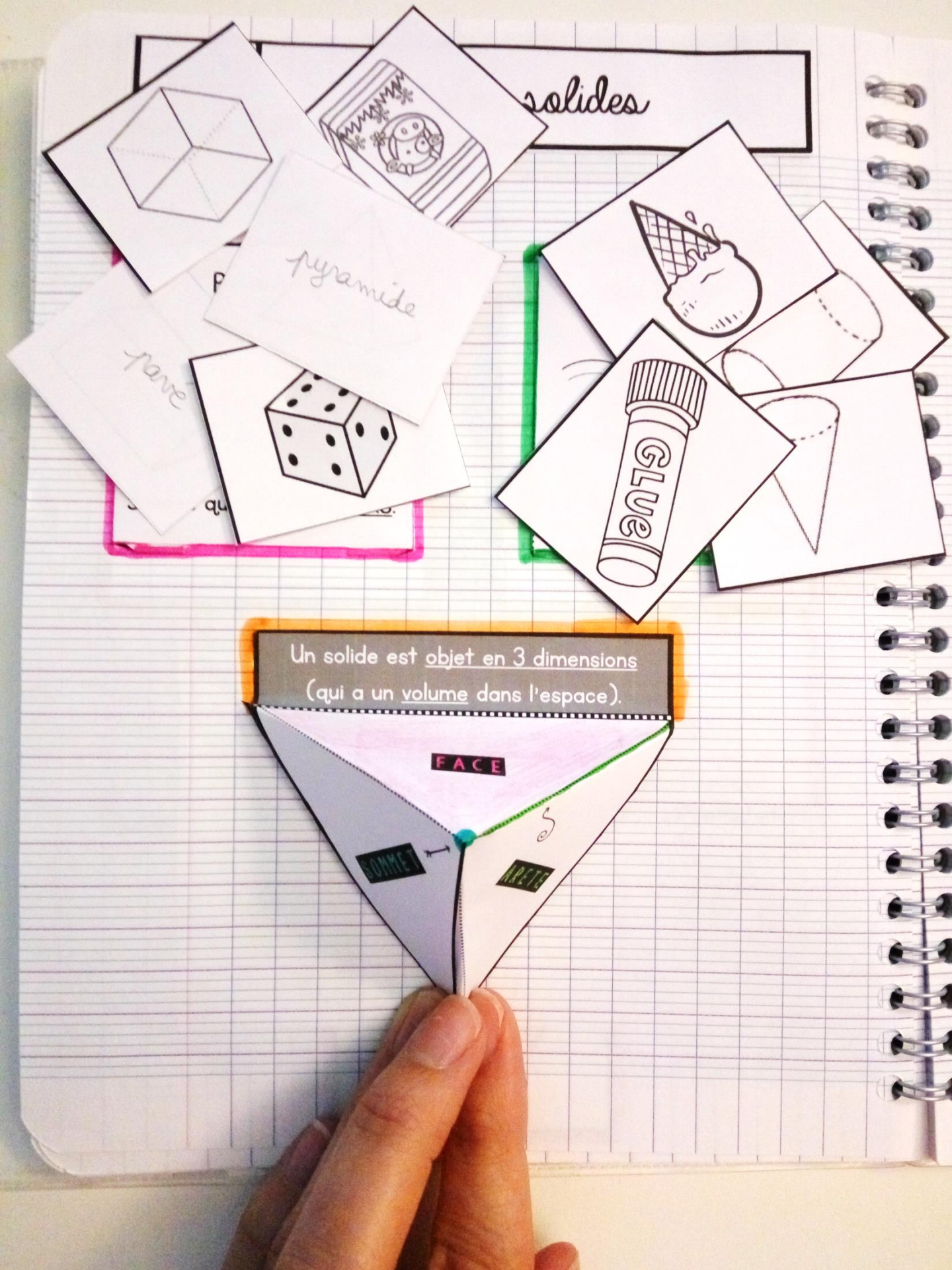
Solides qui NE roulent PAS.

Non Polyèdres

Solides qui roulent.

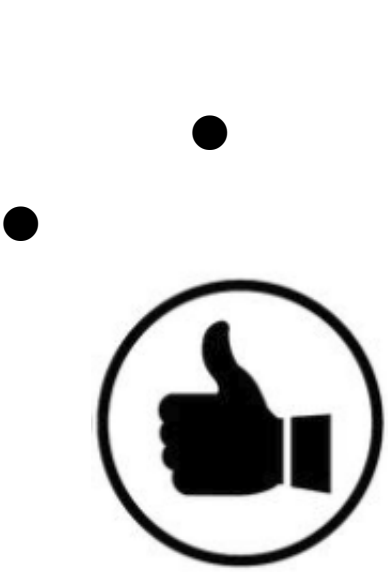
Un solide est objet en 3 dimensions
(qui a un volume dans l'espace).

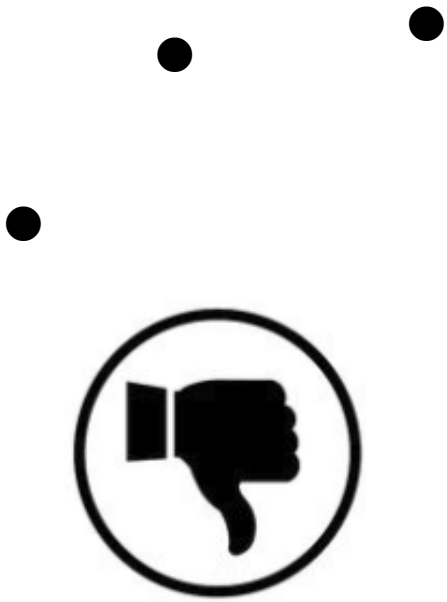


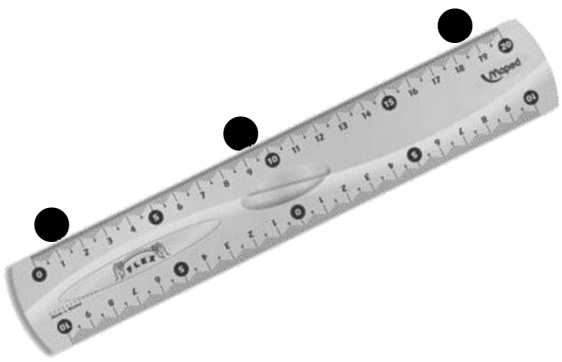

solides
pyramide
pavé
Glue
Un solide est objet en 3 dimensions
(qui a un volume dans l'espace).
FACE
SOMMET
ARÊTE

Alignement de points

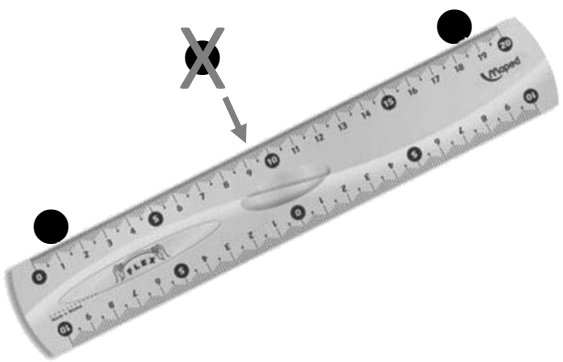
Pour savoir si des points sont alignés, il faut utiliser la règle.







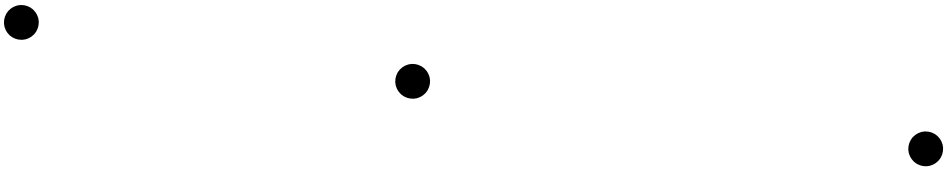
Si **tous les points** sont le long de la règle, alors **les points sont alignés.**



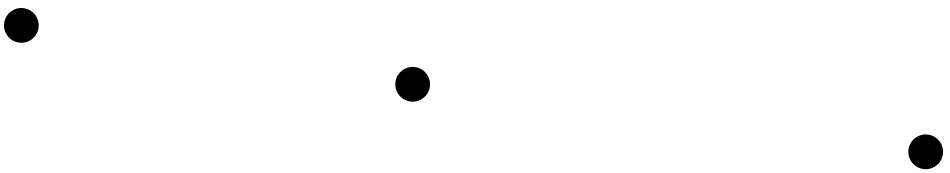
Si **un point** n'est pas placé le long de la règle, alors **les points ne sont pas alignés.**

cenicienta.fr

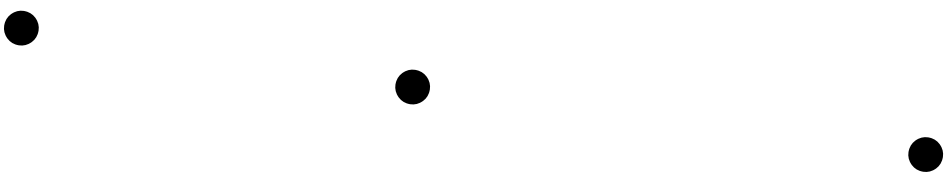
Pour dessiner des points alignés, il faut utiliser la règle.



Pour dessiner des points alignés, il faut utiliser la règle.



Pour dessiner des points alignés, il faut utiliser la règle.

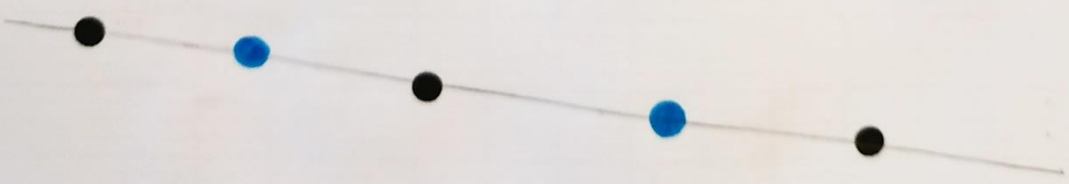


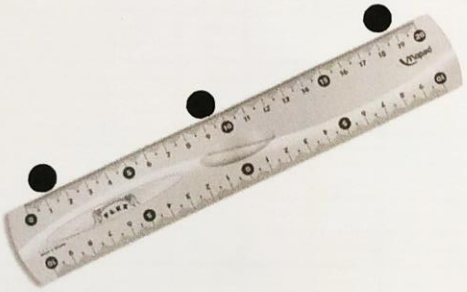
cenicienta.fr

Alignement de points

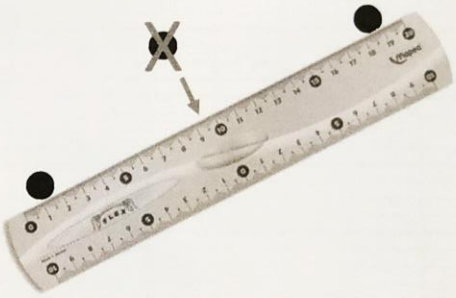
Pour savoir si des points sont alignés, il faut utiliser la règle.

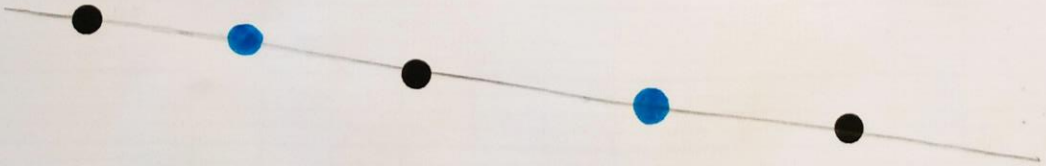
Pour dessiner des points alignés, il faut utiliser la règle.





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.**

Pour dessiner des points alignés, il faut utiliser la règle.