

Sommaire

★ Droites perpendiculaires

p. 4

- Déterminer le plus court chemin entre un point et une droite
- Reconnaître des droites perpendiculaires
- Tracer une droite perpendiculaire à une droite donnée et passant par un point donné
- Reproduire une figure complexe

★ Droites parallèles

p. 10

- Comprendre la notion de droites parallèles
- Reconnaître des droites parallèles
- Tracer une droite parallèle à une droite donnée
- Tracer avec l'équerre la droite parallèle à une droite donnée passant par un point donné

★ Récréations géométriques 1

p. 16

- Reproduire des figures complexes

★ Cercle et disque

p. 18

- Comprendre les notions de cercle et de disque
- Construire un cercle avec un compas
- Restaurer une figure complexe
- Construire une figure à partir d'un programme de construction

★ Triangles

p. 26

- Reconnaître les triangles particuliers
- Reconnaître des triangles particuliers dans une figure complexe
- Construire un triangle

★ Récréations géométriques 2

p. 34

- Reproduire des figures complexes

★ Quadrilatères

p. 36

- Reconnaître des quadrilatères particuliers: trapèze et parallélogramme
- Reconnaître des quadrilatères particuliers: carré, rectangle et losange
- Construire des carrés et des rectangles

★ Reproduction de figures

p. 42

- Analyser une figure complexe
- Restaurer une figure complexe
- Élaborer une stratégie de reproduction

★ Construction de figures

p. 46

- Réaliser un programme de construction
- Compléter un programme de construction
- Écrire un programme de construction

★ Symétrie axiale

p. 50

- Relier la notion de symétrie à l'idée de pliage
- Identifier les axes de symétrie des figures usuelles
- Construire le symétrique d'un point, d'un segment, d'une figure par rapport à une droite
- Compléter une figure par symétrie

★ Solides

p. 58

- Reconnaître et décrire des solides
- Construire un cube
- Construire un pavé droit
- Reconnaître des pyramides

★ Initiation à la programmation

p. 64

- Décoder et programmer le déplacement d'un personnage sur un quadrillage
- Programmer le déplacement d'un personnage sur un écran

