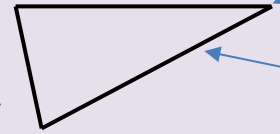


G3 Polygones et cercle

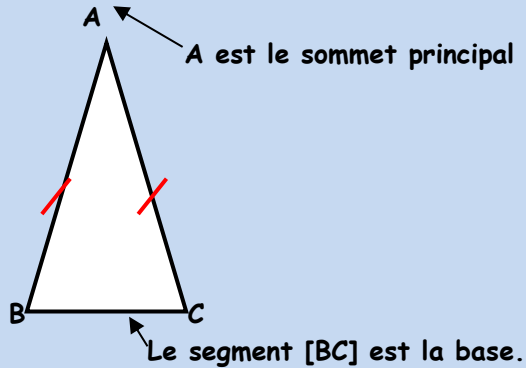
TRIANGLE

Déf : Figure qui a 3 côtés.

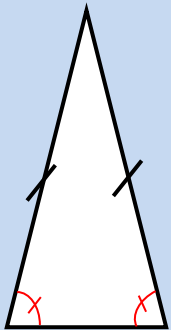


TRIANGLE ISOCELE

Déf : Triangle qui a 2 côtés égaux.

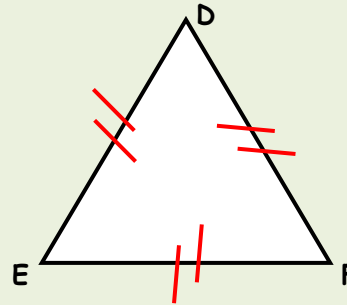


Pté : Les angles à la base sont égaux.

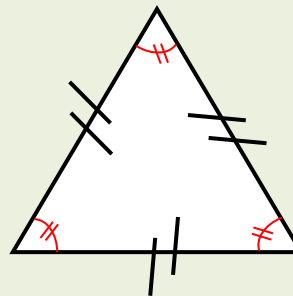


TRIANGLE EQUILATERAL

Déf : Triangle qui a 3 côtés égaux.

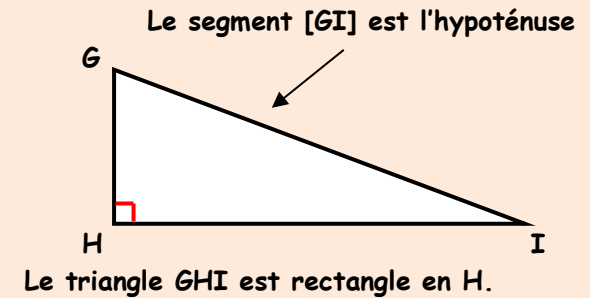


Pté : Les 3 angles sont égaux.

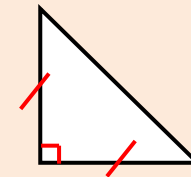


TRIANGLE RECTANGLE

Déf : Triangle qui a un angle droit.



Rq : Un triangle peut être isocèle et rectangle



Légende

Quadri : quadrilatère

: parallélogramme

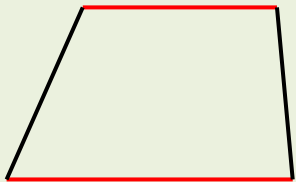
Diago : diagonale

// : parallèle

⊥ : perpendiculaire

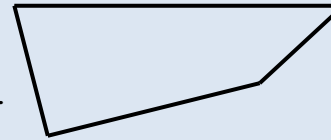
TRAPEZE

Déf : Quadri qui a 2 côtés //.

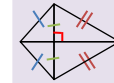


QUADRILATERE

Déf : Figure qui a 4 côtés.



CERF-VOLANT



Déf : Quadri qui 2 côtés consécutifs égaux 2 à 2

Pté : Ses diago sont ⊥ et se coupent en le milieu de l'une.

PARALLELOGRAMME

On l'étudie en classe de 5^{ème}.

Déf : Quadri qui a ses côtés // 2 à 2.

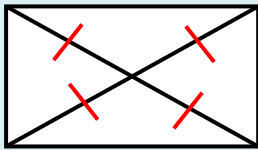
Pté : Ses côtés sont égaux 2 à 2 et ses angles opposés sont égaux.



RECTANGLE

Déf : # qui a 4 angles droits

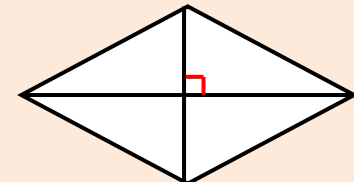
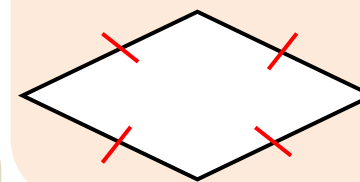
Pté : Ses diago sont de même longueur.



LOSANGE

Déf : # qui a 4 côtés de même longueur.

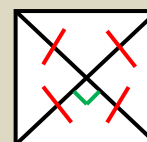
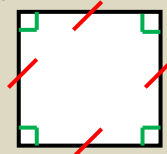
Pté : Ses diago sont ⊥.



CARRE

Déf : # qui a 4 angles droits et ses côtés de même longueur.

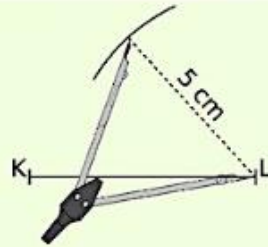
Pté : Ses diago sont de même longueur et ⊥.



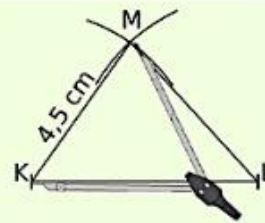
Exemple : pour construire la représentation d'un triangle KLM tel que $KL=6\text{cm}$, $LM=5\text{cm}$ et $KM=4,5\text{cm}$:



On trace un segment $[KL]$ de longueur 6 cm.

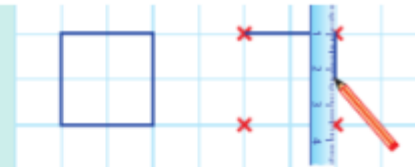


Le point M est à 5 cm du point L : il appartient donc au cercle de centre L et de rayon 5 cm.



Le point M est à 4,5 cm du point K : il appartient donc au cercle de centre K et de rayon 4,5 cm. Le point M est le point d'intersection des deux arcs.

- Pour **reproduire** ou **tracer** un **carré**, un **rectangle** ou un **losange** sur du papier quadrillé ou pointé, on repère la position des sommets, puis on trace les segments à la règle.



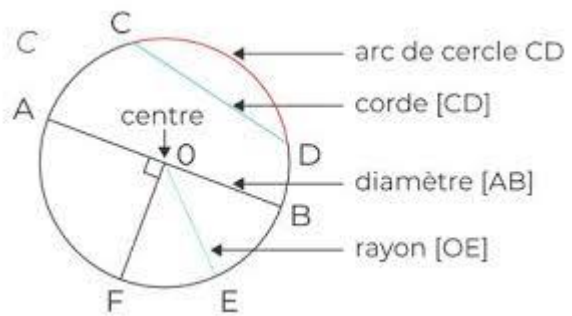
- Pour **reproduire** ou **tracer** un **carré** ou un **rectangle** sur du papier uni, on utilise la **règle graduée** et l'**équerre**.



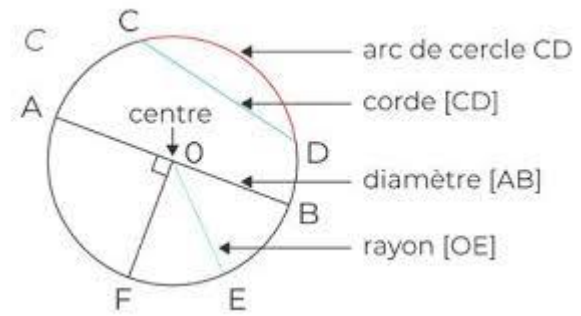
- Pour **tracer** un **losange** sur du papier uni, on utilise la **règle graduée** et le **compas**.



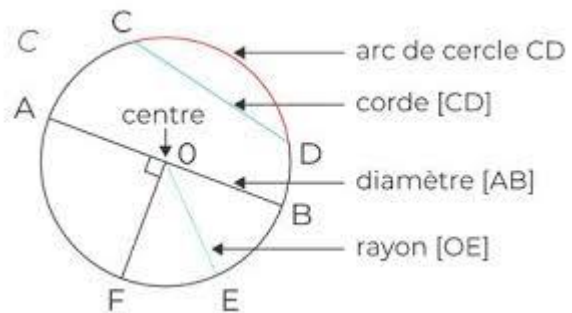
CERCLE



CERCLE



CERCLE



CERCLE

