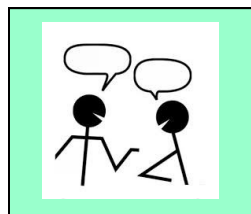
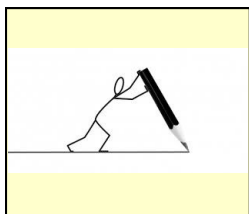
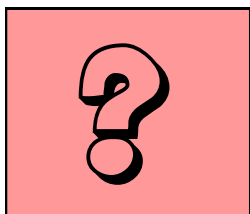
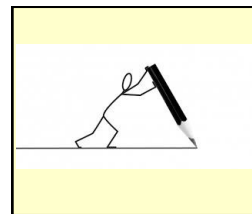
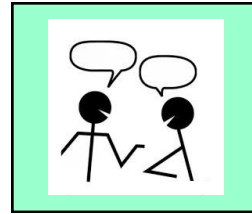
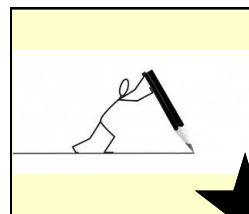
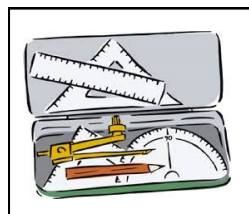
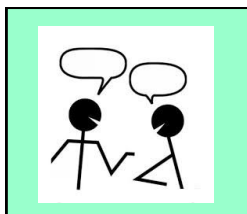
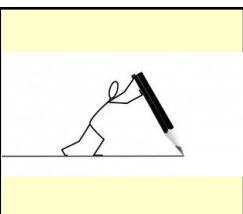
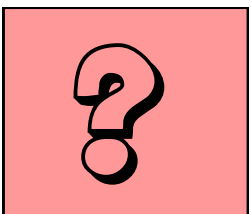
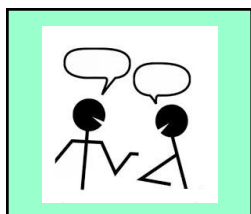
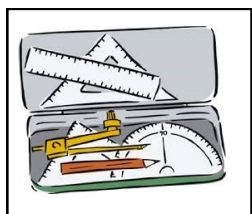
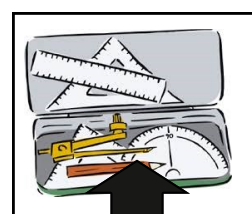
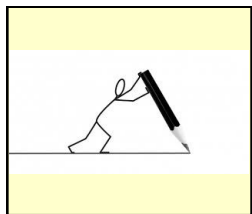
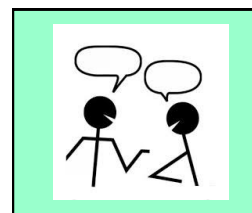


GEOM

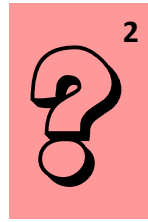


BASE





Donne la définition
du **milieu**.



Donne la définition
du **point**.



Donne la définition
des **points alignés**.



Donne la définition
du **segment**.



Donne la définition
d'une **droite**.



Donne la définition
d'une **demi-droite**.



Comment faut-il
nommer
le **segment** ?



Comment faut-il
nommer
la **droite** ?



Comment faut-il
nommer
la **demi-droite** ?



Trace un segment
que tu nommes KJ.



Trace
deux droites
parallèles.



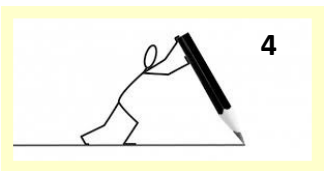
Trace
deux droites
perpendiculaires.



Trace
un segment
et son milieu.



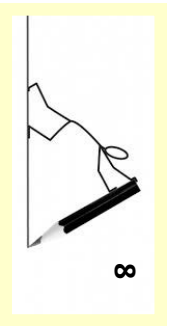
Trace
une demi-droite .



Trace
une droite que
tu nommes (BD).



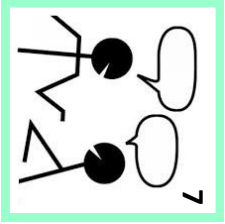
Trace la demi-droite
(AB) puis un point N
hors de cette demi-
droite (AB).



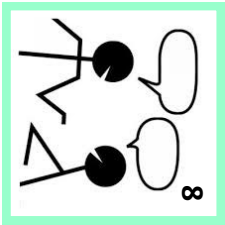
Trace la demi-droite
[AB] puis un point F
sur cette demi-droite.



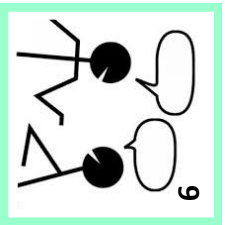
Trace deux droites
dont le point
d'intersection est M.



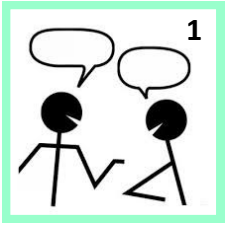
La longueur d'un segment
[AB] est la distance qui
sépare les 2 points A et B.
On la note AB.



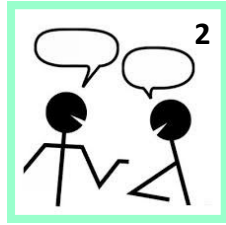
[CD] est un segment
délimité par
les points C et D.



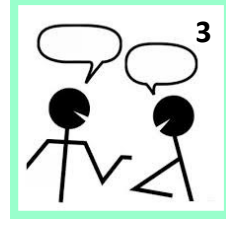
(AB) est la droite
qui passe par
les points A et B.



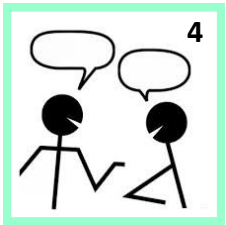
Trois points sont
alignés si ils sont situés
sur une même droite.



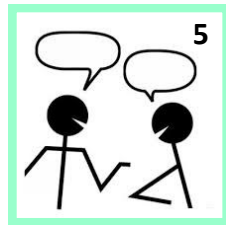
Une demi-droite est
une portion de
droite limitée
par un point.



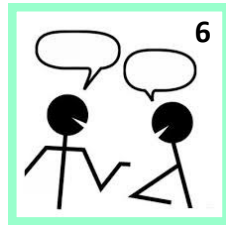
Le milieu d'un segment
est le point de ce
segment situé à égale
distance de ses
extrémités.



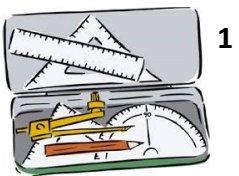
Une droite est formée par
un nombre infini de points
alignés. On la nomme soit
par une lettre soit par deux
de ses points entre
parenthèses.



Un segment est une
partie de droite
comprise entre deux
points. On le nomme
par ses deux points
entre crochets.

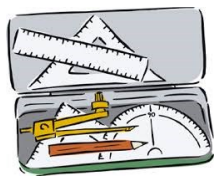


Le point est la plus petite
unité géométrique que
nous utilisons. On le
représente par une croix
et on le nomme avec une
lettre majuscule
d'imprimerie.



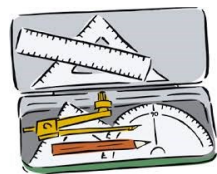
1

Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
trois points alignés ?



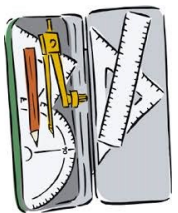
2

Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
une demi-droite ?



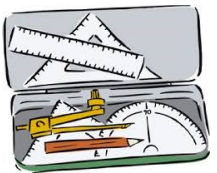
3

Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
deux droites
perpendiculaires ?



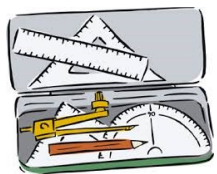
8

Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
un segment de 5 cm ?



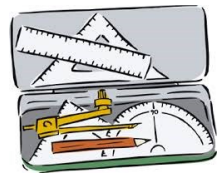
4

Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
un segment ?



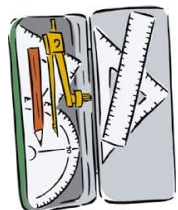
5

Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
une droite ?



6

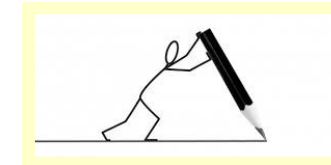
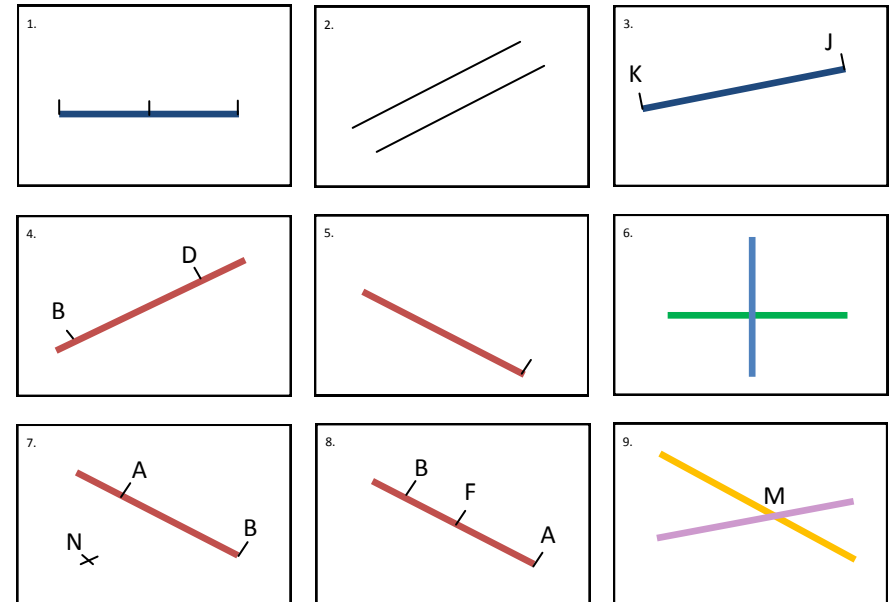
Quel matériel dois-tu
utiliser pour tracer
deux droites parallèles ?



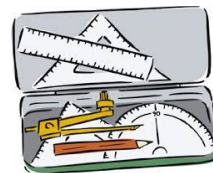
7

Quel matériel peux-tu
utiliser pour comparer des
longueurs ?

1. Le milieu d'un segment est le point de ce segment situé à égale distance de ses extrémités.
2. Le point est la plus petite unité géométrique que nous utilisons. On le représente par une croix et on le nomme avec une lettre majuscule d'imprimerie.
3. Trois points sont alignés si ils sont situés sur une même droite.
4. Un segment est une partie de droite comprise entre deux points. On le nomme par ses deux points entre crochets.
5. Une droite est formée par un nombre infini de points alignés. On la nomme soit par une lettre soit par deux de ses points entre parenthèses
6. Une demi-droite est une portion de droite limitée par un point.
7. On nomme un segment à l'aide de deux lettres d'imprimerie encadrées par deux crochets.
8. On nomme une droite par une lettre minuscule ou deux lettres d'imprimerie encadrées par des parenthèses.
9. On nomme une demi-droite par deux lettres d'imprimerie encadrée par un crochet et une parenthèse.



1. la règle
2. la règle
3. la règle et l'équerre
4. la règle
5. la règle
6. la règle et l'équerre
7. la règle puis la graduation de la règle
8. la graduation de la règle ou le compas



Les corrigés

GEOMBASES

Règle du jeu

1. Se déplacer sur le plateau à l'aide du dé
2. Répondre aux questions ou agir selon les actions selon le codage



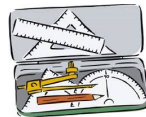
Donner des définitions



Tracer ce qui est demandé (ardoise)



Répéter précisément 2 fois ce qui est écrit sur la carte sans l'avoir sous les yeux



Préciser le matériel utilisé pour réaliser certains tracés

3. En cas d'erreurs, le joueur passe son tour.
4. Le gagnant est celui qui est arrivé au bout du chemin le premier.