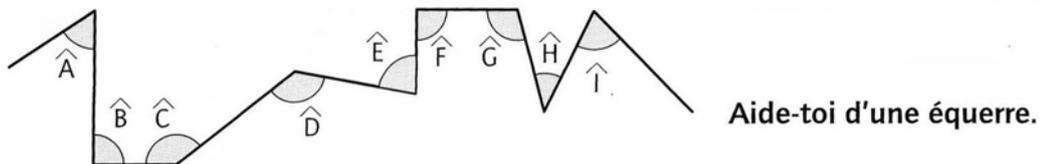


Mesure d'angles.

1. Par un schéma et une phrase, rappelle ce qu'est :
 → un angle droit → un angle aigu → un angle obtus (→ un angle plat)

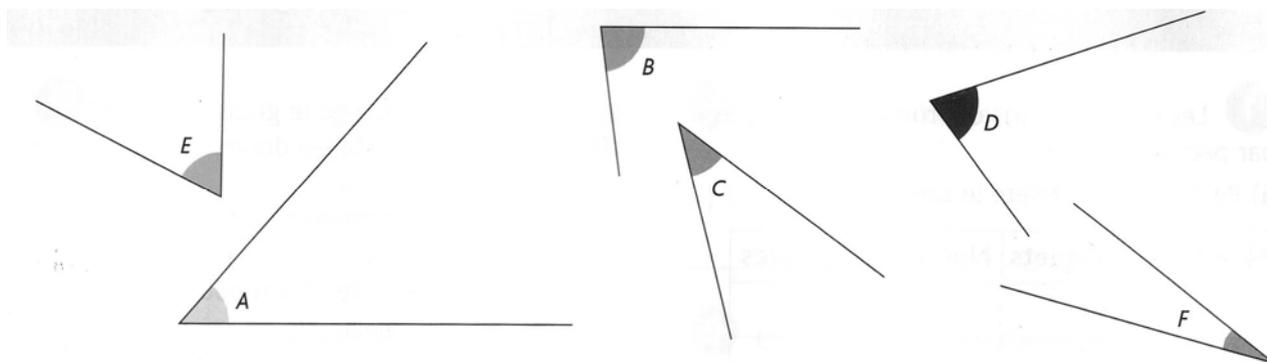
2. Utiliser l'équerre pour reconnaître les différents types d'angles.



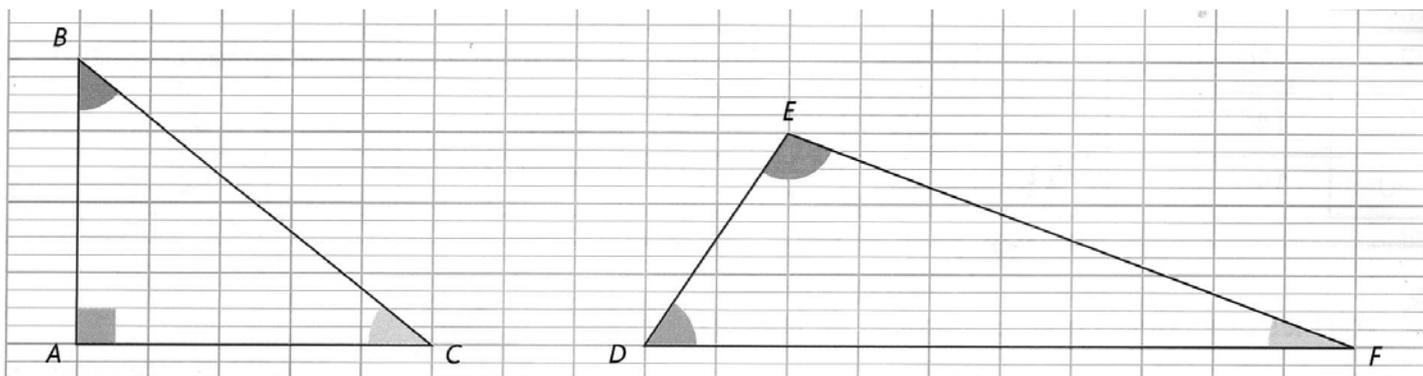
Aide-toi d'une équerre.

Angle...	\hat{A}	\hat{B}	\hat{C}	\hat{D}	\hat{E}	\hat{F}	\hat{G}	\hat{H}	\hat{I}
aigu	X								
obtus									
droit									

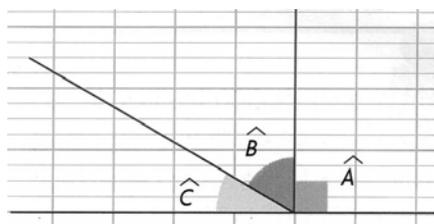
3. Range les angles ci-dessous par ordre décroissant (décalque-les si c'est nécessaire).



4. Reproduis ces triangles sur ton cahier, note et colorie les angles.

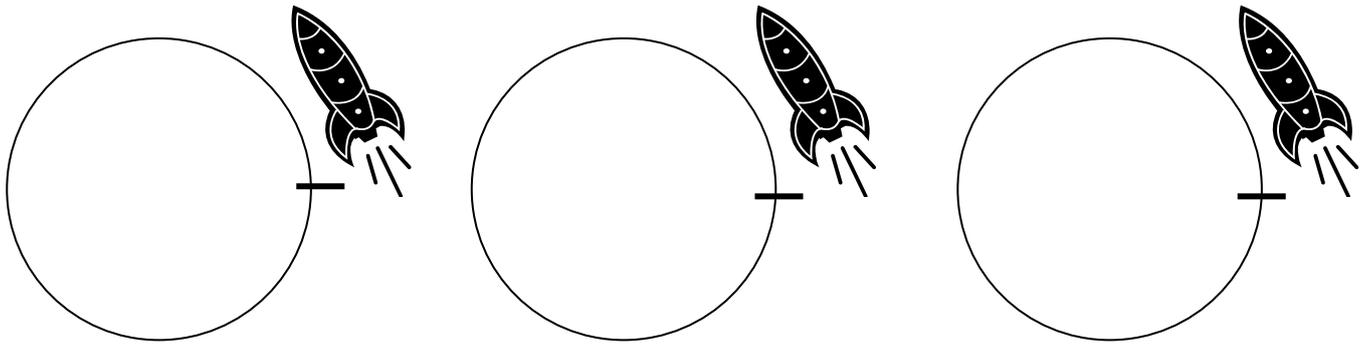


a) Assemble les angles \hat{A} , B et C comme sur la figure. Que remarques-tu ?



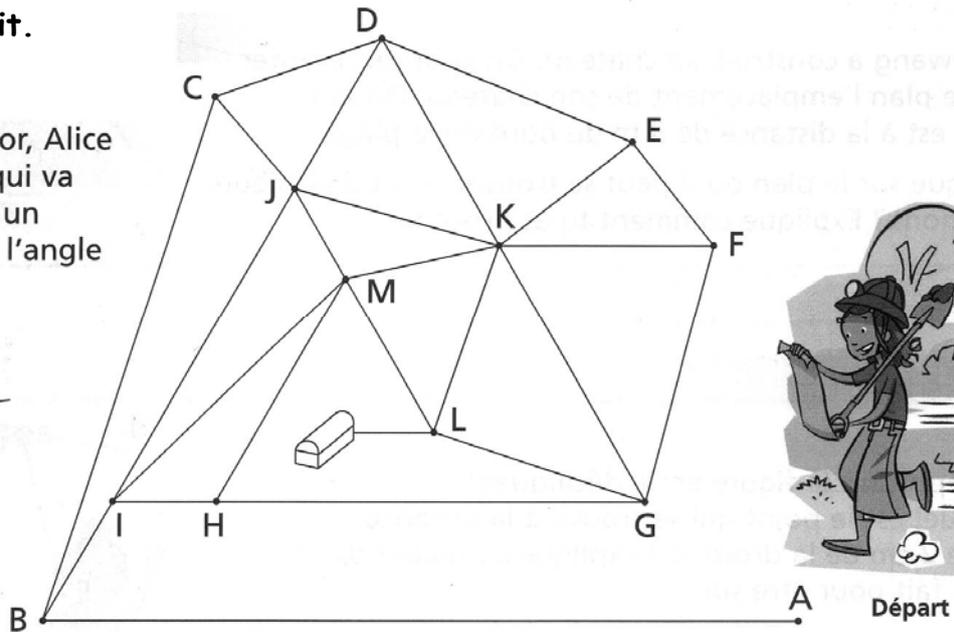
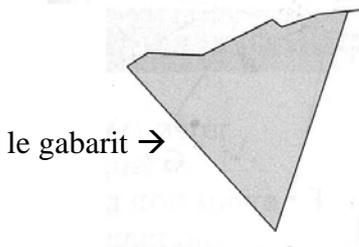
b) De la même façon, assemble les angles D, E et F. Que remarques-tu ?

5. Le jeu de la fusée...



6. Utiliser un gabarit.

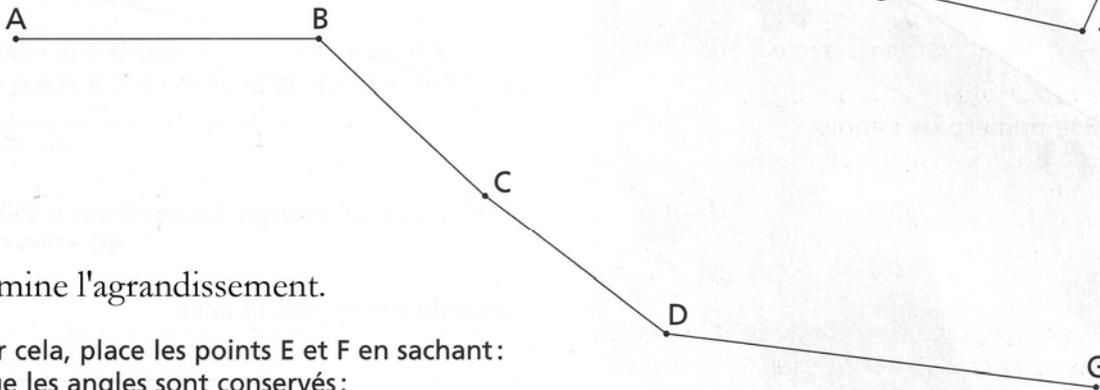
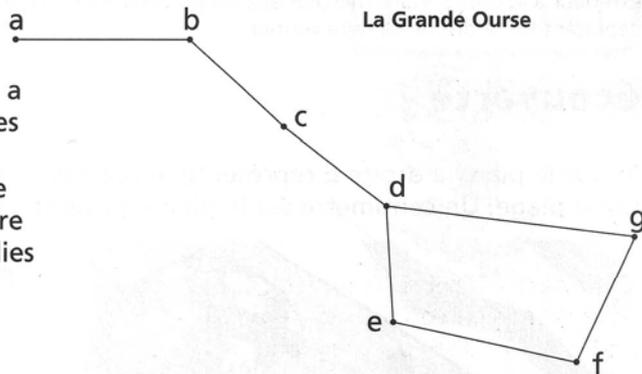
Pour atteindre le trésor, Alice doit suivre un trajet qui va tout droit ou qui fait un angle superposable à l'angle donné par le gabarit.
 Découpe un chemin qu'elle peut suivre.



7. Utiliser un gabarit d'angle pour réaliser un agrandissement.

La Grande Ourse est une constellation célèbre que tu peux voir la nuit quand il n'y a pas de nuages. Elle est constituée de 7 étoiles visibles.

Alice a commencé à reproduire le schéma de la Grande Ourse en l'agrandissant, c'est-à-dire que les longueurs des segments sont agrandies mais les angles sont conservés.



Termine l'agrandissement.

- Pour cela, place les points E et F en sachant:
- que les angles sont conservés;
 - que le segment [DE] doit mesurer 2 cm 6 mm
 - le segment [EF] doit mesurer 4 cm 5 mm.

Quels instruments as-tu utilisés ?

