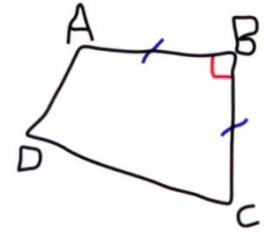


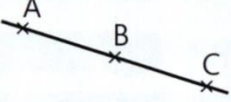

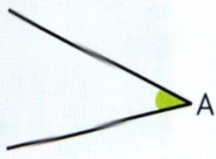





## GEOM 1 : Le vocabulaire et le codage en géométrie

- **Avant de construire une figure** avec ses instruments de géométrie, il est souvent utile de **la tracer « à main levée »**. On utilise alors un **codage** (un ensemble de signes) pour indiquer les propriétés (angle droit, côtés égaux, etc.).
- Pour **construire une figure**, il est indispensable d'analyser la figure à reproduire ou le **programme de construction**, de connaître le **vocabulaire** des éléments de géométrie et de savoir utiliser ses **instruments**.
- **Rappel :**



ABCD est un quadrilatère.  
 $AB = BC$  et l'angle  $\hat{B}$  est un angle droit.

<p>Un point A</p> 	<p>Une droite (d)</p> 	<p>Des points alignés</p> 	<p>Un segment [AB]</p> 	<p>Un angle <math>\hat{A}</math> formé par deux demi-droites</p> 
<p>Le milieu I de [AB]</p>  <p>Le signe I signifie que [AI] et [BI] ont la même longueur.</p>	<p>L'angle <math>\hat{F}</math> est un angle droit</p>  <p>Deux droites perpendiculaires</p>	<p>Deux droites sécantes : E est le point d'intersection.</p> 	<p>Deux droites parallèles</p> 