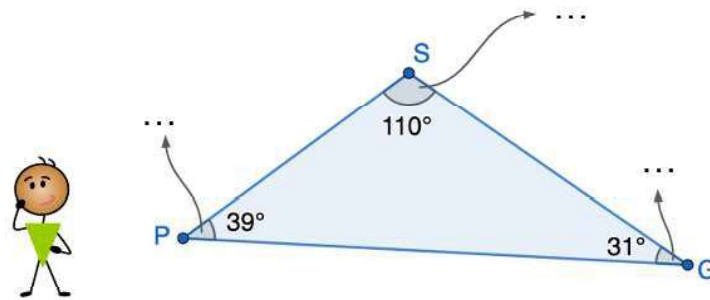
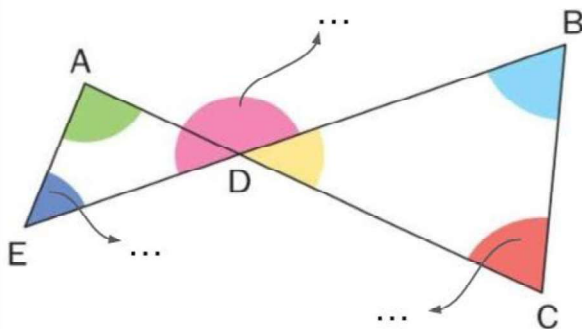


MISSION 1 : C'EST QUOI UN ANGLE ? VOCABULAIRE ET NOTATIONS

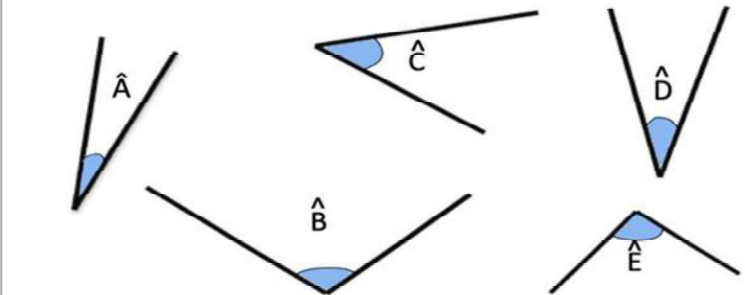
1 ✎ Nomme les 3 angles de ce triangle :



2 ✎ Nommer les 3 angles



3 ✎ Combien y a-t-il d'angles obtus ?

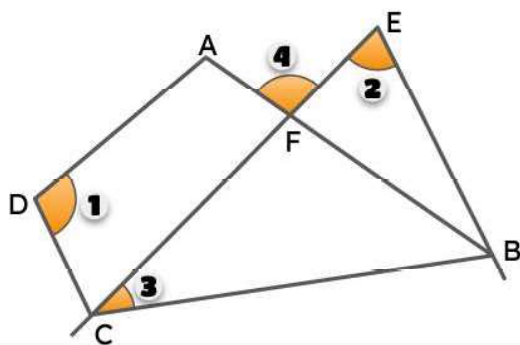


Réponse : _____

4 ✎ Sans mesurer, associe une mesure à chacun des angles : 90° – 30° – 45° – 60°



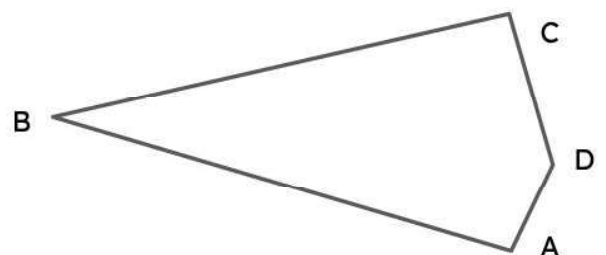
5 ✎ Complète le tableau en observant la figure.



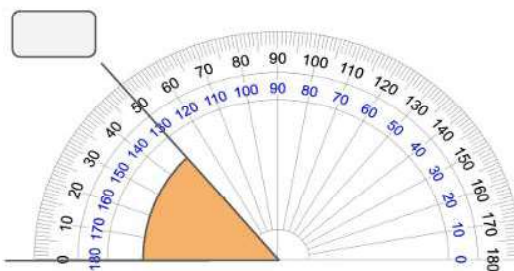
Angle	Son nom	Son sommet	Ses 2 côtés	Sa nature
1				
2				
3				
4				

6 ✎ On considère le quadrilatère ABCD représenté ci-contre :

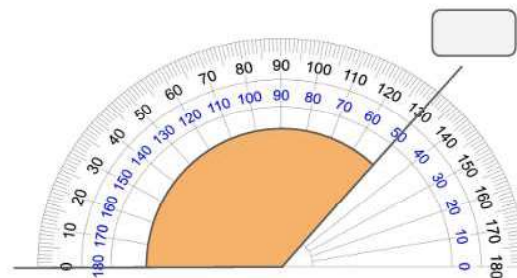
1. Sans justification, code puis compare les mesures des angles $\widehat{ADC}$ et $\widehat{ABC}$.
2. A l'aide d'une équerre, code puis compare les mesures des angles $\widehat{DAB}$ et $\widehat{DCB}$.



1 ✎ Lis la mesure de l'angle sur le rapporteur. Écris la mesure dans la case.



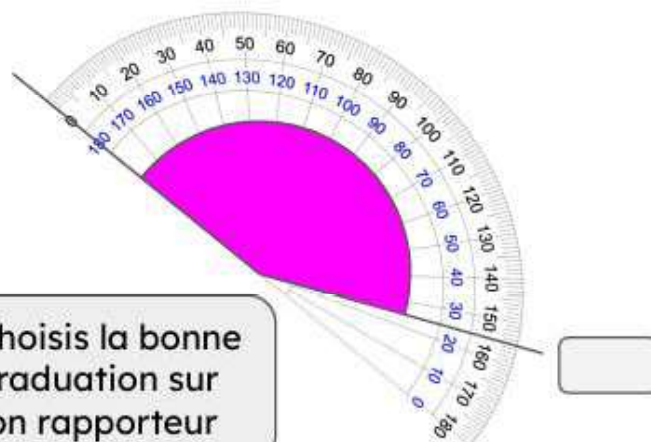
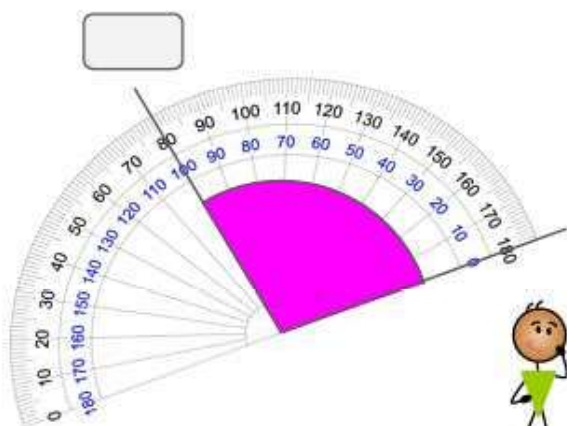
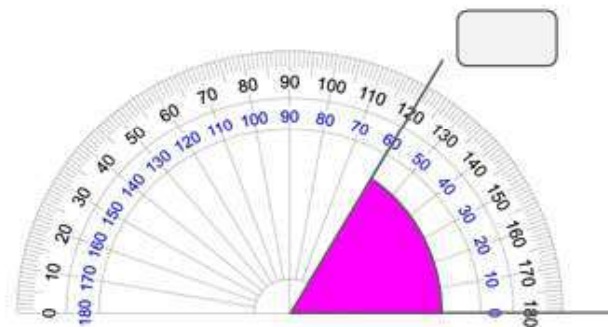
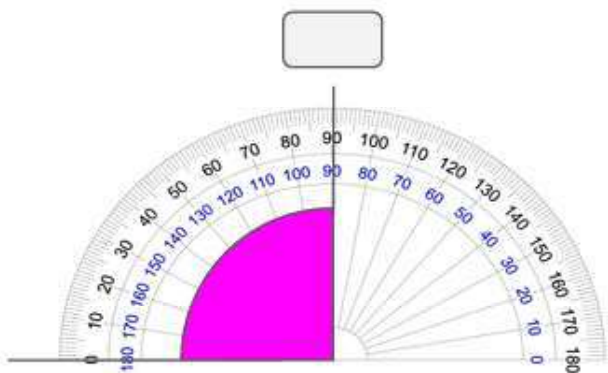
Nature de l'angle :



Nature de l'angle :

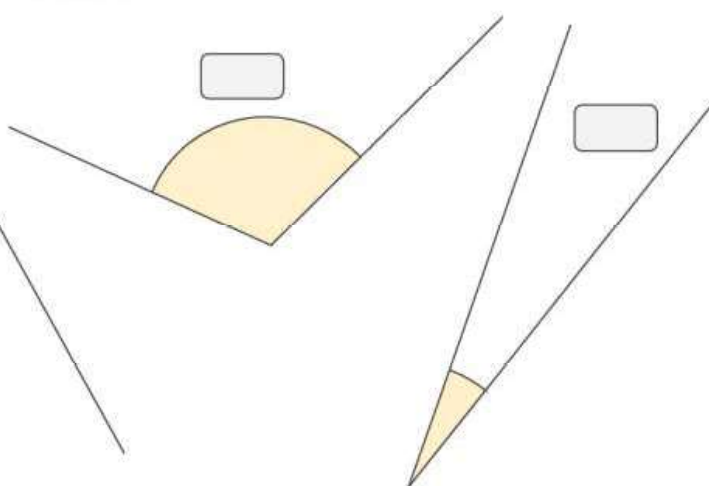
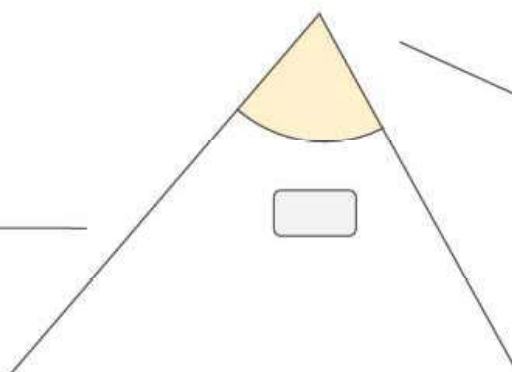
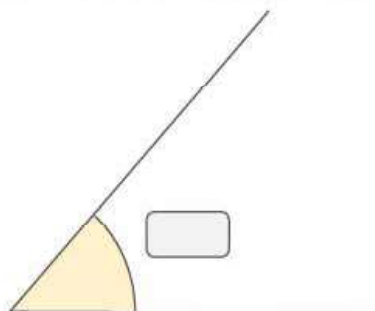


2 ✎ Lis la mesure de l'angle sur le rapporteur. Écris la mesure dans la case.



Choisis la bonne graduation sur ton rapporteur

3 ✎ A l'aide de ton rapporteur, mesure les angles suivants :



1 Utilise ton rapporteur pour tracer les angles suivants :

110°

150°



_____ O

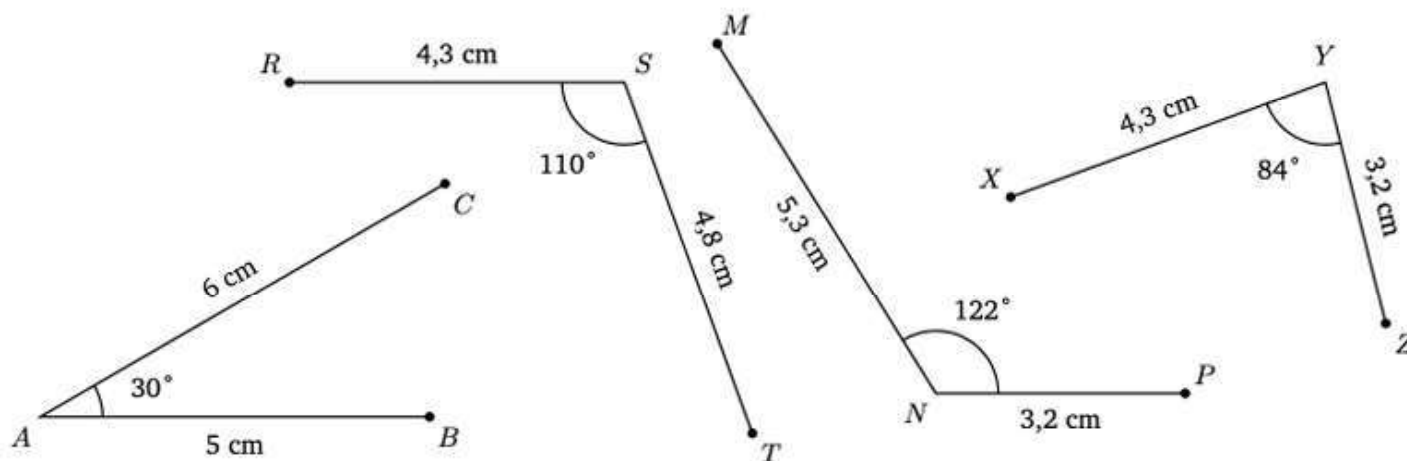


Le point O est le sommet de l'angle

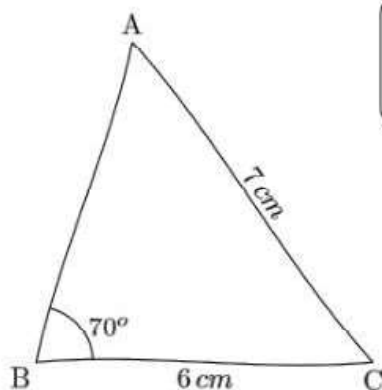
2 Sur la page de ton cahier, construis les angles suivants :

a) Un angle $\widehat{ABC}$ mesurant 37° b) Un angle droit $\widehat{PSG}$ c) Un angle $\widehat{MON}$ mesurant 145°

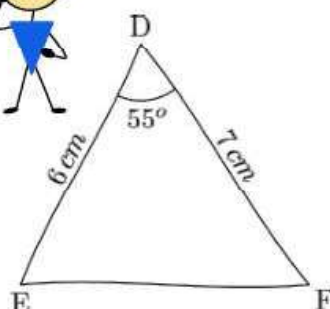
3 Sur la page de ton cahier, construis en vraie grandeur les angles suivants :



4 Les figures ci-dessous ont été réalisées à main levée.

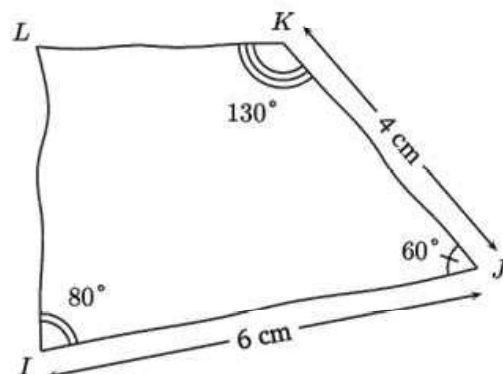


Reproduis ces figures en vraie grandeur dans ton cahier...



... en respectant bien les indications pour chaque figure.

5 La figure ci-dessous a été réalisée à main levée.



1- Reproduis la figure ci-dessous en vraie grandeur dans ton cahier
2- À partir de la figure en vraie grandeur, mesure l'angle $\widehat{ILK}$ et code-le en vert.

LABYRINTH

