



Propriétés du rectangle

Raisonnement (en géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets).

Modéliser (utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets).

Représenter (utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales).

Reconnaître des solides usuels et des figures géométriques.

I. Définition et propriétés

Un rectangle est un quadrilatère qui a quatre angles droits.

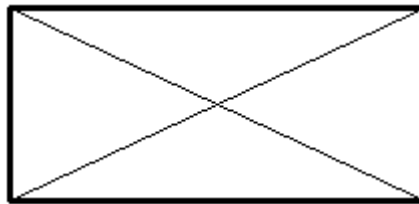
Remarque : Un rectangle a deux axes de symétrie : Les médiatrices de deux côtés opposés.

Propriétés du rectangle :

- Un rectangle a ses côtés opposés parallèles deux à deux et de même longueur.
- Un rectangle a ses diagonales de la même longueur et de même milieu.

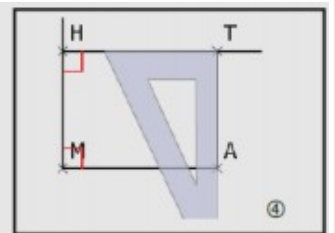
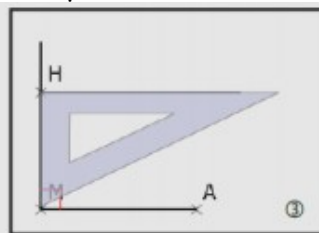
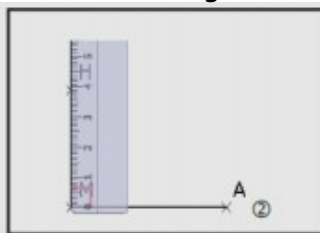
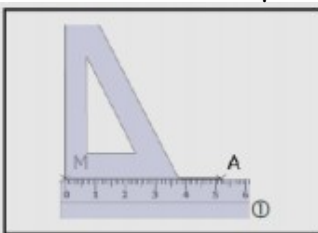
Remarque : Un quadrilatère qui a trois angles droits est un rectangle.

Exemple : Code au maximum le rectangle ci-dessous.



II. Construire un rectangle

Méthode pour tracer un rectangle connaissant les dimensions des côtés
Par exemple, tracer un rectangle MATH tel que : $MA = 5,2$ cm et $MH = 3,9$ cm.



1. On trace un segment $[MA]$ de 5,2 cm de longueur et un angle droit de sommet M .
2. Sur le côté de l'angle droit, on place un point H à 3,9 cm du point M .
3. On trace un deuxième angle droit de sommet H .
4. On trace un troisième angle droit pour compléter le rectangle.

Exemple : Trace le rectangle MATH en vraie grandeur.