

# Triangles

Dans ce chapitre, on trace beaucoup de figures géométriques.

Dans le jargon des mathématiques, on dit qu'on exécute des **programmes de construction** ou des programmes de tracé.

Quelques recommandations importantes pour tous les tracés de figures géométriques :

- Commencer par faire une figure à main levée, assez grande, avec les codages de longueurs égales, d'angles égaux, d'angles droits.
- Reporter les données de l'énoncé sur cette figure (principalement les longueurs des segments)
- Puis, lorsque l'on trace au propre, nommer immédiatement ce que l'on trace, principalement les points. Exemple : si on trace le côté [AB] d'un triangle, on doit tout de suite écrire les lettres A et B aux extrémités du segment que l'on vient de tracer.

## **Sur le site Mathempoche :**

- Comment faire ?
  - Animations :
    - [Le vocabulaire des triangles quelconques](#)
    - [Le vocabulaire des triangles particuliers](#)
    - [Tracer le bon triangle par exemple connaissant ses sommets](#)
    - [Coder des triangles particuliers](#)
    - [Construction d'un triangle quelconque](#)
    - [Construction de triangles particuliers](#)
- Exercices corrigés par animation
  - [Construire un triangle connaissant ses 3 côtés](#)
  - [Construire un triangle équilatéral](#)
- Exerce-toi en effectuant les exercices interactifs suivants :
  - [Vocabulaire des triangles quelconques](#)
  - [Vocabulaire des triangles particuliers](#)
  - [Tracer le bon triangle](#)
  - [Codage des triangles particuliers](#)
  - [Codage des triangles particuliers](#)
  - [Construction de triangles particuliers](#)

## **Sur le Matou matheux :**

[Le vocabulaire](#)

[Reconnaître la consigne](#)

[Différents programmes de construction](#)

[Propriété du triangle isocèle](#)

[La nature des triangles](#)