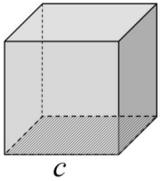


# PAVÉ DROIT ou PARALLÉLÉPIPÈDE RECTANGLE

6<sup>ème</sup> : Nommer et décrire : cube, boule, pavé, cône, pyramide, cylindre, prisme - Construire un patron d'un cube, pavé - Repérage et déplacements

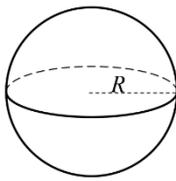
## Définitions

*Cube*



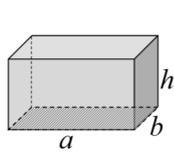
Cube d'arrête  $c$

*Boule*



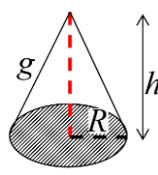
Boule de rayon  $R$

*Pavé*



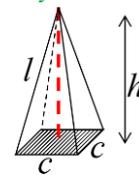
Pavé de base rectangulaire de côtés  $a$  et  $b$  et de hauteur  $h$

*Cône*



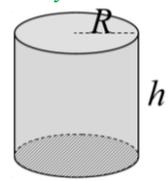
Cône de rayon  $R$  et de hauteur  $h$

*Pyramide*



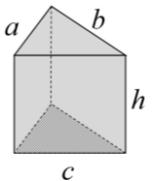
Pyramide régulière de base carrée de côté  $c$  et de hauteur  $h$

*Cylindre*



Cylindre de rayon  $R$  et de hauteur  $h$

*Prisme*

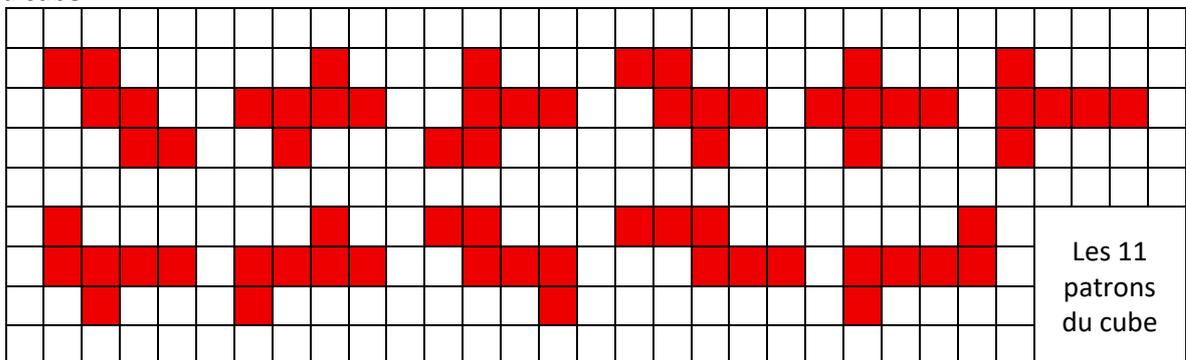


Prisme de hauteur  $h$  et de base le triangle de côtés  $a, b, c$

## Définition

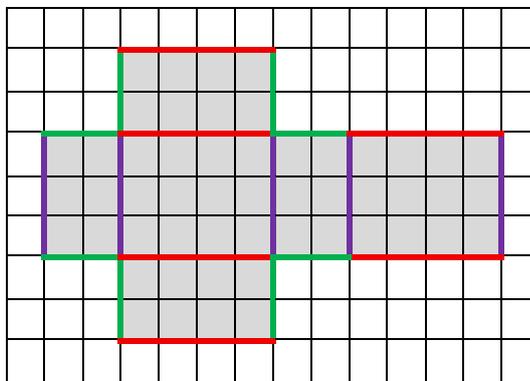
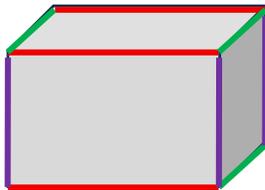
Un patron d'une figure est ce qu'il faut tracer sur une feuille avant de le découper pour fabriquer le solide.

### Exemple du cube



Les 11 patrons du cube

### Exemple du pavé droit



## Définitions



FACE