

En CM1, tu apprends à compléter une figure par symétrie

Comprends la symétrie axiale en CM1 avec une leçon courte, des exercices progressifs, la correction détaillée et un PDF à imprimer.

Ressources scolaires primaire

Compléter une figure par symétrie en CM1 consiste à tracer le reflet exact d'une moitié par rapport à un axe. Pour réussir, place chaque point à la même distance de l'axe, sur une ligne perpendiculaire, puis relie les points dans le même ordre.

Sur un quadrillage, un seul carreau d'écart suffit pour déformer toute la figure. En CM1, tu peux pourtant réussir la symétrie très vite si tu gardes une règle simple : chaque point se place en face de l'axe, à la même distance. Commence par repérer l'axe, puis compte les carreaux un par un avant de tracer. Si la figure n'est pas sur quadrillage, imagine un pli au milieu : ce qui est à gauche se retrouve à droite comme dans un miroir. Avec quelques repères clairs et des exercices progressifs, tu peux compléter la figure sans te tromper.

Comprendre la symétrie axiale

Prénom : _____ Date : _____

CM1 Cycle 3 Mathématiques Géométrie

Tu apprends à compléter une **figure symétrique** sans te tromper de côté ni de distance. Sur un **quadrillage** ou avec un pli, tu repères vite l'**axe de symétrie**, puis tu places chaque point au bon endroit.

Le but est simple. **Objectif** : je sais compléter une figure par **symétrie axiale** en plaçant le **point symétrique** de l'autre côté de l'axe. **Prérequis** : reconnaître une droite, compter des carreaux, utiliser une règle. En géométrie CM1, la symétrie axiale est le reflet d'une figure géométrique par rapport à une droite. Cette droite s'appelle l'axe. Chaque point et son symétrique sont à la même **distance** de l'axe, sur une ligne **perpendiculaire**. Rien de plus.

Un repère concret aide beaucoup. Chez **Lumni**, le pliage sert justement à voir ce reflet : si tu plies sur l'axe, les deux moitiés se superposent. Sur quadrillage, tu comptes les carreaux jusqu'à l'axe, puis tu reportes exactement le même nombre de l'autre côté ; en revanche, tu ne déplaces ni la hauteur ni l'ordre des points. Le vocabulaire utile est précis : *axe, figure, distance, perpendiculaire, quadrillage*. C'est la base du **axe de symétrie cm1**.

Compléter une figure par symétrie : la méthode

Tu ne sais pas où placer le premier point ? Pour **compléter une figure par symétrie**, garde toujours la même routine. Repère d'abord **l'axe** : c'est la ligne miroir. Ensuite, choisis les points importants de la figure, surtout les sommets et les angles. Sur un **papier quadrillé**, tu peux *compter les carreaux* ; sinon, mesure à la règle la distance entre le point et l'axe. Place alors le point symétrique de l'autre côté, à **la même distance**, puis recommence pour plusieurs points avant de relier proprement dans le même ordre. C'est tout. Pour **construire le symétrique**, ne copie pas la forme "à l'œil" : une figure peut sembler juste, alors qu'elle est seulement décalée.

Selon l'axe, le geste change peu. Avec un **axe vertical**, tu comptes à gauche puis tu reportes à droite ; avec un **axe horizontal**, tu comptes au-dessus puis au-dessous ; avec un **axe oblique**, tu t'aides d'un quadrillage ou d'un tracé perpendiculaire, car la distance se mesure toujours jusqu'à l'axe. En construction géométrique, l'erreur fréquente vient du départ du comptage. Très vite, on se trompe d'un carreau. Vérifie aussi que chaque segment est bien inversé ; sinon, tu vas **tracer** une forme retournée, mais mal placée.

Module 12 : Compléter une figure par symétrie sur quadrillage — Nathan Primaire

Deux exemples résolus sur quadrillage

La règle ne change jamais : tu copies la distance à l'axe, de l'autre côté. **Exemple 1** : le **point A** est à **3 carreaux** de l'axe. Son symétrique A' se place à 3 carreaux de l'autre côté, sur la même ligne. Même idée pour le point B, situé à 1 carreau de l'axe. Puis tu traces le **segment** $[A'B']$. Très court. *Correction expliquée* : on repère A et B, on compte les carreaux jusqu'à l'axe, on **reporte une distance** identique, puis on vérifie que l'axe coupe chaque trajet en deux parties égales. Si A est plus haut que B avant la symétrie, A' reste plus haut que B' . L'ordre ne change pas.

Pour une petite figure, même méthode, mais sommet par sommet. **Exemple 2** : un **polygone** a trois **sommets** : C, D et E. C est à 2 carreaux de l'axe, D à 4, E à 1. Tu places C' , D' et E' en gardant chaque point sur la bonne ligne du **quadrillage**. Puis tu dois **relier les points** dans le même ordre : C' , puis D' , puis E' . C'est décisif. *Correction expliquée* : on repère chaque sommet, on compte sans se tromper, on

place les images en face, puis on vérifie la forme obtenue. Si un côté paraît plus long ou penché autrement, ce n'est pas normal : un sommet a souvent été décalé d'un carreau.

[Continue sur coursprimaire.fr](#)

Cours Primaire - Document pédagogique