

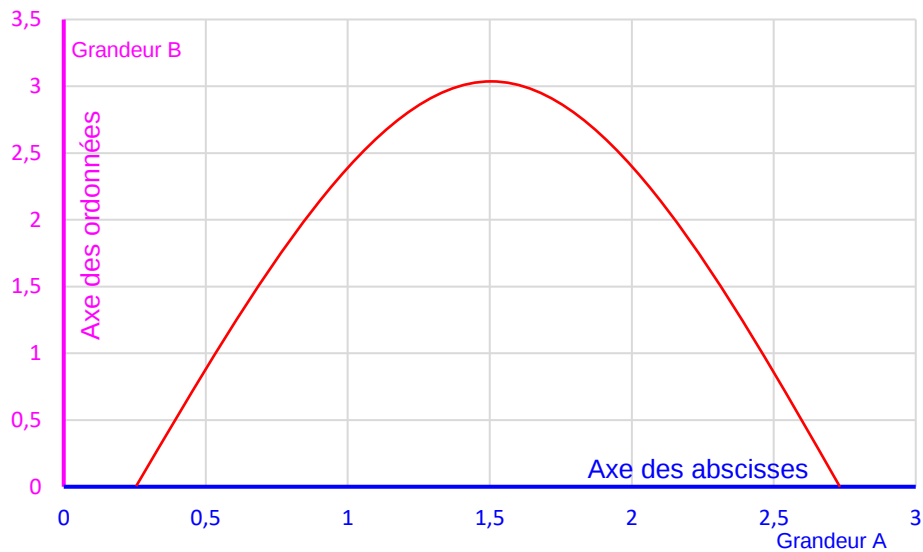
Chapitre 11 : Identifier les grandeurs

Leçon 6 : Représentation graphique d'une grandeur :

Exploiter la représentation graphique d'une grandeur.

Méthode :

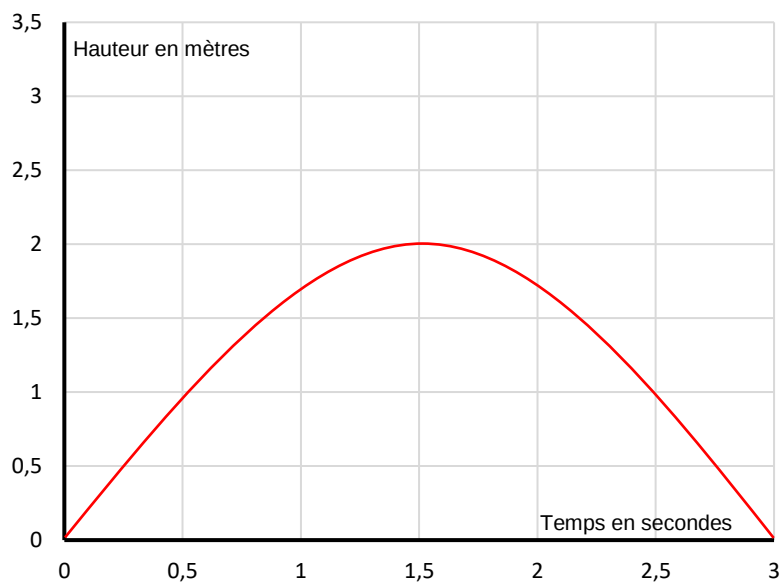
- Lorsqu'on représente une **grandeur B** en fonction d'une **grandeur A**, la **grandeur A** se lit sur l'axe des **abscisses** et la **grandeur B** se lit sur l'axe des **ordonnées**.



Exemple :

- On représente sur une courbe la hauteur d'une balle en fonction du temps.

Donc le temps se lit sur l'axe des abscisses et la hauteur se lit sur l'axe des ordonnées.



On connaît l'abscisse.

On veut connaître la hauteur de la balle au bout de 2 secondes.

Méthode :

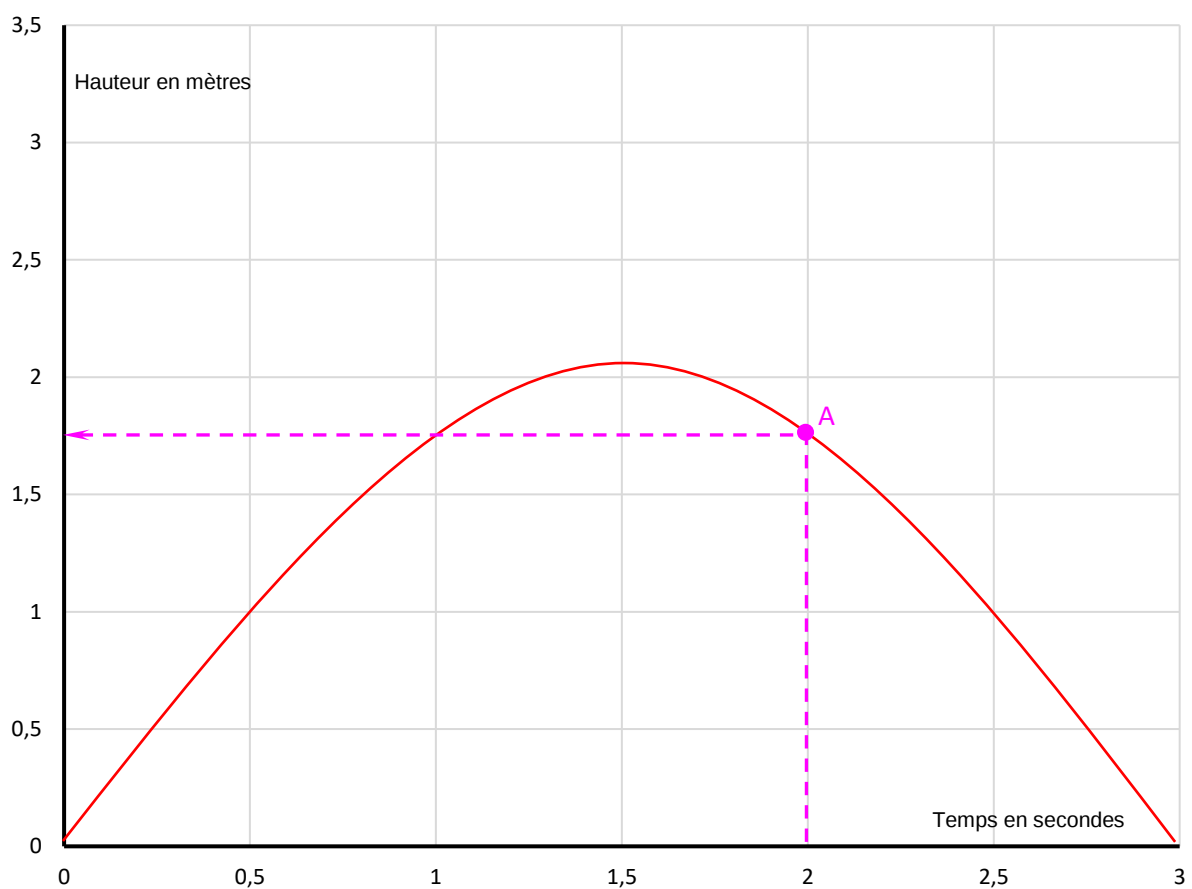
On place 2 sur l'axe des abscisses.

On trace la perpendiculaire à l'axe des abscisses qui passe par 2.

Cette perpendiculaire coupe la courbe rouge en A.

On trace la perpendiculaire à l'axe des ordonnées passant par A.

On lit l'ordonnée du point A sur l'axe des ordonnées et on trouve 1,75.



Donc au bout de 2 secondes, la balle est à 1,75 m de hauteur.

À partir d'un temps connu, on peut trouver la hauteur correspondante en suivant les pointillés sur le graphique.

On connaît l'ordonnée.

On veut connaître à quel(s) moment(s), la balle est à une hauteur de 1 mètre.

Méthode :

On place 1 sur l'axe des ordonnées.

On trace la perpendiculaire à l'axe des ordonnées qui passe par 1.

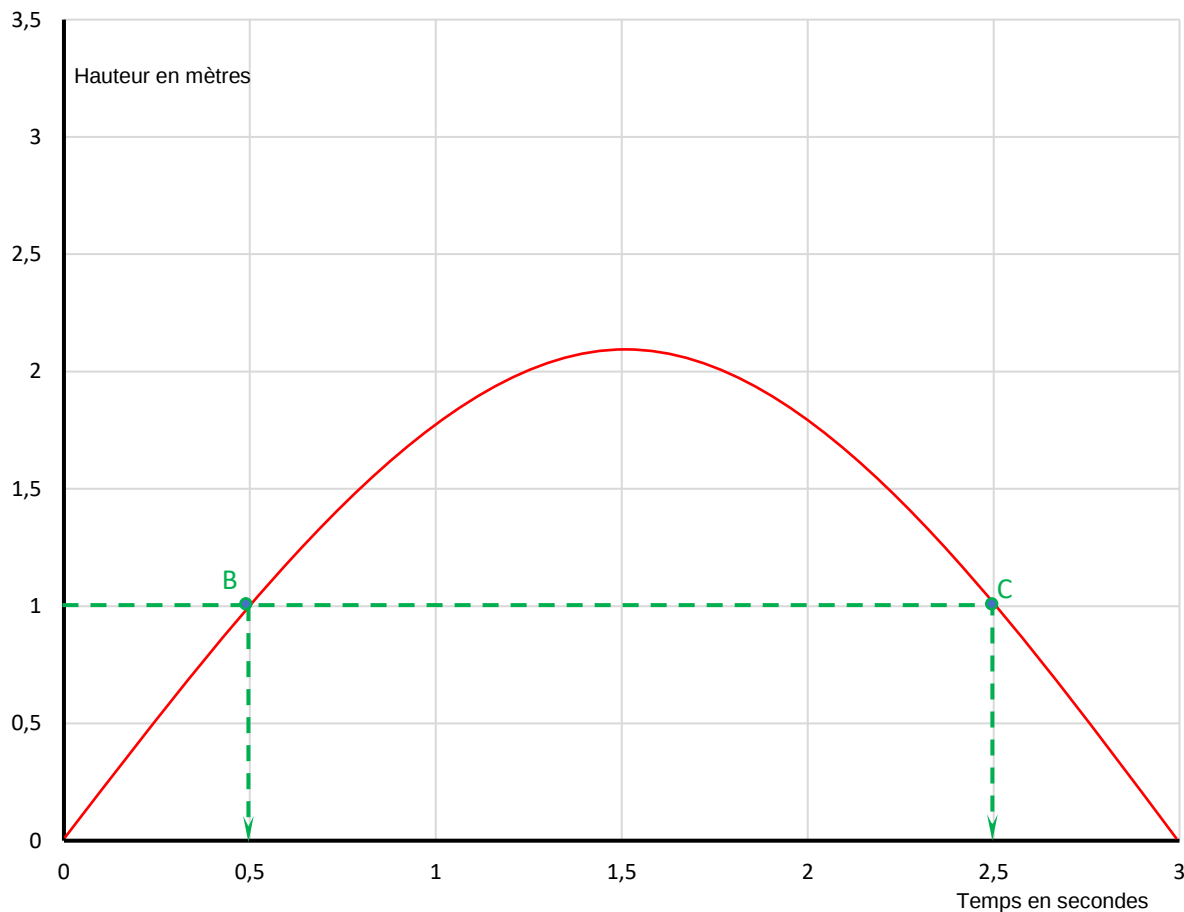
Cette perpendiculaire coupe la courbe rouge en B et en C.

On trace la perpendiculaire à l'axe des abscisses passant par B.

On lit l'abscisse du point B sur l'axe des abscisses et on trouve 0,5.

On trace la perpendiculaire à l'axe des abscisses passant par C.

On lit l'abscisse du point C sur l'axe des abscisses et on trouve 2,5.



Donc, la balle est à une hauteur de 1 mètre au bout de 0,5 seconde et au bout de 2 secondes.

À partir d'une hauteur connue, on peut trouver les temps correspondants en suivant les pointillés sur le graphique.

Travaillez cette notion avec un parcours pédagogique progressif clé en main

Cette ressource de type : **Cours gratuit**, pour le niveau : **4ème**, dans la catégorie : **Représentation graphique**, ne constitue qu'une **étape** d'un **parcours pédagogique complet prêt à l'emploi** pour apprendre, s'entraîner et maîtriser cette notion **étape par étape**.

Étape 1. Cours gratuit : Comprendre la règle

Découvrir la notion grâce à des explications simples et des exemples concrets.

- [Cours 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (pdf)
- [Cours 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (word)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 2. Exercices : S'entraîner progressivement

Des exercices progressifs pour avancer étape par étape

- [Exercices 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (pdf)
- [Exercices 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (word)
- [Exercices Correction 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 3. Évaluation Bilan : Vérifier ses acquis avant le contrôle

Des évaluations et corrections pour se préparer sereinement

- [Evaluation 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (pdf)
- [Evaluation 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (word)
- [Evaluation Correction 4ème Représentation graphique d'une grandeur](#) (pdf)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)
- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)

Étape 4. Séquence / Fiche de prep : Ressources enseignants clé en main

Accéder aux fiches de préparation, séquences et séances complètes pour enseigner la notion facilement.

- [Représentation graphique d'une grandeur - 4ème - Séquence complète](#)
- [Télécharger toutes les fiches de cette étape](#) (zip)

- [Télécharger toutes les fiches du parcours pédagogique](#) (zip)