



Palier ①

Compétence ③

# Géométrie

➔ Utiliser la règle et l'équerre pour tracer.

➔ Résoudre un problème géométrique.

Réalise la construction géométrique pas à pas en utilisant l'équerre et la règle.

## Etape 1

1. Trace une droite (AB).
2. Choisis un point C quelconque n'appartenant pas à la droite (AB).
3. Trace la droite perpendiculaire à la droite (AB) passant par le point C.
4. La droite (AB) et la droite perpendiculaire à (AD) passant par C se coupent en un point appelé D.

Note ce point D.

## Etape 2

5. Choisis un point E quelconque n'appartenant pas aux droites (AB) et (CD).
6. Trace la droite perpendiculaire à la droite (CD) passant par le point E.
7. La droite (CD) et la perpendiculaire à la droite (CD) passant par E se coupent en un point appelé F.

Note ce point F.

8. Que peux-tu remarquer à propos des droites (AB) et (EF) ?