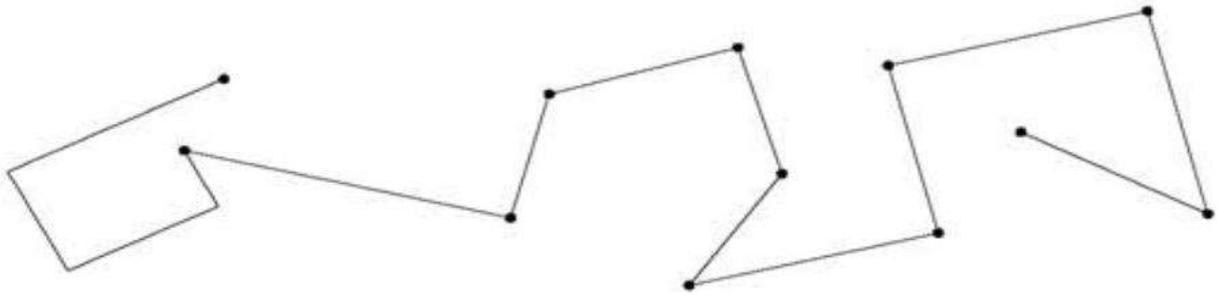
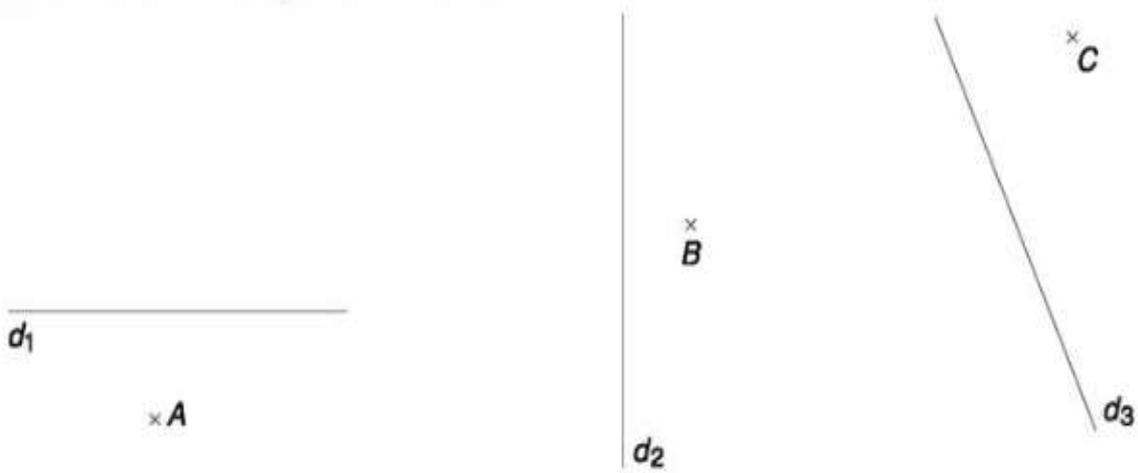


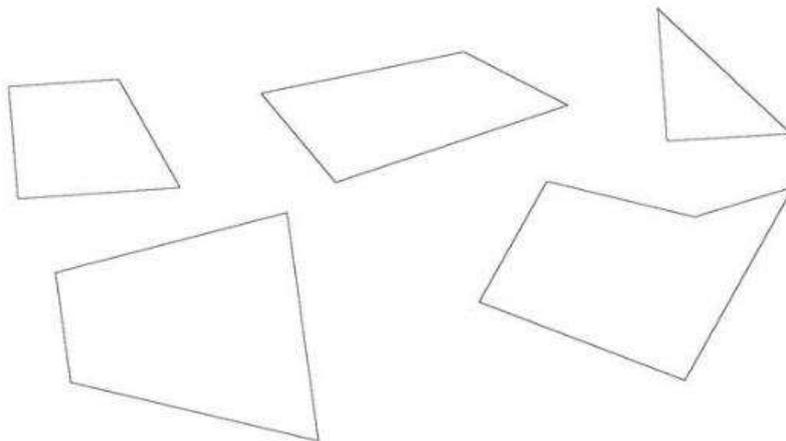
1) A l'aide de ton équerre, marque tous les angles droits de cette figure.



2) Pour chaque droite, trace la perpendiculaire passant par le point donné.



3) Sur chacun des polygones suivants, repasse en rouge les côtés parallèles.



4) Trace une droite parallèle à la droite (d) passant par le point.



5) Réalise le programme de construction suivant :

1. Trace une droite (d1)
 2. Place un point A sur la droite (d1) et un point B n'appartenant pas à cette droite.
 3. Trace une droite (d2) perpendiculaire à la droite (d1) passant par le point A.
 4. Trace une droite (d3) parallèle à la droite (d1) passant par le point B.
 5. Appelle C le point d'intersection des droites (d2) et (d3).
 6. Trace une droite (d4) parallèle à la droite (d2) passant par B.
 7. Appelle D le point d'intersection de (d4) et (d1).
- \ Qu'obtiens-tu ?

6) Réalise le programme de construction suivant :

1. Trace une droite (d1)
 2. Place un point A sur la droite (d1) et un point B n'appartenant pas à cette droite.
 3. Trace une droite (d2) perpendiculaire à la droite (d1) passant par le point A.
 4. Trace une droite (d3) parallèle à la droite (d1) passant par le point B.
 5. Appelle C le point d'intersection des droites (d2) et (d3).
 6. Trace une droite (d4) parallèle à la droite (d2) passant par B.
 7. Appelle D le point d'intersection de (d4) et (d1).
- \ Qu'obtiens-tu ?

7) Réalise le programme de construction suivant :

1. Trace une droite (d1)
 2. Place un point A sur la droite (d1) et un point B n'appartenant pas à cette droite.
 3. Trace une droite (d2) perpendiculaire à la droite (d1) passant par le point A.
 4. Trace une droite (d3) parallèle à la droite (d1) passant par le point B.
 5. Appelle C le point d'intersection des droites (d2) et (d3).
 6. Trace une droite (d4) parallèle à la droite (d2) passant par B.
 7. Appelle D le point d'intersection de (d4) et (d1).
- \ Qu'obtiens-tu ?

8) Réalise le programme de construction suivant :

1. Trace une droite (d1)
 2. Place un point A sur la droite (d1) et un point B n'appartenant pas à cette droite.
 3. Trace une droite (d2) perpendiculaire à la droite (d1) passant par le point A.
 4. Trace une droite (d3) parallèle à la droite (d1) passant par le point B.
 5. Appelle C le point d'intersection des droites (d2) et (d3).
 6. Trace une droite (d4) parallèle à la droite (d2) passant par B.
 7. Appelle D le point d'intersection de (d4) et (d1).
- \ Qu'obtiens-tu ?