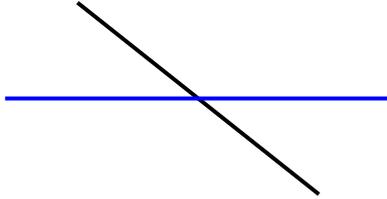




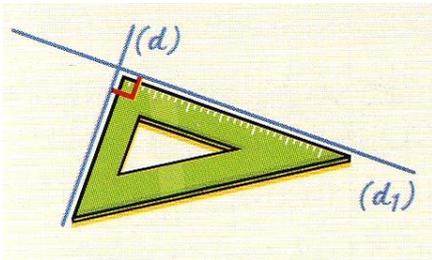
Droites perpendiculaires et droites parallèles



Deux droites qui se coupent sont **sécantes**.

1- Les droites perpendiculaires

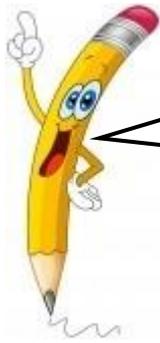
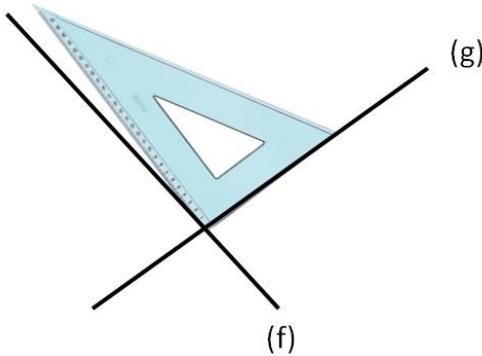
- Deux droites **perpendiculaires** sont des droites qui se coupent en formant **un angle droit**. Pour vérifier, on utilise une **équerre**.



Les droites (d) et (d_1) sont **perpendiculaires**.

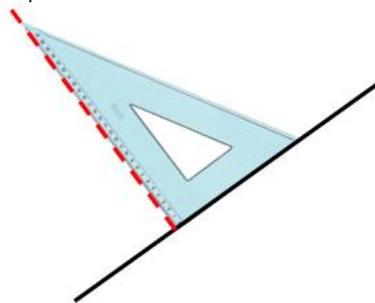
On écrit : $(d) \perp (d_1)$

On marque l'angle droit par un petit carré (\square).

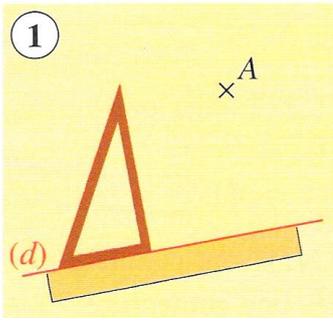


Dans ce cas de figure, les droites (f) et (g) ne sont pas perpendiculaires.

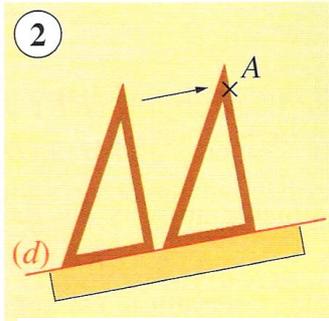
- Pour construire une droite perpendiculaire à une autre, on utilise une **équerre**.



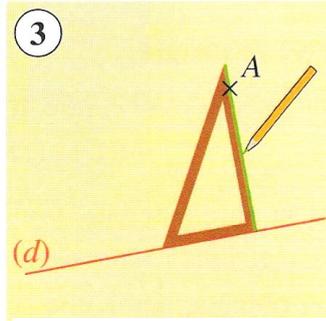
● Comment tracer une droite perpendiculaire à la droite (d) passant par le point A ?



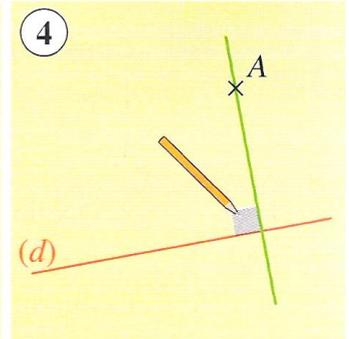
1 Pose la règle sur la droite (d).
Place un des côtés de l'angle droit de l'équerre sur la droite (d).



2 Faire glisser l'équerre sur (d), sur la règle jusqu'au point A.



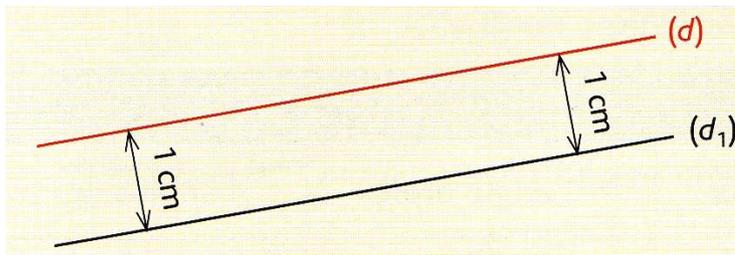
3 Trace la droite perpendiculaire à la droite (d).



4 Prolonge le tracé de la droite perpendiculaire avec la règle puis code l'angle droit.

2- Les droites parallèles

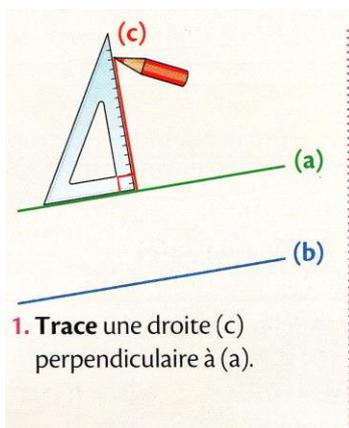
● Deux droites, qui gardent toujours le même écartement et ne se coupent pas, sont parallèles.



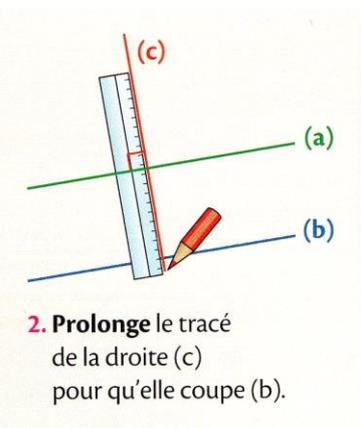
Les droites (d) et (d1) sont parallèles.

On écrit : $(d) // (d1)$

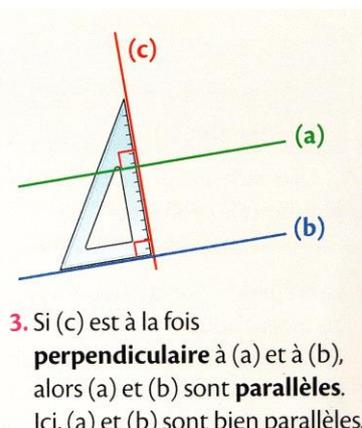
● Pour vérifier si deux droites (a) et (b) sont parallèles à l'aide de la règle et de l'équerre :



1. Trace une droite (c) perpendiculaire à (a).

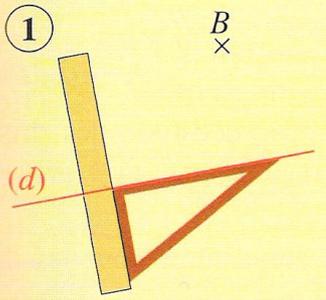


2. Prolonge le tracé de la droite (c) pour qu'elle coupe (b).



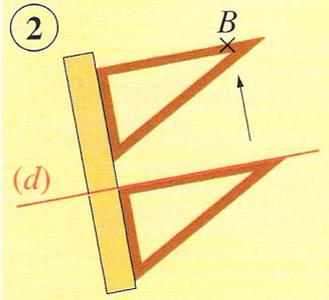
3. Si (c) est à la fois **perpendiculaire** à (a) et à (b), alors (a) et (b) sont **parallèles**. Ici, (a) et (b) sont bien parallèles.

● Comment tracer une droite parallèle à la droite (d) passant par le point B ?

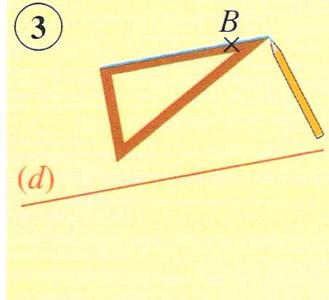


1 Place un des côtés de l'angle droit de l'équerre sur la droite (d).

Pose la règle le long de l'équerre pour que les deux instruments forment un angle droit.



2 Faire glisser l'équerre le long de la règle jusqu'au point B.



3 Trace la parallèle passant par le point B.

