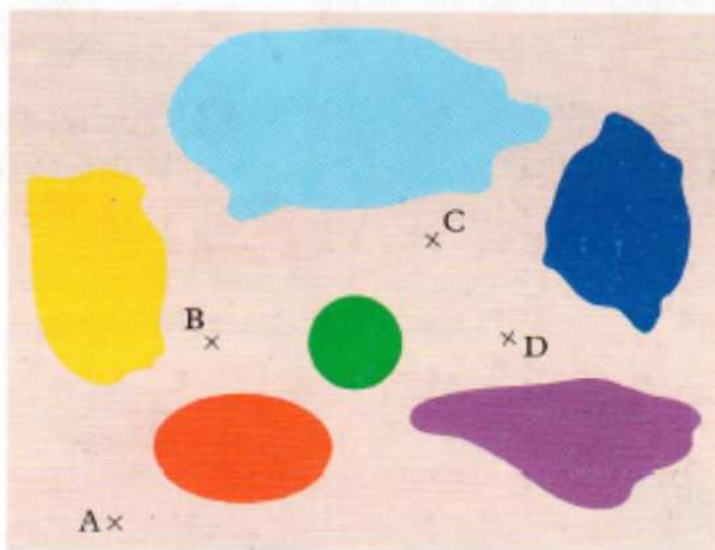


Plan du cours

I.	Vocabulaire	1
1.	Droites sécantes	1
2.	Droites parallèles	1
3.	Droites perpendiculaires	2
II.	Constructions	2
1.	Droites perpendiculaires	2
2.	Droites parallèles	3

Activité d'introduction



- a. Préciser si possible la couleur de la zone où se trouve le point d'intersection des droites (AB) et (CD).
- b. Même question pour les droites (BD) et (AC) puis (BC) et (AD).

I. Vocabulaire

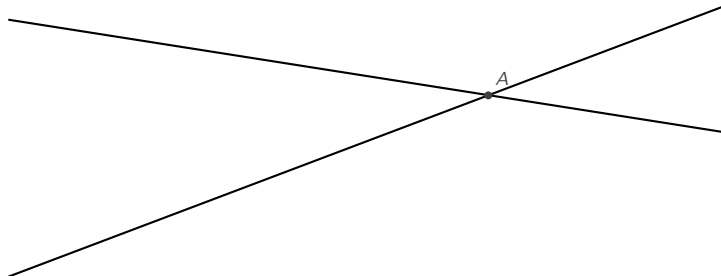
1. Droites sécantes

Définition

On dit que deux droites (d) et (d') sont **sécantes** lorsqu'elles ont un seul point commun. On appelle alors ce point leur **point d'intersection**.

Exemple :

Les droites (d) et (d') sont sécantes en A.



Remarque : Plusieurs droites qui ont un même point d'intersection sont **concourantes**.

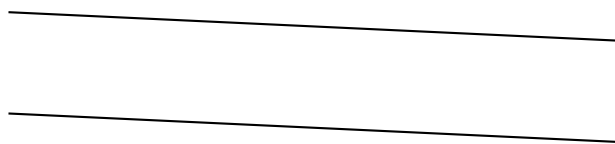
2. Droites parallèles

Définition

On dit que deux droites (d) et (d') sont **parallèles** lorsqu'elles ne sont pas sécantes.

Exemple :

Les droites (d) et (d') sont parallèles.
On note : $(d) // (d')$



Remarque : Deux droites parallèles n'ont aucun point commun.
Lorsque deux droites ont une **infinité** de points en commun, on dit qu'elles sont **confondues**.

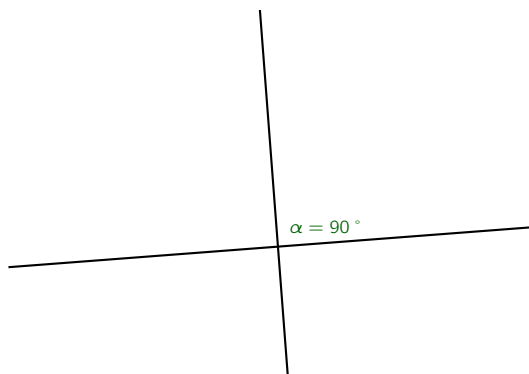
3. Droites perpendiculaires

Définition

On dit que deux droites (d) et (d') sont **perpendiculaires** lorsqu'elles sont sécantes et qu'elles forment un angle droit.

Exemple :

Les droites (d) et (d') sont perpendiculaires.
On note : $(d) \perp (d')$



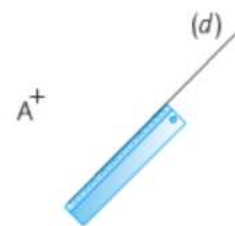
II. Constructions

1. Droites perpendiculaires

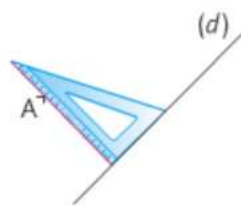
Tracer la droite (d') perpendiculaire à la droite (d) passant par A .



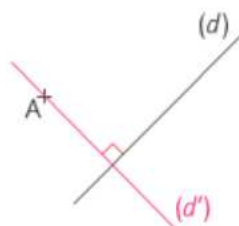
Méthode :



On prolonge si besoin, avec la règle, le tracé de la droite (d) .



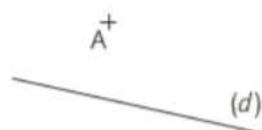
On place l'équerre de façon qu'un côté de l'angle droit soit sur (d) et que l'autre côté de l'angle droit passe par A.



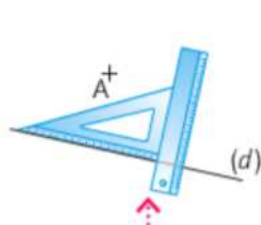
On prolonge le tracé, on nomme la droite (d') et on code un angle droit.

2. Droites parallèles

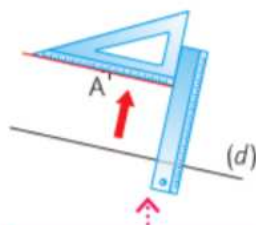
Tracer la droite (d') parallèle à la droite (d) passant par A.



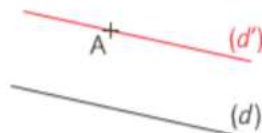
Méthode :



On place l'équerre de façon qu'un côté de l'angle droit soit sur (d) et que la règle se trouve sur l'autre côté de l'angle droit.



On fait glisser l'équerre le long de la règle jusqu'au point A, puis on trace.



On prolonge le tracé et on nomme la droite (d') .