



Palier ①

Compétence ③

# Géométrie

➔ Utiliser la règle et l'équerre pour tracer.

➔ Résoudre un problème géométrique.

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

1. Trace la droite perpendiculaire à la droite (AB) passant par le point M.
2. Trace la droite perpendiculaire à la droite (AB) passant par le point N.
3. Trace la droite perpendiculaire à la droite (AB) passant par le point P.

