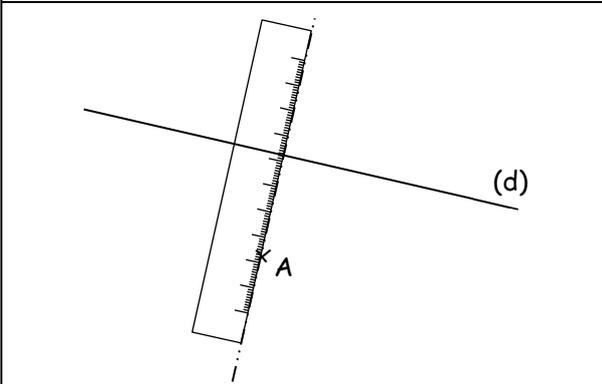
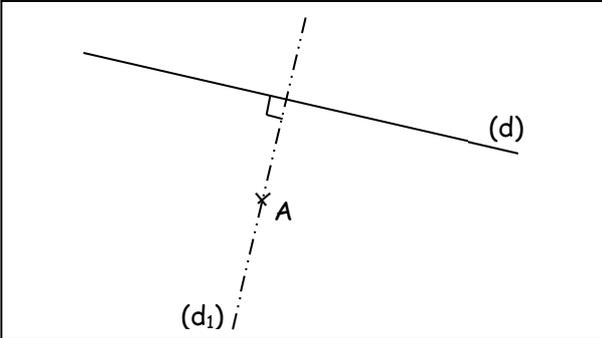
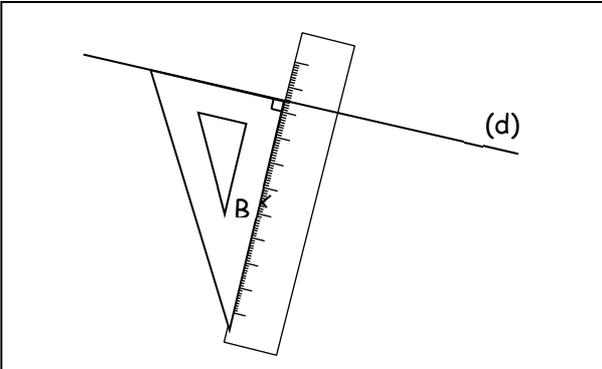
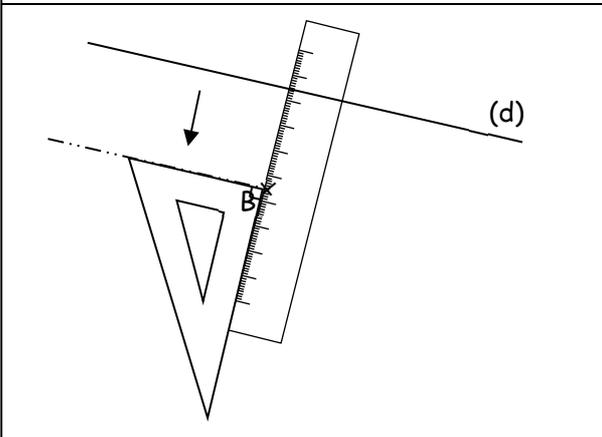
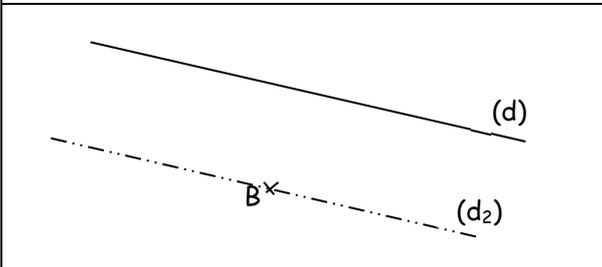
	<p>(d)</p> <p>Placer un côté de l'angle droit de l'équerre sur la droite (d). Faire glisser l'équerre le long de (d) pour que l'autre côté de l'angle droit de l'équerre passe par le point A. Tracer la perpendiculaire (sans bouger l'équerre).</p>
	<p>(d)</p> <p>Prolonger (à la règle) cette perpendiculaire.</p>
	<p>(d)</p> <p>Nommer la perpendiculaire : (d₁). Coder la figure. (d) ⊥ (d₁).</p>

	<p>(d)</p> <p>Placer un côté de l'angle droit de l'équerre sur la droite (d). Placer, sur l'autre côté de l'angle droit de l'équerre, la règle. La maintenir solidement en place.</p>
	<p>(d)</p> <p>Faire glisser l'équerre le long de la règle jusqu'au point B. Tracer la parallèle (sans bouger l'équerre).</p>
	<p>(d)</p> <p>Prolonger cette parallèle si nécessaire. Nommer la parallèle : (d₂). (d) // (d₂).</p>