

Indication du pirate : « Marche maintenant tout droit jusqu'au milieu de la piste rectiligne limitée par le Ravin et la Pyramide de Mathie. »

- Nomme P le point représentant la Pyramide de Mathie.
- Trace le segment [RP].
- Place le milieu U du segment [RP]. Pour cela, mesure la longueur de ce segment.

Rappel : Tu es sur la piste reliant le Ravin au point U. Tu te trouves au point P.

Indication du pirate : « Repère la piste perpendiculaire à la tienne et suis-la sur 10 km (tu n'auras pas à nager !). »

- Trace la perpendiculaire au segment [RP] passant par le point U. Nomme-la (d).
- Place le point X tel que :
X est sur la droite (d)
X est à 10 km de U
X se trouve sur l'île.

Rappel : Tu te trouves au point X.

Indication du pirate : « Repère la piste passant par l'endroit où tu te trouves et qui est parallèle à la piste passant par le Ravin et la Source éternelle »

- Trace la parallèle à la droite (RS) passant par le point X. Nomme-la (d').

Indication du pirate : « Le point Y où tu dois aller se trouve sur la piste représentée par la droite (d'). Il se trouve à 6 km du Gué du diable et il doit te rapprocher de l'arbre Millénaire ».

- Note G le Gué du diable.
- Trace l'ensemble des points situés à 6 km du point G.
- Le point Y se trouve à 6 km du point G sur (d') et il doit être en sorte que l'on se « rapproche de M ». Place le point Y sur la carte.

Nous marchons jusqu'au point Y. Il ne reste plus qu'une étape à franchir avant de trouver le trésor !

Indication du pirate : « Le trésor se trouve sur la piste rectiligne passant par le Dolmen du couchant et le point où tu te trouves. La distance qui te sépare du trésor est la même que celle qui sépare les deux pyramides. Parmi les deux possibilités, une seule est la bonne, car le trésor ne se trouve pas sur une plage ».

- Trace la droite (DY).
- Nomme L la pyramide du levant.
- À l'aide de ton compas, reporte la distance LP à partir du point Y sur la droite (DY).
- Tu as obtenu deux points. Quel est celui qui correspond à la dernière indication du pirate. Nomme ce point T.

Voilà ! Tu as gagné : tu as retrouvé l'emplacement du Trésor !

Indication du pirate : « Marche maintenant tout droit jusqu'au milieu de la piste rectiligne limitée par le Ravin et la Pyramide de Mathie. »

- Nomme P le point représentant la Pyramide de Mathie.
- Trace le segment [RP].
- Place le milieu U du segment [RP]. Pour cela, mesure la longueur de ce segment.

Rappel : Tu es sur la piste reliant le Ravin au point U. Tu te trouves au point P.

Indication du pirate : « Repère la piste perpendiculaire à la tienne et suis-la sur 10 km (tu n'auras pas à nager !). »

- Trace la perpendiculaire au segment [RP] passant par le point U. Nomme-la (d).
- Place le point X tel que :
X est sur la droite (d)
X est à 10 km de U
X se trouve sur l'île.

Rappel : Tu te trouves au point X.

Indication du pirate : « Repère la piste passant par l'endroit où tu te trouves et qui est parallèle à la piste passant par le Ravin et la Source éternelle »

- Trace la parallèle à la droite (RS) passant par le point X. Nomme-la (d').

Indication du pirate : « Le point Y où tu dois aller se trouve sur la piste représentée par la droite (d'). Il se trouve à 6 km du Gué du diable et il doit te rapprocher de l'arbre Millénaire ».

- Note G le Gué du diable.
- Trace l'ensemble des points situés à 6 km du point G.
- Le point Y se trouve à 6 km du point G sur (d') et il doit être en sorte que l'on se « rapproche de M ». Place le point Y sur la carte.

Nous marchons jusqu'au point Y. Il ne reste plus qu'une étape à franchir avant de trouver le trésor !

Indication du pirate : « Le trésor se trouve sur la piste rectiligne passant par le Dolmen du couchant et le point où tu te trouves. La distance qui te sépare du trésor est la même que celle qui sépare les deux pyramides. Parmi les deux possibilités, une seule est la bonne, car le trésor ne se trouve pas sur une plage ».

- Trace la droite (DY).
- Nomme L la pyramide du levant.
- À l'aide de ton compas, reporte la distance LP à partir du point Y sur la droite (DY).
- Tu as obtenu deux points. Quel est celui qui correspond à la dernière indication du pirate. Nomme ce point T.

Voilà ! Tu as gagné : tu as retrouvé l'emplacement du Trésor !

