

Autrefois, un pirate féru de mathématiques, est venu se réfugier sur une île perdue au milieu de l'océan : l'île de Mathie. Son trésor y est caché et personne ne l'a encore découvert malgré la carte que l'on retrouva des siècles plus tard. Sauras-tu le localiser ? À toi de jouer !



Tu compléteras la carte à l'aide des indications du pirate

Indication du pirate : « Les pistes rouge et bleue se rejoignent. »

Les pistes rouge et bleue représentent deux droites.

- Trace ces deux droites à la règle à l'aide d'un crayon à papier bien taillé. Elles se coupent en un point. Nomme ce point par la lettre K.

Le Phare du Vent est représenté par un point que l'on appelle V.

- Note la lettre V sur la carte. La droite représentée par la piste rouge passe-t-elle par le point V ?

Entoure la bonne réponse OUI - NON

L'Épave de William est représentée par un point que l'on appelle W.

- Marque la lettre W sur la carte. La droite représentée par la piste bleue passe-t-elle par le point W ?

Entoure la bonne réponse OUI - NON

Indication du pirate : « La première piste secrète est rectiligne. Elle passe par l'Arbre Millénaire et l'Ancienne tour Fortifiée » .

- Nomme M le point représentant l'Arbre Millénaire et F celui qui représente l'Ancienne tour Fortifiée. Trace une droite passant par ces deux points M et F.
- Peux-tu tracer une autre droite que la précédente, passant également par M et par F ?

Entoure la bonne réponse OUI - NON

On note cette droite la droite (MF).

Indication du pirate : « Pour trouver le trésor, tu vas maintenant devoir marcher. Pars du Dolmen du couchant, tourne-lui le dos, rejoins la Source éternelle et poursuis ton chemin (pendant tout le trajet, marche toujours tout droit). » Cette indication doit t'amener à tracer une demi-droite.

Nomme D le point représentant le Dolmen du couchant et S celui de la Source éternelle.

- Trace la demi-droite nommée [DS). C'est la portion de la droite (DS) qui est limitée au point D, qui passe par S et qui se prolonge au-delà de S.

Indication du pirate : « Tu as été trop loin : il faut revenir sur tes pas. Pour poursuivre ta recherche, tu dois rejoindre le Ravin qui se trouve à la croisée de deux pistes » :

- celle sur laquelle tu te trouves
- la piste rectiligne limitée par l'Ours pétrifié et l'Arbre à thé.
- Note O le point représentant l'Ours Pétrifié et A celui de l'Arbre à Thé.
- Représente la piste rectiligne partant de O et allant jusqu'au point A. Tu viens de tracer un segment.
- Le segment [OA] et la demi-droite [DS) se coupent en R, le point recherché qui représente le Ravin. Marque le point R.

Nous nous rendons alors au point R et nous trouvons le trésor.