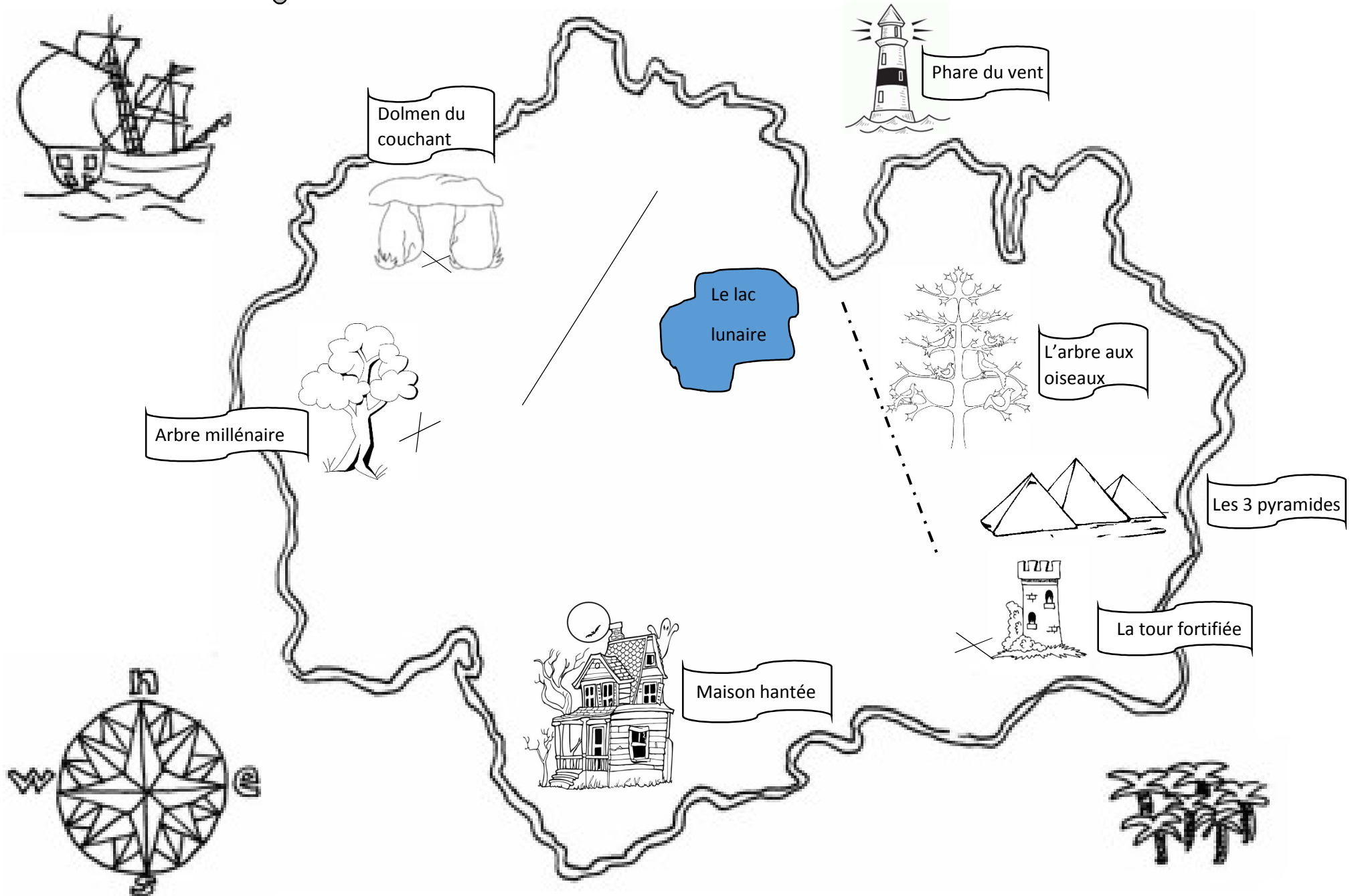


Carte au trésor



Histoire du Pirate Zérocaré

Il était une fois, un pirate redoutable et cruel, nommé Zérocaré. Zérocaré, qui adorait les mathématiques, est venu se réfugier sur une île perdue au milieu de l'océan : l'île mystérieuse Cossinus. Son fabuleux trésor y est caché et personne ne l'a encore découvert malgré la carte que l'on retrouva des siècles plus tard. Le pirate a laissé des indices, à toi de les déchiffrer !

Pourras-tu localiser le trésor ? À toi de jouer !



Géom, mon matelot pourra t'aider.

Indice n° 1 : Sur cette carte, seuls 3 points apparaissent. Nomme-les **F** pour la tour fortifiée, **M** pour l'arbre millénaire et **D** pour le dolmen du couchant.

Indice n° 2 : Sur cette carte, place les autres points. Nomme-les **P** pour les pyramides, **A** pour l'arbre aux oiseaux, **V** pour le phare du vent, et **H** pour la maison hantée.

Indice n° 3 : Sur cette carte, deux droites se coupent en **K**.

Indice n° 4 : La droite passant par **F** se nomme (d1) et l'autre droite se nomme (d2).

Indice n° 5 : Trace le segment [MF]. La droite (d2) coupe le segment [MF] en un point d'intersection que tu nommeras Y.

Indice n° 6 : Trace le segment [DY]. Trouve le milieu de [DY]. Nomme ce milieu Z.

Indice n° 7 : Trace le segment [ZP]. Place le point T (pour Trésor !!) qui est l'intersection entre [KY] et [ZP]. Bravo ! Tu as trouvé le trésor !



Conseil 1 de Géom : Comment nommer un point ?

Un point en géométrie en une intersection entre 2 petits traits. Pour le nommer, il faut écrire une lettre en majuscule d'imprimerie à côté du point.

Le point est ici.

A

Conseil 2 de Géom : Comment placer un point ?



Un point en géométrie en une intersection entre 2 petits traits. Pour le placer, il suffit de tracer une petite croix (intersection entre 2 petits traits).

N'oublie pas de nommer ton point !



Conseil 3 de Géom : Qu'est-ce que 2 droites ? Qui se coupent ?



En géométrie, une droite est une ligne droite qui est infini. Elle n'a pas de début ou de fin. Elle n'est pas mesurable.

Une droite

Les 2 droites se coupent ici en un point d'intersection.

Une droite



Conseil 4 de Géom : Comment nommer une droite ?

Pour nommer une droite, tu dois écrire son nom entre parenthèses à côté de la droite. Tu peux par exemple appeler une droite (d1) avec un petit d.

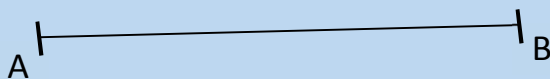
Voici un exemple !

(d1)



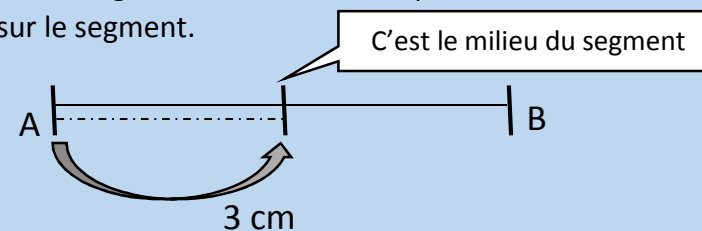
Conseil 5 de Géom : Qu'est-ce qu'un segment ?

Un segment est un morceau de droite qui a un début et une fin. Il commence par un point et fini par un point. Il est mesurable. On le nomme par ces 2 lettres entre crochets. Ici [AB]



Conseil 6 de Géom : Comment trouver le milieu d'un segment ?

Il faut mesurer le segment. Puis calculer la moitié de cette longueur. Ensuite il faut reporter cette moitié sur le segment.



Le segment [AB] mesure 6 cm. La moitié de 6 est 3. Je mesure 3 cm à partir d'une extrémité du segment et je place le milieu.



www.DisneyPins.com



www.DisneyPins.com



www.DisneyPins.com



www.DisneyPins.com



www.DisneyPins.com