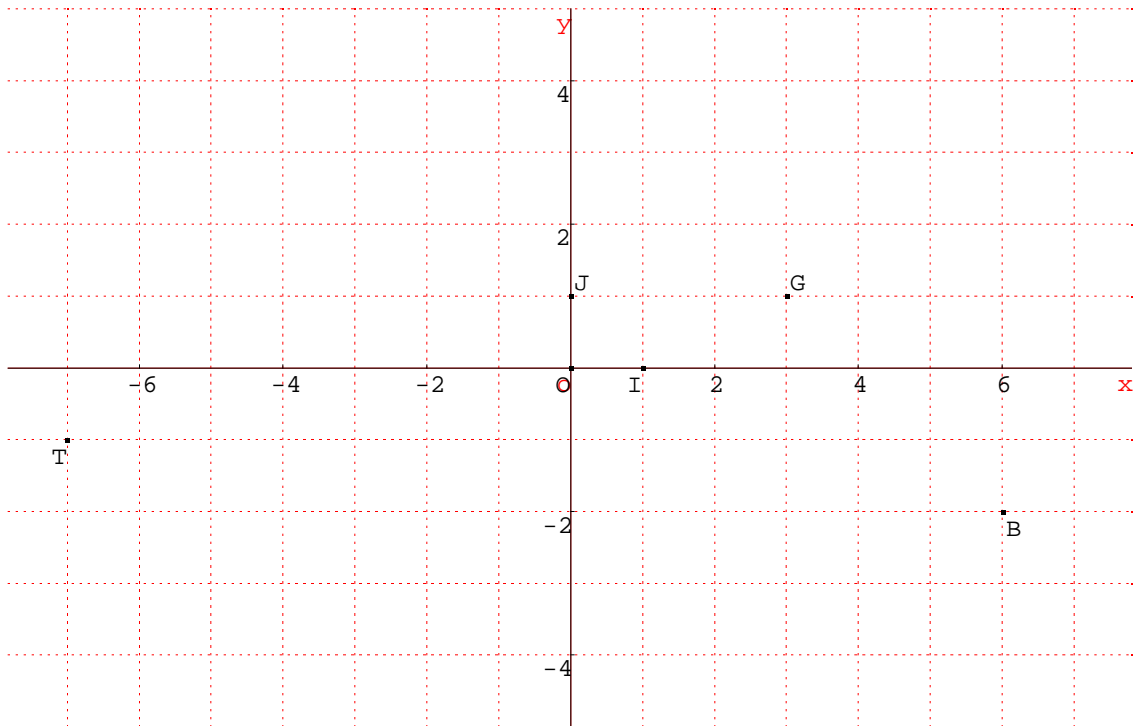


## Chasse au trésor

Sur un fragment de vieille carte, on distingue la tour en ruine T, le grand rocher blanc B et l'entrée de la grotte G.



Le Capitaine Flint se souvient de la Fontaine F où il avait bu avant d'aller enterrer son trésor : en regardant dans une direction il voyait le gros rocher blanc (B) aligné avec l'entrée de la grotte (G), et en tournant un peu la tête, il contemplait la tour (T) alignée avec le grand cocotier (C) qui a disparu aujourd'hui.

Sur un autre parchemin, il a retrouvé les coordonnées du grand cocotier : C (-1 ; 1).

1/ Reproduire la figure complète sur du papier millimétré.

2/ Réaliser au crayon les constructions qui donnent la position de F et placer la Fontaine F en couleur sur la figure.

3/ Donner ensuite les coordonnées de F.

Il a noté sur un mini-parchemin comment obtenir les coordonnées du petit palmier P :  $x_P = x_F + 2$  et  $y_P = y_F + 3$ .

4/ Calculer et donner les coordonnées de P.

5/ Placer P en couleur sur la figure.

Sachant que le trésor P' est le symétrique de P par rapport à O, construire ce point P' en couleur sur la figure.

6/ Donne les coordonnées de P'...tu es devenu très riche... !!!