

Activité carte au trésor

Ahoy, moussaillons !

Bienvenue sur l'île Tortuga. Après des années à sillonner les océans à la recherche de mystères, le capitaine Algébrix a laissé derrière lui un coffre rempli de trésors inestimables. Mais pour l'ouvrir, il faudra résoudre une série d'énigmes mathématiques et déchiffrer **le Code Secret du coffre des Pirates**. Voici les indices et instructions qu'il a laissés avec sa carte.

1. Le **palmier** est au centre de l'île. On dit qu'il est aux coordonnées **(0,0)**.
2. La **cabane du solitaire** est déjà placée sur la carte aux coordonnées **(8,3)**.
L'épée **Excalibur** est déjà placée sur la carte aux coordonnées **(-8,-1)**.
3. L'**arbre hanté** n'est pas placé sur la carte, mais est aux coordonnées **(10,-5)**.
La **grotte du pendu** n'est pas placée sur la carte, mais est aux coordonnées **(-4,-5)**.
Indiquez leur emplacement exact sur la carte.
4. Tracer la médiatrice du segment reliant l'épée **Excalibur** et la **grotte du pendu**.
5. Tracer la droite reliant le **palmier** à l'**arbre hanté**.
6. Le trésor se situe à l'intersection de la médiatrice de l'étape 4 et de la droite de l'étape 5.
Quelles sont ses coordonnées ?
7. Les **monts des enfers** ne sont pas placés sur la carte, mais sont aux coordonnées **(-2,3)**.
Indiquez leur emplacement exact sur la carte.
8. Le **Code Secret du coffre des Pirates** est constitué des deux chiffres des coordonnées du point au milieu des **monts des enfers** et de la **cabane du solitaire**. *Quel est ce code ?*

