



## L'ÎLE AU TRÉSOR

Défi CM2/6<sup>ème</sup> numéro 3  
2008/2009

Tu es un pirate à la recherche d'un trésor enfoui sur une île.  
La seule carte dont tu disposes est très incomplète. Nous  
allons te fournir un parchemin qui te guidera un peu.

ANCRE TON BATEAU DANS LA CRIQUE.

TU VAS POUVOIR DEBARQUER SUR LA PLAGE (POINT D).

REGARDE BIEN AUTOUR DE TOI, TU VERRAS UNE PELLE DANS LE SABLE (POINT P).  
RAMASSE-LA.

A PARTIR DE CET ENDROIT, TOURNE DE 90 DEGRES SUR TA GAUCHE ET AVANCE DE  
600 METRES.

ENSUITE, TOURNE DE 90 DEGRES A DROITE ET AVANCE DURANT 600 METRES.

TOURNE A GAUCHE DE 45 DEGRES ET AVANCE DE 1200 METRES.

TOURNE A DROITE DE 90 DEGRES ET AVANCE DE 900 METRES.

TOURNE A GAUCHE DE 135 DEGRES ET AVANCE DE 2200 METRES.

TE VOILA PRESQUE EN MILIEU DE PARCOURS, TU AS MERITE DE BOIRE UN COUP,  
RAFRAICHIS- TOI AU PUIS.

TOURNE A GAUCHE DE 90 DEGRES AVANCE DE 1100 METRES.

TOURNE A GAUCHE DE 45 DEGRES AVANCE DE 1200 METRES.

### Consignes :

Trace ton parcours sur la carte.

Dans quelle case se trouve le trésor ?

Quelle est la distance réelle (en mètres) du point D au point P ?

### Aide :

Pour mieux calculer tes angles, prolonge toujours le segment précédent.