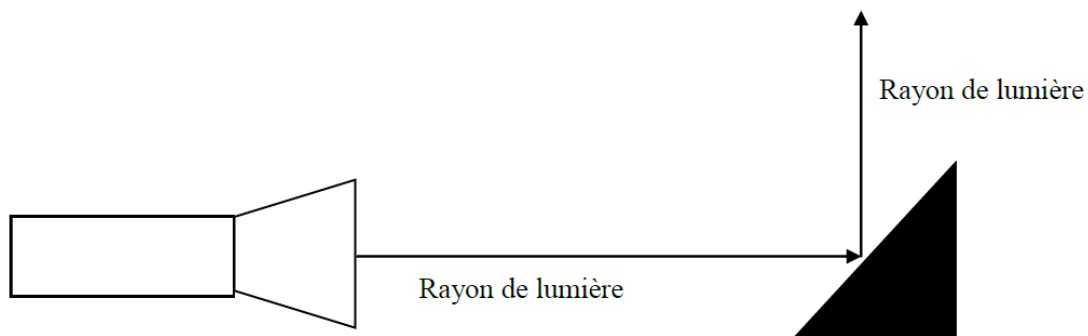


ETAPE 2 SERIE BLEUE — Géométrie

LA PLONGEE

Après l'hécatombe de la dernière course au large, un plongeur décide d'aider le skippeur du TriMATHran à retrouver sa clef oubliée dans l'épave de son bateau (voir schéma).

Chaque triangle noir et chaque coté de le coque du bateau renvoient la lumière de la lampe du plongeur à angle droit:



- 1) Place la lampe verticalement sur l'une des lettres de façon à ce que la lumière éclaire la clef.
- 2) Trace en couleur le trajet de la lumière.

