

L'ÎLE AU TRÉSOR.

Sur un vieux parchemin, le plan d'un trésor est dessiné dans un repère.

Le puits est au point de coordonnées $(3; 7)$; l'arbre creux est au point de coordonnées $(5; 11)$.

Il est écrit sur le parchemin de placer une pierre et un peau de serpent de façon que le puits, l'arbre, la pierre et la peau de serpent forment un carré. Le trésor est au centre de ce carré.

Dessine la figure et donne les coordonnées de l'endroit où il faut creuser.

Attention, il y a plusieurs solutions.