

Activité

Les Daltons cherchent leur magot

Vous allez incarner les Daltons dans cette activité.

Choisissez une carte personnage.

Vous vivez tranquillement à 4 vos 237 années restantes de peine de prison au pénitencier. Joe a écrit l'emplacement de votre magot sur le dos d'Averell mais Averell a pris une douche et tout s'est effacé...

Utilisez des souvenirs que vous avez chacun à votre tour pour retrouver son emplacement, devenir riches à nouveau pour payer un nouveau dentier à M'a.

Vous jouerez par ordre croissant de taille.

Légende

✗ Rantanplan

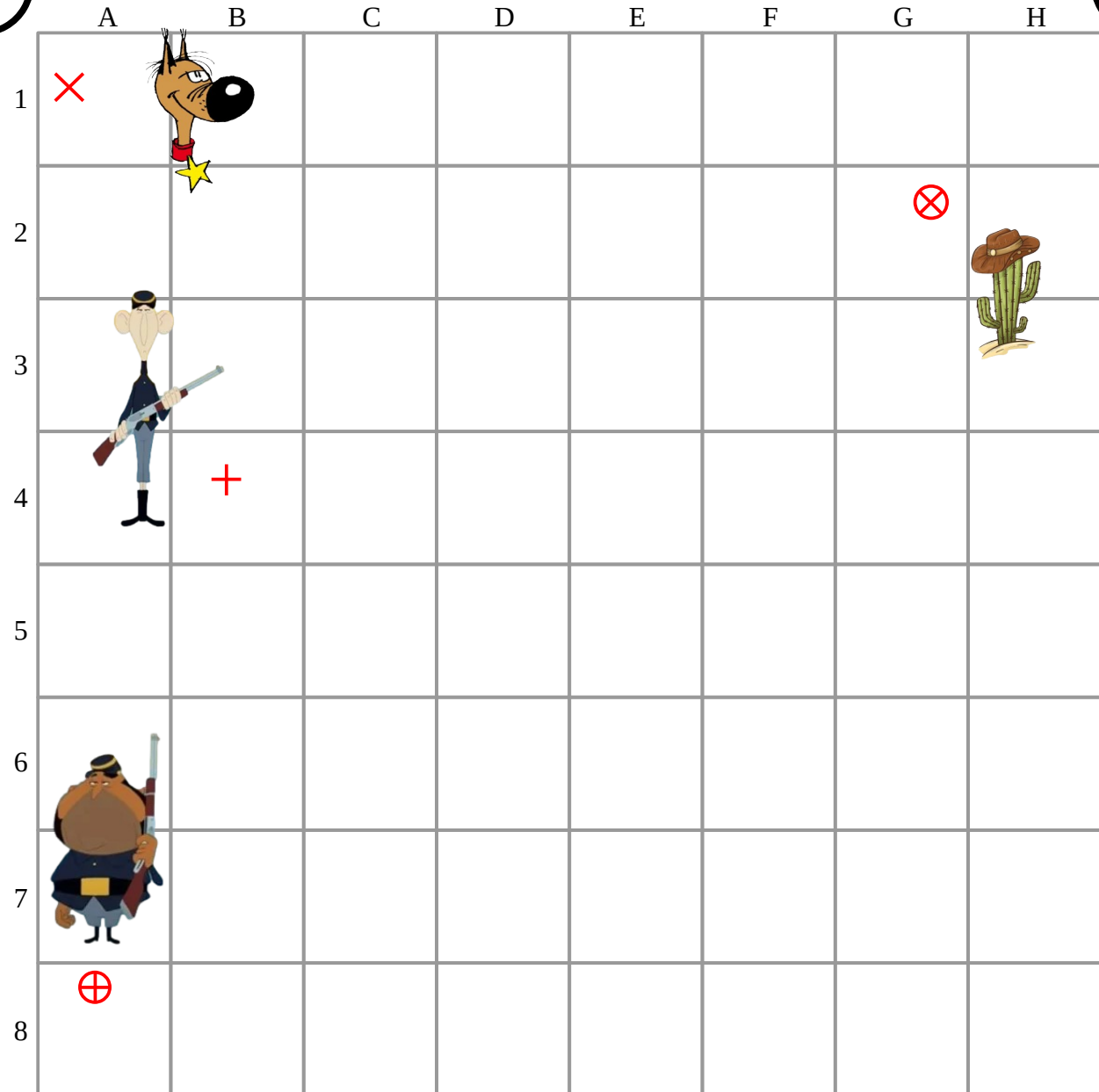
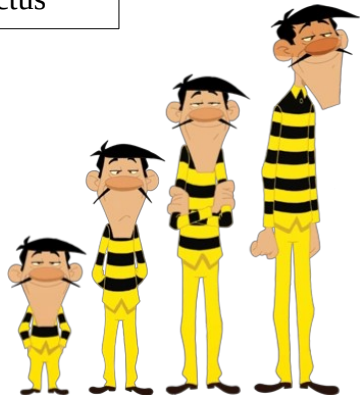
+ Garde n°1





⊕ Garde n°2




⊗ Cactus

Effectuer les tracés sur ce plan du pénitencier.

Quand c'est ton tour, lis ton instruction à voix haute et puis trace.



<u>Joe</u>	<u>William</u>	<u>Jack</u>	<u>Averell</u>
<p>1. Aller au milieu entre le 2ème garde et le cactus. C'est le point A.</p> <p>2. Le 2ème garde va courir pour voir ce que fait Rantanplan en se dirigeant vers le point A. Faut tracer la ligne qu'il va suivre (une droite).</p> <p>3. Ça y est : le dernier point tracé c'est presque le magot. Faut se déplacer d'une case à droite et d'une case en bas.</p> 	<p>1. Y'a un point B. Le point A est le milieu entre le 1er garde et le point B.</p> <p>2. Le point d'intersection des lignes de Rantanplan et du garde c'est le point D.</p> <p>3. Maintenant faut creuser à l'intersection des diagonales de la case où on est : <i>trace les diagonales et marque l'emplacement du magot d'une grosse croix rouge.</i></p> 	<p>1. Le point C c'est le milieu entre le cactus et le point B.</p> <p>2. Y'a un segment entre l'point D et l'premier garde. Le milieu d'ce segment c'est le point E.</p> 	<p>1. Y'a un os enterré au point C. Rantanplan va y courir en ligne droite. Faut tracer une ligne tout le long de son parcours.</p> <p>2. Y'a un point F : le point A c'est le milieu entre ce point et le point E.</p> 

<u>Joe</u>	<u>William</u>	<u>Jack</u>	<u>Averell</u>
<p>1. Aller au milieu entre le 2ème garde et le cactus. C'est le point A.</p> <p>2. Le 2ème garde va courir pour voir ce que fait Rantanplan en se dirigeant vers le point A. Faut tracer la ligne qu'il va suivre (une droite).</p> <p>3. Ça y est : le dernier point tracé c'est presque le magot. Faut se déplacer d'une case à droite et d'une case en bas.</p> 	<p>1. Y'a un point B. Le point A est le milieu entre le 1er garde et le point B.</p> <p>2. Le point d'intersection des lignes de Rantanplan et du garde c'est le point D.</p> <p>3. Maintenant faut creuser à l'intersection des diagonales de la case où on est : <i>trace les diagonales et marque l'emplacement du magot d'une grosse croix rouge.</i></p> 	<p>1. Le point C c'est le milieu entre le cactus et le point B.</p> <p>2. Y'a un segment entre l'point D et l'premier garde. Le milieu d'ce segment c'est le point E.</p> 	<p>1. Y'a un os enterré au point C. Rantanplan va y courir en ligne droite. Faut tracer une ligne tout le long de son parcours.</p> <p>2. Y'a un point F : le point A c'est le milieu entre ce point et le point E.</p> 