

Série jaune - Espace et géométrie

Le manoir abandonné

Un jeu de rôle, c'est un jeu où un maître du jeu imagine une histoire et dans lequel des joueurs jouent un personnage à l'intérieur de cette histoire, un peu comme dans un film ou un dessin animé... mais ce sont les joueurs qui décident ce que leur héros fait !

Dans une partie de jeu de rôle, le maître du jeu dialogue avec les joueurs :

« Après être rentrés dans le château abandonné, vous vous retrouvez dans une immense pièce octogonale qui contient 4 portes. Que voulez-vous faire ?

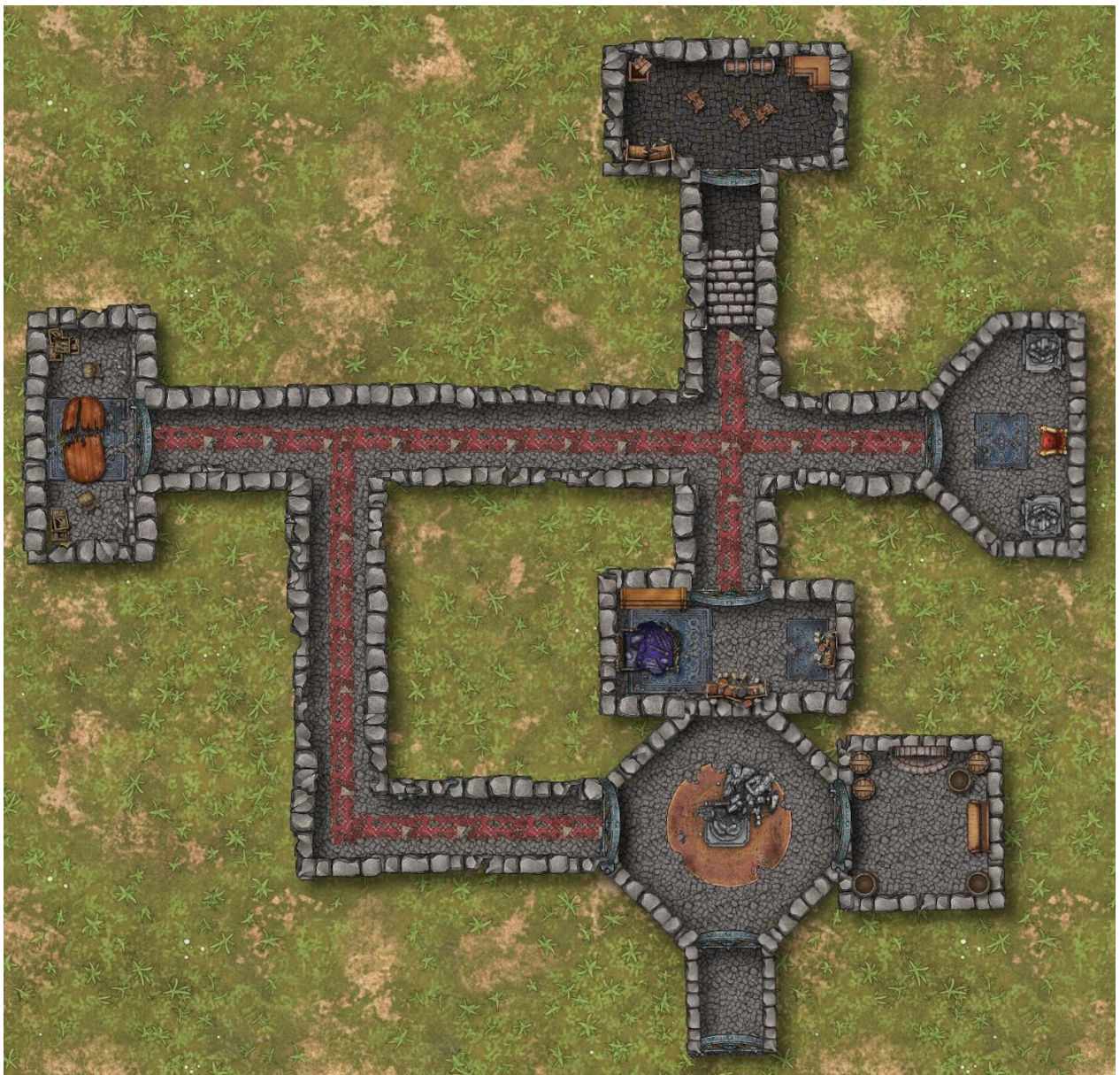
- J'ouvre la porte sur ma droite ! dit l'un d'eux.
- Très bien ! Tu tentes d'ouvrir la porte sur ta droite. Elle n'est pas fermée à clé. Elle s'ouvre dans un grincement, et tu aperçois les ruines d'une cuisine. Il y a une vieille cheminée en pierre, sur le mur à ta gauche, un petit banc en bois et quelques caisses et tonneaux vides aux quatre coins de la pièce.
- Pendant ce temps, je tente d'ouvrir la porte sur ma gauche.
- OK ! En ouvrant la porte de gauche, tu t'aperçois qu'elle débouche sur un couloir.
- J'appelle mes camarades et je leur demande de me suivre dans le couloir.
- Après avoir fait quelques mètres, vous pouvez aller, soit sur votre droite, soit sur votre gauche.
- Nous allons sur la droite
- Vous tournez à droite, faites quelques mètres et tournez obligatoirement à droite. Vous arrivez ensuite à une intersection. Vous pouvez continuer tout droit, aller à droite ou aller à gauche.
- Je propose que l'on continue à droite, dit le troisième joueur. Les autres joueurs acquiescent.
- Après avoir pris sur la droite et continué votre chemin, vous arrivez dans une grande pièce rectangulaire. Il semblerait que cela soit l'ancienne chambre du roi, car il y a des vieux meubles de rangement, les restes d'un grand lit. Sur le sol, il y a encore quelques tapis troués. Visiblement, il n'y a rien à trouver ici...
- Alors nous faisons demi-tour et nous allons tout droit.
- Vous continuez votre chemin, descendez un escalier et tombez sur une autre pièce rectangulaire. Celle-ci est composée de quelques meubles de bois, de jolis coffres en bois malheureusement vides, et dans le coin de la pièce au fond à gauche de la pièce, une trappe au sol.
- C'est là, c'est le sous-sol que nous recherchons pour trouver l'ancre du dragon !

Quel est le plan qui correspond au parcours des joueurs ?

Série jaune - Espace et géométrie

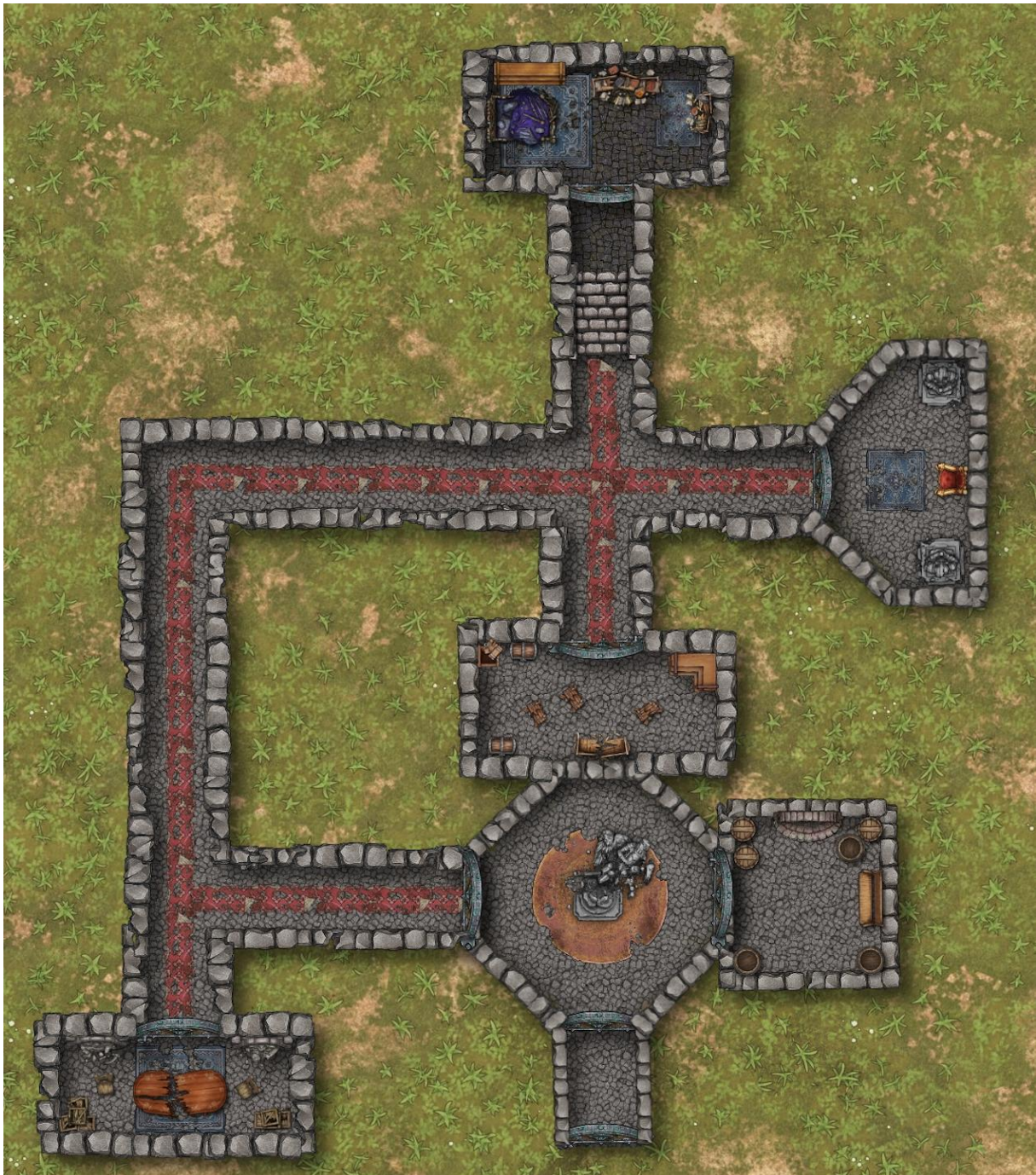
Le manoir abandonné

Plan 1



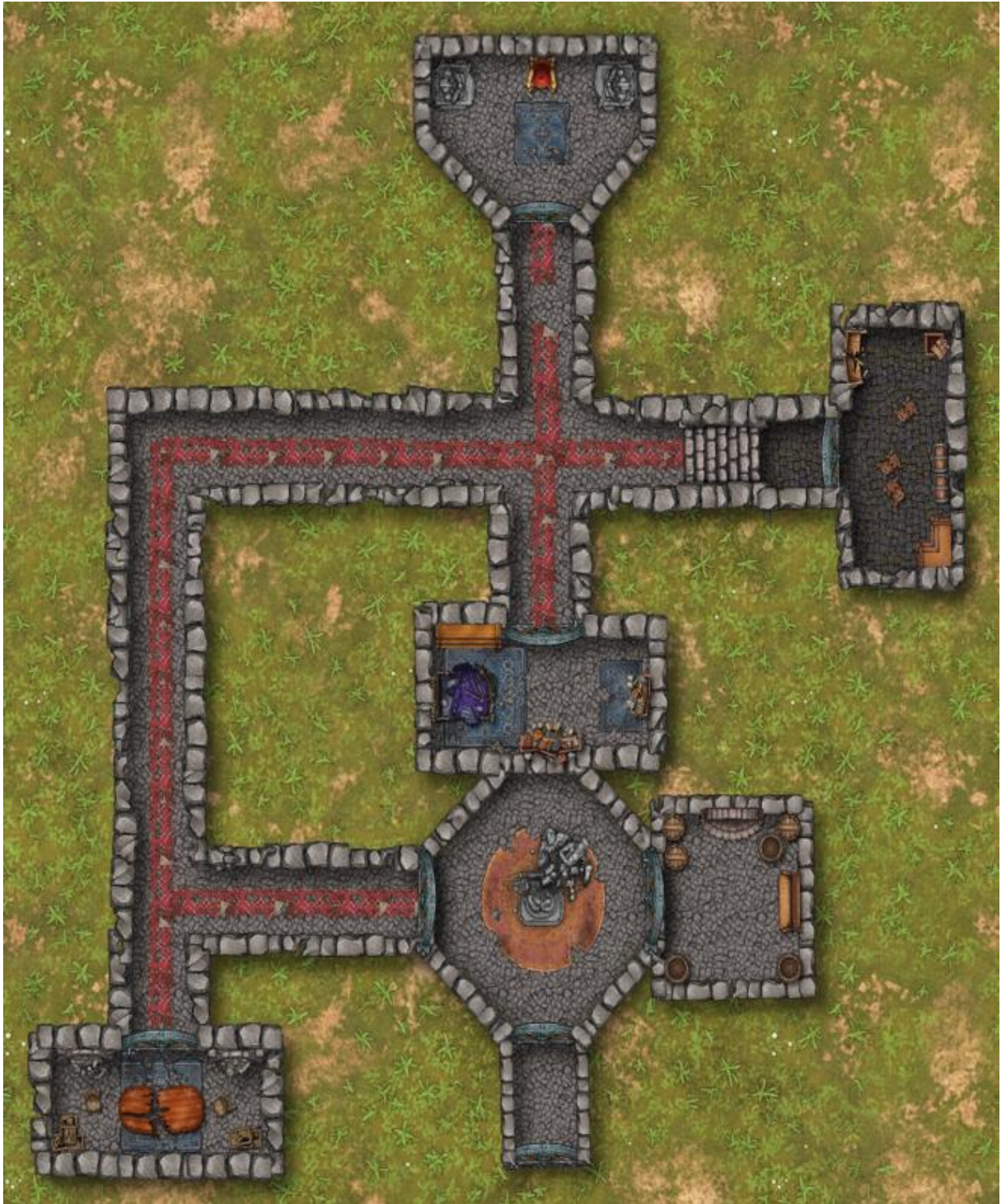
Série jaune - Espace et géométrie

Plan 2



Série jaune - Espace et géométrie

Plan 3



Série jaune - Espace et géométrie

Plan 4



Solution série jaune - Espace et géométrie

La bonne réponse est le plan 4.

Sur le plan 1, il n'y a pas l'intersection ou les joueurs doivent choisir à droite ou à gauche après la pièce octogonale, mais ils ont une intersection à la suite de ce couloir qui n'existe pas, puisque le maître du jeu leur dit qu'ils doivent obligatoirement prendre à droite.

Sur le plan 2, la chambre du roi et la pièce menant à l'ancre du dragon sont inversées. Si les élèves suivent les indications données par les joueurs et le maître du jeu, ils se retrouveront directement dans la pièce menant à l'ancre du dragon, au lieu de se retrouver dans la chambre du roi.

Sur le plan 3, si les élèves suivent les indications données par les joueurs et le maître du jeu, quand ils feront demi-tour et iront tout droit, ils ne se retrouveront pas dans la pièce rectangulaire mais dans une pièce en forme de trapèze. La pièce rectangulaire menant à l'ancre du dragon est, elle, sur la droite après avoir fait demi-tour.

Le plan 4 correspond parfaitement :

