

Jeu de rôle: scénario

Lancement du jeu

Elfes, Trolls, Sorciers, Nains, Centaures et Fées :

Nous vivons une sombre époque : le terrifiant Dirèk't'heur du Büroh s'est emparé de l'anneau de la connaissance ; plongeant les peuples dans une ignorance effarante.

Heureusement, vous, les élites de chaque peuple de notre monde, avez accepté de vous allier pour aller récupérer ce précieux bijou.

Votre quête sera longue.

Partis de votre contrée natale, vous vous dirigerez vers la forteresse aux 16 tours. Vous repèrerez la tour dans laquelle se cache l'infâme Dirèk't'heur. Vous vous assurerez la protection d'un bouclier magique pour vous y rendre et chercherez la combinaison du cadenas qui bloque l'accès de la tour. Vous éviterez les pièges pour vous rendre dans la salle des coffres et y récupèrerez la clé du Büroh. Arrivés là, vous tenterez de dérober au Dirèk't'heur l'anneau de la connaissance.

Bonne chance, la bosse des maths soit avec vous !



6 missions pour parvenir au Bhüroh / 5 ateliers mathématiques et un atelier musical

Votre horde peut choisir de suivre les missions une par une ou de travailler dessus séparément, dans l'ordre de votre choix.

Chaque mission vous délivrera un nombre clé. Allez piocher les cartes (notes de musique) correspondantes. Attention aux fausses notes !

Mission 1 : La forteresse aux 16 tours. Identifie la tour dans laquelle s'est réfugié le Dirèk't'heur du Büroh. Elle apparaîtra sur le plan si tu es fin observateur

Repérage dans l'espace / notion de point de vue : placer 16 tours sur un quadrillage selon une contrainte.

Mission 2 : Le bouclier magique. Reconstitue ce bouclier magique, qui te procurera une protection contre les pouvoirs maléfiques du Dirèk't'heur du Büroh. Ainsi, tu pourras te rendre au pied de la tour en étant invisible.

Calcul mental : paver un carré magique 3x3 vide avec 9 étiquettes chiffrées (1 à 9).

Mission 3 : Le code secret. Un cadenas à 4 chiffres verrouille l'accès à la tour. Heureusement, un parchemin te propose des indices pour retrouver la combinaison.

Logique / réflexion : Combiner 4 chiffres à partir d'indices (chiffres présents bien placés et présents mal placés)

Mission 4 : Les dalles fatales. Tu dois passer sous les douves, escalader la paroi de la tour et traverser le couloir qui mène à la salle du coffre, sans marcher sur les dalles piégées.

Numération : Trouver par élimination et d'après leur description trois nombres secrets.

Mission 5 : La salle du coffre. Tu dois vite récupérer la clé et t'échapper de la salle du coffre afin de rejoindre le Büroh de la tour.

Mesures (aires et périmètres) : Mesurer à l'aide d'un étalon l'aire et le périmètre de 4 surfaces différentes (la porte d'entrée, l'entrée d'un tunnel derrière un soupirail, un passage secret derrière un tableau, à travers une armoire magique).

Mission 6 (commune) : Devant la porte du Büroh, remets tes notes de musique dans le bon ordre et joue la mélodie sur le piano...

Indice: RAINBOW

Si tu y parviens, l'infâme Direk't'heur s'endormira et tu pourras récupérer l'anneau de la connaissance !

Ordre à respecter : Violet, Indigo, Bleu, Vert, Jaune, Orangé, Rouge

Les élèves peuvent jouer sur le piano la mélodie décodée, et chanter ensemble « Twinkle twinkle little star »