

## Le jeu de rôle



Pascal doit passer l'après-midi chez son copain Ethan. Ils ont prévu d'organiser un jeu de rôle avec deux autres amis de l'école. Ethan adore résoudre des énigmes policières, savoir qui a cambriolé la bijouterie du quartier

ou volé le tableau de la comtesse de Valandré.

Il aime bien aussi jouer le rôle du parfait cambrioleur capable d'ouvrir les coffres-forts les plus résistants. Les enquêtes durent tout un après-midi. Et le lendemain, on en rediscute à l'école. Ethan n'habite pas très loin de chez Pascal. Mais, comme c'est la première fois que celui-ci vient chez lui, il a demandé à sa grande sœur d'indiquer par téléphone à Pascal le chemin à suivre.

– C'est très simple, explique la grande sœur.

Quand tu sors de chez toi, tu vas vers la droite.

Puis tu prends la rue perpendiculaire sur ta gauche.

Tu passes plusieurs magasins, la pharmacie. Il y a une autre rue perpendiculaire sur ta gauche, mais tu n'y fais pas attention.

Ensuite, tu prends le rond-point jusqu'à la quatrième rue.

(C'est simple : c'est la rue parallèle à la tienne.)

Tu marches jusqu'au numéro 24 et tu sonnes à « Martin ».

Tu es arrivé ! Pascal a bien écouté les informations et a dessiné ce petit plan.

Pascal a-t-il bien marqué toutes les informations ?

\* perpendiculaire =  $\perp$  qui forme un angle droit.

