

L'aventurière et le temple maudit

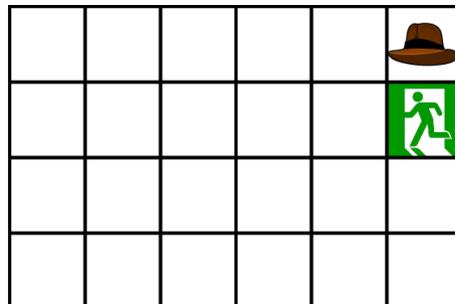
Une aventurière, Boba Morana, rentre dans un temple maudit pour récupérer la statuette de Zangdar, un trésor inestimable. Celui-ci est formé d'une succession de pièces et à l'entrée du temple elle lit l'indication suivante :

*Dans ce long dédale au trésor tant convoité,
Marcher une à une sur toutes les dalles tu devras.
Mais si sur une même dalle deux fois se pose ton pied,
Du poison de mille flèches la mort tu connaîtras.*

La voilà prévenue !

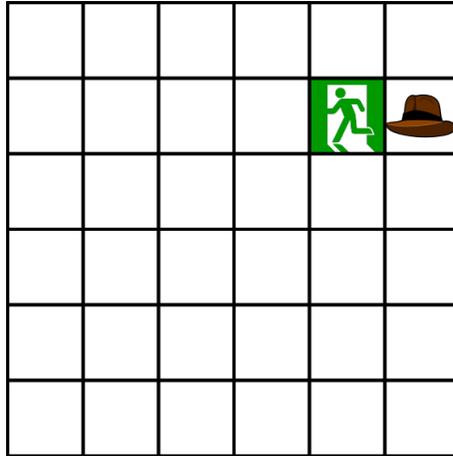
La première salle

Pour commencer, voici la première salle. Les dalles sont énormes et elle est obligée de sauter de dalle en dalle et ne peut le faire en diagonale, c'est bien trop risqué !



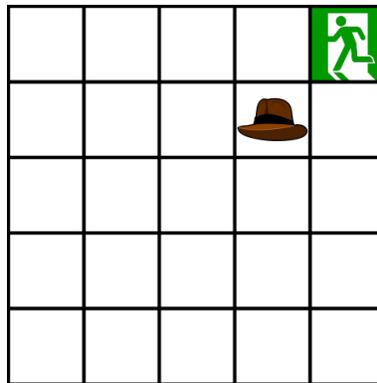
La deuxième salle

Ok c'était vraiment trop facile. Voici la deuxième salle!



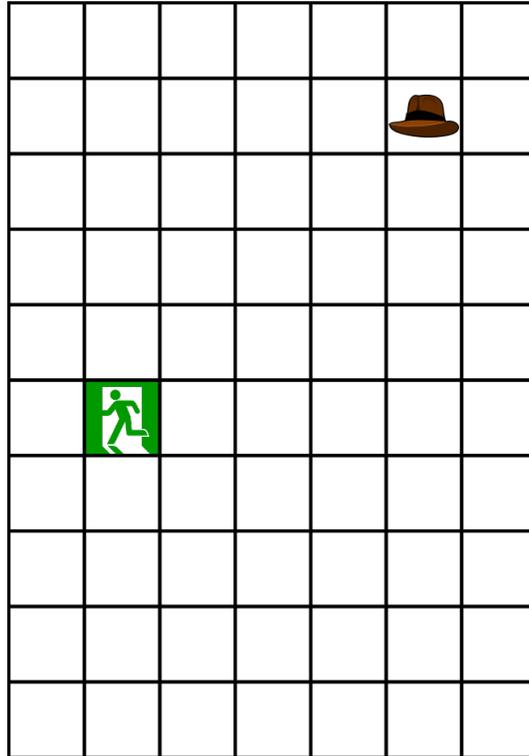
La troisième salle

Ça va toujours? La suivante?



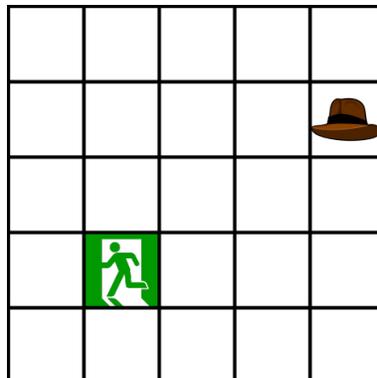
La quatrième salle

Cette fois la salle est immense !



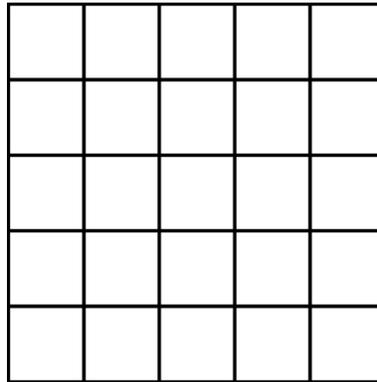
Une salle impossible ?

Encore une ?



Et si on essayait de comprendre ?

En travaillant sur des salles de ton choix (par exemple celle donnée ci-dessous), essaie de comprendre quand un parcours de toutes les dalles est possible ou impossible. Les positions du point de départ et du point d'arrivée sont peut-être des informations importantes...



Et à cheval ?

Et si maintenant l'aventurière se déplaçait à cheval et que celui-ci, un peu zinzin, sautait d'une dalle vers une autre en suivant les déplacements du cavalier aux échecs ?

Références

Cette activité est une situation de recherche *Math à Modeler* et une version en ligne peut se trouver sur le lien suivant.

<https://projet.liris.cnrs.fr/~mam/valise/>