

14

Exploration visuospatiale The Room



Pour se **repérer dans l'espace**, estimer les **distances** ou jauger les **perspectives**, les capacités visuospatiales sont indispensables. Elles nous permettent de trouver notre chemin, nous orienter et **naviguer** sans heurter des objets de notre environnement.



The Room, comme ses suites, est un **jeu de réflexion** de type "Escape Game", où vous devez résoudre de nombreuses énigmes :

- Face à une boîte aux nombreuses facettes, il va falloir être capable d'**observer** les détails, de comprendre comment s'articulent les **mécanismes** et, par exemple, où mettre les clés
- Bloqué dans votre pièce, vous allez devoir **orienter** votre vue, zoomer, faire **pivoter** des objets ou les aligner, anticiper les **mouvements...**