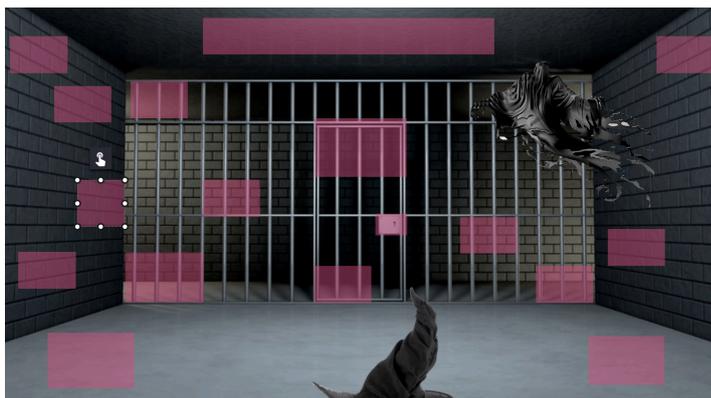


Escape Azkaban...

Phase I : se débarrasser du détraqueur

Dans la première pièce se trouve un message de Sirius Black permettant de trouver la formule magique à saisir lorsque l'on clique sur le détraqueur. On le trouve en cliquant sur le cadre sélectionné ci-dessous.



Dans le message virtuel des lettres en trop se sont glissées, elles donnent la formule : **Expecto Patronum** qu'il faut saisir sur l'appli Learning Apps accessible en cliquant sur le détraqueur.

1 - Toi qui trouveras ce message, garde espoir. Moi, Sirius Black ai réussi à m'évader d'Azkaban et vais t'apporter mon aide si tu n'es pas un mage noir à la solde de Voldemort. 2- Un message secret qui te permettra de résister aux détraqueurs est caché dans ces lignes. Seul un véritable sorcier au cœur pur pourra le décrypter.

Sirius Black

Dans la classe, les élèves trouvent 3 énigmes qui une fois résolues leur permettent d'obtenir un morceau de baguette permettant d'obtenir le mot code : **sureau** à saisir dans l'application Learning Apps.



Réponse aux énigmes :

Enigme de Mac Gonagall : 10 centaures

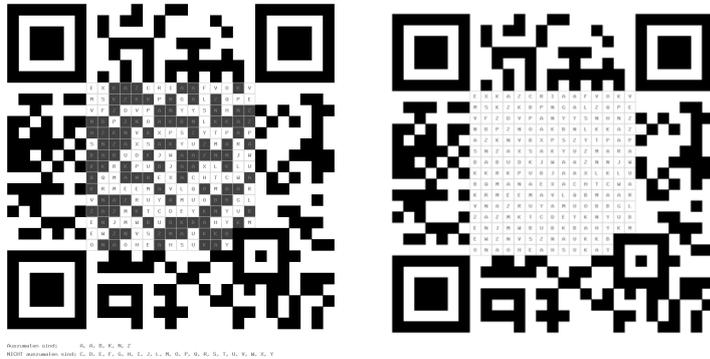
Enigme de Severus Rogue : 0,58 L

Enigme de Sybille Trelawney : C'est Paul qui joue aux Bavboules

Énigme du Qr-code :

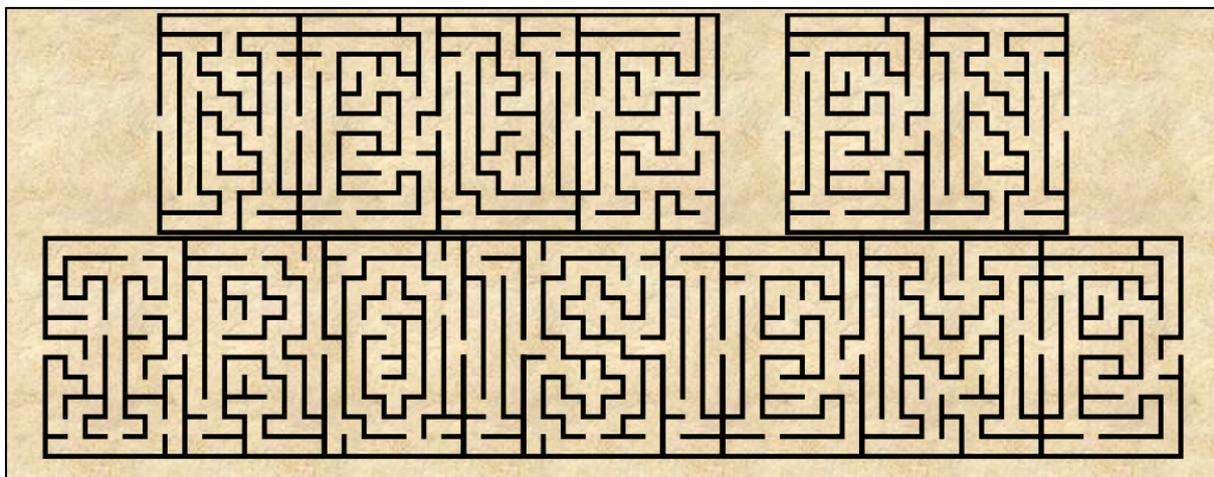
Dans le genially, on trouve l'indice suivant : colorie azkaban en noir.

Dans la classe on trouve un Qr-code à colorier. Il faut donc colorier en noir les lettres du mot azkaban soit les A,Z, K, B et N. On scanne ensuite le Qr-code et on obtient le second chiffre du digicode : 7



Énigme du labyrinthe :

Dans la classe, les élèves trouvent un labyrinthe. Dans le genially, il découvre une citation leur disant de prendre du recul et que la solution du labyrinthe leur sauterait aux yeux. Le labyrinthe est en fait une police d'écriture qui indique que le troisième chiffre à saisir est le 9.

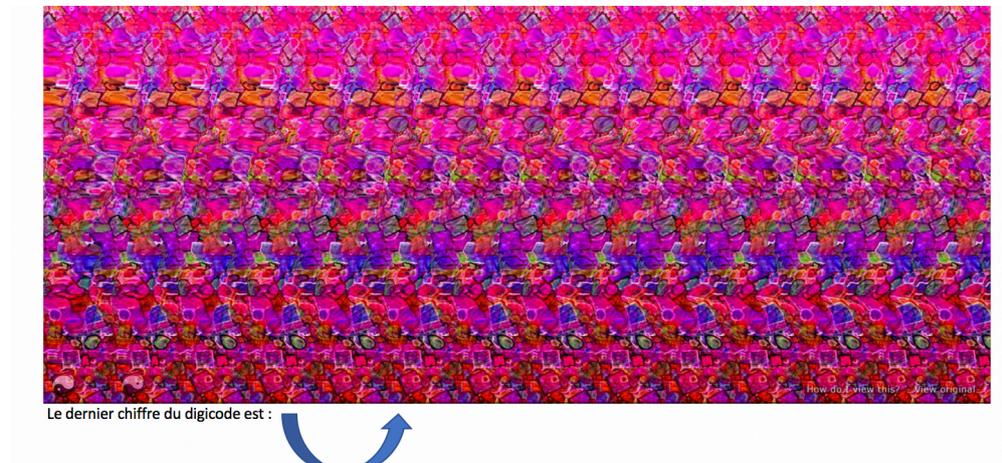


Un labyrinthe impossible ... Prenez du recul et la solution vous sautera aux yeux...

Rubeus Hagrid

Énigme du stéréogramme :

Dans la classe, les élèves trouvent un stéréogramme contenant le dernier chiffre du digicode : le chiffre **4**



Phase 3 : Déverrouiller le bateau

Dans cette phase, il va falloir déverrouiller le bateau pour fuir l'île d'Azkaban. On a accès à deux applications Learning Apps de connaissances sur Harry Potter.

Quiz Harry Potter :

La réussite au quizz donne les deux premières touches à actionner : H et P

Réponses : Tom Elvis Jedusor / Alastor / Pattenrond / Oubliettes / Fenrir Greyback / Minerva Mac Gonagall

Mot croisé Harry Potter :

Réponses :

Question:   prénom du père de Harry

Solution:   James

Question:   maison de Drago Malefoy

Solution:   serpentard

Question:   prénom de la soeur de Ron

Solution:   Ginny

Question:   prénom de l'ami de Harry qui est très maladroit et qui perd toujours ses affaires

Solution:   Neville

Question:   métiers des parents d'Hermione

Solution:   dentistes

Question:   Prénom du parrain de Harry, évadé d'Azkaban

Solution:   Sirius

Question:   prénom de la tante d'Harry

Solution:   Pétunia

Question:   Nom du professeur de potions

Solution:   Rogue

Question:   Nom du directeur de Poudlard

Solution:   Dumbledore

Question:   Nom de la créature ayant un buste d'homme et des pattes de cheval

Solution:   centaure

Question:   prénom de l'elfe qui veut sauver Harry

Solution:   Dobby

Question:   Prénom d'un des jumeaux Weasley

Solution:   Fred

La réussite donne les deux dernières touches à actionner : 1 et 8