Escape Azkaban...

Phase I : se délarrasser 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 cee message, garde exspoir. Moi, Siprius Black ai réussi à m'évadere d'Azkaban et vais t'apporter mon acide si ttu n'es pas un mage nooir à la solde de Voldemort. 2- Un message secret qui te ppermettra de résister aaux détraqueurs estt caché drans ces lignes. Seul un véritable soorcier au cœur punr pouurra lem décrupter.

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 Une fois les mots codes saisis, les élèves obtiennent l'indice suivant : 12BA qui est le code à saisir pour se débarrasser définitivement du détraqueur et terminer la phase 1 du jeu.

Phase 2 : Ouvrir la porte de la cellule

Dans cette phase, il va falloir découvrir le code d'ouverture de la porte de la cellule. Pour cela il faudra fouiller virtuellement la pièce sur l'ordinateur mais également fouiller la classe à la recherche d'énigmes et d'indices.



Énigme des runes :

Dans le genially on trouve un alphabet runique. Dans la classe, on trouve un message en runes à décrypter.



je choisis un nombre. je le multiplie par huit, j'y ajoute sept puis je le multiplie par quatre et y ajoute sept-centquatre-vingt-dix-huit, j'obtiens neuf-cent-vingt-deux. le nombre que j'ai choisi est le premier a saisir pour ouvrir la cellule.

Le premier chiffre du digicode est : 3

9Μ ΚΗΧΙSIS ΝΟ ΟΧΝΒΫΜ. 9Μ ΓΜ ΝΝΓΡΙΕΤΙΜ ΕΡΎ ΗΝΙΡ, 9'Ο ΡΟΧΝΡΜ SMEP ΕΝΙS 9Μ ΓΜ ΝΝΓΡΙΕΤΙΜ ΕΡΎ η ΝΕΡΥΜ ΜΡ Ο ΡΟΧΝΡΜ SMEP- ΚΜΟΡ- η ΝΕΡΥΜ-ΡΙΟΧΡ- ΜΙΧ - ΗΝΙΡ, 9'ΧΒΡΙΜΟS ΟΜΝΕ- ΚΜΟΡ- ΡΙΟΧΡ-ΜΜΝΧ. ΓΜ ΟΧΝΒΫΜ η ΝΜ 9'ΕΙ ΚΗΧΙSI ΜSP ΓΜ ΕΎΜΜΙΜΨ Ε SEISIY ΕΧΝΨ ΧΝΡΥΙΨ ΓΕ ΚΜΓΓΝΓΜ.

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 | dux | | |
| 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.

Quizz 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 :

| Répons | ses : | | | |
|-----------|--|-----------|---------------------|---|
| Question: | m A prénom du père de Harry | Question: | ₩ A (| maison de Drago Malefoy |
| Solution: | M james | Solution: | ش <mark>ه (</mark> | serpentard |
| Question: | m A prénom de la soeur de Ron | Question: | ش (A | prénom de l'ami de Harry qui est très maladroit et qui perd toujours ses affaires |
| Solution: | M (ginny | Solution: | <u>ش (A)</u> | Neville |
| Question: | A métiers des parents d'Hermione | Question: | ش (A) | Prénom du parrain de Harry, évadé d'Azkaban |
| Solution: | M dentistes | Solution: | ₩ <mark>(</mark> A) | Sirius |
| Question: | A prénom de la tante d'Harry | Question: | 1 A | Nom du professeur de potions |
| Solution: | m A pétunia | Solution: | ش (A) | Rogue |
| Question: | A Nom du directeur de Poudlard | Question: | | Nom de la créature ayant un buste d'homme et des pattes de cheval |
| Solution: | M dumbledore | Solution: | <u>ش (A)</u> | centaure |
| Question: | A prénom de l'elfe qui veut sauver Harry | Question: | <u>ش (A)</u> | Prénom d'un des jumeaux Weasley |
| Solution: | M (dobby | Solution: | 1 A | Fred |

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