

SALLES et ENIGME

EG HP 1

Accéder au labyrinthe et voir que seul qqun ou qqch de petite taille peut entrer-se rendre compte que Ginny a disparu et Ron va aller la chercher NB: Reducto ne marche pas

MISSION 1: Entrée dans la réserve

Se renseigner au près de la grosse dame (esaliers) pour connaitre le livre dans lequel chercher. (ENIGME A: BIOLOGIE)
Se rendre à la bibliothèque mais code pour accès réserve (aide de fred et georges code 11 puis code K6 délivrus)

EGHP 2

Mission 2 Fabriquer les ingrédients de la potion qui permet de devenir une souris.

- Métamorphose: Enigme des coffres (coffre fer blanc) qui ouvre SANGSUES NOIR
- Botanique: tableau TXL clé sisymbre qui donne sisymbre BLEU
- Divination: retourneur de temps, codeurs polychromatique (4.02) CORNE DE BICORNE ORANGE
- Forêt interdite: puzzle de labyrinthe code couleur polygonium VERT
- Sortilège: Accès à Pré au lard avec cape d'invisibilité, superposition photo avec parchemin PEAU DE SERPENT JAUNE
- Salle commune : croutard caché sous un coussin ROUGE (+cape d'invisibilité avec accès dortoir
- Potions: accès avec cape: enigme des fioles accès à CHRYSOPES GRIS
- Labyrinthe: suivre la recette pour y avoir accès

EG HP3: Entrée dans labyrinthe: labyrinthe et enigme du sphinx pour accéder au portoloin

EG HP 4: Sauvez ginny

ENIGME A: La charade (solution: BIOLOGIE)

→ se trouve dans la salle des portraits

→ s'applique dans la réserve de la bibliothèque pour trouver le livre

- Le portrait dit: tu trouveras ce qu'il te faut dans un livre noir et or à la bibliothèque...Bon courage car il existe un bon milliers de livres mon cher ami! Tu veux jouer.. Ceci est une charade, tu trouveras ici des indices qui t'indiquerons où chercher....
- Mon premier se cache sous celui qui dort, quand on déplace Dumbledore, on voit une syllabe BI
- Un portrait qui dit: C'est un atome qui lorsqu'il est lié à son jumeau permet la respiration= O
- Mon troisième est un solvant = l'eau
- Mon 4^{ème} est le symbole de l'unité de l'énergie : J

Enigme B: Trouver la formule « Delivrus »

- Les jumeaux: « Tu veux entrer dans la réserve...ah ah nous pouvons t'aider, hein Fred, vous aimez le cassis? »
- Le K6..ah non le cassis!
- Aide nous à remettre ces potions dans l'ordre!
- Mouchoirs par terre à cote des jumeaux: 25-26-7-4-17-13-16-14
- Roue K6 dans la bibliothèque

Enigme C

	SALLE	Enigme	Code pour ouvrir
C1	METAMORPHOSE	3 coffres (ouvrir le fer blanc)	SANGSUES (NOIR),
C2	BOTANIQUE	TXL sur flacon de sisymbre code sisymbre	SISYMBRE BLEU
C3 créer une boucle	DIVINATION	Time turner filtre et codeurs polychromatique	CORNE DE BICORNE JAUNEE
C4	FORET INTERDITE	Retrouver le chemin	POLYGONIUM VERT
C5	SORTILEGE	Carnet et masque	PEAU DE SERPENT ORANGE
C6 créer une boucle finale avec potion	SALLE COMMUNE	Croutard sous coussin	POIL DE CROUTARD ROUGE
C7	POTIONS	Enigme des deux fioles 1-3-6-1-3-6-7	CHRYSOPE GRIS
Enigme D finale		Recette du polynectar	BLEU VERT NOIR GRIS JAUNE ORANGE GRIS ROUGE → Entrée dans le labyrinthe



Cours de Métamorphose: Enigme C1

SANGSUES (NOIR),

- (or) Ce que tu cherches n'est pas dans le coffre en argent
- (argent) Ce que tu cherches n'est pas dans ce coffret (argent)
- (Fer) Ce que tu cherches est dans ce coffret
- Au moins une de ses mentions est vraie et au moins une est fausse.

On ne peut ouvrir qu'un seul coffret, dans lequel se trouve ce que tu cherches.

Enigme de Botanique (Enigme C2)

- 1 learning games aboutissant à un indice:

Clé pour lire: sisymbre

Mot à trouver: bleu

w	k	q	q	q	q	q	q	q	w	q	w	w	w	q	k	w	q	q	w	q	q	w	w	k	w	k	q	w	w	q	w
w	s	s	s	i	b	w	w	w	i	k	q	k	q	w	k	q	r	e	s	r	s	y	k	q	e	w	k	q	w	r	w
w	k	s	k	q	q	e	w	w	s	q	w	k	q	w	q	k	y	k	w	q	w	w	q	k	r	k	q	q	w	s	q
w	w	b	b	m	r	w	k	q	m	w	w	w	k	k	k	q	y	y	r	s	w	k	k	w	r	k	q	k	w	r	w
k	q	s	k	k	k	m	w	q	s	k	w	q	q	w	q	w	m	q	q	w	w	k	w	k	m	w	w	k	w	i	w
k	q	r	q	k	w	y	k	k	e	k	q	q	w	q	k	k	y	k	k	k	q	q	w	q	s	k	w	w	w	i	w
k	s	y	s	r	y	m	k	q	r	s	b	s	m	b	k	w	i	i	r	m	i	e	w	k	q	y	s	i	s	k	k
q	w	w	q	w	q	k	w	w	k	w	w	q	w	q	q	w	k	k	k	q	w	k	k	k	q	w	k	w	q	q	w

Sisymbre BLEU

Enigme de Divination C3

- Elle demande aux élèves de revenir 4,02 heure avant pour trouver le flacon de corne de bicorné car le flacon est vide
- Enigme du Time turner
- Time Turner (objet) ou dans la salle de divination

CORNE DE BICORNE **JAUNE**

Enigme du Time Turner NeckLace (on veut reculer de 4,02 que l'on trouve grâce à un filtre)

Calcul a trouvé qui donne un nombre d'heure à convertir u

En heure, durée et minutes 4,02 (4h1min12sec)

Tourner une fois vers le bas pour l'activer

Tourner vers la droite le nombre d'heure

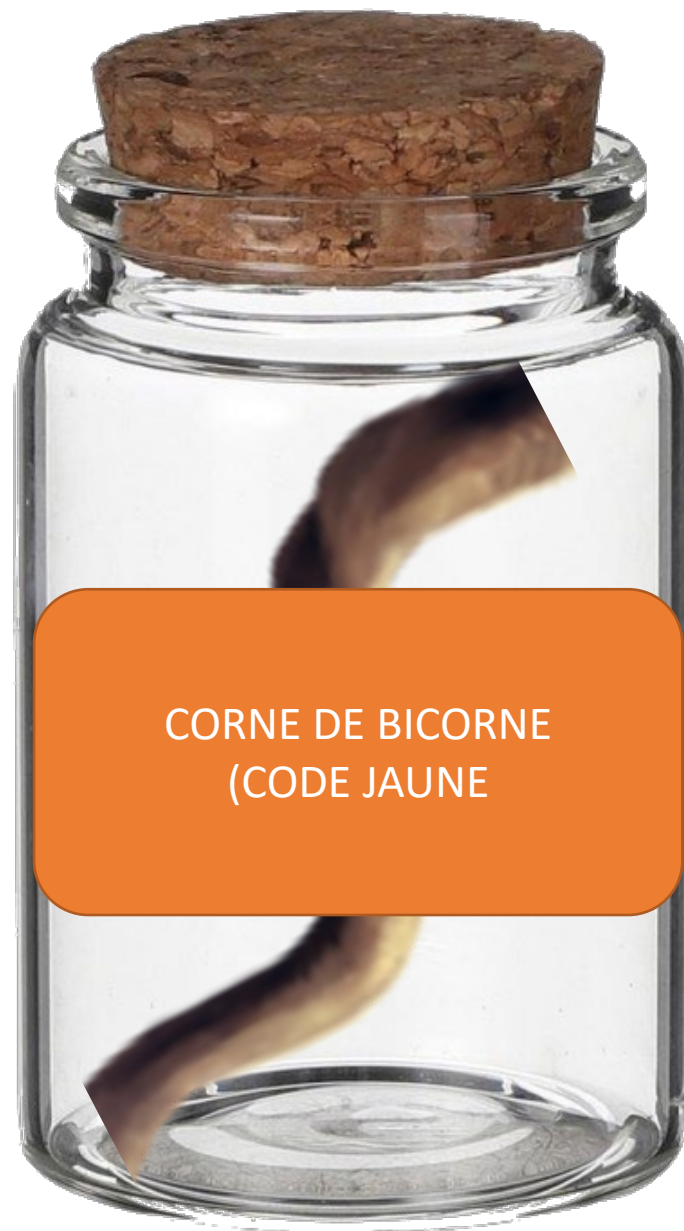
Tourner vers la gauche le nombre de minutes

Tourner vers le haut le nombre de secondes

Bas-D-D-D-D-G-HHHHHHHHHHHH-BAS



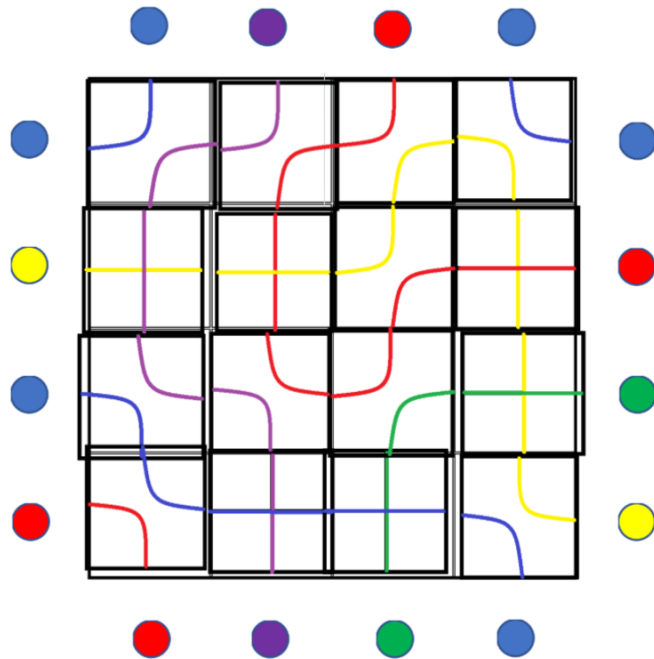
CHRYSOPE (GRIS)



CORNE DE BICORNE
(CODE JAUNE

Enigme foret interdite C4

- Chemin violet -> code interrupteur



Polygonium VERT



POLYGONIUM
CODE VERT

Enigme C5 Salle des sortilèges

- Carnet et masque à superposer



Peau de serpent ORANGE

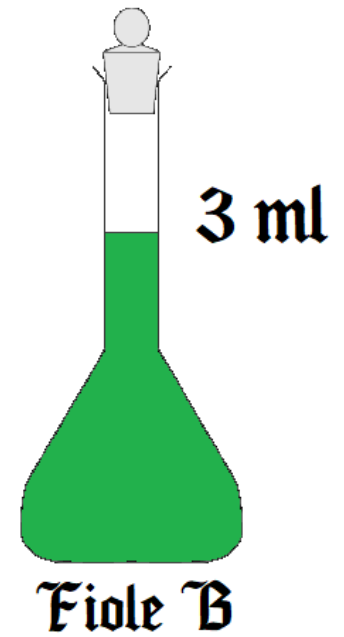
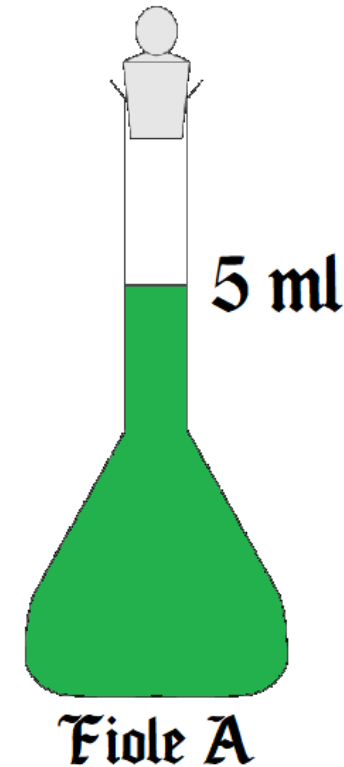
Enigme de la salle commune C6

- Poil de croutard **ROUGE**, caché sous un coussin
- Cape d'invisibilité (pour entrer chez Rogue)

Cours de potion: Enigme C7

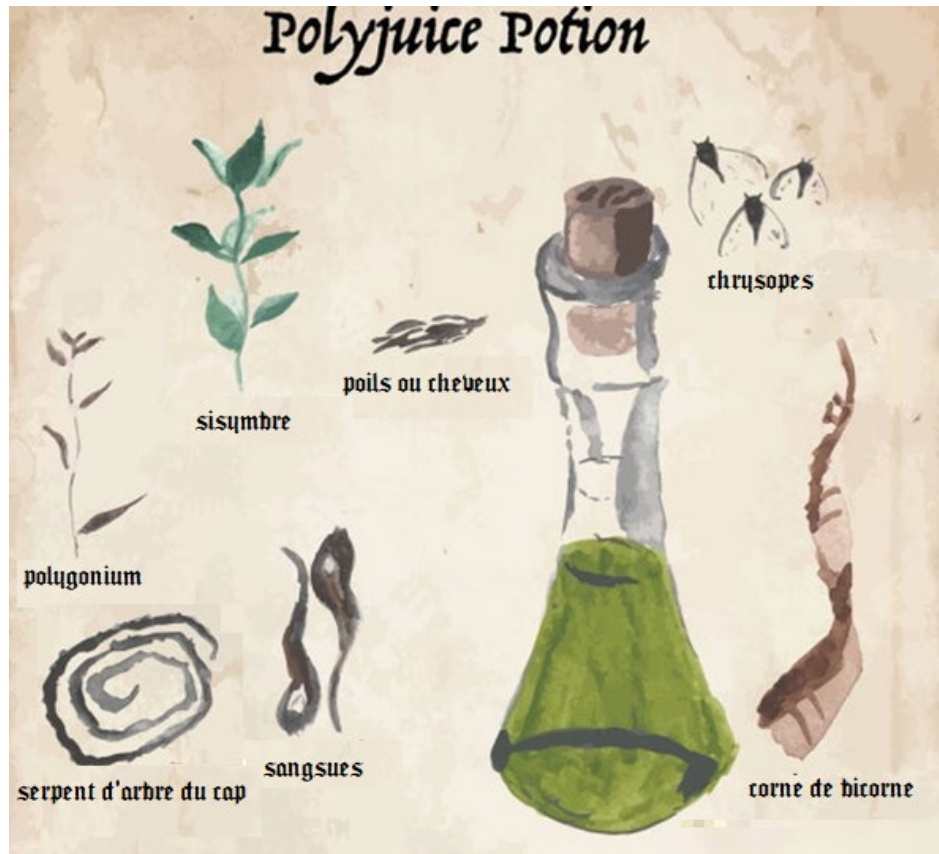
- On veut réaliser la potion de 4 ml de liquide mais on ne dispose que deux fioles jaugées de 5 et 3 ml et du flacon final.
- Comment allons nous procéder pour obtenir exactement 4ml de liquide?
 - On remplit la fiole A
 - On remplit la fiole B
 - On transvase le contenu de A pour remplir B (maximum 3 ml)
 - On transvase le contenu de B pour remplir A (maximum 5ml)
 - On transvase le contenu de B dans le flacon
 - On transvase le contenu de A dans le flacon.
 - Le flacon contient 4 ml, on a fini.

Solution: 1-3-6-1-3-6-7





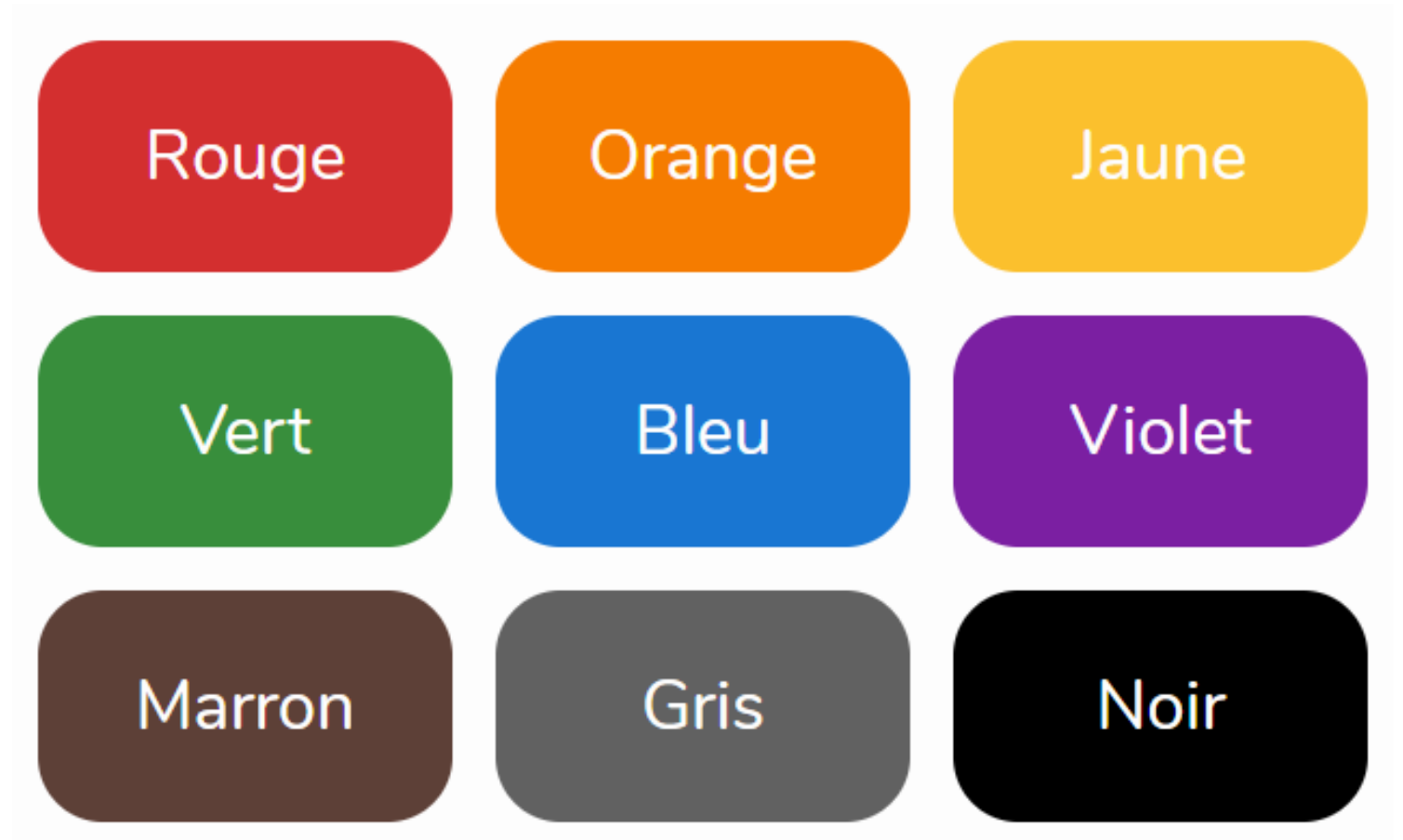
CHRYSOPE
CODE GRIS



Ajouter 3 mesures de sisymbre dans le chaudron
Ajouter 2 bottes de Polygonum dans le chaudron
Mélanger 3 fois dans le sens des aiguilles d'une montre
Ajouter 4 sangues dans le chaudron
Ajouter 2 chrysopes dans le mortier
Écraser avec le pilon jusqu'à l'obtention d'une poudre fine
Ajouter 3 mesures de peau de serpent d'arbre du Cap
Ajouter 1 mesure de corne de bicorne dans le mortier
Écraser finement
Agiter votre baguette au-dessus du chaudron
Laisser bouillir pendant 1080 minutes à 1440 minutes
Ajouter 1 chrysope dans le chaudron
Mélanger 3 fois dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
Élément du corps d'un être vivant

BLEU VERT NOIR GRIS JAUNE ORANGE GRIS ROUGE

Enigme D:
Enigme
finale de
tous les C



BLEU VERT NOIR GRIS ORANGE JAUNE GRIS ROUGE

Enigme E

- Labyrinthe avec 4 points de couleurs (rouge, vert, gris violet) pour accéder au sphinx avec l'énigme du soleil. (Jaune)
- Accès au portoloin
- Sauvez ginny

Il te manque une couleur

Au XVIIIème siècle, j'étais le nom d'un roi,

Et au centre du système, vous tournez autour de moi,

Capté par la feuille, je suis indispensable au végétal,

Mais attention à mes coups, car ils peuvent vous faire mal.

REPONSE SOLEIL

Changement de geniallly EGHP4

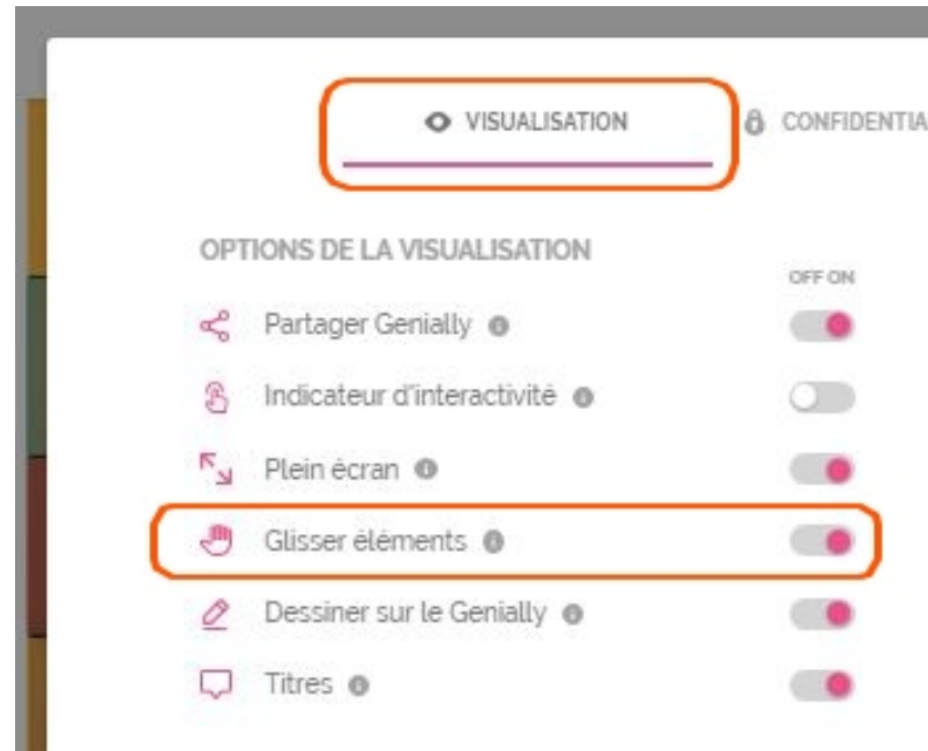
- <https://view.genial.ly/5e8f6b3ea0febd0e1fe7c61e>
- Code `<iframe src="https://lockee.fr/o/NdqSz9Pl" height="500" width="350" frameborder="0" ></iframe>`

A ...	DIVINATION	O ...	DUNGEON
B ...	ROOM OF REQUIREMENT	P ...	DUNGEON CORRIDOR
C ...	SEVENTH FLOOR	Q ...	FIRST FLOOR
D ...	GRYFFINDOR COMMON ROOM	R ...	THIRD FLOOR
E ...	ROOM OF REWARDS	S ...	DEFENSE AGAINST THE DARK ARTS
F ...	FIFTH FLOOR	T ...	SECOND FLOOR
G ...	PREFECTS' BATHROOM	U ...	CHARMS
H ...	HOSPITAL WING	V ...	LIBRARY
I ...	FOURTH FLOOR	W ...	TRANSFIGURATION COURTYARD
J ...	PAVED COURTYARD	X ...	TRANSFIGURATION
K ...	CLOCK TOWER COURTYARD	Y ...	DUNGEONS
L ...	TROPHY ROOM	Z ...	POTIONS
M ...	ENTRANCE HALL	AA ...	VIADUCT ENTRANCE
N ...	ENTRANCE COURTYARD	BB ...	MYRTLE'S BATHROOM

NB : selon le navigateur, il peut être proposé d'enregistrer le mot de passe, un souci si plusieurs joueurs doivent se succéder sur un même appareil. Surtout refuser ou paramétrer le navigateur pour que ce ne soit pas proposé !

Activer le déplacement des objets sur un *Genially* permet de recréer la fouille d'une pièce, en cachant des éléments les uns derrière les autres. Attention toutefois à bien bloquer ce qui ne doit pas être déplacé grâce au bouton « Cadenas », sinon tout le décor chavire, et ceci pour toutes les diapos du *Genially* ! Notez que tous les éléments reprennent leur place initiale quand on quitte puis revient sur la diapositive.

Plusieurs des escape games proposés en fin de l'article utilisent cette fonctionnalité (*Escape from Tortuga, La malle retrouvée...*). Allez dans les Paramètres de votre *Genially* et, dans l'onglet Visualisation, activez l'option « Glisser les éléments ». Pour bloquer les autres éléments, cliquez dessus puis sur le « Cadenas » dans la barre d'outils.



L'activation de cette fonction passe par les « Paramètres », dans l'onglet Visualisation activer l'option « Dessiner sur le Genially ».

