

Escape game Harry Potter

Ludendo & Matheliers





La salle des portraits



Chaque portrait représente un sorcier ou une sorcière, mais leur apparence est codée en formes géométriques. Pour décrypter l'identité de la personne recherchée, observez les portraits ci-dessous. Le sorcier ou la sorcière recherché.e par Harry et ses amis possède un visage en rectangle, des cheveux en triangle rectangle, une bouche hexagonale et des yeux en trapèze.

Qui est-ce ?

Demandez les deux lettres à votre enseignant(e) après vérification.

La potion de transformation



Le professeur Rogue demande à la classe de préparer 7 potions pour le cours de métamorphose.
Transformez la potion ci-dessous pour 7 !

3 gouttes de venin de serpent

5 pétales de mandragore

2 plumes de phénix

4 écailles de dragon

6 feuilles de sauge magique

1 larme de licorne

2 pincées de poudre de lune

Le quidditch



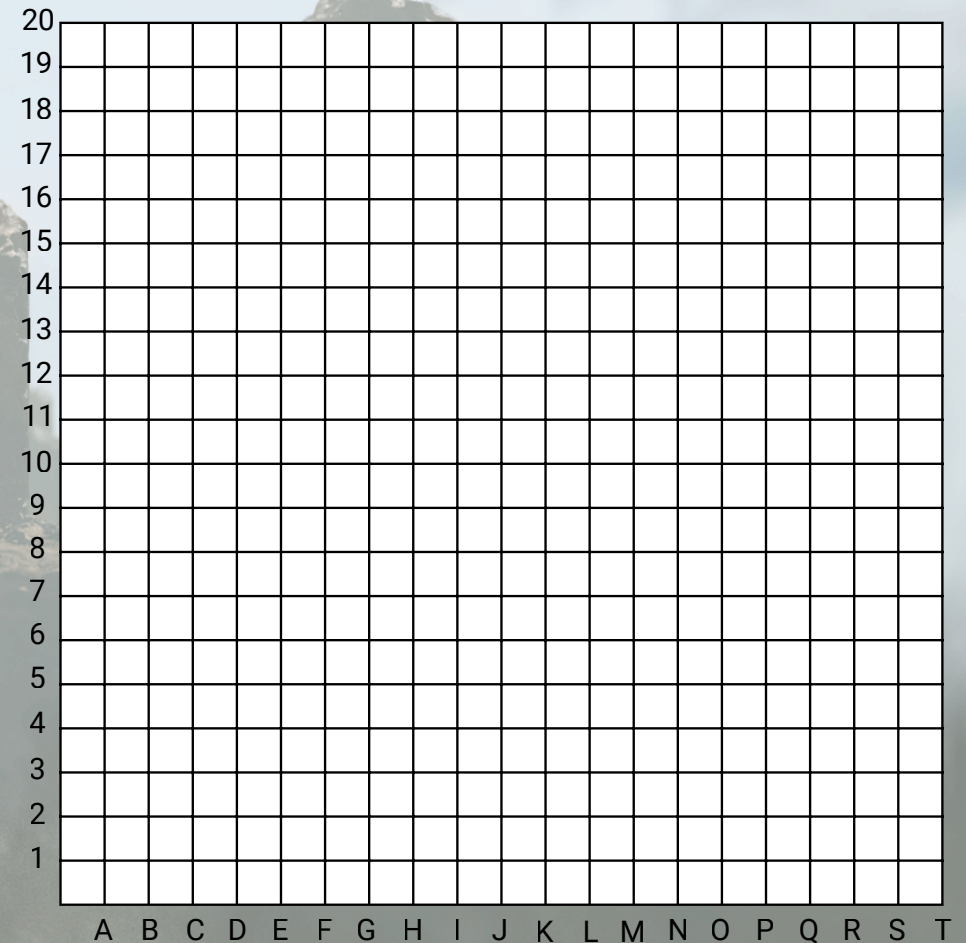
Reliez les points dans l'ordre suivant. Attention à chaque différente partie, on commence avec le premier point.

Partie 1 : G5, H6, I7, K7, L6, M5, M4, L3, K2, I2, H3, G4, G5.

Partie 2 : I7, F9, B14, C19, F14, H11, I9, I7.

Partie 3 : K7, K9, L11, N14, Q19, R14, N9, K7.

Qu'obtenez-vous ?



Demandez les deux lettres à votre enseignant(e) après vérification.

Le coffre magique



Dans la salle des mystères, un coffre ancien renferme un artefact puissant.
Pour l'ouvrir, il faut entrer un code numérique qui respecte des règles magiques très strictes.
Le coffre ne s'ouvre que si le nombre est divisible par 3 et par 5.

Trouvez le bon coffre parmi ceux ci-dessous :



Demandez la lettre à votre enseignant(e) après vérification.

Le comptoir des baguettes enchantées



Ollivander réalise des baguettes selon les budgets des élèves de Poudlard. Mais attention ! Chaque baguette est composée de plusieurs éléments, et leur valeur magique doit être calculé par addition.

Aidez Ron, Hermione et Harry à choisir leur baguette.

Chaque baguette est composée de :

- un bois magique
- un coeur magique
- une gravure spéciale

Harry veut une baguette en bois de saule, coeur de phénix et gravure étoilée. Combien va-t-il payer ?

Hermione choisit le bois d'ébène, coeur de licorne et gravure runique. Va-t-elle payer plus que Harry ?

Ron veut une baguette dont le total est exactement de 100 gallions. Quelle combinaison doit-il choisir ?

Élément	Valeur (gallions)
Bois de chêne	45
Bois de saule	38
Bois d'ébène	52
Coeur de licorne	27
Coeur de dragon	34
Coeur de phénix	41
Gravure runique	19
Gravure étoilée	22
Gravure serpentine	21

L'Épreuve des Horcruxes

Le Seigneur des Ténèbres a caché 5 Horcruxes Grammaticaux dans des phrases de Poudlard. Chaque Horcrux est un groupe de mots surligné. Pour le détruire et trouver le code de la pièce secrète, vous devez identifier correctement la **FONCTION** du groupe surligné.

1) Harry Potter étudiait la magie des Sortilèges.

FONCTION	Lettre Code
Complément d'Objet Direct (COD)	C
Sujet	Q
Complément Circonstanciel de Lieu (CCL)	E

2) Harry Potter jeta un sortilège puissant

FONCTION	Lettre Code
Complément d'Objet Direct (COD)	B
Sujet	F
Complément Circonstanciel de Lieu (CCL)	D

Demandez les deux lettres trouvées à votre enseignant(e).

Le défi de la carte du maraudeur

Sorcières et sorciers, soyez attentives ou attentifs : nous, Lunard, Queudver, Patmol et Cornedrue, avons caché le mot de passe final dans la conjugaison. Pour déverrouiller le secret de la Carte, vous devez transformer trois phrases du Présent au Passé Composé. Additionnez les chiffres des bonnes réponses pour découvrir la lettre secrète.



1) Harry entre dans la Salle sur Demande.

Proposition	Chiffre Secret
A. Harry a entré dans la Salle...	5
B. Harry est entré dans la Salle...	8
C. Harry est entra dans la Salle...	2

2) Hermione cherche la réponse dans sa bibliothèque.

Proposition	Chiffre Secret
A. Hermione cherchait la réponse dans sa bibliothèque.	3
B. Hermione est cherchée la réponse dans sa bibliothèque.	7
C. Hermione a cherché la réponse dans sa bibliothèque.	10

3) Le professeur Rogue se cache dans les cachots.

Proposition	Chiffre Secret
A. Le professeur Rogue se cache dans les cachots.	7
B. Le professeur Rogue s'était caché dans les cachots.	2
C. Le professeur Rogue s'est caché dans les cachots.	3

Additionnez vos trois Chiffres Secrets ; vous trouverez un chiffre.

Le mot de passe de la Carte du Maraudeur est la lettre qui se trouve à cette position de l'alphabet. Demandez cette lettre à votre enseignant(e) en murmurant : « Je jure solennellement que mes intentions sont mauvaises. »



Rencontre avec les animaux fantastiques

Norbert Dragonneau a besoin de votre aide pour sécuriser l'enclos de ses créatures. Le mot de passe est caché dans l'analyse de deux mots-clés. Vous devez identifier la Classe Grammaticale de chaque mot pour obtenir les deux lettres du code.

Le Niffleur range son trésor rapidement.

Regardez le mot "rapidement" (surligné). Quel est son rôle dans la phrase ?

L. Il nomme une chose ou un animal, c'est un Nom commun.

N. Il exprime une action faite par le Niffleur, c'est un Verbe.

S. Il précise la manière dont le Niffleur range, c'est un mot invariable qui modifie un Verbe donc un adverbe.



Le Botruc se blottit dans la manche de Norbert.

Regardez le mot "dans" (surligné). Quel est son rôle dans la phrase ?

R. Il s'accorde avec le nom "manche", c'est un adjectif.

P. Il est invariable et introduit un complément, c'est une préposition.

H. Il remplace le nom, c'est un pronom.

Demandez les deux lettres trouvées à votre enseignant(e).



Le Tournoi des Sortilèges d'Accord

Le Ministère de la Magie a perdu les parchemins secrets du Tournoi ! Ces parchemins sont protégés par un code à deux lettres. Pour réussir l'épreuve, vous devez accorder correctement le participe passé entre parenthèses et trouver l'explication (la règle) qui révèle la lettre-code.

Rappel : avec AVOIR, le participe passé s'accorde seulement si le Complément d'Objet Direct (COD) est placé avant le verbe.



Rappel : avec ÊTRE, le participe passé s'accorde toujours en genre et en nombre avec le Sujet.



1) La formule magique qu'ils ont lanc... a créé une puissante explosion.



Participe Passé	Lettre Code
qu'ils ont lancer	A
qu'ils ont lancé	T
qu'ils ont lancée	O

2) La potion est imprégn... de magie noire.

Participe Passé	Lettre Code
est imprégnée	V
est imprégné	K
est imprégner	I

Demandez les deux lettres trouvées à votre enseignant(e).

L'Énigme des sorts

Un sort a brouillé les pages d'un livre essentiel ! Pour le réparer, vous devez reconstituer les mots magiques en trouvant leur racine cachée et additionner les valeurs des racines.



Le désarmement est l'action d'enlever l'arme (la baguette) à quelqu'un, comme avec le sortilège Expelliarmus.

Quelle est la racine du mot
DÉSARMEMENT ?

Proposition	Chiffre Secret
A. DÉSA	4
B. ARM	6
C. MENT	2



L'invisibilité est l'état de ce qui ne peut pas être vu, comme la cape de Harry.

Quelle est la racine du mot
INVISIBILITÉ ?

Proposition	Chiffre Secret
A. IN	1
B. VISIB	5
C. ILITÉ	3



La transformation est le fait de changer l'apparence ou la forme d'un objet ou d'un être, comme en cours de Métamorphose.

Quelle est la racine du mot
TRANSFORMATION ?

Proposition	Chiffre Secret
A. TRANS	5
B. FORM	3
C. ATION	1

L'ordre des mots est rétabli ! Additionnez la valeur des trois racines pour trouver la position de la lettre du savoir !
Demandez la lettre trouvée à votre enseignant(e).



diplôme



L'École de la magie de Poudlard reconnaît par le présent parchemin la réussite et l'engagement exceptionnels de :

qui, ayant brillamment déverrouillé les dix Épreuves du Savoir lors de l'Escape Game Maths & Français, a prouvé sa maîtrise des arts magiques.

Certifié(e) apte à lancer les Sortilèges de :

LOGIQUE ET ARITHMÉANCIE (résolution des énigmes numériques et des calculs magiques.)

GRAMMAIRE ET ENCHANTEMENT DE LA LANGUE (maîtrise des accords, de la conjugaison et du déchiffrement des formules secrètes.)

Fait à Poudlard, le :

Signature du Directeur/ de la Directrice :
(*Albus Dumbledore ou Minerva McGonagall*)



EXPECTO PATRONUM

Code César A =B

Lettre originale	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Lettre codée	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA

La salle des portraits	La salle des portraits	La potion de transformation	Le quidditch	Le quidditch	Le coffre magique	Le comptoir des baguettes enchantées
F	y	Q	F	D	u	P
L'Épreuve des Horcruxes	L'Épreuve des Horcruxes	Le défi de la carte du maraudeur	Rencontre avec les animaux fantastiques	Rencontre avec les animaux fantastiques	Le Tournoi des Sortilèges d'Accord	Le Tournoi des Sortilèges d'Accord
Q	B	u	S	P	O	v
L'Énigme des sorts						
N						

Corrigé



La salle des portraits :

La potion de transformation : 21 gouttes de venin de serpent, 35 pétales de mandragore, 14 plumes de phénix, 28 écailles de dragon, 42 feuilles de sauge magique, 7 larmes de licorne, 14 pincées de poudre de lune.

Le quidditch : un vif d'or.

Le coffre magique : 120.

Le comptoir des baguettes magiques : Harry 101 gallions, Hermione 98 gallions (moins que Harry), Ron doit choisir le bois d'ébène, le coeur de licorne et la gravure serpentine.

L'épreuve des Horcruxes (fonctions grammaticales): 1) sujet = Q 2) COD = B

Le défi de la carte du maraudeur (conjugaison : le passé composé) : 1) 8 2) 10 3) 3 $8 + 10 + 3 = 21$, la 21ème lettre de l'alphabet est U

Rencontre avec les animaux fantastiques (classes grammaticales) : il s'agit d'un adverbe (S) et d'une préposition (P)

Le Tournoi des Sortilèges d'Accord (accord du participe passé) : 1) qu'ils ont lancée = O 2) est imprégnée = V

L'Énigme des sorts (la formation des mots) : ARM = 6 VISIB = 5 FORM = 3 $6+5+3= 14$ donc lettre N

Code à trouver :

EXPECTO PATRONUM
FYQFDUP QBUSPOVN

Expliquer aux élèves de retourner les cartes données par l'enseignant(e), dans l'ordre,
et d'inscrire les lettres trouvées après le décryptage avec le code César A=B.
Ils trouveront le code final "expecto patronum".