

ESCAPE GAME HARRY POTTER LA RENTREE DES SORCIERS

ORGANISATION : séparer la classe en trois groupes hétérogènes.

Etape 1 : diffuser la vidéo de Dumbledore (photospeak).

Etape 2 : faire lire les consignes se trouvant sur la boîte contenant le choixpeau et la clé.

Etape 3 : faire reformuler la mission de chacun.

1. Les grands sorciers

Gryffondor	Serpentard	Serdaigle	Poufsouffle
<ul style="list-style-type: none"> - Godric Gryffondor - Albus Dumbledore - Minerva McGonagall - Rubeus Hagrid - James Potter - Remus Lupin 	<ul style="list-style-type: none"> - Salazar Serpentard - Bellatrix Black - Tom Jedusor - Severus Rogue - Drago Malefoy - Lucius Malefoy - Dolores Ombrage - Horace Slughorn 	<ul style="list-style-type: none"> - Rowena Serdaigle - Filius Flitwick - Gilderoy Lockhart - Luna Lovegood - Garrick Ollivander - Quirinus Quirrell - Padma Patill 	<ul style="list-style-type: none"> - Helga Poufsouffle - Pomona Chourave - Cedric Diggory - Norbert Dragonneau - Nymphadora Tonks
6	8	7	5

$$(\text{Serpentard} + \text{Serdaigle}) - (\text{Gryffondor} + \text{Poufsouffle}) = (8 + 7) - (6+5) = 15 - 11 = \underline{4}$$

2. La clé perdue

Carte d'indices n°1	Carte d'indices n°2
Je ne possède aucune lettre. Je ne possède aucun chiffre. Je mesure entre 3 cm et 12 cm. Je ne possède pas de cœur. Je ne représente pas d'animal. Je ne porte pas de couronne. Je ne représente pas de fleur.	Je mesure plus de 5 cm. Je possède un petit cercle à mon sommet permettant d'attacher une ficelle. Je ne suis pas associée à un nombre impair. La somme des chiffres me représentant est égale à 6. Mon chiffre des dizaines est la moitié de celui des unités.
RESTE : 27 CLES (marge d'erreur de 2)	RESTE 1 CLE

La clé est la numéro 24.

$$2 \times 4 = \underline{8}$$

3. Potions magiques en tout genre !

Nombres	Noms	Effets	Ingrédients	Couleurs
63	Potion d'aiguise-méninges	aider la personne qui la boit à y voir plus clair dans ses pensées	scarabées pilés, racines de gingembre coupées, bile de tatou	Gris
699	Potion d'amnésie	pousser la personne à oublier des choses	eau du fleuve Léthé, baies de gui, brins de valériane, ingrédient standard	Blanc
236	Amortentia	la personne qui en boit tombe amoureuse	œufs gelés d'Ashwinder pierre de lune, orties, herbe fraîchement coupée	Vert
59	Potion de beauté	rendre plus beau celui qui la boit	ailes de fée, rosée du matin, pétales de rose, alchémille, crin de licorne, racine de gingembre	Noir
815	Elixir éternel	garantir l'immortalité aussi longtemps qu'on en absorbe	dent de serpent, armoise, venin, poissons, cendre, fruits sauvages	Bleu
26	Felix Felicis	celui qui la boit est couronné de succès	œuf de Serpencendre, bulbe de scille, tentacules de Murlap, thym, coquille d'œuf d'Occamy	Or/ transparent
140	Solution de force	accroître la force de celui qui la boit	sang de salamandre, jus de grenade, ongle de griffon en poudre, branches	Rouge
444	Philtre régénérateur à la mandragore	ramener à la vie les personnes pétrifiées	mandragore en ragoût, pus de Bubobulb, ellébore	Vert
341	Poudre de l'obscurité instantanée	plonger dans l'obscurité totale	venin d'acromantula, essence de belladone, dards de Billywig, œufs de Doxy	Noir
912	Polynectar	prendre l'apparence de quelqu'un d'autre	chrysopes, sangsues, poudre de corne de Bicorne, polygonum, sisymbre, peau de serpent d'arbre, cheveux	Bleu
507	Goutte du sommeil	tomber dans un profond sommeil	scarabée, ortie, pics, limaces, infusion armoise, racines	Bleu
828	Veritaserum	dire la vérité	crins de licorne, cornes de Bicornes, poudre de dents de serpent, plumes de Jobarbille	Incolore

** ingrédients inventés*

(Veritaserum - Elixir éternel) x 2 = (828 - 815) x 2 = 13 x 2 = 26

Le nombre 26 correspond à la potion Felix Felicis. Le chiffre est : F E L I X = **5**

LE CODE EST DONC : 4 8 5