

ESCAPE GAME - A LA RECHERCHE D'HAGRID

NOTIONS TRAVAILLÉES :

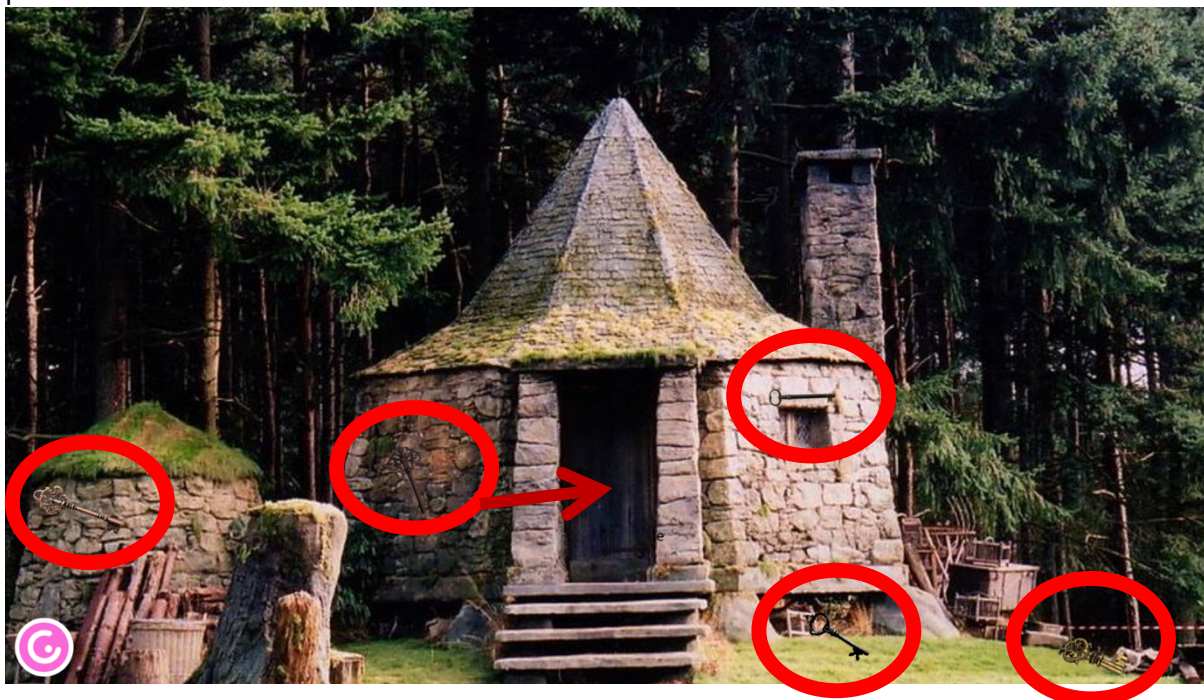
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none">- Calcul sur les 4 opérations- Calcul d'aires par pavage- Passage de la fraction décimale au nombre décimal
Français	<ul style="list-style-type: none">- Règles d'orthographe- Homophones grammaticaux- Accords dans le GN, accord S/V- Conjuguer les verbes aux principaux temps simples

DÉROULEMENT DU JEU :

1 – Cabane d'Hagrid extérieur

Cliquez sur la porte. Celle-ci ne s'ouvre pas. Il faut donc revenir en arrière.

Déplacez les clés qui se trouvent cachées jusqu'à la porte. Celle de gauche sur la façade permet d'ouvrir la porte.



2- Cabane d'Hagrid intérieur

Déplacez la caisse en bas à droite. On y trouve un parchemin contenant la première énigme.



Enigme 1 : $542 \times 8 = 4336$ // $678,98 + 453,6 = 1132,58$ // $572,8 - 345,92 = 226,88$ // $37,8 \times 2,5 = 94,5$ // $672 : 4 = 168$ // $897 : 4 = 224,25$

Code obtenu : 4587

Saisissez le code sur la porte accessible avec la flèche de droite.

3-Forêt interdite Dolorès Ombrage

Cliquez sur Dolorès Ombrage et résolvez l'énigme 2

Énigme 2 : est / mythologique / corps / mais / et / sont / sont / éloignées / vivent / habiller / intelligence / autorités / ont / réservé / inaperçus / leurs / se / à / modifier

Code obtenu : HACHE

Déplacez le personnage de Dolorès Ombrage et saisissez le code sur le tronc d'arbre pour poursuivre.



4-Forêt interdite Ford Anglia

Récupérez la clé et l'amener sur la voiture. Un parchemin apparaît alors dans les branches au-dessus.

Cliquez dessus pour ouvrir l'énigme 3.



Énigme 3 : écrire sous la forme de fractions ou de nombres décimaux et valider.

Code obtenu : D970

Saisissez le code en cliquant sur la plaque d'immatriculation.

5- Forêt interdite – Centaure

Cliquez sur le centaure pour résoudre l'énigme

Énigme 4 : Q1=12 // Q2=3//Q3=6//Q4=24//Q5=8//Q6=10//Q7=10//Q8= oui

Code obtenu : nord – est – sud – sud – ouest

Saisissez les directions sur le rocher. Le centaure disparaît et laisse un parchemin. Cliquez sur le parchemin pour accéder à la suite.



6- Parchemin

Cliquez sur l'araignée de droite pour faire apparaître la flèche.



7- Forêt interdite – Aragog

Cliquez sur l'araignée géante et résolvez l'énigme 5.

Énigme 5 : tableau de conjugaison à compléter

Code obtenu : cliquez sur les petites araignées dans l'ordre croissant (de la plus petite à la plus grande).



8-Forêt interdite – Graup le géant

Cliquez sur le géant pour accéder à l'énigme.

Énigme 6 : $Q1=24//Q2 = 10//Q3 = 11//Q4 = 42//Q5=20//Q6=15//Q7=9//Q8=150//Q9=9//Q10=7$

Code obtenu : mets le chapeau sur la tête de Graup.

Déplacez le chapeau sur la tête du géant pour accéder à la suite.



FIN DU JEU