

# ESCAPE GAME : HARRY POTTER

A la découverte du CDI !

# Principe :

L'Escape Game Harry Potter est une activité ludique proposée par le CDI à l'occasion d'Halloween.

Les énigmes qui le composent visent à faire passer un moment convivial et ludique aux élèves et adultes participants. La découverte et l'appropriation de l'espace ainsi que du classement documentaire sont également visés.

Ainsi, avant de lancer le jeu, l'enseignant(e) documentaliste réalise une visite guidée des lieux en soulignant discrètement certains points facilitateurs pour le jeu (classement des documents, lieu où se trouvent tel type de document...).

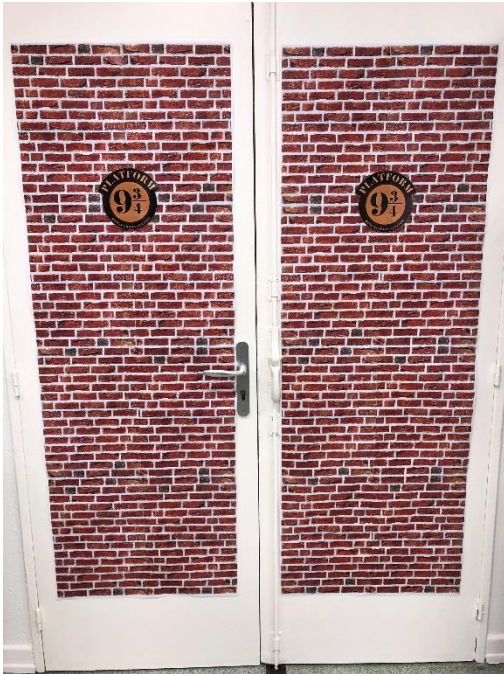
Les limites géographiques où se déroule l'action sont aussi à préciser, cela évite de trouver des élèves en train d'essayer de forcer la porte des toilettes...

Cette activité ne nécessite pas de bien connaître la saga *Harry Potter*, un esprit logique et une observation attentive des lieux suffisent.

Un grand travail de décoration est à prévoir pour que les énigmes ne soient pas trop simples à trouver.

Ici, un « Museum Magicum » est proposé. Cela permet de « noyer le poisson » ou plus précisément de cacher les indices (même si certains sont dans des livres rangés sur les rayonnages).

# Quelques photos de la mise en place.





# Matériels à prévoir :

Ce matériel est « obligatoire » puisqu'il permet de cacher ou de donner des indications pour les indices. Soit :

- La feuille de route élève,
- L'intrigue du jeu (à lire à haute voix) et un chronomètre,
- Les énigmes imprimées à cacher à des endroits précis,
- Une dizaine de bougies flottantes dont une avec une inscription  $9 \frac{3}{4}$ ,
- Une voie  $9 \frac{3}{4}$ ,
- Une chouette dans une cage cadenassée avec clef (prévoir une poche secrète pour cacher un indice),
- Un œuf de dragon,
- Un livre documentaire dont la côte correspond à l'énigme 4,
- Un exemplaire des « Contes de Beedle le Barde » où cacher la clef du cadenas,
- Cinq fioles de potions numérotées de 1 à 5 avec les différents blasons de Poudlard collés sur les culots (celui de Serpentard doit obligatoirement être sur la potion n°2),
- Les bannières des quatre maisons de Poudlard,
- Une mandragore,
- Le miroir du Risèd,
- Une valise avec un cadenas à code pour trois chiffres,
- Le journal de Mimi et des goodies à offrir,
- Plein d'éléments de décoration différents pour « noyer le poisson ».

# *Intrigue à lire aux participants :*

“Peeves, l’esprit farceur de l’école, a volé le journal intime de Mimi Geignarde avant de l’enfermer dans une valise codée. L’information n’aurait pour vous aucun intérêt si, dans les faits, vous n’aviez pas trop bu de Bière au Beurre le weekend dernier.

Or excité par l’excès de sucre, dans un moment de faiblesse, vous avez raconté quelques-uns de vos secrets les plus compromettants à Mimi Geignarde. Secrets qu’elle a évidemment scrupuleusement noté dans son journal...

Il faut sauver votre réputation !

Or Peeves menace de créer des copies de ce journal et de les distribuer...

Malheureusement, vous ne pouvez pas utiliser la magie pour déverrouiller cette valise qui vient directement de la boutique

“Weasley, Farces pour sorciers facétieux”.

Pour trouver le code, il vous faudra donc remplir 9 missions sous forme d’énigmes variées.

**La réponse à la première énigme vous donne un indice pour trouver le lieu de la seconde énigme et ainsi de suite.**

Une feuille de route vous permettra de noter au fur et à mesure les énigmes et leurs réponses.

Vous avez 30 minutes. Passé ce délai, vos secrets ne le seront plus. Bonne chance !”

# Enigmes & réponses (à imprimer sans les réponses et cacher).

## 1/ Devinette (distribuée sur la feuille de route) :

« Jeune, je suis vieille, et vieille je suis petite, mais tout au long de ma vie, je conserve mon éclat. Je m'éveille la nuit jusqu'au matin, et parfois d'un souffle, je m'éteins... Qui suis-je ? »

Réponse : « Bougie » —> indice 9  $\frac{3}{4}$  noté sur l'une des bougies

## 2/ Rébus (à cacher vers la voie 9 $\frac{3}{4}$ ) :



Réponse : « Choux - haie - thé » = chouette

## 3/ Devinette (roulée sous l'aile de la chouette, accessible à travers les barreaux de la cage) :

« Une boîte sans charnières, sans clef, sans couvercle...

Pourtant à l'intérieur est caché un trésor doré... Qui suis-je ? »

Réponse : « un œuf » de dragon.

#### 4/ Question de logique pour trouver un document (caché dans l'œuf... de dragon) :

|                                                           |                |               |   |           |     |
|-----------------------------------------------------------|----------------|---------------|---|-----------|-----|
| Un = 2<br>Deux = 4<br>Trois = 5<br>Quatre = 6<br>Cinq = 4 |                |               |   |           |     |
| Six<br>=                                                  | Cinquante<br>= | Quatorze<br>= | . | Deux<br>= | ADA |

A cette adresse gare au loup ! Réponse : 398.4 ADA

#### 5/ Retrouvez un document (énigme située dans le documentaire “La Malédiction du loup-garou : entre fiction et réalité”).

“Beedle le Barde dans son livre nous l’a conté...

Entre ses pages la clef est cachée...

qui libérera l’oiseau dont le cœur contient un dernier secret.”

Réponse : C BEE → clef pour ouvrir la cage de la chouette dans le livre « Les Contes de Beedle le Barde ».

## **6/ Deuxième énigme dans la cage de la chouette (dissimulée dans l'aile de la chouette) :**

“Cinq potions alignées : trois poisons, un remède et un simple vin d'ortie.

Neville s'est (encore) empoisonné en testant sa potion pendant le cours de Rogue.

Aidez-le en trouvant le remède qui le sauvera. Pour vous aider, deux indices.

Le premier : si rusés que soient les poisons, jamais côte à côte ils sont.

Le deuxième : côté cour sauvera le cœur de ton ami tandis que côté jardin ne fera que l'enivrer sans alléger la morsure de son agonie...”

Le blason de la potion t'indiquera ta nouvelle maison.

Réponse : c'est la deuxième potion en partant de la gauche.

Sous la potion est collée le blason de Serpentard.

## **7/ Derrière la bannière de Serpentard :**

“Le septième entre mes racines est terré.

Mais attention à ne pas me réveiller,  
car sinon pour toi surdité assurée !”

Réponse : Mandragore (qui aura un panneau “ne pas réveiller” dans son pot).

## 8/ Entre les racines de la mandragore :

“Dos au miroir de Rised.

Trois (petits) pas en avant.

Trois (petits) pas sur la gauche.

Baissez le nez,

vous êtes arrivés”

Réponse : il faut se mettre dos au miroir puis effectuer les pas indiqués. L'indice est caché sous le bac BD.

## 9/ Sous le bac BD :

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                           |        |            |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------|
| Pictogrammes :                            |    |        |            |
| Pictogrammes dans l'ordre :               | Bougies                                                                                                                                                                                                                                                   | Poison | Mandragore |
| Chiffres associés (= code de la valise) : | 4                                                                                                                                                                                                                                                         | 2      | 3          |

Souvenez-vous du passé. Ces pictogrammes représentent plusieurs réponses aux énigmes que vous venez de compléter.

a) Remettez-les dans l'ordre chronologique de gauche à droite,

b) puis décryptez-les à l'aide du code décrypté pour trouver les chiffres permettant d'ouvrir la valise.

| <i>Code décrypté :</i>                                                            |          |                                                                                    |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | <i>1</i> |   | <i>6</i> |
|  | <i>2</i> |   | <i>7</i> |
|  | <i>3</i> |  | <i>8</i> |
|  | <i>4</i> |   | <i>9</i> |
|  | <i>5</i> |                                                                                    |          |

# Feuille de route « élève » (à imprimer).

## Escape Game Harry Potter :

### Feuille de route

→ La réponse à l'énigme n°1 vous donne un indice pour trouver le lieu de la prochaine énigme. Même principe pour les énigmes suivantes.

#### Enigme n° 1 :

Devinette :

« Jeune, je suis vieille, et vieille je suis petite, mais tout au long de ma vie, je conserve mon éclat. Je m'éveille la nuit jusqu'au matin, et parfois d'un souffle, je m'éteins... Qui suis-je ? »

Réponse : Une \_ \_ \_ \_ \_

Enigme n° 2:

Réponse: \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ → \_\_\_\_\_

Enigme n° 3:

Réponse: un \_\_\_\_\_

Enigme n° 4:

Réponse: \_\_\_\_\_. \_ ADA



Enigme n° 5:

Réponse (notez juste où vous étiez et ce que vous avez fait) :

---

Enigme n° 6:

Réponse: c'est la \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_ en partant de la gauche.

Enigme n°7:

Réponse: -----

Enigme n°8:

Réponse (notez juste où vous étiez et ce que vous avez fait) :

---

Enigme n°9:

|                                           |  |  |  |
|-------------------------------------------|--|--|--|
| Pictogrammes :                            |  |  |  |
| Pictogrammes dans l'ordre :               |  |  |  |
| Chiffres associés (= code de la valise) : |  |  |  |