

# Jeu d'énigmes « Harry Potter »



## Objectif :

Par petits groupes puis collectivement, réunir des indices pour ouvrir le cadenas du trésor des apprentis sorciers.

## Modalités :

5 groupes d'élèves

Si 4 groupes seulement, l'indice du nom du livre peut être supprimé (voir à la fin).

Temps accordé aux élèves pour trouver la solution : 1h

Chaque groupe d'élève va avoir des énigmes à résoudre.

Ici elles sont du niveau fin CE2/CM1

Pour avoir accès à l'énigme suivante, il faut valider la première. Chaque énigme donne un bout d'indice. Chaque groupe constitue son propre indice qu'il faudra mettre en commun avec le reste de la classe. Un morceau de son indice se trouve dans chaque enveloppe d'énigme.

Les énigmes sont les mêmes pour tous les groupes (sauf variantes pour les énigmes 1 et 2).  
Il y a 4 énigmes à résoudre pour chaque groupe.

**Enigme 1 :** anagrammes d'ingrédients de potion magique

**Enigme 2 :** nombre mystère (opération)

**Enigme 3 :** lecture du texte « Magique » (issu du ROLL : <http://www.roll-descartes.net/>) et mots fléchés

**Enigme 4 :** tangram « H » et « P » (2 jeux de tangrams par groupe)

Pour ouvrir le coffre : mot de passe à encoder en chiffre pour ouvrir un cadenas de coffre ou comme mot de passe à donner à la maîtresse.

## A la fin :

1er groupe : indice sur le lieu du trésor (BIBLIOTHEQUE)

2ème groupe : indice sur le livre contenant le mot code (... A L'ECOLE DES SORCIERS)

3ème groupe : indice sur le numéro de page du mot code (PAGE 253)

4ème groupe : indice sur la place du mot code sur la page (LIGNE 8 \_\_\_ ) = **BANE**

5ème groupe : indice sur l'encodage en chiffre du mot code → **code du cadenas : 2145**