

# Document accompagnateur

*Défi – La maison dans les bois*

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	1
Légende .....	1
Guide de résolution .....	1
Vidéo d'introduction .....	1
Réveil .....	1
Système d'alarme .....	2
Couloir .....	2
Interrupteurs (facultative) .....	2
Pièce de la porte de sortie .....	3
Salle de bain .....	3
Mot de passe de l'ordinateur .....	4
Question de sécurité .....	4
Déverrouillage .....	5
Trajet dans les bois .....	5
Solutions .....	6
Système d'alarme .....	6
Clavier numérique .....	6
Interrupteurs .....	6
Salle de bain .....	7
Mot de passe .....	7
Question de sécurité .....	7
Trajet dans les bois .....	8



## INTRODUCTION

Vous trouverez dans la section Guide de résolution les zones cliquables du défi ainsi que des pistes de solutions pour vos élèves. Vous trouverez les réponses à nos énigmes dans la section Solutions.

### Légende

🔍 : Explication de la zone cliquable

Σ : Pistes de solutions

 : Lien vers la page web

## GUIDE DE RÉSOLUTION

### Vidéo d'introduction

🔍 Cliquer sur la vidéo pour la démarrer.

 Accéder à la page

### Réveil

🔍 Cliquer sur le texte « Se rendre au château » pour commencer le défi.

 Accéder à la page



🔍 1 : Porte (cliquer ensuite sur la boîte à côté de la porte)

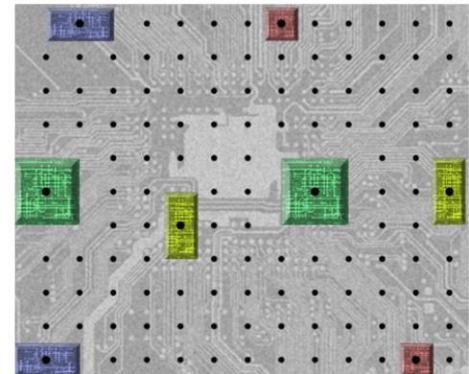
🔍 2 : Textes dans le journal



## Système d'alarme

- ❑ Pour désactiver le système d'alarme, les composantes identiques doivent être reliées.
  - ❑ Attention, deux fils se croisant créeraient un court-circuit.
  - ❑ Cliquer sur deux points noirs pour créer une connexion. Cliquer deux fois sur une connexion pour la retirer.
- Σ Quelles sont les composantes les plus difficiles à relier ?

Accéder à la page 



## Couloir

- ❑ Utiliser les flèches pour vous déplacer.
- Σ Remarquez-vous quelque chose de particulier lorsque vous avancez ?

Accéder à la page 

## Interrupteurs (facultative)

- ❑ Cliquer sur les interrupteurs pour accéder à l'énigme.

Accéder à la page 

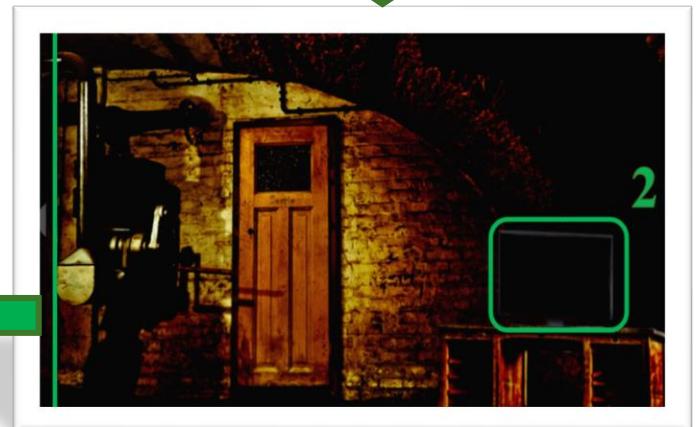
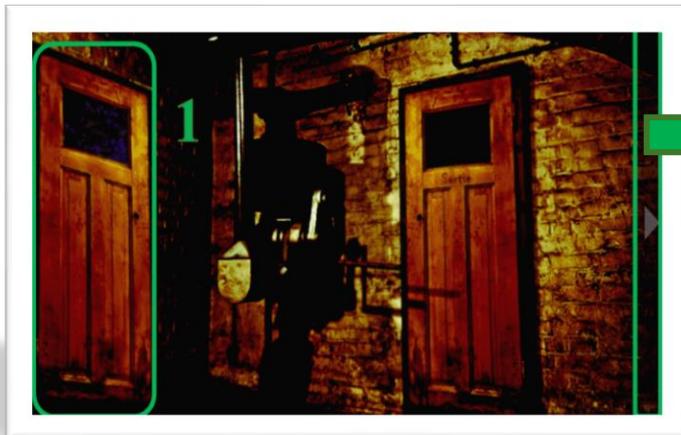


- ❑ Cliquer sur un interrupteur pour changer sa position.



## Pièce de la porte de sortie

Accéder à la page 



- ❑ Cliquer sur les flèches grises pour vous déplacer dans la salle.
- ❑ 1 : Porte de la [salle de bain](#).
- ❑ 2 : Accès au [mot de passe de l'ordinateur](#)

## Salle de bain



- ❑ 1 : Énigme dans le miroir
- ❑ 2 : Affiche sur le mur



- Σ Pour compléter le miroir, il faut compléter les énoncés pour qu'elles soient toutes vraies.
- Σ Les énoncés du miroir font référence à l'entièreté du miroir (y compris la 1<sup>ère</sup> phrase, les énoncés et les nombres que vous écrivez).
- Σ Indice : Commencer par compter le nombre de lettres et de chiffres 9.
- Σ Quel est le lien entre ce qu'il y a sur le miroir et l'affiche sur le mur ?
- Σ À quoi les nombres sur l'affiche servent-ils ?

## Mot de passe de l'ordinateur



- Q 1 : Entrer le mot de passe de l'ordinateur
- Q 2 : Papier
- Q 3 : Journal
- Σ Quel est le lien entre le papier, les informations dans le journal et le mot de passe à entrer dans l'ordinateur ?

## Question de sécurité

Accéder à la page 



Q Cliquer sur les images pour les sélectionner. Sélectionner les bonnes images pour accéder au contenu de l'ordinateur.

Σ Avez-vous déjà vu ces images ? Si non, pouvez-vous les trouver ailleurs ?



## Déverrouillage

Q Cliquer sur le curseur pour changer sa position.

Σ Qu'est-ce qui a été déverrouillé ?

Accéder  à la page

## Trajet dans les bois



Accéder  à la page

Q Cliquer sur les flèches pour vous déplacer.

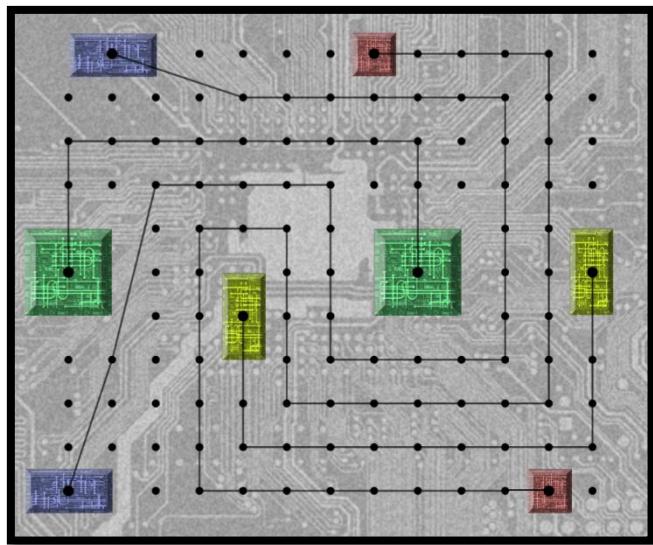
Q Cliquer sur la feuille pour obtenir des indications.

Σ Qu'est-ce que les symboles à droite sur la feuille signifient ?

## SOLUTIONS

### Système d'alarme

Il existe plusieurs solutions différentes. En voici une :



### Clavier numérique

En observant les inscriptions sur les murs dans le couloir qui se rend à la porte avec le clavier numérique, on trouve le code 2-4-3-7.

### Interrupteurs

La résolution de cette énigme nous donne un indice pour la suite, mais n'est pas obligatoire.



## Salle de bain

Ordre de résolution recommandée :  
 lettres, chiffre(s) 9, nombre(s)  
 premier(s), nombre(s) impair(s), chiffres.

Ces chiffres sont associés à des objets de l'affiche sur le mur.

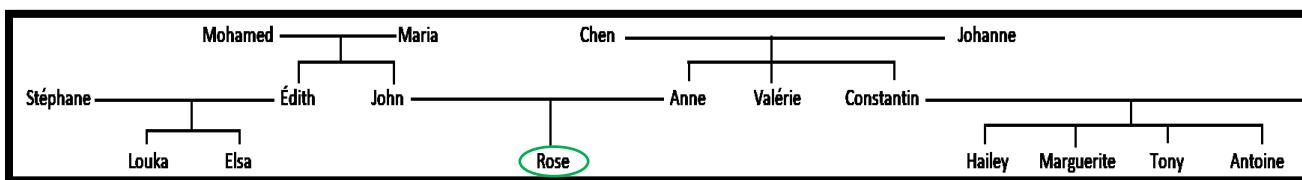
Les objets sont les suivants :  
 violon (1), grenouille (88), chat (14),  
 jumelles (4), trophée (1).

Les objets seront utiles pour la section Question de sécurité.

ICI, DANS CE MIROIR COMPORTANT 5 ÉNONCÉS, IL Y A

- |    |           |                      |
|----|-----------|----------------------|
| 1- | <u>6</u>  | NOMBRE(S) IMPAIR(S)  |
| 2- | <u>88</u> | LETTRES              |
| 3- | <u>14</u> | CHIFFRES             |
| 4- | <u>4</u>  | NOMBRE(S) PREMIER(S) |
| 5- | <u>1</u>  | CHIFFRE(S) 9         |

## Mot de passe

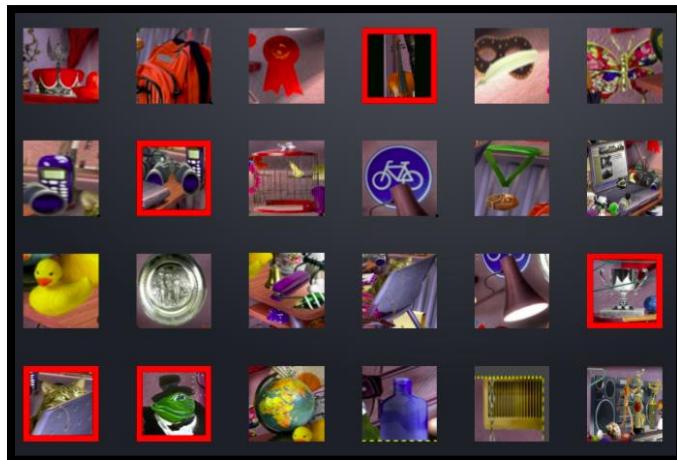


En replaçant l'arbre généalogique, on trouve que Rose est celle qui a écrit.

Sa grand-mère maternelle est Johanne et celle-ci a 5 petits-enfants (Rose, Hailey, Marguerite, Tony et Antoine). Rose a 3 cousins (Tony, Antoine et Louka). On sait qu'elle n'aime pas Tony et Antoine, donc son cousin préféré est Louka.

Mot de passe : Johanne5Lou

## Question de sécurité



On reconnaît ici les images de l'affiche dans la salle de bain. Les 5 objets trouvés avec l'énigme du miroir étaient : violon, grenouille, chat, jumelles, trophée.



## Trajet dans les bois

La feuille sur l'arbre contient un message codé.

Les symboles à droite nous montrent un chemin pour obtenir un indice ( $\uparrow, \rightarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow$ ).

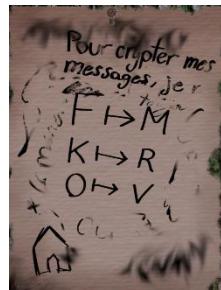
Sur l'indice, on peut lire :

« Pour crypter mes messages, je...

F |  $\rightarrow$  M

K |  $\rightarrow$  R

O |  $\rightarrow$  V »



De cela, on remarque que...

Pour crypter mes messages, je ...

F, G, H, I, J, K, L, M (F +7)

K, L, M, N, O, P, Q, R (K +7)

O, P, Q, R, S, T, U, V (O +7)

On déduit que la personne ayant écrit le message à l'entrée de la forêt utilise un chiffrement par décalage de +7.

Ainsi, pour déchiffrer le message à l'entrée de la forêt, il faut utiliser un décalage de -7.

En décryptant le message, on trouve :

Droite  $\rightarrow$

Devant  $\uparrow$

Gauche  $\leftarrow$

Devant  $\uparrow$

Devant  $\uparrow$

Ceci nous donne le chemin dans les bois.

