

Document accompagnateur

Le défi des clowns

Table des matières

Introduction	1
Légende.....	1
Guide de résolution	1
Plan de la maison.....	1
Cave.....	2
Cuisine.....	4
Bureau (énigme de l'ordinateur).....	5
Salon.....	5
Grandes chambres.....	5
Solutions	6
Cave.....	6
Cuisine.....	6
Bureau.....	7
Salon.....	7
Grandes chambres.....	8
Identifier le coupable.....	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

∑ : Pistes de solutions

Accéder à la page  : Lien vers la page web

Guide de résolution

Accéder à la page 

Plan de la maison




🔍 1 : Pour identifier le coupable, vous devez résoudre les énigmes dans chacune des 5 pièces.



- 🔍 2 : Cliquez sur la loupe pour voir les 10 suspects. En tout temps, vous pouvez cliquer sur les clowns afin de retirer les clowns innocents. L'objectif est d'éventuellement barrer tous les clowns innocents afin de trouver le coupable.

Cave

Accéder
à la page 



- 🔍 1 : Cliquez ici pour voir l'énigme.

Σ Pour résoudre l'énigme, pensez à trouver tous les multiples de 24.






- 🔍 Cliquez sur les carrés pour allumer des lumières.
- Σ Que se passe-t-il lorsque vous cliquez sur une case ?
- Σ Observez quelle serait la dernière étape qui mènerait à toutes les lumières allumées.




Cuisine

 Accéder
à la page 

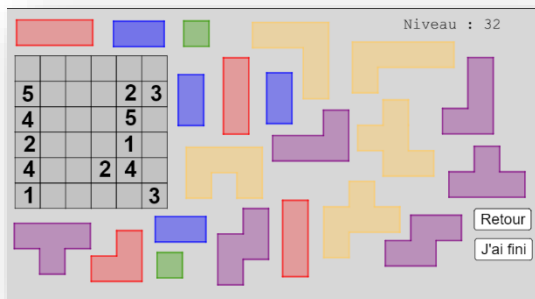

- Q 1 : Cliquez sur l'affiche pour accéder à l'énigme.
 - Q 2 : Cliquez sur le coffre-fort afin de l'ouvrir.
 - Q 3 : Cliquez sur le cadre afin de voir les différentes catégories d'âge à Clownsville.
- Σ** L'utilisation de l'algèbre est intéressante pour pratiquer les priorités d'opérations. Autrement, effectuer les opérations inverses à partir de la fin est également une possibilité.



Bureau (énigme de l'ordinateur)

Accéder
à la page 


- 🔍 Déplacez les formes sur la grille. Une forme occupant x espaces doit être déposée sur le chiffre x dans la grille. Par exemple, les formes jaunes occupent 5 espaces. Ils doivent donc superposer l'espace dans lequel il y a le chiffre 5.



- Σ Tentez de faire des déductions. Certains espaces n'ont pas le choix d'être occupés par une unique forme.


Salon

- 🔍 Un indice pourrait se cacher dans les nuages.
- Σ Comptez la fréquence de chacun des symboles dans les 11 cartes visibles.

Accéder
à la page 

Grandes chambres

- 🔍 Avez-vous cliqué sur les ballons ?
- Σ Tentez de faire des déductions. La chambre d'un clown peut être trouvée en connaissant le nombre de ses voisins.

Accéder
à la page 



Solutions

Cave

Code de la porte : **622**



Défi *Allumez les lumières*. Cliquez sur ces 5 carrés.

Cuisine

Combinaison du coffre-fort : **1 6 4**



Bureau

Niveau : 32

Retour

J'ai fini

Salon

L'ordre des symboles dans chacune des cartes n'importe pas. De plus, la carte de gauche et la carte de droite peuvent être permutées.

Retour

Chaque carte possède exactement 4 symboles différents.

Chaque carte doit avoir exactement un seul symbole en commun avec chacune des autres cartes.

Symboles

Continuer



Grandes chambres

Il existe 2 solutions.



Identifier le coupable

Le coupable est Hélium.

Indices Clowns	Le clown ne porte pas de bleu	Le clown ne porte pas de maquillage dans tout le visage	Le clown n'a pas de motifs sur son pantalon	Le clown est d'âge adulte	Le clown porte des souliers rouges
Maurice	X				
Virgule					X
Hélium	✓	✓	✓	✓	✓
Plume	X				
Snoro			X		
Cornemuse		X			
Boris				X	
Ficelle		X			
Aero			X		
Zatti					X

