

# Document accompagnateur

*Défi – La maison dans les bois*

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Introduction</b> .....	1
Légende .....	1
<b>Guide de résolution</b> .....	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
<b>Solutions</b> .....	6
Système d'alarme .....	6
Interrupteurs .....	6
Salle de bain .....	6
Mot de passe.....	7
Question de sécurité.....	7
Trajet dans les bois .....	7



## 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
$\Sigma$	: Pistes de solutions
Accéder à la page 	: Lien vers la page web

## GUIDE DE RÉOLUTION

### Vidéo d'introduction

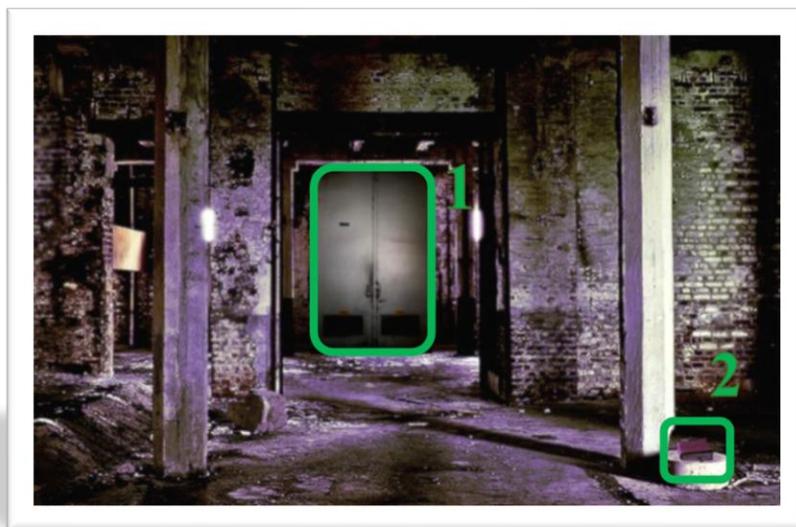
 Cliquer sur la vidéo pour la démarrer.

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)

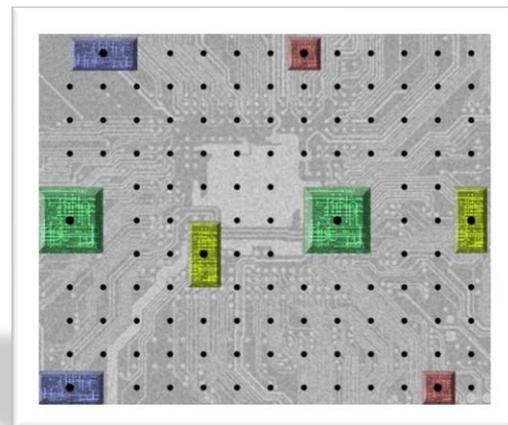
 2 : Textes dans le journal



## Système d'alarme

Accéder  
à la page 

- Q Pour désactiver le système d'alarme, les composantes identiques doivent être reliées.
- Q Attention, deux fils se croisant créeraient un court-circuit.
- Q 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 ?



## Couloir

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

Accéder  
à la page 

## Interrupteurs (facultative)

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

Accéder  
à la page 

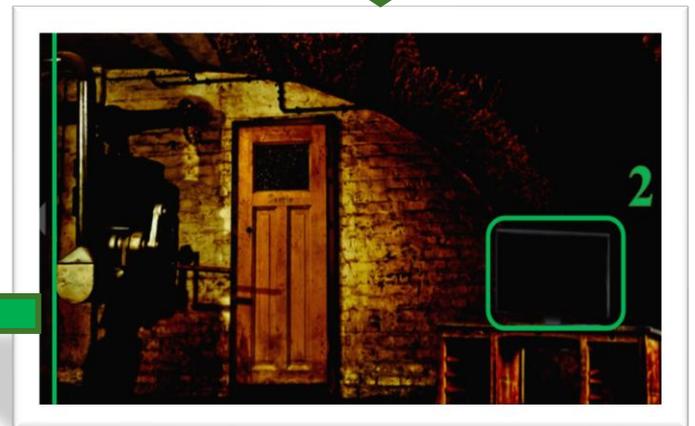
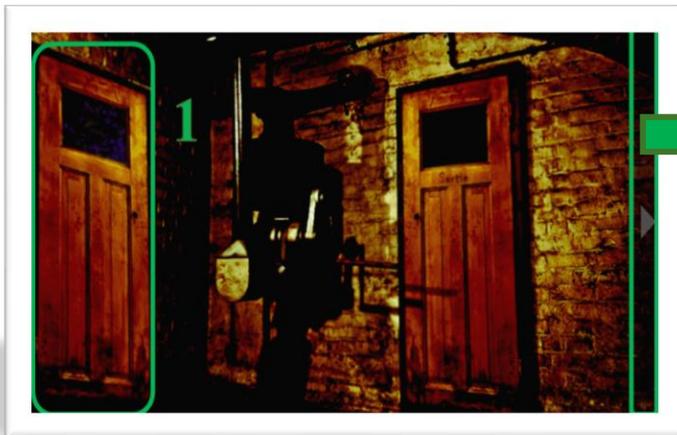


- Q Cliquer sur un interrupteur pour changer sa position.



## 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 



🔍 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 ?



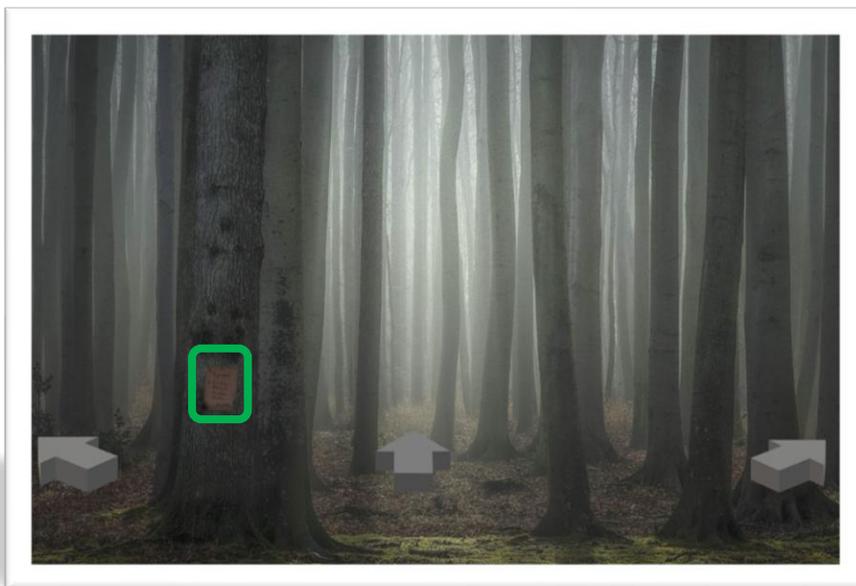
## Déverrouillage

🔍 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 

🔍 Cliquer sur les flèches pour vous déplacer.

🔍 Cliquer sur la feuille pour obtenir des indications.

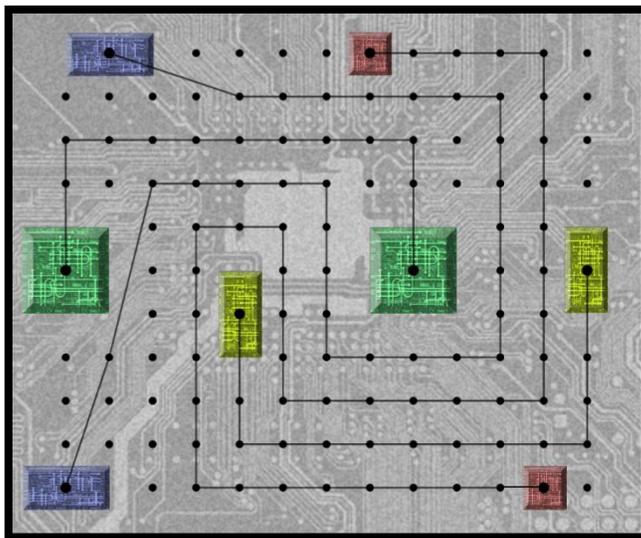
Σ Qu'est-ce que les symboles à droite sur la feuille signifient ?



## SOLUTIONS

### Système d'alarme

Il existe plusieurs solutions différentes. En voici une :



### 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.

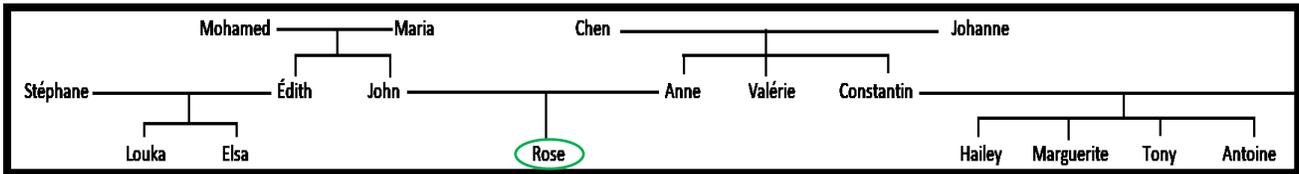
Ces chiffres sont associés à des objets  
de l'affiche sur le mur.

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.



## 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	→
Devant	↑
Gauche	←
Devant	↑
Devant	↑

Ceci nous donne le chemin dans les bois.

