

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
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
Σ	: Pistes de solutions
Accéder à la page 	: Lien vers la page web

GUIDE DE RÉOLUTION

Vidéo d'introduction

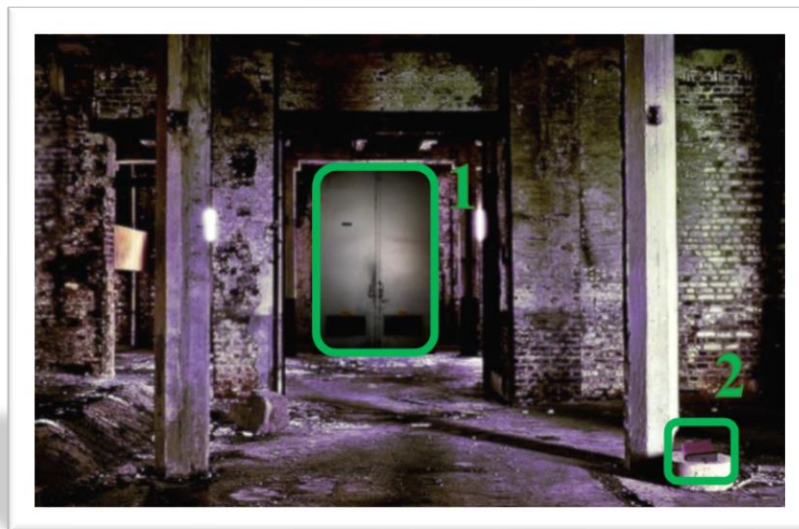
 Cliquer sur la vidéo pour la démarrer.

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)

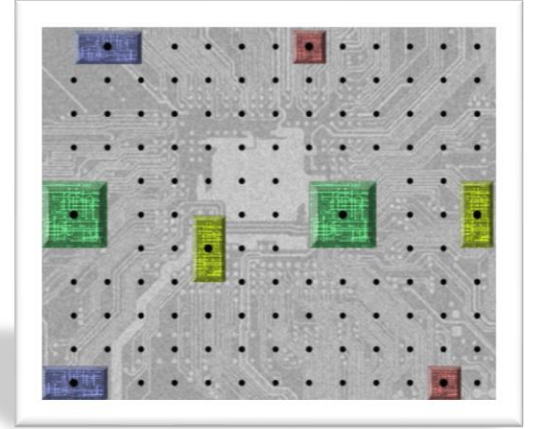
 2 : Textes dans le journal



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

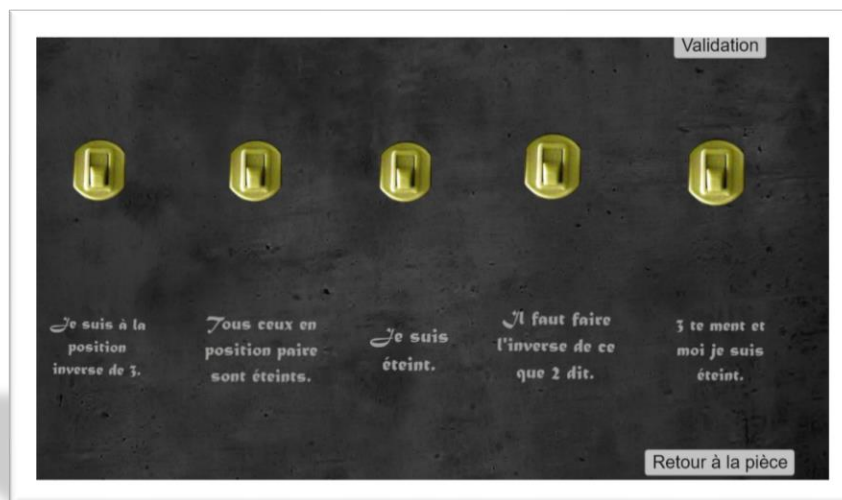
- Q Utiliser les flèches pour vous déplacer.
- Σ Remarquez-vous quelque chose de particulier lorsque vous avancez ?

Accéder
à la page 

Interrupteurs (facultative)

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

Accéder
à la page 

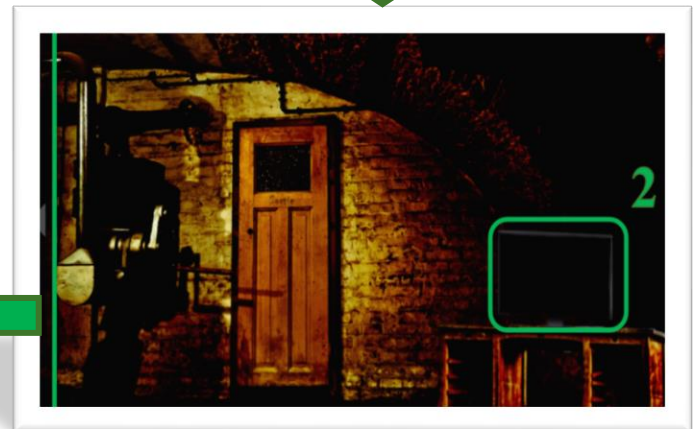
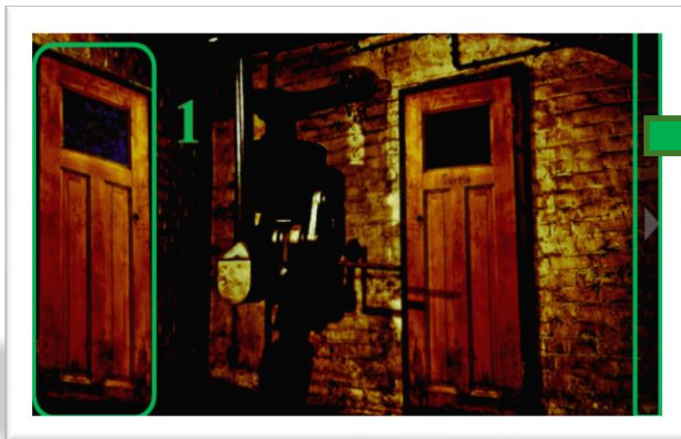


- Q Cliquer sur un interrupteur pour changer sa position.



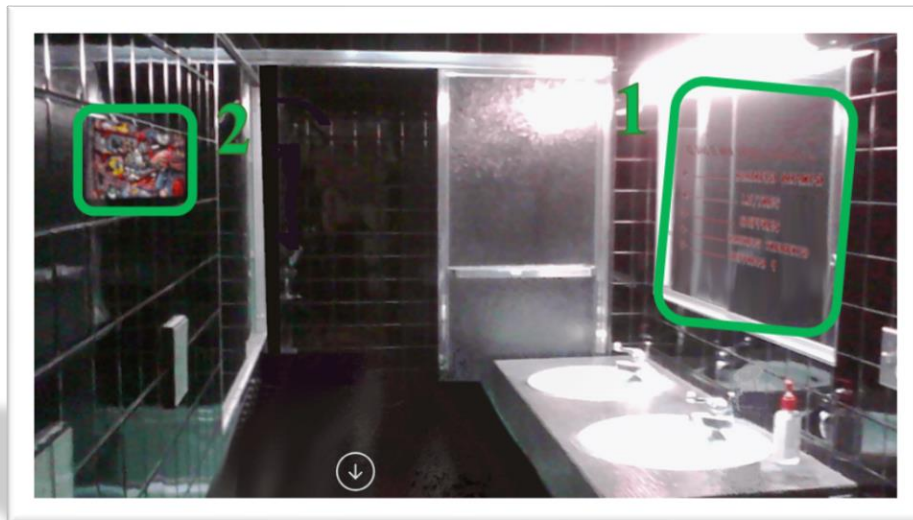
Pièce de la porte de sortie

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^{ère} 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.

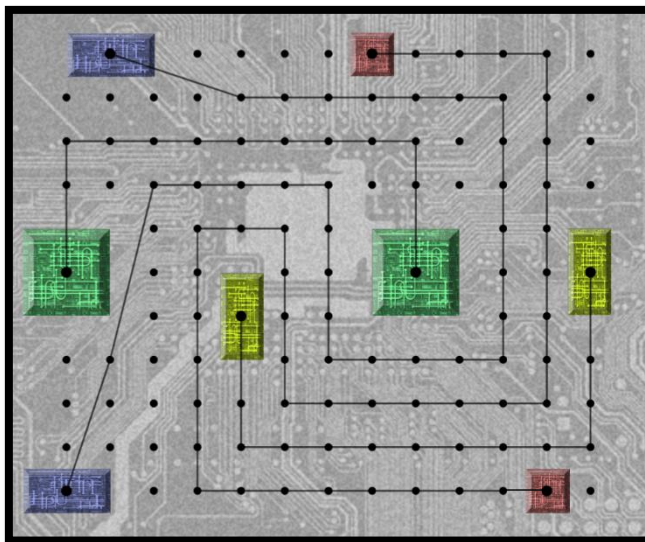
Σ Qu'est-ce que les symboles à droite sur la feuille signifient ?



SOLUTIONS

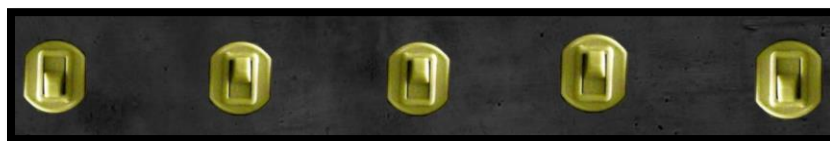
Système d'alarme

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.



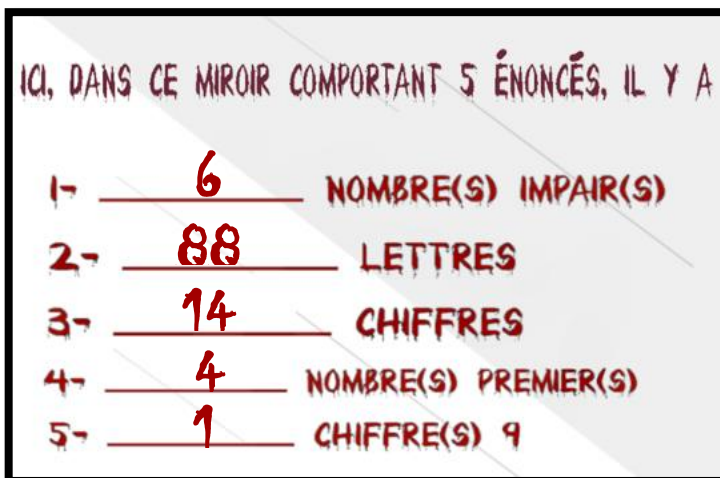
Salle de bain

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

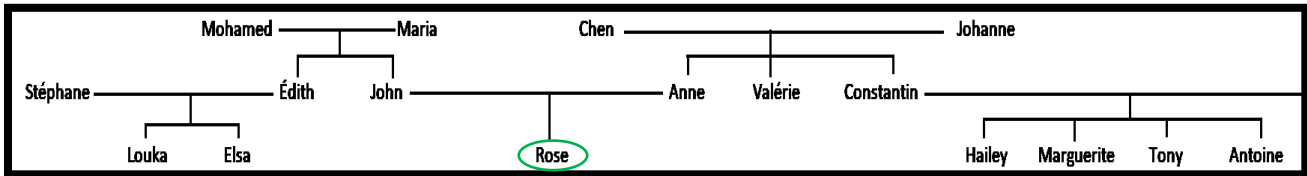
Ces chiffres sont associés à des objets
de l'affiche sur le mur.

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 ($\uparrow, \rightarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow$).

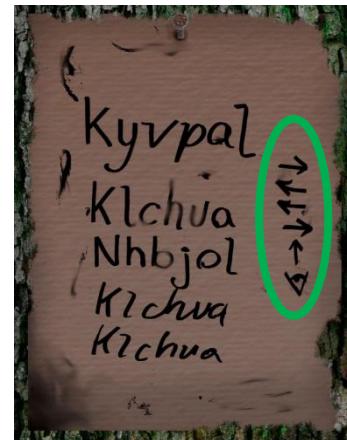
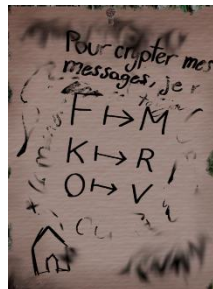
Sur l'indice, on peut lire :

« 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.

