

Présentation

Le jeu se joue par équipes et sans ordinateur.

Le but est, d'ouvrir une boîte (posée sur le bureau du professeur) qui contient la clé de la salle informatique (ou tout autre récompense) : sans cette clé, les élèves ne peuvent pas aller programmer sur Scratch.

Cette boîte est fermée par 3 cadenas à clé : chacune des 3 équipes a donc pour mission de trouver une clé. Pour cela il leur faudra résoudre 5 énigmes.

Matériel nécessaire par équipe :

- 1 pochette format A4.
- 2 petites boîtes pouvant être fermées avec un cadenas
- 1 grande boîte pouvant être fermée avec un cadenas et pouvant contenir l'une des 2 petites boîtes.
- 2 systèmes permettant d'installer 2 cadenas sur une boîte.
- 2 cadenas à 3 chiffres
- 1 cadenas à 4 chiffres
- 1 cadenas à 5 couleurs
- 1 cadenas à 5 symboles (au minimum : carré, losange, flèche, triangle)
- 1 clé pour ouvrir le cadenas posé sur la boîte du bureau du professeur

Matériel posé sur le bureau du professeur (ou sur une table au centre de la salle) :

- 1 boîte pouvant être fermée avec un cadenas
- 1 système permettant d'installer 1 cadenas sur la boîte.
- 3 cadenas à clé (les clés sont à trouver par chaque équipe)

Remarque importante

Si vous n'avez pas de boîte et/ou les bons cadenas : il est possible d'utiliser des feuilles réponses.

- Lorsque l'énigme 3 est résolue, l'équipe obtient une pochette avec le contenu de la boîte 1.
- Lorsque les énigmes 1 et 5 sont résolues, l'équipe obtient une pochette avec le contenu de la boîte 2.
- Lorsque les énigmes 2 et 4 sont résolues, l'équipe obtient une pochette avec le contenu de la boîte 3.

Exemple de feuille réponse (la première à donner dès le début, la deuxième à donner quand la 1^{re} est complète) :

Vous devez trouver un code à 4 chiffres pour obtenir les indices suivants.

Votre réponse :

Vous devez obtenir un code à 5 couleurs + un code à 3 chiffres pour les indices suivants.

Vos réponses : **et**

Vous devez obtenir un code à 5 symboles + un code à 3 chiffres pour gagner.



Vos réponses : **et**

Chaque équipe dispose de :

- **1 pochette.** Elle contient :
 - Enigme 1 : la grille
 - Enigme 2 : les 3 scripts de calcul
 - Enigme 3 : 1 script (l'énigme peut être résolue pour ouvrir la boîte 1)
 - Enigme 4 : 2 scripts
 - Enigme 5 : la question + indice + vidéo projetée
 - Une feuille d'aide sur les orientations

- **Boîte 1** fermée par le cadenas à 4 chiffres. Elle contient :
 - Enigme 1 : script (l'énigme peut être résolue pour ouvrir la boîte 2)
 - Enigme 4 : 2 scripts
 - Enigme 5 : script (l'énigme peut être résolue pour ouvrir la boîte 2)
 - La boîte 3

- **Boîte 2** fermée par le cadenas à 5 couleurs et un cadenas à 3 chiffres :
 - Enigme 2 : 1 script (consigne) (l'énigme peut être résolue pour ouvrir la boîte 3)
 - Enigme 4 : 1 script (l'énigme peut être résolue pour ouvrir la boîte 3)

- **Boîte 3** fermée par le cadenas à 5 symboles et un cadenas à 3 chiffres :
 - Clé permettant d'ouvrir l'un des 3 cadenas de la boîte posée sur le bureau du professeur.

Contenus des énigmes

Il y a 3 jeux de 5 énigmes (vertes / bleues / oranges) ce qui permet de faire jouer 3 équipes qui ont chacune des énigmes différentes. Mais d'une équipe à l'autre les différences sont minimales et le principe est strictement identique pour les 3 énigmes correspondantes de chaque équipe.

Il est évidemment possible de jouer avec plus d'équipes : 2 équipes peuvent alors avoir les mêmes énigmes (il faut alors les séparer physiquement). Il est aussi très facile de modifier légèrement les scripts pour créer de nouveaux jeux d'énigmes.

- Enigme 1 : permet d'ouvrir le cadenas à 5 couleurs posé sur la boîte 2
 - Grille de couleur
 - 1 script

- Enigme 2 : permet d'ouvrir le cadenas à 3 chiffres posé sur la boîte 3
 - 1 script de « consigne »
 - 3 scripts de calcul (2 sont inutiles)

- Enigme 3 : permet d'ouvrir le cadenas à 4 chiffres posé sur la boîte 1
 - 1 script

- Enigme 4 : permet d'ouvrir le cadenas à 5 symboles posé sur la boîte 2
 - 5 scripts

- Enigme 5 : permet d'ouvrir le cadenas à 3 chiffres posé sur la boîte 2
 - 1 script
 - 1 vidéo (projetée dès le début du jeu)
 - 1 indice
 - 1 question

Solutions des énigmes :

	Enigme 1	Enigme 2	Enigme 3	Enigme 4	Enigme 5
Equipe 1 (verte)	Rouge – Vert – Jaune – Jaune – Vert	145	1925	Triangle – flèche – carré – losange – carré	211
Equipe 2 (bleue)	Jaune – Rouge – Orange – Mauve – Rouge	210	1160	Losange – flèche – carré – triangle – carré	331
Equipe 3 (orange)	Vert – orange – Bleu – Rouge – Jaune	261	2760	Losange – flèche – Losange – triangle – carré	463