

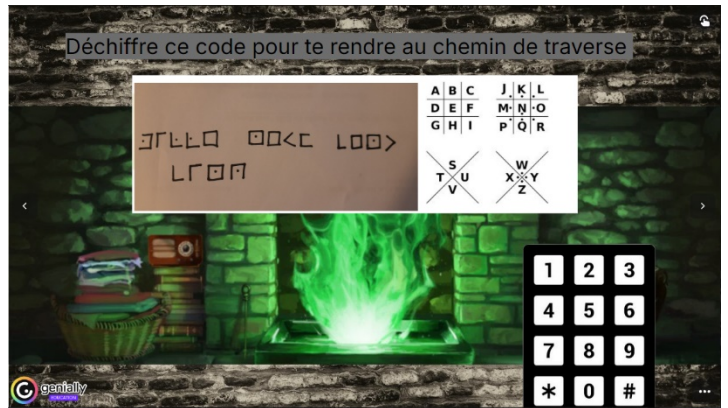
Solutions « En route pour Poudlard »



Il faut cliquer sur le haut de la cheminée pour utiliser le réseau et se rendre au chemin de traverse.

Code : 1905.

Attention, en cas d'erreur sur un chiffre, les élèves reviennent sur la page et doivent retaper le code depuis le début.



La rue principale. Tous les boutons gris correspondent à un magasin, un exercice et donc un code. A la fin de chaque exercice, les élèves reviennent sur cette page.

Prêt-à-porter Guipure : la maison en haut à gauche permet de revenir dans la rue principale.

Il faut cliquer sur le heurtoir pour entrer dans la boutique.

Exercice type qui veut gagner des millions sur la conjugaison au présent.

Les élèves obtiennent le code : ECUSSON. Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.





Slug & Jiggers : il faut cliquer sur le bouchon de la potion jaune/orange.

Sciences : les mélanges hétérogènes/homogènes

Les élèves obtiennent le code : FELICIS.

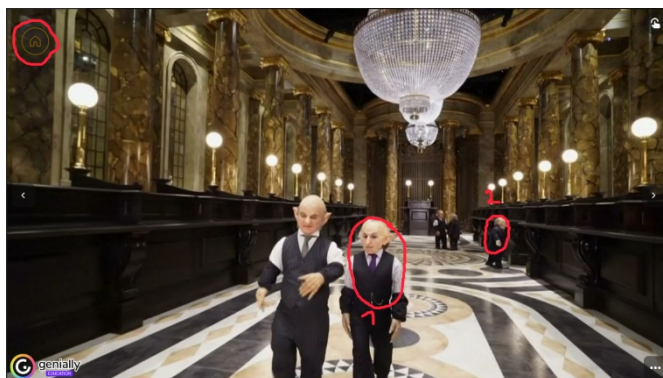
Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.

Florian Fortarôme : il faut cliquer sur la glace bleue.

Exercice sur la nature des mots.

Les élèves obtiennent le code : TREVOR

Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.



Gringott's : Il faut passer la souris sur le gobelin qui a la cravate violette. Il demande la date du début de la 1^{ère} Guerre Mondiale. Il faut ensuite cliquer sur le gobelin seul, de profil, pour entrer la date. (1914).

Attention, en cas d'erreur sur un chiffre, les élèves reviennent sur la page et doivent retaper le code depuis le début.

Exercice de calculs. Les élèves obtiennent le code : COFFRE.

Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.

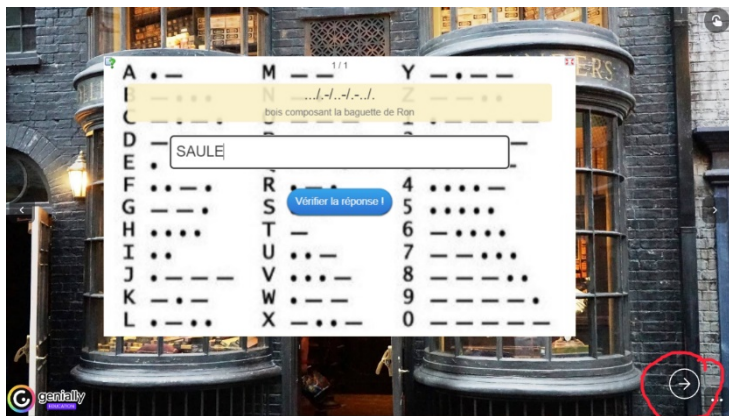
Ollivander's : il faut cliquer sur le passage créé par la porte ouverte.

C'est un code en morse à déchiffrer.

L'alphabet morse est en fond d'écran de l'exercice . Il est possible de l'imprimer pour le donner en support d'aide.

Le mot à trouver est SAULE.





Il faut ensuite cliquer sur la flèche en bas à droite.

Le mot SAULE doit être taper. Si les élèves font une erreur, ils doivent retaper le code depuis le début.

Il arrive sur un exercice de Grandeurs et mesures.

Ils doivent donner les réponses en utilisant les abréviations (cl, h, min, kg, gr...).

Ils obtiennent le code : SUREAU. Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.



Royaume du hibou : il faut cliquer sur le ventre du hibou du milieu.

Exercice de Géographie.

Ils obtiennent le code : HIBOU

Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.

Poudlard Express :



Réponse de la charade : récréation

Code obtenu : MUR

Une fois le code obtenu, il

faut cliquer sur la maison en haut à gauche.

Fleury & Botts

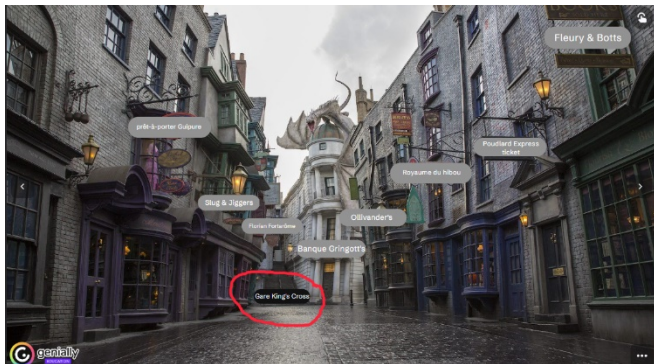
Mots mêlés. Une même lettre peut être utiliser pour plusieurs mots.

Code Obtenu : MYTHE

Une fois le code obtenu, il faut cliquer sur la maison en haut à gauche.



Une fois toutes les boutiques visitées, les élèves se rendent à King's cross



Les élèves rentrent alors tous les codes obtenus dans les cases.

Ils obtiennent le code 2024 qu'ils doivent taper sur le clavier à côté.

Attention, en cas d'erreur sur un chiffre, les élèves reviennent sur la page et doivent retaper le code depuis le début.



FIN