

Déroulé Escape Game Harry Potter

(fond sonore : musique Harry Potter ou extrait de film sur le TBI)

Les élèves, à l'entrée du CDI, nous énoncent une qualité qui les caractérise et sont désignés dans une maison à l'aide du choixpeau magique.

Besoin : une table avec une nappe, le choixpeau, la liste des qualités.

Explication des objectifs : carte mission, 2 billets en échange d'un indice, la prison pour un joueur en cas de mauvaise réponse qu'il faudra délivrer , 3 objets à trouver + 1 horcruxe à l'extérieur. La première maison qui ramène l'horcruxe a gagné. Un vif d'or caché qui permet de passer un indice.

Besoin : carte mission.

Mise en place : prison avec les questions, banque Gringotts avec les indices, horcruxes cachés, énigmes prêtes, 4 capes, 4 baguettes, 4 cartes du maraudeur, le vif d'or caché ds le CDI.

1ère énigme : les énigmes mathématiques + les énigmes latines (dico Gaffiot)

Si bonne réponse : baguette magique

Quels indices pour quelles énigmes ?

2ème énigme : Les messages codés + énigme de musique + questions Cécile (tirage au sort)

Gain : la cape d'invisibilité

3ème énigme : les potions

Voir : installation des fioles et indices

Gain : la carte du maraudeur

Dernière étape : aller chercher l'horcruxe tel qu'il est indiqué sur la carte. Indiquer le nom de l'horcruxe sur la carte.

A faire : cacher les horcruxes, sortir Voldemort, le cacher ds la sdp.

Attention : rencontre avec Voldemort : formule magique pour le tuer. Remettre les lettres dans l'ordre (enveloppe).

Taper les réponses.

Plastifier les énigmes

Placer les horcruxes sur les cartes