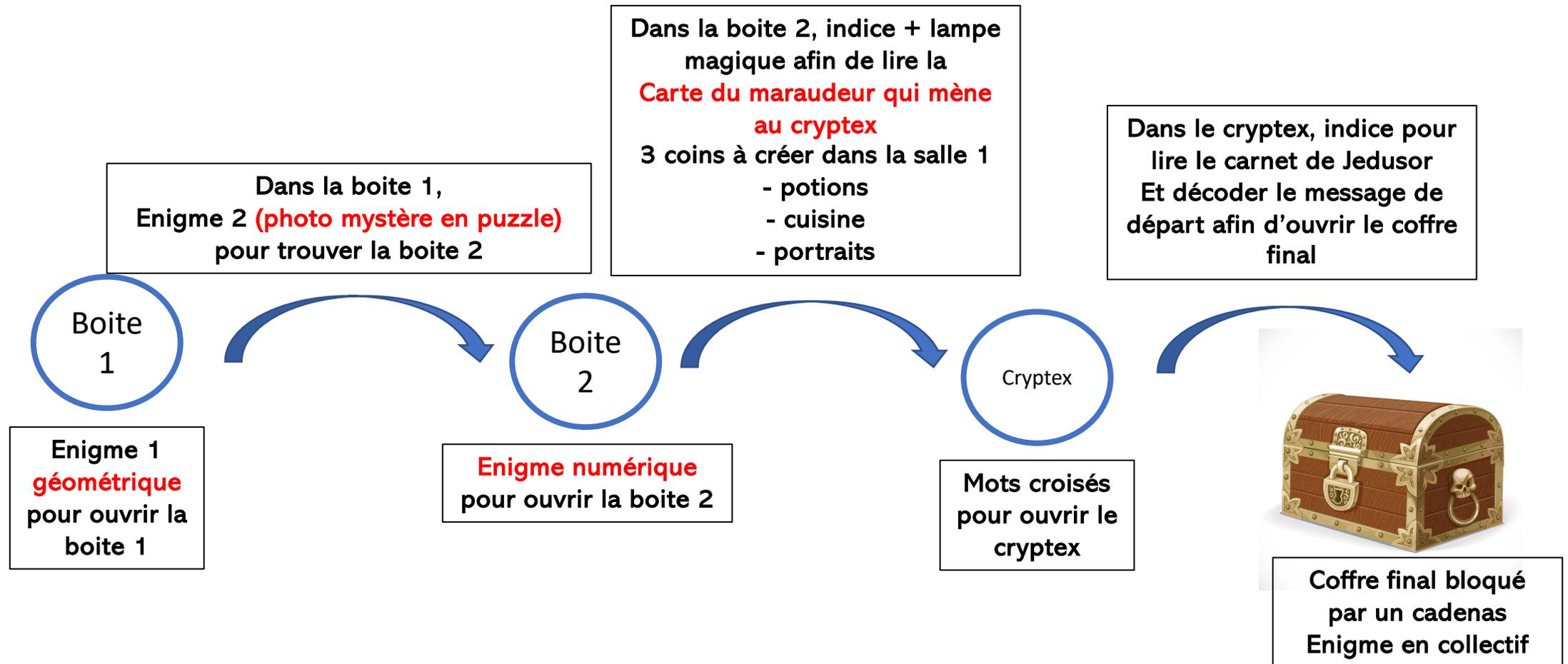


## Matériel :

- 4 cryptex (1 pour lancer le jeu puis 1 par équipe)
  - 6 petites boîtes à décorer (2 par équipe)
  - 3 coffres dans lesquels cachés les 3 cryptex
  - 6 cadenas à **3 chiffres** pour bloquer les boîtes 1 et 2
  - Le coffre final à décorer dans lequel un horcruxe est caché
  - 3 lampes magiques
- 2 adultes pour animer le jeu. Les adultes représentent des professeurs contre les forces du mal.
- Animation théâtrale pour lancer le jeu
- Cryptex collectif pour lancer le jeu et faire les 3 équipes. Chaque équipe doit retrouver son personnage dans la salle pour trouver sa 1ère boîte



**Etape 1** : Sensi + ouverture du cryptex collectif (POMONA ou POTTER)

**Etape 2** : Lecture du mot dans le cryptex / Formations des 3 équipes → Harry, Ron et Hermione

**Etape 3** : Chaque équipe doit repérer son personnage dans **la salle 1** pour trouver la boîte 1

À mettre **sur** la boîte 1 : énigme géométrique

À mettre **dans** la boîte 1 : puzzle à reconstituer

|               |     |   |
|---------------|-----|---|
| Code Harry    | 262 | Objet à retrouver : <b>baguette</b>       |
| Code Ron      | 263 | Objet à retrouver : <b>choixpeau</b>      |
| Code Hermione | 346 | Objet à retrouver : <b>photo de Dobby</b> |

**Etape 4** : Une fois le puzzle reconstitué, les équipes doivent retrouver l'objet **dans la 2<sup>e</sup> salle** afin de retrouver la boîte 2

À mettre sur la boîte 2 : énigme numérique

À mettre dans la boîte 2 : lampe magique + indice pour lire la carte du Maraudeur

|               |     |
|---------------|-----|
| Code Harry    | 548 |
| Code Ron      | 584 |
| Code Hermione | 854 |

**Etape 4** : La lecture de la carte du Maraudeur les mène vers un lieu **de la salle 1** dans lequel se trouve un coffre en évidence. Ce coffre renferme le cryptex. Pour l'ouvrir, un indice est caché pas loin.

|               |                   |                         |
|---------------|-------------------|-------------------------|
| Code Harry    | Code coffre : 100 | Cryptex : <b>HAGRID</b> |
| Code Ron      | Code coffre : 110 | Cryptex : <b>MOLDUS</b> |
| Code Hermione | Code coffre : 120 | Cryptex : <b>NIMBUS</b> |

**Etape 5** : Dans chaque cryptex se trouve un indice qui permet de lire la bonne page du carnet de Jedusor avec l'aide de la lampe magique. Les 3 indices rassemblés permettent aux animateurs de comprendre le cryptage de Jules César et donc d'expliquer aux enfants comment lire le message affiché au départ.

|   |                     |   |                     |
|---|---------------------|---|---------------------|
| Indices à mettre dans les cryptex du groupe 1 | Jules / César / +1  | Indices à mettre dans les cryptex du groupe 3 | Jules / Cesar / + 2 |
| Indices à mettre dans les cryptex du groupe 2 | Jules / César / - 1 | Indices à mettre dans les cryptex du groupe 4 | Jules / César / - 3 |