

DÉFI ÉVASION

Rébus et code à 3 chiffres

Présentation :

Il s'agit de retrouver un nombre à 3 chiffres permettant d'ouvrir le cadenas final du Défi Evasion. A chaque énigme résolue et cadenas ouvert, les participants reçoivent une image. Toutes les images recueillies constituent un rébus, qu'il faut remettre en ordre et décoder.

Le rébus décodé envoie les participants auprès d'un exposant du salon qui leur remet une autre énigme, permettant de trouver le code à 3 chiffres.

Objectifs pédagogiques

- Observer et anticiper
- Approche de la démarche scientifique : réfléchir et résoudre des problèmes : faire des essais, des constats et en déduire des conclusions – Raisonner et faire des déductions
- Donner son point de vue et l'argumenter
- Expliquer, questionner, proposer des solutions
- Écouter les idées des autres pour en tenir compte

Matériel :

Un ordinateur connecté à internet pour rédiger les énigmes et préparer la mise en forme des rébus
Une feuille blanche pour l'énigme à donner par les exposants

Un générateur de rébus, par exemple : www.rebus-o-matic.com ou <https://www.langue-au-chat.fr/fabriquer-votre-rebus/>

Des images libres de droit ou des photos « maison »

Des ciseaux, pour découper les symboles du rébus et pouvoir les donner aux différentes équipes
Une notice bibliographique sur un livre dont le thème constitue un indice pour décrypter le code à 3 chiffres

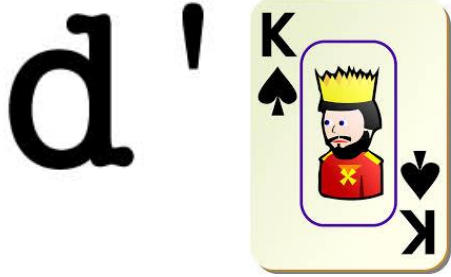


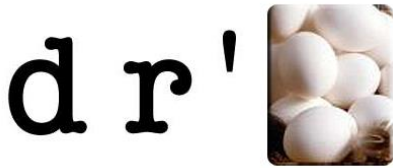
Des indices

Principes :

1. *Enigme basée sur l'exposant « Le droit de perdre » :*

A chaque énigme décodée, les participants reçoivent une image, partie d'un rébus qu'ils doivent reconstituer.

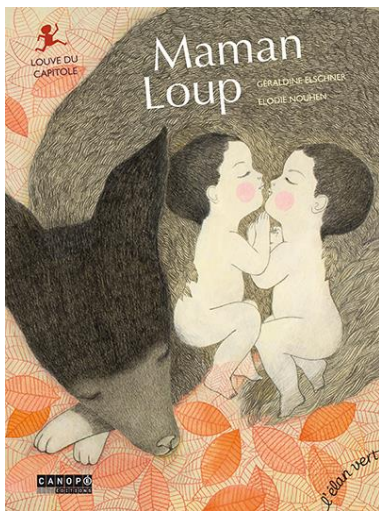
DÉFI ÉVASION

<p>Image 1 :</p> 	<p>Image 2 :</p> 
<p>Image 3 :</p> 	<p>Image 4 :</p> 

Réponse : D'roi 2 paire dr'œuf = droit de perdre

Les participants doivent alors se diriger vers le stand de l'exposant « Le droit de perdre » qui leur remet une nouvelle énigme permettant de trouver le code à 3 chiffres du cadenas final :

Décrypter le code pour ouvrir le coffre final !



Livre [2016] (Texte imprimé)

Maman Loup : Louve du Capitole

Résumé : Sur les bords du Tibre, une louve recueille des jumeaux orphelins. Elle les nourrit, les protège et les maternelle. Plus tard, dans une ultime preuve d'amour, elle accepte de les abandonner à leur destin d'hommes en se résignant à les laisser partir avec des bergers. L'un d'eux, Romulus, sera le fondateur de Rome. L'histoire est ponctuée de références à la sculpture de la Louve capitoline.

Descripteurs : [sculpture](#) / [mythologie](#)

Auteurs : [Elschner, Géraldine](#) [Nouhen, Elodie](#)

Editeurs : [Canopé éditions](#) [Elan vert](#)

Collection : [Pont des arts](#)

Date parution : 2016

DÉFI ÉVASION

Si on regarde bien le texte, des lettres apparaissent en caractères gras : icixi.

Ces lettres seules ne veulent apparemment rien dire. Mais si on fait le lien entre la notice bibliographique montrant un livre sur la mythologie romaine et un code à 3 chiffres, on peut en déduire que ces lettres peuvent former un nombre en chiffres romains à transformer en chiffres arabes.

Il existe 2 possibilités :

XCIII= 93 – il faut un nombre à 3 chiffres, ce n'est pas la bonne solution

CXIII = 113 – il reste qu'à essayer ce code à 3 chiffres sur le cadenas. Ouf ! C'est le bon code.

Indice :

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1	2	3	4	5	6	7	8	9

X	XI	XII	XX	XXX	XL	L	LX
10	11	12	20	30	40	50	60

LXX	LXXX	XC	C	D	M
70	80	90	100	500	1000

DÉFI ÉVASION

2. Enigme basée sur l'exposant « Les jeux de la Comté » :

A chaque énigme décodée, les participants reçoivent une image, partie d'un rébus qu'ils doivent reconstituer.

<p>Image 1 :</p> 	<p>Image 2 :</p> 
<p>Image 3 :</p> <p>2</p> 	<p>Image 4 :</p> 

Réponse : lait jeux deux lac on thé = Les jeux de la Comté

Les participants doivent alors se diriger vers le stand de l'exposant « Les jeux de la Comté » qui leur remet une nouvelle énigme permettant de trouver le code à 3 chiffres du cadenas final :

Qui est l'habitant le plus célèbre de la Comté ?

Pour que cela ne soit pas si facile, nous avons choisi de ne pas mettre d'espace entre les mots à trouver, car il y a deux possibilités en 13 lettres : BILBO LE HOBBIT ou BILBON SACQUET

Mais comment passer de 13 lettres à un nombre de 3 chiffres ?

Les participants devront transformer chaque lettre en un nombre correspondant à sa place dans l'alphabet : A=1, B=2, C=3, etc. puis additionner tous ces nombres.

DÉFI ÉVASION

Avec l'accès internet, ils peuvent trouver un tableau de correspondance entre les lettres et leur rang dans l'alphabet ou le faire manuellement sur un brouillon.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

La réponse à l'énigme est donc :

B	I	L	B	O	L	E	H	O	B	B	I	T
2	9	12	2	15	12	5	8	15	2	2	9	20

$$2 + 9 + 12 + 2 + 15 + 12 + 5 + 8 + 15 + 2 + 2 + 9 + 20 = 113$$

La même logique avec Bilbon Sacquet donne le nombre 140, qui fait bien 3 chiffres, mais n'ouvre pas le cadenas.

Indice 1 : (pour trouver le nom de 13 lettres)

Il se faufile parmi les gobelins, les orques, les nazgûls et les trolls sans jamais se faire prendre...

xxxxxxxx

Trouvez-le pour ouvrir le coffre final et sauver nos héros de l'Agent Double-Lettres !

D É F I
É V A S I O N

Indice 2 :

TOLKIEN = 86