

Squiry mène l'enquête : on a perdu la tablette !



Enigmes n° 1

Ce sont des calculs à compléter :

Premier calcul : 98

Deuxième calcul : signe –

Troisième calcul : 78

Quatrième calcul : 13

Le premier chiffre du code se trouve en faisant le calcul $14 - 7 = 7$

Enigmes n° 2

Ce sont des questions d'observation des livres de la bibliothèque. Les questions sont derrière le point d'interrogation.

Question 1 : il y a 3 livres dont la tranche est verte

Question 2 : 4 livres parlent de mathématiques

Question 3 : 3 livres ont le symbole (en tout petit sur le livre de sciences)

Le deuxième chiffre complète le calcul $13 + ? = 22$ C'est le chiffre **9**

Enigmes n° 3

Il faut d'abord lire l'heure sur l'horloge. Il est 8h20, cela signifie que l'on doit se rendre dans la salle n° 820. Il faut cliquer sur le point d'interrogation qui nous invite à cliquer sur la clé.

On arrive au gymnase.

Il y a une série logique de ballons/balles à compléter selon l'alternance. La réponse est le choix 2.

S'ouvre un exercice sur le lexique du sport. Il faudra bien le résoudre pour avoir le code de sortie du gymnase (Il faudra cliquer sur les 3 symboles dans les ronds verts selon un ordre précis). Pour réussir l'exercice on associe correctement les images à leur nom).

Le code de sortie du gymnase est le suivant, il faut cliquer dans l'ordre :

étoile – cœur – cloche

ATTENTION il ne faut pas cliquer trop vite et laisser la page se rafraichir entre chaque clic de symbole (sans refaire l'activité) sinon cela ne marchera pas !!

Le chiffre du code est donné c'est le **0**

Enigmes n°4

Il faut lancer le visionnage de la vidéo en cliquant sur le bouton rouge et en cliquant sur la flèche de la vidéo.

Question 1 : manchot Adélie

Question 2 : 300km/h

Question 3 : augmentent le niveau des mers

Le chiffre du code qui est donné est le **5**

Coffre

Il faut cliquer sur les touches : **7 9 0 5** puis sur **OK**

Dès qu'on clique un chiffre une étoile apparaît.

Si on se trompe on recommence à partir de 7