

	Découvrir les systèmes programmables du collège : Escape Game - micro:Bit. Énigme 2	 CYCLES 2 3 4
---	---	---

Enigme n°2 : *Mot mystère.*

- 1- Depuis la page d'accueil du site du collège des trois vallées, **retrouver** et lire l'article sur le **concours de jeux vidéo** réalisé cette année dans l'Académie de Bordeaux.
- 2- Dans cet article, **cliquez sur le lien** permettant d'aller voir tous les **jeux réalisés au collège de Vergt** cette année.
- 3- Dans la page, retrouver les **jeux sélectionnés en 2022 dans les classes de 4ème pour le concours académique**. **Retrouver** le nom du jeu réalisé par les 4èmes A.
- 4- **Ecrire** sur une feuille de brouillon **le premier mot** de ce nom (mot de neuf 9 lettre)
- 5- **“Casser”** le chiffage en respectant le code suivant :

A	B	C	D	E	F	
1	2	3	4	5	6	

- Noter sous la **première** lettre de ce mot le nombre correspondant
 - Noter sous la **seconde** lettre de ce mot le nombre correspondant
 - Noter sous la **Quatrième** lettre de ce mot le nombre correspondant.
 - Noter sous la **dernière** lettre de ce mot le nombre correspondant
- 6- **Entrer le code** dans la **carte micro:bit** en respectant la procédure suivante.
- **Bouton A** pour faire défiler les nombres.
 - **Bouton B** pour valider le nombre.
 - Bouton **Reset** derrière la carte pour recommencer si vous avez fait une erreur.

Si vous avez le bon code vous obtenez le **mot mystère**.

- 7- **Aller discrètement dire** le mot mystère au professeur pour **récupérer le robot**.