



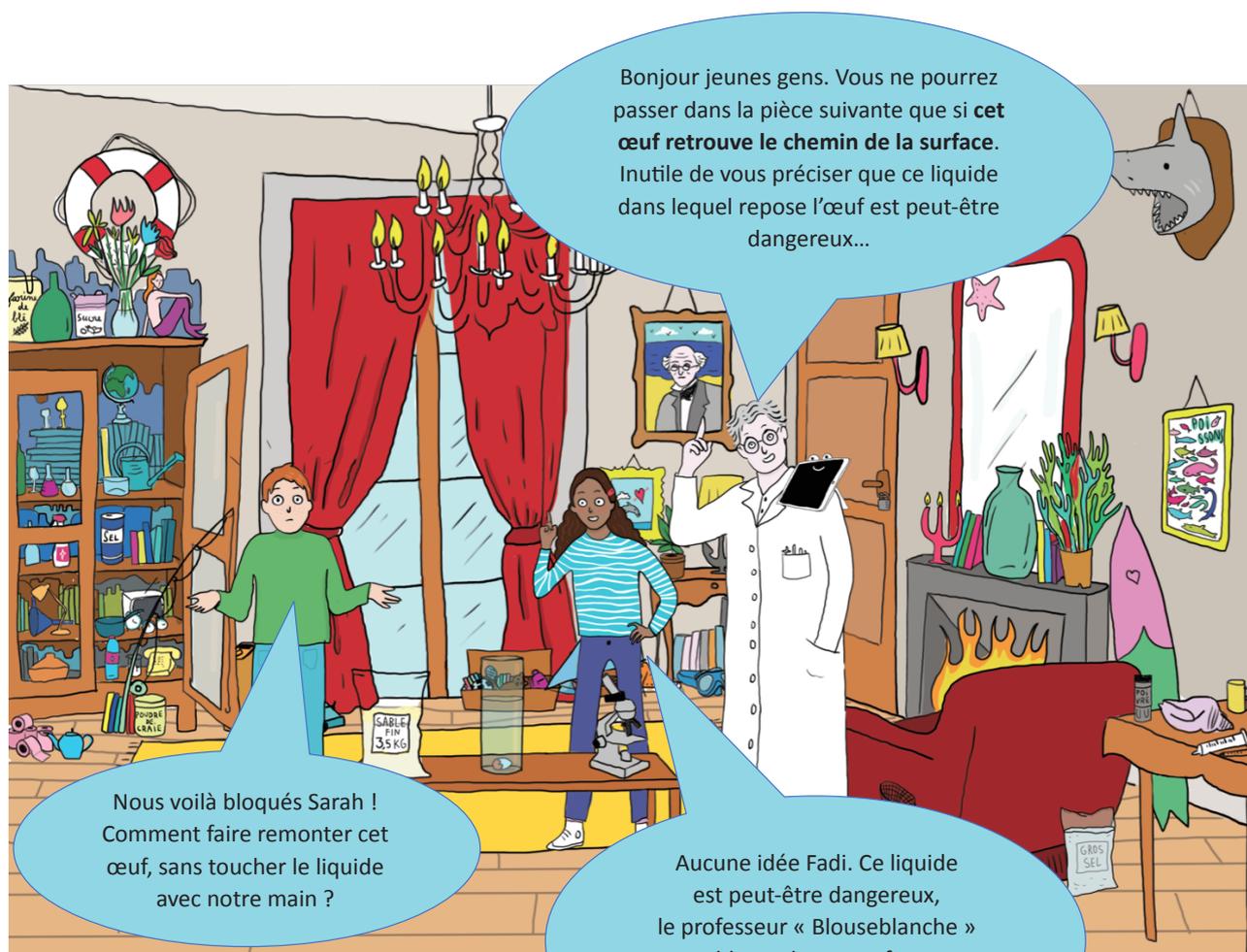
Fadi et Sarah se sont mis en tête d'aller rendre visite au professeur « Blouseblanche ». Ce dernier, toujours accompagné de sa tablette en guise de perroquet sur l'épaule, propose alors aux deux camarades une mission. Seule la résolution d'énigmes posées par le professeur permettra aux deux aventuriers d'ouvrir une autre pièce de son extravagant manoir. Ils ne pourront avancer, et donc sortir, que s'ils résolvent les énigmes du professeur. Sauras-tu leur venir en aide...

ÉNIGME N° 1 : UN SOUS-MARIN BIEN ÉTRANGE !



Découvre Fadi et Sarah en action dans le manoir, observe les indices éventuels, et fais-les avancer en résolvant les énigmes du professeur « Blouseblanche »

Le professeur « Blouseblanche » a placé sur la table basse un œuf immergé au fond d'un vase. Les deux aventuriers sont enfermés dans la pièce cadenassée, et ne pourront en sortir qu'en trouvant un stratagème pour faire remonter l'œuf à la surface. Ils ne peuvent pas le saisir directement avec les doigts.





En regardant plusieurs fois la vidéo, réalise l'inventaire du matériel à ta disposition dans la pièce.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Décris en quelques lignes l'expérience que tu proposes de réaliser, puis schématise-la dans le cadre ci-contre.

L'expérience que je souhaite faire consiste à :

Schéma de l'expérience proposée

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Si tu es bloqué, demande à ton enseignant des indices donnés par « la tablette » afin de t'aider dans ta réflexion.





DISCUSSIONS ET MISE EN COMMUN



L'expérience réalisée consiste à :

Schéma de l'expérience réalisée

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Place à l'explication :

.....

.....

.....

.....

.....

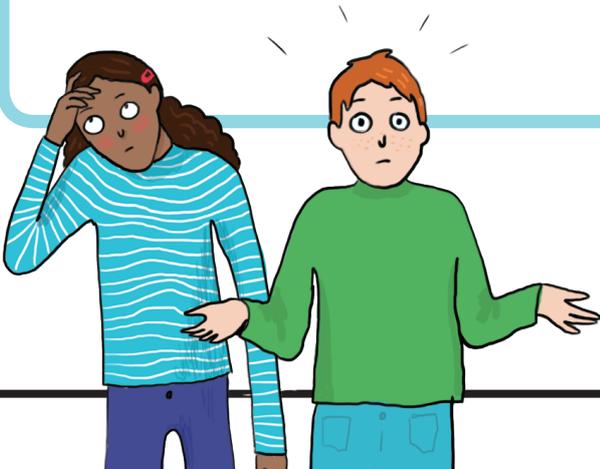
.....

.....

.....

.....

.....



Scanne le QRcode et vérifie
si le code trouvé dans l'œuf
déverrouille la porte.

