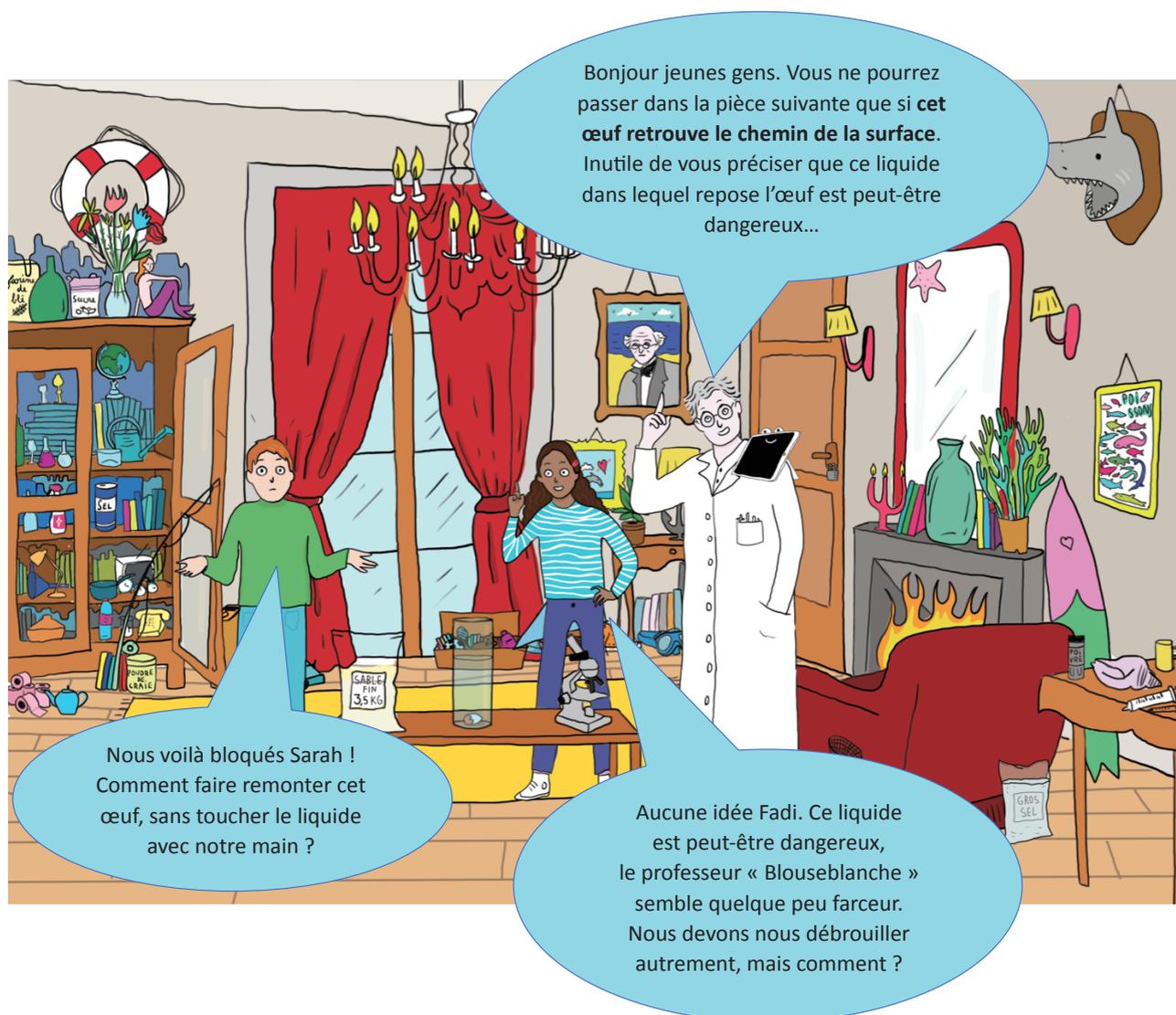




Fadi et Sarah se sont mis en tête d'aller rendre visite au professeur « Blouseblanche ». Ce dernier, toujours accompagné de sa tablette en guise de perroquet sur l'épaule, propose alors aux deux camarades une mission. Seule la résolution d'énigmes posées par le professeur permettra aux deux aventuriers 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 !

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.





DISCUSSIONS ET MISE EN COMMUN



L'expérience réalisée consiste à :

Schéma de l'expérience réalisée

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Place à l'explication :

.....

.....

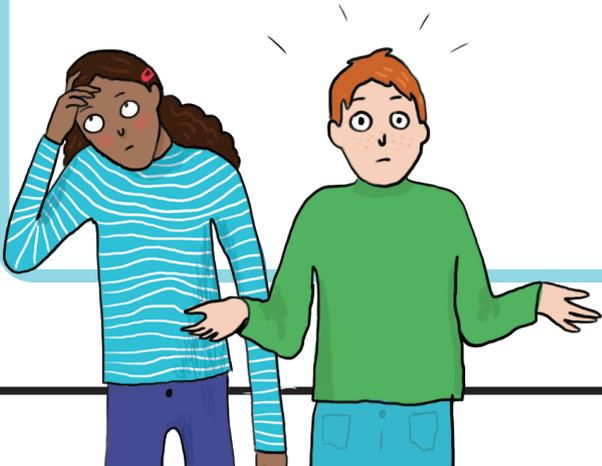
.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

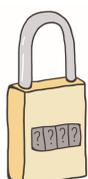
.....



Pour passer dans la pièce suivante, il te faut récupérer le code à 4 chiffres situé dans l'œuf. Lui seul te permettra d'ouvrir le cadenas et de découvrir une autre pièce de mon manoir.

Inscris ci-dessous le code retrouvé dans l'œuf, puis vérifie qu'il valide l'énigme.

Si le code est correct, il vérifie l'énigme ci-dessous :



- Le premier chiffre est pair
- Le 2^e est obtenu par addition du premier chiffre et du troisième
- La somme du 2^e et du 3^e chiffre donne 10
- Si je divise le premier chiffre par le dernier j'obtiens 2.

Retrouvons-nous prochainement dans une autre pièce du manoir.