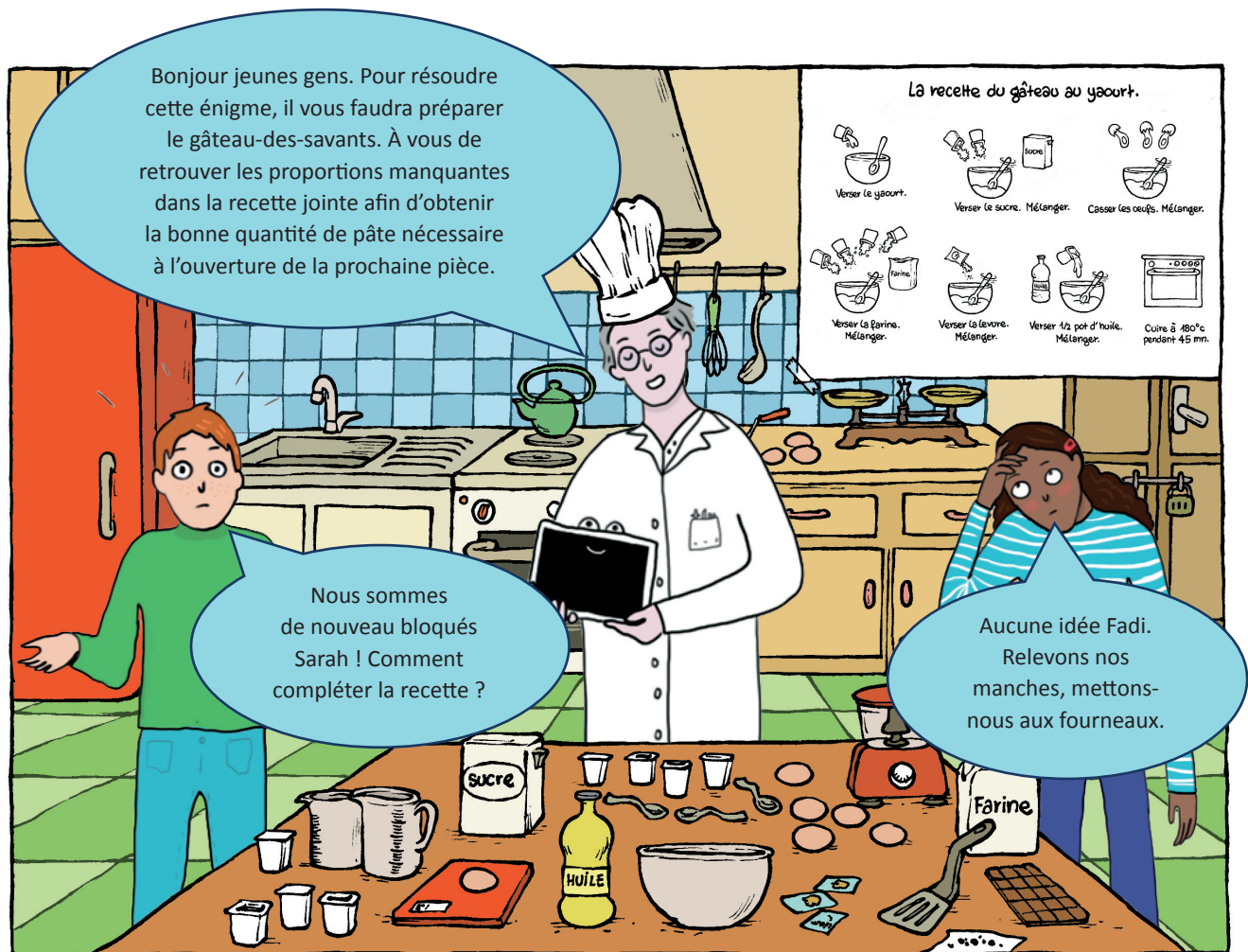




Bravo ! Tu as su aider Fadi et Sarah en résolvant la première énigme du professeur « Blouseblanche ». Mais nos deux camarades ne sont pas libres pour autant. Ils sont de nouveau enfermés dans une pièce du manoir. Comme à son habitude, le professeur « Blouseblanche » ne laissera sortir les deux aventuriers que s'ils résolvent la nouvelle énigme qui va leur être proposée. Ainsi, ils pourront déverrouiller le cadenas et visiter d'autres pièces de l'extravagant manoir. Blouseblanche, toujours accompagné de sa tablette en guise de perroquet sur l'épaule, propose alors aux deux camarades l'énigme suivante. Sauras-tu leur venir en aide ?

ÉNIGME N° 2 : LE GÂTEAU-DES-SAVANTS !

Le professeur « Blouseblanche » a placé sur le plan de travail de la cuisine les ingrédients pour réaliser le gâteau-des-savants mais la recette est incomplète car le professeur y a maladroitement renversé sa tasse de café (voir la recette complète page 2). Les deux aventuriers sont enfermés dans la pièce cadénassée, et ne pourront en sortir qu'en trouvant un moyen de compléter la recette. Pour ce faire, ils devront trouver la masse totale de la pâte du gâteau-des-savants correctement préparé.





En regardant plusieurs fois la vidéo de présentation, décris en quelques lignes l'expérience que tu proposes de réaliser pour vérifier que tu as correctement complété la recette, et déterminé ainsi les masses manquantes de farine et sucre :

L'expérience que je souhaite faire consiste à :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La recette du gâteau au yaourt.

125 g de yaourt
55 g d'huile
1 sachet de levure
3 oeufs
g de farine
g de sucre

1. Verser le yaourt.
2. Verser le sucre. Mélanger.
3. Casser les oeufs. Mélanger.
4. Verser la farine. Mélanger.
5. Verser la levure. Mélanger.
6. Verser 1/2 pot d'huile. Mélanger.
7. Cuire à 180°C pendant 45 mn.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Si tu es bloqué, demande à ton enseignant des indices (4 maximum) donnés par « la tablette » afin de t'aider dans ta réflexion.





Pour passer dans la pièce suivante,
il te faut récupérer les mots trouvés
par le programme Scratch.
Ils te permettront d'ouvrir le cadenas
et de découvrir une autre pièce de mon manoir.

Inscris ci-dessous les lettres des mots trouvés, puis vérifie qu'il valide l'énigme.

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Retrouvons-nous prochainement dans une autre pièce du manoir.