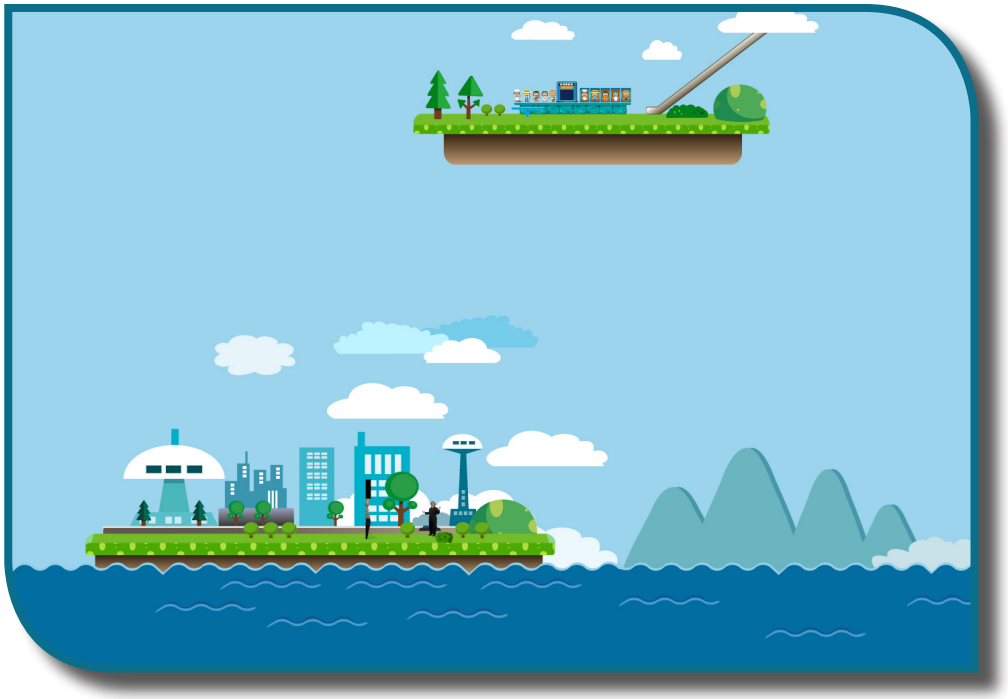
La Cicadelle et Scène & Vision présentent

TECHNO MUNDO

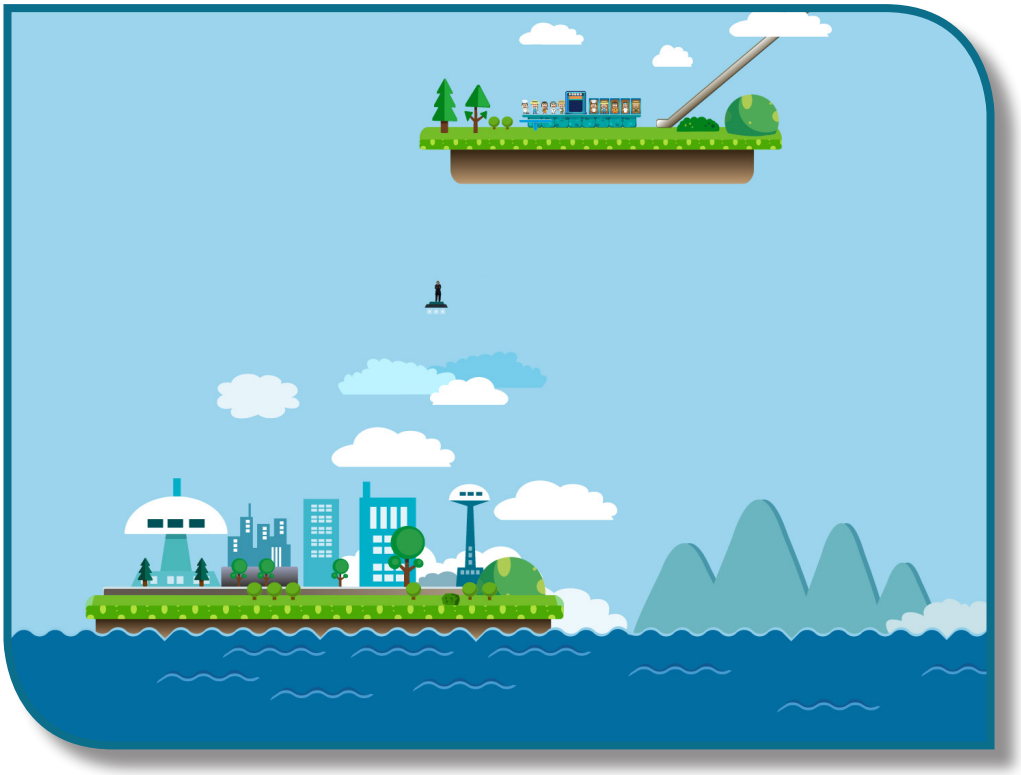


www.lacicadelle.com

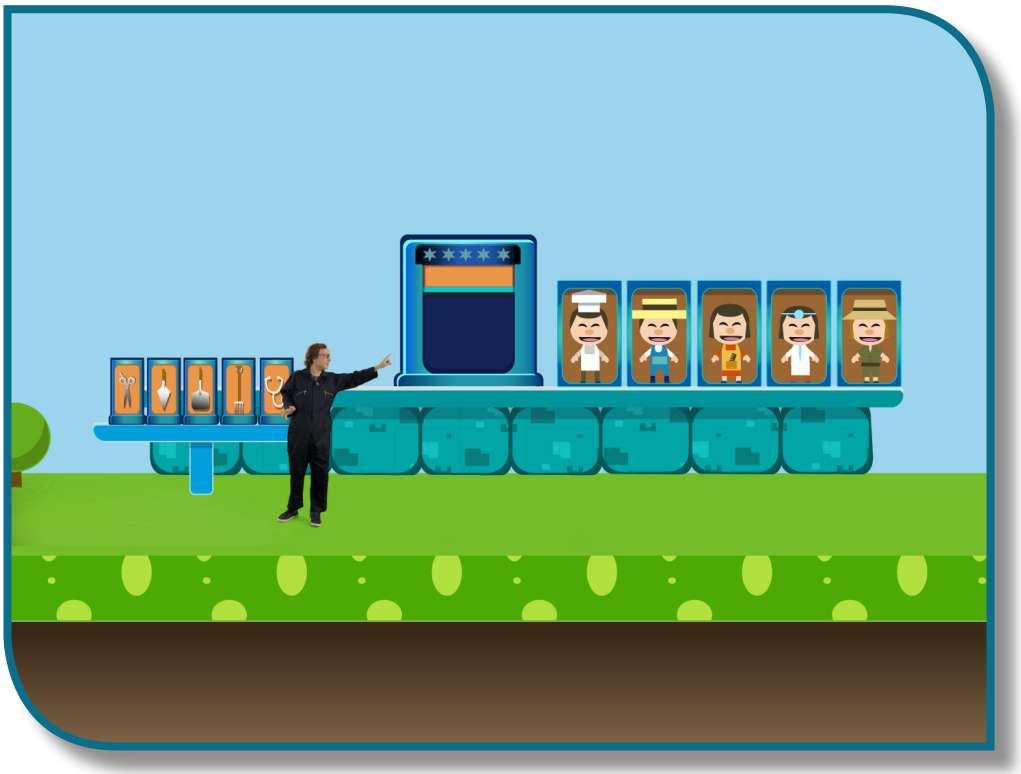
Léo est introuvable dans son laboratoire. Et pour cause ...

... il a réussi à s'enfermer dans le jeu qu'il a créé grâce à son ordinateur. Seuls, les enfants peuvent l'aider à s'en sortir.

Il faudra résoudre les énigmes qui sont sur chaque île.



A commencer par celle des stands des métiers.
Quel objet pour quel métier ?

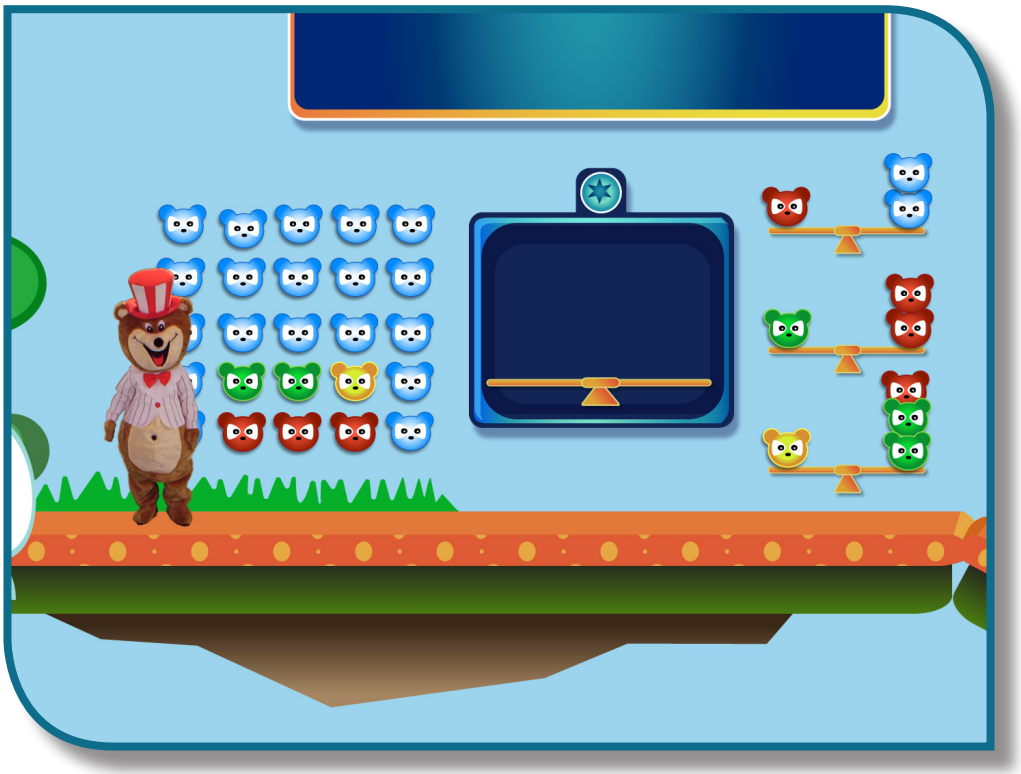


Une séquence à but pédagogique permet de constater qu'un objet peut être utilisé par différents métiers.

La truelle du maçon mais aussi de l'archéologue.

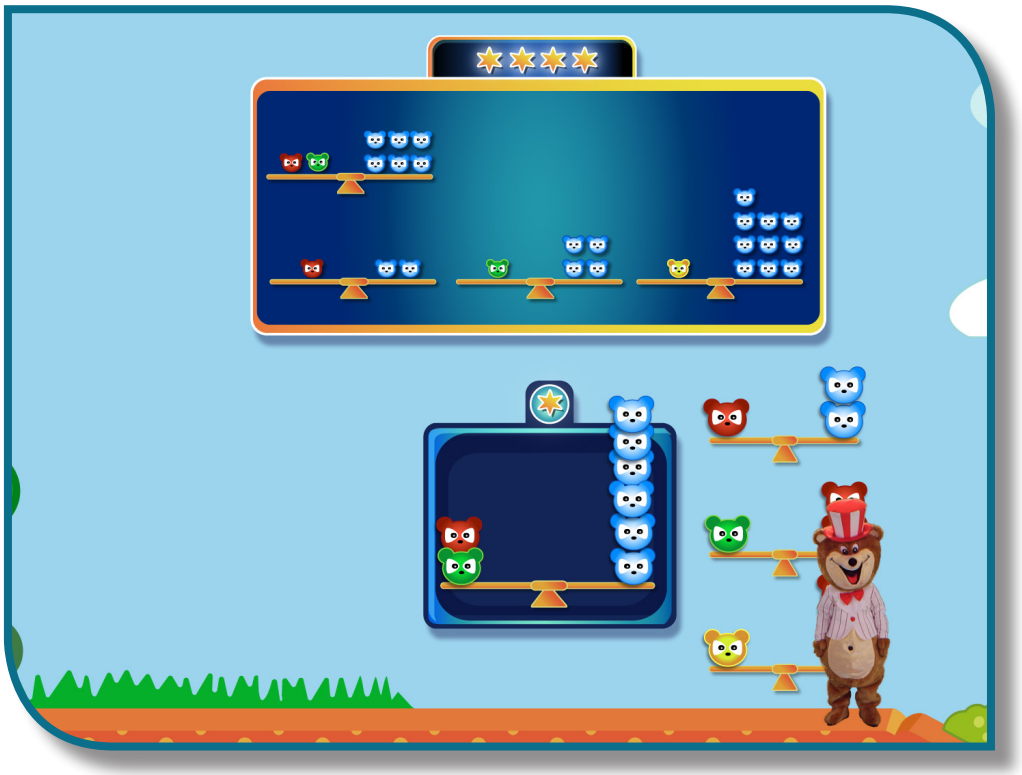
L'énigme étant résolue, ...

... on passe à l'île déséquilibrée après que Léo soit piégé et transformé en ours à lunettes.

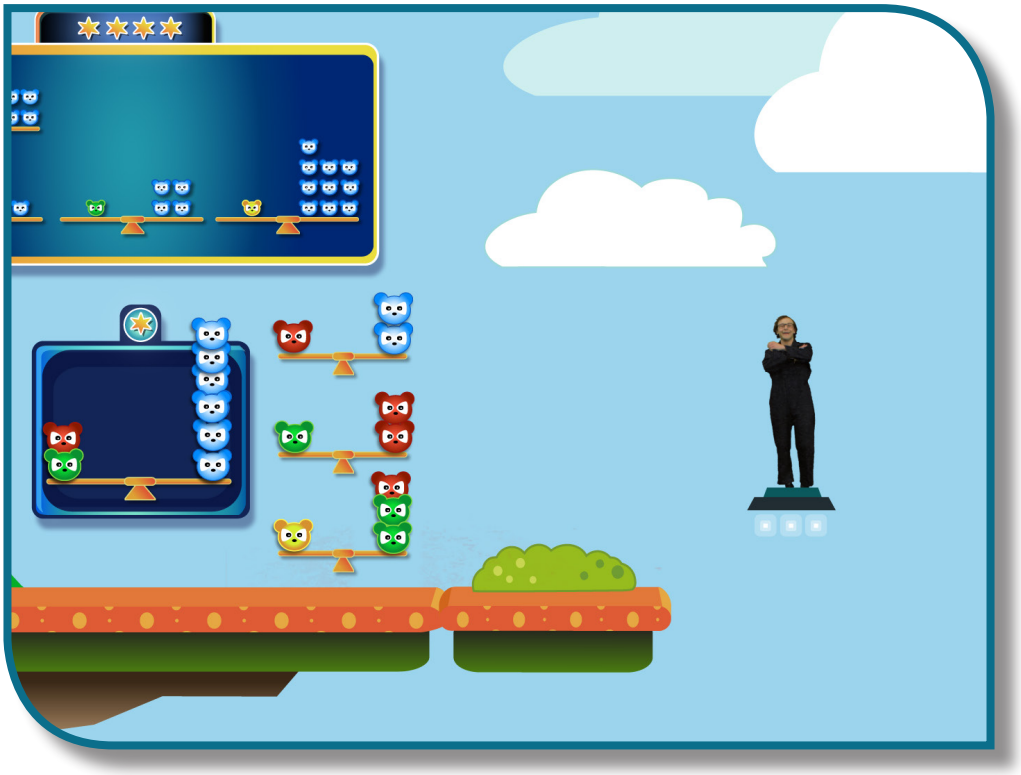


Un problème d'équivalence à résoudre grâce à une balance et quelques poids.

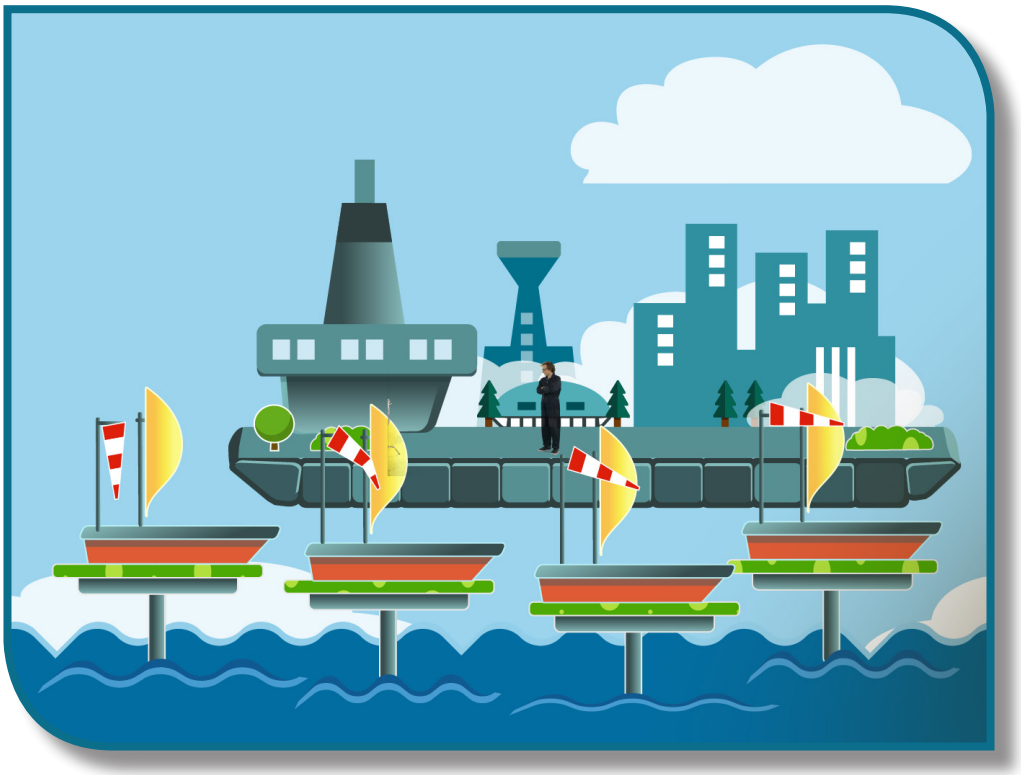
Plus facile pour aider Léo à retrouver son apparence ...



... et continuer l'aventure.



Le voici sur l'île du Nouveau Monde.
Il doit choisir le bon bateau.



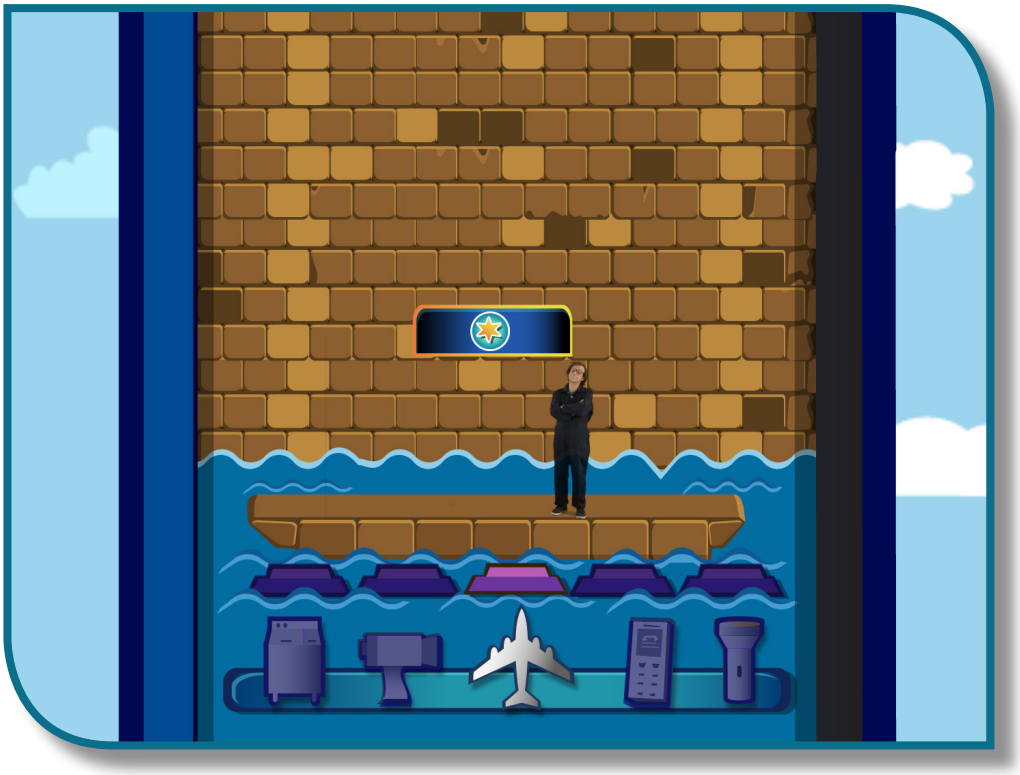
Il faut apprendre à mesurer le vent.
Une nouvelle séquence nous apprend les instruments à disposition.

Et ces manches à air déterminent la vitesse du vent.

Léo prend la direction de la prochaine île.

Une île électrique.

Où d'autres énigmes nous attendent dans la pile infernale.
Quel est le seul objet qui ne fonctionne pas à l'électricité ?

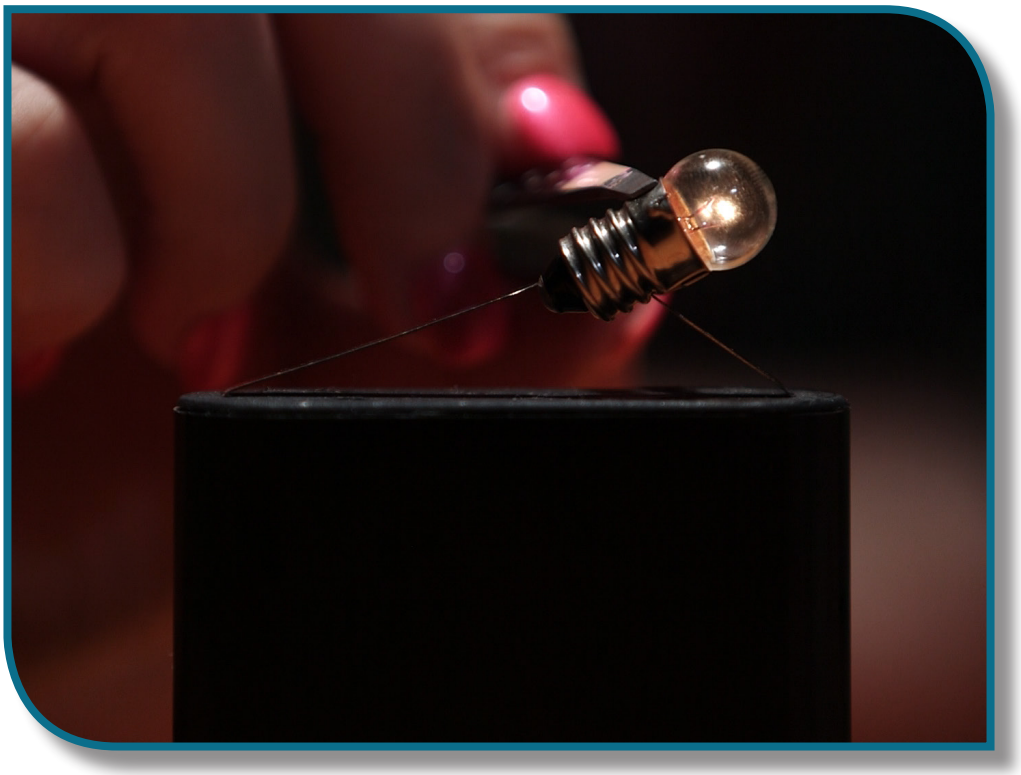


D'où vient notre électricité (CE2) ?

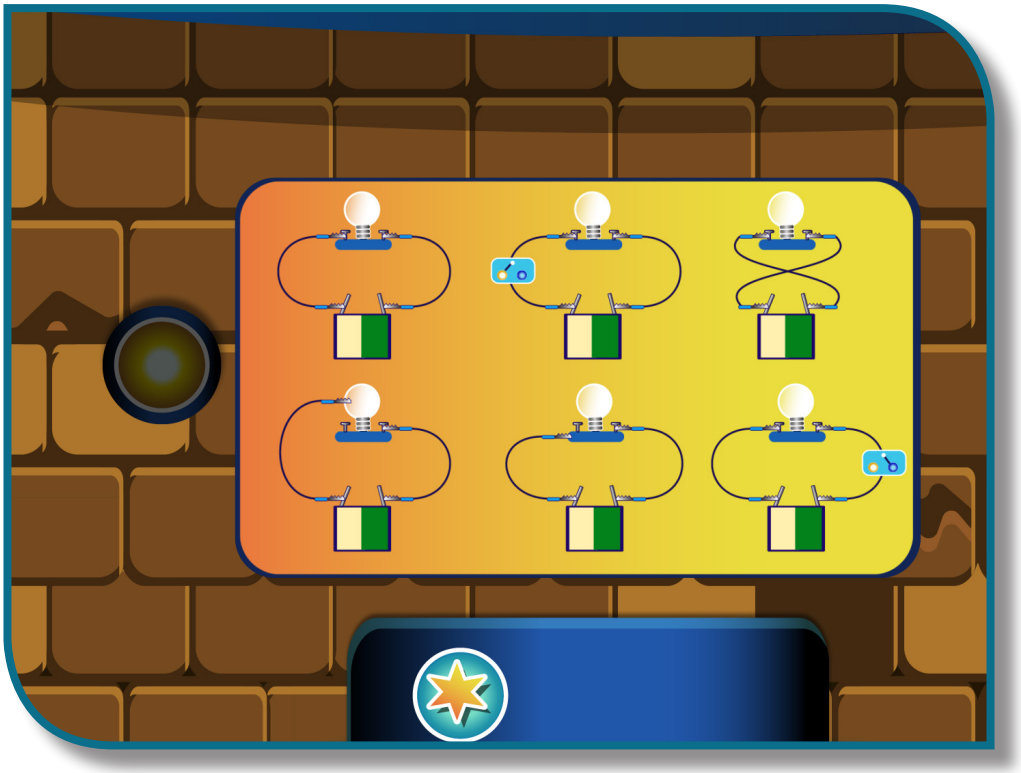
Une aide précieuse encore pour avancer dans notre aventure.

Et voilà une histoire de circuits !

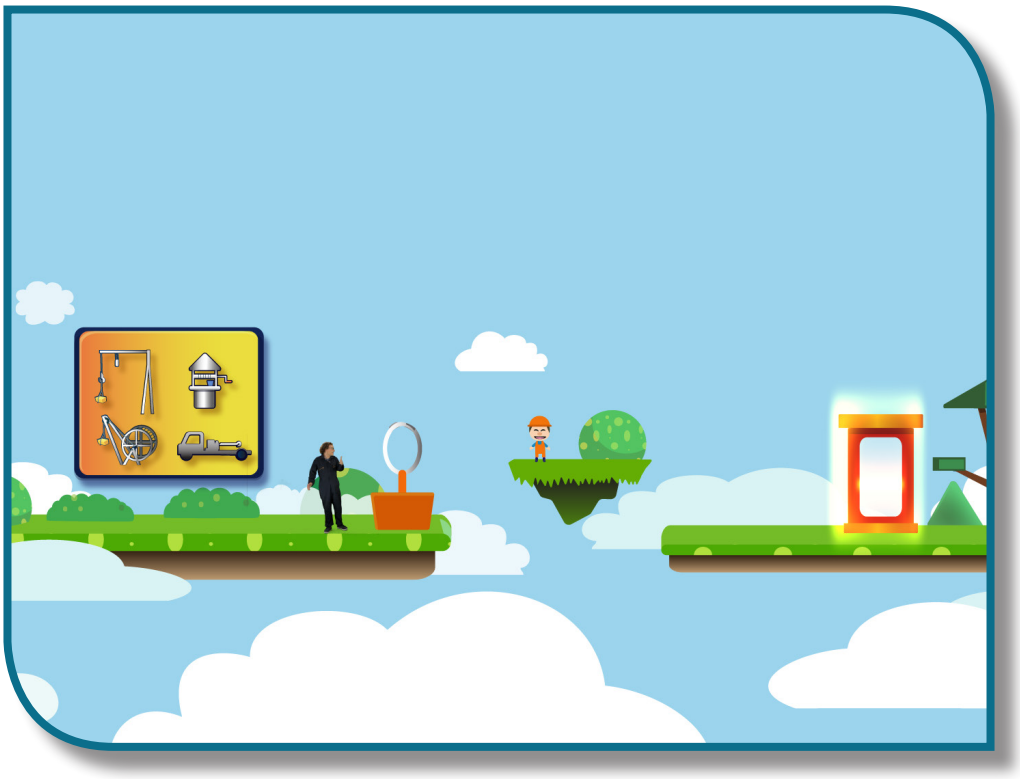
Attention à bien positionner la lampe !



Plus compliqué avec des fils et des interrupteurs.



Sans oublier les dangers de l'électricité.

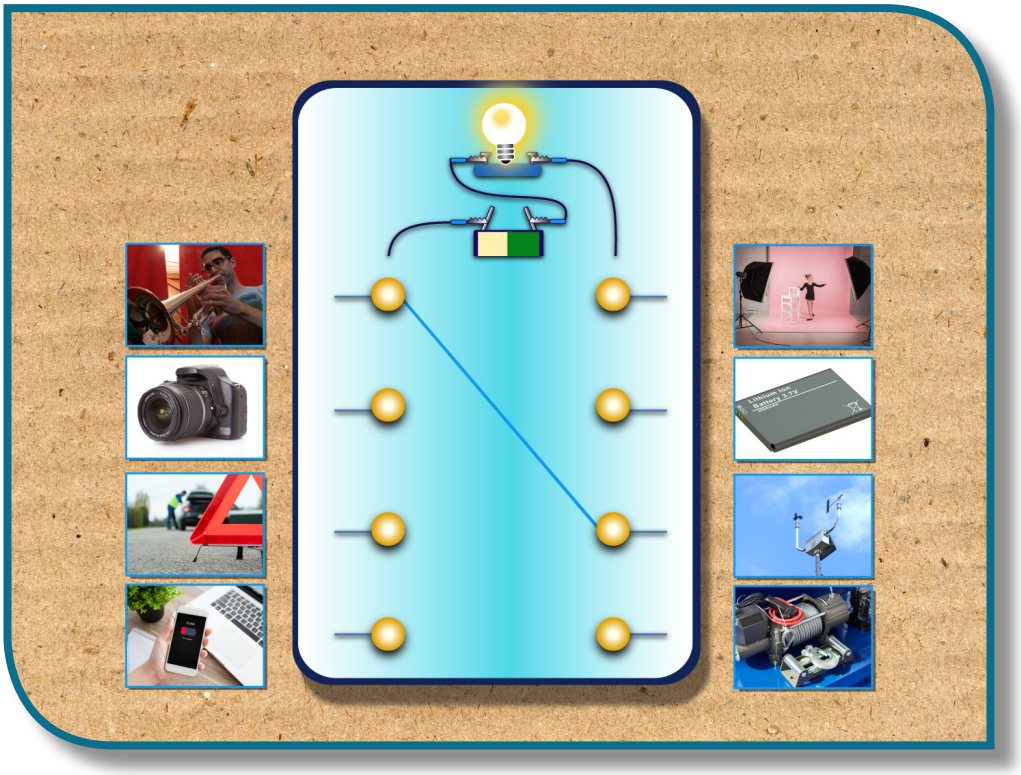


Léo n'est pas loin de la sortie en atteignant l'île du tractage et du levage.
Mais comment atteindre l'autre île ?
Etudions les objets à notre disposition.

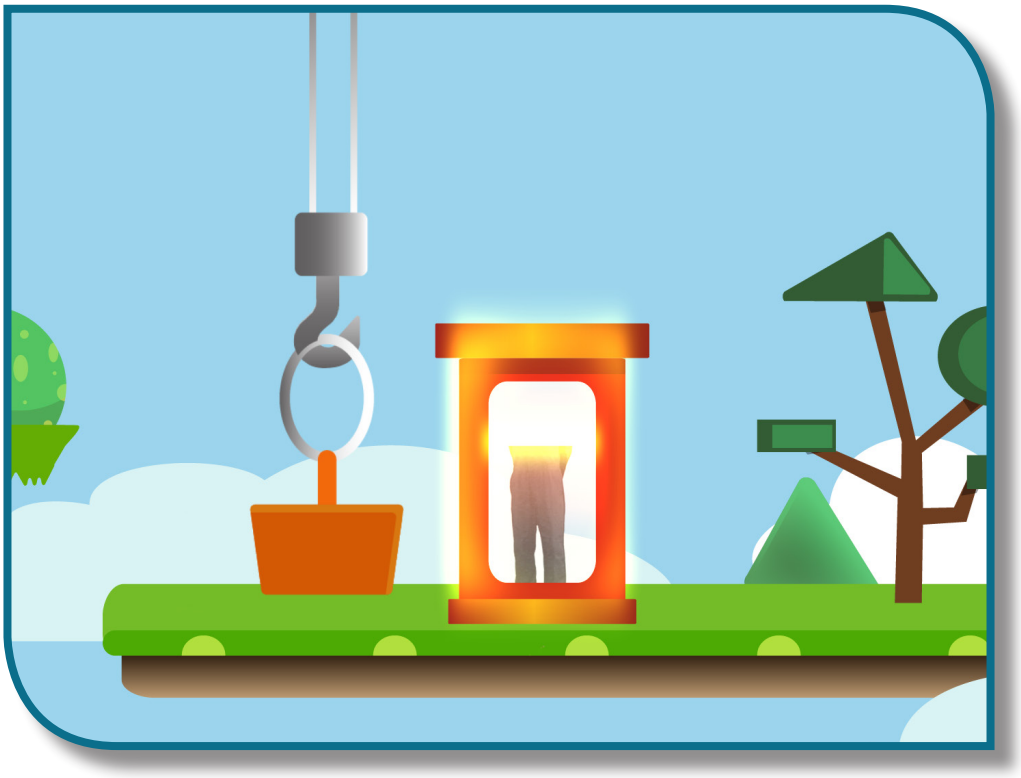
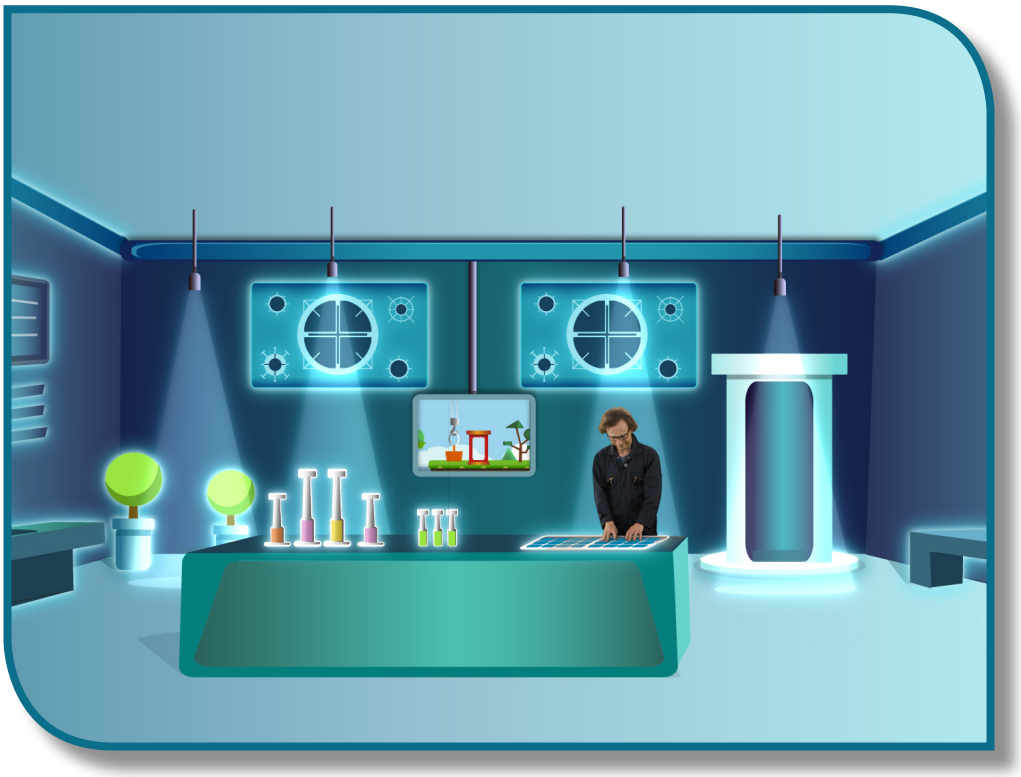
Treuil, palan ou grue médiévale ne le permettent pas.

Seule une grue peut permettre à Léo de sortir du jeu.

Pour qu'elle apparaisse morceau par morceau,
il faut trouver les bonnes réponses du quizz électrique.



La nacelle de Léo peut enfin être déplacée.



Le voilà revenu dans son laboratoire après une folle aventure autour des objets techniques.