

désir d'apprendre

Jouer avec l'Oncle Ernest.

Sur ce poste (n°29) la consigne de découverte est la suivante :

« L'oncle Ernest vous emmène dans un voyage plein de pièges et d'énigmes...

Pour découvrir et chercher en s'amusant. »

L'écran de départ (après avoir appuyé sur le bouton départ) te fait apparaître un paysage dessiné et différents objets déposés sur la page.

Cherche à l'aide de ceux-ci à résoudre l'énigme de la page.

Les questions suivantes vont t'aider à trouver ce qu'il faut que tu fasses :

Quels sont les objets déplaçables (à l'aide du trackball) de cet écran ? (première page du jeu)



avec l'ordinateur

désir d'apprendre

Comment réussis-tu à ouvrir la boîte retenue avec les cordes ?



Existe-t-il plusieurs manières d'ouvrir cette boîte ?



Oui



Non

Si oui, indique les manières en recommençant le jeu au début (appuyer sur la touche départ).



Quel indice est inscrit sur le morceau de papier chiffonné ?



avec l'ordinateur

désir d'apprendre

Sur le second écran (deuxième page du carnet de bord de l'oncle Ernest), quels sont les objets déplaçables ?



Comment réussis-tu à faire descendre le sous-marin ?



Quel indice est inscrit sur le morceau de papier chiffonné ?



A quoi te sert l'indice donné par le papier chiffonné ?



Comment fais-tu partir le sous-marin ?



avec l'ordinateur

désir d'apprendre

As-tu trouvé du premier coup la solution à chacune des pages ?

☐ Oui

☐ Non

Qu'as-tu essayé avant de trouver la solution ?



Essaie de replacer dans l'ordre chronologique les différentes opérations qui t'ont permis de trouver la solution :

avec l'ordre chronologique